Korg PA4X - Clavier Arrangeur

Aide-mémoire d'utilisation



Adaptation et traduction des manuels, L. Duffar

Sommaire court

(Le sommaire complet est à la fin du document)

Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du PDF pour naviguer dans le document

1 I : DÉMARRAGE 6

1.1 OU TROUVER QUOI ? 6
1.2 INTRODUCTION, PANNEAU DE COMMANDE & CONNEXIONS 8
1.3 CONFIGURATION DES PÉDALES ET CONNEXIONS AUDIO 18
1.4 MISE EN ROUTE 21

2 II: JOUER ET CHANTER 32

2.1 JOUER AVEC DIFFÉRENTS « SOUNDS » : « KEYBOARD SET » 1-4 32
2.2 TEMPO & MÉTRONOME 46
2.3 JOUER AVEC DES « STYLES » 48
2.4 PERSONNALISER UN « STYLE » 57
2.5 SÉQUENCEUR D'ACCORDS : CHORD SEQUENCER 60
2.6 JOUER AVEC LES PADS 62
2.7 REPRODUIRE DES « SONGS MIDI & AUDIO » 63
2.8 AFFICHAGE DES PAROLES, ACCORDS, MARQUEURS & PARTITIONS 71
2.9 UTILISER LES EFFETS KAOSS 76
2.10 RECHERCHE DE FICHIERS ET D'AUTRES DONNÉES : FONCTION « SEARCH » 81

3 III: « SONGBOOK » 84

3.1 CHOISIR LES ENTRÉES « SONGBOOK » PAR LEUR NOM 84
3.2 UTILISATION DES « SET LISTS » 89
3.3 SUPPRESSION DE TOUTES LES ENTRÉES « SONGBOOK » ET « SET LIST » 92

4 IV: ENREGISTRER DES « MORCEAUX » & CRÉER DES « STYLES » 93

4.1 ENREGISTREMENT RAPIDE DE « MORCEAUX » MIDI : « BACKING SEQUENCE » 93
4.2 ENREGISTREMENT DES « MORCEAUX MP3 » 98
4.3 CONVERSION D'UN « MORCEAU » MIDI EN « STYLE » 100

5 V: VIDÉO, AUDIO ET PROCESSEUR VOCAL 102

5.1 CONNEXION D'UN ÉCRAN EXTERNE 102
5.2 CONNEXION DE DISPOSITIFS AUDIO AUX ENTRÉES 103
5.3 UTILISER LES PRESETS « VOICE PROCESSOR » ET HARMONY 106
5.4 ISOLER LA VOIX POUR S'ADRESSER AU PUBLIC : « TALKOVER » 109

6 VI: ANNEXES DU GUIDE DE L'UTILISATEUR 110

6.1 INSTALLATION DES ÉQUIPEMENTS OPTIONNELS 110
6.2 MISE À JOUR DU FIRMWARE/OS 114

7 MANUEL DE L'UTILISATEUR 118

7.1 JOUER ET CHANTER 118
7.2 « SONGBOOK » 129
7.3 PERSONNALISER ET ÉDITER DES « SOUND SETS » 143
7.4 PERSONNALISATION, CRÉATION ET ÉDITION DES « STYLES » & « PADS » 175
7.5 PERSONNALISATION, ENREGISTREMENT ET ÉDITION DES « SONGS » 257
7.6 PERSONNALISATION ET ÉDITION DES « SOUNDS » 298
7.7 AUDIO IN/OUT & « VOICE PROCESSOR » 378
7.8 « SOUND EFFECTS » 408
7.9 UTILISATION DES EFFETS KAOSS 518
7.10 CONTRÔLEURS 525
7.11 « GLOBAL SETTINGS » & « PREFERENCES » (A TRADUIRE) 542
7.12 CONNEXION DE PÉRIPHÉRIQUES MIDI (A RÉDIGER) 560
7.13 GESTION DE FICHIERS (A TRADUIRE) 571
7.14 ANNEXES DU MANUEL DE L'UTILISATEUR 595

8 LOGICIELS 702

8.1 « PA4X/SONGBOOK EDITOR » PAR KORG (GRATUIT) 702
8.2 « KORG PA MANAGER » PAR KORG (£125) 741
8.3 APPLICATIONS IOS (CF. § ERREUR ! SOURCE DU RENVOI INTROUVABLE.) 743

9 RESSOURCES INTERNET 744

9.1 SOUNDS, STYLES, REGISTRATIONS, KEYBOARD SETS, 744
9.1 TRUCS & TUTORIELS 750
9.2 TUTORIELS VIDÉO 751

Téléchargez la dernière version de cet aide-mémoire sur :
https://fr.audiofanzine.com/clavier-arrangeur/korg/pa4x-76/medias/autres

AVERTISSEMENT :

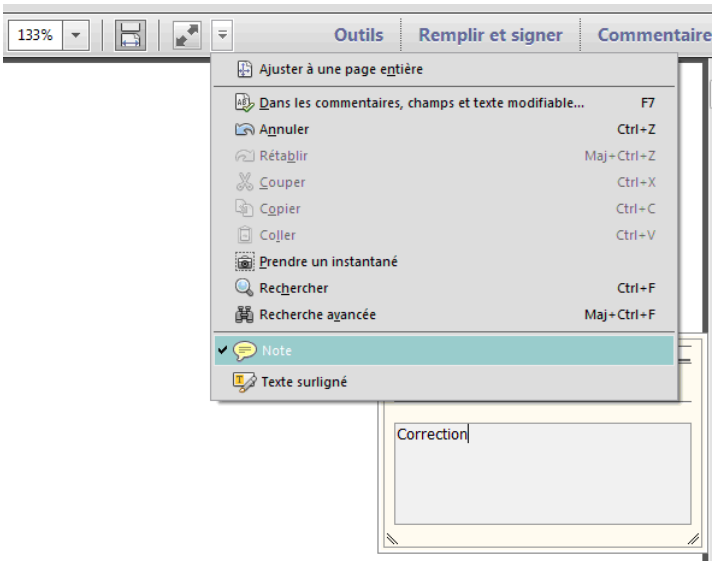
Ce document n'est pas prévu pour l'impression car il ne prétend pas être finalisé, et peut donc évoluer.

Tout est fait au contraire pour faciliter la navigation à l'écran d'un l'ordinateur ou d'une tablette, grâce à des liens hypertexte vers les paragraphes.

> Ces liens fonctionneront toujours, même quand le numéro de paragraphe ou de page affiché semble erroné, et donc inutile sur un document imprimé (cela est dû à une absence de rafraichissement automatique par WORD de ces numéros affichés, après une modification du fichier ; le rafraichissement manuel des liens un par un est très laborieux et n'est donc pas toujours effectué)

APPEL À CONTRIBUTION

Si vous avez corrections, précisions ou ajouts à apporter, vous pouvez les écrire dans le fichier PDF à l'aide de l'outil « Notes » de Acrobat Reader, et mieux encore vous pouvez me les envoyer (le fichier, ou bien le texte si c'est assez long) pour que je complète le document.



Réagissez dans le tuto AF pour en faire profiter tout le monde ou …
….en utilisant la messagerie Audiofanzine pour toute autre réaction.

Conventions typographiques

- ✓ Les termes **en gras** nomment les éléments physiques – les commandes du panneau supérieur et les connecteurs de la face arrière,

- ✓ Les termes « entre guillemets » nomment les options affichés à l'écran et fonctionnalités « Softwares ».

Exception : dans les chapitres traitant exclusivement de software, les options sont écrites **en gras** pour plus de lisibilité.

Consignes de sécurité

- ✓ Nettoyez le produit avec un chiffon sec uniquement.
- ✓ N'obstruez aucun orifice d'aération. Installez le produit conformément aux consignes du fabricant.
- ✓ Ne l'installez pas à proximité de sources de chaleur comme des radiateurs, des bouches d'air chaud, des poêles ou d'autres appareils générateurs de chaleur (amplificateurs compris).
- ✓ Ne supprimez pas la sécurité offerte par la fiche polarisée ou dotée d'une broche de terre. Une fiche polarisée dispose de 2 lames dont une plus large que l'autre. Une fiche avec broche de terre dispose de deux lames (ou broches) et d'une broche de terre. La lame plus large ou la troisième broche est conçue pour votre sécurité. Si la fiche fournie ne s'adapte pas à votre prise de courant, consultez un électricien pour faire remplacer cette ancienne prise.
- ✓ Protégez le cordon d'alimentation pour éviter qu'il ne soit piétiné ou abîmé notamment au niveau des fiches, des rallonges et au point de connexion du produit.
- ✓ Débranchez cet appareil en cas d'orage ou s'il doit rester inutilisé durant une période assez longue.
- ✓ AVERTISSEMENT – Ce produit doit être branché à une prise secteur disposant d'une connexion de sécurité à la terre.
- ✓ L'interrupteur n'isole pas complètement le produit de la source de courant. Débranchez donc la fiche de la prise secteur si le produit doit rester inutilisé durant un certain temps ou avant de le nettoyer. Veillez à maintenir un accès facile à la prise secteur ou au connecteur de l'appareil.
- ✓ N'installez pas ce produit dans un espace confiné comme un flight case ou autre meuble de ce type.

Autres remarques

Coupure d'alimentation automatique

Pour économiser l'énergie, le Pa4X se met automatiquement hors tension (en veille) après deux heures d'inactivité (ni jeu, ni pression sur un bouton ou sur l'écran tactile). Sauvegardez donc vos données (Keyboard Sets, Styles, morceaux etc.) avant de faire une pause prolongée.

Gestion des données

Les données sauvegardées peuvent parfois être perdues suite à une erreur de manipulation. Sauvegardez donc vos données importantes en mémoire interne ou sur un dispositif USB externe. KORG décline toute responsabilité pour des dommages résultant de la perte de données.

Maniement de l'écran

Veillez à ne pas forcer sur l'écran quand vous l'inclinez. Abaissez complètement l'écran avant de transporter l'instrument. Lorsque vous transportez l'instrument, évitez d'exercer une pression excessive sur l'écran car il peut casser.

Entretien

Nettoyez le boîtier de l'appareil avec un chiffon propre et sec. Ne vous servez pas d'agents de nettoyage liquides tels que du benzène ou du diluant, ni de nettoyants inflammables.
Nettoyez l'écran avec un chiffon en coton doux. Certaines textures comme les mouchoirs en papier risquent de le griffer et de l'endommager. Vous pouvez également utiliser des chiffons pour ordinateur à condition qu'ils soient spécifiquement conçus pour écrans LCD.
Ne vaporisez aucun liquide directement sur l'écran LCD. Appliquez toujours la solution sur le chiffon puis nettoyez l'écran.

J'avais besoin de présenter les informations de la documentation Korg sous une forme claire et illustrée qui accélère l'apprentissage, qui facilite une consultation ultérieure, et qui permette des corrections/ajouts au fil du temps.

Ce document est donc une compilation des sources suivantes avec une présentation améliorée et illustrée, une rédaction simplifiée et reformulée, ainsi qu'une traduction en français pour le « Manuel de l'utilisateur ».

- ✓ Mode d'emploi en français (Quick Guide) de 168 pages (Chapitres 1 à 6)
- ✓ Traduction du « User Manuel » en anglais (PDF) de 1 120 pages (Chapitres 7)
- ✓ Traduction du manuel du logiciel Korg « SongBook Editor » (Chapitre 8)
- ✓ Liens vers des resssources internet (Tutoriels, Styles & registrations etc.…)

1 I : DÉMARRAGE 6
2 II: JOUER ET CHANTER 32
3 III: « SONGBOOK » 84
4 IV: ENREGISTRER DES « MORCEAUX » & CRÉER DES « STYLES » 93
5 V: VIDÉO, AUDIO ET PROCESSEUR VOCAL 102
6 VI: ANNEXES DU GUIDE DE L'UTILISATEUR 110
7 MANUEL DE L'UTILISATEUR 118
8 LOGICIELS 702
9 RESSOURCES INTERNET 744

1 I : Démarrage

1.1 OU TROUVER QUOI ? 6
1.2 INTRODUCTION, PANNEAU DE COMMANDE & CONNEXIONS 8
1.3 CONFIGURATION DES PÉDALES ET CONNEXIONS AUDIO 18
1.4 MISE EN ROUTE 21

1.1 Ou trouver Quoi ?

Le tableau ci-dessous contient la liste des questions pratiques, dans l'ordre d'un démarrage pas à pas, en renvoyant aux paragraphes correspondants (par liens vers les paragraphes).

Sujet	Paragraphe simple	Paragraphe avancé
Introduciton	1.2.2, 1.2.3	
Panneau de commande	1.2.4	
Connexions du panneau arrière	1.2.5	
Configuration des pédales & connexions AUDIO	1.3	
Mise en route	1.4	
Jouer & Chanter	**2**	
Jouer avec les sons des « Keyboard Sets » 1-4	2.1	7.3
Tempo & Metronome	2.2	
Jouer avec des « Styles »	2.3	
Personnaliser un « Style »	2.4	7.4.3, 7.4.4
Séquenceur d'accords : « Chord Sequencer »	2.5	7.4.6
Jouer avec les PADS	2.6	7.4.4.4
Enregistrer les « Style Settings »		7.4.5
Création des « Styles » et des « Pads »		7.4.7
Edition des « Styles » & « Pads »		7.4.8
Importation & Exportation des « Styles » / « Pads »		7.4.9
« Songs » MIDI & AUDIO	2.7	7.1.2, 7.5

Sujet	Paragraphe simple	Paragraphe avancé
Affichage des Paroles, Accords, Marqeurs & Partition	2.8	7.1.3
Utiliser les effets « KAOSS »	2.9	7.1.4, 7.9
Recherche de fichiers AUDIO et d'autres données : Fonction « Search »	2.10	
« SONGBOOK »	**3**	
Choisir les « entrées SongBook »	3.1	7.2.1
Edition du « SongBook »		7.2.2
Utilisation du « SongBook » avec un ordinateur ou une tablette		7.2.3
Utilisation des « Set Lists »	3.2	7.2.4
Suppression de toutes les entrées « SongBook » & « Set List »	3.3	
Enregistrer des « Morceaux » & créer des « Set Lists »	**4**	
Enregistrement rapide de « Song MIDI » : « Backing Sequence »	4.1	
Enregistrement de « Song Mp3 »	4.2	
Conversion d'un « Song MIDI » en « Style »	4.3	
Vidéo, AUDIO & Processeur vocal	**5**	
Connexion d'un écran externe	5.1	
Connexion de dispositifs AUDIO en Entrée	5.2	
Utiliser les Presets « Voice Processor » & HARMONY	5.3	
Isoler la Voix pour s'adresser au public « Talkover »	5.4	
Installation des équipements optionnels	6.1	7.14.4
Fiche technique		
Mise à jour du Firmware	6.2	
Manuel de l'utilisateur	**7**	
Jouer & Chanter		7.1
Utilisation et édition du « SongBook »	3.1	7.2
Personnaliser & éditer des « Keybopard Sets »		7.3
Personnalisation, création & édition des « Styles » & « Pads »		7.4
Personnalisation, enregistrement & édition des « Songs »		7.5
Personnalisation & édition des « Sounds »		7.6
AUDIO In/Out & « Voice Processor »		7.7
« Sound Effects »		7.8
Effets KaOSS		7.9
Contrôleurs		7.10
« Global Settings » & « Preferences »		7.11
Connexion de périphériques MIDI		7.12
Gestion des Fichiers		7.13
Annexes du manuel de l'utilisateur		
Ressources musicales		7.14.1
Accords reconnus		7.14.2
Connexion d'un écran externe		7.14.3
Installation des équipements optionnels		7.14.4
Raccourcis, Dépannage, Spécifications	7.14.5,7.14.6	7.14.7
Logiciels		**8**
Ressources	**9**	
Ou trouver … ?		
Activer « Display Hold »	2.1.4.2	
« DNC » (« Defined Nuance Control » appelé « Articulation » chez Yamaha)	2.1.5.1	7.6.2.1.4
« AMS » (Alternate Modulation Source)		7.6.2.2.1.4 7.6.2.20

1.2 Introduction, Panneau de commande & connexions

1.2.1 BIENVENUE DANS LE « PA4X » (PAR KORG) 8
1.2.2 AVANT DE COMMENCER… 10
1.2.3 APERÇU DE L'INSTRUMENT 11
1.2.4 PANNEAU DE COMMANDE 12
1.2.5 CONNEXIONS DU PANNEAU ARRIÈRE 16

1.2.1 Bienvenue dans le « Pa4X » (par Korg)

Les « sons » et les « styles » (accompagnements) ont été créés par des musiciens professionnels, pour tout style de musique favori.

Bien plus que des sons enregistrés
L'énorme collection rassemblant des sons de claviers classiques et contemporains ainsi que des sonorités de groupe et d'orchestre propose 2 nouveaux sons stéréo multicouches de piano à queue (avec pédale forte et résonance de la caisse) ainsi que de nouveaux sons de pianos électriques, d'instruments à vent, de basses et d'incroyables guitares acoustiques et électriques. À cela s'ajoutent encore des sons d'orgues à tirettes harmoniques avec bruits de fuite et de touches.

Le moteur sonore KORG « EDS-X » (« Enhanced Definition Synthesis-eXpanded ») restitue les nuances avec précision. L'échantillonneur et éditeur de son intégré permettent d'importer dans la mémoire utilisateur des sons personnels.

Le système « KORG DNC » (« Defined Nuance Control » appelé simplement « Articulation » chez Yamaha) permet d'introduire des nuances et des articulations sonores. Le **joystick**, le **ruban** et les **commutateurs assignables** (ainsi que commutateurs au pied) permettent par exemple d'ajouter les bruits de souffle de saxophone/trompette/clarinette/harmonica, de pincement / frottement de cordes, ou d'ouverture/fermeture des clés de saxophones.

Son naturel
Les processeurs d'effets et les égaliseurs distincts, traitent le son avant de l'envoyer aux sorties audio stéréo : Réverbérations et Delays classiques, effets moins courants (comme un vocodeur), simulateurs d'ampli et des effets vintage.

Les effets de Masterisation sont le fruit d'une collaboration entre KORG et Waves Audio®. La suite d'effets « Waves MAXX AUDIO » est incluse.
Le système d'amplification « PaAS » est conçu spécifiquement pour être branché directement au clavier, et ne requiert ni support, ni câbles ni alimentation supplémentaire

Un groupe sous la main
Les sons réalistes du Pa4X permettent un accompagnement selon divers styles musicaux couvrant pratiquement tous les genres (On peut en ajouter d'autres en créant des « Styles » personnalisé à partir des Styles disponibles modifiés ou en convertissant des morceaux MIDI en « Styles ».
Les accords joués au clavier sont suivis par 8 parties d'accompagnement. La fonction « Auto Fill » choisit automatiquement une transition, en jouant de la façon la plus simple ou avec une riche harmonisation.

La fonction « Chord Sequencer » enregistre à la volée les suites d'accords joués, et permet de jouer sur propre accords, ce qui est pratique pour les exercices et libère une main sur scène. Les suites d'accords peuvent être sauvegardées dans des « Styles » et des entrées « SongBook ».

Écouter et sauvegarder des morceaux

Écoutez des morceaux en format « .MID » et « .MP3 » avec le double séquenceur/ lecteur à fondu enchaîné « XDS ». Les « morceaux » et les « Styles » permettent d'afficher les paroles pour le chanteur et les accords pour le guitariste. N'importe quelle piste d'un morceau MIDI peut être affichée sur une partition. Des marqueurs permettent de revenir au début d'un passage à répéter durant des exercices ou des répétitions.

La sortie vidéo affiche les paroles ou la partition sur un écran externe.

L'enregistrement d'un morceau MIDI est possible par un séquenceur ou avec les « Styles ». L'enregistrement AUDIO du jeu et du chant se fait sous forme de fichier « .MP3 »

Votre répertoire

Le Pa4X offre une base de données « SongBook » pour retrouver rapidement un « morceau » sur base du titre, de l'artiste, du genre ou du tempo.

Idéal en live, le « SongBook » peut assigner des morceaux de n'importe quelle « Set List » à des **boutons** physiques dédiés.

Le « SongBook » peut même être modifié à partir d'un ordinateur par le biais du logiciel d'édition gratuit Korg. Il peut aussi être synchronisé avec la plupart des tablettes actuelles pour servir de lecteur de partition externe (moyennant une application d'une tierce partie).

Chanter naturellement

Avec un micro à condensateur ou dynamique, la fonction « Adaptive Mic » règle automatiquement des paramètres comme « Adaptive Gate », « EQ », « Compression » et « De-Esser ».
KORG collabore avec TC-Helicon® pour créer et améliorer le processeur de voix inclus, notamment en ajoutant jusqu'à 4 voix d'harmonie à la vôtre.

- 3 **boutons** et 3 **potards** pilotent les principales fonctions vocales.

Créativité inédite avec les effets KAOSS

Les effets KAOSS permettent:

- ✓ métamorphoses entre les variations ou les kits de batteries,
- ✓ mixage précis des sons d'accompagnements,
- ✓ transformation en direct des rythmes,
- ✓ effets radicaux de DJ,
- ✓ effets d'écho à bande et d'arpèges
- ✓ etc. ..

Un « mixage fluide » peut être appliqué à n'importe quel « Style » ou « morceau MIDI » avec des fonctions de composition simples à utiliser, pour se libérer de la musique préprogrammée.

Ouvert au monde, prêt pour l'aven**i**r

L'utilisation de fichiers de format standard, comme « .MID » et « .MP3 » pour les morceaux ou « WAV » et « AIFF » pour les échantillons, permet les échanges.
Les prises USB permettent de brancher le Pa4X à n'importe quel dispositif de stockage externe ou ordinateur, smartphone ou tablette sans interface MIDI dédiée.
La connectique MIDI complète et programmable, permet d'utiliser n'importe quel instrument MIDI.

1.2.2 Avant de commencer…

Contenu du carton

Veuillez vérifier que les éléments suivants sont inclus dans le carton de votre Pa4X. Si l'un d'eux manque, contactez immédiatement votre revendeur KORG.

- ✓ Pa4X
- ✓ Pupitre
- ✓ Câble d'alimentation CA
- ✓ Prise en main

Accessoires disponibles en option

Après l'achat du Pa4X, vous pouvez y ajouter les options suivantes:

- ✓ Stand de clavier KORG ST-SV1 BK
- ✓ Système de haut-parleurs « PaAS » avec amplification à 3 voies et 2 haut-parleurs intégrés et un caisson Bass reflex.
- ✓ Pédales (commutateurs) du catalogue KORG.
- ✓ Pour le « Pa4X61 »: Le kit « HDIK-3 » permettant d'installer un disque dur (en option).

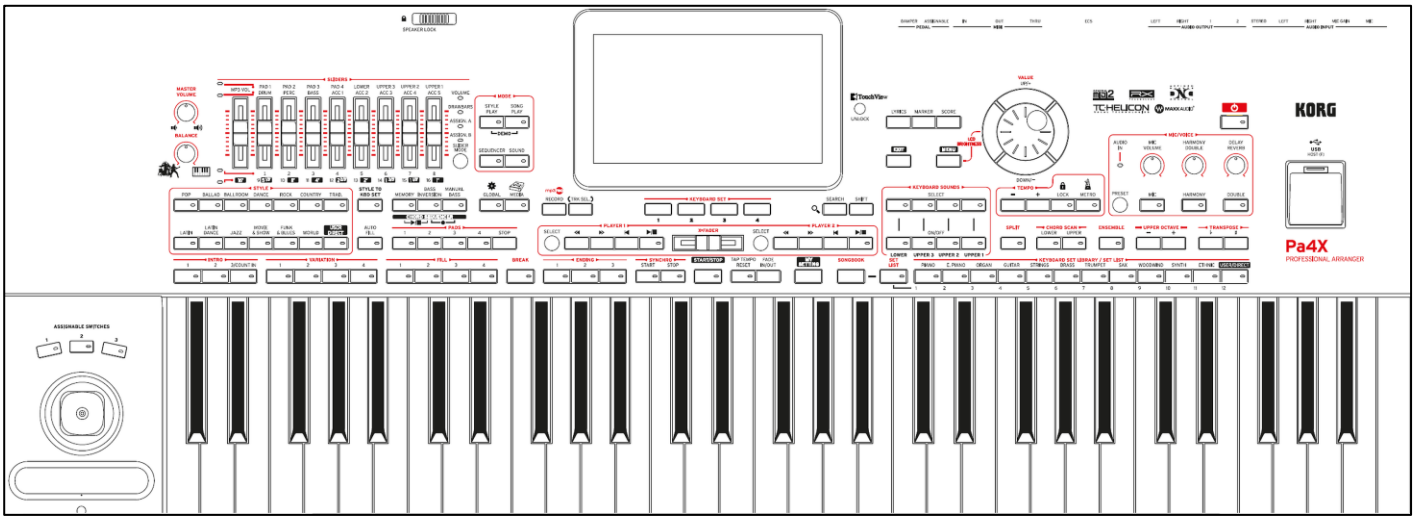
Contacts

Le site web international est www.korg.com offre une liste de tous les distributeurs KORG (www.korg.com/us/corpo- rate/distributors/).

1.2.3 Aperçu de l'instrument

Panneau avant

Le panneau avant rassemble les contrôleurs de l'instrument, les haut- parleurs (en option) et le pupitre.



↑ Prise Casque

Système d'amplification « PaAS »

Le système d'amplification « PaAS » est disponible en option. S'il est installé, vous pouvez régler le volume des haut-parleurs avec la commande **MASTER VOLUME**.
Quand vous branchez un casque, les haut-parleurs sont automatiquement désactivés. Vous pouvez aussi les désactiver manuellement en désélectionnant la case « Speakers » à la page « Global > Audio & Video > MP3/Speakers ».

Pupitre

Le Pa4X est livré avec un pupitre.

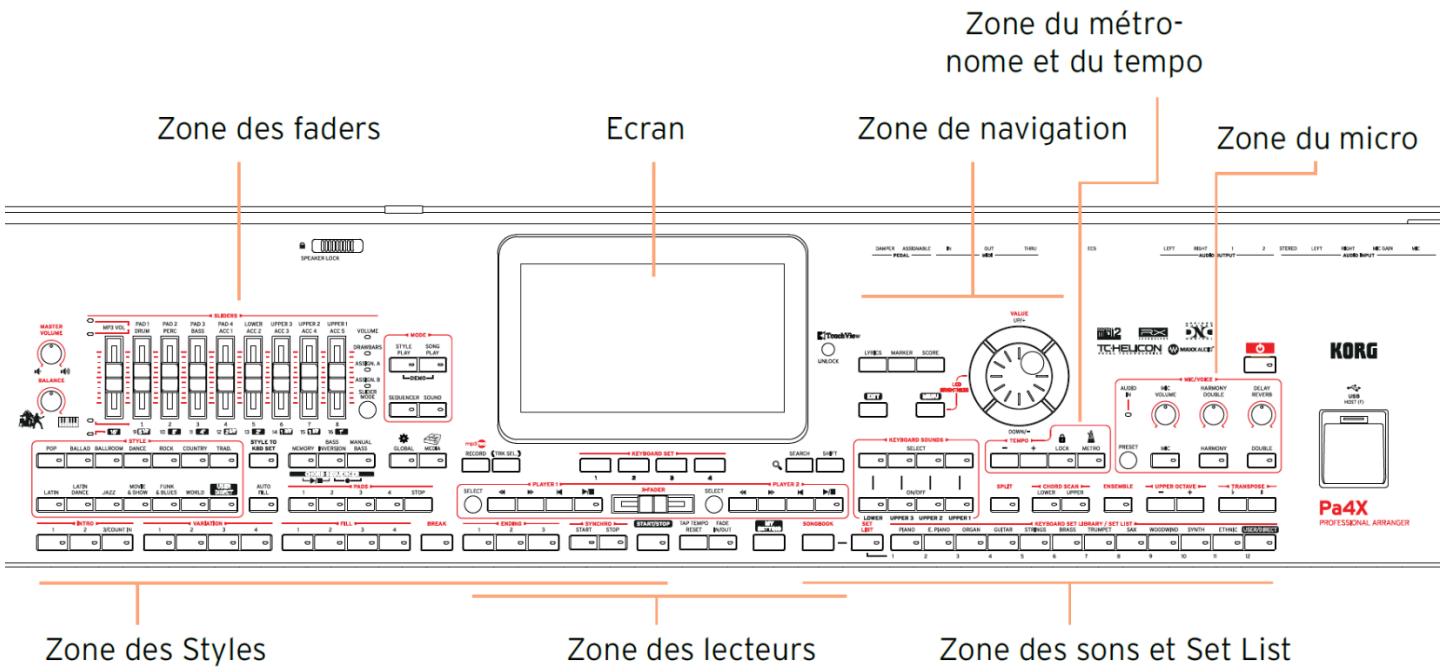
Prise pour casque

Branchez un casque à cette sortie. Utilisez un casque ayant une impédance de 16~200Ω (50Ω de préférence).

Clavier

Utilisez le clavier pour jouer des notes et des accords.
Selon l'état du bouton/témoin **SPLIT**, le clavier peut être ou non partagé entre 2 sons.

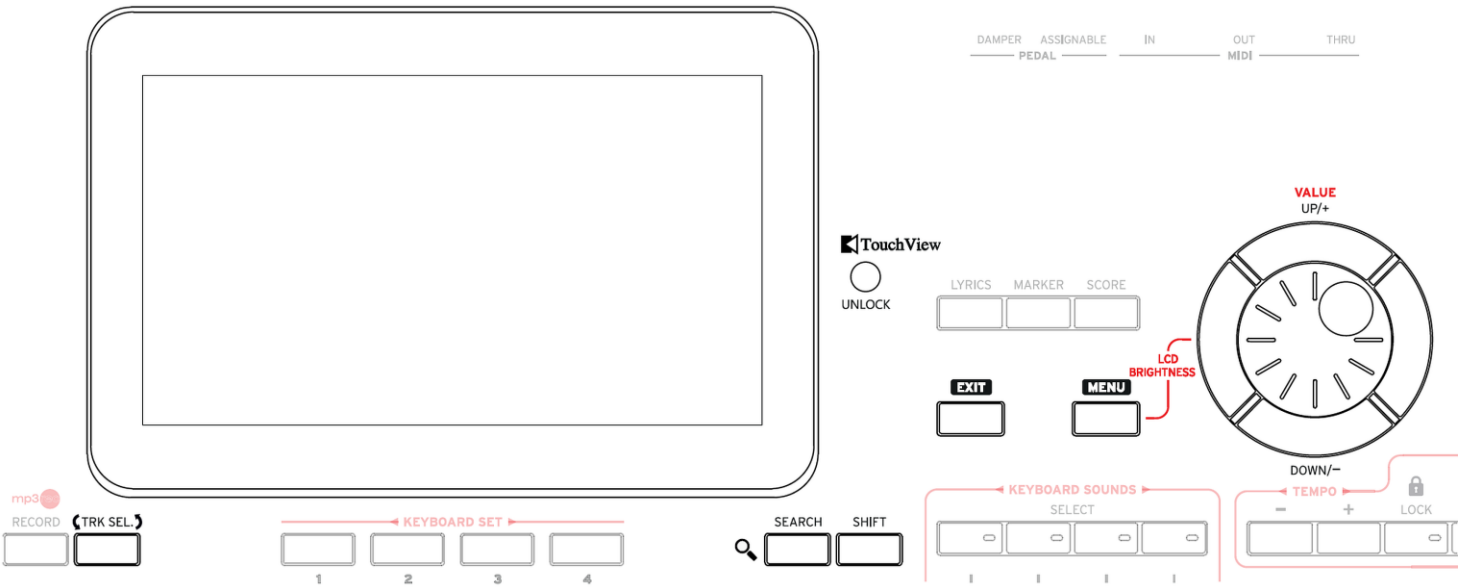
1.2.4 Panneau de commande



1.2.4.1 Écran 13
1.2.4.2 Boutons de navigation et contrôleur VALUE 13
1.2.4.3 Section « SOUNDS » (et SET LIST) 14
1.2.4.4 Sections « STYLE » & « PADS » 14
1.2.4.5 Section « PLAYER 1 », « PLAYER 2 » 14
1.2.4.6 Section « TEMPO » (et Métronome) 15
1.2.4.7 Section « MIC/VOICE » 15
1.2.4.8 Prise USB 15

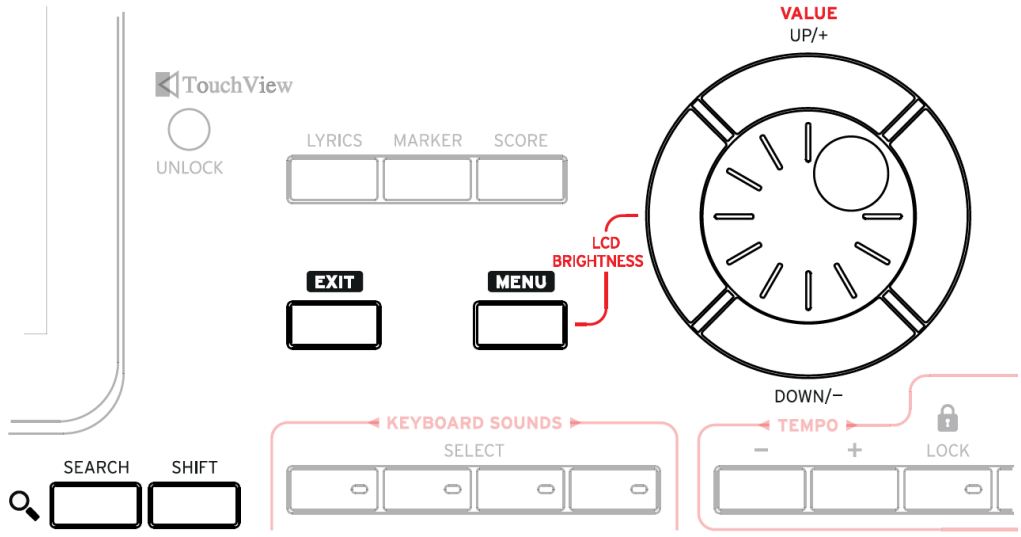
1.2.4.1 Écran

Le contôle de l'instrument peut se faire en grande partie par l'écran tactile (réglez l'inclinaison pour une lisibilité optimale) et avec l'aide des boutons des paragraphes suivants, et des boutons ci-dessous pour commencer :



- Boutons **TRK SELECT**, **UNLOCK**, **SEARCH**, **SHIFT**, **EXIT**, **MENU** & contrôleur **VALUE**

1.2.4.2 Boutons de navigation et contrôleur VALUE

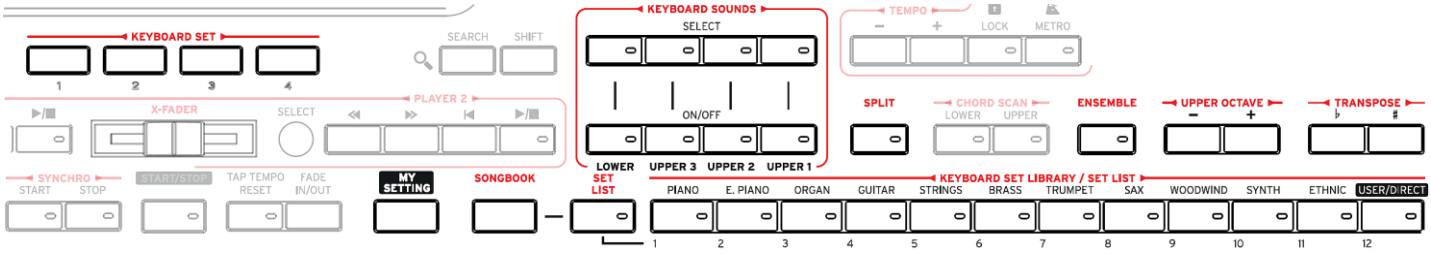


Les contrôleurs **VALUE** ci-dessous, permettent de naviguer dans les menus, les pages et les paramètres ainsi que de chercher des ressources musicales diverses :

- Contrôleur **VALUE,**
- Boutons **MENU, EXIT, SEARCH, SHIFT**

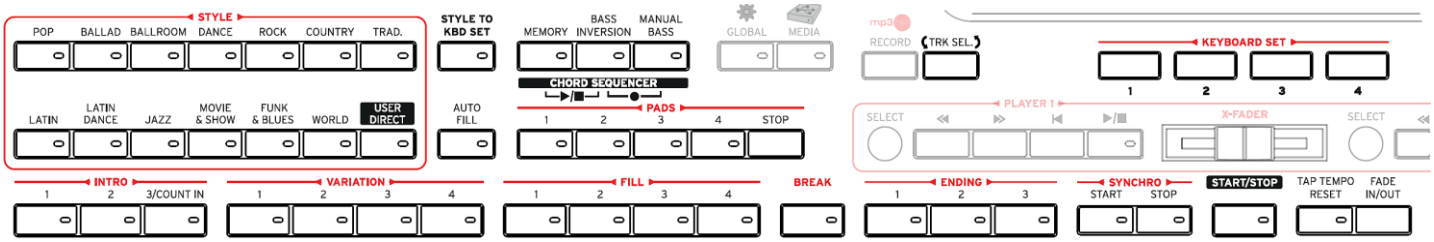
1.2.4.3 Section « SOUNDS » (et SET LIST)

Des collections de sons associés à un « Style » ou un « morceau » sont sélectionnables sous forme de « Keyboard Sets » d'une bibliothèque dédiée, ou de « Set Lists » du « SongBook ».



1.2.4.4 Sections « STYLE » & « PADS »

Les « Styles » fournissent un accompagnement automatique avec un groupe de musiciens virtuels.

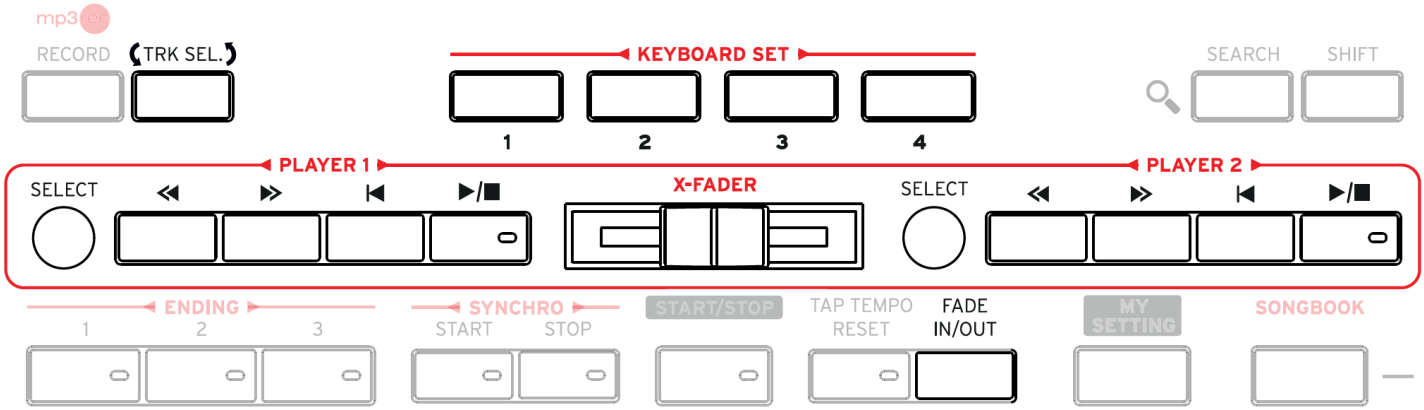


1.2.4.5 Section « PLAYER 1 », « PLAYER 2 »

- Les 2 « PLAYERS » (Lecteurs) peuvent reproduire des morceaux sous forme de fichier (Audio ou MIDI).
- On peut en même temps jouer sur le **clavier** des sons sélectionnés par les « KEYBOARD SET » 

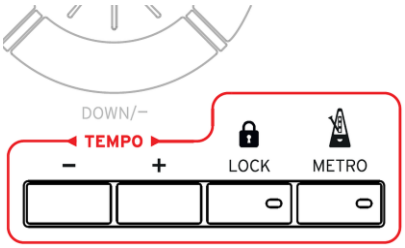
, ou sur les « PADS » **1-4** 

.



  - Boutons « PLAYERS » **TRK SEL**, « KEYBOARD SET » **1 2 3 4**,
  - Boutons PLAYER 1/2 » **SELECT**, ◀◀, ▶▶, ⏮, ▶/■
  - Curseur « PLAYERS » **X-FADER**

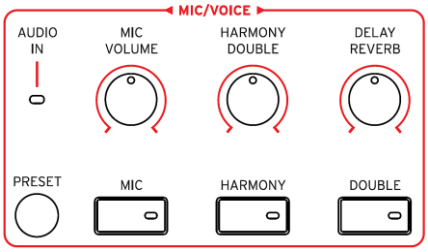
1.2.4.6 Section « TEMPO » (et Métronome)



Les boutons de la section « TEMPO » permettent de déclencher un métronome, ainsi que de régler le tempo du métronome, des Styles et des morceaux :

- Boutons **-**, **+**, **LOCK**, **METRO**

1.2.4.7 Section « MIC/VOICE »



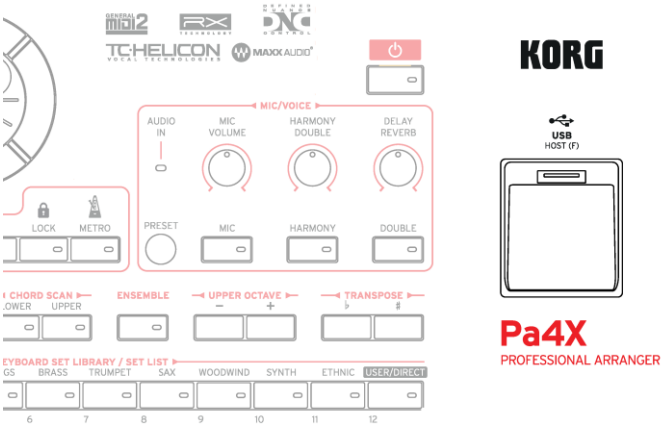
Ces contrôleurs et témoins lumineux permettent de régler l'entrée micro ainsi que les effets vocaux et d'harmonisation :

- Témoin **AUDIO IN**
- Potards **MIC VOLUME**, **HARMONY DOUBLE**, **DELAY REVERB**,
- Boutons **PRESET**, **MIC**, **HARMONY**, **DOUBLE**

1.2.4.8 Prise USB

Cette prise permet de connecter par USB un périphérique de mémoire comme une clé USB (HOST-F).

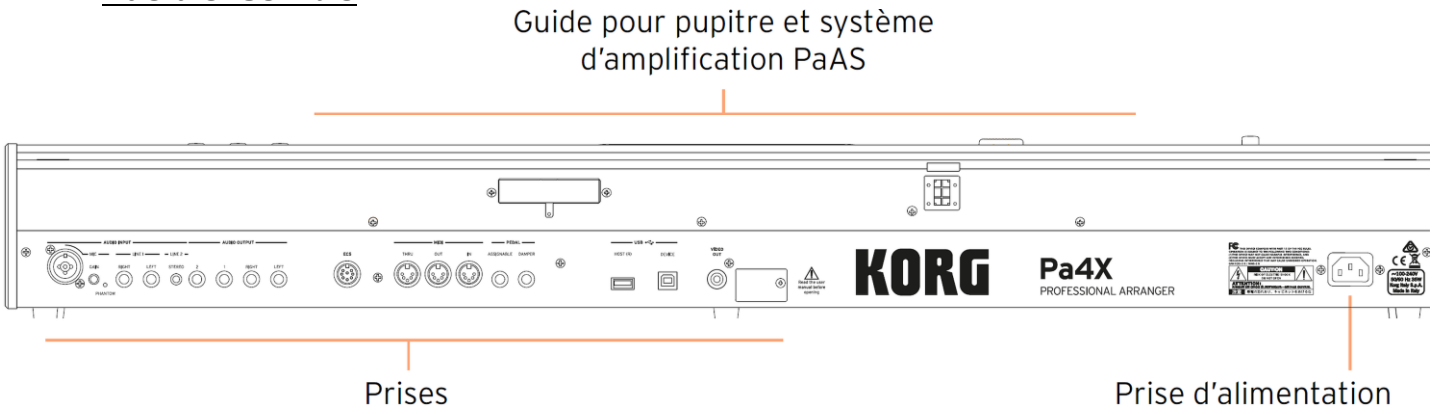
On peut aussi brancher une petite lampe USB pour éclairer la façade ou le pupitre.



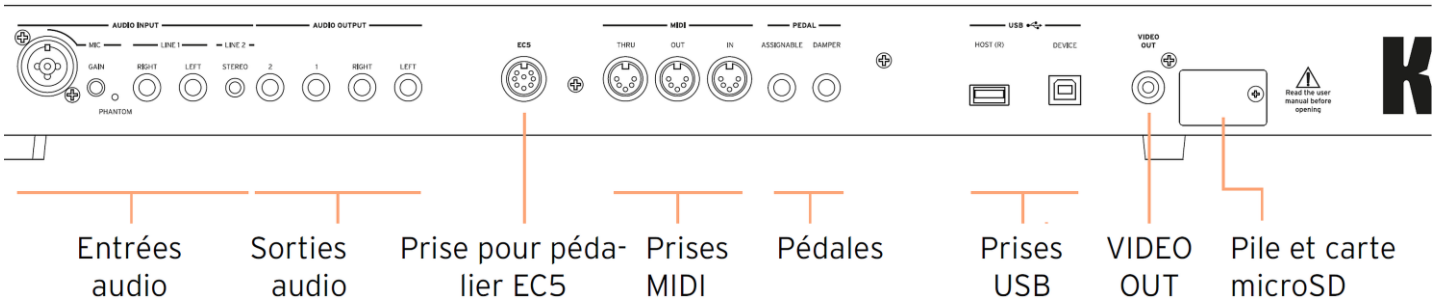
1.2.5 Connexions du panneau arrière

Le panneau arrière permet d'effectuer diverses connexions.

Vue d'ensemble



Prises



Entrées audio
Utilisez ces prises pour brancher un microphone ou un autre instrument. Le mini-jack STEREO permet de brancher directement la sortie audio d'un lecteur multimédia, d'un smartphone ou d'une tablette.

Sorties audio
Utilisez ces prises pour transmettre le signal audio à une console de mixage ou de sonorisation, à deCs enceintes actives ou à votre chaîne hifi.

Prise EC5
Vous pouvez brancher ici un pédalier Korg « EC5 » (en option) afin de piloter de nombreuses fonctions en temps réel.

Prises « MIDI »
Ces prises MIDI permettent de relier votre Pa4X à des contrôleurs externes (clavier maître, guitare MIDI, contrôleur à vent, accordéon MIDI…), à une série d'Expandeur ou à un ordinateur avec interface MIDI.

Prises « PEDAL »

- prise **DAMPER** pour brancher une pédale de maintien (Sustain)
- prise **ASSIGNABLE** pour brancher une pédale continue ou un commutateur au pied.

Prises USB
Utilisez ces prises pour brancher le Pa4X à un ordinateur (DEVICE) ou pour brancher un support de mémoire USB comme une clé USB (HOST-R).

VIDEO OUT
Branchez le Pa4X à un écran TV ou vidéo pour afficher les paroles et les accords sur grand écran.

Compartiment pile et microSD
Ce compartiment contient la pile de l'horloge et la carte microSD.

Prise d'alimentation
Branchez le câble d'alimentation IEC fourni à cette prise.

1.3 Configuration des pédales et connexions audio

1.3.1 CONNEXION DE PÉDALES 18
1.3.2 CONNEXION DU PÉDALIER « EC5 » 19
1.3.3 CONNEXION D'UN CASQUE 19
1.3.4 CONNEXION DES SORTIES AUDIO 20

1.3.1 Connexion de pédales

Connexion de la pédale de maintien (= Damper = Sustain)

- Prise « PEDAL » **DAMPER** pour une pédale de maintien (Sustain) comme la KORG « PS1 », « PS3 » ou « DS1H ».
  La pédale « DS1H » reproduit toutes les nuances de jeu de pédale, pour certains sons de piano acoustique (Par exemple « Concert Grand »).

Pour la calibrer ou changer sa polarité, affichez la page « Global > Controllers > Foot ».

Connexion d'une pédale continue ou commutateur

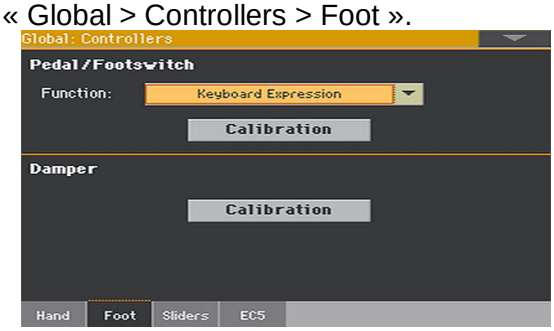
- Prise « PEDAL » **ASSIGNABLE** pour une pédale commutateur comme la KORG « PS1 », « PS3 » ou « DS1H » (en option) ou une pédale continue comme la pédale de volume KORG « XVP-10 » ou la pédale d'expression « EXP-2 ».
  Par défaut, cette prise est assignée à la pédale d'expression.

On peut la calibrer, changer sa polarité ou la fonction qui lui est assignée, dans la page « Global > Controllers > Foot ».

Que faire si une pédale ne fonctionne pas correctement?

Si vous utilisez une pédale d'un autre fabricant, il peut être nécessaire d'inverser la polarité de la pédale.

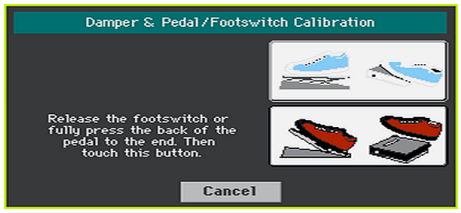
- 1. Affichez la page « Global > Controllers > Foot ».



- 2. Touchez [Calibration] pour la pédale à calibrer afin d'afficher la fenêtre « Damper & Pedal/Footswitch Calibration ».



- 3. Enfoncez complètement la pédale et, en la maintenant enfoncée, touchez [Push] pour confirmer qu'elle transmet la valeur maximum.



- 4. Quand la fenêtre suivante apparaît, relâchez la pédale.



- 5. Touchez le bouton [Push] pour confirmer la valeur minimum. Vérifiez si la pédale fonctionne correctement. Si ce n'est pas le cas, recommencez cette procédure.
- 6. Bouton **EXIT** pour retourner à la page précédente.

1.3.2 Connexion du pédalier « EC5 »



- Prise **EC5** pour un pédalier KORG « EC5 » (en option) permettant de piloter différentes fonctions.

Par défaut,

- ✓ le premier commutateur sert de commande « Start/Stop » pour l'accompagnement automatique,
- ✓ les 4 autres commutateurs sélectionnent une des 4 variations de « Style ».

Pour changer les fonctions assignées, affichez la page « Global > Controllers > EC5 ».

1.3.3 Connexion d'un casque

Branchez un casque à la prise casque. Utilisez un casque ayant une impédance de 16~200Ω (50Ω de préférence). Quand vous branchez un casque, les haut-parleurs optionnels « PaAS » sont automatiquement désactivés.



- Potard **MASTER VOLUME** **p**our régler le niveau de sortie

1.3.4 Connexion des sorties audio

Les prises de la section « AUDIO OUTPUT » permettent de se raccorder à une table de mixage, à des enceintes actives ou à un système d'amplification audio (prises jack symétriques/asymétriques (TRS) 6,35mm).

- **LEFT** & **RIGHT** : sorties stéréo principales. Branchez l'une d'elles pour envoyer un signal mono. Réglez le niveau de sortie avec la commande **MASTER VOLUME**.

- **1** & **2** : sorties secondaires distinctes. Elles peuvent être utilisées pour un mixage secondaire stéréo ou pour transmettre un signal à mixer, à traiter ou à amplifier séparément.
  Les signaux envoyés à ces sorties n'ont pas d'effets. Réglez leur volume avec les commandes de la console ou des enceintes externes.

NB : Si vous utilisez un amplificateur audio de salon, branchez l'autre extrémité du câble à l'entrée **CD**, **LINE IN** ou **TAPE/AUX**. N'utilisez pas les entrées **PHONO** de votre installation audio.

1.4 Mise en route

1.4.1 MISE SOUS TENSION DE L'INSTRUMENT 21
1.4.2 CALIBRAGE DE L'ÉCRAN TACTILE 21
1.4.3 RÉGLER LA LUMINOSITÉ DE L'ÉCRAN 22
1.4.4 ÉCOUTER DES MORCEAUX DE DÉMONSTRATION 23
1.4.5 PRÉSENTATION DE L'INTERFACE 23

1.4.1 Mise sous tension de l'instrument

1.4.1.1 Connexion de l'adaptateur secteur 21
1.4.1.2 Mise sous/hors tension 21

1.4.1.1 Connexion de l'adaptateur secteur

Branchez le câble d'alimentation fourni à la prise d'alimentation en face arrière ainsi qu'à une prise secteur. Quand le câble est branché, l'instrument est en veille.

1.4.1.2 Mise sous/hors tension

Mise sous tension de l'instrument

Appuyez sur le bouton d'alimentation  pour mettre l'instrument sous tension (l'allumer et quitter le mode de veille). Après la mise sous tension, une page d'accueil apparaît, suivie de la page principale du mode Style Play.

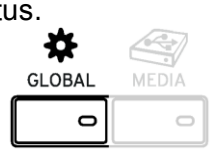
Mise hors tension (ou en veille) de l'instrument

Maintenez le bouton d'alimentation  enfoncé environ 1 seconde et relâchez-le quand l'écran s'assombrit. La procédure d'extinction démarre: elle dure quelques secondes. Ne débranchez pas le câble d'alimentation durant cette procédure.

1.4.2 Calibrage de l'écran tactile

De temps en temps (après le chargement d'une mise à jour du système d'exploitation, par exemple), calibrez l'écran TouchView™ pour qu'il reste bien précis.

N'utilisez pas d'objets pointus.

- 1. Bouton **GLOBAL** 

enfoncé (Coin inférieur gauche de l'écran) jusqu'à l'affichage de la page « Touch Panel Calibration ».

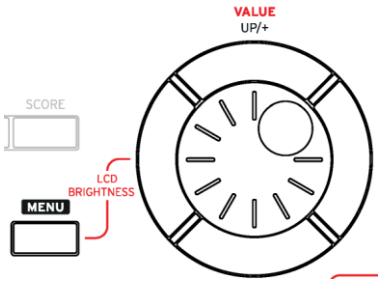


- 2. Touchez d'abord le centre exact du groupe de flèches dans le coin supérieur gauche de l'écran.
- 3. Les flèches vont se déplacer successivement dans les autres coins de l'écran. Touchez toujours le centre qu'elles indiquent.
- 4. Touchez « Save » pour confirmer le calibrage

Ou bien

Bouton **EXIT** pour annuler si besoin le calibrage avant de terminer la procédure

1.4.3 Régler la luminosité de l'écran

- Contrôleurs **LCD BRIGTHNESS** (**MENU** + **VALUE**) 

pour régler la luminosité de l'écran.

Incliner l'écran

Pour une visibilité optimale dans n'importe quelle position assise, vous pouvez régler l'inclinaison de l'écran.

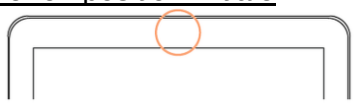
Soulever l'écran



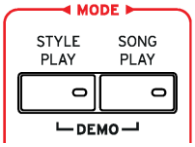
- 1. Bouton **UNLOCK** pour déverrouiller l'écran
- 2. Maintenez le bouton **UNLOCK** enfoncé et réglez l'angle d'inclinaison.
- 3. Relâchez le bouton **UNLOCK** pour bloquer l'écran dans la position choisie

Abaisser l'écran

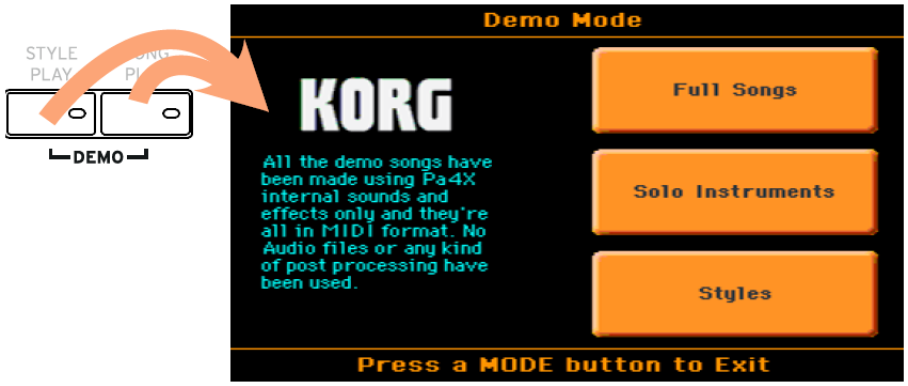
- 1. Maintenez le bouton **UNLOCK** enfoncé et soutenez l'écran pour le ramener en position horizontale
- 2. Relâchez le bouton **UNLOCK** et appuyez doucement sur le centre du bord supérieur de l'écran pour le verrouiller en position initiale



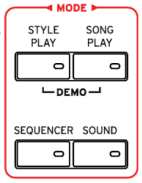
1.4.4 Écouter des morceaux de démonstration

- Presser simultanément les 2 boutons « MODE » **DEMO** 

à gauche de l'écran, pour passer en mode « Demo »



La reproduction de tous les morceaux de démonstration démarre.

- Touchez une des options à l'écran (« Full Songs », « Solo Instruments », « Styles ») puis choisissez un des morceaux de démonstration
- Un bouton « MODE » 

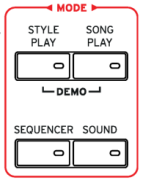
pour quitter le mode « Demo »

1.4.5 Présentation de l'interface

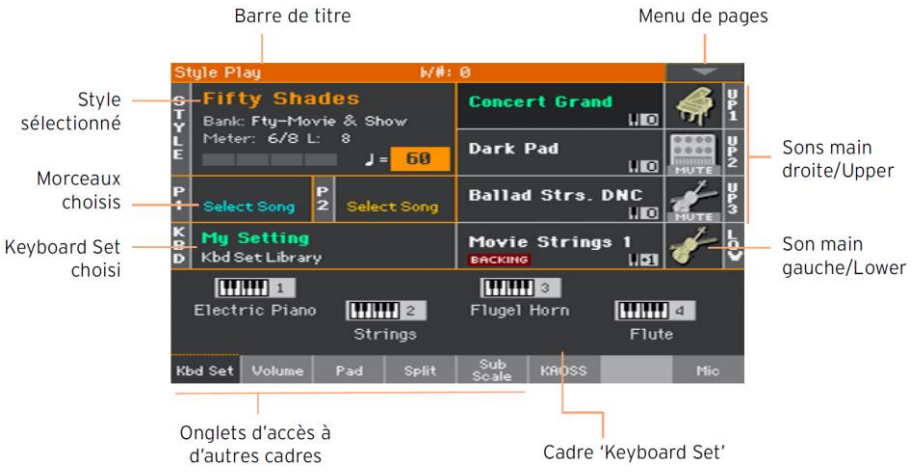
1.4.5.1 Page principale du mode « Style Play » 23
1.4.5.2 Interface utilisateur en détail 24
1.4.5.3 Naviguer entre les pages 28
1.4.5.4 Sélection de ressources musicales 31

1.4.5.1 Page principale du mode « Style Play »

La page principale du mode « Style Play » apparaît lors de la mise sous tension de l'instrument.

- Bouton « MODE » **STYLE PLAY** 

pour passer en mode « Style Play » depuis un autre mode
- Bouton **EXIT** en mode « Style Play » pour retourner à la page principale



1.4.5.2 Interface utilisateur en détail

1.4.5.2.1 Écran et éléments de l'interface utilisateur 24
1.4.5.2.2 Paramètres 27
1.4.5.2.3 Contrôleurs d'écran 28

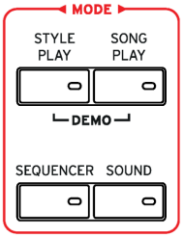
1.4.5.2.1 Écran et éléments de l'interface utilisateur

Interface utilisateur graphique couleur « TouchView »

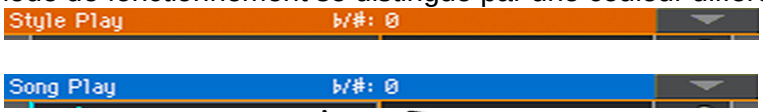
L'écran LCD tactile basé sur l'interface graphique Korg TouchView™, permet de sélectionner les « pages », « onglets » et « paramètres », puis régler les « valeurs » de paramètres en touchant les éléments affichés à l'écran.

Modes de fonctionnement

Les pages du Pa4X sont regroupées par modes de fonctionnement.



- Bouton « MODE » **du mode désiré** pour accéder à un mode désiré
  Chaque mode de fonctionnement se distingue par une couleur différente





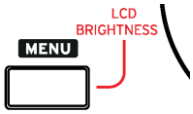
- Boutons **GLOBAL** & **MEDIA** (Sous « MODE) pour ouvrir 2 modes spéciaux qui se superposent au mode courant qui reste actif à l'arrière-plan



- Bouton **RECORD** (A droite de **GLOBAL** & **MEDIA**) pour ouvrir le mode « RECORD », qui permet de créer de nouveaux « Styles », « morceaux » et « échantillons »
  Ce mode est accessible à partir des modes « Style Play », « Sequencer » ou « Sound »

Menus d'édition

Les pages sont rassemblées en sections, accessibles d'une pression sur un des boutons d'écran du menu d'édition affiché comme suit :

- Bouton MENU 

(A gauche de VALUE) pour afficher le menu d'édition



Pages et Onglets

- Pression sur « onglet » d'une page dans le bas de l'écran, pour afficher une page regroupant certains paramètres



Fenêtres superposées

Certaines fenêtres comme « Style Select », « Sound Select », « Global », « Media » ou « Lyrics » se superposent à la fenêtre en cours.

Après une sélection dans une fenêtre de sélection, ou une pression sur bouton **EXIT**, la fenêtre se ferme et la page située en dessous réapparaît. (Fenêtre « Keyboard Set Select » dans la copie d'écran ci-dessous)



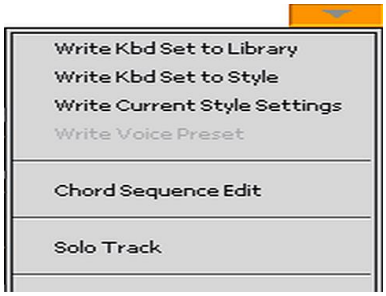
Fenêtres de dialogue

Les fenêtres de dialogue se superposent également à la page en cours, pour permettre une sélection à l'écran, puis se ferme.



Menus de page

- Touchez ▼ dans le coin supérieur droit d'une page pour ouvrir le menu de commandes de la page
- Touchez une des commandes disponibles pour la sélectionner ou touchez n'importe quelle autre partie de l'écran pour refermer le menu sans sélectionner de commande



Menus déroulants

- Flèche ▼ à côté d'un paramètre, pour ouvrir un menu pop-up pour une sous-sélection, ou bien
  Contrôleurs **VALUE** pour faire défiler la liste d'options
- touchez n'importe quel autre endroit de l'écran, pour faire disparaître le menu sans rien choisir



Listes et barres de défilement

- Toucher la « barre de défilement »  pour faire défiler une liste des fichiers ou d'autres types de données.

Ou bien
Contrôleur **VALUE** pour faire défiler une liste

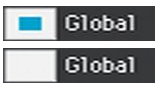
- Bouton **SHIFT** enfoncé + ▲/▼ de la « barre de défilement » (Quand la catégorie « Name » est sélectionnée), pour passer à la section alphabétique suivante/précédente



1.4.5.2.2 Paramètres

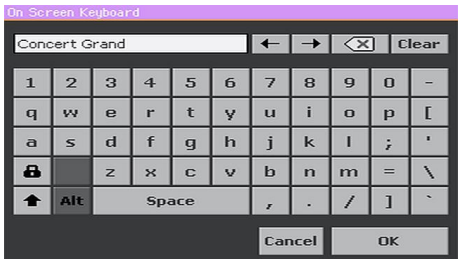
Cases à cocher

- Touchez une case à côcher pour inverser son réglage (commutateurs d'option activée/désactivée).



Noms modifiables

- Bouton « Text Edit »  à côté d'un nom, pour ouvrir la fenêtre d'entrée de texte pour saisir un nom.



Valeurs numériques

- Pour changer une valeur numérique, touchez-la une seconde fois pour afficher un pavé numérique



Ou bien

Glissez le doigt sur la valeur numérique à changer pour l'augmenter/diminuer (Notamment pour changer la valeur numérique du tempo à diverses pages).

Icônes

Différentes icônes permettent d'identifier un type de fichier, un morceau ou un dossier.

Exemple

Icône	Signification
	Dossier
	Fichier d'une banque de Styles
	Fichier « .MID »

Éléments sélectionnés (contrastés)

- Touchez un paramètre à l'écran(ou autre élément) pour déclencher une opération sur les éléments contrastés à l'écran (paramètres, données, entrées de liste)



- Commandes **VALUE** pour régler la plupart de ces paramètres

Paramètres non disponibles (gris)

Quand un paramètre ou une commande n'est pas disponible, il/elle s'affiche en gris à l'écran (désactivé).



1.4.5.2.3 Contrôleurs d'écran

Faders d'écran

- Touchez puis glissez le doigt vers le haut ou le bas pour changer la position d'un « Fader d'écran »

Ou bien

- Touchez-le puis utiliser les contrôleurs **VALUE** pour l'ajuster





Selon l'état du témoin **SLIDER MODE** , la position des « Faders d'écran » peut correspondre ou non à celle des **Faders physiques**.

Potards d'écran

- Touchez et glissez le doigt vers le haut (ou la droite) pour la tourner le réglage d'un potard d'écran

ou bien

- Touchez-le puis utiliser les contrôleurs **VALUE** pour l'ajuster



Tirettes harmoniques virtuelles

- touchez-la et glissez le doigt vers le haut ou le bas pour changer sa position d'une « tirette harmonique d'écran »

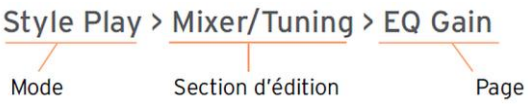
ou bien

- Touchez-là puis utiliser les contrôleurs **VALUE** pour l'ajuster



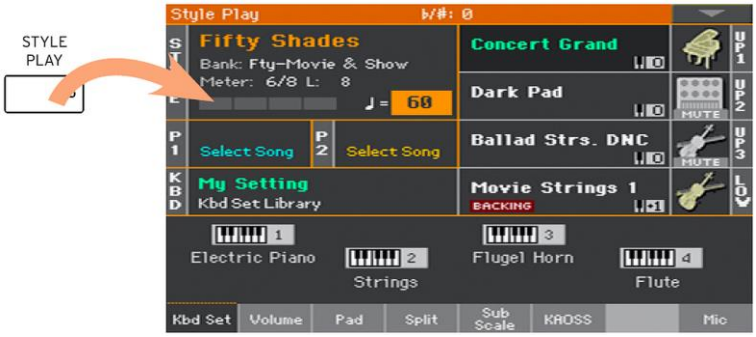
1.4.5.3 Naviguer entre les pages

Les adresses de page sont indiquées de la façon suivante dans le présent document :



Pour accéder à la page:

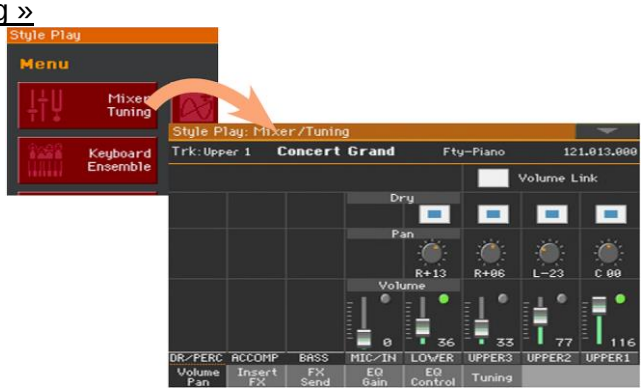
- Bouton **STYLE PLAY** pour passer en mode « Style Play » (Mode de l'instrument à sa mise sous tension) et accéder à la page principale du mode « Style Play »



- 2. Bouton **MENU** (A gauche de **VALUE**) pour <u>afficher le menu d'édition</u> du mode « Style Play »



- 3. Touchez [Mixer/Tuning] dans le menu d'édition pour <u>choisir la section « Mixer/Tuning »</u>



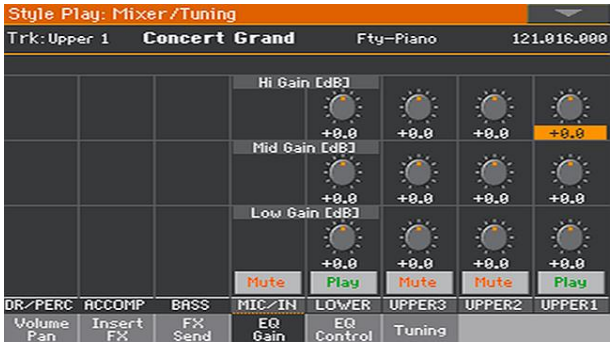
La section d'édition choisie est toujours indiquée dans la barre de titre:



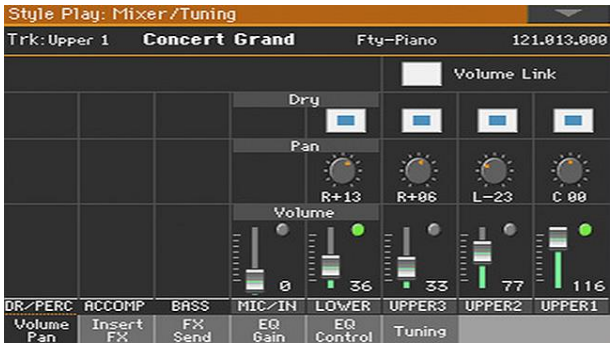
- 4. Si la page n'apparaît pas encore à l'écran, touchez l'onglet « EQ Gain » pour <u>sélectionner la page « EQ Gain »</u>



- 5. Réglez les paramètres.



- 6. Touchez l'onglet « Volume/Pan » pour <u>régler les paramètres de cet autre page</u> de la même section d'édition



- 7. Bouton **EXIT** pour <u>retourner à la page principale du mode « Style Play »</u>

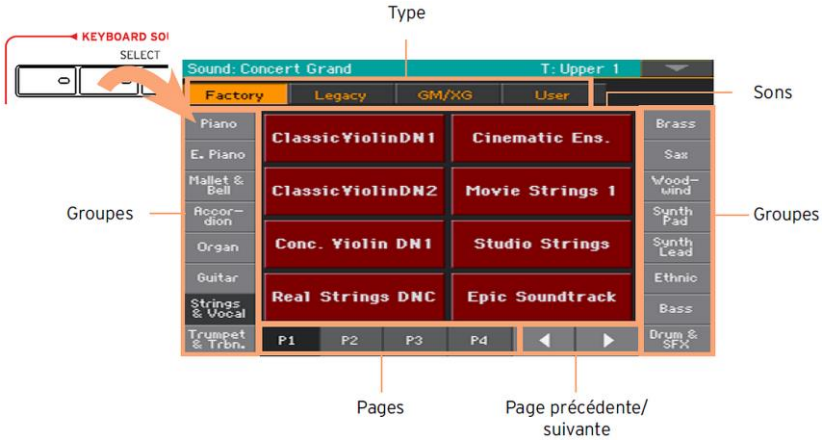


En mode « Song Play », **EXIT** ramène à la page principale du mode « Song Play ».

1.4.5.4 Sélection de ressources musicales

Ouvrir une fenêtre de sélection

- Un des boutons « STYLE », « SOUND SELECT » ou un des boutons « KEYBOARD SET LIBRARY » **1-12**, pour ouvrir la fenêtre de sélection correspondante
  Par exemple, la fenêtre de sélection « Sound » :



Ou bien

- Touchez le nom d'un élément affiché à l'écran pour ouvrir la fenêtre de sélection
- Bouton **EXIT** pour quitter cette fenêtre

Les fenêtres de sélection restent ouvertes jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton **EXIT**.

NB : Pour qu'elles se ferment automatiquement après quelques secondes ou après la sélection d'une option, désactivez le paramètre « Display Hold » (voyez « Display Hold » § 2.1.4.2 ci-dessous).

2 II: Jouer et Chanter

2.1 JOUER AVEC DIFFÉRENTS « SOUNDS » : « KEYBOARD SET » 1-4 32
2.2 TEMPO ET MÉTRONOME 46
2.3 JOUER AVEC DES « STYLES » 48
2.4 PERSONNALISER UN « STYLE » 57
2.5 SÉQUENCEUR D'ACCORDS : CHORD SEQUENCER 60
2.6 JOUER AVEC LES « PADS » 62
2.7 REPRODUIRE DES « SONGS MIDI & AUDIO » 63
2.8 PAROLES, ACCORDS, MARQUEURS ET PARTITIONS 71
2.9 UTILISER LES EFFETS KAOSS 76
2.10 RECHERCHE DE FICHIERS ET D'AUTRES DONNÉES : FONCTION « SEARCH » 81

2.1 Jouer avec différents « Sounds » : « KEYBOARD SET » 1-4

Voir le paragraphe 7.3 ci-dessous pour plus de détails sur les « Keyboard Sets ».

2.1.1 « SOUNDS » ET « KEYBOARD SETS » 32
2.1.2 « KEYBOARD SET » DE « SOUNDS » FAVORIS : MY SETTING 33
2.1.3 CHOISIR UN « KEYBOARD SET LIBRARY » 33
2.1.4 CHOISIR LE « KEYBOARD SET » D'UN « STYLE » OU D'UNE « ENTRÉE SONGBOOK » 35
2.1.5 UTILISER ET PILOTER DES « SOUNDS » 37
2.1.6 SÉLECTION DE « SOUNDS » DIFFÉRENTS POUR LES MAINS GAUCHE ET DROITE : SPLIT 39
2.1.7 TRANSPOSITION PAR OCTAVE : « TRANSPOSE » 45
2.1.8 ACTIVER/DÉSACTIVER L'HARMONISATION: ENSEMBLE 45

2.1.1 « Sounds » et « Keyboard Sets »

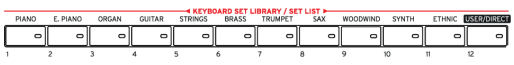
Les « sounds » sont les éléments de base des sons produits, assignés aux parties de clavier et aux autres parties (notamment accompagnement), et classés en familles d'instruments (pianos, cordes, synthétiseurs…).

Un ensemble de « Sounds » utilisés simultanément par le clavier peut être mémorisé sous forme de « Keyboard Set ».



- Un bouton « KEYBOARD SET » **1-4** pour charger automatiquement des sons et des réglages

Un « Keyboard Set » contient pratiquement tous les réglages modifiables: assignations de sons, transposition, effets etc. Ils sont aussi associés à un « Style » ou une entrée « SongBook »



- Boutons « KEYBOARD SET LIBRARY » **1-12** pour accéder à la bibliothèque de « Keyboard Sets »
- Boutons « KEYBOARD SET » **1-4** sous l'écran pour sélectionner un « Style » ou une entrée « SongBook » en chargeant un groupe de 4 « Keyboard Sets ».

Voir l'édition des « Keyboard Sets » au paragrpahe 7.3.1 ci-dessous.

2.1.2 « Keyboard Set » de « Sounds » favoris : MY SETTING

« My Setting » est un « Keyboard Set » spécial dans lequel sauvegarder des réglages initiaux favoris pour les sons du clavier, les effets, la transposition, les commutateurs assignables, un « Style » favori etc.

Ce « Keyboard Set » configure donc l'instrument instantanément selon ses préférences.

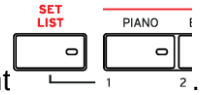


- Bouton MY SETTING pour sélectionner le « Keyboard Set » spécial des sons favoris
  NB : Ce « Keyboard Set » spécial est électionné automatiquement à la mise sous tension.
- Bouton MY SETTING + [OK] dans la fenêtre de dialogue « Write » qui s'affiche, pour mémoriser le Set « My Setting »

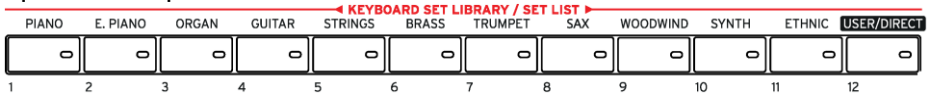
2.1.3 Choisir un « KEYBOARD SET LIBRARY »

Les « Keyboard Sets » sont conservés dans une bibliothèque spéciale, accessible à partir du panneau avant ou de l'écran.

Ouvrir la fenêtre de sélection de « Keyboard Set » par le panneau avant

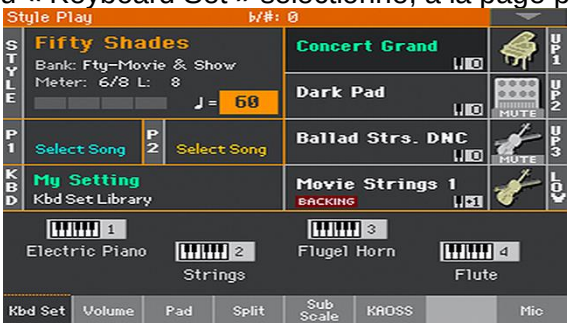
- 1. Vérifiez que le témoin **SET LIST** est éteint 

.
- 2. Un bouton « KEYBOARD SET LIBRARY » **1-12**
  Chaque bouton porte le nom d'une famille d'instruments.



Ouvrir la fenêtre de sélection de « Keyboard Set » par l'écran

- touchez le nom du « Keyboard Set » sélectionné, à la page principale.



Après avoir appuyé sur un bouton ou touché l'écran, la fenêtre de sélection « Keyboard Set » apparaît.



Sélection d'un « Keyboard Set »

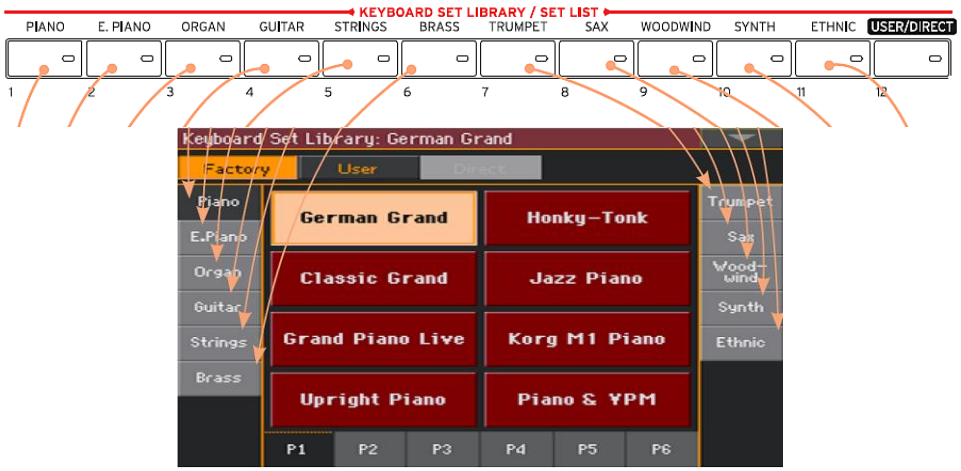
- 1. Onglet en haut de la fenêtre pour sélectionner un des 3 types de « Keyboard Sets »



Factory	« Keyboard Sets » standard ne pouvant pas être modifiés
User	Mémoires permettant de sauvegarder vos propres Keyboard Sets ou des Keyboard Sets d'un dispositif externe
Direct	« Keyboard Sets » utilisateur accessibles directement sur support de mémoire, sans chargement préalable

- 2. touchez un des onglets latéraux de la fenêtre « Keyboard Set Library » pour changer de groupe de « Keyboard Sets »

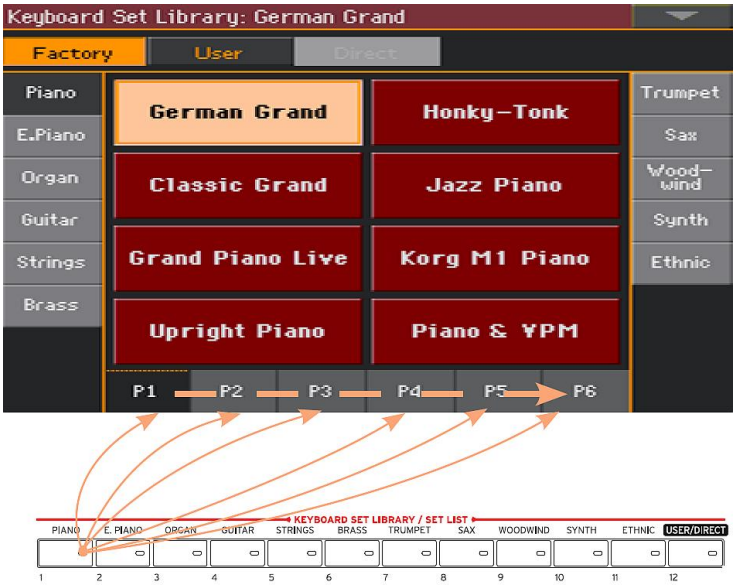
Ou bien
un autre bouton « KEYBOARD SET LIBRARY » **1-12**



- 3. Touchez un des onglets « P1~P6 » 

dans le bas de la fenêtre

ou bien
appuyez plusieurs fois sur le bouton choisi parmi « KEYBOARD SET LIBRARY », pour sélectionner une des pages du groupe de « Keyboard Sets » choisi



➢ 4. Touchez le nom du « Keyboard Set » voulu.



➢ 5. bouton **EXIT** pour fermer la fenêtre « Keyboard Set Library » (ce n'est pas automatique).



- Le nom du « Keyboard Set » sélectionné apparaît dans la page principale.
- Les sons assignés au clavier (affichés dans la partie droite de l'écran) changent.

2.1.4 Choisir le « Keyboard Set » d'un « Style » ou d'une « entrée SongBook »

Chaque « Style » ou entrée « SongBook » dispose de 4 « Keyboard Sets » adaptés, sélectionnables sur le panneau avant ou bien à l'écran.

Choisir un « Keyboard Set » par le panneau avant

➢ Un des boutons « KEYBOARD SET » **1-12**



Choisir un « Keyboard Set » à l'écran

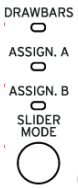
- 1. Si besoin touchez l'onglet [Kbd Set] pour le sélectionne à la page principale



- 2. Touchez le nom « Keyboard Set » à sélectionner, au dessus des onglets
  - Le nom du « Keyboard Set » sélectionné apparaît dans la page principale.
  - Les sons assignés au clavier (affichés dans la partie droite de l'écran) changent.

2.1.4.1 « Digital Drawbars »

Certains « Keyboard Sets » du groupe « Organ » dans la bibliothèque porte les lettres « DWB » dans leur nom, car ils contiennent des tirettes harmoniques (drawbars) virtuelles pour simuler les orgues élec- tromécaniques.



Avec ces sets, le témoin actif du bouton **SLIDER MODE** devient **DRAWBARS**. Utilisez alors les **faders** pour piloter les tirettes harmoniques et les registres correspondants d'orgue.

2.1.4.2 « Display Hold »

On peut faire en sorte que la fenêtre de sélection disparaisse d'elle-même après la sélection d'un « Sound », « Keyboard Set » ou « Style » afin d'essayer diectement d'autres possibilités.

Pour activer/couper « Display Hold » :

- 1. Affichez la page « Global > General Controls > Interface ».
- 2. Puis :
  - Case « Display Hold On » pour l'activer.
    La fenêtre de sélection d'un « Sound », « Keyboard Set », « Style », « mémoire Pad » ou « Preset vocal » reste affichée jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton **EXIT**.
  - Case « Display Hold On » pour la désélectionner.
    Après la sélection d'une entrée, la fenêtre de sélection se referme.
- 3. Bouton **EXIT** pour retourner à la page précédente

2.1.4.3 Factory, User, Favorite, Direct

Les termes « Factory », « User », Favorite », « Direct », font allusion au type de protection contre l'écriture, ou au degré de personnalisation des données.

- « Factory » (Keyboard Sets, Sounds, Styles, Pads) : éléments qu'on ne remplace ou modifie généralement pas.
  Ils garantissent que les ressources musicales (comme les entrées « SongBook ») trouveront toujours des ressources musicales associées (comme les « Styles »).
- « User » (Keyboard Sets, Sounds, Styles, Pads, VP Presets) : éléments qu'on peut remplacer ou modifier.
- « Favorites » (« Styles ») : éléments USER dont les banques (onglets latéraux) peuvent être renommées pour créer des catégories personnelles.
- « Direct » (Keyboard Sets, Styles, entrées SongBook) : éléments « User/Favorite » pouvant être lus directement depuis un support de stockage.

2.1.5 Utiliser et piloter des « Sounds »

Aftertouch

Avec certains« Sounds », une pression supplémentaire sur les touches du clavier modifie le son (en accentuant le vibrato, par exemple).

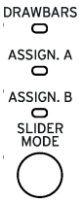
Pédales

Les pédales jouent différents rôles selon leur programmation.

- La pédale **DAMPER** (forte) maintient les notes jusqu'à ce que vous la relâchiez.
- La pédale (ou le commutateur au pied) **ASSIGNABLE** dépend de la programmation effectuée à la page « Global > Controllers > Foot ».

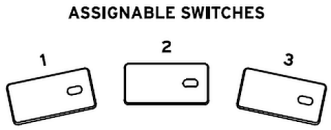
Faders assignables (= Sliders = Curseurs)

Les **faders** ont différentes fonctions selon le « Keyboard Set » choisi (réglage des niveaux de différents sons, tirettes harmoniques d'un orgue ou autres fonctions assignables).



Un témoin du bouton **SLIDER MODE** indique le mode de fonctionnement des **Sliders**.

Commutateurs assignables



Les **commutateurs assignables** (à gauche du clavier) peuvent fonctionner selon 2 modes en fonction du son choisi et des fonctions « DNC » assignées (Cf. § 2.1.5.1 & 7.6.2.1.4 ci-dessous).

Mode	
Booking	Contrôleur activé dans l'attente de l'action du clavier, puis automatiquement désactivé
Toggle	Contrôleur alternativement activé/désactivé par la pression

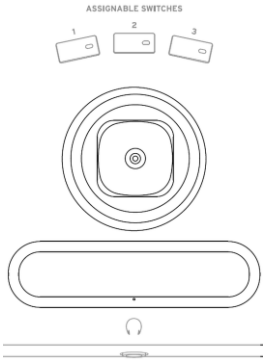
La LED témoin de chaque contrôleur assignable indique sont mode DNC & son statut :

Statut du témoin	Mode et signification
Eteint	Aucune fonction DNC n'est assignée
Rouge	« Booking » : La fonction DNC assignée est non activée
Rouge clignotant	« Booking » : la fonction DNC assignée est activée pour la prochaine touche jouée (Ensuite la LED reste allumée)
Vert	« Toggle » : La fonction DNC assignée est non activée
Vert clignotant	« Toggle » : Fonction DNC activée (Une nouvelle pression désactive la fonction)

Joystick (Gauche du clavier)

- vers la gauche ou la droite pour changer généralement la hauteur du son
- vers l'avant pour déclencher souvent la modulation, mais cela dépend des sons sélectionnés.

  Avec les orgues électromécaniques, le fait de pousser change la vitesse des haut-parleurs rotatifs.
- vers l'arrière dépend du son sélectionné.



Ruban (Gauche du clavier)
vers la gauche ou la droite change généralement le timbre des sons et/ou leur hauteur mais l'effet varie selon le son choisi.

2.1.5.1 Fonctions DNC 38

2.1.5.1 Fonctions DNC

Cf. § 2.1.5 ci-dessus & 7.6.2.1.4 ci-dessous.

Le système « KORG DNC » (« Defined Nuance Control » appelé simplement « Articulation » chez Yamaha) permet d'introduire des nuances et des articulations sonores.

Le **joystick**, le **ruban,** les **commutateurs assignables** et les **commutateurs au pied** (simple ou EC5) permettent par exemple d'ajouter les bruits mécaniques de :

- ✓ souffle de saxophone/trompette/clarinette/harmonica
- ✓ cordes pincées ou frottées
- ✓ ouverture/fermeture de clés de saxophones

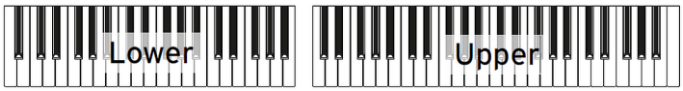
2.1.6 Sélection de « Sounds » différents pour les mains gauche et droite : SPLIT

2.1.6.1 Partage du clavier : SPLIT.....39
2.1.6.2 « Split », « Keyboard Mode » et « Sounds ».....39
2.1.6.3 Changer le point de partage temporaire : « Local Split Point ».....39
2.1.6.4 Jouer avec 2 ou 3 « Sounds » simultanément.....40

2.1.6.1 Partage du clavier : SPLIT



- Bouton **SPLIT** pour allumer son témoin, pour diviser le clavier en 2 parties « Lower » et « Upper »



- Bouton **SPLIT** pour éteindre son témoin, pour annuler le partage et utiliser les sons « Upper » sur tout le clavier, comme sur un piano acoustique.



2.1.6.2 « Split », « Keyboard Mode » et « Sounds »

Lors du changement de l'état du bouton **SPLIT**, le nombre de sons audibles peut aussi changer.

Témoin SPLIT	Keyboard Mode	Sons main gauche (Lower)	Sons main droite (Upper)
Eteint	Full	Pas de son « Lower »	Jusqu'à 3 sons « Upper » assignés à tout le clavier
Allumé	Split	Un son « Lower » assigné à la partie main gauche	Jusqu'à 3 sons « Upper » assignés à la partie droite du clavier

2.1.6.3 Changer le point de partage temporaire : « Local Split Point »

On peut déplacer le point de partage séparant les parties « Lower » et « Upper » (Split Point).

Pour le point de partage « Global », voir le paragraphe 7.3.1.1 ci-dessous.

Avec le panneau de commande

- 1. Gardez le bouton **SPLIT** enfoncé pour ouvrir la fenêtre de dialogue « Split Point »



- 2. Presser une touche du clavier pour définir la note la plus basse de la partie « Upper » (main droite)

Avec l'écran tactile

- 1. Affichez la page principale et touchez l'onglet [Split] pour afficher le cadre « Split »



- 2. Touchez le clavier virtuel à l'écran puis actionnez la touche du clavier pour définir la note la plus basse de la section « Upper » du clavier.

Ou bien

- Toucher [Set Point] à l'écran et commandes **VALUE** pour changer le point de partage du clavier.

Lorsque le « Split Point » est modifié, le paramètre « Global » est automatiquement désélectionné (Voir « Partage global » et « local» (ou temporaire) au paragraphe 7.3.1.2.2 ci-dessous).

Mémoriser le « Split Point » local

Le point de partage « local » peut être mémorisé dans un « Keyboard Set ».
Chaque « Keyboard Set » associé à un « Style » ou une « entrée SongBook » peut avoir un point de partage différent.
Voir le paragraphe 7.3 ci-dessous éditer les « Keyboard Sets ».

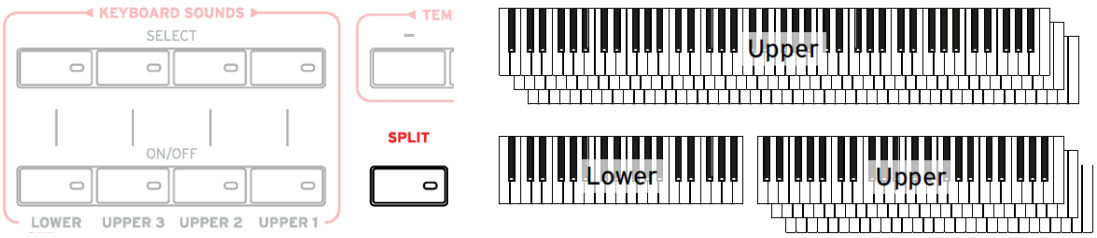
2.1.6.4 Jouer avec 2 ou 3 « Sounds » simultanément

2.1.6.4.1 Activer/couper les « Sounds » du clavier 40
2.1.6.4.2 Jouer avec différents sons 41
2.1.6.4.3 Mixer les « Sounds » du clavier 43
2.1.6.4.4 Transposition : « TRANSPOSE » 45
2.1.6.4.5 Ajouter des harmonies : ENSEMBLE 45

2.1.6.4.1 Activer/couper les « Sounds » du clavier

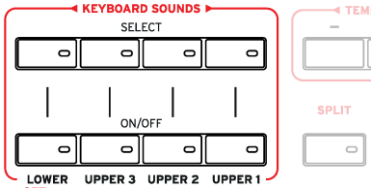
Jusqu'à 3 « Sounds » peuvent être activés en « Layer » sur la partie « Upper » du clavier.

- Témoin **SPLIT** éteint : « Full Keyboard » sons « Upper » sur tout le clavier.
- Témoin **SPLIT** allumé : « Split Keyboard » sons « Upper » à la partie droite du clavier.



Sélectionner les « Sounds »

Avec le panneau de commande

- **Boutons** « KEYBOARD SOUNDS » allumés/éteints 

pour activer/couper les sons correspondants

Avec l'écran tactile

- Touchez l'icône [Play/Mute] pour choisir « Mute » et couper un son 

- Ttouchez l'icône [Play/Mute] pour choiosir « Play », et activer le son 

Mémoriser le Sound Status

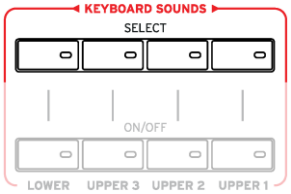
Le statut « Play/Mute » est mémorisable dans un « Keyboard Set ».

2.1.6.4.2 Jouer avec différents « Sounds »

Les différents « Sounds » assignés au clavier sont mémorisés dans des « KEYBOARD SET » accessibles de différentes façons.

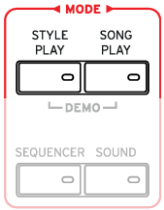
Ouvrir la fenêtre de sélection

Avec le panneau avant

- Bouton « KEYBOARD SOUNDS » « SELECT » 1-4 

pour sélectionner le son à changer (en bas à droite du coin inférieur droite de l'écran)

Avec l'écran tactile



- 1. Bouton « MODE » **STYLE PLAY** ou **SONG PLAY** , à gauche de l'écran, pour affichez la page principale en mode « Style Play » ou « Song Play »
- 2. Touchez un nom à l'écran pour sélectionner le son à changer
- 3. Touchez encore le nom du son à changer pour ?

Sélectionner un « Sound »

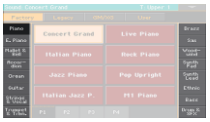
- 1. Parcourez les « Sounds » dans la fenêtre de sélection de son



Boutons du haut de la fenêtre 

pour sélectionner entre plusieurs types de « Sounds ».

Factory	« Sounds » standards ne pouvant pas être modifiés
Legacy	« Sounds » standards assurant la compatibilité avec des instruments plus anciens de la série « Pa ». Ces sons fonctionnent immédiatement avec d'anciens « Styles » ou « morceaux », même s'ils ne pas sonnent pas aussi bien que les nouveaux
Local	« Sounds » propre à une région géographique, pour certains modèles de PA4X
GM/XG	« Sounds » standards assurant la compatibilité avec les « Sounds » et « Drum Kits » General MIDI et XG
User	Mémoires permettant de sauvegarder vos propres « Sounds » ou « Drum Kits » voire ceux d'un dispositif externe

- Touchez un des onglets latéraux  pour <u>choisir un autre groupe de sons</u>
- Touchez un des onglets « P1~Px » 

dans le bas de la fenêtre, pour <u>changer de page au sein d'un groupe</u>

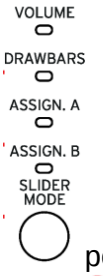
- 2. Touchez un nom pour <u>sélectionner le son voulu</u>
- 3. Bouton **EXIT** pour <u>fermer la fenêtre de sélection de son</u> (ce n'est pas automatique)

2.1.6.4.3 Mixer les « Sounds » du clavier

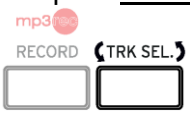
2.1.6.4.3.1 Régler le volume et la balance des « Sounds » 43
2.1.6.4.3.2 Activer / couper les « Sounds » 44

2.1.6.4.3.1 Régler le volume et la balance des « Sounds »

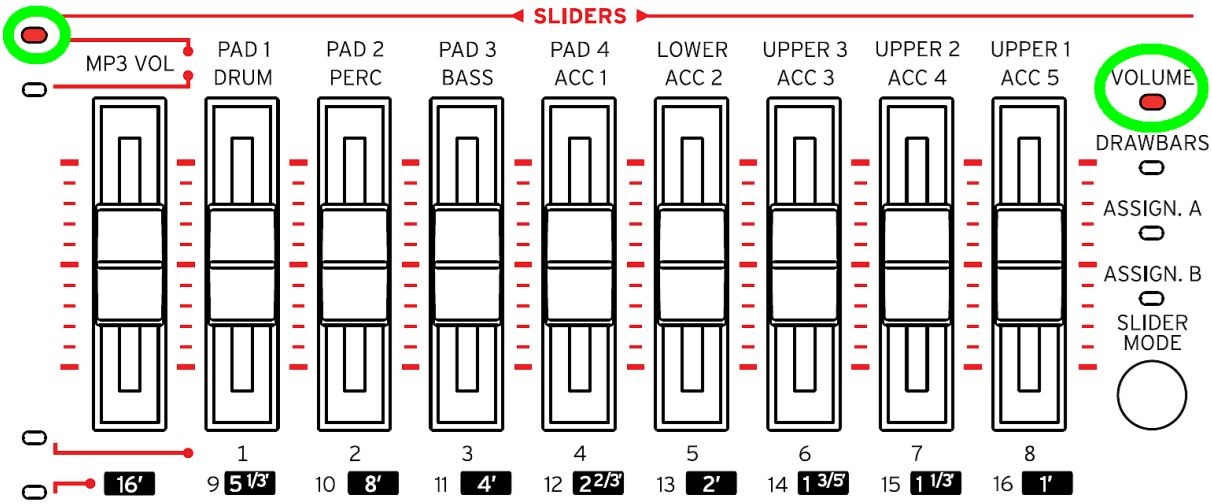
Régler le volume des « Sounds » avec le panneau



- 1. Bouton **SLIDER MODE** pour allumer si besoin le témoin **VOLUME**



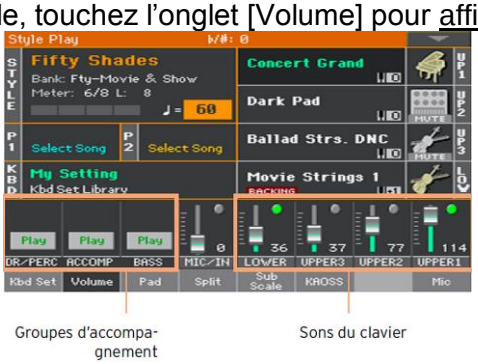
- 2. Bouton **TRACK SELECT** (Sous le coin inférieur gauche de l'écran) pour allumer le témoin « SLIDER » du haut, et attribuer ainsi les **Sliders** à « PADS » **1-4** , ainsi que « LOWER » **1-5** et « UPPER » **1-5**

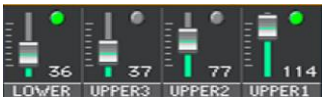


- 3. **Sliders** pour régler le volume des sons correspondants.
- 4. Bouton **SHIFT** + un des **Sliders** pour changer le volume des pistes
  - Sliders « UPPER » **1-3** : volume des sons « Upper ».
  - Sliders « ACC » **1-5** : volume des sons d'accompagnement

Régler le volume d'un « Sound » à l'écran

- 1. A la page principale, touchez l'onglet [Volume] pour afficher le cadre « Volume »

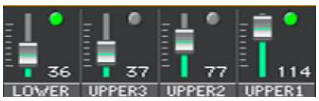


- 2. Toucher le Slider virtuel 

et glissez pour régler le niveau du canal choisi
Ou bien
Touchez le canal dont le niveau est à ajuster et utliiser les contrôleurs **VALUE** pour régler le volume du canal choisi

2.1.6.4.3.2 Activer / couper les « Sounds »

Les « Sounds » des différentes parties peuvent être coupées individuellement dans le cadre « Volume » à l'écran:

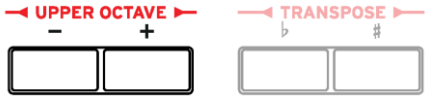
- Sélectionnez le canal à activer ou couper 

- Touchez l'icône « Play »  du canal à couper, pour l'éteindre 
- Touchez l'icône « Mute »  du canal à activer, pour l'allumer 

2.1.7 Transposition par octave : « TRANSPOSE »

Transposer des sons « Upper » par octave

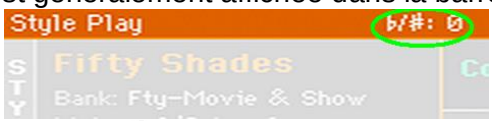
- Bouton « UPPER OCTAVE » **+/–** (Sous la section « MIC/VOICE ») pour transposer les sons « Upper » d'une octave vers le haut/bas



- Simultanément les 2 boutons « UPPER OCTAVE » **-/+** (Sous la section « MIC/VOICE ») pour annuler la transposition

Transposer tout le « PA4X »

La valeur de transposition est généralement affichée dans la barre titre de la page.



- Bouton « TRANSPOSE » ♭ / ♯ (Sous la section « MIC/VOICE ») pour transposer tout l'instrument par 1/2 tons vers le Bas/Haut.



- Simultanément les 2 boutons « TRANSPOSE » ♭ + ♯ pour annuler la transposition

2.1.8 Activer/Désactiver l'harmonisation: ENSEMBLE



Différents types d'ensembles ajoutent des voix d'harmonie au jeu du clavier. En général, la partie main droite est harmonisée sur base des accords joués par la partie main gauche.

- 1. Bouton **SPLIT** pour l'allumer si besoin, et ainsi activer la fonction « Split »
- 2. Bouton **ENSEMBLE** (Sous le contrôleur **VALUE** / UP/DOWN) pour allumer son témoin et activez la fonction « Ensemble »
- Bouton **ENSEMBLE** pour éteindre son témoin et désactivez la fonction « Ensemble »

Pour choisir le type d'harmonisation « Ensemble » voir le paragraphe 7.3.1.3 ci-dessous.

2.2 Tempo & métronome

2.2.1 TEMPO 46
2.2.2 MÉTRONOME 47

2.2.1 Tempo

Le « Tempo » optimal mémorisée dans chaque « Style » et « morceau » peut être modifié.

Régler le tempo sur le panneau avant



- Boutons **TEMPO -/+** (Sous le contrôleur **VALUE** / UP/DOWN) pour régler le tempo, qui représente aussi la vitesse d'un morceau MP3.
  Ou bien
- Bouton **SHIFT** + Contrôleur **VALUE** (UP/DOWN) pour changer le tempo par incrément plus importants

Régler le tempo à l'écran tactile

- 1. Touchez la valeur de Tempo à l'écran pour la sélectionner si besoin
- 2. Commandes **VALUE** (UP/DOWN) pour régler le tempo
  Ou bien
  Touchez de nouveau la valeur de Tempo pour afficher le pavé numérique et entrez une valeur de tempo

Rétablir le tempo initial

- Simultanément 2 boutons « TEMPO » **-/+** pour charger le tempo mémorisé dans le « Style » ou le « morceau MIDI », ou rétablir la vitesse originale du « morceau MP3 »

Indication visuelle du tempo avec « Style » à l'arrêt



Le témoin du bouton START/STOP (Sous « PLAYER 1/2 ») bat le tempo, quand l'accompagnement est à l'arrêt.

Régler le Tempo en le battant : TAP TEMPO

En mode « Style Play » :

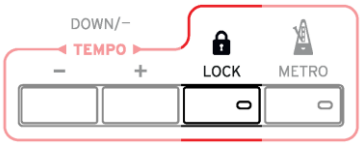


- Bouton **TAP TEMPO** (RESET) (Sous « PLAYER 1/2 ») selon le tempo voulu (Avec l'accompagnement à l'arrêt) et le nombre de fois indiqué par le numérateur « Meter » (3 fois pour une mesure 3/4) pour démarrer l'accompagnement avec le le tempo ainsi défini

Verrouiller le tempo

Pour éviter que le tempo ne change lors des changements de « Style » ou de « morceau MIDI », verrouiller-le (Par contre les morceaux MP3 sont toujours reproduits à la vitesse enregistrée).

Le tempo peut être changé à tout instant manuellement ou avec la fonction « Tap Tempo ». Les modes « Style Play » et « Song Play » disposent de paramètres de tempo distincts, réglables indépendamment.



- Bouton « TEMPO » **LOCK** (Sous contrôleur **VALUE** / UP/DOWN) pour allumer son témoin, et verrouiller le réglage de tempo. Le tempo ne change pas selon le « Style » ou de « morceau » choisi, mais on peut le changer manuellement (voyez plus haut).
- Bouton « TEMPO » **LOCK** pour éteindre son témoin, et laisser varier le tempo selon la valeur mémorisée dans le « Style » ou le « morceau » choisi.

2.2.2 Métronome

2.3.2.1 Activer/couper le métronome 47
2.3.2.2 Métrique, accentuation et volume : « Meter », « Accent », « Volume » 47

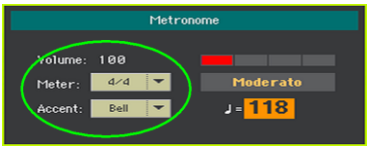
2.2.2.1 Activer/couper le métronome



- Bouton **METRO** (Sous commandes **VALUE** / UP/DOWN) pour allumer son témoin, et activer le métronome
  La fenêtre « Metronome » s'affiche et le métronome bat la mesure selon le tempo.
- Bouton **METRO** pour éteindre son témoin, et couper le métronome. Le métronome s'arrête.

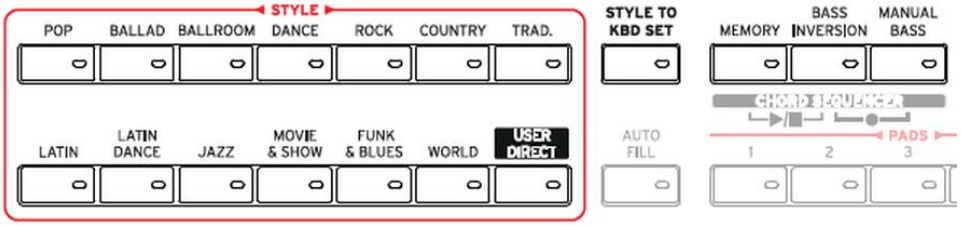
2.2.2.2 Métrique, accentuation et volume : « Meter », « Accent », « Volume »

Les paramètre écran « Meter » et « Accent » permettent d'accentuer le début de la mesure.



- Bouton **METRO** pour afficher la fenêtre « Metronome »
- Paramètre écran « Meter » pour régler la métrique
- Paramètre écran « Accent » pour activer/couper l'accentuation du début de la mesure
  - Off Pas d'accentuation.
  - On Le premier temps de chaque mesure est accentué.
  - Bell Le premier temps de chaque mesure est marqué par un son de cloche.
- Paramètre écran « Volume » pour réglez le volume du métronome
- Bouton **METRO** pour arrêter le métronome et quitter la fenêtre.
  Ou bien
- Bouton **EXIT** pour quitter la fenêtre sans arrêter le métronome.
  Puis
  bouton **METRO** pour arrêter le métronome.

2.3 Jouer avec des « Styles »

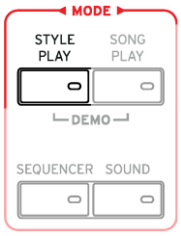


2.3.1 SÉLECTION DE « STYLES » 48
2.3.2 ACCOMPAGNEMENT MANUEL : « BASS & LOWER BACKING » 51
2.3.3 ACCOMPAGNEMENT AUTOMATIQUE 51
2.3.4 JOUER LA PARTIE « BASS » 56

2.3.1 Sélection de « Styles »

2.3.1.1 Choisir un « Style » 48
2.3.1.2 Assignation des sons au clavier par les « Styles » 50

2.3.1.1 Choisir un « Style »



- Bouton « MODE » **STYLE PLAY** (A gauche de l'écran) pour passer si besoin en mode « Style Play » (Mode à la mise sous tension).
- Bouton **EXIT** pour retourner à la page principale si besoin (Page à l'ouverture du mode « Style Play »)



Choisir un « Style » avec le panneau

- Un des boutons de la section « STYLE » pour sélectionner le « Style »

Choisir un « Style » à l'écran tactile

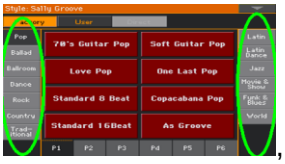


- Touchez le nom du « Style » sélectionné à l'écran

➢ 1. Boutons du haut de la fenêtre de « Style »  pour sélectionner un « Style »



Factory	« Styles » d'usine ne pouvant pas être modifiés
User	Mémoires pour mémoriser ses propres accom- pagnements ou des Styles d'un dispositif externe
Favorite	Mémoires pour mémoriser ses propres accompagnements ou les « Styles » chargés depuis un dispositif externe. Le nom de ces banques peut être modifié pour créer des banques personnalisées
Direct	« Styles » utilisateur accessibles directement sur support mémoire, sans chargement préalable

- Touchez un des onglets latéraux de la fenêtre , pour changer de type de « Styles »
- Touchez un des onglets « P1~P6 »  pour changer de page au sein d'un Type

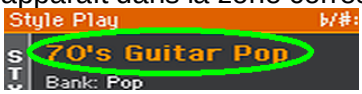
Ou bien

Pressez un des boutons « STYLE » pour choisir directement le type de « Style »

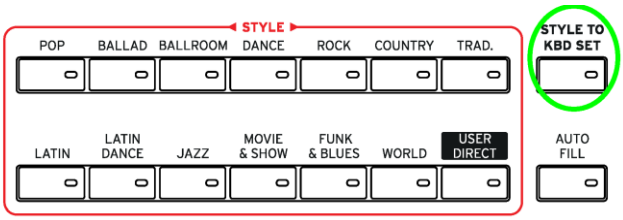
➢ 2. Touchez un nom dans la liste pour sélectionner un « Style »

➢ 3. Bouton **EXIT** pour fermer la fenêtre de sélection de « Style » (ce n'est pas automatique)

Le nom du « Style » sélectionné apparaît dans la zone correspondante de la page principale.



2.3.1.2 Assignation des sons au clavier par les « Styles »



- Bouton **STYLE TO KBD SET** pour <u>sélectionner le mode de changement automatique de sons de clavier selon le « Style »</u> sélectionné. Le mode est indiqué par le statut de l'indicateur du bouton :
  - Eteint : Pas de changement automatique de « Keyboard Set ».
  - Allumé : « Keyboard Set 1 » automatiquement activé quand un « Style » est sélectionné
  - Clignotant : La sélection d'une « Variation » charge automatiquement le « Keyboard Set » correspondant au sein du « Style » (1~4).
    Exemple: la sélection de « Variation 2 » entraîne le chargement du « Keyboard Set 2 », et « Variation 3 » charge automatiquement le « Keyboard Set 3 » etc.

<u>Qu'est-ce qu'un « Style » ?</u>

Un « Style » est une collection de motifs musicaux pour un style de musique donné.

- 8 parties d'accompagnement maximum (équivalent à 8 instruments).
- Les accords joués au clavier déterminent la tonalité des parties d'accompagnement.
- Différents motifs du « Style, permettent de faire varier l'accompagnement selon les sections du morceau.

Parties d'accompagnement

Les parties d'accompagnement correspondent aux instruments d'un groupe.

- ✓ Cinq (5) parties mélodiques : guitare, clavier, cordes, synthés etc.
- ✓ Basse,
- ✓ Percussion
- ✓ Batterie.

Accords joués au clavier et motifs de l'accompagnement

Les motifs d'accompagnement sont de brèves phrases musicales (partie de basse, Riff de guitare, accompagnement de clavier etc.) qui sont reproduites en boucle, avec des changement de tonalité de certaines parties selon l'accord joué.

Sections de morceau

La plupart des morceaux sont constitués de différentes « Sections » (introduction, strophe 1, transition, refrain 1 etc.).

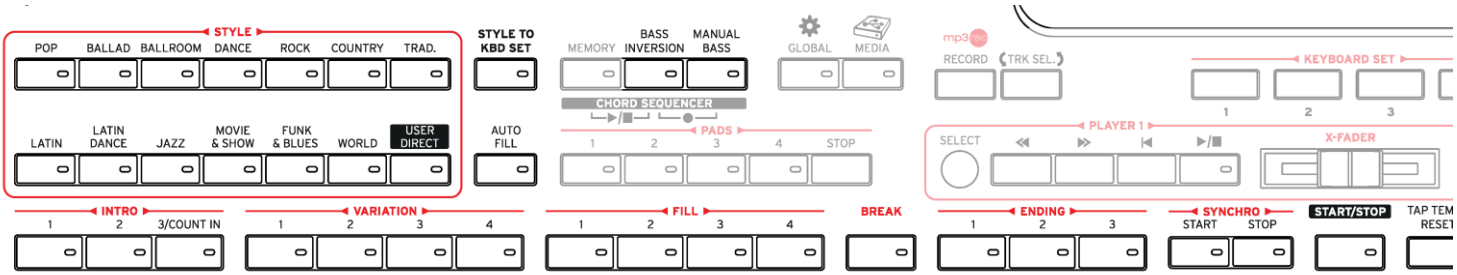


- ➢ Boutons d'éléments de « Style » pour <u>changer de motif selon la section</u> :
  - « INTRO » **1-3**, « FILL » **1-4**, **BREAK**, « ENDING » **1-3** : Motifs des sections de même nom,
  - Boutons « VARIATION » **1-4** : Motifs des autres sections ; strophes, refrains, pont et autres parties éventuelles.
    La complexité de la variation croit avec son numéro.

Auto Fill
chaque « VARIATION » dispose d'un motif de transition (« Fill »).

Quand le témoin **AUTO FILL** 

est allumé, la transition est automatique lors du passage d'une « VARIATION » à une autre (sans presser un des boutons « FILL »)



2.3.2 Accompagnement manuel : « Bass & Lower Backing »

- Vérifiez que l'icône « Backing » apparaît dans le champ du son « Lower » (fonction « Bass & Lower Backing »)



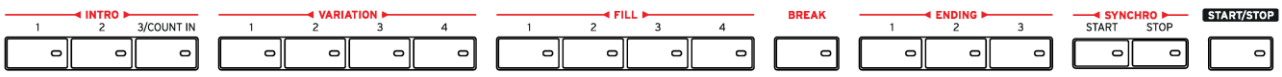
- Bouton **SPLIT** pour allumer si besoin son témoin, et ainsi activer le mode « Split »



- Bouton **START/STOP**  (sous « PLAYER 1/2 ») pour éteindre si besoin son témoin lumlineux, et ainsi couper l'accompagnement automatique.

L'accord joué de la main gauche est alors partagé entre :
- Une « Bass » (fondamentale de l'accord) et
- le son « Lower » (les notes restantes), même s'il est coupé.

2.3.3 Accompagnement automatique

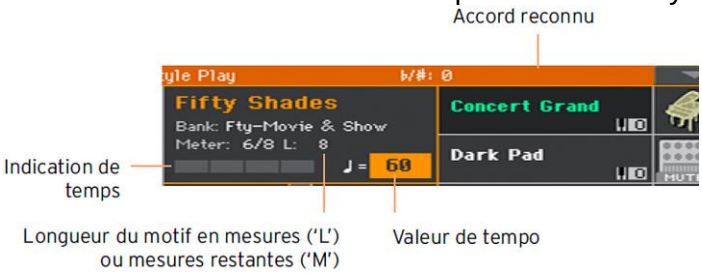


2.3.3.1 Lancement et arrêt manuels de l'accompagnement 52
2.3.3.2 Synchronisation sur le jeu du Démarrage / Arrêt de l'accompagnement 52
2.3.3.3 Choisir une Intro : INTRO 53
2.3.3.4 Choisir une « Variation » pour une strophe ou le refrain : VARIATION 53
2.3.3.5 Choisir une transition : FILL 54
2.3.3.6 Sélection d'un break : BREAK 54
2.3.3.7 Sélection d'une fin : ENDING 54
2.3.3.8 Transition automatique : AUTO FILL 54
2.3.3.9 « Fill » ou « Break » en boucle 54
2.3.3.10 Fondu de l'accompagnement : FADE IN/OUT 55
2.3.3.11 Balance entre Accompagnement et Jeu au clavier 55
2.3.3.12 Couper des parties de l'accompagnement : [Play/Mute] & « CHORD SCAN » 55

2.3.3.1 Lancement et arrêt manuels de l'accompagnement

- Bouton **START/STOP** (Sous « PLAYER 2 ») pour lancer manuellement l'accompagnement
- Le jeu des accords à la main gauche et de la mélodie à la main droite, lancent l'accompagnement.
  - Le témoin **rouge START/STOP** indique le premier temps
  - Le témoin **vert START/STOP** indique les autres temps de la mesure.

Des indications s'affichent à l'écran durant la reproduction du Style :



- Bouton **START/STOP** pour arrêter manuellement l'accompagnement

2.3.3.2 Synchronisation sur le jeu du Démarrage / Arrêt de l'accompagnement

L'accompagnement peut se lancer et s'arrêter automatiquement, simplement en suivant le jeu sur le clavier, sans devoir actionner le bouton **START/STOP**. Cela permet de se concentrer sur le jeu.



Synchronisation du démarrage : « SYNCHRO START »

- 1. Bouton « SYNCHRO » **START** (Sous « PLAYER 2 ») (son témoin s'allume) pour activer la synchronisation du démarrage d'accompagnement sur le jeu au clavier
- 2. Jouez un accord pour démarrer automatiquement l'accompagnement
- 3. Bouton **START/STOP** pour arrêter manuellement l'accompagnement.

Synchronisation du démarrage / Arrêt de l'accompagnement : « SYNCHRO START/STOP »

- 1. Bouton « SYNCHRO » **START** (Sous « PLAYER 2 ») (son témoin s'allume) pour activer la synchronisation du démarrage d'accompagnement sur le jeu au clavier
- 2. Bouton « SYNCHRO » **STOP** pour allumer le témoin **STOP** en plus, et ainsi activer la synchronisation de l'arrêt de l'accompagnement avec celui du jeu au clavier
- 3. Jouez et maintenez un accord pour lancer l'accompagnement et le maintenir
- 4. Relâchez l'accord pour arrêter l'accompagnement

Synchronisation de l'Arrêt de l'accompagnement : « SYNCHRO STOP »

- 1. Bouton « SYNCHRO » **START** (Sous « PLAYER 2 ») pour éteindre son témoin et allumer par la même occasion le témoin « SYNCHRO » **STOP**
- 2. Bouton **START/STOP** puis
  jouez et maintenez un accord pour lancer automatiquement l'accompagnement et le maintenir
- 3. Relâchez les touches pour arrêter automatiquement l'accompagnement

Désactiver la fonction « SYNCHRO » START / STOP

- Boutons « SYNCHRO » **START** et/ou « SYNCHRO » **STOP** (Sous « PLAYER 2 ») pour éteindre les 2 témoins et désactiver ainsi les 2 synchronisation de démarrage et fin.

2.3.3.3 Choisir une Intro : INTRO

Elément de « Style »	Description
Intro 1	Séquence brève comprenant une suite d'accords et une mélodie fixes, sans changement de tonalité
Intro 2	Séquence de tonalité fonction des accords reconnus sur le clavier
Intro 3	Généralement simple décompte d'une mesure



➢ 1. Un des boutons « VARIATION » **1-4** pour choisir d'avance la variation qui enchainera automatiquement après l'Intro. Le témoin de ce bouton s'allume.



➢ 2. Un des boutons « INTRO » **1-3** pour sélectionner l'Intro. Le témoin de ce bouton s'allume. Le témoin du bouton « VARIATION » sélectionné clignote.
➢ 3. Jouer au clavier pour démarrer automatiquement l'Intro

2.3.3.4 Choisir une « Variation » pour une strophe ou le refrain : VARIATION

Les « Variations » s'utilisent pour les strophes, les refrains, les ponts ou d'autres passages d'un morceau.

Les 4 « Variations présentent une complexité et une sonorité croissantes avec leur numéro. La « Variation 1 » est la plus sobre et la plus douce tandis que « Variation 4 » est la plus complexe et la plus forte. En général :

- « Variation 1 » sert pour la première strophe et
- « Variation 4 » pour le dernier refrain.

Elément de « Style »	Description
Variation 1	Strophe, pont, refrain ou passage spécial (arrangement discret)
Variation 2	Strophe, pont, refrain ou passage spécial (arrangement plus présent)
Variation 3	Strophe, pont, refrain ou passage spécial (arrangement plus complexe)
Variation 4	Strophe, pont, refrain ou passage spécial (arrangement le plus complexe)

La « variation » choisie peut démarrer :

✓ Automatiquement à la fin de l'introduction, à condition d'avoir été sélectionnée avant l'Intro. Le témoin « VARIATION » choisie reste alors allumé.



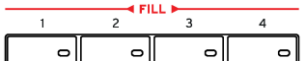
✓ Par un des boutons « VARIATION » **1-4** pour démarrer manuellement avant la fin de l'Intro. La « variation » démarre à partir de la mesure suivante.

2.3.3.5 Choisir une transition : FILL

Les « Fill » (Transitions) sont des phrases permettant de passer d'une « Variation » à une autre. Leur degré de complexité est semblable à celui des « Variations » a numéro identique.

Elément de « Style »	Description
Fill 1	Transition discrète
Fill 2	Transition plus présente
Fill 3	Transition plus complexe
Fill 4	Transition la plus complexe

Pour déclencher une transition suivie d'un changement de « VARIATION » :

- Un des boutons « FILL » **1-4** 

pour sélectionner la « Transition ». Le témoin est allumé tant que la « Transition » est produite.
- Un des bouton « VARIATION » **1-4**, avant la fin du « Fill » pour changer de « Variation »

2.3.3.6 Sélection d'un break : BREAK

Un break suspend brièvement le morceau par un silence d'une mesure.

- Bouton **BREAK** 

avant la fin du motif « VARIATION », pour provoquer une pause d'une mesure

2.3.3.7 Sélection d'une fin : ENDING

- Pressez un des boutons « ENDING » **1-3** pour présélectionner un des motifs de fin.
Le motif de fin s'enchainera à la fin du motif de « variation », et sa fin entraine celle de l'accompagnement.

Ending 1	Suite d'accords + mélodie fixe sans adaptation de tonalité. Démarre à la fin de la mesure en cours
Ending 2	Motif de tonilté fonction des accords reconnus sur le clavier. Démarre à la fin de la mesure en cours
Ending 3	Motif final de 2 mesures. Il démarre dès que le bouton est actionné, sans attendre la fin de la mesure en cours

2.3.3.8 Transition automatique : AUTO FILL

Pour activer/désactiver la « transition » automatique, au changement de « VARIATION » :

- Bouton **AUTO FILL** pour activer/couper la fonction « Auto Fill »

2.3.3.9 « Fill » ou « Break » en boucle

Pour activer/arrêter une boucle de « Transition » ou de « Break » :

- Pressez 2 fois le bouton « FILL » **1-3** ou **BREAK** pour mettre le motif en boucle. Le témoin clignote.
- Bouton « FILL » **1-3** ou **BREAK** pour désactiver la boucle
Ou bien
Choisissez un autre élément de « style ».

Boucle en maintenant un bouton enfoncé

- Maintenez un bouton « FILL », « INTRO », **BREAK** ou « ENDING » enfoncé pour reproduire le motif en boucle.
  Relâchez le bouton pour reprendre le cours de l'accompagnement.
- Si la fonction **AUTO FILL** est activée, maintenez un bouton « VARIATION » enfoncé pour reproduire la « Transition » correspondante en boucle.
  Relâchez le bouton pour reprendre le cours de l'accompagnement.

2.3.3.10 Fondu de l'accompagnement : FADE IN/OUT



L'accompagnement peut être lancé / arrêté avec un fondu (« Fade in/out »).

- Bouton **FADE IN/OUT** (Sous « PLAYER 2 ») pour lancer l'accompagnement avec fondu « Fade in », quand l'accompagnement est à l'arrêt.
  Son témoin témoin s'allume et quand le volume maximum est atteint il s'éteint.
- Bouton **FADE IN/OUT** pour arrêter l'accompagnement avec un fondu « Fade out », quand le morceau touche à sa fin.

2.3.3.11 Balance entre Accompagnement et Jeu au clavier

Durant la reproduction du « Style » :

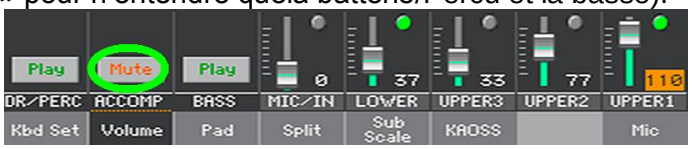
- Potard **BALANCE** 

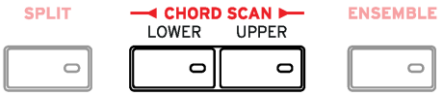
(En haut à gauche du panneau) pour régler la balance entre le volume de l'accompagnement (« Style ») et celui de la mélodie jouée sur le clavier (« Keyboard Set »).

2.3.3.12 Couper des parties de l'accompagnement : [Play/Mute] & « CHORD SCAN »

- Boutons [Play/Mute] de l'onglet « Volume » en bas de la fenêtre « MAIN » pour couper certaines parties d'accompagnement 

(par exemple « ACCOMP » pour n'entendre quela batterie/Percu et la basse).

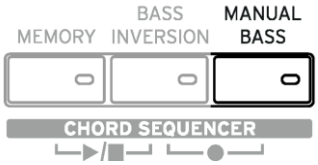


- Boutons « CHORD SCAN » **LOWER** / **UPPER** 

sous le contrôleur VALUE (leurs témoins doivent s'éteindre) pour n'entendre que la batterie et la percussion.
Réactivez-les pour réentendre l'accompagnement mélodique.

2.3.4 Jouer la partie « BASS »

On peut a partie de « bass » de la main gauche à la place de l'accompagnement automatique.



- Bouton **MANUAL BASS** pour allumer son témoin et activer la fonction « Manual Bass »
  La mélodie de l'accompagnement s'arrête (On n'entend que les parties « Drum/Percu »).
  La partie « Bass » peut être jouée manuellement la basse sur la moitié « Lower » du clavier, avec un volume automatiquement au maximum.

- Bouton **MANUAL BASS** pour éteindre son témoin et couper la fonction « Manual Bass »
  L'accompagnement reprend son cours avecx un volume « basse » automatiquement ramené à sa valeur originale.

2.4 Personnaliser un « Style »

2.4.1 CONFIGURER LA DÉTECTION D'ACCORDS 57
2.4.2 MIXER LES SONS D'ACCOMPAGNEMENT 59

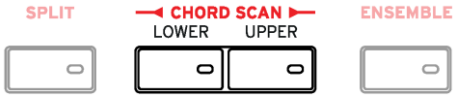
2.4.1 Configurer la détection d'accords

2.4.1.1 Définir la zone de détection d'accords : CHORD SCAN 57
2.4.1.2 Maintien automatique des accords et des notes « Lower » : MEMORY 58
2.4.1.3 Détection de la fondamentale : BASS INVERSION 58
2.4.1.4 Mode de reconnaissance des accords : « Chord Recognition Mode » (Cf. § 7.4.3.1.4 ci-dessous) 58
2.4.1.5 Définir comment la vélocité contrôle l'Accompagnement (Cf. § 7.4.3.2 ci-dessous) 58

2.4.1.1 Définir la zone de détection d'accords : CHORD SCAN

On peut définir la zone de détection d'accords en fonction du morceau et du style de jeu, accords de la main gauche ou droite séparément, voire des deux mains.

La zone de détection d'accords dépend de l'état des témoins « CHORD SCAN »

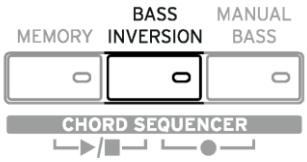


- Bouton « CHORD SCAN » **LOWER** allumé pour détecter les accords joués de la main gauche
- Bouton « CHORD SCAN » **UPPER** allué pour détecter les accords joués de la main droite. Au moins 3 notes jouées sont nécessaire pour la reconnaissance un accord.
- Boutons « CHORD SCAN » **LOWER**+**UPPER** allumé pour détecter les accords joués des 2 mains. Au moins 3 notes jouées sont nécessaire pour la reconnaissance un accord.
- 2 boutons « CHORD SCAN » **LOWER**+**UPPER** éteints (appuyés simultanément) pour couper la détection d'accords. Seules les pistes de batterie et percussion restent audibles.

CHORD SCAN	Zone de détection d'accords (Chord Scan)	Notes à jouer
LOWER	Partie main gauche du clavier (« Lower)	Dépend du mode « Chord Recognition »
UPPER	Partie main droite du clavier (Upper)	3 ou plus
LOWER +UPPER	Clavier entier (les 2 mains)	3 ou plus
Eteint	Pas de détection d'accords	–

2.4.1.2 aintien automatique des accords et des notes « Lower » : MEMORY

Les accords et/ou les notes de la partie « Lower » peuvent être maintenus même après le relâchement des touches du clavier.

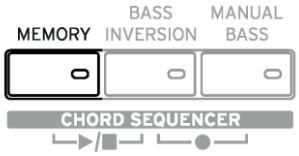


- Bouton **MEMORY**  (Sous les **Sliders**) pour allumer son témoin et « Maintenir » (Hold) les accords et/ou les notes « Lower » après le relâchement des touches du clavier
- Bouton **MEMORY** pour éteindre son témoin et désactiver le maintient des accord et/ou des notes après le relâchement des touches du clavier.

2.4.1.3 Détection de la fondamentale : BASS INVERSION

Les accords et/ou les notes jouées sont habituellement reconnus simplement tels quels.

On peut cependant imposer de reconnaitre un autre accord que celui joué, en considérant la note la plus grave comme fondamentale (comme « C/E » ou « F/C »).



- Bouton **BASS INVERSION** (Sous les **Sliders**) pour allumer son témoin et ainsi activer la reconnaissance d'un autre accord que ceui joué, sur la base de la note la plus grave considérée comme la fondamentale.
- Bouton **BASS INVERSION** pour éteindre son témoin pour désactiver « Bass Inversion ».

2.4.1.4 Mode de reconnaissance des accords : « Chord Recognition Mode » (Cf. § 7.4.3.1.4 ci-dessous)

Voir le paragraphe 7.4.3.1.4 ci-dessous.

2.4.1.5 Définir comment la vélocité contrôle l'Accompagnement (Cf. § 7.4.3.2 ci-dessous)

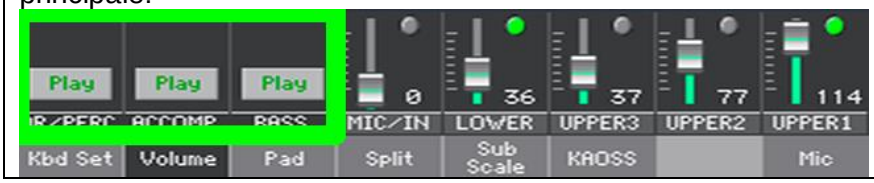
Voir le paragraphe 7.4.3.2 ci-dessous.

2.4.2 Mixer les sons d'accompagnement

Sons d'accompagnement groupés

Comme sur une console de mixage, vous pouvez assigner plusieurs parties à un « groupe ». Cela permet, par exemple, de couper toutes les parties mélodiques de l'accompagnement (« ACCOMP ») simultanément d'une simple pression sur un bouton.

Les parties groupées sont directement accessibles dans le cadre « Volume » de la page principale:



2.4.2.1 Couper des parties groupées d'accompagnement 59
2.4.2.2 Activer/couper des parties individuelles d'accompagnement 59

2.4.2.1 Couper des parties groupées d'accompagnement

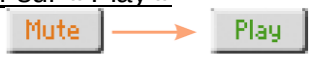
Couper plusieurs parties d'accompagnement à la fois (Mute)

- Si le groupe à couper est audible, touchez l'icône « Play/Mute » pour la régler sur « Mute »



Activer plusieurs parties d'accompagnement à la fois (Play)

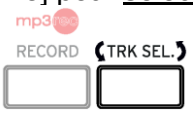
- Si le groupe que vous voulez écouter est coupé (« Mute »), touchez l'icône « Play/Mute » pour la régler sur « Play »



2.4.2.2 Activer/couper des parties individuelles d'accompagnement

Afficher la table de mixage des parties d'accompagnement

➢ Onglet [Volume] pour sélectionner le cadre « Volume » à la page principale

Puis bouton 

(Sous le coin inférieur gauche de l'écran) pour sélectionner les pistes d'accompagnement



Activer (Play) ou couper (Mute) un canal

➢ Sélectionnez le canal puis touchez l'icône « Play » () ou « Mute » () pour activer / couper les sons correspondants.

Retourner à la page principale

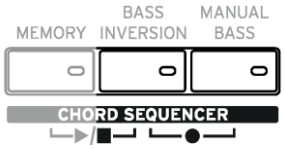
- Bouton **TRACK SELECT** pour retourner à la page principale et retrouver les parties groupées

2.5 Séquenceur d'accords : CHORD SEQUENCER

2.5.1 ENREGISTRER UNE SUITE D'ACCORDS 60
2.5.2 REPRODUCTION D'UNE SUITE D'ACCORDS 60

2.5.1 Enregistrer une suite d'accords

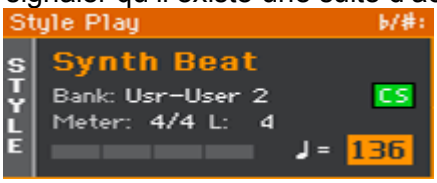
- 1. Bouton **START/STOP** pour lancer l'accompagnement
- 2. Simultanément 2 boutons « CHORD SEQUENCER » ● Record (BASS INVERSION + MANUAL BASS) pour lancer l'enregistrement



Durant l'enregistrement, une icône rouge « Chord Record » 

clignote à l'écran.

- 3. Lancez l'enregistrement de la suite d'accords au début de la mesure suivante.
- 4. Simultanément 2 boutons « CHORD SEQUENCER » ● pour arrêter l'enregistrement
  L'icône rouge « Chord Record » disparaît et une icône verte CS apparaît à côté du nom du « Style » pour signaler qu'il existe une suite d'accords.



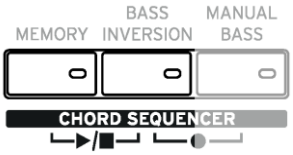
La suite d'accords reste en mémoire jusqu'au prochain enregistrement, au choix d'un autre Style / entrée « Song-Book », ou l'extinction de l'instrument. Si la suite est verrouillée, elle ne change pas quand vous changez de Style ou d'entrée SongBook.

NOTA : Si la suite d'accords doit être reproduite dans la foulée, n'arrêtez pas l'enregistrement, et lancez plutôt la reproduction comme expliqué ci-dessous.

2.5.2 Reproduction d'une suite d'accords

L'icône verte CS à côté du nom de « Style » ou d'entrée « SongBook » signifie qu'il existe une suite d'accords pour ce « Style/entrée ».

- 1. Simultanément 2 boutons « CHORD SEQUENCER » ►/ ■ Play/Stop (MEMORY + BASS INVERSION) pour lancer la reproduction



Les témoins des 2 boutons clignotent et la suite d'accords est reproduite en boucle à partir de la mesure suivante

- 2. Jouez votre solo: la suite d'accords se charge de l'accompagnement mélodique
  Durant la reproduction, des « Fills » et des « Variations » peuvent être insérés à tout instant, exactement comme si vous jouiez les accords à la main
- 3. Simultanément 2 boutons « CHORD SEQUENCER » ►/■ (Play/Stop) pour arrêter la reproduction

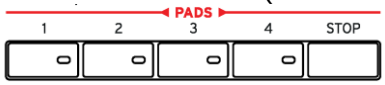
Lorsque vous arrêtez l'accompagnement automatique, la suite d'accords s'arrête également.

2.6 Jouer avec les PADS

2.6.1 CHOISIR DES SETS DE « PADS » 62
2.6.2 JOUER AVEC LES « PADS » 62

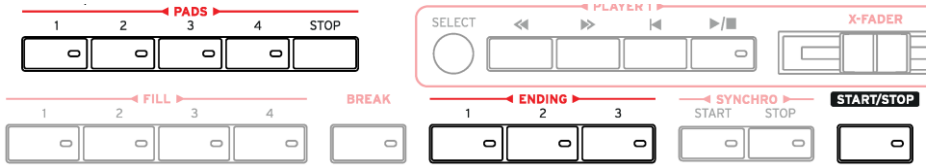
2.6.1 Choisir des Sets de PADS

- Choisir un « Style » ou « entrée SongBook ». Les 4 phrases stockées dans cet élément sont alors accessibles par les « PADS » **1-4** (Au-dessus de la section «FILL »).



Qu'est-ce qu'un PAD ?
Les « pads » sont des « Phrases » d'une seule piste déclenchés d'une pression sur les boutons **PADS** :
Ces Phrase de sons simples ou de brèves séquences cycliques, sont synchronisées avec le « Style » ou le « morceau MIDI », et transposables en fonction des accords détectés.

2.6.2 Jouer avec les PADS



- Boutons « PADS » **1-4** (Au-dessus de la section « FILL ») pour reproduire jusqu'à 4 phrases « PADS » simultanément
- Jouer des accords au clavier pour transposer les phrases « PADS »
- un des boutons « PADS » **1-4** pour arrêter la phrase correspondante
- Bouton « PADS » **STOP** pour arrêter toutes les phrases
- Bouton **START/STOP** ou un des boutons « ENDING » **1-3** 

pour arrêter les « pads » et le « Style » simultanément
- Bouton **START/STOP** pour lancer un morceau et arrêter tous les pads

Changer le tempo
En mode « Style Play », les **Pads** sont synchronisés avec le tempo du « Style ». Changez le Tempo du « Style » pour changer le tempo des phrases « PADS ».

En mode « Song Play », les pads sont synchronisés avec le tempo du « morceau MIDI ». Pour les « morceaux .MP3 », en l'absence de Tempo propre, Te tempo du dernier « morceau MIDI » est utilisé.

2.7 Reproduire des « Songs MIDI & Audio »

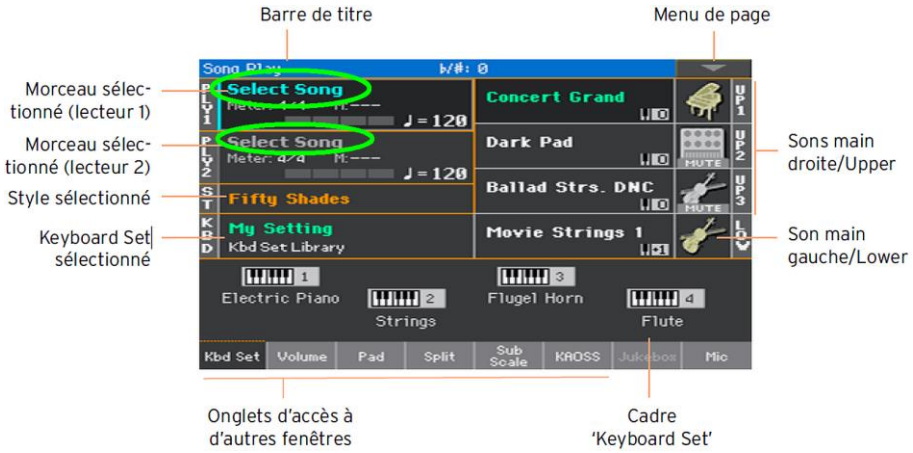
2.7.1 CHOISIR LES « MORCEAUX » 63
2.7.2 REPRODUCTION D'UN « MORCEAU MIDI / AUDIO » 66
2.7.3 MÉLANGER 2 MORCEAUX 66
2.7.4 ACCOMPAGNER UN « MORCEAU » 67
2.7.5 AJUSTER LES VOLUMES 68
2.7.6 REPRODUCTION DE TOUS LES « MORCEAUX » D'UN DOSSIER 70
2.7.7 JOUER UNE LISTE « JUKEBOX » (CF. § 7.1.1.1 CI-DESSOUS) 70

2.7.1 Choisir les « morceaux »

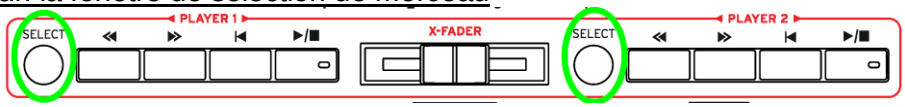
2.7.1.1 Sélectionner d'un « morceau » dans une liste 63
2.7.1.2 Naviguer parmi les « morceaux » 64

2.7.1.1 Sélectionner d'un « morceau » dans une liste

- Bouton « MODE » **SONG PLAY** pour passer en mode « Song Play »



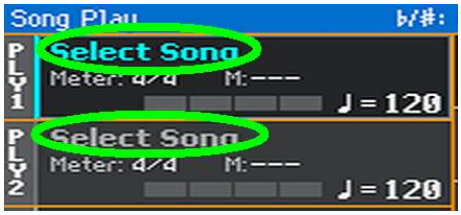
- Un bouton **SELECT** des sections « PLAYER 1 » ou « PLAYER 2 », pour afficher à l'écran la fenêtre de sélection de morceau



Ou bien

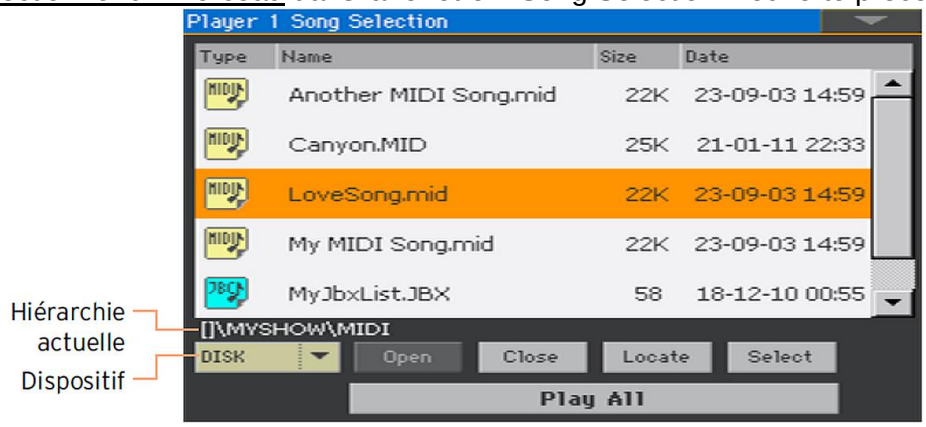
- Touchez à l'écran le nom du morceau déjà sélectionné dans l'un des 2 cadres « PLY1 » ou « PLY2 », pour afficher la fenêtre de sélection de morceau

.



2.7.1.2 Naviguer parmi les « morceaux »

- Sélectionner un morceau dans la fenêtre « Song Selection » ouverte précédemment.



Ou bien si besoin
Naviguer dans un dispositif de stockage USB branché à la prise **USB HOST**.

Dispositif	Type
DISK	Mémoire interne
HD	Disque dur (HD) interne (en option pour le Pa4X61)
SD	Carte microSD en option (*)
USB-F	Support de mémoire en option branché à la prise USB HOST en façade (Front)
USB-R	Support de mémoire en option branché à la prise USB HOST à l'arrière (Rear)

(*) La capacité de mémoire de l'instrument peut être étendue (Cf. § 6.1.3 ci-dessous)

- Parcourez la liste avec la barre de défilement ou avec le contrôleur **VALUE** (si le sélecteur de support de mémoire est sélectionné, touchez un des éléments de la liste au préalable)
- Touchez bouton [Open] pour ouvrir le dossier sélectionné
- Touchez bouton [Close] pour retourner au niveau supérieur de la hiérarchie
- Touchez bouton [Locate] pour accéder au dossier contenant le morceau assigné au lecteur

Sauter à un autre groupe alphabétique

- 1. Touchez-la rubrique « Name » en haut de la liste si elle n'est pas sélectionnée.
- 2. Bouton **SHIFT** + un des boutons ▲▼de la barre de défilement pour sélectionner le groupe alphabétique précédent ou suivant.

Changer l'ordre de la liste

- Toucher une autre rubrique (« Type », « Name », « Size », « Date ») pour changer l'ordre d'affichage des fichiers
- Touchez de nouveau la même rubrique pour inverser l'ordre d'affichage: ascendant ou descendant

Sélectionner un morceau

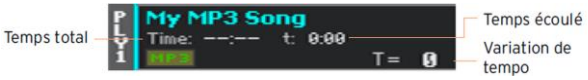
- 1. Touchez le nom du morceau pour le contraster
- 2. Touchez le bouton « Select ». Si un morceau est en cours de reproduction, il s'arrête et le nouveau morceau est prêt à prendre la relève. Vous retournez à la page principale du mode « Song Play »

Quand un morceau est sélectionné, il apparaît dans la zone « Song ».

Sélection d'un morceau MIDI:



Sélection d'un morceau MP3:



Qu'est-ce qu'un morceau MIDI ?

Les morceaux MIDI sont aussi appelés fichiers « Standard MIDI File » ou « SMF ».
Un fichier d'extension « .mid » est reconnu par de nombreux lecteurs et séquenceurs, et i le « Pa4X » sauvegarde les enregistrements MIDI dans ce format.
Un fichier MIDI Karaoke (« .kar ») est une variante du format « SMF » contenant des paroles, et est aussi reconnu.



Qu'est-ce qu'un morceau MP3 ?

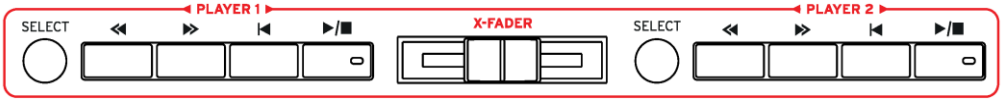
Les morceaux MP3 sont des fichiers en format « MPEG Layer-3 » (ou « MP3 »).
Un fichier d'extension « .mp3 » est un format audio avec compression.
Le Pa4X peut lire et enregistrer des fichiers MP3.



2.7.2 Reproduction d'un « morceau MIDI / AUDIO »

Lancer, arrêter et piloter les lecteurs MIDI/Audio : « PLAYER 1/2 »

Parmi les 2 séries de commandes de lecteur « PLAYER 1 » & « PLAYER 2 » sur le panneau, utilisez l'une ou l'autre selon le lecteur auquel le morceau est assigné, comme indiqué à l'écran.



- Poussez **X-FADER** à fond du côté « PLAYER 1 » ou « PLAYER 2 » selon le lecteur à écouter
- Bouton ▶/■ (Play/Stop) pour lancer la reproduction sur un lecteur
  Durant la reproduction d'un morceau, l'écran indique la position actuelle.
- Bouton ⏩ (Fast Forward) pour sauter à la mesure suivante (morceau MIDI) ou à la seconde suivante (morceau MP3).
  Maintenez le bouton ⏩ Fast Forward) enfoncé pour faire défiler le morceau en continu, et relâchez-le quand la position voulue est atteinte.
- Bouton ⏪ (Rewind pour sauter à la mesure précédente (morceau MIDI) ou à la seconde précédente (morceau MP3).
  Maintenez le bouton ⏪ Rewind) pour faire défiler le morceau en continu et relâchez-le quand la position voulue est atteinte.
- Bouton ▶/■ (Play/Stop) pour faire une « Pause » à la position actuelle. Le témoin du bouton s'éteint.
- Bouton ▶/■ (Play/Stop) après une « Pause » pour reprendre la reproduction du morceau. Son témoin se rallume
- Bouton ⏮ (Home) pour arrêter le lecteur et retourner au début du morceau. Le témoin du bouton s'éteint.

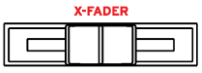
Fondu : FADE IN/OUT



- Bouton **FADE IN/OUT** (Sous « PLAYER 2 ») pour allumer son témoin et lancer le morceau avec un fondu (fade in), si le morceau est à l'arrêt.
  Le morceau démarre et le témoin s'éteint quand le volume maximum est atteint.
- Bouton **FADE IN/OUT** quand le morceau touche à sa fin, pour le clôturer par un fondu (fade out).

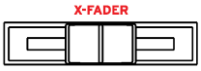
2.7.3 Mélanger 2 morceaux

Mélanger 2 morceaux superposés : X-FADER



- Boutons **SELECT** des sections « PLAYER 1 » ou « PLAYER 2 », ou touchez le nom du morceau voulu à l'écran, pour assigner un morceau à chaque lecteur
  La procédure complète est décrite au paragraphe 2.7.1 ci-dessus.
- Bouton **SHIFT** + un des deux boutons ▶/■ Play/Stop pour lancer les 2 lecteurs simultanément.
- Durant la lecture, déplacez **X-FADER** d'un côté à l'autre pour régler la balance entre les 2 morceaux.
- Durant la reproduction, si besoin pilotez chaque lecteur avec ses propres contrôleurs « PLAYER » ⏪ ⏩ ▶/■ du panneau.

- Bouton ►/■ (Play/Stop) pour arrêter un lecteur.

Mélanger 2 morceaux consécutifs : X-FADER 

- 1. Assignez des morceaux à « PLAYER 1 » & « PLAYER 2 ».
- 2. Amenez le **X-FADER** à fond à gauche pour n'entendre que « PLAYER 1 ».
- 3. Lancez « PLAYER 1 ».
- 4. Quand le morceau touche à sa fin, lancez « PLAYER 2 ».
- 5. Déplacez doucement le **X-FADER** vers la droite pour opérer un chassé-croisé entre « PLAYER 1 » & « PLAYER 2 »
- 6. Durant la reproduction du lecteur 2, assignez un 3ème morceau à « PLAYER 1 » et recommencez la procédure ci-dessus (en inversant la direction du **X-FADER**) pour effectuer un chassé-croisé entre « PLAYER 2 » & « PLAYER 1 ».

2.7.4 Accompagner un « morceau »

2.7.4.1 Jouer sur le clavier 67
2.7.4.2 Couper la mélodie 67
2.7.4.3 Sauvegarder l'état actif/coupé 68
2.7.4.4 Transposer un morceau MIDI 68

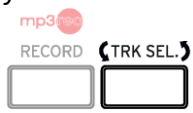
2.7.4.1 Jouer sur le clavier

- Jouez sur le **clavier** durant la reproduction du morceau

Pour jouer si besoin avec différents son :

- Choisissez un autre « Keyboard Set » dans la section « KEYBOARD SET LIBRARY » du panneau ou en touchant la plage « KBD » de la page principale
  Ou bien
- Choisissez un autre « Keyboard Set » de la section « KEYBOARD SET » sous l'écran ou dans le cadre « Kbd Set » de la page principale, pour choisir le « KEYBOARD SET » du « Style » / « entrée SongBook » en cours

2.7.4.2 Couper la mélodie

- 1. Aller à la page « Song Play > Volume ».
- 2. Bouton **TRACK SELECT** 

(Sous le coin inférieur gauche de l'écran) pour sélectionner la partie à couper
- 3. Touchez l'icône  (Play) du canal correspondant au son à couper. L'icône  (Mute) s'affiche

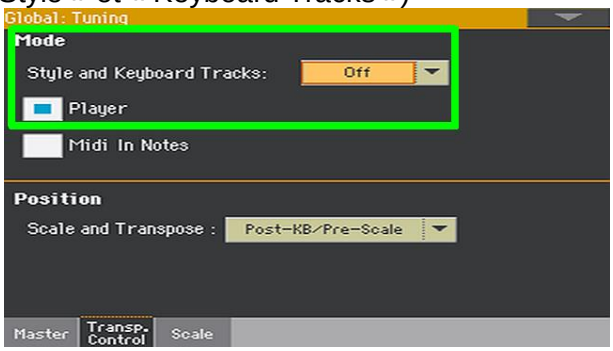
2.7.4.3 Sauvegarder l'état actif/coupé

- Affichez la page « Global > Mode Preferences > Song & Sequencer »
  Puis commande de menu de page « Write Song Play Track & FX », pour mémoriser l'état « Play/Mute » des pistes pour tous les « morceaux MIDI » suivants

2.7.4.4 Transposer un morceau MIDI

Il est possible de transposer un morceau MIDI pour jouer dans une tonalité plus facile (Sinon on peut aussi transposer le clavier).

- 1. Affichez la page « Global > Tuning > Transpose Control »
- 2. Activez la transposition du « Player » et désactivez-la pour les parties du « Style » et du clavier (« Style » et « Keyboard Tracks »)



2.7.5 Ajuster les volumes

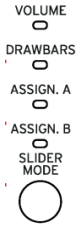
2.7.5.1 Balance entre les morceaux et le clavier 68
2.7.5.2 Réglage du volume des morceaux « Mp3 » 68
2.7.5.3 Régler le volume général des morceaux « Mp3 » 69
2.7.5.4 Choisir les sorties audio pour les « morceaux Mp3 » 69

2.7.5.1 Balance entre les morceaux et le clavier



- Potard **BALANCE** (en haut à gauche du panneau) pour régler la balance entre le volume des morceaux et celui de la mélodie jouée sur le clavier (« Keyboard Set »)

2.7.5.2 Réglage du volume des morceaux « Mp3 »



- 1. Bouton **SLIDER MODE** réglé sur **VOLUME**
- 2. Utilisez le premier **Slider** pour régler le volume du morceau « Mp3 »

2.7.5.3 Régler le volume général des morceaux « Mp3 »

Il est possible de réglez la balance entre le volume des « morceaux Mp3 » d'une part, et celui des « morceaux MIDI » et des « Styles » d'autre part.

- 1. Affichez la page « Global > Audio & Video > MP3/Speakers »
- 2. Réglez le paramètre « MP3 Player > Volume » sur le volume général maximum du lecteur
  - 0~100 : Volume max. en pourcentage

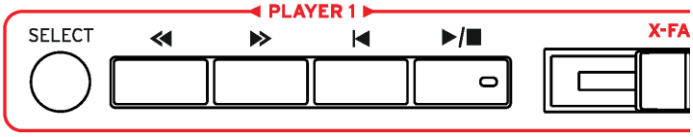
2.7.5.4 Choisir les sorties audio pour les « morceaux Mp3 »

Les morceaux MP3 peuvent être envoyé vers une sortie audio séparée (ou une paire de sorties), par exemple mélange séparé.

- 1. Allez à la page « Global> MP3 / Speakers »
- 2. Menu pop-up « Player MP3> Audio Output » pour choisir une sortie audio (ou paire de sortie) pour les morceaux MP3

2.7.6 Reproduction de tous les « morceaux » d'un dossier

Pour reproduire tous les morceaux d'un dossier, utilisez les contrôleurs « PLAYER 1 ».



- Bouton « PLAYER 1 » **SELECT** sur le panneau pour ouvrir la fenêtre de sélection de morceau

Ou bien

Touchez le nom du morceau à l'écran.



- 1. Sélectionner le dossier contenant les morceaux à lire pour l'ouvrir
- 2. Touchez le bouton [Play All] pour reproduire tous les morceaux du dossier
  Un fichier « Jukebox » est automatiquement généré et assigné à « PLAYER 1 » (Cf. § 7.1.2.1 ci-dessous sur les fichiers « Jukebox »)
  Les morceaux sont reproduits dans l'ordre dans lequel ils sont affichés dans la fenêtre « Song »
- 3. bouton ►/■ (Play/Stop) pour lancez/ arrêtez la reproduction des morceaux de la liste
- 4. Contrôleurs de « PLAYER 1 » pour faire une pause, avancer rapidement, reculer etc.
  - Boutons **SHIFT** + ⏩ (Fast Forward) pour sauter au morceau suivant de la liste
  - Boutons **SHIFT** + ⏪ (Rewind) pour sauter au morceau précédent de la liste
  - Bouton ⏮ (Home) pour retourner au début du morceau actuel

2.7.7 Jouer une liste « Jukebox » (Cf. § 7.1.2.1 ci-dessous)

Voir le paragraphe 7.1.2.1 ci-dessous.

2.8 Affichage des Paroles, Accords, Marqueurs & Partitions

2.8.1 CHOISIR UN DES « LECTEURS : « PLAYERS 1/2 » 71
2.8.2 AFFICHER LES PAROLES ET LES ACCORDS D'UN MORCEAU : LYRICS & CHORD 71
2.8.3 DÉPLACEMENT DANS UN « MORCEAU » AVEC LES MARQUEURS DE POSITION : MARKER 72
2.8.4 AFFICHER LA PARTITION : SCORE 73
2.8.5 LIRE LES PAROLES ET LES ACCORDS DANS UN FICHIER SÉPARÉ : LYRICS & CHORD (CF. § 7.1.2.4 CI-DESSOUS) 75
2.8.6 CRÉER ET ÉDITER DES MARQUEURS DE POSITION : MARKER (CF. § 7.1.2.6 CI-DESSOUS) 75

2.8.1 Choisir un des « lecteurs : « PLAYERS 1/2 »

- Toucher [PLAYER 1] ou [PLAYER 2] dans la barre de titre, dans une page « Lyrics », « Score » ou « Markers », pour sélectionner un lecteur

Ou bien

Glissez le **X-FADER** à fond à gauche/droite pour n'écouter que « PLAYER 1 »/ « PLAYER 2 » et afficher ses paroles, accords, partition ou marqueurs



2.8.2 Afficher les paroles et les accords d'un morceau : LYRICS & CHORD

Où se trouvent les paroles et les accords ?

- Morceau MIDI : Les paroles et les accords peuvent être contenus dans le fichier MIDI en tant qu'événements MIDI.
- Morceau Mp3 : Les paroles peuvent être contenues dans les fichiers « Mp3 » sous forme de Tags ID3/Lyrics3 et ID3/Frames.
- Fichiers TXT associés aux chansons MIDI ou Mp3 : Paroles et accords cotenus dans un fichier « .txt » du même nom que le morceau MIDI ou Mp3, et résidant dans le même dossier.
  Le fichier TXT peut être chargé par le biais d'un « Song » ou d'un « style ».
- Fichiers CDG associés aux morceaux Mp3 : Paroles et les accords contenu dans un fichier portant le même nom que le morceau « Mp3 », et résidant dans le même dossier.
- Fichiers TXT liés à une entrée SongBook : Contient paroles et les accords, et de nom quelconque

2.8.2.1 Afficher les paroles et les accords 72
2.8.2.2 Afficher les accords 72

2.8.2.1 Afficher les paroles et les accords



- Bouton **LYRICS** (A droite écran) pour afficher la page « Lyrics », avec les paroles correspondant au lecteur choisi

  Durant la reproduction du morceau, les paroles associées au fichier MIDI ou MP3 défilent automatiquement à l'écran, en suivant la musique.



- Bouton [AA] de la page « Lyrics » pour si besoins choisir entre 2 la tailles de caractères



- Boutons **LYRICS** (A droite écran) ou **EXIT** pour quitter la page « Lyrics »

2.8.2.2 Afficher les accords

Il est possible d'afficher / masquer les éventuelles indications d'accords présentes avec les paroles des « morceaux MIDI ».

- Bouton [Chord] de la page « Lyrics » pour afficher/masquer les accords (si disponibles) au-dessus des paroles, en suivant la musique

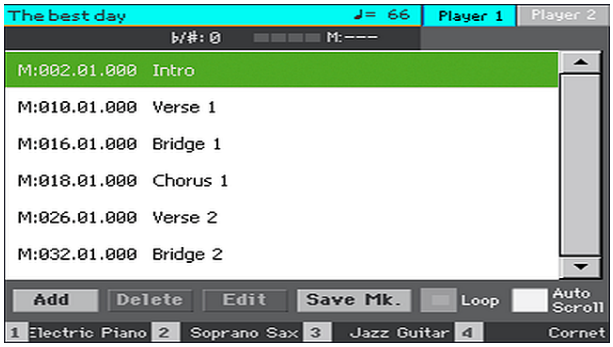
2.8.3 Déplacement dans un « morceau » avec les marqueurs de position : MARKER

Les marqueurs éventuellement présents dans un « morceau MIDI » sont affichés à la page « Markers ».

Afficher la page « Markers »



- Bouton **MARKER** (A droite écran) en mode « Song Play » pour afficher la page « Markers »



Sauter à la position d'un « marqueur »

- 1. bouton ►/■ (Play/Stop) du « PLAYER » pour lancez le lecteur si besoin
  On peut également sauter à une position donnée quand le lecteur est à l'arrêt
- 2. Touchez le « marqueur » dans la liste pour sauter à sa position au début de la mesure suivante

Afficher automatiquement le marqueur suivant

- Activer le paramètre « Auto Scroll », pour faire défiler automatiquement la liste de marqueurs, qui affiche le marqueur en fonction de la position actuelle

Loop sur la section en cours

- 1. Lancez le lecteur
- 2. Touchez le bouton [Add] pour ajouter un premier marqueur au début du passage voulu
  En général, un marqueur se place plutôt une ou deux mesures avant le début réel du passage
- 3. Lancez la reproduction et touchez le bouton [Add] pour ajouter un second marqueur à la fin du passage voulu
- 4. Sélectionnez le premier marqueur puis cochez la case [Loop] pour répéter en boucle le passage entre les 2 marqueurs
- 5. Supprimez les « marqueurs » si besoin, mais ils sont de toute façon supprimés automatiquement lors d'un changement de morceau ou à l'esxtinction de l'instrument

2.8.4 Afficher la partition : SCORE

2.9.4.1 Préparer et afficher la partition 74
2.9.4.2 Suivre la position dans le morceau 75
2.9.4.3 Afficher des paroles, des accords et des notes 75
2.9.4.4 Couper des pistes 75
2.9.4.5 Partition et transposition 75

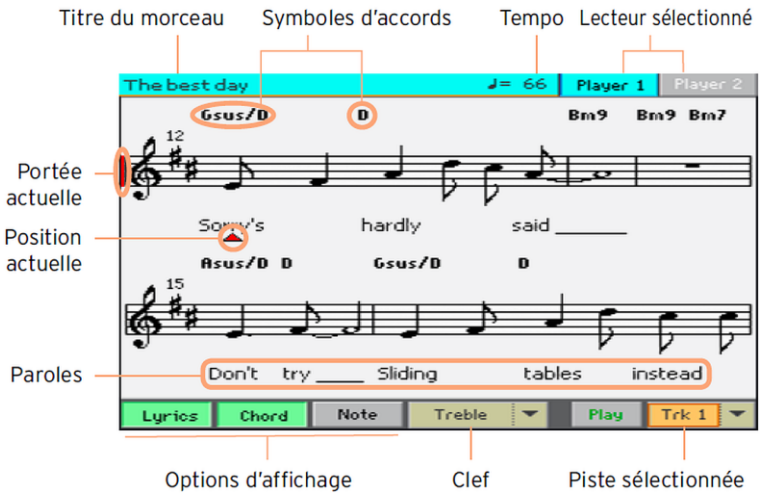
2.8.4.1 Préparer et afficher la partition

Préparer la partition

- 1. Choisissez un « morceau MIDI » à reproduire avec le lecteur choisi.
- 2. Bouton **SCORE** 

(A droite de l'écran) pour afficher la page « Score ». L'instrument prépare la partition de la piste choisie.

  Selon le contenu de la piste, des notes ou des accords sont affichés sur les portées.



Sélectionner une autre piste

- Menu « Trk » pour sélectionnez la partition d'une autre piste afficher
  La mélodie se trouve généralement sur la piste 4

Choisir la clef

- Onglet de clef en bas de l'écran pour choisir une autre « clef » pour la partition.
  En général, le générateur de partition affiche la « clef » correcte
  - Treble :Clef de sol (Treble)
  - Treble+8 Clef de sol avec transposition à l'octave supérieure
  - Treble-8 Clef de sol avec transposition à l'octave inférieure
  - Bass : Clef de fa (Bass)
  - Bass-8 Clef de fa avec transposition à l'octave inférieure

Quitter la page « Score »

- Bouton **SCORE** ou **EXIT** pour quitter la partition

Affichage intelligent de la partition

La partition est affichée en temps réel de façon intelligente: même les nuances artistiques n'empêchent pas d'avoir une représentation claire et lisible.
La clef aussi est affichée correctement. Même les parties non quantifiées sont affichées de façon lisible.

Si un événement « Key Signature » (armure) se trouve au début du morceau (position « 001.01.000 » de la piste master du morceau), l'armure correcte est également affichée.

2.8.4.2 Suivre la position dans le morceau

Les indicateurs suivants vous montrent où vous êtes dans la partition:

- Trait vertical rouge : portée en cours de reproduction
- Triangle rouge : mesure en cours

2.8.4.3 Afficher des paroles, des accords et des notes

- Touchez le bouton [Lyrics] pour afficher/cacher les paroles (si disponibles)
- Touchez le bouton [Chord] pour afficher/cacher les symboles d'accords (si disponibles) ou les cacher.
- Touchez le bouton [Note] pour afficher/cacher le nom des notes (si disponibles)

Choisir la langue des accords et des noms de notes

Les accords et les noms de notes sont affichés selon le système anglais ou italien, en fonction de la langue choisie.

- Affichez la page « Global > General Controls > Interface » et régler le paramètre « Language » pour choisir la langue

2.8.4.4 Couper des pistes

- Touchez le bouton [Play/Mute] 

/) pour activer/couper la piste choisie, par exemple pour jouer ou chanter une partie vous-même

Sauvegarde de l'état Play/Mute

- Allez à la page « Global> Mode Preferences> Song & Sequencer » et choisir « Write Song Play Track & FX » dans le menu de page, pour mémoriser le statut Plays/Mute pour toutes les Morceaux MIDI

2.8.4.5 Partition et transposition

La page « Score » affiche toujours les notes MIDI réelles. L'utilisation des boutons **TRANSPOSE** ou « transposition » de piste n'affecte pas la partition.

2.8.5 Lire les paroles et les accords dans un fichier séparé : LYRICS & CHORD (Cf. § 7.1.3.4 ci-dessous)

Voir le paragraphe 7.1.3.4 ci-dessous.

2.8.6 Créer et éditer des marqueurs de position : MARKER (Cf. § 7.1.3.6 ci-dessous)

Voir le paragraphe 7.1.3.6 ci-dessous.

2.9 Utiliser les effets KAOSS

2.9.1 PAGE « KAOSS » 76
2.9.2 SÉLECTIONNER UN PRESET « KAOSS » 77
2.9.3 UTILISER LES EFFETS « KAOSS » 78

2.9.1 Page « KAOSS »

Que sont les effets « KAOSS » ?
« KAOSS » est une technologie KORG permettant de générer en direct des événements MIDI d'une surface de contrôle pour piloter simultanément plusieurs paramètres.

Sur le Pa4X, « KAOSS » permet de transformer le flux musical ou de réaliser un mixage fluide, créatif et interacti ; par exemple des métamorphoses de Variations et de Types de Kits de batterie pour créer un arrangement en évolution.
« KAOSS » permet aussi d'improviser sur de la musique préenregistrée, en remodelant le rythme, en inversant la hauteur ou en changeant la densité des notes ; par exemple poru élaguer le mixage afin de mieux entendre le solo ou interagir avec votre public.

Il y existe aussi des effets de déformation de notes de type DJ pour un résultat plus radical.

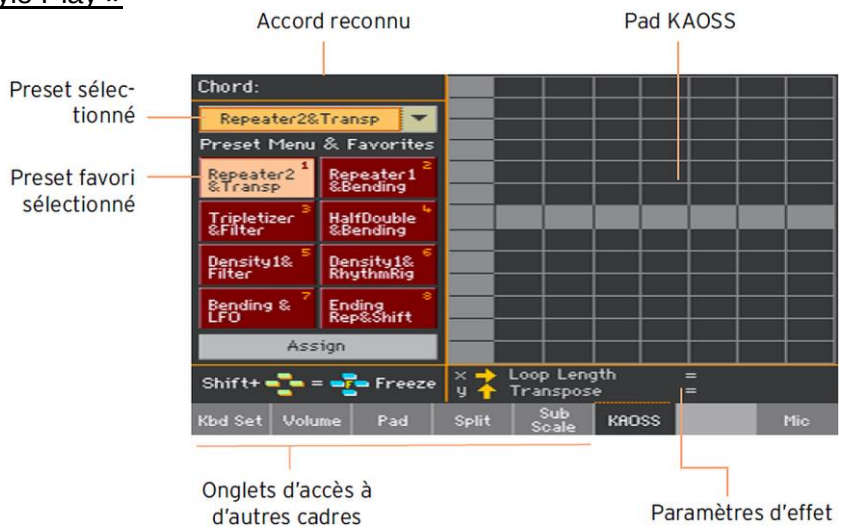
Enfin « KAOSS » peut servir d'arpégiateur sophistiqué ou de vieil écho à bande.

Les paramètres des effets sont contôlé par une surface de l'écran appelée « KAOSS Pad »

Afficher la page « KAOSS »

- Touchez l'onglet [KAOSS] pour affichez la page « KAOSS », depuis la page principale du mode « Style Play » ou « Song Play », pour afficher la page « KAOSS »

En mode « Style Play »



En mode Song Play



2.9.2 Sélectionner un Preset « KAOSS »

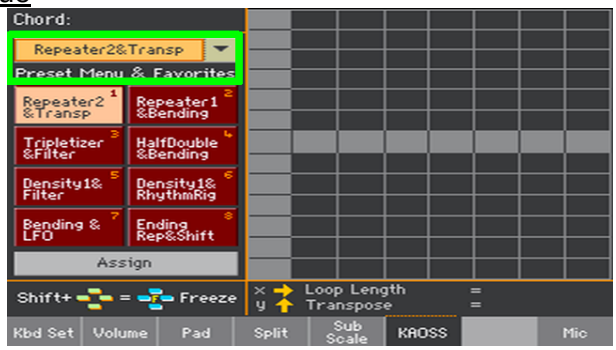
2.9.2.1 Sélectionner un Preset « KAOSS Favorite » 77
2.9.2.2 Preset List de « KAOSS Effect » (Cf. § 7.1.3.4 au-dessous) 78
2.9.2.3 Assigner un Preset KAOSS à l'un des boutons « Favorite » 78

2.9.2.1 Sélectionner un Preset « KAOSS Favorite »

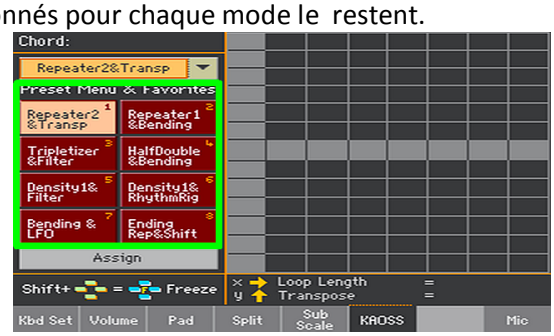
L'instrument contient une série de Presets « KAOSS ».

Des Presets « KAOSS » distincts peuvent être choisis pour les modes « Style Play » et « Song Play ».

- Menu déroulant dans le coin supérieur gauche de la page pour choisir un des presets de la bibliothèque



- Touchez un des presets pour choisir choisir un preset « KAOSS favorite »
  Les Presets sélectionnés pour chaque mode le restent.



2.9.2.2 Preset List de « KAOSS Effect » (Cf. § 7.1.4.4 ci-dessous)

Voir le paragraphe 7.1.4.4 ci-dessous.

2.9.2.3 Assigner un Preset KAOSS à l'un des boutons « Favorite »

Vous pouvez assigner n'importe quel preset de la bibliothèque aux boutons « Favorite ». Cela vous permet d'avoir une série de presets favoris sous la main.

Les presets favoris peuvent être différents pour les modes « Style Play » et « Song Play ».

- 1. Menu déroulant du coin supérieur gauche de la page pour choisir un Presets « KAOSS »
- 2. Touchez le bouton [Assign] sous les boutons « Favorite »
- 3. Quand la fenêtre de dialogue « Select Destination » apparaît, touchez l'un des boutons pour choisir une destination



2.9.3 Utiliser les effets « KAOSS »

L'application des effets « KAOSS » se fait en glissant le doigt sur le « KAOSS Pad » prendant la le flux musical (jeu sur le clavier une la lecture d'un morceau).

2.9.3.1 Préparer la musique originale 79
2.9.3.2 Utilisation du « KAOSS Pad » 79

2.9.3.1 Préparer la musique originale

Effet « Transformations » ou « arpèges »

Il y a 2 catégories d'effets KAOSS:

- Effets « Transformation » : le flux musical généré par l'arrangeur ou le lecteur est traité pour créer une musique nouvelle
- Effets « Arpeggiator » : le dernier accord, voire les notes jouées dans la partie « Upper » du clavier, sont utilisées pour produire un « arpège ».
  Le nom de ces presets commence par « Arpeggio »

Choisir la musique originale

- Passez en mode « Style Play » ou « Song Play » et choisissez un « Style » ou un « morceau MIDI »
- sélectionnez un « Keyboard Set » contenant les sons que vous voulez arpéger, afin de le jouer

Sélectionner un preset « KAOSS »

- Sélectionnez un preset « KAOSS » ou « Favorite » comme expliqué plus haut
- Pour jouer un « arpège », choisissez un Preset dont le nom commence par « Arpeggio »

Lancer l'accompagnement ou le morceau

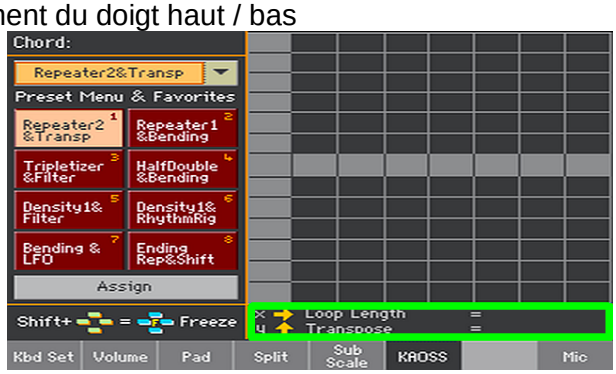
- Lancez l' « accompagnement » ou le « morceau » (selon le mode) comme d'habitude.
- Si une mémoire « Arpeggio » a été sélectionnée, jouez un accord ou plusieurs notes dans la partie « Upper » du clavier et touchez le « pad virtuel ».
  Inutile de lancer un accompagnement ou un morceau.

2.9.3.2 Utilisation du « KAOSS Pad »

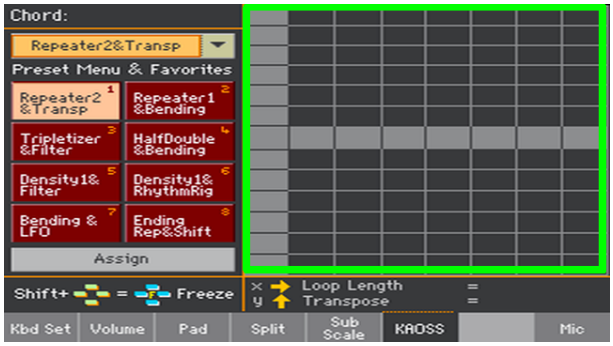
Vérifier les paramètres assignés aux axes X/Y

Les paramètres s'affichent sous le pad virtuel.

- X : Mouvement du doigt gauche / droite
- Y : Mouvement du doigt haut / bas



Changer le réglage des paramètres



- Glissez le doigt sur la surface « KAOSS Pad » pour changer la valeur des paramètres
  Chaque cellule de la grille corrrespond à un bloc de valeurs (un « pas »)
  - Cellules gris clair : réglage par défaut du paramètre correspondant
  - La grille du « KAOSS Pad » est différente selon le preset choisi
    Si aucune grille ne s'affiche, les réglages sont continus afin de générer des changement plus fluide

- Soulevez le doigt du pad pour rétablir les réglages par défaut

Verrouiller les valeurs en vigueur

Il y a 2 méthodes:

- Bouton **SHIFT** + touchez une zone du « KAOSS Pad » puis relâchez le bouton **SHIFT**, et enfin, relevez le doigt
  Vous pouvez continuer à déplacer votre doigt ou le soulever pour verrouiller les réglages en vigueur

- Bouton **SHIFT** tant que le doigt touche le « KAOSS Pad », puis relevez le doigt, et enfin relâchez le bouton **SHIFT** pour verrouiler les réglages de la dernière position du doigt.
  Le flux musical traité se poursuit en observant ces valeurs

2.10 Recherche de fichiers et d'autres données : fonction « Search »

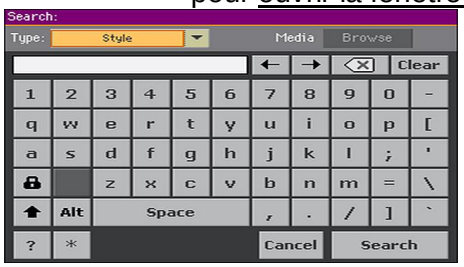
Les types de données que vous pouvez rechercher sont déterminés par la page affichée, par exemple :

- Mode « Media » : Rechercher de fichiers
- Mode « Style Play » ou « Song Play » : Rechercher de différents types de données (Styles, morceaux, paroles etc.)

La fonction « Search » est également disponible dans les fenêtres de sélection « Keyboard Set », « Sound », « Style », « Pad », « Voice Preset » et « File ». Il y a également des pages où cette fonction est indisponible car ces pages n'offrent pas matière à recherche (Celles du mode « Global », par exemple).

- Bouton **SEARCH** 

pour ouvrir la fenêtre « Search »



2.10.1 CHOISIR LE TYPE DE FICHIER À RECHERCHER 81
2.10.2 SÉLECTIONNER UN SUPPORT DE MÉMOIRE ET UN DOSSIER 82
2.10.3 ENTRÉE DU NOM ET LANCEMENT DE LA RECHERCHE 82
2.10.4 DEMANDER DES INFOS SUR UNE ENTRÉE 83
2.10.5 RELANCER LA RECHERCHE 83
2.10.6 SÉLECTIONNER L'ENTRÉE TROUVÉE 83

2.10.1 Choisir le type de fichier à rechercher

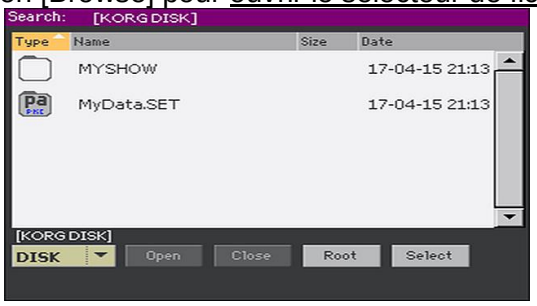
- Menu pop-up « Type » pour choisir si besoin le type de données à rechercher.



2.10.2 Sélectionner un support de mémoire et un dossier

Si vous le souhaitez, vous pouvez limiter les recherches à un support de mémoire et à un dossier. Après la sélection d'un type de données, le bouton [Browse] est activé.

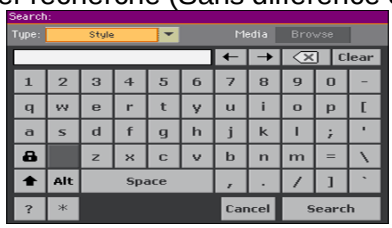
- 1. Touchez le bouton [Browse] pour ouvrir le sélecteur de fichiers



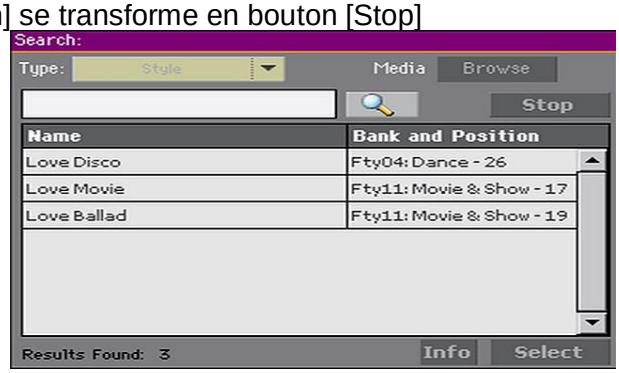
- 2. Boutons [Open] et [Close] du « Menu de supports de mémoire » pour naviguer dans les dossiers
  Bouton [Root] pour retourner à la racine du dispositif
- 3. Touchez le fichier voulu puis le bouton [Select] pour fermer la fenêtre de sélection de fichiers
  Le nom du dossier sélectionné apparaît dans la barre de titre de la fenêtre « Search »

2.10.3 Entrée du nom et lancement de la recherche

- 1. Entrez le nom du fichier recherché (Sans différence entre minuscules et majuscules)



- 2. Touchez le bouton [Search] pour afficher les fichiers répondant au nom cherché. Le bouton [Search] se transforme en bouton [Stop]



  - Bouton [Stop] à l'écran pour arrêter la recherche afin d'en effectuer une nouvelle Le nom du bouton redevient [Search]
  - Bouton [Cancel] ou bouton **EXIT** ou 

pour quitter la fenêtre « Search » et effectuer une autre opération, tout en poursuivant la recherche arrière-plan

2.10.4 Demander des infos sur une entrée

- Touchez un des éléments trouvés puis touchez le bouton [Info] pour afficher des infos le concernant
  Touchez [OK] pour fermer la fenêtre de dialogue « Info »

2.10.5 Relancer la recherche

- Touchez l'icône  pour retourner à la page « Search » principale et lancer une nouvelle recherche

2.10.6 Sélectionner l'entrée trouvée

- 1. Touchez le nom de l'élément cherché, puis touchez [Select] pour sélectionner cette entrée
- 2. Bouton **EXIT** pour fermer la fenêtre « Search » (cela n'est paspas automatiquement)

3 III: « SONGBOOK »

Voir l'utilisation avancée au paragraphe référence 7.2 ci-dessous.

3.1 CHOISIR LES ENTRÉES « SONGBOOK » PAR LEUR NOM 84
3.2 UTILISATION DES « SET LISTS » 89
3.3 SUPPRESSION DE TOUTES LES ENTRÉES « SONGBOOK » ET « SET LIST » 92

3.1 Choisir les entrées « SongBook » par leur nom

Qu'est-ce que le « SongBook » ?
La fonction « SongBook » est basée sur le principe que les morceaux constituent généralement le point de départ pour les musiciens.

Une « entrée SongBook » est associée à un « Style » ou un simple fichier MIDI/AUDIO, et en la sélectionnant, on configure instantanément l'instrument pour le morceau à jouer. Les éléments structurant de l'accompagnement (simple fichier MIDI/Audio ou « Style » complet avec « Sound », « accompagnement », « Morceau », « effets de chant », « paroles », « tonalité », « tempo ») sont ainsi rappelables instantanément.

Le « SongBook » lui même est la base de données interne permettant d'organiser ses « Styles » et fichiers MIDI/Audio personnels pour en faciliter l'accès. Chaque entrée ou « Song » contient aussi des champs « artiste », « titre », « genre », « numéro », « tonalité », « tempo » et « métrique ».

En pratique, en sélectionnant une entrée « Songs », on charge immédiatement :
- ✓ « Style » complet avec notamment fichier MIDI/MP3 associé ou un simple fichier MIDI ou MP3,
- ✓ mode « Style Play » ou « Song Play » (selon que la clef de l'entrée est un « Style » ou un simple fichier MIDI/AUDIO)
- ✓ valeur « Master Transpose », et
- ✓ Preset du processeur vocal (VP).

Le « SongBook » permet non seulement de structurer ses données personnelles en fonction de ses performances, mais aussi d'associer à chaque « Song » les éléments suivants :
- ✓ jusqu'à 4 mémoires Pads
- ✓ jusqu'à 4 mémoires « Keyboard Set »
- ✓ un fichier texte (TXT) contenant les paroles du fichier « .MID » ou « .MP3 », afin de suppléer à l'absence de paroles, ou même si le morceau est destiné à être joué avec l'accompagnement des « Styles ».

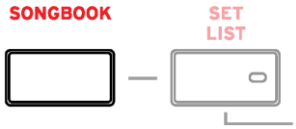
Une centaine d'entrées « Song » sont configurées en d'usine, et on peut et et ajouter ses propres entrées « Song ».

Le « SongBook » permet aussi de créer des « Set Lists » qui sont des collections d'entrées « Songs » adaptées à ses besoins personnels, et sélectionnables avec des boutons du panneau avant.

SongBook Interne vs « DIRECT »
En plus du « SongBook » interne du Pa4X, on peut sélectionner les « entrées » et « Set Lists » à partir d'un « SongBook DIRECT » externe. Ce « SongBook » supplémentaire permet d'étendre à la volée la base de données.
Voir au paragraphe 7.13.1.2.4 ci-dessous comment créer le « Direct SongBook ».

3.1.1 SÉLECTION D'UNE « ENTRÉE SONGBOOK » DANS LA LISTE 85
3.1.2 FILTRER LES ENTRÉES 86
3.1.3 INFORMATIONS SUR LES ENTRÉES « SONGBOOK » 88
3.1.4 SÉLECTION D'UNE « ENTRÉE SONGBOOK » PAR MIDI (CF. 7.2.1.3 CI-DESSOUS) 88
3.1.5 UTILISER LE SONGBOOK AVEC UN ORDINATEUR OU UNE TABLETTE (CF. § 7.2.3 CI-DESSOUS) 88

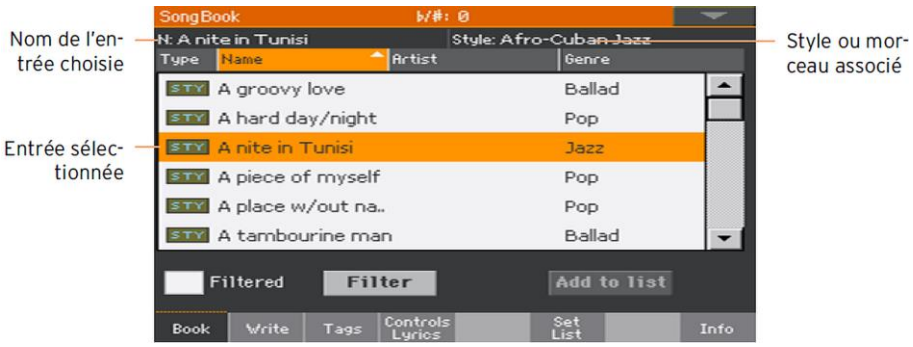
3.1.1 Sélection d'une « entrée SongBook » dans la liste



- 1. Bouton **SONGBOOK** (Sous « PLAYER 2 ») pour ouvrir la page « SongBook », depuis le mode « Style Play » ou « Song Play »



- 2..Barre de défilement écran ou commandes **VALUE** pour parcourir la liste des entrées « Songs ».
  Boutons **SHIFT** + icônes ▼▲ de la barre de défilement pour sélectionner le groupe alphabétique précédent / suivant.
- 3. Touchez l'entrée voulue pour l'assigner à l'arrangeur ou à un lecteur.
  Le nom de l'entrée est affiché sous la barre de titre (N:), à côté du nom du « Style » ou « morceau » associé. Dans la liste, le nom de l'entrée est surligné.



Les élements chargés sont :

- ✓ « Style » ou simple fichier MIDI/AUDIO : Le morceau (du « Style » ou du fichier) est assigné à « PLAYER 1 » (ou « PLAYER 2 » s'il est déjà en cours de lecture)
- ✓ « PADS »
- ✓ « Keyboard Sets » : Le « Keyboard Set 1 » est sélectionné.
- ✓ Le fichier « .TXT » éventuel : Le texte est affiché à la page « Lyrics »
- ✓ Un Preset vocal (VP)

➢ 4. Bouton ►/■ (Play Stop) ou **START/STOP** pour lancer/arrêter la reproduction du « Style » ou du « morceau » choisi

Identifier le type d'entrée

Les icônes de la colonne « Type » permettent d'identifier le type d'entrée.



Type	Signification
STY	Entrée associée à un « Style ». Active le mode « Style Play » et charge le « Style » associé
MIDI	Entrée associée à un « morceau MIDI ». Active le mode « Song Play » et charge le « morceau » associé
MP3	Entrée associée à un « morceau MP3 ». Active le mode « Song Play » et charge le « morceau » associé

Trier par rubrique



Les différentes têtes de colonne (« Type », « Name », « Genre », « Key », « BPM », « Meter »…) permettent de modifier l'ordre de la liste selon chacun de ces critères.

- Touchez une entête de colonne pour réordonner la liste de fichiers affichée selon le contenu de cette colonne
- Touchez la même tête de colonne pour inverser l'ordre d'affichage : ascendant <> descendant

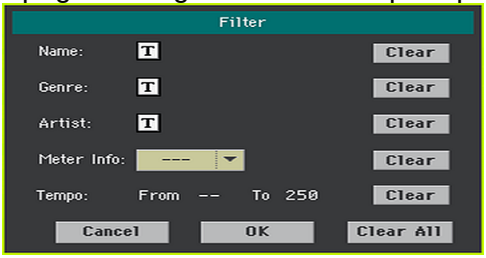
3.1.2 Filtrer les entrées

La fonction « Filter » permet de rechercher des entrées par plusieurs paramètres simultanément.

NB : le bouton **SEARCH** 

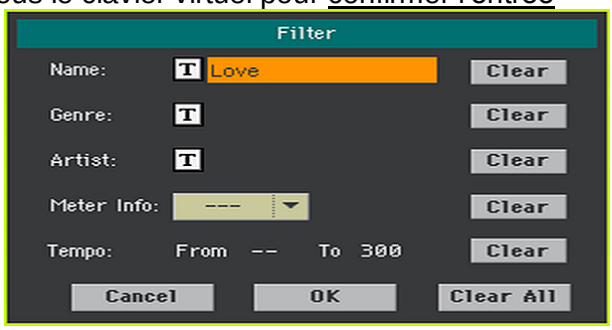
permet également une recherche dans « SongBook », mais uniquement sur base du nom.

➢ bouton [Filter…] de la page « SongBook > Book » pour pour ouvrir la page « Filter »



- 1. Touchez l'icône d'édition de texte T à côté du champ voulu pour entrer le texte à chercher dans ce champ.

  Par exemple sélectionnez le critère « Name » et entrez le mot « love » pour afficher les morceaux dont le titre avec ce mot. Les majuscules ne jouent aucun rôle dans la recherche.
- Toucher [OK] sous le clavier virtuel pour confirmer l'entrée



NB : La case « Filtered » est automatiquement sélectionnée, mais on peut la désactiver pour voir toutes les entrées.

- 2. Recommencez pour tous les champs à inclure dans la recherche, y compris une métrique (Meter) et/ou une plage de valeursTempo.

Supprimez les critères de filtre dont vous n'avez pas besoin

- Touchez le bouton [Clear] pour supprimer le texte entré ou rétablir le réglage par défaut.
- Touchez le bouton [Clear All] pour initialiser tous les critères de filtre.
- Touchez [OK] pour afficher les entrées correspondant aux critères choisis dans la liste « Book », après fermeture de la fenêtre de dialogue « Filter » et retour à la page « Book ».



Sélection d'un « Entrée de SongBook » par numéro de Morceau

Voir le paragraphe 7.2.1.2 ci-dessous

Edition de SongBook

Voir le paragrapohe **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**.

3.1.3 Informations sur les entrées « SongBook »

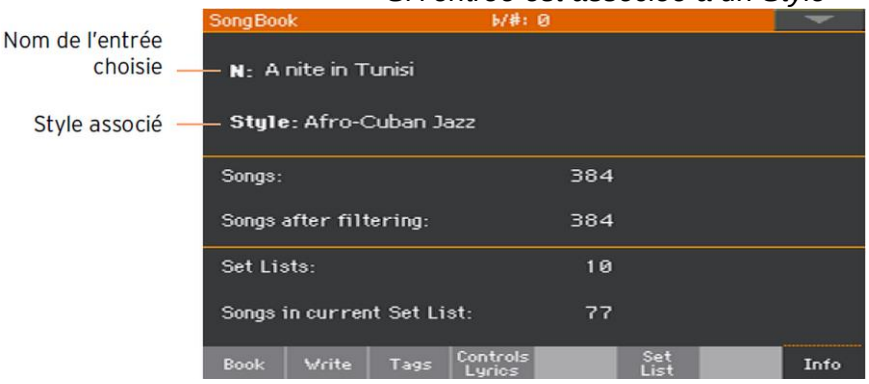
La base de données « SongBook » permet aussi d'afficher des données générales :

- ✓ nom de l'entrée actuelle,
- ✓ « Style » ou fichier MIDI/Audio associé,
- ✓ nombre total d'entrées de la base de données,
- ✓ nombre d'entrées filtrées de la page « Book »,
- ✓ nombre de « Set Lists »
- ✓ nombre d'entrées dans la « liste » actuellement sélectionnée.

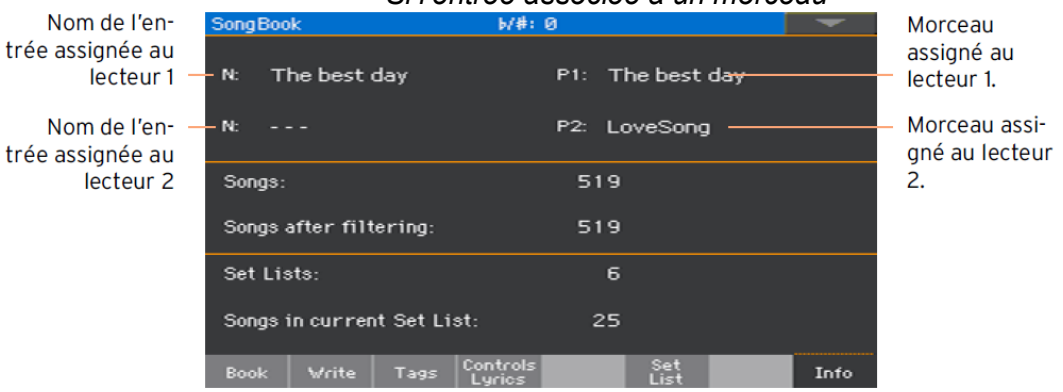
- ➢ 1. Touchez une entrée dans le « SongBook » puis [Select]
- ➢ 2. Affichez la page « SongBook > Info ».

Si l'entrée sélectionnée (N:) est vide (---), c'est que l'entrée a été modifiée ou qu'aucune entrée n'a été sélectionnée

Si l'entrée est associée à un Style



Si l'entrée associée à un morceau



3.1.4 Sélection d'une « Entrée SongBook » par MIDI (Cf. 7.2.1.3 ci-dessous)

Voir le paragraphe 7.2.1.3 ci-dessous.

3.1.5 Utiliser le SongBook avec un ordinateur ou une tablette (Cf. § 7.2.3 ci-dessous)

Voir le paragraphe 7.2.3 ci-dessous.

3.2 Utilisation des « Set Lists »

Quesqu'une « Set List » ?
Les « Set Lists » sont des sélections de morceaux tirés de la liste « SongBook », pour constituer des listes personnalisées pour une performance ou des préférences quelconques.
Quelques « Set Lists » sont disponibles en configuration d'usine.

3.2.1 AFFICHAGE SOUS FORME DE MOSAÏQUE OU DE LISTE 89
3.2.2 UTILISER LES « SET LISTS » EN MODE « TILE » 89
3.2.3 UTILISER LES « SET LISTS » EN MODE « LIST » 91
3.2.4 CRÉER ET ÉDITER LES « SET LISTS » (CF. 7.2.4 CI-DESSOUS) 91

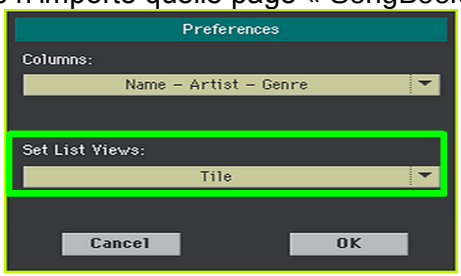
3.2.1 Affichage sous forme de mosaïque ou de liste

Les « Set Lists » peuvent être affichées sous forme de mosaïque (« Tile ») ou de liste (« List »).

- « Tile » : les morceaux sont affichés les uns à côté des autres et assignés aux boutons « SET LIST » **1-12** du panneau avant.
- « List » : les morceaux sont affichés dans une simple liste.

Alterner les affichages « Tile » et « List »

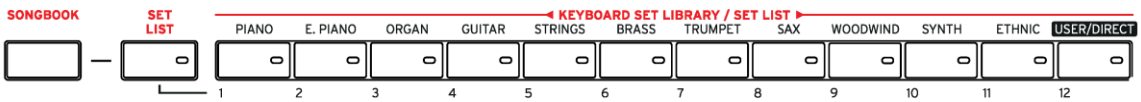
- 1. Touchez la commande « Preferences » dans le menu de page pour ouvrir la fenêtre « Preferences », depuis n'importe quelle page « SongBook »



- 2. Menu « Set List Views » pour choisir entre « Tile View » ou « List View »
- 3. Touchez le bouton [OK] pour fermer la fenêtre.

3.2.2 Utiliser les « Set Lists » en mode « Tile »

Le mode « Tile » affiche la « Set List » choisie sous forme de set de « morceaux » assignés aux boutons « SET LIST » **1-12**.
Chaque « dalle » (« Tile ») de l'écran correspond au bouton du même numéro.



- 1. Bouton **SET LIST** pour si besoin ouvrir la page « SongBook > Set List »

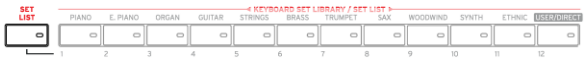
- 2. Commande « Preferences » du menu de « page » si besoin, pour passer en mode « Tile »



- 3. Menu pop-up « List » pour sélectionner une des « Set Lists » disponibles
  Les morceaux du set sélectionné sont assignés aux boutons « SET LIST » **1-12**
- Indicateur de page < 1 > dans le coin supérieur droit pour changer de page au sein de la « Set List ».
  Chaque « page » de 12 morceaux correspond aux boutons « SET LIST » **1-12**

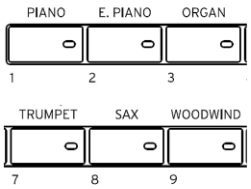


Utiliser la « Set List » depuis le panneau avant

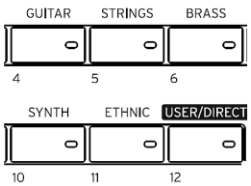


- 1. Bouton **SET LIST** s'il n'est pas allumé
- 2. Boutons « SET LIST » **1-12** pour choisir un « morceau » dans la page affichée.

Les morceaux sont assignés aux boutons dont la LED est allumée. Chaque rangée de « Tiles » correspond à un groupe de 3 boutons.







LED	Signification
Eteinte	Aucun morceau assigné
Allumée	Morceau assigné
Clignotante	Morceau sélectionné

Utiliser la « Set List » à l'écran

- 1. Bouton **SET LIST** pour si besoin ouvrir la page « SongBook > Set List »
- 2. Touchez une des « Tiles » à l'écran pour sélectionner le morceau correspondant.
- 3. Bouton **START/STOP** ou ►/■ (Play Stop) pour lancez/arrêtez la reproduction du « Style » ou du « morceau » choisi
- 4. Commandes d'Arrangeur (« Style ») ou du « PLAYER 1/2 » pour lancer, interrompre, arrêter la reproduction, avancer rapidement ou reculer dans les « Styles » et les « morceaux »
- 5. bouton [Prev] ou [Next] 

pour passez au morceau précédent / suivant.
Aller directemen à tout autre morceau en touchant son nom

3.2.3 Utiliser les « Set Lists » en mode « List »

Le mode « List » affiche la « Set List » sélectionnée sous forme de liste de morceaux (et non « Tiles »).

Sélectionner la « Set List »

- 1. Bouton **SET LIST** pour afficher la page « SongBook > Set List »
- 2. menu de page pour choisir si besoin le mode « List »



- 3. Menu pop-up « List » pour sélectionner une des « Set Lists » disponibles. La liste des « morceaux » de la « Set List » sélectionnée apparaît. (Contrairement au mode « Tile », les « morceaux » ne sont PAS assignés aux boutons « SET LIST » **1-12**)

Exploiter la « Set List »

- 1. Parcourez les entrées de la liste
- 2. Touchez le nom de l'entrée initiale pour l'assigner au « Style » ou au « PLAYER ».
- 3. Bouton **START/ STOP** ou ►/■ (Play Stop) pour lancez/arrêtez la reproduction du « Style » ou du « morceau » choisi
- 4. Commandes d'Arrangeur (« Style ») ou du « PLAYER 1/2 » pour lancer, interrompre, arrêter la reproduction, avancer rapidement ou reculer dans les « Styles » et les « morceaux »
- 5. bouton [Prev] ou [Next] 

pour passez au morceau précédent / suivant.
Passez à n'importe quel autre morceau en touchant son nom.

3.2.4 Créer et éditer les « Set Lists » (Cf. 7.2.4 ci-dessous)

Voir le paragraphe 7.2.4 ci-dessous.

3.3 Suppression de toutes les entrées « SongBook » et « Set List »

Vous pouvez créer votre propre liste « Book », en supprimant toutes les entrées « SongBook » et « Set List ».

- 1 Accédez à l'une des pages « SongBook »
- 2 Touchez « Initialize SongBook » dans le menu de page et confirmez

Cette opération supprime définitivement toutes les « entrées » et « Play Lists ».

Pour restaurer les données d'usine d'origine, utilisez la restauration d'usine à la page « Media> Utility » en sélectionnant uniquement « SongBook ».

4 IV: Enregistrer des « Morceaux » & créer des « Styles »

4.1 ENREGISTREMENT RAPIDE DE « MORCEAUX » MIDI : « BACKING SEQUENCE » 93
4.2 ENREGISTREMENT DES « MORCEAUX MP3 » 98
4.3 CONVERSION D'UN « MORCEAU » MIDI EN « STYLE » 100

4.1 Enregistrement rapide de « morceaux » MIDI : « Backing Sequence »

Ce paragraphe tiré du manuel « Quick Guide » n'aborde que l'enregistrement MIDI rapide, dit « Backing Sequence ».
Pour la description complète de l'enregistrement MIDI, voir le paragraphe 7.5 ci-dessous « Personaliser, enregistrer & editer les 'Songs' ».

Qu'est-ce qu'un morceau « Backing Sequence » ?
Les morceaux MIDI sont constitués de 16 pistes ou parties ayant chacune un son. En général, les morceaux MIDI sont enregistrés piste par piste: la batterie puis la basse, la guitare d'accompagnement, les cordes etc.

Le mode « Backing Sequence » (Quick Record) facilite et accélère ce processus en permettant d'enregistrer le jeu au clavier sur 2 pistes groupées :
- « Kbd » (clavier) et
- « Ch/Acc » (accords/accompagnement).

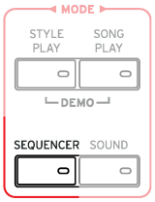
Après la sauvegarde, ce morceau « rapide » sera converti en morceau MIDI conventionnel à 16 pistes, lisible par un « Player ».

4.1.1 CHOISIR LE « STYLE » ET LES « SOUNDS » POUR L'ENREGISTREMENT 93
4.1.2 PASSER EN MODE « BACKING SEQUENCE » : QUICK RECORD 94
4.1.3 RÉGLAGE DES PARAMÈTRES D'ENREGISTREMENT (CF. § 7.5.4.3.4 CI-DESSOUS) 94
4.1.4 ENREGISTREMENT 94
4.1.5 UTILISER LES EFFETS « KAOSS » DURANT L'ENREGISTREMENT 95
4.1.6 SAUVEGARDER LE « MORCEAU » 96

4.1.1 Choisir le « Style » et les « Sounds » pour l'enregistrement

- 1. Passez en mode « Style Play »
- 2. Choisissez un « Style »
- 3. Choisissez un « Keyboard Set ».

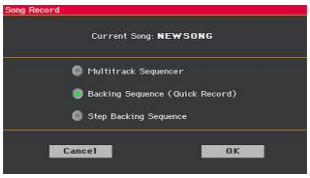
4.1.2 Passer en mode « Backing Sequence » : Quick Record



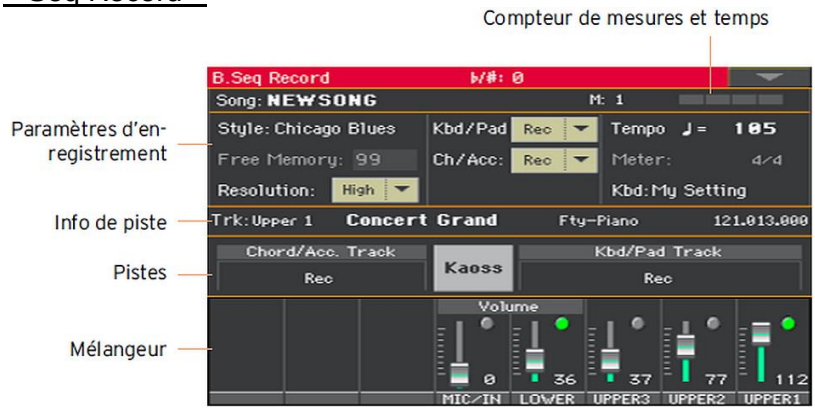
- 1. Bouton « MODE » **SEQUENCER** pour passer en mode « Sequencer ». La page principale du mode « Sequencer » apparaît.



- 2. Bouton **RECORD** pour ouvrir la fenêtre de sélection du mode « Song Record »



- 3. Option « Backing Sequence (Quick Record) » et touchez [OK] pour ouvrir la page « Seq Record »



4.1.3 Réglage des paramètres d'enregistrement (Cf. § 7.5.4.3.4 ci-dessous)

Voir paragraphe 7.5.4.3.4 ci-dessous

4.1.4 Enregistrement

Activer le métronome



- Bouton **METRO** pour activer / couper le métronome durant l'enregistrement (sans qu'il soit enregisré évidememnt).

Sélectionnez les pistes à enregistrer (Optionnel)

- Sélectionnez/désélectionnez les pistes groupées « Backing Sequence » à enregistrer ou à lire :
  - « Chord / Acc » : Pistes « Style », accords reconnus, commandes de « Style » et sélection de « Style Elements »
  - « Kbd / Pad » : contient les 4 sons du clavier et des « pads ».

Le « status » de chaque piste est indiqué comme suit au-dessus des curseurs de piste

Rec	Piste « Backing Sequence » à enregistrer Toutes les données précédemment enregistrées seront supprimées. Après le démarrage les notes du clavier seront enregistrées
Play	Piste « Backing Sequence » en lecture Les éventuelles données déjà enregistrées, seront entendues pendant le nouvel enregistrement de « Backing Sequence »
Mute	Piste « Backing Sequence » coupée. Si cette piste a déjà été enregistrée, elle ne sera pas entendue pendant le nouvel enregistrement « Backing Sequence »

Enregistrement :

- 1. Sélectionnez l'élément de « style » à utiliser avant de commencer à jouer
  Sélec tionnez une des « variations » avant de lancer l'enregistrement
  Sélectionnez une des « Intros » si besoin
- 2. Bouton **START/ STOP** ou pour lancer l'enregistrement AVEC l'accompagnement automatique

Ou bien

- Bouton « PLAYER 1 » ►/■ (Play Stop) pour lancer l'enregistrement SANS l'accompagnement automatique.
- Bouton **START/ STOP** pour ajouter si besoin l'accompagnemnt en cours de route.
  Un décompte d'une mesure est produit avant le début de l'enregistrement

- 3. Jouez comme en temps réel, accompagné par les « Styles »
  D'autres éléments de « Style » (Intro, Variation, Fill, Break, Ending…) peuvent être sélectionné pendant le jeu.
  Le mode « Backing Sequence Record », ne permet pas d'utiliser pendant l'enregistrement les commandes : Synchro, Tap Tempo, Balance.
  Bouton **START/ STOP** ou bouton « ENDING » 1-4, pour arrêter l'accompagnement
  Bouton **START/ STOP** our le redérrarer
- 4. bouton « PLAYER 1 » ►/■ (Play Stop) pour arrêter l'enregistrement et retourner à la page principale du mode « Sequencer »
- 5. « PLAYER 1 » ►/■ (Play Stop) à la page principale du mode « Sequencer » pour écouter le morceau enregistré.
  bouton **START/ STOP** ou un bouton « ENDING » **1-3** pour mettre l'enregistrement en Pause
  Bouton **START/ STOP** pour relancer l'accompagnement.

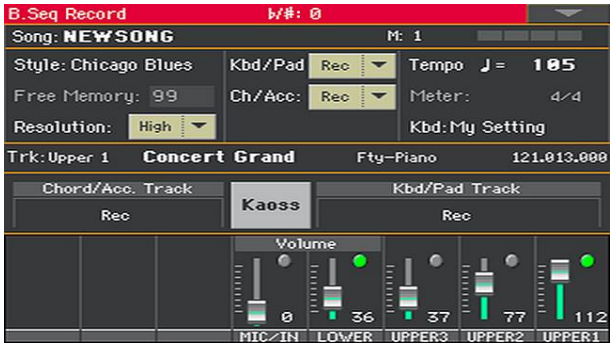
  Bouton ►/■ (Play Stop) pour cesser l'enregistrement et retourner à la page principale du mode « Sequencer ».

4.1.5 Utiliser les effets « KAOSS » durant l'enregistrement

Durant l'enregistrement, vous pouvez utiliser les effets « KAOSS » comme vous le feriez sur scène.

Depuis la page « Backing Sequence Record » :

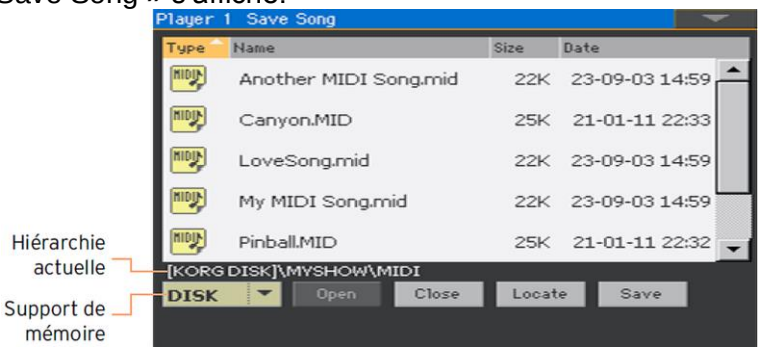
- 1. touchez le bouton « KAOSS » pour afficher la page « KAOSS »,



- 2. Menu pop-up « Preset » ou les boutons « Favorite » pour choisir un des presets « KAOSS »
- 3. Lancez l'enregistrement.
- 4. Bouton **EXIT** pour retourner à la page « Backing Sequence Record » tout en poursuivant l'enregistrement
- 5. Arrêtez l'enregistrement.

4.1.6 Sauvegarder le « morceau »

- 1. Après avoir enregistré un morceau, allez à la page principale du mode « Sequencer » et sélectionnez la commande « Save Song » dans le menu de page. La fenêtre « Save Song » s'affiche.

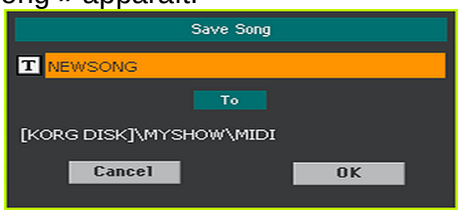


Cette fenêtre est très semblable à la page « Media > Save ». Les fichiers sont filtrés et vous ne voyez que les fichiers de morceaux MIDI (.mid, .kar)

- 2. Menu pop-up du dispositif (« Disk ») pour sélectionner le dispositif de stockage puis choisissez un dossier de destination pour le « morceau ».
  - Boutons [Open] et [Close] pour naviguer dans les dossiers.
  - Barre de défilement pour naviguer dans la liste
  - Bouton **SHIFT** + un des boutons ▲/▼ pour sélectionner un autre groupe alphabétique.
  - Commandes **VALUE** pour faire défiler la liste.
- 3. Sélectionnez un fichier, pour écraser un morceau existant ou changer son nom du morceau durant la sauvegarde pour éviter d'écraser le fichier original (voir plus bas).
  Ou bien
  Ne sélectionnez aucun morceau pour créer un nouveau fichier de morceau sur le dispositif sélectionné.
  - Si un fichier « .kar » est sélectionné, un fichier de même nom avec l'extension « .mid » sera créé. L'ancien fichier ne sera pas écrasé.
  - Pour désélectionner un morceau, touchez n'importe quel autre endroit de la liste de morceaux ou sélectionnez à nouveau le même dispositif de stockage

  Bouton sur **EXIT** pour quitter la page sans sauvegarder le morceau,.

- 4. Touchez « « Save » pour sauvegarder le morceau dans le dossier actuel. La fenêtre de dialogue « Save Song » apparaît.



- 5. Touchez T (Text Edit) pour afficher le clavier d'écran et modifier le nom. Touchez « OK » sous le clavier virutle pour confirmer
  Si vous êtes parti d'un fichier existant, vous pouvez changer le nom pour créer un nouveau fichier et éviter de remplacer le fichier original.
- 6. Touchez « OK » pour sauvegarder le morceau, une fois dans la fenêtre « Save Song »

4.2 Enregistrement des « morceaux MP3 »

4.2.1 ENREGISTRER UN « MORCEAU MP3 » 98
4.2.2 SAUVEGARDER LE « MORCEAU MP3 » 99

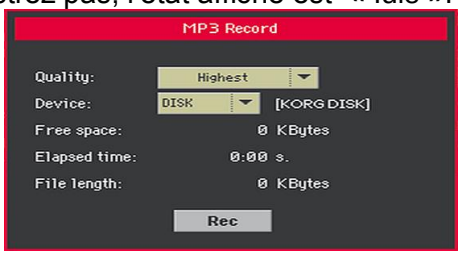
4.2.1 Enregistrer un « morceau MP3 »

Préparation pour l'enregistrement

- Choisissez un « Style » ou un « Song » (MIDI ou Mp3) à intégrer éventuellement dans le nouveau morceau.
- Choisissez un « Keyboard Set » pour assigner des sons au clavier
- Choisissez un « Voice Preset » pour ajouter des effets à la voix

Sélection du mode MP3 Record

- Passez en mode « Style Play » ou « Song Play »
- Bouton **RECORD** enfoncé environ 1 seconde pour afficher la fenêtre « MP3 Record »
  Quand vous n'enregistrez pas, l'état affiché est « Idle ».

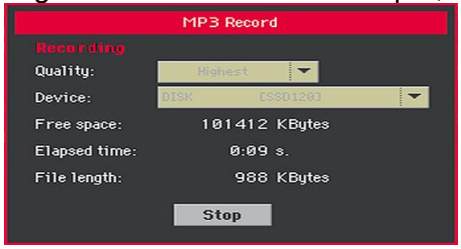


Réglage des paramètres d'enregistrement

- menu pop-up « Quality » pour sélectionnez la qualité audio MP3 (Taille fichier)
  Les fichiers MP3 enregistrés avec des fréquences d'échantillonnage trop basses risquent de ne pas sonner très bien
- Menu pop-up « Device » pour choisir l'emplacement temporaire du fichier MP3 enregistré.
  Ce n'est pas la destination finale du fichier car vous pourrez choisir un autre emplacement après l'enregistrement. Vérifiez tout de même qu'il y a assez de place pour le fichier temporaire en contrôlant la valeur « Free space ».
  Le paramètre « File length » indique la taille actuelle du fichier.

Lancer l'enregistrement MP3

- 1. Quand vous êtes prêt, touchez « Rec » à l'écran pour lancer l'enregistrement.
  Le bouton « Rec » change d'intitulé et devient « Stop », et « Recording » s'affiche.



- 2. Commencez à jouer.
  La fenêtre de dialogue « MP3 Record » permet de vérifier la durée d'enregistrement, la longueur du fichier et la capacité de mémoire résiduelle sur le support.

Quitter la fenêtre « M1P3 Record » sans arrêter l'enregistrement

- Bouton **EXIT** pour fermer la fenêtre de dialogue « MP3 Record » sans cesser d'enregistrer afin d'accéder aux pages du mode « Style Play » ou « Song Play ».
- Bouton **RECORD** 

durant 1 seconde pour retrouver la fenêtre de dialogue « MP3 Record » et voir la longueur du fichier ou arrêter l'enregistrement,
  - en cours d'enregistrement : un symbole d'enregistrement 

rouge clignote à l'écran.
  - pendant l'enregistrement : le témoin du bouton **RECORD** continue à clignoter.

Arrêter l'enregistrement

- Touchez « Stop » à l'écran pour arrêter l'enregistrement.
  Ou bien
  Bouton **RECORD**

4.2.2 Sauvegarder le « morceau MP3 »



Après avoir arrêté l'enregistrement, utiliser la fenêtre « MP3 Record » pour choisir l'endroit où vous voulez sauvegarder le fichier MP3.

- 1. Touchez T (Text Edit) pour donner un nom au fichier MP3.
- 2. Touchez « Browse » pour sélectionner un support de mémoire et un dossier de destination pour le fichier.
- 3. Touchez le bouton « Save » pour sauvegarder le fichier.

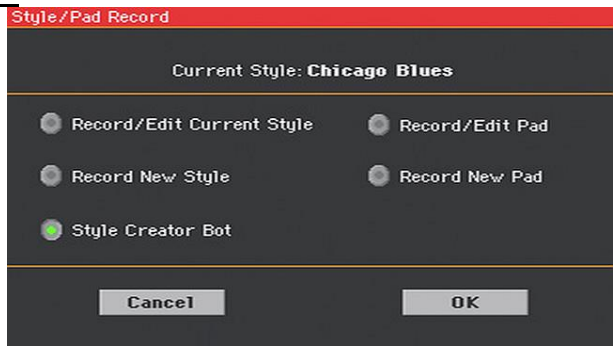
Après la sauvegarde, écouter le fichier MP3 en mode « Song Play »

4.3 Conversion d'un « morceau » MIDI en « Style »

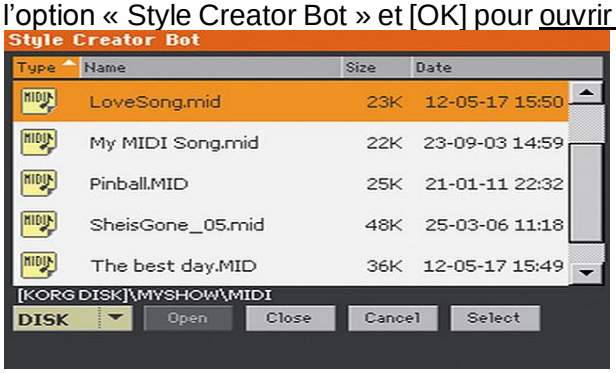
Vous pouvez convertir n'importe quel morceau MIDI (ficher standard MIDI), disponible dans le commerce ou libre, en Style pour le Pa4X. Le Pa4X dis- pose d'un convertisseur de pointe permettant de reconstituer soigneuse- ment le morceau original. Toutefois, la qualité du résultat peut varier selon le morceau source.

- 1. Bouton **STYLE PLAY** pour passer en mode « Style Play »
- 2. Bouton **RECORD** 

pour ouvrir la fenêtre de sélection du mode « Style Record »



- 3. Sélectionnez l'option « Style Creator Bot » et [OK] pour ouvrir le sélecteur de fichiers



- 4. Sélectionnez le morceau MIDI (fichier .mid) et confirmez en touchant [Select]
- 5. Sauvegarder le nouveau « Style » dans une mémoire de « Style ».



- 6. Touchez le bouton d'édition de texte T pour afficher le clavier d'écran et modifier si besoin le nom du « Style »
  Touchez « OK » sous le clavier virtuel pour confirmer l'entrée
  La fenêtre « Write Style » réapparaît

- 7. Touchez « Select » pour ouvrir la fenêtre de sélection de « Style ». Choisissez une mémoire comme si vous choisissiez un « Style ».
  Les mémoires vides sont indiquées par des tirets (---).
  La fenêtre « Write Style » réapparaît.



- 8. Touchez « OK » pour confirmez la sauvegarde
- 9. Après la sauvegarde, sélectionnez le nouveau « Style » et peaufinez-le avec les fonctions décrites dans cette partie du mode d'emploi.

Après la conversion, vous obtenez un « « Style avec tous ses éléments :

- ✓ 4 phrases « Pads »,
- ✓ 4 « Keyboard Sets » et
- ✓ suite d'accords contenant les accords détectés dans le morceau MIDI.

5 V: Vidéo, AUDIO et processeur vocal

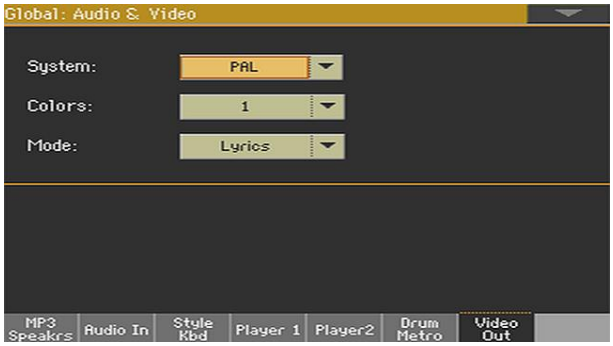
5.1 CONNEXION D'UN ÉCRAN EXTERNE 102
5.2 CONNEXION DE DISPOSITIFS AUDIO AUX ENTRÉES 103
5.3 UTILISER LES PRESETS « VOICE PROCESSOR » ET HARMONY 106
5.4 ISOLER LA VOIX POUR S'ADRESSER AU PUBLIC : « TALKOVER » 109

5.1 Connexion d'un écran Externe

Le branchement d'un écran TV ou vidéo permet de partager les paroles et les accords avec les autres musiciens ou le public.

- Brancher un écran à la prise **VIDEO OUT** (téléviseur ou moniteur vidéo).
  Selon le type d'écran vidéo vous pouvez utiliser :
  - un câble de type RCA–RCA (cinch) si l'écran dispose d'une entrée vidéo composite ou
  - de type RCA – SCART (PERITEL) si l'écran est doté d'un connecteur de ce type.
- Si nécessaire, mettez l'instrument sous tension.

- Affichez la page « Global > Audio & Video > Video Out »



- Menu « System » pour sélectionner la norme vidéo
  - PAL Norme est en vigueur dans la plupart des pays d'Europe, d'Amé- rique du sud, d'Asie et d'Afrique. Ce réglage peut aussi servir avec des téléviseurs SECAM TV (utilisés en France, en Russie et dans certains pays africains). Dans ce cas, cependant, l'image est en noir et blanc.
  - NTSC : Norme est en vigueur en Amérique du nord, en Amérique centrale et dans une partie de l'Amérique du sud. Elle est aussi utilisée au Japon, en Corée, à Taiwan, aux Philippines et en Birmanie.

- Mettez le téléviseur sous tension et sélectionnez l'entrée AV adéquate.

- Menu « Colors » A cette même page, pour choisir les couleurs des paroles et de l'arrière-plan
  - 1~5 Set de couleurs. Essayez-les pour trouver celui qui vous convient le mieux
- Menu « External Video » à cette même page pour choisir ce qui doit être affiché sur l'écran vidéo
  - Text Only : Seuls les paroles et les accords (le cas échéant) sont affichés sur l'écran externe. (Option par défaut au démarrage)
  - Mirror : L'écran interne est reproduit sur l'écran externe.

5.2 Connexion de dispositifs audio aux entrées

5.2.1 BRANCHER UNE SOURCE AUDIO EXTERNE AUX ENTRÉES LIGNE 103
5.2.2 CONNEXION D'UN MICROPHONE (CF. 7.7.2.1.2 CI-DESSOUS) 103

5.2.1 *Brancher une source audio externe aux entrées ligne*

Utilisez les connecteurs « AUDIO INPUT » **LINE** pour recevoir l'audio d'un périphérique externe. Ces entrées sont toutes de niveau ligne. Ne branchez pas directement des guitares, des micro- phones ou des amplificateurs de puissance.
Attention: connecter un amplificateur de puissance à ces entrées endommagera l'instrument!

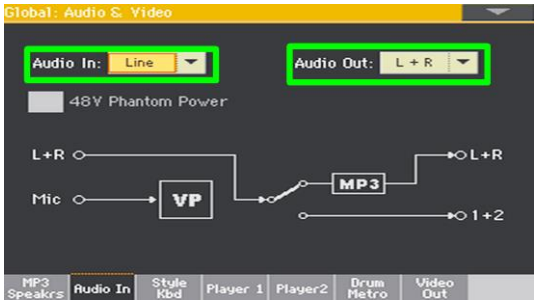
- Connecteurs « LINE 1 » **LEFT** et/ou **RIGHT** pour connecter les sorties audio d'un autre clavier, d'un processeur d'effets de voix ou de guitare, ou les sorties LINE d'un mixeur de scène (Un seul des deux pour un signal mono)
  Connecteurs jack symétriques (TRS) de 6,35 mm ou 1/4 "
- Connecteur « mini-jack LINE 2 » **STEREO** (3,5 mm ou 1/8 ") pour connecter un lecteur multimédia externe
  Les entrées LINE sont toujours activées et toujours envoyés aux sorties MAIN gauche et droite

Réglage du niveau d'entrée de la ligne

- Réglez le niveau audio de l'appareil externe

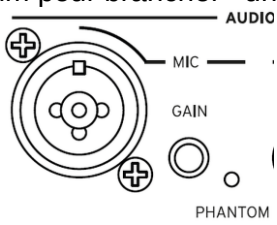
Activation de l'entrée audio ligne pour l'enregistrement MP3

- Allez à la page « Global> Audio et vidéo> Audio In » pour régler « Audio In » sur « Line »
- A la même page, réglez « Audio Out » sur « L + R » afin d'enoyer les entrées de ligne à l'enregistreur MP3 interne et de déconnecter l'entrée « Mic »



5.2.2 *Connexion d'un microphone (Cf. 7.7.2.1.2 ci-dessous)*

Utilisez la prise **MIC INPUT** pour brancher un microphone. Cette prise combo associe une prise XLR et une prise jack 6,35mm. Utilisez la prise XLR pour brancher un micro à condensateur ou la prise jack 6,35mm pour brancher un micro dynamique.



Types de micros

Il y a 2 types principaux de micros que vous pouvez brancher au Pa4X: des micros dynamiques et des micros à condensateur.

- ✓ Les micros dynamiques n'ont pas besoin d'alimentation. Ils sont généralement conçus pour la scène et ont une polarité cardioïde étroite ou hypercardioïde pour reéinjecter au mieux les sons de scène.
- ✓ Les micros à condensateur ont besoin de l'alimentation fantôme fournie par le Pa4X. Généralement utilisés en studio, ces micros ont généralement une polarité cardioïde plus large afin de capter plus de signaux d'ambiance et des graves plus profonds.
  Les micros à condensateur à large capsules sont privilégiés pour capter la voix au studio.

5.2.2.1 Alimenter un micro à condensateur 104
5.2.2.2 Régler le gain d'entrée du micro 105
5.2.2.3 Activer le micro et régler le volume 105

5.2.2.1 Alimenter un micro à condensateur

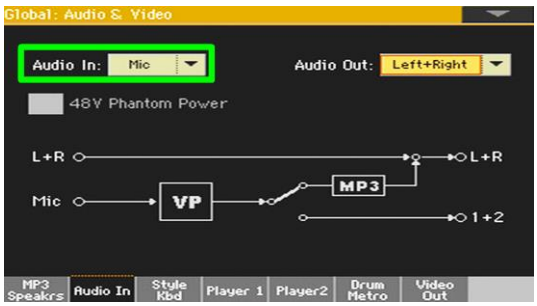
Les micros à condensateur requièrent une alimentation fantôme de +48V fournie par la prise XLR MIC.

Brancher et activer le micro





- ➢ 1.Bouton « MIC/VOICE » **MIC** sous le bouton (POWER) pour éteindre si besoin son témoin afin de couper l'entrée micro
- ➢ 2. Branchez un micro à condensateur à l'entrée **XLR MIC**
- ➢ 3. cochez la case « +48V Phantom Power » à la page « Global > Audio & Video > Audio In »



- ➢ 4. Bouton « MIC/VOICE » **MIC** pour allumer son témoin, afin d'activet l'entrée micro
- ➢ 5. Chantez dans le micro pour vérifier l'entrée

Débrancher et couper le microphone

En débranchant un micro de la prise XLR, l'alimentation fantôme est automatiquement coupée. L'alimentation fantôme est également coupée automatiquement quand vous mettez le Pa4X hors tension.

On peut aussi afficher la page « Global > Audio & Video > Audio In » et désélectionner la case « +48V Phantom Power ».

5.2.2.2 Régler le gain d'entrée du micro

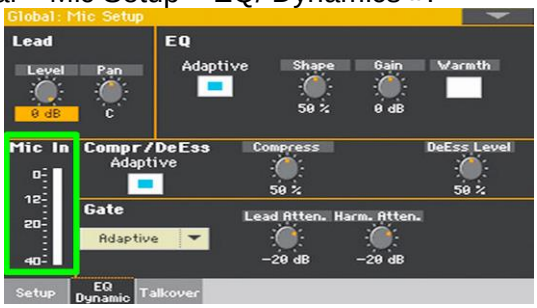
Après avoir branché un micro, on peut régler le gain, le niveau de mixage et le niveau de sortie.



- 1. Vérifiez que le témoin « MIC/VOICE » **MIC** est allumé et **HARMONY** & **DOUBLE** éteints
- 2. Potard **GAIN** en face arrière à côté de la prise **MIC INPUT** pour <u>régler le gain d'entrée</u> (de 20 à 55dB).
  Surveillez l'indicateur « MIC/VOICE » **AUDIO IN**

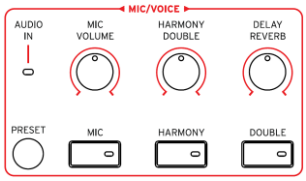
Éteint	Aucun signal entrant
Vert	Entrée du signal de niveau faible à moyen. Si l'indicateur s'éteint trop souvent, le gain d'entrée est trop faible • Potard **GAIN** pour augmenter le niveau d'entrée
Orange	Légère surcharge dans le trajet du signal, acceptable uniquement sur les pics
Rouge	Un écrêtage se produit dans le trajet du signal • Potard **GAIN** pour baisser le niveau d'entrée

Pour un contrôle plus précis du signal d'entrée de micro ou de guitare, vérifiez le niveau d'entrée à la page « Global > Mic Setup > EQ/ Dynamics ».



5.2.2.3 Activer le micro et régler le volume

Le panneau avant permet d'activer/couper le micro et de régler son niveau rapidement.



- 1. Bouton « MIC/VOICE » **MIC** pour <u>activer/couper</u> le micro.
- 2. Potard « MIC/VOICE » **MIC VOLUME** pour <u>régler le volume</u>
  Le volume du canal « Mic/In » peut être réglé à la page principale du mode « Style Play » ou « Song Play ». Vérifiez s'il n'est pas trop bas voire coupé.



Lancez l'accompagnement automatique ou un morceau pour faire la balance de votre voix par rapport à ces signaux.

5.3 Utiliser les Presets « Voice Processor » et HARMONY

On appelle « Lead Voice », la voix du claviériste/chanteur captée par le micro.

Des effets et correction de hauteur sont applicables, avant de l'envoyer au processeur vocal.

Voir plus de détails au paragraphe 7.7 ci-dessous et notamment :
- ✓ « Façonner le son de "Lead Voice" » au paragraphe 7.7.2.2 ci-dessous.
- ✓ Voir plus de détails au paragraphe 7.7.3 ci-dessous.

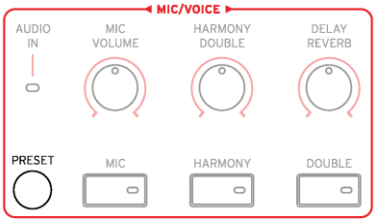
Démo des effets TC Helico : https://www.youtube.com/watch?v=ybQ3K3hzO8E

5.3.1 SÉLECTIONNER UN PRESET VOCAL DE LA LIBRAIRIE: « VOICE PROCESSOR » 106
5.3.2 HARMONISATION DE LA VOIX : HARMONY 107
5.3.3 DOUBLER LA VOIX : DOUBLE & HARMONY/DOUBLE 108
5.3.4 EFFETS VOCAUX 108

5.3.1 Sélectionner un Preset vocal de la librairie: « Voice Processor »

Les Presets du « Voice Processor » (VP) contiennent les réglages des effets vocaux et d'harmonisation.

Depuis le panneau avant

- Bouton« MIC/VOICE » **PRESET** 

pour ouvrir la fenêtre « VPPreset »

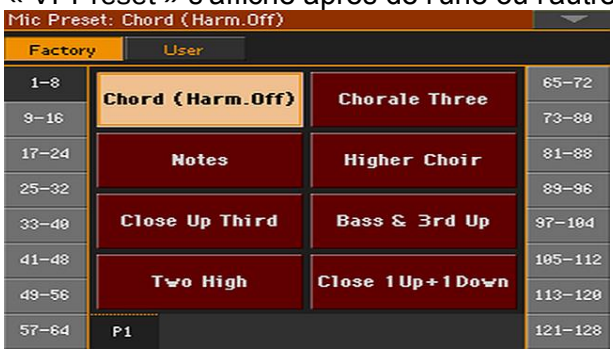
Depuis l'écran tactile

- ➢ 1. Affichez la page principale et touchez l'onglet [Mic] pour afficher le cadre « Mic »
- ➢ 2. Touchez le nom du Preset vocal actif pour ouvrir la fenêtre « VPPreset »

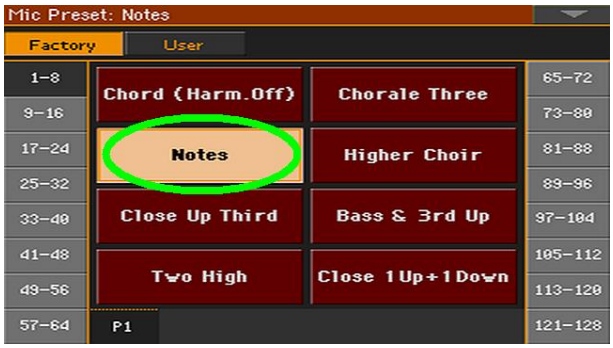


Sélectionner un Preset vocal

La fenêtre de sélection « VPPreset » s'affiche après de l'une ou l'autre opération précédente.



- 1. Touchez un des onglets latéraux de la fenêtre « VPPreset » pour changer de groupe de Presets
- 2. Touchez le nom du Preset vocal voulu.



- 3. Bouton **EXIT** pour fermer la fenêtre « VPPreset » (ce n'est pas automatique)
  Le nom du Preset vocal sélectionné s'affiche dans le cadre « Mic » et les effets vocaux et d'harmonisation changent alors

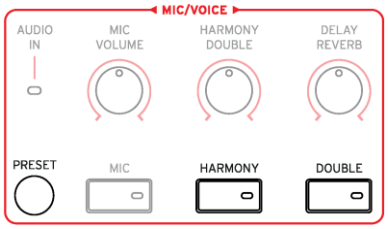


5.3.2 Harmonisation de la voix : HARMONY

L'harmonisation ajoute un chorus à la voix chantée.

5.3.2.1 Activer et régler les voix d'harmonie 107
5.3.2.2 Jouer l'harmonie 108
5.3.2.3 D'où viennent les accords et les notes? (Cf. § 7.7.4.2 ci-dessous) 108
5.3.2.4 Recevoir des accords ou des notes via MIDI (Cf. § 7.7.4.2 ci-dessous) 108

5.3.2.1 Activer et régler les voix d'harmonie



Sélectionner un Preset vocal

- Bouton « MIC/VOICE » **PRESET** pour choisir un preset contenant le type d'harmonisation voulu.
  Ces Presets par défaut sont utiles pour tester l'harmonisation:

Preset	Type d'harmonisation
Chord (Harm. Off)	Harmonisation sur base d'accords, conçue surtout pour « Styles ». Jouez des accords dans la zone de détection du clavier (« Chord Scan »)
Notes	Harmonisation polyphonique, conçue surtout pour morceaux MIDI. Cet effet exploite des notes jouées sur le clavier et/ou issues d'une piste du morceau MIDI (par défaut, piste 5)

Activer ou couper l'harmonisation

- Bouton **HARMONY** pour activer/couper l'harmonisation

Régler le volume d'harmonisation

- Potard **HARMONY/DOUBLE** pour régler le niveau des voix d'harmonie

5.3.2.2 Jouer l'harmonie

➢ 1. Jouez sur le clavier des accords ou une mélodie, selon le type d'harmonisation choisi
➢ 2. Chantez en accompagnant les accords et la mélodie que vous jouez sur le clavier

5.3.2.3 D'où viennent les accords et les notes? (Cf. § 7.7.4.2 ci-dessous)

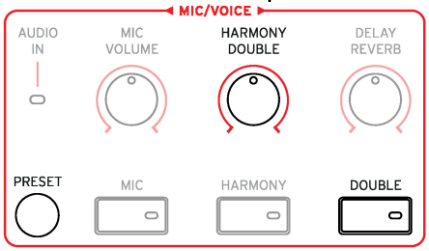
Voir paragraphe 7.7.4.2 ci-dessous

5.3.2.4 Recevoir des accords ou des notes via MIDI (Cf. § 7.7.4.2 ci-dessous)

Voir paragraphe § 7.7.4.2 ci-dessous

5.3.3 Doubler la voix : DOUBLE & HARMONY/DOUBLE

Vous pouvez ajouter une deuxième voix à la vôtre pour la rendre plus riche et plus forte.



- Bouton « MIC/VOICE » **PRESET** pour choisir un preset contenant l'effet de doublage voulu.
- Bouton « MIC/VOICE » **DOUBLE** pour activer/couper l'effet
- Potard « MIC/VOICE » **HARMONY/DOUBLE** pour régler le niveau de la voix de doublage.
- Chantez et pour entendre votre voix doublée d'une autre voix.

5.3.4 Effets Vocaux

Voir plus de détails au paragraphe 7.7.3 ci-dessous.

Les effets peuvent ajouter de la réverbération, améliorer ou transformer la voix principale et les voix ajoutées. Ils sont toujours inclus dans les Presets vocaux.

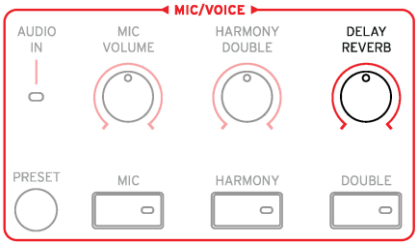
➢ 1. A la page principale pour afficher le volet « Mic »



➢ 2. Utilisez les boutons du module d'effet pour activer/couper chaque effet.

Filter	Filtres prononcés simulant le son de radios, téléphones et autres dispositifs Low Fi
Hard Tune	Active un correcteur de Pitch pour effet « naturel » ou « spécial »
Modu	Enrichissement subtil de la voix semblable à un « pitch shifter », un « chorus » ou un « flanger » réglé de façon classique
Delay	Effet « Delay » produisat généralement un écho dont la durée des répétitions dépend du Preset vocal

NB : Le « preset vocal » est automatiquement chargé par la sélection d'une « entrée SongBook ».

- Potard « MIC/VOICE » **DELAY/REVERB** 

pour régler le niveau des effets

5.4 Isoler la voix pour s'adresser au public : « TalkOver »

- Bouchez [TalkOver] pour, affichez le cadre « Mic » depuis la page principale, et activer la fonction « Talk- Over »



La musique de fond est atténuée et les effets vocaux sont coupés.

- Toucher le bouton « TalkOver » pour désactiver la fonction « Talk-Over »

Voir le paragraphe 7.7.3 ci-dessous pour le réglage du mode et du niveau.

6 VI: Annexes du Guide de l'utilisateur

Information des annexes du Guide de l'utilisateur (Quick Start) plus les informations additionnelles d'autres fichiers PDF (Instruction de mise à jour notamment).

6.1 INSTALLATION DES ÉQUIPEMENTS OPTIONNELS 110
6.2 MISE À JOUR DU FIRMWARE/OS 114

6.1 Installation des équipements optionnels

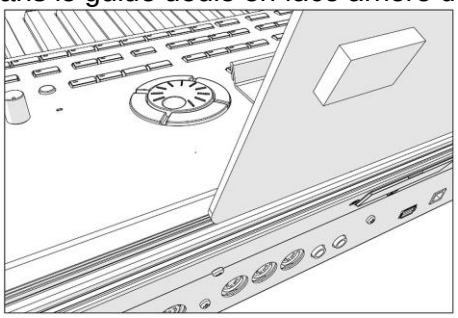
Voir au paragraphe 7.14.4 ci-dessous l'installation d'un disque dur interne et du système de sonorisation « PAAS »

6.1.1 ASSEMBLER LE PIED 110
6.1.2 REMPLACER LA PILE DE L'HORLOGE 111
6.1.3 INSTALLER UNE CARTE MICROSD 112

6.1.1 Assembler le pied

Utilisation du pied sans barre de haut-parleurs

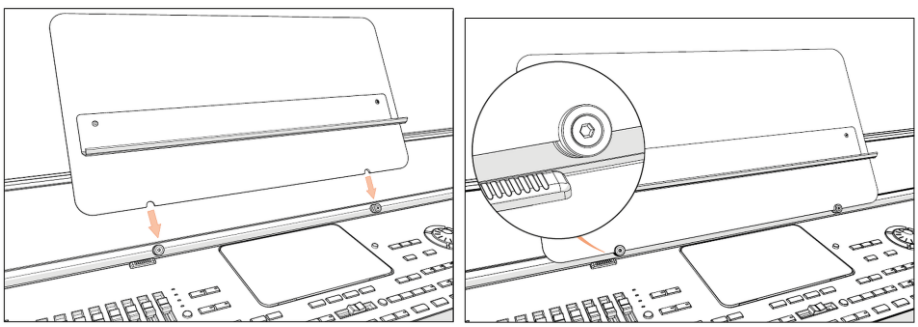
- 1. Insérez le pupitre dans le guide dédié en face arrière du Pa4X (voyez l'illus- tration).



- 2. Vous pouvez décaler le pupitre horizontalement et le placer à gauche ou à droite plutôt qu'au centre de l'instrument.

Utilisation du pied avec la barre de haut-parleurs « PAAS »

- Si vous avez installé le système d'amplification PaAS optionnel, vous pouvez poser le pupitre sur les supports en nylon devant le PaAS (voyez l'illustration).



6.1.2 Remplacer la pile de l'horloge

On peut remplacer la pile de l'horloge par une pile lithium standard (modèle CR2032). Korg précise qu'un autre modèle risque d'endommager l'instrument.

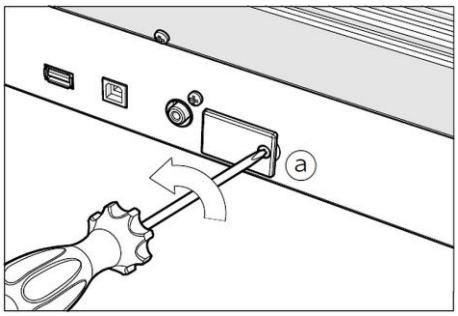
Précautions

- ✓ KORG décline toute responsabilité pour tout dommage ou blessure résultant d'une mauvaise installation ou utilisation.
- ✓ Débranchez l'instrument de la prise de courant avant de l'ouvrir.
- ✓ Pour éviter que l'électricité statique de votre corps n'endommage les composants des circuits, touchez un composant métallique non peint avant d'effectuer l'installation.

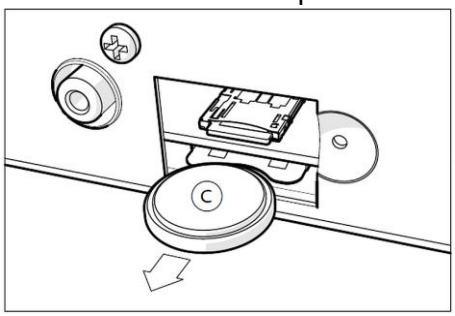
Installation

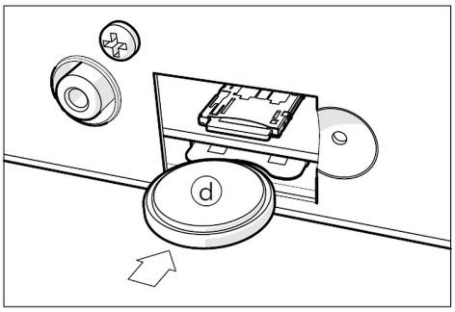
Un tournevis cruciforme est nécessaire pour l'installation.

- ➢ 1. Débranchez l'instrument de la prise de courant.
- ➢ 2. Retirez la vis (a) du cache en face arrière avec un tournevis cruciforme, puis enlevez le cache.

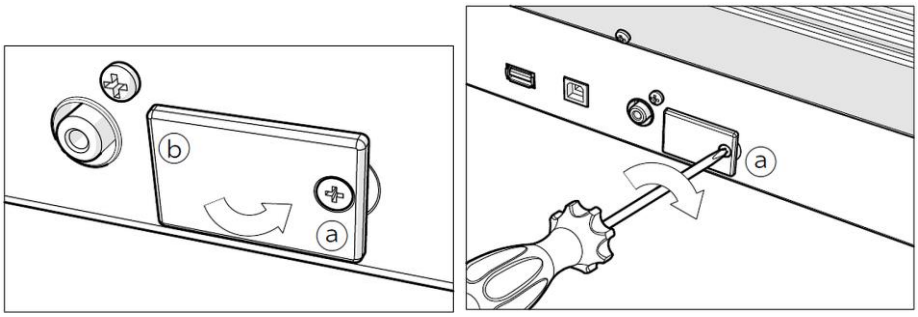


- ➢ 3. Soulevez le bas de la pile épuisée (c) avec un ongle et extrayez-la du compartiment. Evitez de laisser tomber la pile à l'intérieur de l'instrument.





- ➢ 4. Insérez ensuite la pile neuve (d) dans le compartiment vide en veillant à ce que le pôle positif (+) soit orienté vers le bas. Soyez prudent pour éviter que la pièce ne tombe dans l'instrument.*
- ➢ 5. Replacez le cache (b) à sa position originale. Attachez le couvercle à l'arrière de l'instrument avec la vis de fixation (a).



6.1.3 Installer une carte microSD

La capacité de mémoire de l'instrument peut être étendue par le biais d'une carte microSD disponible en option. Korg recommande de n'utilisez que les modèles recommandés sous peine de risque d'endommagment.

Précautions

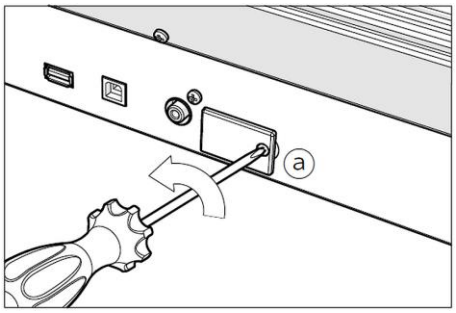
- ✓ KORG décline toute responsabilité pour tout dommage ou blessure résultant d'une mauvaise installation ou utilisation.
- ✓ Débranchez l'instrument de la prise de courant avant de l'ouvrir.
- ✓ Avertissement: Evitez d'insérer ou de retirer une carte microSD tant que l'instrument est branché à une prise de courant, sous peine de risque d'endommager l'instrument.
- ✓ Pour éviter que l'électricité statique de votre corps n'endommage les composants des circuits, touchez un composant métallique non peint avant d'effectuer l'installation.

6.1.3.1 Installation.....112
6.1.3.2 Utilisation d'une carte microSD.....113

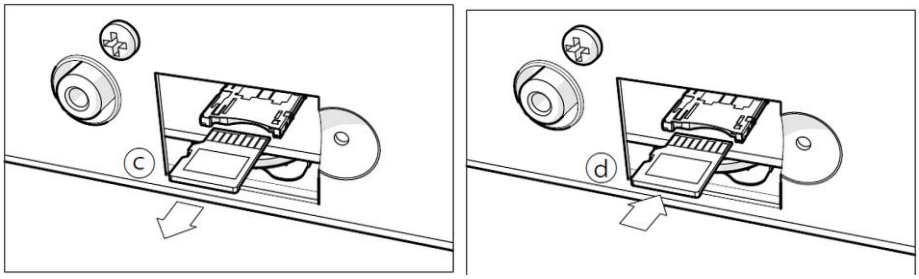
6.1.3.1 Installation

Un tournevis cruciforme est nécesaire pour l'installation.

- ➢ 1. Débranchez l'instrument de la prise de courant.
- ➢ 2. Retirez la vis a du cache en face arrière avec un tournevis cruciforme, puis enlevez le cache.

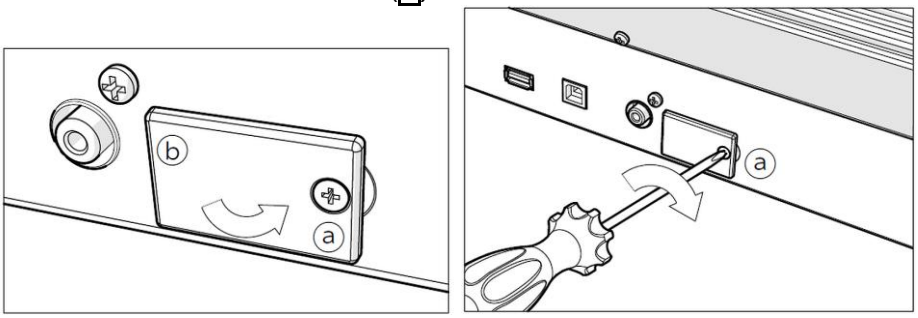


- ➢ 3. Poussez la carte microSD (c) qui se trouve éventuellement dans la fente vers l'intérieur pour la libérer, puis retirez-la. Evitez de la laisser tomber dans l'instrument



- 4. Insérez l'autre carte microSD (d) dans la fente en orientant le connecteur vers le haut et vers l'instrument. Enfoncez délicatement la carte jusqu'à ce que vous entendiez un déclic signalant que la carte a été bien insérée.
  Avertissement: Vérifiez si la carte est bien retenue dans la fente pour éviter qu'elle ne tombe à l'intérieur de l'instrument!

- 5. Replacez le cache (b) à sa position originale. Attachez le couvercle à l'arrière de l'instrument avec la vis de fixation (a).



6.1.3.2 Utilisation d'une carte microSD

Une fois la carte microSD installée, remettez le Pa4X sous tension.

Pour accéder à la carte,

- ouvrez soit la page « Media », soit la page de sélection « Song » et
- spécifiez la carte SD comme dispositif.

6.2 Mise à jour du Firmware/OS

Traduit du fichier PDF « Pa4X Upgrade Manual v2.0.1.PDF ».

6.2.1 INTRODUCTION 114
6.2.2 FAIRE UNE COPIE DE SÉCURITÉ DE VOS DONNÉES 114
6.2.3 CHARGEMENT DU SYSTÈME D'EXPLOITATION 115
6.2.4 CHARGEMENT DES RESSOURCES MUSICALES : « FACTORY RESTORE » 116

6.2.1 Introduction

Les mises à jour peuvent inclure de nouvelles fonctionnalités, des améliorations, corrections de bugs, et de nouveaux sons et/ou styles. La dernière vesion est téléchargeable depuis le site web www.korg.com.

OS au format « PKG » ou « UPD » ?
Le package de mise à jour différe en fonction du lot de production du PX4A.
Pour éviter tout dommage au Pa4X, installez uniquement le fichier requis en vérifiant si l'extension du fichier d'OS doit être « PKG » ou « UPD » :

- Allumez le PA4X tout en maintenant enfoncé **INTRO 1**
- Effectuez la procédure d'étalonnage d'écran en suivant les instructions à l'écran
- Un message demande de sélectionner un fichier « PKG » ou bien « UPD », ce qui renseigne sur le type de fichier à télécharger

Version standard ou « ORIENTAL » du PA4X ?
Chaque version du PA4X dispose de son propre fichier de mise à jour de l'OS (Clé USB de 3 Go d'espace libre au minimum pour la version « ORIENTAL »)

AVERTISSEMENT
Les mises à jours ultérieure à la version 2.0 nécessitent d'installer d'abord la version 2.0 !!!
Par conséquent assurez-vous que le Pa4X inclut déjà une version OS v2.x.x (Par **MEDIA** > Onglet « Utility »).

6.2.2 Faire une copie de sécurité de vos données

La mise à jour ne modifie théoriquement pas les données utilisateurs, mais Korg conseuille par sécurité de faire une copie de sécurité des données personnelles.

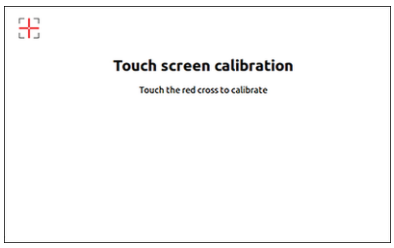
- procédure « Media> Save All » pour sauvegarder toutes les données utilisateurs
  Avertissement:
  Ne pas utiliser la fonction « Full Resource Backup » pour archiver les données car le rechargement avec « Resource Restore » écraserait les données installées en même temps que le nouveau système
- Au cas où des données d'usine auraient été personnalisées en mémoire interne du PA4X
  Accédez à la page « Global> Préférences » du mode « Medias » pour supprimer la protection des données d'usine
  Procédures « Media> Save » pour enregistrer des éléments individuels ou des banques d'usine complètes
- Au cas où des sons d'usine auraient été personnalisés dans la mémoire interne du PA4X

Commande « Full Ressourcées Backup » à la page « Media> Utility » pour sauvegarder tous les sons d'usines

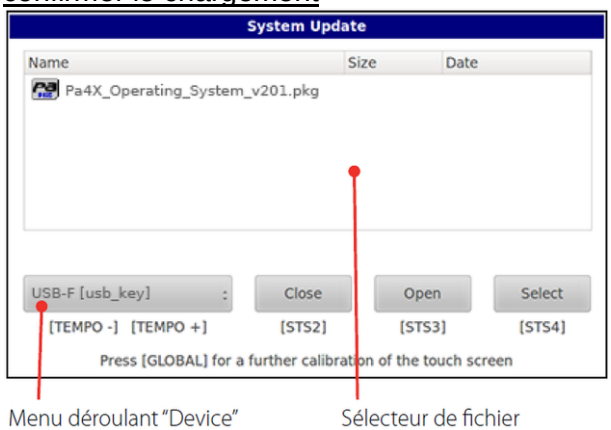
Voir le chapitre dédié à la gestion des fichiers pour plus d'informations § 7.13.2 ci-dessous.

6.2.3 Chargement du système d'exploitation

- 1. Bouton **POWER** pendant environ une seconde pour éteindre l'instrument
  Bouton **INTRO1** enfoncé + bouton **POWER** pour allumer l'instrument
  Gardez INTRO 1 enfoncé jusqu'à l'affichage de la page de calibration de l'écran tactile,
- 2. Touchez la croix rouge qui s'affiche en plusieurs endroits pour effectuer le calibrage d'écran

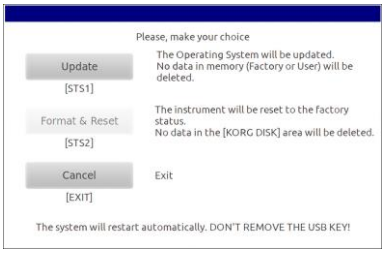


- 3. Un message apparaîtra, vous demandant de sélectionner un fichier système d'exploitation « .pkg » ou « .upd » (ce qui renseigne sur le type de fichier de mise à jour à télécharger)
  Télécharger le fichier Zip requis
- 4. Décompressez le ou les fichiers systèmes présents, et copiez sur un périphérique de stockage USB uniquement celui ou ceux du type prescrit « pkg » ou « upd »
- 5. Connectez le périphérique de stockage USB au port USB HOST du PA4X
  « OK » pour fermer la boîte de dialogue
- 6. Fenêtre contextuelle Périphérique menu (en bas à gauche de l'écran) pour choisir périphérique connecté au port USB HOST.
  Touchez le fichier système (ou le premier s'ils sont plusieurs) (par exemple, « FILENAME.PKG.001 »)
  « Select » pour confirmer le chargement

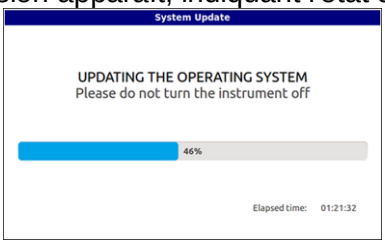


- 7. « Update » dans la boîte de dialogue pour confirmer la mise à jour du système d'exploitation (ou « Cancel » pour annuler)

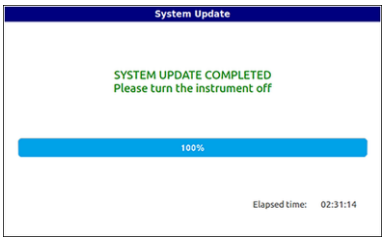
  Pour une raison inconnue il se peut que « update » soit inactif dans la boite de dialogue ci-dessous, et que seul « Format & Reset » soit possible.
  Choisir alors « Format & Reset » car la mise à jour se fera aussi !



- 8. Une barre de progression apparaît, indiquant l'état du chargement.



- 9. A la fin du chargement, le message « System Update Completed » s'affiche et vous invite à redémarrer L'instrument



- 10. Bouton **POWER** pour éteindre l'instrument
  Bouton **POWER** pour le rallumer

6.2.4 Chargement des ressources musicales : « Factory Restore »

La nouvelle version du système d'exploitation peut contenir des mises à jour de ressources (sons, styles ...), mais ….

…. ces ressources ne sont chargées que par un « Factory Restore » en plus de la mise à jour de l'OS

C'est parce que la mise à jour des ressources supprimera toutes les données utilisateurs et toutes les données d'usine éventuellement personnalisées.
Faites donc une copie de sécurité de vos données avant « Factory Restore », comme indiqué au § 6.2.2 ci-dessus.

Autrement dit l'éventuel dossier de ressources dans le fichier Zip de mise à jour n'est pas nécessaire pour faire ce « Factrory Restore » (son utilité reste donc à éclaircir).

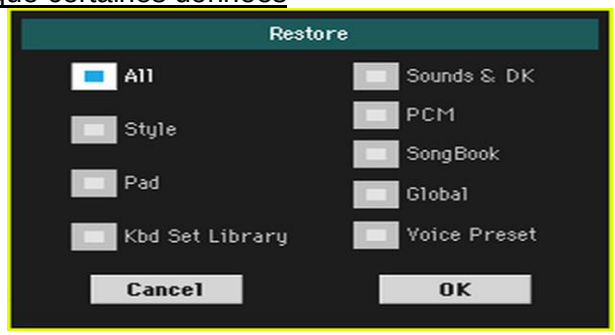
- 1. Bouton **MEDIA**
  Onglet « Utility » pour accéder à la page « Utility »



- 2. Cochez « Factory Restore »
  (et non « Resource Restore » comme on pourrait le croire)
  « Execute » pour lancer « Factory Restore »
- 3. Laissez cochée la case « All », dans la boîte de dialogue « Factory Restore », pour tout réinitialiser

Ou bien

Désélectionnez la case « All » et désélectionnez le type de données à conserver pour ne réinitialiser que certaines données



- 4. « OK » pour confirmer. Un message apparaît demandant si vous voulez effacer toutes les données de la mémoire interne
  « Yes » pour confirmer (ou « No » pour annuler)
  Toutes les données d'usine sont rechargé et mis à jour, et toutes les données utilisateur sont effacées
- 5. Procédure « Media> Load » pour recharger les éventuelles données utilisateur et / ou Banks personnalisées

Voir le chapitre consacré à la gestion des fichiers dans le Manuel de l'utilisateur pour plus d'informations § 7.13.2 ci-dessous.

7 Manuel de l'utilisateur

Ce paragraphe est une traduction/adaptation du document PDF « Pa4X_User_Manual_v2_0_E13.pdf » :

- ✓ en ne reprenant que les informations complémentaires par rapport à celles du manuel « Quick Guide » exposées dans les paragraphes précédents (ce paragraphe renvoie aux paragraphes déjà traités, sans les dupliquer contrairement au « User manual » orginal)
- ✓ en précisant la rédaction originale tout en la simplifiant
- ✓ avec des illustrations supplémentaires et une présentation modifiée qui accélèrent la compréhension

7.1 JOUER ET CHANTER 118
7.2 « SONGBOOK » 129
7.3 PERSONNALISER ET ÉDITER DES « KEYBOARD SETS » 143
7.4 PERSONNALISATION, CRÉATION ET ÉDITION DES « STYLES » & « PADS » 175
7.5 PERSONNALISATION, ENREGISTREMENT ET ÉDITION DES « SONGS » 257
7.6 PERSONNALISATION ET ÉDITION DES « SOUNDS » 298
7.7 AUDIO IN/OUT & « VOICE PROCESSOR » 378
7.8 « SOUND EFFECTS » 408
7.9 UTILISATION DES EFFETS KAOSS 518
7.10 CONTRÔLEURS 525
7.11 « GLOBAL SETTINGS » & « PREFERENCES » 542
7.12 CONNEXION DE PÉRIPHÉRIQUES MIDI 560
7.13 GESTION DE FICHIERS 571
7.14 ANNEXES DU MANUEL DE L'UTILISATEUR 595

7.1 Jouer et Chanter

7.1.1 BASES (CF. § 2 CI-DESSUS) 118
7.1.2 REPRODUIRE LES MORCAUX MIDI OU AUDIO : « SONGS » 118
7.1.3 « LYRICS », « CHORDS », « MARKERS » & « SCORE » 121
7.1.4 EFFETS « KAOSS » 126

7.1.1 Bases (Cf. § 2 ci-dessus)

Voir les bases au paragraphe2 ci-dessus.

7.1.2 Reproduire les morcaux MIDI ou AUDIO : « Songs »

7.1.2.1 Liste « Juxebox » **Erreur ! Signet non défini.**
7.1.2.2 Liste « Juxebox » 118

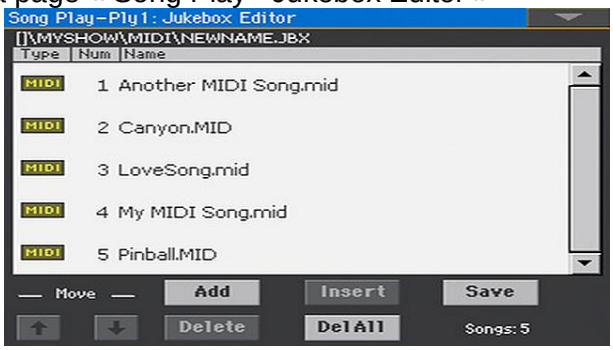
7.1.2.1 Liste « Juxebox »

7.1.2.2.1 Création et modification d'une « liste Jukebox » 119
7.1.2.2.2 Reproduire les morceaux de la liste « Jukebox » 120

7.1.2.1.1 Création et modification d'une « liste Jukebox »

Créer une « liste Jukebox »

- 1. Accédez à la page « Song Play> Jukebox Editor »



- 2. Touchez « Del All », pour effacer toute la liste, si une liste « Juxebox » existe déjà (Quand un un « Jukebox » existant a été sélectionné ou quand la commande « Song Select> Play All » a été utilisée).
- 3 « Add » ou « Insert » pour ouvrir la fenêtre Sélection de morceau.
  - Add : ajouter un morceau à la fin de la liste
  - Insert : insert un morceau entre l'élément sélectionné et le précédent
- 4. Parcourez les fichiers MID, KAR et MP3 du dossier, dans la fenêtre « Song Select », pour sélectionner les morceaux à ajouter.
  On peut choisir un autre fichier « Jukebox » (JBX) afin d'ajouter tous les morceaux qu'elle contient à la liste « Jukebox » en cours d'édition
- 5 « OK » pour confirmer
- 6 Continuez d'ajouter des morceaux à la liste.

Notes :

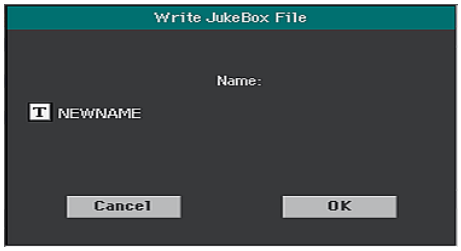
- ✓ On ne peut ajouter que des morceaux du même dossier
- ✓ La « liste Jukebox » ne peut contenir que 127 morceaux

Editer la liste Jukebox

- Toucher / pour déplacer le morceau sélectionné vers une position différente dans la liste.
- Toucher « Delete » pour supprimer le morceau sélectionné de la liste
- Toucher « Delete All » pour supprimer tous les morceaux de la liste.

Sauvegarder la liste « Jukebox »

- 1. Appuyez sur le bouton Enregistrer pour ouvrir la boîte de dialogue « Write Juxeboxe File »



Le fichier « Juxebox » (JBX) est enregistré dans le même dossier que les fichiers « Song » inclus dans la liste. Les fichiers devvront rester réuni pour que la liste « Jukebox » puissse être lue

- 2. Icône « Text Edit », dans la boîte de dialogue « Save Juxebox File » pour attribuer un nouveau nom au fichier « Jukebox »
  Si vous enregistrez une nouvelle liste, le nom « NEWNAME.JBX » est automatiquement attribué, et vous pouvez l'éditer
  Sinon, le nom existant est proposé. Si le nom existant n'est pas modifié, l'ancien fichier Jukebox sera écrasé
- 3. « OK » pour confirmer

7.1.2.1.2 Reproduire les morceaux de la liste « Jukebox »

On peut affecter une liste « Juxebox » au « PLAYER 1 » à la place d'un morceaux unique.

- Bouton « PLAYER 1 » **SELECT** pour ouvrir la fenêtre « Song Select » depuis le panneau de contrôle

Ou bien

- Touchez le nom du morceau à l'écran pour ouvrir la fenêtre « Song Select » depuis l'écran
- Parcourez les fichiers pour Sélectionnez le fichier Jukebox voulu et ouvrez-le
  L'icône  (.jbx) des fichiers aide à identifier leur type

La liste « Jukebox » sélectionnée contient des pointeurs vers des morceaux résidant dans le même dossier que le fichier « .jbx ».

- 1.Touchez l'onglet « Jukebox » de la page principale du mode « Song Play », pour afficher la liste des morceaux contenus dans la liste « Juxebox
- 2. Touchez le nom du morceau par lequel commencer la lecture, puis touchez le bouton « Select » pour l'attribuer au « PLAYER »
- 3. Bouton « PLAYER 1 » ▶/■ (Play Stop) pour lancer/arrêter la lecture
  La reproduction des morceaux de la liste s'enchaine tant qu'on ne l'arrête pas
- 4. Boutons standard du « PLAYER 1 » pour lire, mettre en pause, arrêter, avancer rapidement et reculer

Naviguer dans la liste des morceaux

- Touchez un autre morceau dans la liste, puis touchez le bouton « Select » pour sauter à ce morceau
- Bouton **SHIFT** + « PLAYER 1 » ⏩/⏪ (Fast Forward / Rewind) pour passer au morceau suivant/ précédent dans la liste
- Bouton« PLAYER 1 » ⏮ (Home) pour revenir au début du morceau en cours

Que faire si un morceau de la liste est manquant ?

Si un morceau de la liste est manquant, le lecteur s'arrêtera et un message d'avertissement apparaît sur l'affichage. Accédez au volet « Song Play> Jukebox » et sélectionnez un morceau différente.

7.1.3 « Lyrics », « Chords », « Markers » & « Score »

7.1.3.1 Choisir un des « lecteurs : « PLAYERS 1/2 » (Cf. § 2.8.1 ci-dessus) 121
7.1.3.2 Afficher la partition : SCORE (Cf. § 2.8.4 ci-dessus) 121
7.1.3.3 Afficher les paroles et les accords d'un morceau : LYRICS & CHORD (Cf. § 2.8.2 ci-dessus) 121
7.1.3.4 Afficher les paroles et les accords depuis un fichier séparé : LYRICS & « Chords » 122
7.1.3.5 Déplacement dans un morceau avec les marqueurs de position : MARKER (Cf. § 2.8.3 ci-dessus) 124
7.1.3.6 Créer et éditer des marqueurs de postion : MARKER 124

7.1.3.1 Choisir un des « lecteurs : « PLAYERS 1/2 » (Cf. § 2.8.1 ci-dessus)

Voir paragraphe 2.8.1 ci-dessus.

7.1.3.2 Afficher la partition : SCORE (Cf. § 2.8.4 ci-dessus)

Voir paragraphe 2.8.4 ci-dessus

7.1.3.3 Afficher les paroles et les accords d'un morceau : LYRICS & CHORD (Cf. § 2.8.2 ci-dessus)

Voir paragraphe 2.8.2 ci-dessus.

Où se trouve les paroles et les accords ?

- ✓ Morceau MIDI : Les paroles et les accords peuvent être contenus dans le fichier MIDI en tant qu'événements MIDI.
- ✓ Morceau Mp3 : Les paroles peuvent être contenues dans les fichiers « Mp3 » sous forme de Tags ID3/Lyrics3 et ID3/Frames.
- ✓ Fichiers TXT associés aux chansons MIDI ou Mp3 : Paroles et accords cotenus dans un fichier « .txt » du même nom que le morceau MIDI ou Mp3, et résidant dans le même dossier.
  - Le fichier TXT peut être chargé par le biais d'un « Song » ou d'un « style ».
- ✓ Fichiers CDG associés aux morceaux Mp3 : Paroles et les accords contenu dans un fichier portant le même nom que le morceau « Mp3 », et résidant dans le même dossier.
- ✓ Fichiers TXT liés à une entrée SongBook : Contient paroles et les accords, et de nom quelconque

.

7.1.3.4 Afficher les paroles et les accords depuis un fichier séparé : LYRICS & « Chords »

7.1.3.4.1 Lire dans un fichier texte 122
7.1.3.4.2 Lire dans un fichier CDG 124

7.1.3.4.1 Lire dans un fichier texte

Si les paroles ont été liées ou chargées en tant que fichier texte (TXT), il faut les faire défiler manuellement avec l'une des méthode suivantes :

Faire défiler le texte à l'écran

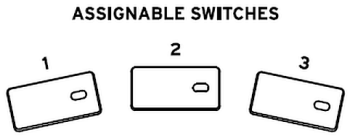
- commandes **VALUE** ou
  barre de défilement verticale.

Faire défiler le texte avec un commutateur au pied ou un commutateur EC5

- 1. Allez à la page « Global> Controllers> Foot », ou « Global> Contrôleurs> EC5 », et assignez les commandes « Next Text » au **footswitch** ou au **switch « EC5 »**.
- 2. Retournez à la page « Lyrics » et faites défiler le texte en utilisant le **footswitch** ou le **Commutateur « EC5 »** programmés.

Faire défiler le texte avec un contrôleur de la face avant

- 1. Accédez à la page « Style Play/Song Play> Pads/Switches> Switch page » et attribuez la commande « Text Page Next » l'un des **Assignable Switchs** (gauche du clavier)



- 2. Mémorisez les modifications dans un « Keyboard Set ».
- 3. Retournez à la page des paroles et faites défiler le texte en utilisant le bouton assignable.

NOTA :

- ✓ La programmation d'un commutateur assignable relie la commande de défilement de page à un « KEYBOARD SET » ou une « entrée SongBook », dédié à un morceau basée sur un fichier texte externe.
- ✓ Au contraire, la programmation le commutateur au pied ou commutateur EC5 offrira une option globale, qui ne changera pas lors du choix d'un autre jeu de clavier ou d'une « entrée SongBook ».

7.1.3.4.1.1 Chargement d'un fichier texte portant le même nom que le morceau 123
7.1.3.4.1.2 Liaison de fichiers texte aux entrées SongBook 123
7.1.3.4.1.3 Chargement à la volée de paroles et d'accords à partir d'un fichier texte externe 123

7.1.3.4.1.1 Chargement d'un fichier texte portant le même nom que le morceau

Les paroles et les accords peuvent être contenus dans un fichier TXT portant le même nom que le fichier MIDI ou MP3. Ce fichier « MySong.txt » est automatiquement chargé en même temps que le fichier MIDI/Mp3.

Voir Création de fichiers texte (paroles) paragraphe 7.5.8 ci-dessous pour plus d'informations sur la création des fichiers texte correctement formatés.

7.1.3.4.1.2 Liaison de fichiers texte aux entrées SongBook

Les paroles et les accords peuvent être contenus dans un fichier TXT lié à une « entrée SongBook ».
Les mêmes règles de formatage décrites ci-dessus s'appliquent.
Voir « Liaison de fichiers texte à Entrées SongBook » § 7.1.3.4.1.2 ci-dessus pour plus d'informations.

7.1.3.4.1.3 Chargement à la volée de paroles et d'accords à partir d'un fichier texte externe

Quand aucun texte ou accord n'est contenu ou associé au style ou à la chanson, on peut néanmoins charger un fichier texte (TXT) après avoir choisi un « style » ou un « morceau ».

Charger un fichier TXT à la volée

Une page de paroles vide avec un message apparaîtra lorsque vous appuyez sur les paroles bouton dans l'un des cas suivants:

- ✓ Vous êtes en mode « Style Play »
- ✓ Le fichier morceau MIDI ne contient pas de paroles ni d'accords
- ✓ Aucun fichier externe n'est associé au style ou au morceau.



Dans ce cas, procédez comme suit:

- Bouton **SHIFT** + touchez le centre de l'écran. Le sélecteur de fichier s'affiche pour choisir un fichier TXT à charger

7.1.3.4.2 Lire dans un fichier CDG

Les CDG sont des fichiers graphiques dont l'affichage changent en même temps que la lecture du fichier Mp3 associé.

- Assurez-vous que le bouton CDG apparaît appuyé sur la page « Lyrics », pour afficher à l'écran les paroles et les accords du fichier CDG

Chargement d'un fichier CDG portant le même nom que le morceau

Les paroles et les accords peuvent être contenus dans des morceau AUDIO sous la forme de 2 fichiers « Mp3 » et graphique CDG de même nom (Mp3 + G).

Par exemple, si le fichier « MySong.cdg » existe dans le même dossier que le « MySong.mp3 », ce dernier chargera aussi le fichier CDG Lyrics

7.1.3.5 Déplacement dans un morceau avec les marqueurs de position : MARKER (Cf. § 2.8.3 ci-dessus)

Voir paragraphe 2.8.3 ci-dessus.

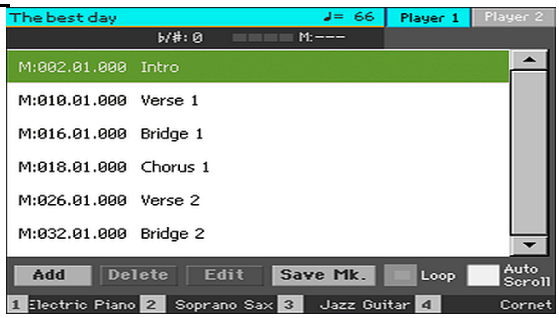
7.1.3.6 Créer et éditer des marqueurs de postion : MARKER

On peut ajouter des marqueurs à un morceau MIDI qui n'en dispose pas, et les enregistrer avec le Fichier MIDI.

Ouvrez la page « Markers »

- Bouton **MARKER** 

en mode Song Play » pour ouvrir la parge « Markers »



Ajouter des marqueurs

- 1. Bouton « PLAYER 1 » ►/■ (Play Stop) pour démarrer le lecteur

  Il est plus pratique d'ajouter des Marqueur alors que la chanson est en cours d'exécution, même si c'est possbile de le faire quand le lecteur est arrêté.
- 2. Touchez « Add » marquer la position courante de lecture

  La position réelle du marqueur dépend de l'instant de la commande « Add » :
  - dans les premiers temps de la mesure, le marqueur est placé au début de la mesure actuelle
  - dans le dernier temps de la mesure, le marqueur est placé au début de la mesure suivante
- 3. Faites de même pour tout marqueur suivant.

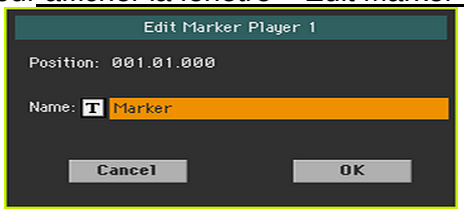
- 4 . Bouton « PLAYER 1 » ►/■ (Play Stop) pour arrêtez le lecteur

Supprimer les marqueurs

- 1. Touchez le marqueur à supprimer dans la liste des marqueurs.
- 2. Appuyez sur le bouton Supprimer pour supprimer le marqueur sélectionné
- 3 Sauvegardez les marqueurs (comme décrit ci-dessous).

Modifier le nom et la position d'un marqueur

- 1. Touchez le marqueur à modifier dans la liste des marqueurs
- 2. Toucher « Edit » pour afficher la fenêtre « Edit Marker »



- 3. Modifiez la position et le nom du marqueur sélectionné
- 4 Sauvegardez les marqueurs (comme décrit ci-dessous)

Sauvegarder les marqueurs

- Toucher « Save Mk » pour enregistrer tous les marqueurs dans le fichier MIDI depuis la page « Edit Marker »

Ou bien

Commande « Save Song » à partir du menu de page depuis l'extérieur de la page « Edit Marker »

7.1.4 Effets « KAOSS »

7.1.4.1 Page « KAOSS » (Cf. § 2.9.1 ci-dessus) 126
7.1.4.2 Sélectionner un Preset « KAOSS » (Cf. § 2.9.2 ci-dessus) 126
7.1.4.3 Utiliser les Effets « KAOSS » (Cf. § 2.9.3 ci-dessus) 126
7.1.4.4 Liste de Presets d'effets « KAOSS » 126

7.1.4.1 Page « KAOSS » (Cf. § 2.9.1 ci-dessus)

Voir le paragraphe 2.9.1 ci-dessus.

7.1.4.2 Sélectionner un Preset « KAOSS » (Cf. § 2.9.2 ci-dessus)

Voir le paragraphe 2.9.2 ci-dessus.

7.1.4.3 Utiliser les Effets « KAOSS » (Cf. § 2.9.3 ci-dessus)

Voir le paragraphe 2.9.3 ci-dessus.

7.1.4.4 Liste de Presets d'effets « KAOSS »

Le tableau suivant contient tous les Preset « KAOSS » d'usine.

- Certains sont utilisables à la fois en mode « Style Play et « Song Play ».
- Certains sont utilisables uniquement en mode « Style Play ».

NB : Les effets basés sur le temps peuvent nécessiter quelques instants, avant de commencer à travailler.

Presets pour les modes « Style Play »
et « Song Play »

KAOSS Preset	X-axis	Y-axis	Utilisable avec…
Repeater1&Filter	Loop Length	Cutoff&Resonance	
Repeater1&Bending	Loop Length	Bending&Cutoff	
Repeater2&LFO	Loop Length	LFO Depth	
Repeater2&Transp	Loop Length	Transpose	
Repeater Filt&Trps	Cutoff&Resonance	Transpose	
Repeater Halo&Bend	FX&Release	Bending&Cutoff	
Repeater Filt&Tape	Cutoff&Resonance	Tape Speed	
Ending Rep&Shift	Loop Length	Note Shift	
Ending Rep&LFO	Loop Length	LFO Depth	**"Style", "Song" "Tracks"**
Ending Halo&Bend	FX&Release	Bending&Cutoff	
Tape Machine	BPM	Bending	
Tape & Filter	Tape Speed	Cutoff&Resonance	
Tape & Balance	Tape Speed	D&B Balance	
Bending & LFO	Bending	LFO Depth	
Delay & Balance	Delay Length	D&B Balance	
Delay & LFO	Delay Length	LFO Depth	
Tripletizer&Filter	Tripletizer	Cutoff&Resonance	

KAOSS Preset	X-axis	Y-axis	Utilisable avec...
Tripletizer&Envelope	Tripletizer	Attack&Decay	
Tripletizer&Balance	Tripletizer	D&B Balance	
RhythmRig&Halo	Rig Set	FX&Release	
RhythmRig&Balance	Rig Set	D&B Balance	
TimeMirror&Envelope	Time Mirror	Attack&Decay	
TimeMirror&Filter	Time Mirror	Cutoff&Resonance	
HalfDouble&Bending	D&B Speed	Attack&Decay	
HalfDouble&Halo	D&B Speed	FX&Release	
HalfDouble&Filter	D&B Speed	Cutoff&Resonance	
RhytSpeed&Balance	D&B Speed	D&B Balance	
DrumDecim&Filter	Drum Decimator	Cutoff&Resonance	
DrumDecim&Envelope	Drum Decimator	Attack&Decay	
Decimator&Halo	Decimator	FX&Release	
Decimator&Balance	Decimator	D&B Balance	
Decimator&Transp	Decimator	Transpose	
NoteMirror&Transp	Mirror Note	Transpose	
NoteMirror&Balance	Mirror Note	D&B Balance	
Arpeggio 2/Beat	ARP Shape	ARP Expression	
Arpeggio 3/Beat	ARP Shape	ARP Expression	
Arpeggio 4/Beat	ARP Shape	ARP Expression	
Arpeggio 6/Beat	ARP Shape	ARP Expression	
Arpeggio UpCycle	ARP Speed	ARP Expression	**"Upper Sounds"**
Arpeggio DownCycle	ARP Speed	ARP Expression	
Arpeggio UpOneBeat	ARP Speed	ARP Expression	
Arpeggio Random	ARP Speed	ARP Expression	
Arpeggio WeirdShift	ARP Shift	ARP Expression	
Density1&Filter	Density	Cutoff&Resonance	
Density1&RhythmRig	Density	Rig Set	
Density1&HalfDouble	Density	D&B Speed	
Density2&DrumDecim	Density	Drum Decimator	
Density2&Halo	Density	FX&Release	
Density2&Repeater2	Density	Loop Length	
Density3&Filter	Density	Cutoff&Resonance	
Density3&Balance	Density	D&B Balance	
Density4&Halo	Density	FX&Release	
Ending Den1&Rep	Density	Loop Length	**"Style Tracks"**
Repeater Den1&Bend	Density	Bending&Cutoff	
Var & DrumDecim	Variation	Drum Decimator	
Var & HalfDouble	Variation	D&B Speed	
Var & Mute1	Variation	Muting	
Var & Mute2	Variation	Muting	
VarPad1 & DrumDecim	Variation&Pad	Drum Decimator	
VarPad1 & Mute1	Variation&Pad	Muting	
VarPad2 & Decimator	Variation&Pad	Decimator	
Double Var&Balan	Variation	D&B Balance	

KAOSS Preset	X-axis	Y-axis	Utilisable avec...
Half Var&Halo	Variation	FX&Release	
DrumDecim&Mute1	Drum Decimator	Muting	
Decimator&Mute2	Decimator	Muting	
RhythmRig&Mute1	Rig Set	Muting	
RhythmRig&Mute2	Rig Set	Muting	

7.2 « SongBook »

Voir les bases au paragraphe 3 ci-dessus.

7.2.1 CHOISIR LES « ENTRÉES SONGBOOK » 129
7.2.2 EDITION DU «SONGBOOK 132
7.2.3 UTILISER LE « SONGBOOK » AVEC UN ORDINATEUR OU UNE TABLETTE 139
7.2.4 « SET LISTS » 140
7.2.5 SUPPRESSION DE TOUTES LES ENTRÉES « SONGBOOK » ET « SET LIST » (CF. § 3.3 CI-DESSUS) 142

7.2.1 Choisir les « Entrées SongBook »

7.2.1.1 Choix par le nom (Cf. § 3.1 ci-dessus) 129
7.2.1.2 Choisir les « Entrées SongBook » par numéro d'identification de morceau 129
7.2.1.3 Sélectionner les « entrées SongBook » par MIDI 130

7.2.1.1 Choix par le nom (Cf. § 3.1 ci-dessus)

Voir paragraphe 3.1 ci-dessus.

7.2.1.2 Choisir les « Entrées SongBook » par numéro d'identification de morceau

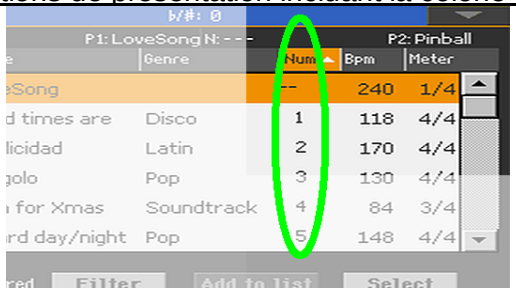
A par la sélection classique par le nom de l'« Entrée SongBook » (Voir ci-dessus) on peut faire une sélection par le numéro d'identification du morceau.

Les numéros associés à chaque entrée peuvent être programmés dans l'un des pages d'édition « SongBook Entry » (Voir « Modification du numéro d'identification de morceau » § 7.2.2.7 ci-dessous).

Pour consulter la liste des « entrées SongBook » avec leur numéro d'identification, on peut l'exporter par la commande « Export as Text File » dans le menu de page, puis ouvrir ou imprimer le fichier.

Sionon pour consulter les numéro d'identification à l'écran du PA4X :

- 1. Commande « Preferences » dans le menu de page, puis Menu « Columns » pour choisir l'une des options de présentation incluant la colone « Num ».



- 2. Bouton **SONGBOOK** depuis la page « SongBook » pour sélectionner une « entrée SongBook » par son numéro d'identification à l'aide du clavier numérique qui s'affiche.

➢ 3. Si un « Direct SongBook » a été sélectionné, et que le même numéro existe dans les 2 listes, choisissez entre le « SongBook interne » et le « Direct SongBook » et touchez « OK » pour confirmer.

7.2.1.3 Sélectionner les « entrées SongBook » par MIDI

Les « entrées SongBook » peuvent être sélectionnées à distance via MIDI, par message émis depuis logiciel externe, tel un lecteur de partitions musicales (Typiquement une application sur une tablette).

7.2.1.3.1 Choisir le Preset « MIDI Tablet » 130
7.2.1.3.2 Modifier un Preset MIDI existant 130
7.2.1.3.3 Sélection des « entrées SongBook » via MIDI 130
7.2.1.3.4 Envoi par le PA4X de messages MIDI lors de la sélection des « entrées SongBook » à l'écran tactile 131

7.2.1.3.1 Choisir le Preset « MIDI Tablet »

Le Preset « MIDI Tablet » utiliser le canal MIDI # 16, afin de recevoir/envoyer des messages MIDI lors de la sélection des « entrées SongBook ».

- Allez à la page « Global> MIDI> General Controls » et choisissez le Preset « Tablet MIDI »

7.2.1.3.2 Modifier un Preset MIDI existant

Vous pouvez programmer propre Preset MIDI.

Pour configurer le canal de contrôle dédié à l'envoie/réception des messages MIDI :

➢ 1. Allez à la page « Global> MIDI> General Controls » pour choisir un Preset MIDI comme point de départ
➢ 2. Allez à la page « Global> MIDI> Midi In Channel » et affectez l'option « Control » à l'un des 16 canaux MIDI disponibles (généralement l'un des numéros les plus élevé exemple # 16).
➢ 3. Allez à la page « Global> MIDI> Midi Out Channel » et affectez l'option « Control » à l'un des 16 canaux MIDI disponibles (le même que sur le « MIDI IN » fonctionnera bien).
➢ 4. Lancer la commande « Write Midi Preset » du menu de page pour sauvegarder ces réglages dans un Preset MIDI, nouveau ou existant

7.2.1.3.3 Sélection des « entrées SongBook » via MIDI

- passez au mode « Style Play » ou « Song Play »,
- Envoyez la chaîne d'initialisation en succession rapide (sur canal MIDI dédié) depuis un périphérique MIDI relié au PA4X :
  - ✓ NRPN Control Change (CC) # 99 (MSB, avec valeur 2) et
  - ✓ NRPN CC # 98 (LSB, avec valeur 64)

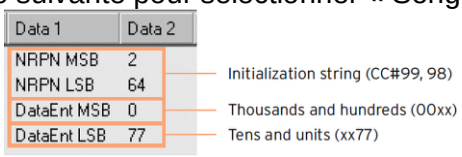
  Cette chaîne doit être envoyée une seule fois, sauf si un autre contrôle NRPN est envoyé sur le même canal MIDI avant de sélectionner une autre « entrée SongBook ».

- Envoyez la chaîne sélection, composée de 2 messages Control Change (CC)
  - ✓ CC # 06 (MSB) pour les milliers et les centaines, et
  - ✓ CC # 38 (Data Entry LSB) pour les dizaines et unités.

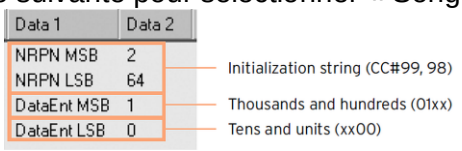
  La plage des contrôles (Data Entry) est dans ce cas comprise entre 0 et 99 (au lieu de 0 ~ 127 habituellement).

Les exemples suivants montrent quelques situations typiques.

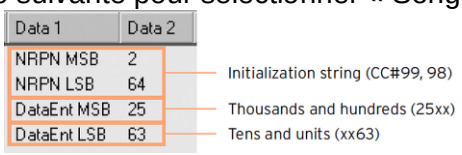
- Envoyez la chaîne suivante pour sélectionner « SongBook Entry » # 77:



- Envoyez la chaîne suivante pour sélectionner « SongBook Entry » # 100:



- Envoyez la chaîne suivante pour sélectionner « SongBook Entry » # 2563:



7.2.1.3.4 Envoi par le PA4X de messages MIDI lors de la sélection des « entrées SongBook » à l'écran tactile

En assignant le canal MIDI dédié au contrôle à l'un des canaux « MIDI OUT », des messages MIDI sont envoyés vers l'extérieur lors du choix d'une « Entrée SongBook » sur le PA4X (Ce qui permet que le logiciel externe soit raffraichi si la sélection se fait occasionnement à l'écran tactile) :

- Une chaîne d'initialisation, composée des messages suivant en succession rapide :
  - NRPN Control Change # 99 (MSB, avec valeur 2) et
  - NRPN CC # 98 (LSB, valeur 64).

- Une chaîne de sélection, composée des 2 messages Contrôl Change
  - CC # 06 (Data MSB d'entrée) pour les milliers et les centaines, et
  - CC # 38 (Data Entry LSB) pour les dizaines et les unités.

  La plage de contrôles Data Entry, est dans ce cas 0 ~ 99 (au lieu du 0 ~ 127 habituellement).

7.2.2 Edition du «SongBook »

7.2.2.1 Créer une nouvelle « entrée SongBook » 132
7.2.2.2 Modification d'une « entrée SongBook » existante 133
7.2.2.3 Sauvegarder de nouveaux « Styles » ou « Songs » 134
7.2.2.4 Enregistrement de nouveaux « Keyboard Sets » 134
7.2.2.5 Sauvegarde d'un nouveau « Preset vocal » 135
7.2.2.6 Enregistrement de nouveaux « Pads » 135
7.2.2.7 Modification du numéro d'identification de morceau 135
7.2.2.8 Modification des balises de base de données : « Tags » 136
7.2.2.9 Modification les « contrôles de Style » : « Synchro / Memory » 137
7.2.2.10 Lier un fichier texte à l'« entrée SongBook » 137
7.2.2.11 Suppression d'une « entrée SongBook » 138

7.2.2.1 Créer une nouvelle « entrée SongBook »

Choisissez le « style » ou « Song »

- 1. Accédez au mode « Style Play » ou « Song Play », selon le type d'entrée à ajouter à la base de données « SongBook ».
- 2. Sélectionnez le « style » ou le « morceau » à ajouter au « SongBook ».

Affectez le « morceau » à « PLAYER 1 » car seuls les morceaux affectés au « PLAYER 1 » peuvent être enregistrés dans le « SongBook ».

Choisissez les sons, les effets et les pads

- Choisissez les « Sounds », « Effects », et « Pads » et autres paramètres nécessaires à la performance.

Un instantané de la situation actuelle sera enregistré dans l'entrée.

- ✓ sons du clavier et de l'accompagnement,
- ✓ volume,
- ✓ statut Play/Mute,
- ✓ statut et position « Split »,
- ✓ « Octave Transpose » et « Master Transpose »,
- ✓ élément de « Style » sélectionné,
- ✓ « Keyboard Set » et « Pads » sélectionnés,
- ✓ Preset vocal (et son statut global).

Les sons du clavier et leurs paramètres deviendront le « Keyboard Set #1 ».

Veuillez noter que les modifications apportées aux sons d'un morceau MIDI ne seront pas sauvegardées le « SongBook Entry ». Seules les données incluses dans le fichier MIDI seront utilisées.

Pour éditer le « Song », éditez le fichier MIDI en mode « Sequencer ».

Créer une nouvelle « entrée SongBook »

- 1. Bouton **SONGBOOK** enfoncé pendant une seconde pour créer un nouveau « SongBook Entry ». La boîte de dialogue « Write Song » apparaît.
  Ou bien

Accédez à l'une des pages d'édition « SongBook Entry », puis touchez « New Song », puis « Write »

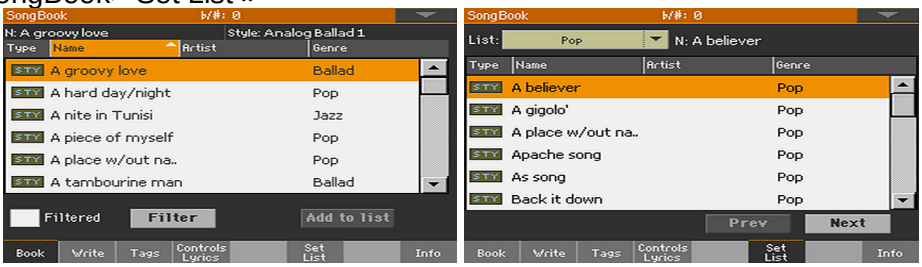


➢ 2. Touchez l'icône T (Text Edit) pour modifiez le nom de l'entrée, puis touchez « OK » pour enregistrer l'entrée dans le « SongBook ».

7.2.2.2 Modification d'une « entrée SongBook » existante

Choisissez une « entrée SongBook » existante

➢ 1. Choisissez une « entrée SongBook » dans la page « SongBook> Book » ou « SongBook> Set List »



Changez les sons, les effets et les pads

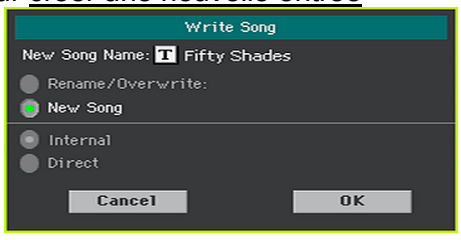
- Bouton **EXIT** pour quitter le « SongBook » et choisir d'autres « Sounds » de clavier, « effets » et « pads » et tout paramètre nécessaire à la performance. Choisissez un Preset vocal et sélectionnez la case à cocher « Global » pour utiliser le Preset « Global ».

Enregistrer sur l'« entrée SongBook » existante

➢ 1. Accédez à l'une des pages d'édition de « SongBook Entry », puis touchez « Write » pour enregistrer les paramètres dans l'« entrée SongBook » sélectionnée.



➢ 2. Choisissez l'option « Rename / Relace » pour enregistrer sur l'entrée sélectionnée, ou « New Song » pour créer une nouvelle entrée



- 3. appuyez sur l'icône T (Text Edit) pour changer si besoin le nom de l'entrée dans la boîte de dialogue « Write Song », puis touchez « OK » pour enregistrer l'entrée dans le « SongBook »

7.2.2.3 Sauvegarder de nouveaux « Styles » ou « Songs »

Un référence à un « style » ou un « Song » est mémorisée dans chaque « entrée SongBook », et elle peut être changée à l'occasion de l'édition d'une entrée.

- 1. Choisissez l'« entrée SongBook » à modifier
- 2. Allez à la page « SongBook> Write » et touchez « Style / Song> Select » pour ouvrir la fenêtre « Style Select » ou « Song Select »



- 3. Choisissez un « style » ou un morceau différent, qui est alors affiché dans la zone « Style » ou « Song »



- 4. Cochez la case Style / Song « Write » pour enregistrer le nouveau « style » ou « Song » en remplaçant l'ancien
- 5. Désélectionnez les autres cases à cocher « Write » pour ne pas remplacer les « Keyboard Sets » ou les Presets vocaux
- 6. Touche « Write » pour enregistrer dans l'« entrée SongBook » existante

7.2.2.4 Enregistrement de nouveaux « Keyboard Sets »

Jusqu'à 4 « Keyboard Sets » sont mémorisés dans chaque « entrée SongBook ». Lors de l'édition d'une entrée, vous pouvez remplacer les anciens « Keyboard Sets » par de nouveaux.

- 1. Choisissez l'« entrée SongBook » à modifier et appuyez sur le bouton **EXIT** pour quitter le « SongBook »
- 2. Modifiez les « Sounds » du clavier.
- 3. Allez à la page « SongBook> Write »



- 4. Cochez la case « Keyboard Set> Write » pour que les nouveaux « Keyboards Sets » remplacent les anciens
- 5. Choisissez un emplacement pour enregistrer les sons du « Keyboard Set » sélectionné dans l'« entrée SongBook »,
  Puis donnez un nouveau nom au « Keyboard Set »
- 6. Désélectionnez si besoins les autres cases à cocher « Write » afin de ne pas remplacer le « style » ou « Song », ou le « Preset vocal »
- 7. Touchez « Write » pour sauvegarder dans l'« entrée SongBook » existante.
- 8. Répétez la procédure ci-dessus pour d'autres emplacements dans l'« entrée SongBook » pour enregistrer d'autres « Keyboard Sets »

7.2.2.5 Sauvegarde d'un nouveau « Preset vocal »

Une référence à un Preset vocal est mémorisé dans chaque « entrée SongBook », et peut être remplacée lors de l'édition de l'« entrée SongBook ».

- 1. Choisissez l'« entrée SongBook » à modifier et appuyez sur le bouton **EXIT** pour quitter le « SongBook ».
- 2. Allez dans l'onglet « Style Play / Song Play> Mic » et choisissez un Preset vocal. Sélectionner la case à cocher « Global » pour utiliser le Preset « Global ».
- 3. Allez à la page « SongBook> Write » pour remplacer le Preset vocal



- 4. Cochez la case « Voice Preset> Write » pour enregistrer les nouveaux « Keyboard Sets » à la place des plus anciens
- 5. Pour ne pas remplacer le « Style » ou le « Song », ou les « Keyboard Sets », assurez-vous les autres cases « Write » ne sont pas cochées
- 6. Touchez « Write » pour sauvegarder dans l'entrée « SongBook » existante.

7.2.2.6 Enregistrement de nouveaux « Pads »

Les références à 4 « Pads » sont mémorisées dans chaque « entrée SongBook », et peuvent être remplacées lors de l'édition de l'entrée.

- 1. Choisissez l'« entrée SongBook » à modifier et appuyez sur le bouton **EXIT** pour quitter le « SongBook »
- 2. Allez dans l'onglet « Style Play / Song Play> Pads » pour choisir jusqu'à 4 Pads.
- 3. Allez à la page « SongBook> Write »
- 4. Assurez-vous que les cases « Write » ne sont pas cochées, afin de ne pas remplacer le « style » ou « Song », les « Keyboard Sets » ou le « Voice Preset »
- 5. Touchez « Write » pour sauvegarder dans l'« entrée SongBook » existante.

7.2.2.7 Modification du numéro d'identification de morceau

Un numéro d'identification unique (jusqu'à 9 999) peut être mémorisé avec chaque « entrée SongBook », et peut être tapé pour offrir une façon supplémentaire de catégoriser les entrées (voir « Choisir les entrées SongBook par Numéro d'identification de morceau » § 7.2.1.2 ci-dessus).

Pour consulter ou imprimer la liste des « entrée SongBook » avec leur numéro d'identification, exportez une liste de chansons par la commande « Export as Text File » dans le menu de page.

Allez à la page « SongBook> Write » (ou à toute autre page d'édition de « SongBook Entry »), pour modifier le champ « Number » (numéro d'identification de morceau)
.

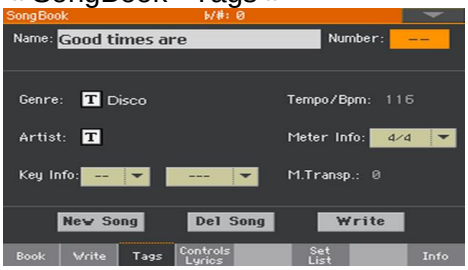


L'attribution d'un numéro d'identification n'est pas obligatoire, mais peut aider à organiser les entrées. Par exemple, catégoriser selon un critère personnel quelconque grâce au chiffre des centaines.

7.2.2.8 Modification des balises de base de données : « Tags »

Le « SongBook » est une base de données. On peut ajouter à chaque « entrée SongBook » des balise d'archives ou « tags », qui aideront plus tard dans la récupération de types spécifiques de « Song », par la fonction « SongBook> Book> Filter ».

- 1. Choisissez l'« entrée SongBook » à modifier
- 2. Accédez à la page « SongBook> Tags »



- 3. Modifiez les « Tags » de base de données « entrée SongBook »
- 4. Touchez « Write » pour sauvegarder dans l' « entrée SongBook » existante

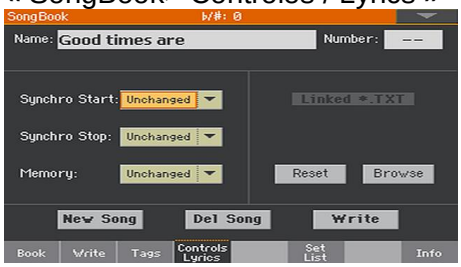
Tag	Style-based Entry	MID-based Entry	MP3-based Entry
Genre	Genre de musique associé à l'entrée		
Artist	Nom de l'artiste du morceau		
Key Info	Clé originale Le premier champ est la fondamentale, le second est le mode majeur / mineur		
Tempo/BPM	Tempo du morceau qui peut cependant varier en cours de morceau si un événement de changement de tempo est inclus dans le fichier. Valeur modifiable manuellement en utilisant les boutons TEMPO du panneau de contrôle. Toute modification ne sera affichée qu'après enregistrement de l'entrée		
	Tempo original du "style"	Tempo de départ original du fichier « MIDI »	Toujours zéro pour un fichier « Mp3 »
Meter Info	« Song's Meter » (ou « Time Signature »), qui peut varier en cours de morceau si un événement de changement est inclus dans le fichier		

Tag	Style-based Entry	MID-based Entry	MP3-based Entry
M.Transp. (Master Transpose)	Valeur « Song's Master Transpose » Lorsque l'entrée est sélectionnée, la valeur de l'instrument entier est automatiquement modifiée. « Master Transpose » enregistrée dans l « 'entrée SongBook » remplace tout paramètre « Master Transpose » contenu dans le fichier associé Cette valeur est modifiable manuellement par les boutons « TRANSPOSE » du panneau de contrôle. Les modifications seront affichées après enregistrement de l'entrée		

7.2.2.9 Modification les « contrôles de Style » : « Synchro / Memory »

Avec les entrées basées sur le « style », vous pouvez mémoriser l'état de la synchronisation du style et l'état de la fonction « Memory ».

- 1. Choisissez l'« entrée SongBook » à modifier.
- 2. Accédez à la page « SongBook> Contrôles / Lyrics »



- 3. Modifiez les « contrôles de Style » de l'« entrée SongBook »
- 4. Touchez « Write » pour sauvegarder dans l'« entrée SongBook » existante

Syncro Start / Synchro Stop / Memory status	Action au choix de l'"entrée SongBook"
Unchanged	l'état de la fonction correspondante restera inchangé
Off	l'état de la fonction correspondante sera désactivé
On	l'état de la fonction correspondante est activé

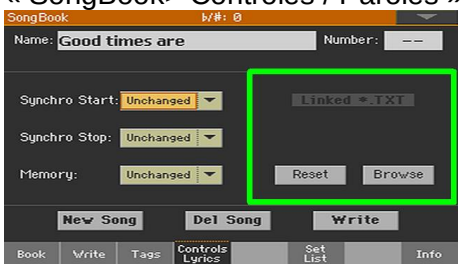
7.2.2.10 Lier un fichier texte à l'« entrée SongBook »

Vous pouvez ajouter des paroles à n'importe quelle entrée en tant que fichier TXT lié.

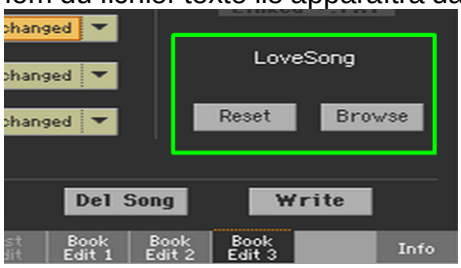
Mais comme il n'y a pas de synchronisation automatique entre ce type de paroles et le « style » / « Song » associé, il faut les faire défiler manuellement (comme expliqué dans « Lecture des paroles et accords chargés en tant que fichier texte » § 7.1.3.4 ci-dessus).

Lier les paroles en fichier TXT

- 1. Choisissez l' « entrée SongBook » à modifier.
- 2. Accédez à la page « SongBook> Contrôles / Paroles »



➢ 3. Touchez « Browse » pour ouvrir le sélecteur de fichiers et choisir un fichier TXT à lier à l'« entrée SongBook » actuelle.
Après la sélection, le nom du fichier texte lié apparaîtra dans la zone « Linked * .TXT »



Dissocier le fichier TXT

- Touchez « reset » sur la même page

7.2.2.11 Suppression d'une « entrée SongBook »

➢ 1. Sélectionnez le « morceau » à supprimer dans la page « SongBook> Book »

➢ 2. Accédez à l'une des pages « SongBook Entry Edit » et appuyez sur le bouton « Del Song » pour supprimer le « morceau » sélectionné

7.2.3 Utiliser le « SongBook » avec un ordinateur ou une tablette

7.2.3.1 Édition avec « SongBook Editor » 139
7.2.3.2 Utiliser une tablette comme extension « SongBook » 139

7.2.3.1 Édition avec « SongBook Editor »

Le logiciel Korg « SongBook Editor » permet d'éditer des « entrées », la base de données « SongBook », ainsi que les « Set Lists ».

Voir la traduction du manuel d'utilsiation de « SongBook Editor » au § 8.1 ci-dessous.

7.2.3.2 Utiliser une tablette comme extension « SongBook »

Le Pa4X peut être synchronisé avec un éditeur externe ou un lecteur de partition :

- ✓ « SongBook + » de BauM Software pour iPad,
- ✓ « MobileSheets » de Zubersoft) pour Windows
- ✓ « MobileSheetsPro » pour Android

Voir l'aide-mémoire sur les applications iOS de production musicales :

7.2.4 « Set Lists »

7.2.4.1 Utilisation des « Set Lists » (Cf. § 3.2 ci-dessus) 140
7.2.4.2 Créer et éditer les « Set Lists » 140

7.2.4.1 Utilisation des « Set Lists » (Cf. § 3.2 ci-dessus)

Voir paragraphe 3.2 ci-dessus.

7.2.4.2 Créer et éditer les « Set Lists »

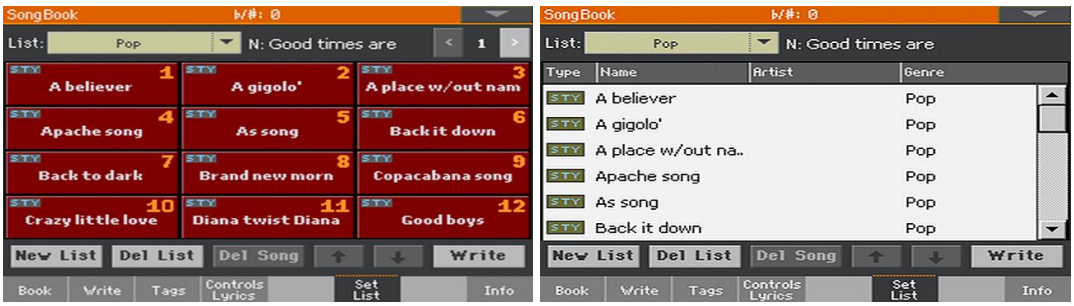
7.2.4.2.1 Activation de la modification de « Set List » 140
7.2.4.2.2 Création ou modification de « Set List » 140
7.2.4.2.3 Suppression de « Set List » 142

7.2.4.2.1 Activation de la modification de « Set List »

La modification des « Set Lists » est désactivée par défaut afin de protéger les « Set List » d'un changement accidentel.

- Sélectionnez la commande « Enable Set List Edit » du menu de page dans le « SongBook » pour permettre l'édition de « Set List »
- Désélectionnez « Enable Set List Edit » dans le menu, pour si besoin protéger à nouveau les « Set Lists » après l'édition

Si la liste peut être modifiée, un nouveau jeu de boutons apparaît en bas de la page.



7.2.4.2.2 Création ou modification de « Set List »

Créer une nouvelle « Set List » vide

- 1. Accédez à la page « SongBook> Set List », puis touchez « New List »
- 2. Si un « Direct SongBook » a été sélectionné, une boite demande de choisir entre « SongBook » « interne » et « Direct »
  Choisissez une option et touchez « OK » pour confirmer

Les « Set Lists » internes utilisent des entrées internes, tandis que les « Direct Set Lists » utilisent uniquement les « entrées directes ». De cette façon, la liste trouvera toujours les Entrées

La nouvelle liste sera automatiquement sélectionnée.

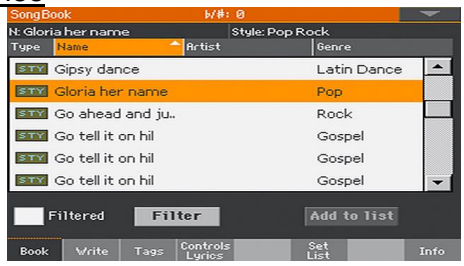
Sélectionnez une « Set List » pour l'édition

- 1. Accédez à la page « SongBook> Set List » et choisir la vue « List » ou « Tile »
- 2. Menu pop-up « List » pour sélectionner la « Set List » à modifier



Ajouter des « morceaux » à la « Set List » sélectionnée

- 1. Accédez à la page « SongBook> Book »
- 2. Parcourez les « morceaux » de la base de données « SongBook »
- 3. Touchez le « morceau » voulu, puis touchez « Add to the List » pour l'ajouter à la « Set List » sélectionnée



Déplacer ou supprimer des « morceaux » de la « Set List » sélectionnée

- 1. Touchez un « morceau » à déplacer ou supprimer de la « Set List », depuis la page « SongBook> Set List »

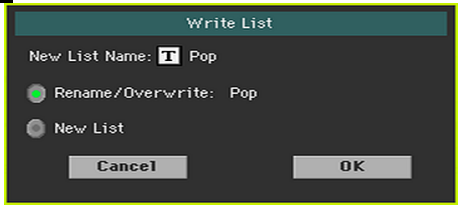


- 2. Modifiez la liste.

- Touchez « Move >  (Down/Up) pour déplacer le nom du morceau dans la liste
- Touchez « Del Song » pour supprimer le nom du morceau sélectionné de la « Set List » (le « morceau » ne sera cependant pas supprimé de la liste « SongBook »).

Enregistrer la « Set List »

- 1. Touchez « Write » dans la page « SongBook> Set List » pour ouvrir la boîte de dialogue « Write List »



- 2. Touches l'icône (Text Edit) pour attribuer un nouveau nom à la « Set List ». Touches « OK » sous le clavier virtuel pour confirmer
- 3. Choisissez « Rename/Replace » / « New List » pour écraser la « Set List » sélectionnée, ou en créer une nouvelle.
- 4. Touchez « OK » pour confirmer la sauvegarde.

7.2.4.2.3 Suppression de « Set List »

- 1. Menu pop-up « List » dans la page « SongBook> Set List », pour sélectionner la « Set List » à supprimer.
- 2. Touchez « Del List » pour supprimer la « Set List » sélectionnée (les morceaux qu'elle contient ne seront pas supprimés du « Song Book »).

7.2.5 Suppression de toutes les entrées « SongBook » et « Set List » (Cf. § 3.3 ci-dessus)

Voir le paragraphe 3.3 ci-dessus.

7.3 Personnaliser et éditer des « Sound Sets »

Les « Sound Sets » sont des ensembles de « Sounds » sélectionnables simultanément, et mémorisés dans différents types d'emplacements : « Library » (Keyboard Sets), « Style » (Keyboard Set ou accompagnement), « SongBook », « Song ».

7.3.1 PERSONNALISER LES « KEYBOARD SETS » : SPLIT & ENSEMBLE 143
7.3.2 EDITION AVANCÉE DES « SOUND SETS » 147
7.3.3 ENREGISTREMENT DES « SOUND SETS » 170

7.3.1 Personnaliser les « Keyboard Sets » : Split & Ensemble

Voir les bases des « Keyboards Sets » au paragraphe 2.1 ci-dessus.

7.3.1.1 Partage du clavier : SPLIT (Cf. § 2.1.6 ci-dessus) 143
7.3.1.2 Changer le point de partage « Global » 143
7.3.1.3 Harmonisation : ENSEMBLE 145

7.3.1.1 Partage du clavier : SPLIT (Cf. § 2.1.6 ci-dessus)

Voir paragraphe 2.1.6 ci-dessus : bases de du « Splitting » et le point de partage « Local »

7.3.1.2 Changer le point de partage « Global »

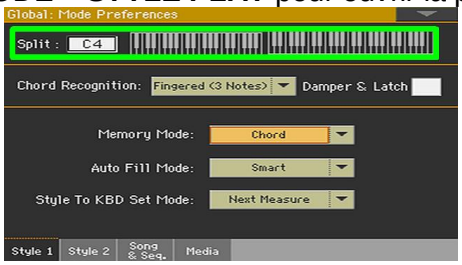
Le point de partage « Global » est à la fois :

- ✓ le paramètre utilisé en l'absence de « Split » « Local » (Temporaire) et
- ✓ un « modèle » de départ pour définir différentes points de partage « Local » enregistrés dans « Keyboard Sets ».
- ✓ Vous pouvez le changer et l'utiliser comme principal point de partage de l'instrument. Certains jeux de clavier peuvent remplacer le global point de partage avec leurs points de partage locaux mémorisés.

7.3.1.2.1 Changer le point de partage « global » 143
7.3.1.2.2 Point de partage « Global » et « Local » (ou temporaire) 144
7.3.1.2.3 « Parts », « Tracks », « Channels » 144

7.3.1.2.1 Changer le point de partage « global »

➢ 1. Allez à la page « Global> Mode Preferences » de « mode> Style »
Ou bien
Bouton **SHIFT** + « MODE » **STYLE PLAY** pour ouvrir la page « Style ».



- 2. Touchez le clavier virtuel à l'écran, puis pressez au clavier la note la plus basse du de la partie « UPPER » (main droite).

Ou bien

Touchez la note de « Split Point » à l'écran pour le sélectionner et
Contrôleurs VALUE pour définir le nouveau point de partage

- 3. Bouton **EXIT** pour revenir à la page précédente

7.3.1.2.2 Point de partage « Global » et « Local » (ou temporaire)

Le point de partage « global » n'est pas modifié lors du choix d'un « Keyboard Set » différent.

Un point de partage « Local » peut être défini pour mieux s'adapter à un « Keyboard Set » particulier, mais peut changer lors de la sélection d'un autre « Keyboard Set » : en effet le point de partage « Local » est temporaire et ne devient permanent que lors de l'enregistrement d'un « Keyboard Set ».

- Sélectionnez /Désélectionnez le paramètre « global » dans la boîte de dialogue « Split Point » pour changer le type de point de partage



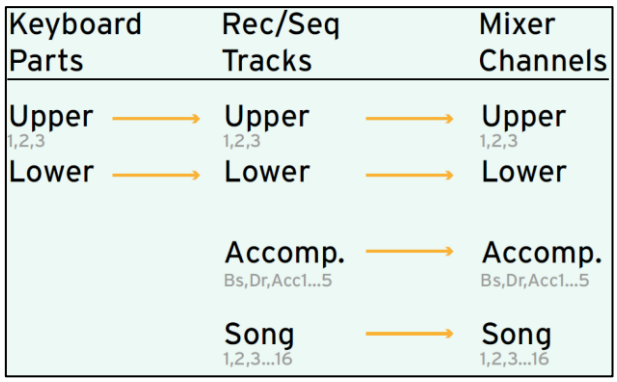
  - Coché : pour utiliser le point de partage « global » ou pour démarrer si besoin la définition de paramètres « Local ».
  - Décoché : Par défaut lors de la définition d'un point de partage (donc « Local »)

Un point de partage « Local » temporaire peut être mémorisé dans un « Keyboard Set », et ainsi rappelé avec lui.

7.3.1.2.3 « Parts », « Tracks », « Channels »

- ✓ Les « Sounds » sont assignés à chacune des 2 « Parts » du clavier (« Upper », « Lower »).
- ✓ Une « Track » (Piste) est également associée à chaque « Part »
- ✓ Dans les « Styles » et les « Songs » (MIDI), les Sounds » sont directement affectés aux « Tracks ».

Les « Tracks » sont l'équivalent des pistes d'enregistreur (avec les canaux de mixage associés). En fait, le « Pa4X » comprend un enregistreur et un mélangeur numérique.



7.3.1.3 Harmonisation : ENSEMBLE

7.3.1.3.1 Ajouter des harmonies (Cf. § 2.1.8 ci-dessus) 145
7.3.1.3.2 Choisir un « Ensemble » différent 145

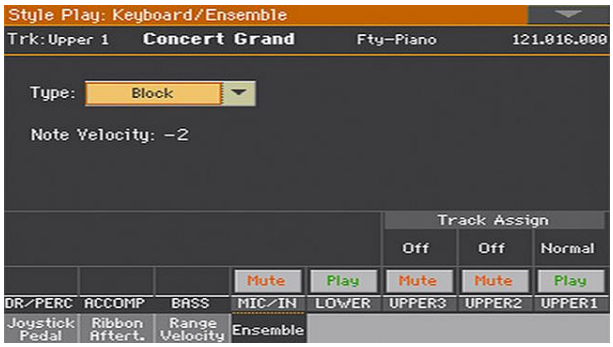
7.3.1.3.1 Activer/Désactiver l'harmonisation (Cf. § 2.1.8 ci-dessus)

Voir au paragraphe 2.1.8 ci-dessus

7.3.1.3.2 Choisir un type d'harmositation différent

Pour sélectionnez un type d'harmonisation différent :

- 1. Accédez à la page « Style Play> Keyboard / Ensemble> Ensemble ».
  Ou bien
  Bouton **SHIFT** + **ENSEMBLE** pour sélectionner un type d'Ensemble dans la page « Ensemble »



Type d' ensemble	Description
Duo	Ajoute une seule note à la mélodie
Closed	Ajoute un accord de position fermée à la mélodie
Open 1	Ajoute un accord de position ouverte à la mélodie.
Open 2	Comme ci-dessus, mais avec une forme d'accord différente
Block	Block harmonisation - très typique de la musique jazz
Power Ensemble	Ajoute une 5ème et une octave à la mélodie, comme dans le hard rock
Third Up	Ajoute une 3ème sur la mélodie (selon l'accord reconnu)
Fourths LO	Ajoute deux quartes parfaites EN DESSOUS de la hauteur de la mélodie. Typique du jazz
Fourths UP	Comme ci-dessus, mais avec des notes ajoutées AU DESSUS de la hauteur de la mélodie
Firths	Ajoute deux 5èmes EN DESSOUS de la note originale
Octave	Ajoute une octave à la mélodie
Dual	Ajoute une deuxième note à la ligne mélodique, à un intervalle fixé par le paramètre "Note". Une valeur de transposition apparaît (-24 ... + 24 demi-tons sur la note d'origine)
Brass	Harmonisation typique de la section de Cuivres
Reed	Harmonisation typique de Reed

Type d' ensemble	Description
Trill	Si 2 notes sont jouées sur le clavier, cette option les trille. Si 3 notes ou plus sont jouées, seules les 2 dernières sont jouées. Le paramètre Tempo définit la vitesse du trille en utilisant (voir ci-dessous)
Repeat	Une note joué : La note jouée est répétée à une en synchronisation avec le paramètre Tempo (voir ci-dessous) Un accord joué : seule la dernière note est répétée.
Echo	Comme option « Repeat », mais les notes répétées disparaissent après une durée définie par le paramètre « Feedback » (voir ci-dessous)
AutoSplit1	Plusieurs Sounds « Upper » joués : le son « Upper 1 » joue la mélodie en mono, et l'autre « Sound » « Upper » joue les notes d'accord. Seul « Sound » « Upper 1 » joué, : toutes les notes de l'accord sont jouée (polyphoniquement)
AutoSplit2	Comme « AutoSplit1 », mais le son « Upper 1 » joue toujours la plus haute note

- 3. Ajustez les paramètres supplémentaires, lorsqu'ils apparaissent

Note velocity	Différence de vélocité (dynamique) entre la mélodie jouée avec votre main droite et les notes d'harmonisation ajoutées	-10 ... 0
Tempo	Durée de la note de « Trill »,« Repeat » ou « Echo » pour l'harmonisation (Ensemble)	1/23 ... 4/4
Feedback	Nombre de répétition de la note/accord original lorsque l'option « Echo » est sélectionné	1 ... 8

- 4. Réglez le paramètre « Ensemble Track Assign » pour définir la fonction « Ensemble » pour chacun des sons « Upper »

Off	Aucune harmonisation
Normal	Le son « Upper » est inclus dans l'harmonisation
Mute	Le son « Upper » n'est joué que par les notes d'harmonisation, mais pas par la note originale

- Bouton **EXIT** pour quitter la page des paramètres d'ensemble et revenir à la page précédente
- Enregistrer un « Keyboard Set », pour mémorisez les paramètres d'harmonisation

7.3.2 Edition avancée des « Sound Sets »

7.3.2.1 Procédure d'édition 147
7.3.2.2 Mixer les « Sounds » 149
7.3.2.3 Ajouter des effets 151
7.3.2.4 Egaliser les sons 158
7.3.2.5 Octave transpose et réglage fin 160
7.3.2.6 Programmation du routage du son & polyphonie 161
7.3.2.7 Édition rapide des « Drum Kits » 163
7.3.2.8 Edition rapide des « Sounds » 164
7.3.2.9 Programmation de « Key Range » et « Velocity Range » 165
7.3.2.10 Edition des tirettes numériques : « Digital Drawbars » 166

7.3.2.1 Procédure d'édition

7.3.2.1.1 Etape 1 : Sélectionner un « Sound Set » 147
7.3.2.1.2 Etape 2 : Accéder à l'Edition 148
7.3.2.1.3 Etape 3 : Choisir un « Sound » à éditer dans le « Sound Set » 148
7.3.2.1.4 Etape 4 : Enregistrer les modifications 148

7.3.2.1.1 Étape 1 : Sélectionner un « Sound Set »

Les « Sound Sets » sont des ensembles de « Sounds » sélectionnables simultanément, et mémorisés dans différents types d'emplacements : « Library » (Keyboard Sets), « Style » (Keyboard Set ou accompagnement), « SongBook », « Song ».

Type de « Sound Set »	Description
Keyoard Set de « Library »	Sons assignés au clavier, stockés dans section « KEYBOARD SET LIBRARY »
Keyoard Set de « Style »	Sons assignés au clavier, stockés dans la section « KEYBOARD SET » et sélectionnés avec les « Styles »
Accompagnement de « Style »	Sons des pistes d'accompagnement, sélectionnées avec un « Style » (Style Stettings)
Keyoard Set de « SongBook Entry »	Sons assignés au clavier, enregistrés dans la section « KEYBOARD SET » et sélectionnés comme « entrée SongBook »
MIDI Song en mode « Song Play »	Sons assignés manuellement aux pistes de n'importe quel « morceau » MIDI sélectionné en mode « Song Play ». Les sons définis ne sont pas mémorisables
MIDI Song en mode « Sequencer »	Sons sélectionnés par les messages « Program Change » d'un morceau MIDI. Les messages sont enregistrables dans ce en mode « Sequencer »

La procédure pour l'édition des sons de « Sound Set » est une des suivantes, selon le type ci-dessus :

- Bouton « MODE » **STYLE PLAY** ou **SONG PLAY**, puis le **bouton** « KEYBOARD SET LIBRARY » pour éditer ses sons
- Bouton « MODE » **STYLE PLAY**, puis choisissez un **bouton** « STYLE », puis le **bouton** « KEYBOARD SET » pour éditer ses sons de clavier dans le « Style »

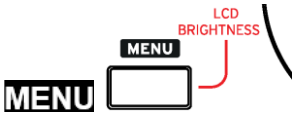
- Bouton « MODE » **SONGBOOK** pour choisir une « entrée SongBook »

Ou bien

Apuyez sur un boutons « SET LIST » pour choisir l'« entrée SongBook »,
Puis **bouton** « KEYBOARD SET » pour éditer les sons de « SongBook »

- Bouton « MODE » **STYLE PLAY**, puis choisir le « style » pour éditer ses sons d'accompagnement dans le « Style »
- Bouton « MODE » **SONG PLAY**, puis choisir un « morceau » MIDI sur le disque pour personnaliser les sons de fichier MIDI à la volée, sans altérer le morceau lui-même
- Bouton « MODE » **SEQUENCER** puis choisir le morceau MIDI à partir du disque (ou créer en l'enregistrant) pour éditer les sons de fichier MIDI

7.3.2.1.2 Étape 2 : Accéder à l'Edition



- 1. Bouton **MENU** (A gauche de VALUE) pour afficher le menu « Edit » et accéder à l'édition
- 2. Choisissez une section d'édition et une page d'édition pour accéder aux paramètres.

7.3.2.1.3 Étape 3 : Choisir un « Sound » à éditer dans le « Sound Set »

La plupart des modifications doivent être effectuées sur les « Sounds » individuels du « Sound Set ».

- Bouton **TRACK SELECT** plusieurs fois pour alterner entre les sons du « Keyboard », du « Style » ou du « Morceau »

Ou

- Touchez un « Track » / « Channel » pour le sélectionner



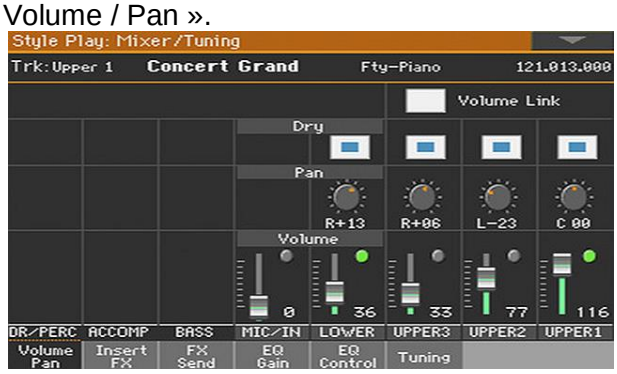
7.3.2.1.4 Étape 4 : Enregistrer les modifications

- Enregistrez les modifications dans « Keybard Set » comme expliqué à la fin des différents paragraphes concernés.

7.3.2.2 Mixer les « Sounds »

Le contrôle du « Mixer » peut se faire :

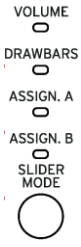
- ✓ Par les contrôleurs de la façade,
- ✓ dans la page « Volume / Pan ».



7.3.2.2.1 Réglages du « Volume » et du statut « Play/Mute » 149
7.3.2.2.2 Réglage de « Pan » 150

7.3.2.2.1 Réglages du « Volume » et du statut « Play/Mute »

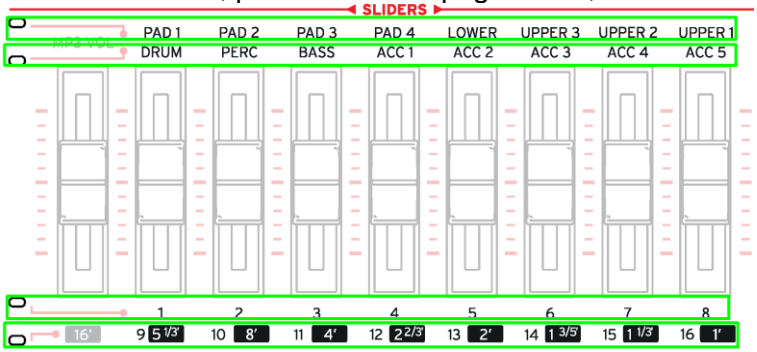
Depuis le panneau de contrôle



- ➢ Assurez-vous que l'indicateur « SLIDER MODE » est sur **VOLUME** (quelle que soit la page à l'écran)



- ➢ Bouton **TRACK SELECT** sous le coin inférieur gauche de l'écran, pour choisir la rangée « Part »/« Track » à modifier, selon l'allumage des LEDs « SLIDERS » ou les étiquettes dans la page « Main > « Volume / Pan » :
  PAD1-4, LOWER / UPPER, parties d'accompagnement, Track **1-16**



- ➢ **Sliders** pour régler le volume.

Depuis la page « Volume / Pan »

- Allez à la page « Mixer / Tuning> Volume / Pan » pour Sliders virtuels « Volume » et les indicateurs « Play/Mute »

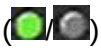


- Drag and Drop du Slider virtuel à l'écran pour régler les « Volume » de chaque « Sound »

Ou bien

Contrôleur **VALUE** pour modifier le niveau de volume du canal de mixage sélectionné.

  - 0 ... 127 : Niveau de volume dans les valeurs MIDI

- Touchez répétitivement l'icône Play/Mute () le canal du Mixer correspondant au son dont le statut change

Synchronisation de tous les Sliders de volume « Upper »

Pour changer le volume de tous les sons « Upper » avec un seul curseur :

- Allez à la page « Mixer / Tuning> Volume / Pan »
- Sélectionnez/désélectionnez la case à cocher « Upper Volume Link »

7.3.2.2.2 Réglage de « Pan »

Le panoramique est la position du son dans le champ stéréo.

- 1. Accédez à la page « Mixer / Tuning> Volume / Pan » pour afficher les contrôles « Pan »



- 2. Touchez/Glisser un potard « Pan » à l'écran pour le régler

Ou bien

Contrôleurs **VALUE** pour changer la valeur du bouton

  - L-64 ... L-1 : Gauche
  - C 00 : Centre
  - R + 1 ... R + 63 : Droite

7.3.2.3 Ajouter des effets

7.3.2.3.1 Les processeurs FX....151
7.3.2.3.2 Choisir (et visualiser) le groupe FX....152
7.3.2.3.3 Activer et choisir les effets d'insertion....153
7.3.2.3.4 Activation et sélection des effets d'insertion pour les « Drum Families »....154
7.3.2.3.5 Activer et choisir les « Master Effetcs »....154
7.3.2.3.6 Ajuster le niveau d'envoi aux « Master Effetcs »....155
7.3.2.3.7 Ajustement de l'envoi aux « Master Effetcs » master pour les « Drum Families »....155
7.3.2.3.8 Inclure le signal direct (« Dry ») dans les « Master Effects »....156
7.3.2.3.9 Copier les effets....157

7.3.2.3.1 Les processeurs FX : « FX Processors »

Le « Pa4X » comprend des effets d'insertion et de master (l'effet est abrégé par FX).

- ✓ « Insert Effects » (IFX) : assignés à un seul « Sound » et traitant l'ensemble du signal qui passe. Les plus courants sont les simulateurs d'ampli, Chorus/Flanger, Pédales d'overdrive et de distorsion, compresseurs, etc.
  Les « Insert Effects » sont appliqués avant les **Sliders**, par conséquent le volume du canal de « Mixer » ne change pas le niveau du signal entrant dans l'effet.
- ✓ « Master Effects » (MFX) : partagés par plusieurs « Sounds », qui peuvent être mélangés à différents niveaux. Les effets principaux les plus courants sont : Delay/Reverb.
  Les « Master Effects » sont appliqués avant les **Sliders**, par conséquent le niveau de volume des canaux du « Mixer » » change le niveau du signal entrant dans l'effet.

Chaque groupe de « Sounds » / « Channels » peut aller à un groupe et un nombre différent d'effets, selon les indications du tableau ci-dessous.

Sound/ Channel	FX Group	Insert FX	Master FX
Keyboard	FX B	Un (1), assigné à un seul « Sound »	Deux (2), partagés entre tous les « Sounds »
Accompaniment	FX A	Jusqu'à quatre (4) assignables à tout « Sound ». Jusqu'à deux (2) affectés à un seul « Sound »	Trois (3), partagés entre tous les « Sounds »
Drum Families (DF)	FX A	Jusqu'à quatre (4) assignables à toute famille de Drum. Jusqu'à deux (2) assignables à une famille de Drum unique. Les familles de Drum peuvent être traitées par leurs propres « Insert Fxs ». Le « Drum Kit » peut alors être traité plus loin par l'insertion de son propre canal « Insert FXs ». Quatre (4) « Insert Fxs » disponibles pour les familles de Drum, le « Drum kit » et les autres sons « Accompagnement »	Trois (3), partagés entre tous les « Sounds » Les familles de Drum peuvent définir leurs propre « Send Level » vers le Master FX. Le « Drum Kit » a son propre « Send Level »
Pad	FX A	-	Trois (3), partagés entre tous les "Sounds »
MIDI Song	FX A	Jusqu'à 4 assignables à tout « Sound ». Jusqu'à 2 affectés à 1 seul "Sound"	Trois (3), partagés entre tous les "Sounds »

Sound/ Channel	FX Group	Insert FX	Master FX
MIDI Song (de Pa4X ou autres KORG Pa-Series)	FX A, B	Les groupes FX A et B se comportent comme décrit ci-dessus, selon le groupe de FX sélectionné	

On peut assigner tout type d'effet aux processeurs d'effets principaux, mais par commodité ils sont souvent associés de la façon suivante :

Master FX	Typoe d'effet
A1	Processeur Reverb pour les sons d'accompagnement et de « morceau » MIDI
A2	Processeur Modulating FX pour les sons d'accompagnement et de « morceau » MIDI
A3	Processeur Delay pour les sons d'accompagnement et de « morceau » MIDI
B1	Processeur de Reverb pour les sons du clavier
B2	Processeur Modulating FX pour les sons du clavier

Tous les effets du Pa4X

Le « Pa4X » comprend un processeur multi-effets pour les sons internes.

Ces effets contribuent à produire le son final de l'instrument, ajoutant ambiance et sensation d'espace. Il y a jusqu'à 5 « Inserts » et 5 « Masters », auxquels les sons peuvent être envoyés à partir de leur canal de mixage interne.

A la fin du chemin audio les ondes « MAXX EQ » et « Master Effect » traitent à la fois les « Sounds » et les « Morceaux » Audio, et donnent plus de punch et de raffinement au son final.

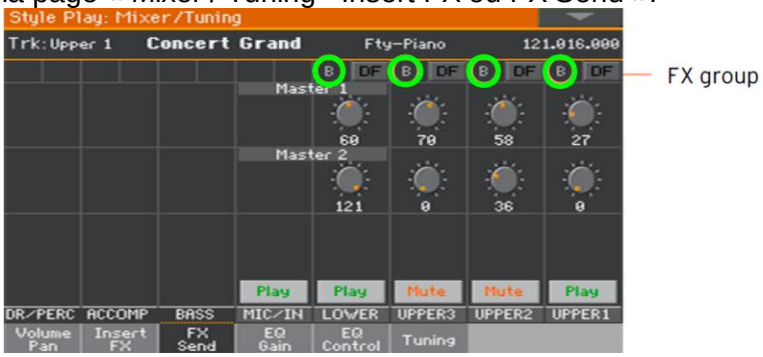
De plus, un processeur multi-effets pour le microphone, appelé le « Voice Processor » (issu de KORG et de TC Electronic), auquel on peut accéder à partir du panneau de contrôle, sans avoir recours à aucun processeur d'effets externe.

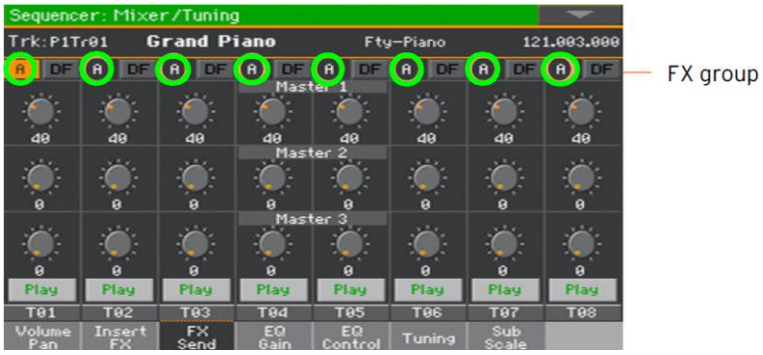
7.3.2.3.2 Choisir (& visualiser) le groupe FX

En mode « Style Play » et « Song Play », le groupe FX ne peut pas être changé (ni visualisé).

En mode « Sequencer », on peut choisir le groupe FX pour chaque piste de morceau.

- 1. Allez à la page « Mixer / Tuning> Insert FX ou FX Send ».





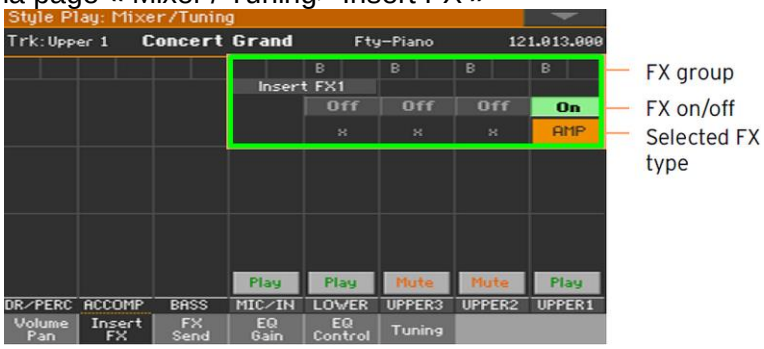
- 2. Voir ou choisir le groupe FX (La sélection n'est possible qu'en mode « Sequencer »)

7.3.2.3.3 Activer & choisir les effets d'insertion

Chaque « Sound » peut transiter par un ou plusieurs processeurs d'effets d'insertion.

Activer les effets d'insertion

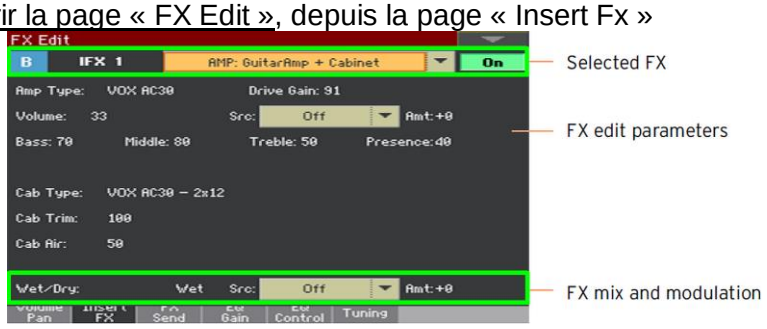
- 1. Allez à la page « Mixer / Tuning> Insert FX »



- 2. Activez/désactivez les effets d'insertion affectés à un son

Choisissez les effets d'insertion

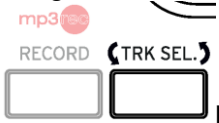
- 1. Touchez le nom du type d'effet sélectionné, ou le symbole « x » sous « On/Off », pour ouvrir la page « FX Edit », depuis la page « Insert Fx »



- 2. Menu déroulant en haut de la page pour choisir un effet
- 3. Éditez les paramètres d'effet si nécessaire, comme décrit au paragraphe dédié aux effets § 7.8 ci-dessous
  Le mélange « Wet/Dry » des effets d'insertion est ajustable, mais Korg suggère de ne pas les toucher, sauf pour éditer les effets
- 4. Bouton **EXIT** pour revenir à la page précédente

7.3.2.3.4 Activation & sélection des effets d'insertion pour les « Drum Families »

Chaque « Drum Family » dispose de ses propres « Mixer » et « Insert Effects ». Le canal Drum est ensuite envoyé au « Mixer » principal, et peut utiliser les « Insert Effects » du canal.

- 1. Allez à la page « Mixer / Tuning> Insert FX »
- 2. Bouton **TRACK SELECT** 

pour faire défiler les pistes et trouver la « Drum Track »



- 3. Touchez « DF » pour accéder à l'édition des « Drum Families »



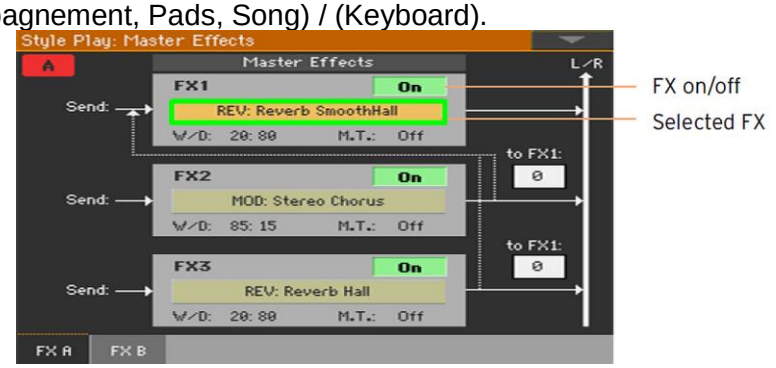
- 4. Sur chaque bande de « Drum Family », utilisez les différentes commandes pour activer/désactiver et sélectionnez les effets d'insertion
- 5. Touchez « DF » pour quitter la page d'édition

7.3.2.3.5 Activer & choisir les « Master Effects »

Chaque son peut envoyer son signal audio à un ou plusieurs « Master Effect ».

Activer les effets de base

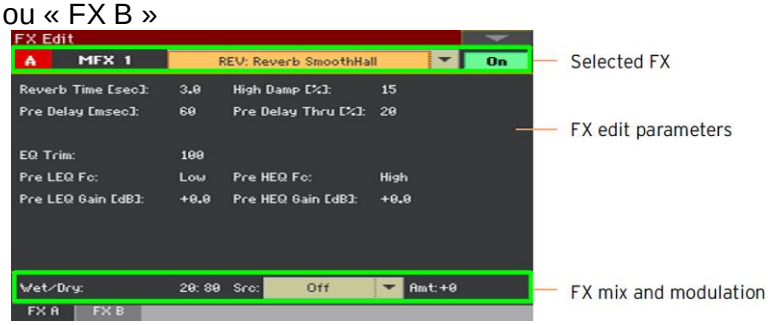
- 1. Allez sur les pages « Master Effects » pour choisir le groupe « FX A / B » (Accompagnement, Pads, Song) / (Keyboard).



- 2. Activez/désactivez le ou les « Master Effetcs » en gardant à l'esprit qu'ils sont assignés à tous les « Sounds » du même groupe

Choisissez les « Master Effects »

- 1. Touchez le nom des effets assignés pour ouvrir la page « FX Edit », depuis la page « FX A » ou « FX B »

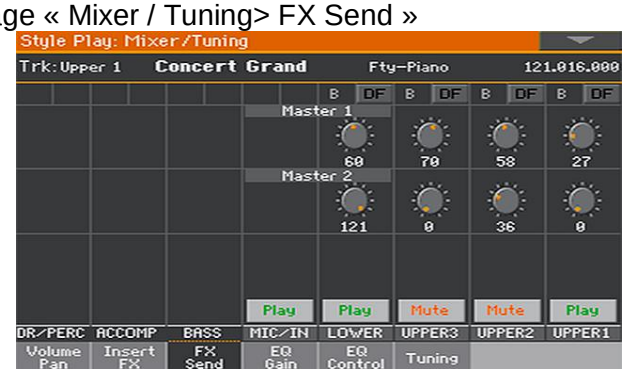


- 2. Menu déroulant en haut de la page pour choisir un effet
- 3. Editez les paramètres d'effet si nécessaire, comme décrit au paragraphe sur les effets § 7.8 ci-dessous
  Le mélange « Wet/Dry » des « Master Effects » est ajustable, mais Korg suggère de ne pas les toucher, sauf pour les éditer. Pour définir la quantité d'effet, utilisez plutôt le niveau d'envoi des canaux individuels comme expliqué ci-dessous
- 4 Bouton **EXIT** pour revenir à la page précédente

7.3.2.3.6 Ajuster le niveau d'envoi aux « Master Effects »

Vous pouvez ajuster le niveau du signal direct (« Dry ») envoyé par chaque son / canal aux effets principaux.

- 1. Allez à la page « Mixer / Tuning> FX Send »



- 2. Potards virtuels « Master 1/2 » pour contrôler le niveau de signal (« Dry ») envoyé au processeur FX correspondant (à l'intérieur du Groupe FX sélectionné), pour chaque canal de mixage
  - 0 ... 127 FX : Niveau d'envoi dans les valeurs MIDI

7.3.2.3.7 Ajustement de l'envoi aux « Master Effects » master pour les « Drum Families »

Sur les pistes Drum/Percussion, vous pouvez accéder à un Drum / Percussion séparé mixer, et ajuster le niveau du signal direct (sec) envoyé par chaque tambour Famille pour séparer les effets de master. Le canal Drum / Percussion est alors envoyé au mélangeur principal, et peut utiliser les effets maîtres du canal.

Puisque les « Drum Families » sont traitées par 2 ensembles de « Master processors », Korg suggère d'abaisser à zéro le niveau d'envoi Drum/Percussion dans le « Main Mixer ».

- 1 Allez à la page « Mixer / Tuning> FX Send »

- 2 Bouton **TRACK SELECT** pour faire défiler les pistes et trouver la piste Drum & Percussions



- 3 Touchez « DF » pour accéder à l'édition des « Drum Families » de la piste Drum ou Percussion



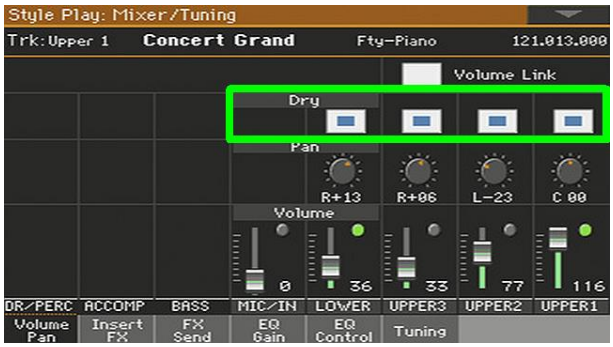
- 4 Potards virtuels « Master » pour contrôler le niveau de signal direct (Dry) envoyé au processeur FX correspondant (à l'intérieur du Groupe FX sélectionné), pour chaque bande de « Drum Family »
  - 0 ... 127 FX : Niveau d'envoi dans les valeurs MIDI
- 5 Touchez « DF » pour quitter la page d'édition

7.3.2.3.8 Inclure le signal direct (« Dry ») dans les « Master Effects »

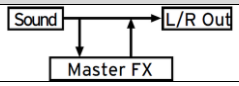
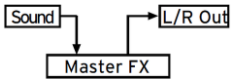
Le signal « Dry » (ou direct) est le son brut, sans les effets. Un paramètre permet de l'inclure dans le signal sortant des « Master Effetcs », pour apporter la présence de la source.

Par contre ce n'est pas nécessaire pour les « Insert Effects » qui incluent toujours le signal sec.

- 1. Allez à la page « Mixer / Tuning> Volume / Pan »
- 2. Sélectionnez/désélectionnez la case à cocher correspondant au son à inclure/exclure



Dry	Signification
On	Le signal direct est envoyé aux sorties, mixé avec les « effets master »

Dry	Signification
	
Off	Le signal direct est supprimé des sorties audio, qui contient uniquement le signal traité. Avec des effets stéréo, le signal traité est toujours positionné en fonction de la valeur « Pan ». Fonctionne d'une manière similaire à « Insert Effect », où le signal sec est toujours traité 

7.3.2.3.9 Copier les effets

Un Effet « Insert » ou « master », ou tous les effets d'un groupe FX (« FXA » ou « FXB ») peut être copié, entre différents éléments (par exemple, entre « Styles » et « Song », ou « Keyboard Sets » et « Sounds »).

L'opération Copier/Coller recopie uniquement les paramètres de la page « FX Edit ».
Les paramètres contenus dans les autres pages, tels que « Dry » ou « FX Send », ne sont pas copiés.

7.3.2.3.9.1 Copier un effet unique 157
7.3.2.3.9.2 Copier tous les effets « Master » dans un groupe FX 157

7.3.2.3.9.1 Copier un effet unique

Copier

- 1. Sélectionnez l'élément source (« Keyboard Set », « Style », « Song » ou « Sound »).
- 2. Allez à la page « Mixer / Tuning> Insert FX » pour visualiser les effets « Insert », ou à « Effets master> page FX A / B » pour visualiser les effets « master ».
- 3. Touchez le nom de l'effet à copier, pour ouvrir la page d'édition d'effets correspondante.
- 4. Touchez « Copy Effect » dans le menu de page, pour effectuer la copie en mémoire tampon
- 5. Bouton **EXIT** pour quitter

Coller

- 1. Sélectionnez l'élément cible (« Keyboard Set », « Style », « Song » ou « Sound »)
- 2. Allez à la page « Mixer / Tuning> Insert FX » pour visualiser les effets « Insert », ou à « Master Effects> FX A / B » pour visualiser les effets « Master »
- 3. Touchez le nom de l'effet à coller, pour ouvrir la page d'édition d'effets correspondante
- 4. Touchez « Paste Effect » dans le menu de page, pour effectuer le coller
- 5. Bouton **EXIT** pour quitter

7.3.2.3.9.2 Copier tous les effets « Master » dans un groupe FX

Copier

- 1. Sélectionnez l'élément source (« Keyboard Set », « Style », « Song » ou « Sound »).
- 2. Allez à la page « Master Effects> FXA / B » montrant le groupe à copier
- 3. Touchez « Copy FX » dans le menu de page, pour effectuer la copie en mémoire tampon

Coller les effets

- 1. Sélectionnez l'élément cible (« Keyboard Set », « Style », « Song » ou « Sound »)
- 2. Allez à la page « Master Effects> FXA / B » montrant le groupe à coller
- 3. Touchez « Paste FX » dans le menu de page, pour effectuer le coller

NOTA : En copiant un groupe de 3 effets sur 2 effets, ou un groupe de 2 effets sur 3 effets, seuls les 2 premiers seront copiés.

7.3.2.4 Égaliser les « Sounds »

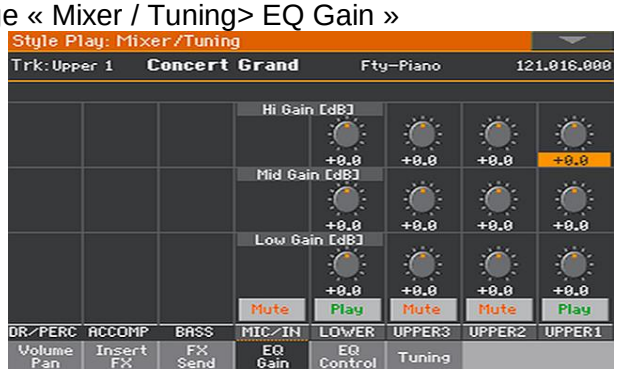
7.3.2.4.1 L'égaliseur de canal 158
7.3.2.4.2 Réglage du gain de l'égaliseur 158
7.3.2.4.3 Réglage de la sensibilité d'entrée EQ 159
7.3.2.4.4 Contourner l'égaliseur 159
7.3.2.4.5 Réinitialiser l'égaliseur 159

7.3.2.4.1 L'égaliseur de canal

Le « Pa4X » comprend un « Equalizer » à 3 bandes (EQ) sur chaque canal de mixage individuel.
Chaque son peut être égalisé individuellement.

7.3.2.4.2 Réglage du gain de l'égaliseur

- 1 Allez à la page « Mixer / Tuning> EQ Gain »



- 2 Touchez potard virtuel « Gain » à l'écran et glisser jusqu'au niveau souhaité.

Ou bien

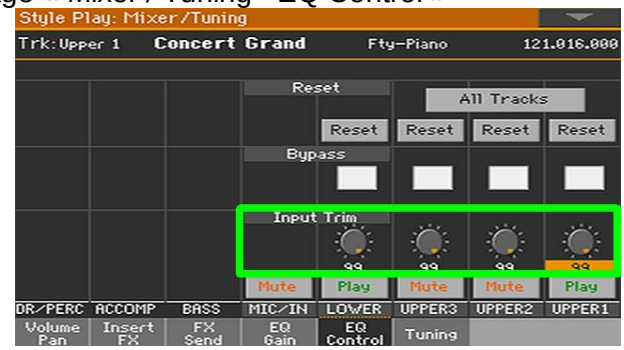
Contrôleurs **VALUE** pour changer la valeur du potard virtuel

EQ Gain	Description
Hi Gain	
-18 ... + 18 dB	Égalisation des hautes fréquences par filtre « Shelving Curve »
Mid Gain	
-18 ... + 18dB	Egalisation des fréquences moyennes par filtre « Bell Curve »
Low Gain	
-18 ... + 18dB	Égalisation des basses fréquences par filtre « Shelving Curve »

7.3.2.4.3 Réglage de la sensibilité d'entrée EQ

Des gains d'égalisation extrêmes peuvent surcharger les circuits audio et entraîner une distorsion.
On peut cependant couper l'entrée pour éviter une surcharge.

- 1. Allez à la page « Mixer / Tuning> EQ Control »



- 2. Potard virtuels « Input Trim » pour atténuer le niveau du signal traversant l'égaliseur
  - 0 ... 99 Valeur d'atténuation

7.3.2.4.4 By passing de l'égaliseur

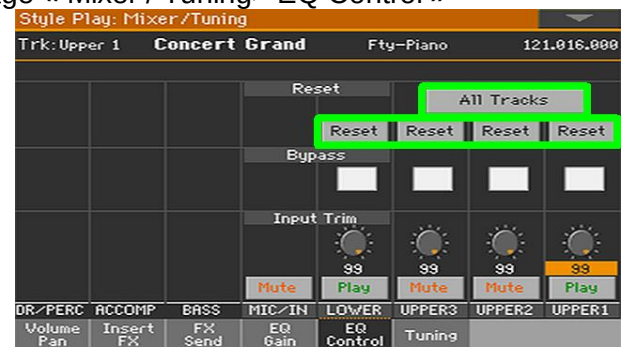
Chaque égaliseur peut être momentanément contourné le temps de la programmation (pour éviter d'entendre un dépassement éventuel du niveau de distorsion).

- 1. Allez à la page « Mixer / Tuning> EQ Control »
- 2. Cochez la case « Bypass » sur le canal de « Miser » pour désactiver/réactiver l'égalisation

7.3.2.4.5 Réinitialiser l'égaliseur

L'égaliseur peut être réinitialisé à l'état par défaut (c'est-à-dire «plat»).

- 1. Allez à la page « Mixer / Tuning> EQ Control »



- 2. Touchez « Reset » pour réinitialisez le ou les égaliseurs voulus
  - « Reset » correspondant au canal à réinitialiser l'égaliseur sur une seule piste/canal
  - « All Tracks » pour réinitialiser l'égaliseur sur toutes les pistes / canaux

7.3.2.5 Octave transpose et réglage fin

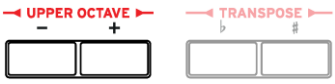
Pour régler la transposition d'octave et le réglage fin de chaque son :

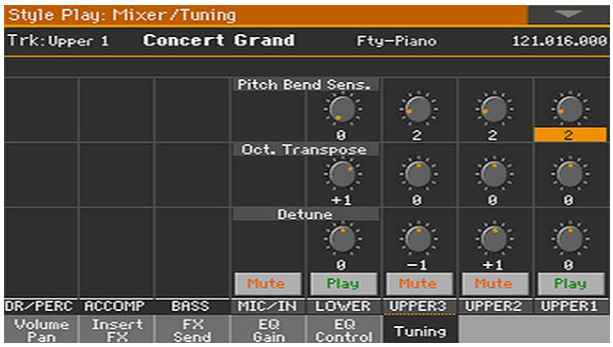
Accéder à la page Tuning

- Allez à la page « Style Play / Song Play> Mixer / Tuning> Tuning »

Ou bien

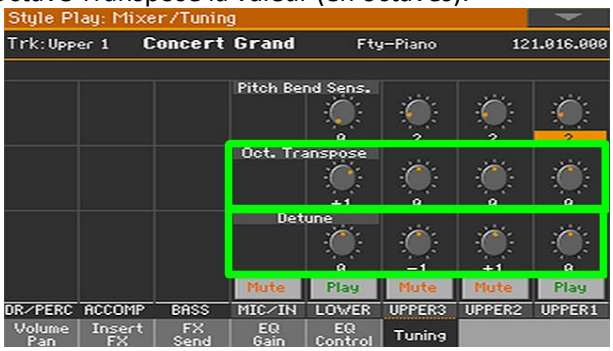
Bouton **SHIFT** + un des boutons « UPPER OCTAVE » **+/-** pour ouvrir la page « Tuning »





Réglez la transposition d'octave

- Potard virtuels « Oct. Transpose » pour régler la transposition d'octave pour chaque son
  - 0 Réglage standard.
  - -3 ... +3 Octave Transpose la valeur (en octaves).



Définir le réglage fin

- Utilisez les boutons « Detune » pour régler finement chaque son
  - 0 : Réglage standard.
  - -64 ... +63 : Pitch du son (en centièmes de demi-ton).

7.3.2.6 Programmation du routage du son & polyphonie

7.3.2.6.1 Utilisation des sons internes ou externes.....161
7.3.2.6.2 Choisir le type de polyphonie : « Mono », « Poly », « Drum ».....162

7.3.2.6.1 Utilisation des sons internes ou externes

Habituellement, le clavier, l'arrangeur et les « PL.AYERS » jouent les sons internes, cependant, ils peuvent également jouer les sons d'un générateur de sons externe.

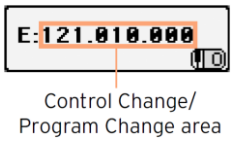
- 1. Allez à la page « Track Control> Mode »



- 2. Touchez le paramètre « Internal / External » pour connecter la partie/piste correspondante vers la génération de son interne et / ou externe
  - « Both » : La partie/piste joue à la fois les sons internes et un instrument externe connecté au port **MIDI OUT** ou **USB DEVICE.**
  - « Internal » : La partie/piste ne joue que les sons internes
  - « External » : La partie/piste joue uniquement un instrument externe connecté qui doit être réglé pour recevoir des données sur le même numéro de canal MIDI que celui associé à cette partie/piste sur le « Pa4X »

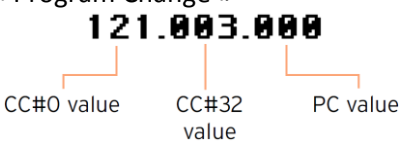
Sons externes et messages de changement de programme

En l'absence de nom de son externe, l'écran affiche, l'indicateur <E: aaa.bbb.ccc> sur la zone d'une piste dans la page principale:



Cet indicateur commence par « E » (External), et se poursuit par une chaîne de messages « Control Change » (CC) et de « Program Change » (PC), qui permet de connaitre les données transmises par la piste.

CC#0 : Message « Control Change » 0 (Bank Select MSB),
CC#32 : Message « Control Change » 32 (Bank Select LSB),
PC : Message « Program Change »



En touchant la zone de Son, le pavé numérique apparaît, au lieu de la fenêtre de sélection du son, afin de saisir les messages CC et PC ci-dessus, en séparant les 3 parties par un point (.).

7.3.2.6.2 Choisir le type de polyphonie : « Mono », « Poly », « Drum »

Les sons peuvent jouer de manière polyphonique ou monophonique, ou se comporter comme des kits de batterie.

- 1. Allez à la page « Track Control> Mode »



- 2. Touchez les paramètres « Type » pour choisir le mode de polyphonie

Drum	Piste « Drum / Percussion » : Généralement attribuée aux pistes Drum & Percussions des « Accompagnements » et « Morceaux MIDI ». Réglez un son de clavier sur le mode « Drum » : ✓ Pour qu'il ne soit pas transposé. Même un son ordinaire se comportera alors comme un kit de batterie, ✓ Ou pour régler séparément le volume et la direction de sortie pour chaque famille de percussion d'un kit de batterie. Les « Drum Kits » ne sont jamais transposés, quel que soit le type de piste auxquels ils sont assignés. Ce paramètre ne peut pas être modifié, si a piste a déjà été définie en « Drum & Percussion » en mode Style « Record »
Poly	Pistes / parties polyphoniques (Plusieurs notes jouées en même temps)
Mono	Les pistes/parties monophoniques (Chaque nouvelle note arrête la note précédente)
Mono Right	Piste/partie mono, avec la priorité assignée à la note la plus à droite (la plus haute)
Mono Left	Piste/partie mono, avec la priorité assignée à la note la plus à gauche (la plus basse)

7.3.2.7 Édition rapide des « Drum Kits »

On peut régler le volume et éditer les paramètres principaux pour chaque famille d'instrument « Drum & Percussion » pour la piste sélectionnée (Cf. liste des familles plus loin).

Ces paramètres sont accessibles uniquement sur les pistes réglées sur le mode « Drum » dans la page « Track Controls> Mode » et auxquelles « Drum Kit » est assigné (sinon les changements ne pourront être entendus).

- 1. Accédez à la page « Track Controls> Drum Edit »



- 2. Lancez le « style » ou le « morceau » pour écouter les changements pendant la lecture
- 3. Isolez des autres pistes la piste en cours d'édition pour mieux l'entendre
- 4. Touchez les boutons « Select » pour sélectionner une piste en mode « Drum » (généralement, les pistes « Drum & Percussions »)
  Les paramètres de la page peuvent alors être sélectionné (sinon, ils restent grisés).
- 5. Icônes en haut de la page pour sélectionnez la « Drum Family »

Icône	« Drum Family »
	Kick drums
	Snare (Caisses claires)
	Toms
	Cymbales Hi-Hat (charleston)

Icône	« Drum Family »
	Ride, Crash et autres cymbales
	Percussions basses
	Percussions aigues
	Effets spéciaux

- 6. Vérifiez la valeur du paramètre sélectionné pour toutes les familles de Drum. Un aperçu du paramètre actuel est affiché sous les icônes de famille
  Cela permet de comparer la valeur de la famille sélectionnée avec les autres (les icônes grisé sont non modifiables)



- 7 Sélectionnez et modifiez les paramètres. Toutes les valeurs sont des offsets par rapport à la valeur d'origine du « Drum Kit »

Volume	Volume de la famille d'instrument	0 ... 127
Attack	Durée de montée du volume du son de zéro (au moment où une touche est pressée) jusqu'au maximum	-64 ... +63 (Offset)

Decay	Durée de descente du volume du son depuis le niveau final de l'attaque jusqu'au minimum
Cutoff	Cutoff du Filtre, définissant la brillance du son
Résonance	Résonance du filtre permettant d'augmenter la fréquence de coupure
Fine Tune	Réglage fin de l'instrument
Coarse Tune	Réglage grossier de l'instrument
EQ Hi	Bande supérieur d'égalisation
EQ Mid	Bande intermédiaire d'égalisation
EQ Low	Bande d'égalisation inférieure
Ambience Vol	Volume des effets « Ambience » (environnement et bruit mécanique)
Ambience Time	Durée des effets d'ambiance (environnement et bruit mécanique)

- Touchez « Reset Family » pour réinitialiser toutes les valeurs modifiées d'une famille
- Touchez « Reset » pour réinitialiser les modifications de la piste sélectionnée

7.3.2.8 Edition rapide des « Sounds »

Vous pouvez éditer les paramètres principaux de « Sounds ». Ces changements seront enregistrés dans un « Sound Set », et ne feront pas partie des paramètres internes des sons (que vous pouvez éditer en mode d'édition de son).

- 1. Accédez à la page « Track Controls> Sound Edit »
- 2. Lancez le « style » ou le « morceau » pour écouter si besoin les changements pendant la lecture
- 3. Isolez si besoin le son modifié pour mieux entendre les changements
- 4. Touchez « Select » du son à éditer pour le sélectionner
- 5. Potards virtuels pour modifier les paramètres correspondants. Toutes les valeurs sont des offsets par rapport à la valeur d'origine du son

Attack	Durée de montée du volume depuis zéro, entre le déclenchement de la note et le maximum	-64 ... +63 (Offset)
Decay	Durée de descente du volume du son entre le niveau final de l'attaque et le minimum	
Release	Durée de descente du volume entre le relâchement d'une note et zéro	
Cutoff	Filtre Cutoff définissant la brillance du son	
Resonance	Filtre de résonance boostant la fréquence Cutoff	
LFO Depth	Intensity du vibrato (LFO)	
LFO Speed	Vitesse du vibrato (LFO)	
LFO Delay	Durée entre le démarrage du son et le déclenchement du vibrato (LFO)	

Réglage de « Portamento »

Le « Portamento » est une transition progressive d'une note à la suivante.

- Coche/ décochez la case « Portamento » pour activer/désactiver le Portamento
- Potard virtuel « Portamento> Time » pour régler la vitesse du Portamento

Réinitialiser une piste

- Touchez « Reset Track » pour réinitialiser les modifications de la piste sélectionnée

Réinitialiser toutes les pistes

- Touchez « Reset Family » pour réinitialiser toutes les valeurs modifiées

7.3.2.9 Programmation de « Key Range » et « Velocity Range »

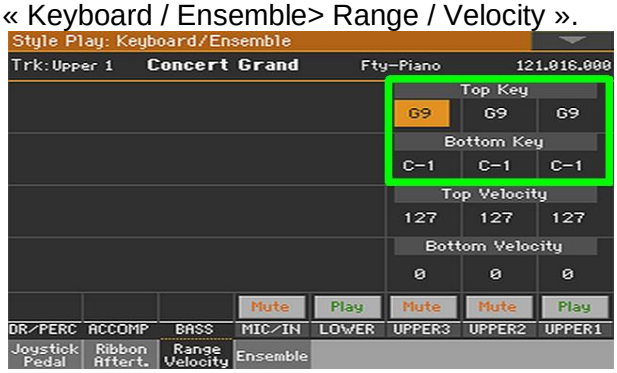
« Key Range » et « Velocity Range » peuvent être programmés pour chacun des sons du clavier.

- ✓ « Key Range » : pour créer un « Keyboard Sound » utilisant différents sons dans plusieurs zones du clavier.
- ✓ « Velocity Range » : pour créer un son composé de 2 ou 3 couches de Vélocités différentes (dynamiques), assignées à 2 ou 3 sons « Upper ».

  Par exemple, avec
  - « El.Piano 1 » dans « Upper 1 », et « El.Piano 2 » dans « Upper 2 »,
  - « Upper 1 » sur Bottom = 0, Top = 80 et
  - « Upper 2 » sur Bottom = 81, Top = 127.

  « El.Piano 1 » sonne en jouant doux, et « El.Piano 2 » en jouant plus fort.

➢ Allez à la page « Keyboard / Ensemble> Range / Velocity ».



➢ Paramètres « Top Key » et « Bottom Key » pour définir « Key Range » par les touches de limite basse et haute.
  - C-1 ... G9 : Notes de touche avec une valeur « Top » toujours supérieure à la valeur « Bottom »

➢ Paramètres « Top Vel. » et « Bott Vel. » pour définir « Velocity Range » par les valeurs haute et basse de vélocité.
  - 0 ... 127 : Valeur de vélocité, avec un valeur « Top » toujours supérieure à la valeur « Bottom »

7.3.2.10 Edition des tirettes numériques : « Digital Drawbars »

Les « Digital Drawbars » sont des sons d'émulation d'orgues à roues phoniques vintages.

L'ensemble des réglages « Digital Drawbars » est mémorisé dans un « Keyboard Set », dans un « style », ou dans un « morceau MIDI », et peut être considéré comme l'équivalent d'un Preset d'orgue.

Les possibilités d'assignation des sons « Digital Drawbar » sont :
- ✓ un seul au clavier, et un seul à l'accompagnement.
- ✓ un seul aux pistes 1-8, et un seul aux pistes 9-16 ou au « morceau MIDI ».

On peut affecter le même son à différentes pistes du même « bloc », par exemple 2 pistes « Acc » différentes dans un « style ».

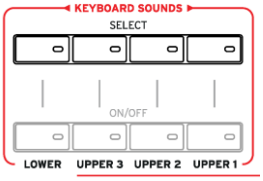
Les différents « blocs » permettent notamment de mémoriser les sons des double claviers d'orgue (par exemple, le clavier supérieur dans l'une des pistes 1-8, et le clavier inférieur dans une des pistes 9-16).

7.3.2.10.1 Choisir un son « Digital Drawbars »....167
7.3.2.10.2 Edition des « Digital Drawbars....168

7.3.2.10.1 Choisir un son « Digital Drawbars »

Ouvrez la fenêtre de sélection du son

Depuis le panneau de contrôle



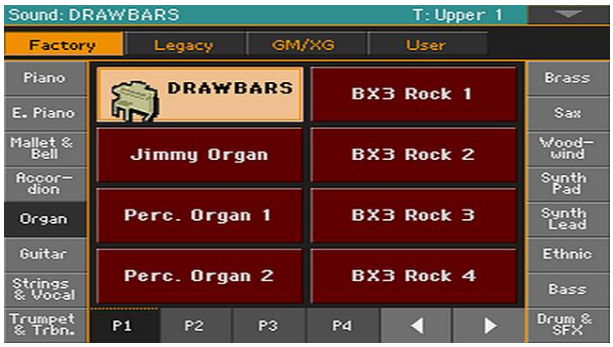
- Un des boutons « KEYBOARD SOUNDS » « SELECT » à droite de « PLAYER2 » pour choisir entre les sons « LOWER », « UPPER1 », « UPPER2 » et « UPPER3 »

Depuis l'écran tactile

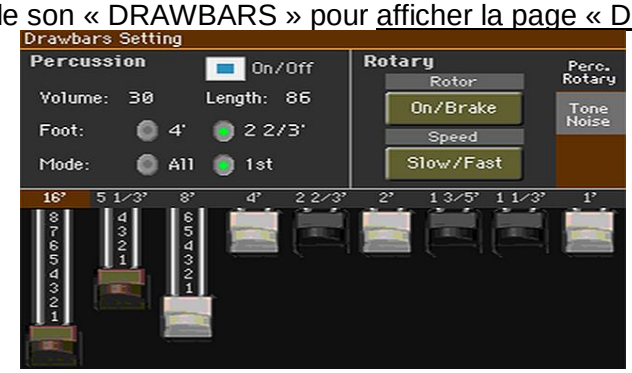
- Touchez un des noms de son pour ouvrir un son depuis la page principale

Choisissez le son « Digital Drawbars »

➢ 1. Touchez un des onglets latéraux pour sélectionner le groupe « Organ »



➢ 2. Choisissez le son « DRAWBARS » pour afficher la page « Drawbars Setting »



➢ 3. Bouton **EXIT** pour fermer cette fenêtre

7.3.2.10.2 Edition d'un son « Digital Drawbars

7.3.2.10.2.1 Accès aux « Digital Drawbars »....168
7.3.2.10.2.2 Modifier les Registres (contenu harmonique du son ou « Footage »)....168
7.3.2.10.2.3 Changer les réglages Percussion / Rotary....168
7.3.2.10.2.4 Paramètres « Tone » & « Noise »....169
7.3.2.10.2.5 Paramètre « Leakage »....169

7.3.2.10.2.1 Accès aux « Digital Drawbars »

- 1. Touchez le son « DRAWBARS » dans la page principale, pour sélectionner le son
- 2. Touchez le son sélectionné pour ouvrir la page « Drawbars Setting »

7.3.2.10.2.2 Modifier les Registres (contenu harmonique du son ou « Footage »)

Avec le panneau de commande

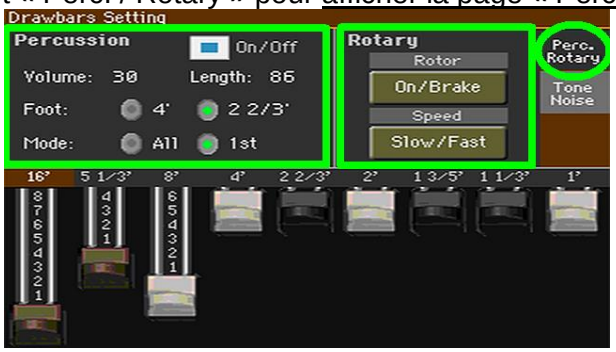
- 1 Assurez-vous que le « SLIDER MODE » sélectionné est **DRAWBARS.**
- 2 Utilisez les tirettes virtuelles à l'écran pour modifier les Registres (« Footages »)

Avec l'écran tactile

- Glisser/Déposer les tirettes virtuelles à l'écran pour modifier les Registres (« Footages »)

7.3.2.10.2.3 Changer les réglages Percussion / Rotary

- Touchez l'onglet « Perc. / Rotary » pour afficher la page « Percussion / Rotary »



Paramètres de « Percussion »

- Programmer les paramètres de la percussion qui ajoute un caractère percussif au segment d'attaque du son d'orgue

On / Off	Active ou désactive la percussion du son « Drawbar »	-
Foot	Sélectionne un registre à affecter de percussion (4', 2'2/3)	-
Mode	« All » :l'attaque par percussion est jouée sur toutes les notes d'un accord. « 1st » : l'attaque percussive est jouée seulement sur la première note d'un accord ou un groupe de notes tenues. Relâchez toutes les notes pour déclencher la percussion à nouveau	« All », « 1st »
Volume	Volume de la percussion	-

Length	Vitesse de décroissance du son percussif	-

Paramètres « Rotary »

« Rotary » ajoute l'effet d'un haut-parleur rotatif. La vitesse de rotation peut être contrôlée en tirant le joystick vers l'arrière.

- Rotor On / Brake : Pour démarrer / arrêter le haut-parleur rotatif
- Speed Slow / Fast : Vitesse de l'enceinte rotative

7.3.2.10.2.4 Paramètres « Tone » & « Noise »

- Touchez l'onglet « Tone / Noise » pour afficher la page « Tone / Noise »



- Paramètre « Tone » pour choisir la forme d'onde des tirettes, produisant le timbre brut
  - Mellow : Onde de timbre
  - Hard : Onde de timbre plus dur
- Options « Noise » :
  - « Key On » / « Key Off » pour activer les bruits de pression et/ou Libération de touche
  - « Volume » : Niveau du bruit de pression/Libération de touche

7.3.2.10.2.5 Paramètre « Leakage »

- Option « Leakage » pour augmenter les fuites des roues phoniques adjacentes qui enrichissent le son

7.3.3 Enregistrement des « Sound Sets »

7.3.3.1 Enregistrement de « Keyboard Set » dans la bibliothèque : « Library » 170
7.3.3.2 Enregistrement de « Keyboard Set » dans un « style » 171
7.3.3.3 Enregistrement de « Keyboard Set » dans une « entrée SongBook » 172
7.3.3.4 Mémoriser les paramètres de « Style », de « Song » et de « Sounds » de morceaux MIDI 174

7.3.3.1 Enregistrement de « Keyboard Set » dans la bibliothèque : « Library »

Les « Keyboard Sets » peuvent stocker les sons et les paramètres du clavier.

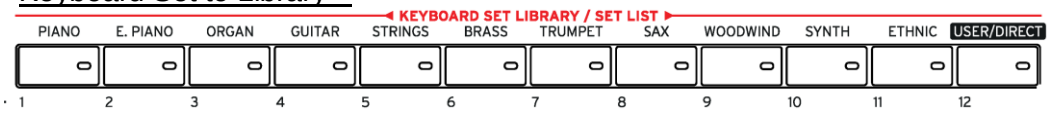
La « Library » est le lieu d'organisation des « Keyboard Sets » par type et par famille. Vous pouvez rappeler ces touches Définit en utilisant les boutons « KEYBOARD SET LIBRARY » **1-12**.

Remarque: Toutes les modifications seront perdues lors du choix d'un jeu de touches différent, sauf si vous écris-les. Les modifications ne peuvent normalement être enregistrées que sur l'utilisateur ou le clavier direct Ensembles

Ouvrir la boite de dialogue « Write Keyboard Set to Library »

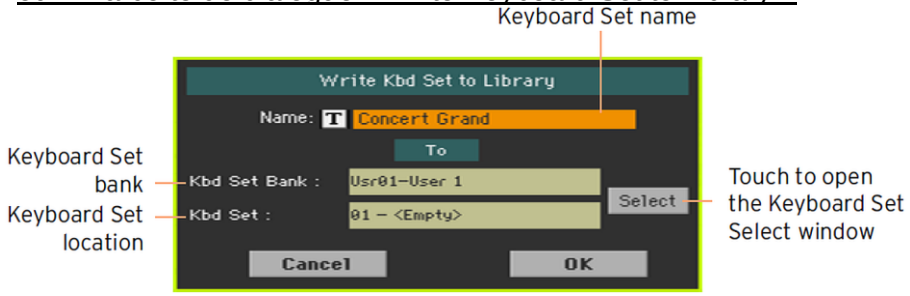
À partir du panneau de commande

- Un des boutons « KEYBOARD SET LIBRARY » **1-12** pendant environ une seconde, en mode « Style Play » ou « Song Play », pour ouvrir la boîte de dialogue « Write Keyboard Set to Library »



À partir de l'écran tactile

- Touchez l'option « Write Kbd Set to Library » en mode « Style Play » ou « Song Play », pour ouvrir la boîte de dialogue « Write Keyboard Set to Library »



Enregistrer dans un « Keyboard Set » utilisateur actuel en l'écrasant

- Touchez « OK », pour enregistrer dans le « Keyboard Set » utilisateur, en l'écrasant

Enregistrer dans autre emplacement « Keyboard Set »

➢ 1. bouton « Select » qui ouvre la fenêtre de sélection de la « Keyboard Set Library », pour choisir un emplacement
Les emplacements vides sont représentés par une des tirets (---)
La boîte de dialogue « Write Keyboard Set » réapparait

➢ 2. Touchez l'icône T (Text Edit) pour ouvrir le clavier virtuel et éditer le nom, puis touchez « OK » sous clavier virtuel pour confirmer
La boîte de dialogue « Write Keyboard Set » réapparait
➢ 3. Touchez « OK » pour confirmer l'opération « Write »

7.3.3.2 Enregistrement de « Keyboard Set » dans un « style »

Les « Keyboard Sets » permettent de mémoriser les « Sounds » et paramètres de clavier dans un « Style ».

Inversement, la sélection d'un « style » met automatiquement à disposition 4 « Keyboard Sets » prédéfinis, qu'on peut rappeler par les boutons « KEYBOARD SET » **1-4** sous l'écran.



Remarque: les éventuelles modifications de ces « Keyboard Sets » ne peuvent être enregistrées que dans des « styles » de type « Favoris », « Utilisateur » et « Direct ».

7.3.3.2.1 Enregistrement de « Keyboard Set » dans le « Style » courant 171
7.3.3.2.2 Enregistrement de « Keyboard Set » dans un « Style » choisi 172

7.3.3.2.1 Enregistrement de « Keyboard Set » dans le « Style » courant

Ouvrir la boîte de dialogue « Write Keyboard Set to Style »

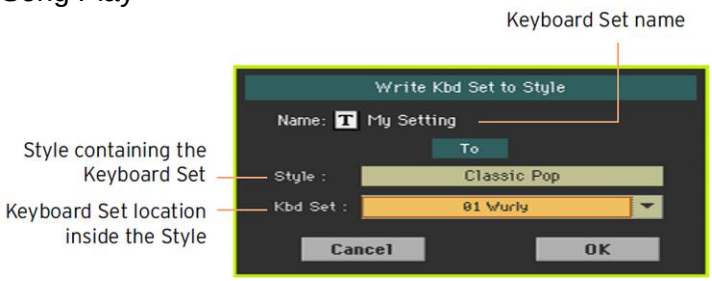
Depuis le panneau de commande

- Pressez un des boutons « KEYBOARD SET » sous l'affichage pendant environ une seconde, pour ouvrir la boîte de dialogue « Write Keyboard Set to Style », depuis les modes « Style Play » ou « Song Play »



Depuis l'écran

- Touchez « Write Kbd Set to Style » dans le menu de page, depuis les modes « Style Play » ou « Song Play »



Enregistrer le « Keyboard Set »

- Touchez « OK » pour écraser le « Keyboard Set » actuel

Ou bien

- Touchez la flèche en regard du paramètre « Kbd Set » pour ouvrir un menu contextuel et choisir un emplacement différent

➢ 2. Touchez l'icône T (Text Edit) pour ouvrir le clavier virtuel et modifier le nom

Touchez « OK » sous clavier virtuel pour confirmer. La boîte de dialogue « Write Kbd Set to Style » réapparait

- 3. Touchez OK pour confirmer l'opération « Write »

7.3.3.2.2 Enregistrement de « Keyboard Set » dans un « Style » choisi

- 1. Choisissez le « Style » contenant le « Keyboard Set » d'origine.
- 2. Modifiez le « Keyboard Set »
- 3. Assurez-vous que le témoin **STYLE TO KBD SET** est éteint, faute de quoi le choix d'un « style » sélectionnerait également un « Keyboard Set »
- 4. Choisissez le « style » dans lequel copier le « Keyboard Set » modifié.
- 5. Enregistrer le « Keyboard Set » dans l'emplacement préféré, en suivant la procédure plus haut

7.3.3.3 Enregistrement de « Keyboard Set » dans une « entrée SongBook »

Les « Keyboard Sets » permettent de mémoriser les « Sounds » et paramètres de clavier dans une « Entrée SongBook ».

Inversement, la sélection d'une « entrée SongBook » met automatiquement à disposition 4 « Keyboard Sets » prédéfinis, qu'on peut rappeler avec les boutons « KEYBOARD SET » sous l'écran.



7.3.3.3.1 Enregistrement de « Keyboard Set » sur une nouvelle « entrée SongBook » 172
7.3.3.3.2 Enregistrement de « Keyboard Set » dans l'« entrée SongBook » sélectionnée 173

7.3.3.3.1 Enregistrement de « Keyboard Set » sur une nouvelle « entrée SongBook »

La création d'une nouvelle « entrée SongBook » sauvegarde avec elle le « Keyboard Set » courant.

- 1. Choisissez le « Style » ou « morceau » sur lequel l'« Entrée SongBook » sera basée, depuis les modes « Style Play » ou « Song Play »
  Un « style » comprend jusqu'à 4 « Keyboard Set »
- 2. Éditez si besoin les sons du clavier et leurs réglages (point de partage, octave transposition, volume ...). Ce sera « Keyboard Set # 1 »
- 3. Bouton **SONGBOOK** enfoncé pendant une seconde pour ouvrir la page « Write Song »



- 4. Si un « SongBook direct » a été sélectionné, choisissez entre « Internal » et « SongBook direct »
- 5. Touchez « New Song Name » pour attribuer un nom à l'entrée

- 6. Touchez « OK » pour enregistrer la nouvelle « entrée SongBook » avec ses 4 « Keyboard Sets », et tous les paramètres actuels (y compris le « style »/ « Morceau » sélectionné)
  Si les sons du clavier ont été modifiés, ils sont sauvegardés en tant que « Keyboard Set #1 »

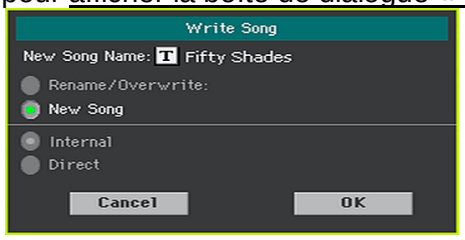
7.3.3.3.2 Enregistrement de « Keyboard Set » dans l'« entrée SongBook » sélectionnée

Vous pouvez enregistrer les sons du clavier en tant que jeu de clavier à l'intérieur de la sélection « SongBook Entry ».

- 1. Accédez à la page « SongBook> Book / Set List », et choisissez l'« entrée SongBook » où enregistrer les sons de clavier qui seront édités
- 2. Bouton **EXIT** pour quitter le « SongBook »
- 3. Modifiez les sons du clavier
- 4. Accédez à la page « SongBook> Write »



- 5. Cochez la case « Keyboard Set> Write » pour sélectionner le « Keyboard Set »
- 6. Choisissez un emplacement de « Keyboard Set » d'enregistrement des sons du clavier dans le « Keyboard Set » sélectionné de l'« entrée SongBook », afin de donner un nouveau nom au « Keyboard Set »
- 7. Touchez « Write » pour afficher la boîte de dialogue « Write Song »



- 8. Si un « SongBook direct » a été sélectionné, choisissez entre les modes « interne » et « SongBook direct »
- 9. Touchez « Rename / Replace » pour choisir de remplacer l'« entrée SongBook » actuelle
  Ou bien
  Touchez « New Song » pour choisir de créer une nouvelle « entrée SongBook »
- 10. Touchez « New Song Name » pour éditer le nom du « SongBook Entry »
- 11. Touchez « OK » pour enregistrer l'« entrée SongBook »
- 12. Répétez la procédure ci-dessus pour les 3 autres emplacements de « Keyboard Set » dans l'« entrée SongBook », en cas de besoin d'enregistrer d'autres « Keyboard Sets »

7.3.3.4 Mémoriser les paramètres de « Style », de « Song » et de « Sounds » de morceaux MIDI

Les réglages de « Sounds » peuvent également être enregistrés dans d'autres éléments :

- ✓ Pour modifier des paramètres de « style » supplémentaires et les enregistrer, voir à partir de « Personnalisation des styles » § 7.4 ci-dessous.
- ✓ Pour éditer d'autres paramètres du mode « Song Play » et les sauvegarder, voir les pages à partir du paragraphe « Personnalisation des morceaux » § 7.5 ci-dessous.
- ✓ Rappelez-vous que les changements effectués en mode « Song Play » sont temporaires, et serait supprimé lors de la lecture d'un morceau.
- ✓ Pour éditer des paramètres supplémentaires de « morceau MIDI » et les enregistrer dans un fichier MIDI standard, voir à partir du paragraphe « Édition des morceaux MIDI » § 7.5 ci-dessous.

7.4 Personnalisation, création et édition des « Styles » & « Pads »

7.4.1 JOUER AVEC LES « PADS » (CF. § 2.6 CI-DESSUS) 175
7.4.2 JOUER AVEC DES « STYLES » (CF. § 2.3 CI-DESSUS) 175
7.4.3 PERSONNALISER LES « STYLES » 175
7.4.4 EDITER UN « STYLE » 180
7.4.5 ENREGISTRER LES « STYLE SETTINGS » 191
7.4.6 LE SÉQUENCEUR D'ACCORDS : « CHORD SEQUENCER » 192
7.4.7 CRÉATION DES « STYLES » ET « PADS » 197
7.4.8 EDITION DES « STYLES » ET « PADS » 228
7.4.9 IMPORTATION & EXPORTATION DES « STYLES » / « PADS » 247
7.4.10 CONVERTIR UN MORCEAU MIDI EN « STYLE » : « STYLE CREATOR BOT » 254
7.4.11 SAUVEGARDER UN « STYLE » / « PAD » CRÉÉ / MODIFIÉ 255

7.4.1 Jouer avec les « Pads » (Cf. § 2.6 ci-dessus)

Voir le paragraphe 2.6 ci-dessus.

7.4.2 Jouer avec des « Styles » (Cf. § 2.3 ci-dessus)

Voir le paragraphe 2.3 ci-dessus.

7.4.3 Personnaliser les « Styles »

7.4.3.1 Réglages de la reconnaissance d'accords 175
7.4.3.2 Définir comment la vélocité contrôle l' «Accompagnement » 179
7.4.3.3 Mixer les sons « Accompagnement groupé » 179

7.4.3.1 Réglages de la reconnaissance d'accords

7.4.3.1.1 Choisir la zone de détection des accords : « Chord Scan Zone » (Cf. § 2.4.1.1 ci-dessus) 175
7.4.3.1.2 Maintien automatique des accords et des notes « Lower » : MEMORY (Cf. § 2.4.1.2 ci-dessus) 175
7.4.3.1.3 Détection de la fondamentale : BASS INVERSION (Cf. § 2.4.1.3 ci-dessus) 175
7.4.3.1.4 Mode de reconnaissance des accords : « Chord Recognition Mode » 176
7.4.3.1.5 Garder un accord en mémoire en appuyant sur la pédale « Damper » 177
7.4.3.1.6 Maintenir automatiquement les accords et « Lower Sounds » : MEMORY 177

7.4.3.1.1 Choisir la zone de détection des accords : « Chord Scan Zone » (Cf. § 2.4.1.1 ci-dessus)

Voir le paragraphe 2.4.1.1 ci-dessus.

7.4.3.1.2 Maintien automatique des accords et des notes « Lower » : MEMORY (Cf. § 2.4.1.2 ci-dessus)

Voir paragraphe 2.4.1.2 ci-dessus

7.4.3.1.3 Détection de la fondamentale : BASS INVERSION (Cf. § 2.4.1.3 ci-dessus)

Voir paragraphe 2.4.1.3 ci-dessus

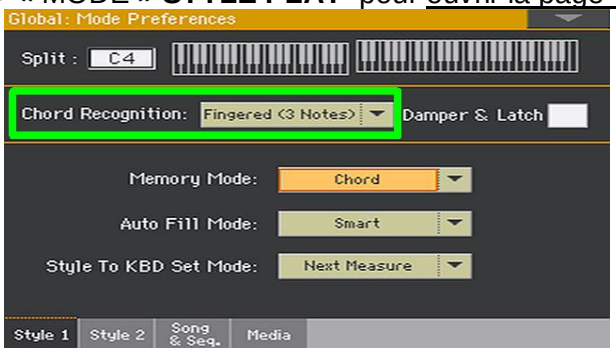
7.4.3.1.4 Mode de reconnaissance des accords : « Chord Recognition Mode »

Les accords reconnus par l'arrangeur, peuvent être joués d'une façon plus ou moins complexe, selon le réglage des Préférences :

- 1. Allez à la page « Global> Préférences de mode> Style 1 »

Ou bien

Bouton **SHIFT** + « MODE » **STYLE PLAY** pour ouvrir la page « Style 1 »



- 2. Menu « Chord Recognition » pour choisir la façon de jouer des accords

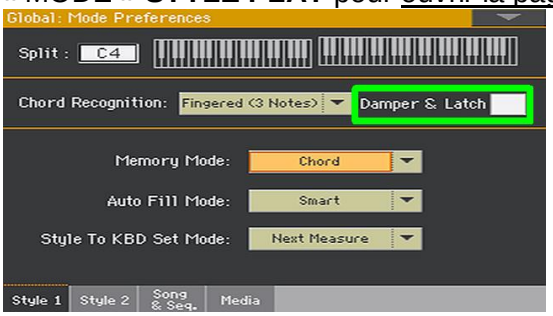
One Finger	Ce mode n'est disponible que lorsque l'indicateur **SPLIT** est allumé. Si vous l'éteignez, le mode passera automatiquement à « Fingered » (3 notes). Avec ce mode, vous pouvez composer un accord en utilisant une technique de jeu simplifié: • Une (1) seule note pour un accord majeur à reconnaître. • Note fondamentale + une touche blanche sur la gauche, pour un accord 7ème. Par exemple, jouez C3 + B2 pour un accord Do 7ème (C7). • Note fondamentale + une touche noire sur la gauche, pour un accord mineur. Par exemple, jouez C3 + Bb2 pour un Do mineur (Cm). • Note fondamentale + une touche blanche et une noire sur la gauche, pour un accord mineure 7ème. Par exemple, jouez C3 + B2 + Bb2 pour un « C min 7 ».
One Finger Plus	Ce mode fonctionne comme « One Finger », mais il reconnait les accords complets comme dans « Fingered » (3 Notes). De cette façon, vous pouvez jouer des accords que « One Finger » ne peut pas reconnaître.
Fingered (1 Note)	**SPLIT** allumé : jouez une ou plusieurs notes pour composer un accord. Un accord majeur complet sera reconnu même si une seule note est jouée. **SPLIT** éteint : jouez au moins 3 notes pour composer un accord.
Fingered (3 Notes)	Jouez 3 notes ou plus pour qu'un accord soit reconnu
Advanced	**SPLIT** activé : jouez une ou plusieurs notes pour que l'accord soit reconnu. - une seule note : « Fondamentale + 8ème » est joué. - Accord 5ème : « Fondamentale + 5ème » est joué. **SPLIT** éteint : jouez au moins un accord de 3 notes. Avec ce mode, vous pouvez jouer des accords sans fondamentale et coupés (Slashed), souvent utilisé dans le jazz, la fusion ou la pop moderne. Vous n'avez pas toujours besoin de jouer la note fondamentale, qui sinon doublerait la note déjà jouée par le bassiste.

- 3. Bouton **EXIT** pour revenir à la page précédente

7.4.3.1.5 Garder un accord en mémoire en appuyant sur la pédale « Damper »

On peut mémoriser l'l'accord reconnu tant que la **pédale Damper** est enfoncée. Cela permet de jouer librement n'importe quel autre accord sur le clavier, alors que l'arrangeur joue toujours l'accord « verrouillé » (Utile lors de la lecture en mode « Full Keyboard » ; avec l'indicateur **SPLIT** éteint).

- 1. Allez à la page « Global> Préférences de mode> Style 1 ».
  Ou bien
  Boutons **SHIFT** + « MODE » **STYLE PLAY** pour ouvrir la page « Style 1 ».



- 2 Cochez la case « Damper & Latch » pour que l'accord reconnu soit tenu tant que la **pédale Damper** est maintenue enfoncée
  Jouez un accord pour l'arrangeur et appuyez sur la **pédale Damper** et maintenez la pressée pour mémoriser l'accord reconnu
  Relâchez la pédale pour jouer un autre accord à reconnaitre

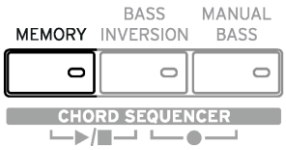
7.4.3.1.6 Maintenir automatiquement les accords et « Lower Sounds » : MEMORY

Utilisation de la fonction « Memory »

Les accords et/ou les notes « LOWER » peuvent être mémorisés après avoir relâché les touches clavier. Le fonctionnement dépend des paramètres « Memory Mode » (voir ci-dessous).

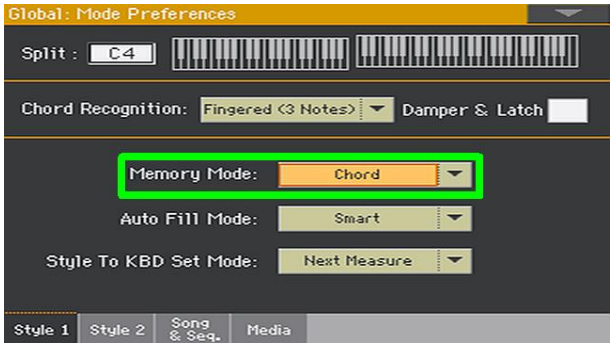
- Bouton **MEMORY** pour allumer son indicateur et mémoriser les accords et/ou les « Lower Sounds »
- Bouton **MEMORY** pour éteindre son indicateur et désactiver la fonction « Memory »

Choisir le « Memory Mode »

Définissez le fonctionnement du bouton **MEMORY** 

sous les Sliders, en fonction de vos préférences.

- 1. Allez à la page « Global> Préférences de mode> Style 1 »
  Ou bien
  Bouton **SHIFT** + « MODE » **STYLE PLAY** pour ouvrir la page « Style 1 »



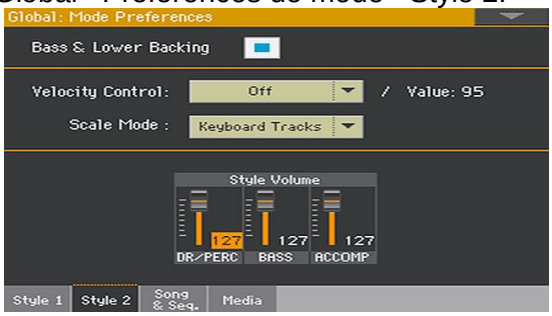
➢ 2 Régler le paramètre « Memory Mode » pour choisir la manière dont la fonction « Memory » fonctionne

Chord	**MEMORY** allumé : les accords reconnus sont mémorisés après le relâchement des touches du clavier. **MEMORY** éteint : La fonction « Memory » est désactivée
Chord+Lower	**MEMORY** allumé : les accords reconnus et le « Lower Sound » sont maintenus jusqu'à ce que la note ou l'accord suivant soit joué. **MEMORY** éteint : L'accord reconnu (donc l'accompagnement) et « Lower Sound » sont coupés en relâchant les touches du clavier
Fixed Arr. + Lower	**MEMORY** allumé : les accords reconnus et « Lower Sounds » sont maintenus jusqu'à ce que la note ou l'accord suivant soit joué. **MEMORY** éteint : « Lower Sound » est coupé en relâchant les touches du clavier, tandis que l'accord reconnu est mémorisé (l'accompagnement est maintenu)

7.4.3.2 Définir comment la vélocité contrôle l' «Accompagnement »

Vous pouvez jouer plus fort qu'une valeur de vélocité définie pour déclencher un accompagnement contrôle.

- 1 Allez à la page Global> Préférences de mode> Style 2.



- 2 Utilisez le paramètre Velocity Control pour <u>choisir la fonction à contrôler en jouant fort</u>

Off	La fonction est désactivée
Break	La pause est automatiquement déclenchée par une vélocité supérieure à la valeur de déclenchement sur le « Lower track »
Start/Stop	L'enregistrement démarre/Stop en jouant plus fort sur le clavier
Bass Inversion	La fonction d'inversion de Basse est activée/désactivée par une vélocité supérieure à la valeur de déclenchement
Memory	La fonction « Memory » est activée/désactivée par une vélocité supérieure à la valeur de déclenchement

- 3. Le paramètre « Value » définit la valeur de déclenchement de vélocité
- 4. Avant d'utiliser cette fonction, assurez-vous que l'indicateur **SPLIT** est allumé.

7.4.3.3 Mixer les sons « Accompagnement groupé »

7.4.3.3.1 Les sons « Accompagnement groupés »....179
7.4.3.3.2 Mise en sourdine de sons « Accompagnement Groupé » : « Mute »....180
7.4.3.3.3 Réglage du volume (global) des groupes « Accompagnement »....180

7.4.3.3.1 <u>Les sons « Accompagnement groupés »</u>

Comme dans un mélangeur, les sons d'accompagnement peuvent être regroupés. Par exemple, au lieu de mettre en sourdine (Mute) séparément la guitare et les parties de cordes dans l'Accompagnement, le groupe Accompagnement (ACCOMP) peut être mis en sourdine par un seul potard virtuel.

Les sons d'accompagnement groupés sont accessibles directement depuis la page « Main > Volume Pan » :



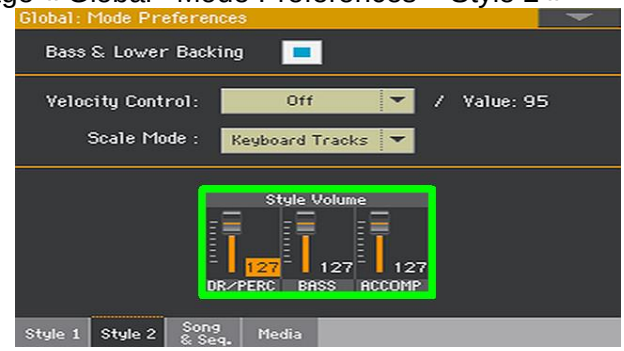
7.4.3.3.2 Mise en sourdine de sons « Accompagnement Groupé » : « Mute »

- Touchez l'icône Play (Play/Mute) pour mettre en sourdine un groupe actif
- Touchez l'icône Mute (Play/Mute) pour réactiver un groupe en sourdine

7.4.3.3.3 Réglage du volume (global) des groupes « Accompagnement »

Le volume des groupes est un paramètre « global », qui n'est pas destiné à bouger avec la sélection d'un style différent. Pour éviter des changements brusques du niveau de volume « Accompagnement », nous avons déplacé les paramètres de volume à une zone plus sûre que la page principale.

➢ 1. Allez à la page « Global> Mode Preferences > Style 2 »



➢ 2. Touchez le canal du groupe de mixage dont le volume est à changer, dans la section « Style Volume ».
  - « DR / PERC » : Partie « Grouped Drum & percussions » (Offset)
  - « ACCOMP » : Partie « Grouped Accompaniement » (Acc1-5) (Offset)
  - « BASS » : Partie « Bass » (Offset)

➢ 3. Touchez–glisser le curseur de volume virtuel sur l'écran

Ou bien

Contrôleurs **VALUE** pour modifier l'Offset de volume du canal sélectionné.

Comme pour un groupe du « Mixer », on ne règle pas directement le volume du canal, mais un « Offset » global ajouté aux canaux distincts. Par conséquent, le niveau résultant dépendra du niveau individuel de chaque canal, additionné à l'offset de ce groupe.

Pour mélanger finement les différents groupes, par exemple pour faire ressortir batterie et basse, on peut abaisser les sons d'accompagnement groupés.

Pour mettre en sourdine un groupe, réglez simplement son volume à zéro. Le niveau de volume (relatif) des pistes groupées restera le même pour tous les « Styles » choisis par la suite.

➢ 4. Bouton **EXIT** pour revenir à la page précédente

7.4.4 Éditer un « Style »

7.4.4.1 Mixer les sons individuels « Accompagnement » 181
7.4.4.2 Changer les sons des parties « Accompagnement » 184

7.4.4.3 Edition des paramètres de « Style » 186
7.4.4.4 Assigner et mixer les « Pads » 189

7.4.4.1 Mixer les sons individuels « Accompagnement »

7.4.4.1.1 Réglage du volume des sons individuels « Accompagnement » 181
7.4.4.1.2 Activer / désactiver les sons individuels « Accompagnement » : « Mute » 182
7.4.4.1.3 Isoler un son individuel d'accompagnement : « Solo » 183

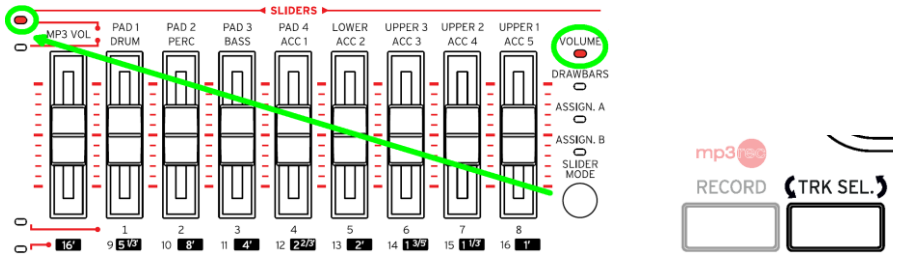
7.4.4.1.1 Réglage du volume des sons individuels « Accompagnement »

Comme avec les sons du clavier, on peut régler le volume des sons d'accompagnement individuels, pour ajuster l'équilibre entre les sons d'accompagnement.

> Dans la page « Global> Mode Preferences> Style », on peut régler le volume des pistes de style groupées en tant que paramètre général, comme on ajusterait les niveaux des « groupes de Mixer ».

Remarque: Les modifications ne peuvent être enregistrées que dans les styles « Favoris », « User » ou « Direct », et pas dans les « styles d'usine »

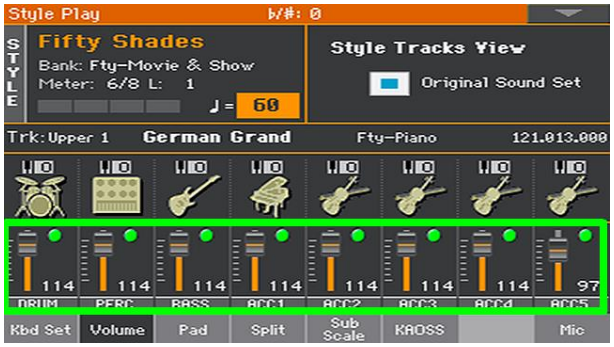
Depuis le panneau de commande



- 1. Bouton **SLIDER MODE** pour allumer si besoin l'indicateur **VOLUME** à côté des Sliders, depuis n'importe quelle page
- 2. Bouton **TRACK SELECT** pour allumer si besoin l'indicateur « SLIDER » **DRUM PERC BASS ACC1 ACC2 ACC3 ACC4 ACC5**
- 3. **Sliders** pour régler le volume des sons correspondants
- 4. Bouton **SHIFT** + **Slider** pour régler le volume de tous les Sounds similaires
  Par exemple, les **Sliders** « UPPER » pour les sons « Upper », et les **Sliders** « STYLE » pour les pistes de style.
  - Drum : partie de batterie
  - PERC : Partie de percussions
  - BASS : Partie de basse
  - ACC1-5 : 5 parties séparées d'accompagnement instrumental (Acc1-5) qui peuvent être de mélodie ou d'accords

À partir de l'écran tactile

- 1. Dans le Mixer de Parties d'Accompagnement « Main Page »
  Touchez l'onglet « Volume », puis appuyez sur le bouton **TRACK SELECT** pour passer aux sons d'accompagnement



Parties d'accompagnement

Ou bien

Dans « Style Play » ou « Style Record > Mixer / Tuning> Volume / Pan page » ajustez les niveaux

- 2 Touchez le canal de mixage dont le volume est à modifier
- 3. Touchez-Glisser le curseur virtuel à l'écran

Ou bien

Contrôleurs **VALUE** pour régler de volume de canal sélectionné

- 4. Bouton **SHIFT** + curseurs virtuels pour régler le volume de tous les Sons similaires
- 5. Bouton **TRACK SELECT** 

pour revenir à « Main Page » et voir les parties groupées

- Enregistrer les « Style Settings » pour mémoriser le volume (Cf. § 7.4.5 ci-dessous)

7.4.4.1.2 Activer / désactiver les sons individuels « Accompagnement » : « Mute »

Remarque: Les modifications ne peuvent être enregistrées que dans les styles « Favoris », « User » ou « Direct », et pas dans les « styles d'usine ».

- Dans le Mixer de Parties d'Accompagnement « Main Page »,
- Touchez l'onglet « Volume », puis bouton **TRACK SELECT** pour accéder aux sons d'accompagnement



Parties d'accompagnement

Ou bien

Touchez « Style Play » ou « Style Record > Mixer / Tuning> Volume / Pan page », pour accéder aux parties d'accompagnement

- Sélectionnez le canal de mixage, puis touchez l'icône / (Play/Mute) pour activer / désactiver les sons correspondants
- Bouton **TRACK SELECT** 

pour revenir à la page principale et voir les parties groupées.

- Enregistrer les « Style Settings » pour mémoriser l'état de Play/Mute (Cf. § 7.4.5 ci-dessous)

7.4.4.1.3 Isoler un son individuel d'accompagnement : « Solo »

On peut mettre un son d'accompagnement en solo, exactement comme un son du clavier.

Activer le « Solo »

- Avec l'onglet « Volume » affiché
  Bouton **SHIFT** + touchez un canal de mixage pour isoler le son voulu
  On peut le faire dans toute page ou apparait le canal de mixage, ce qui fait clignoter l'avertissement « Solo » en haut de page.



Ou bien par une commande de menu

- 1. Dans toute page ou apparait le canal de mixage où le nom du son, touchez un canal pour sélectionner le son voulu
- 2. Commande « Solo Track » dans le menu de page pour isoler le son voulu

Désactiver le « Solo »

- Dans toute page ou apparait les canaux de Mixer
  Bouton **SHIFT** + touchez le canal de mixage actuellement en solo pour désactiver le « Solo »

Ou bien

- Touchez « Solo Track » dans le menu de page pour le désélectionner

7.4.4.2 Changer les sons des parties « Accompagnement »

7.4.4.2.1 « Style Sounds » ou « Style Element Sounds » 184
7.4.4.2.2 Choisir des « Sounds » pour tout le « Style » 184
7.4.4.2.3 Changer de « Sounds » à chaque changement de « Style Element » 185
7.4.4.2.4 « Drum Kits » 185
7.4.4.2.5 « Digital Drawbars » et parties d'accompagnement....185

7.4.4.2.1 « Style Sounds » ou « Style Element Sounds »

Les sons d'accompagnement assignés au choix :

- ✓ à tout le « Style » (enregistré dans les « Style Settings ») pour garder les mêmes sons lors des changements de « Style Element » (par exemple de « Variation1 » à « Variation2 »).
- ✓ ou à chaque « Style Element » (Fill, variation etc…)

7.4.4.2.2 Choisir des « Sounds » pour tout le « Style »

Cette option permet d'assigner des sons aux pistes d'accompagnement qui ne changeront lors de chaque changement de « Style Element » (Intro, Variation ...). C'est aussi beaucoup plus rapide à programmer. Ce « Sound Set » peut être mémorisé dans les paramètres de « style » (Style Settings).

- ➢ 1. Touchez l'onglet « Volume » dans la page principale, pour le sélectionner
- ➢ 2. Bouton **TRACK SELECT** 

pour afficher les sons d'accompagnement (Vue des pistes de style)



Sons de Parties d'accompagnement

- ➢ 3. Désélectionner si besoin la case « Original Sound Set » (mais elle sera automatiquement désélectionnée lors du choix d'un son), pour que le « Style » utilise les sons assignés à ses paramètres, à la place des sons assignés aux « Style Elements » (les sons « originaux »).
- ➢ 4. Toucher l'icône de chaque piste pour choisir les sons qui feront partie des paramètres de style et seront utilisé pour le « style » entier, sans changer pas avec le « Style Element »



- Enregistrer les « Style Settings » pour mémoriser les sons assignés (Cf. § 7.4.5 ci-dessous)

7.4.4.2.3 Changer de « Sounds » à chaque changement de « Style Element »

Les sons peuvent être assignés à chaque partie d'accompagnement de chaque « Style Element » (Intro, Variation ...). Cette option nécessite l'édition du style en mode « style Record », car les événements sont enregistrés dans la « séquence de Style ». Voir le paragraphe à ce sujet.

Pour utiliser ces sons, assurez-vous que la case « Original Sound Set » est sélectionnée.

7.4.4.2.4 « Drum Kits »

Les « Drum kits » (y compris les kits de percussion) sont des sons spéciaux, pour lesquels chaque touche du clavier est un instrument percussif différent. Pour préserver le « kit mapping », les kits de batterie ne sont pas affectés par la transposition.

Choisir les parties d'accompagnement Drum et Percussion

Habituellement on assigne les kits de batterie à la partie DRUM, et les kits de percussion à la partie PERC.

Choisir les « Drum Kits »

Les kits de batterie sont choisis comme n'importe quel autre son. Ils sont contenus dans les banques dont le nom comprend « Drums ».

7.4.4.2.5 « Digital Drawbars » et parties d'accompagnement

Les « Digital Drawbars » sont des sons spéciaux qui imitent les orgues vintages à roues phoniques.

Les réglages des « Digital Drawbars » attribuées aux pistes d'accompagnement sont mémorisés dans les paramètres de « style », et sont équivalents à des Presets d'orgue.

Toutes les parties d'accompagnement peuvent partager un seul son « Digital Drawbars ».

7.4.4.3 Edition des paramètres de « Style »

7.4.4.3.1 Remappage des instruments de « Drum Kit » 186
7.4.4.3.2 Choisir un « Fill Mode » chaque « Fill »/ « Break » 187
7.4.4.3.3 « Auto Fill » & « Fill Mode » 187
7.4.4.3.4 Activation / désactivation du « Key Range » et définition du point « Wrap-Around » 188

7.4.4.3.1 Remappage des instruments de « Drum Kit »

Les instruments du kit de batterie peuvent être remappés pour ajouter de la variété à la partie percussive.

Sélectionnez différentes Mappings et Dispositions tout en écoutant le style, et voyez comment ils affectent le résultat final.

- 1. Accédez à la page « Style Play> Style Controls> Drum / Fill »
  Ou bien= « Style Record> Style Tracks Controls > Drum Map »



- 2. Menus pop-up « Drum Mapping » « Var 1-4 » pour choisir une autre disposition des instruments de percussion pour le « Drum Kit » sélectionné, ceci sans programmation. Sélectionnez simplement un Mapping de batterie pour chaque « Variation », afin que certains instruments percussifs soient remplacés par des instruments différents
  - Off : Mapping standard
  - Drum Mapping 1 ... 7 : Numéro de Drum Mapping (Mapping 1 doux, Mapping 7 fort)
- 3. Menu pop-up « Kick and Snare Designation » « Kick » pour remplacer le son original Kick (Bass Drum) par un autre Kick du même « Drum Kit ».
- 4. Menu pop-up « Kick and Snare Designation> Snare » pour remplacer le son original Snare par un autre Snare du même « Drum Kit »
  - Off : Kick ou Snare original
  - Type 1 ... 3 : Kick ou Snare en remplacement de l'original

- Enregistrer les « Style Settings », pour Mémoriser le mappage du « Drum Kit » (Cf. § 7.4.5 ci-dessous)

7.4.4.3.2 Choisir un « Fill Mode » chaque « Fill »/ « Break »

Les paramètres de « Fill Mode » permettent de choisir automatiquement une variation d'enchaînement après chaque « Fill » (par les boutons **FILL** ou **BREAK**).

Ces paramètres peuvent être enregistrés dans les paramètres de « style » ou dans une « entrée SongBook », afin de disposer d'une configuration différente pour chaque « Style » ou « Entrée SongBook ».

- 1. Accédez à la page « Style Play> Style Controls> Drum / Fill »



- 2. Menus pup-up « Fill Mode > 1 ... 5 / Brk » pour choisir le « Fill mode » pour le « Fill » ou le « Break »

Off	La « variation » en cours lors du déclenchement d'un « Fill », se répète après le « Fill »
V1 & V2 ... V3 & V4	Les « Variations » spécifiées seront alternativement déclenchées, quand l'une d'entre elles est sélectionnée. Par exemple, avec les options V1 et V2, le déclenchement de « Variation 1 », sélectionne alternativement « Variation 1 » et « Variation 2 » après la fin du « Fill »
Var.Up / Var.Down	La sélection de « Variation » par « INC/DEC » fonctionne en boucle. À partir de « Variation 4 », « INC » sélectionne « Variation 1 ». À partir de « Variation 1 », « DEC » sélectionne « Variation 4 »
Var.Inc / Var.Dec	La sélection de « Variation » par « INC/DEC » fonctionne en butée. À partir de « Variation 4 », « INC » sélectionne à nouveau « Variation 4 ». À partir de « Variation 1 », « DEC » sélectionne à nouveau « Variation 1 »
To Var.1 ... To Var.4	Remplir vers Variation (-> 1, -> 2, -> 3, -> 4) sélectionne automatiquement l'un des 4 « Variations » après le « Fill »

7.4.4.3.3 « Auto Fill » & « Fill Mode »

L'utilisation conjointe de « Auto Fill » et « Fill Mode » permet de programmer des liaisons automatiques de « Fill / Break » et « Variation » :

- ✓ Lorsque le bouton **AUTO FILL** 

est activé (au-dessus de la section « Variation »), les boutons « VARIATION » **1-4** déclenchent automatiquement un « Fill » avant d'enchaîner avec la « Variation » programmée.

- ✓ Lorsque « Fill Mode » est programmé dans un « Style » ou une « entrée SongBook », les boutons **FILL** / **BREAK** déclenchent le « Fill / Break », puis enchainent la

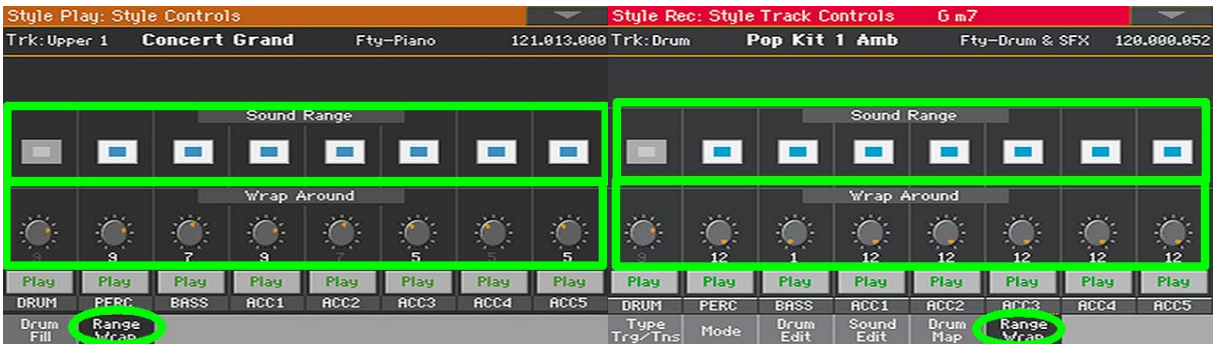
« Variation » programmée. C'est une manière sophistiquée de créer des séquences complexes de « Fill » et « Variations ».

Bien que « Auto Fill » soit un paramètre global, le « Fill mode » est lié à un « Style » ou une « entrée ou SongBook ».

7.4.4.3.4 Activation / désactivation du « Key Range » et définition du point « Wrap-Around »

Il est préférable que les sons d'« Accompagnement » soient joués dans la plage de note naturelle des instruments acoustiques qu'ils imitent, c'est pourquoi il existe une note « wrap-around » au-delà de laquelle les notes du motif d'accompagnement sont transposées pour retrouver la plage de notes naturelle :

- 1. Allez à la page « Style Play> Style Controls> Range / Wrap »
  Ou bien « Style Record> Style Track Control > Range / Wrap » pour accéder aux paramètres « Sound Range » et « Wrap-around »» pour chaque son



- 2. Case à cocher « Sound Range » / pour chaque son, pour activer / désactiver sa plage de notes
  Allez à la page « Style Record > Element Track Controls> Range » pour définir le « Key Range » pour chaque piste de chaque « Style Element »
  On peut l'activer / désactiver pour le « Style » entier.
  - On : Le « Key Range » du son est activé. Quand une piste dépasse la note « Wrap-around » sur le son « Lower » ou « Upper », le motif est automatiquement transposé pour retrouver la plage programmée.
  - Off : Le « Key Range » du son est désactivé, et la piste d'accompagnement joue la note originale

- 3. Potard virtuel « Wrap-around » à l'écran pour définir un point « Wrap-around », c'est-à-dire la note la plus haute pour la piste d'accompagnement.
  Il est conseillé de définir des points « Wrap-around » différents entre chaque piste, pour éviter que le changement d'octave se fasse en même temps dans le motif. Pour cela, choisir la plage de l'instrument réel pour chaque piste
  - 1 ... 12 : Transposition maximale (en demi-tons) de la piste, en référence à note/accord original du motif de style

- Enregistrer les « Style Settings », pour mémoriser « Key Range » et point « Wrap-Around » (Cf. § 7.4.5 ci-dessous)

7.4.4.4 Assigner et mixer les « Pads »

Quatre (4) pads sont assignables à chaque « style » et mémorisés dans les « Style Settings ».

7.4.4.4.1 Assigner les Pads 189
7.4.4.4.2 Mixer les Pads 190

7.4.4.4.1 Assigner les Pads

- 1. Boutons **STYLE PLAY** ou **SONG PLAY** pour passer en mode « Style Play » ou « Song Play »
- 2. Touchez « Pad » pour ouvrir le volet



- 3. Touchez le nom du Pad à changer pour ouvrir la fenêtre « Pad Select »
- 4. Parcourez les Pads dans la fenêtre « Pad Select »



  - Boutons en haut de la fenêtre pour choisir entre les 3 « types de pads » suivants

Hit	Note unique ou Séquence à un seul accord (voir ci-dessous) Principalement utilisés comme des événements ne pouvant pas être transposés, mais utilisable aussi pour des notes ou des accords transposables
Sequence	« Pattern » à piste unique, qui peut être transposé selon l'octave joué sur le clavier, exactement comme une piste de « style »
User	Emplacements librement disponibles pour sauvegarder ses Pads (créés ou édités dans « Pad Record »)

  - Touchez l'un des onglets sur les côtés de la fenêtre pour choisir un autre « groupe de pads »
  - Touchez l'une des les onglets « P1 » ... « P6 » en bas de la fenêtre pour naviguer entre les pages dans le « groupe de pads » sélectionné
- 5. Touchez un nom pour choisir le Pad
- 6. Bouton **EXIT** pour fermer la fenêtre Pad Select si elle ne se ferme pas toute seule (Une fenêtre ne se ferme pas d'elle-même, quand « Display Hold » est activé. Voir § 2.1.4.2 ci-dessus).
- 7. Répétez la procédure ci-dessus pour les autres pads

- Enregistrer les « Style Settings » pour mémoriser les Pads assignés (Cf. § 7.4.5 ci-dessous)

Les pads peuvent également être mémorisés dans une « entrée SongBook », comme décrit au paragraphe § 7.2.2.6 ci-dessus du chapitre « SongBook ».

7.4.4.4.2 Mixer les Pads

- « Style Play / Song Play> Pad / Switch> Pad » pour accéder à la page « Pad »



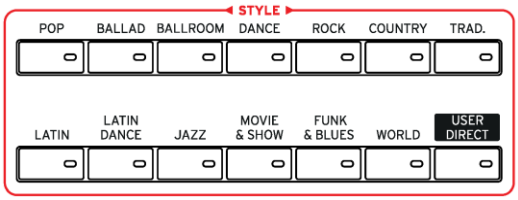
- Touchez des noms pour choisir différents Pads en suivant la procédure vue plus haut.
- Utilisez le paramètre « Volume » pour régler le niveau de chaque Pad
- Utilisez le paramètre « Pan » pour définir la position de chaque Pad dans le panorama stéréo
- Utilisez les paramètres « Master » pour ajuster la quantité de signal envoyé au « FXA Master effets »
- Utilisez les commandes « EQ Gain » pour régler l'égaliseur à 3 bandes pour chaque Pad.
- Enregistrez les « Style Settings » pour mémoriser les paramètres du Pad (Cf. § 7.4.5 ci-dessous)

7.4.5 Sauvegarder les « Style Settings »

Les « Style Settings » permettent de sauvegarder dans un « style » :
- ✓ Les sons d'accompagnement
- ✓ Les réglages

Remarque: Les modifications peuvent uniquement être enregistrées sur les styles « Favoris », « User » ou « Direct », et sur les « entrées SongBook » (et pas dans les styles d'usine).

En mode « Style Play »



- Un des boutons « STYLE » (cf. ci-dessus) enfoncé pendant environ une seconde pour ouvrir la boîte de dialogue « Write Current Style Settings »

- Commande de menu de page « Write Current Style Settings » pour ouvrir la boîte de dialogue « Write Current Style Settings »



- Touchez « OK » pour enregistrer les paramètres actuels dans le « style » sélectionné

En mode « Style Record »

- Commande de menu de page « Write Style » pour sauvegarder les « Style Settings »
  Voir « Enregistrement des "styles" » § 7.4.11 ci-dessous.

7.4.6 Le séquenceur d'accords : « Chord Sequencer »

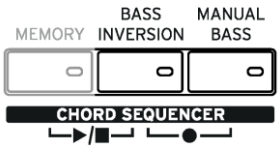
7.4.6.1 Enregistrer une séquence d'accords 192
7.4.6.2 Reproduire une séquence d'accords 193
7.4.6.3 Gérer les séquences d'accords 194

7.4.6.1 Enregistrer une « séquence d'accords »

Une séquence d'accords peut être enregistrée, afin d'être rejouée, par exemple à la place de la main gauche occupée à jouer autre chose sur le clavier, ou à actionner un contrôleur « DNC » (« Defined Nuance Control » appelé « Articulation » chez Yamaha Cf. § 1.3.2 & 2.1.5.1 & 7.6.2.1.4 ci-dessous).

Enregistrement de « Chord Sequence » pendant la lecture de l'accompagnement

- 1. Bouton **START / STOP** 

(sous « PLAYER2 ») pour démarrer l'accompagnement
- 2. Bouton « **CHORD SEQUENCER** » ● 

(Record/Stop **BASS INVERSION** + **MANUAL BASS**) pour activer le mode enregistrement

  L'icône rouge d'enregistrement d'accord 

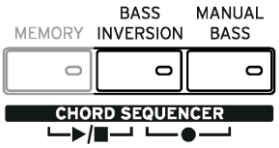
clignote sur l'écran
- 3. Au début de la mesure suivante, commencez à enregistrer votre séquence d'accords.
- 4. Bouton « **CHORD SEQUENCER** » ● (Record/Stop **BASS INVERSION** + **MANUAL BASS**) pour arrêter l'enregistrement. L'icône d'enregistrement d'accord rouge disparaît de l'écran

  L'icône CS à côté du nom du « style » indique qu'une « Chord Sequence » est disponible



  La « Chord Sequence » reste en mémoire jusqu'à l'enregistrement d'une autre Séquence, le choix d'une autre « Style » ou « Entrée SongBook » ou l'extinction de l'instrument.
  Si la séquence est verrouillée, elle ne change pas lors du choix d'une autre « Style » ou « entrée SongBook ».

Enregistrement de « Chord Sequence » quand l'accompagnement n'est pas joué



- 1. Bouton « CHORD SEQUENCER » ● (Record/Stop **BASS INVERSION** + **MANUAL BASS**) pour activer le mode enregistrement

  L'icône rouge d'enregistrement d'accord 

clignote à l'écran
- 2 Jouez un accord, puis démarrez l'accompagnement automatique de l'une des façons suivantes :



- Bouton START / STOP (sous « PLAYER2 ») pour démarrer l'enregistrement

Ou bien

L'accompagnement démarre dès que vous jouez un accord, si le témoin **SYNCHRO START** est allumé

L'icône rouge d'enregistrement d'accord 

clignote à l'écran

- 3. Enregistrez votre séquence d'accords
- 4. « CHORD SEQUENCER » ● (Record/Stop) pour arrêter l'enregistrement

  L'icône rouge d'enregistrement d'accord 

disparaît de l'écran

  La « Chord Sequence » reste en mémoire jusqu'à l'enregistrement d'une autre Séquence, le choix d'une autre « Style » ou « Entrée SongBook » ou l'extinction de l'instrument.

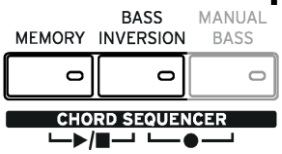
  Si la séquence est verrouillée, elle ne change pas lors du choix d'une autre « Style » ou « entrée SongBook ».

7.4.6.2 Reproduire une « séquence d'accords »

Lorsque l'icône 

apparaît à côté du nom du « style », une « Chord Sequence » est disponible dans le « Style » ou l'« entrée SongBook » sélectionnée.

Commencer la séquence d'accords pendant la lecture de l'accompagnement



- 1. Boutons « CHORD SEQUENCER » ►/■ (Play/Stop **MEMORY** + **BASS INVERSION**) pour activer le mode Play

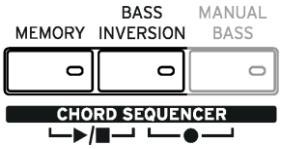
  La lecture de la séquence d'accords commence en boucle à la mesure suivante

  Les indicateurs des 2 boutons commenceront à clignoter
- 2 Jouez votre partie solo, pendant la lecture de la séquence d'accords enregistrée

  Tout « Fill » ou « Variation » peut être déclenché pendant la lecture en boucle de séquence d'accords
- 3. Boutons « CHORD SEQUENCER » ►/■ (Play/Stop **MEMORY** + **BASS INVERSION**) pour arrêter la séquence d'accords

Les indicateurs des 2 boutons cessent de clignoter
Ou bien
Si vous arrêtez l'accompagnement automatique, la lecture de séquence d'accords est également arrêtée

Lancer la lecture de la séquence d'accords quand l'accompagnement ne joue pas



- 1. Boutons « CHORD SEQUENCER » ►/■ (Play/Stop **MEMORY** + **BASS INVERSION**) pour activer le mode lecture de séquence d'accords
  Les indicateurs des 2 boutons commenceront à clignoter.
- 2. Commencez l'accompagnement pour démarrer la lecture de la séquence d'accords
- 3. Jouez votre partie solo, pendant la lecture de la séquence d'accords enregistrée
  Tout « Fill » ou « Variation » peut être déclenché pendant la lecture en boucle de séquence d'accords
- 4. Boutons « CHORD SEQUENCER » ►/■ (Play/Stop **MEMORY** + **BASS INVERSION**) pour arrêter la séquence d'accords (ou arrêter l'accompagnement).
  Les indicateurs des 2 boutons arrêtent de clignoter.

7.4.6.3 Gérer les « séquences d'accords »

7.4.6.3.1 Enregistrer une séquence d'accords 194
7.4.6.3.2 Rappel d'une séquence d'accords 195
7.4.6.3.3 Suppression d'une séquence d'accords 195
7.4.6.3.4 Copier une séquence d'accords 195
7.4.6.3.5 Importer une séquence d'accords à partir d'un fichier MIDI standard 196
7.4.6.3.6 Exporter une séquence d'accords 196

7.4.6.3.1 Enregistrer une « séquence d'accords »

Une « Chord Sequence » peut être mémorisée dans les « Style Settings » ou dans une « Entrée SongBook ».

- Enregistrer les « Style Settings » ou une entrée SongBook, pour mémoriser la séquence d'accords dans la mémoire

Pour plus d'informations sur la façon d'écrire les « Style Settings », voir « Enregistrer les "Style Settings" » § 7.4.5 ci-dessus.

Pour plus d'informations sur l'enregistrement d'une « entrée SongBook », consultez le paragraphe « Edition du SongBook » § 7.2.2 ci-dessus.

7.4.6.3.2 Rappel d'une « séquence d'accords »

Chaque « Style » ou « entrée SongBook » peut contenir une « Chord Sequence ».

- Choisissez un « Style » ou une « entrée SongBook » différente pour rappeler la Séquence d'accords qu'elle contient
  S'il n'y a pas de séquence d'accords mémorisée, celle en mémoire est supprimée.

Verrouillage de la séquence d'accords

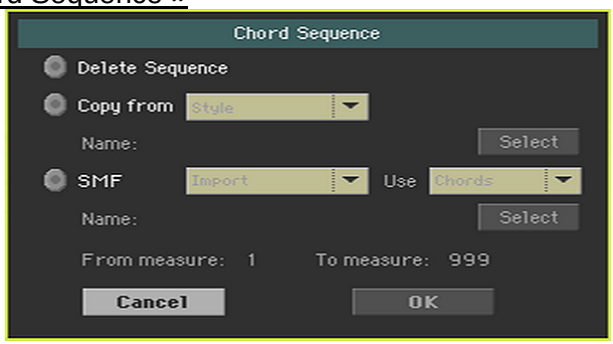
Ce verrouillage permet d'éviter que la séquence d'accords en mémoire soit remplacée par celle contenu dans un « Style » ou d'une « entrée SongBook » rappelé.

- Allez à la page « Global> General Controls> Lock> Style », et cochez la case « Chord Sequence » pour activer le verrouillage

7.4.6.3.3 Suppression d'une « séquence d'accords »

Pour enregistrer une nouvelle « Chord Sequence », effacez celle en mémoire.

- 1. Commande « Chord Sequence Edit » du menu de page pour ouvrir la boîte de dialogue « Chord Sequence »



- 2. Choisissez l'option Supprimer la séquence et touchez OK pour confirmer effacement

À ce stade, vous pouvez enregistrer à nouveau les « Style Settings » ou l'« entrée SongBook », pour effacer la séquence d'accords.

7.4.6.3.4 Copier une « séquence d'accords »

On peut copier la « Chord Sequence » d'un « style » ou d'une « entrée SongBook ».

- 1. Commande « Chord Sequence Edit » du menu de page pour ouvrir la boîte de dialogue « Chord Sequence »
- 2. Touchez « Copy from » et utilisez le menu pop-up pour choisir un « Style » ou une « Entrée SongBook » comme source
- 3. Touchez « Select » pour choisir le « style » ou l'« entrée SongBook » comme source. La boîte de dialogue « Chord Sequence » s'affiche à nouveau
- 4. Touchez « OK » pour confirmer la copie

À ce stade, enregistrez les « Style Settings » ou l'« entrée SongBook », pour y enregistrer la « Chord Sequence ».

7.4.6.3.5 Importer une « séquence d'accords » à partir d'un fichier MIDI

On peut importer une « Chord Sequence » à partir d'un fichier MIDI standard (morceau MIDI).

- 1. Commande « Chord Sequence Edit » du menu de page pour ouvrir la boîte de dialogue « Chord Sequence »
- 2. Choisissez l'option « SMF » et utilisez le menu pop-up pour choisir l'option « Import »
- 3. Menu pop-up pour choisir l'Accord/Note à importer (Événements « Chord » enregistrés par exemple dans une séquence d'accompagnement ou dans un fichier Standard MIDI Files as Lyrics, ou « Notes » ordinaires reconnues comme des accords)
- 4. Touchez « Select » pour choisir la source Standard MIDI Files (fichier MID)
- 5. Touchez « From measure » et « To measure » pour définir une plage de mesure à partir de laquelle importer, par exemple pour sélectionner les accords de couplet ou de refrain
- 6. Touchez « OK » pour confirmer l'importation.

À ce stade, enregistrez les « Style Settings » ou l'« entrée SongBook », pour y enregistrer la « Chord Sequence » importée.

7.4.6.3.6 Exporter une « séquence d'accords »

Vous pouvez exporter une séquence d'accords dans un fichier MIDI standard (fichier MID) utilisé dans un morceau MIDI.

- 1. Commande « Chord Sequence Edit » du menu de page pour ouvrir la boîte de dialogue « Chord Sequence »
- 2. Touchez « SMF » puis « Export » dans le menu pop-up.
- 3. Touchez « OK » pour confirmer l'exportation
- 4. choisissez un dossier dans lequel enregistrer les fichiers exportés

7.4.7 Création des « Styles » et « Pads »

7.4.7.1 Les « styles » et les « Pads » en détail 197
7.4.7.2 Programmation des paramètres de « Style » & enregistrement des séquences de « Style » 202
7.4.7.3 Accéder aux modes « Style / Pad Record » 202
7.4.7.4 Ecouter le « style » enregistré 204
7.4.7.5 Réglage des paramètres d'enregistrement 204
7.4.7.6 Assigner des sons au « Style Element » / « Pads » 209
7.4.7.7 Paramétrer « Key » & « Chord » originaux & « Table NTT » 211
7.4.7.8 Enregistrement d'un « style » / « pad » en temps réel 214
7.4.7.9 Enregistrement de « Style »/ « Pad » en pas à pas 216
7.4.7.10 Enregistrer une piste de guitare 220

7.4.7.1 Les « styles » et les « Pads » en détail

Des « styles » et « Pads » d'usine sont fournis, et il est possible de les personnaliser ou d'en créer des nouveaux.

« Styles » et « pads » partagent la plupart des opérations d'enregistrement / édition.

7.4.7.1.1 Les « Styles » en détail 197
7.4.7.1.2 Les « Pads » en détail 200
7.4.7.1.3 Données MIDI enregistrées 201

7.4.7.1.1 Les « Styles » en détail

7.4.7.1.1.1 Description des « Styles » 197
7.4.7.1.1.2 Structure des « Styles » 199

7.4.7.1.1.1 Description des « Styles »

« Style Elements »

Les « styles » sont des séquences musicales jouées automatiquement par l'arrangeur quand des accords sont joués par l'utilisateur. Un « style » est fait une série d'éléments (Intro, Variation, Fill, Ending ...), correspondant chacun à une section d'un morceau.
Les « éléments de style » peuvent être sélectionnés en utilisant les boutons correspondants sur le panneau de commande (ou déclenchés automatiquement par la fonction « Auto Fill »).

« Chord Variations »

Chaque « élément de style » est composé d'unités plus petites, appelées les « variations d'accords ».
En jouant au clavier dans la zone de reconnaissance d'accords, l'arrangeur choisit la « variation d'accord » à jouer pour l'accord reconnu, en fonction du « Style Element » choisi par l'utilisateur.

La variation de corde correspondant à chaque accord analysé est déterminée par la table de variation d'accords. Chaque élément de style contient une table de variation d'accords, dont la structure générale est la suivante:

Accord reconnu	Chord Variations (CV)	
	Variation 1-4	Intro 1-2, Count-In, Fill 1-4, Break, Ending 1-3
Major	CV1 – CV6	CV1 – CV2
6		
M7, M7(b5)		
sus, sus2, M7sus		
m		
m6		
m7, m7(b5), m(M7)		
7, 7(b5), 7sus4		
dim, dim(M7)		
#5		
7(#5), M7(#5)		
1+5, 1+8		
b5		
dim7		

Key / Chord

Après avoir sélectionné le « Chord Variation » à jouer, l'arrangeur déclenche la bonne séquence pour chaque piste. Chaque séquence est écrite dans une gamme originale (par exemple, CMajor, GMajor ou Emin), mais l'arrangeur la transpose en fonction de l'accord reconnu.

Pistes et motifs / Séquences

Chaque « Chord Variation » est composée de 8 pistes.

- ✓ DRUM & PERC : pour les séquences de batterie et de percussion,
- ✓ BASS : pour la basse
- ✓ ACC1-5 : pour les séquences d'accompagnement instrumental (cordes, guitare, piano ou autres instruments d'accompagnement).

Ce qui se passe lorsqu'un accord est joué au clavier

Lorsqu'un accord est joué dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier, en fonction du « Style Element » en cours, l'arrangeur détermine :

- ✓ la « Chord Variation » qui doit être utilisée pour l'accord reconnu,
- ✓ les « séquences de style » pour chaque piste de cet accord.

Les « variations » sont transposées selon l'accord reconnu.
Ainsi de suite à chaque accord joué.

Guitare, batterie & autres pistes

Il existe 5 types de pistes pour le « Style », traitées des façons suivantes par l'arrangeur :

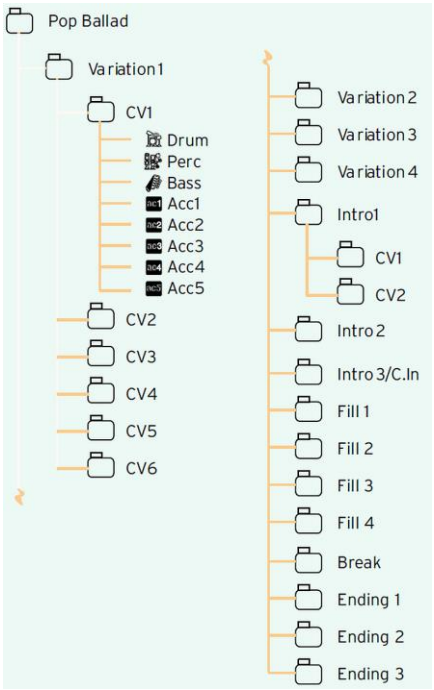
Type de piste	Signification
Acc (Accompagnement)	Lorsqu'un accord est reconnu, les accords programmés sont transposées dans la gamme appropriée, selon les tables de transposition de notes (NTT). La table « NTT » permet d'enregistrer seulement quelques « Chord Variations » et de produire des notes appropriées évitant les dissonances, tout en les transposant en fonction de l'accord reconnu
Bass	Comme les pistes Acc, mais en ne jouant que la note fondamentale de l'accord
Drum Perc (Percussion)	Le motif original est joué (Pas de transposition nécessaire)
Gtr (Guitar)	Lorsqu'un accord est reconnu, l'arrangeur déclenche ✓ des notes individuelles, ✓ des Strumming et ✓ des Arpèges. Pour un rendu réaliste, les notes choisies sont celle qu'on joue naturellement sur un manche de guitare. À l'intérieur d'une piste « Guitar », on trouve également des séquences typiques d'une piste « Acc », utiles pour les courts passages de forme libre, comme un court solo

Quoi mettre dans un style ?

Enregistrer un « style » revient à enregistrer plusieurs « pistes », à l'intérieur de plusieurs « variations » d'accords, à l'intérieur de plusieurs « Style Element », à l'intérieur du « Style » (d'où la structure arborescente plus loin.

Il n'est pas indispensable d'enregistrer toutes les « Chord Variations » pour tous les « Style Elements » (Une seule « Chord Variation » suffit souvent), à l'exception de « Intro 1 » et « Ending 1 » où il est conseillé d'enregistrer 2 « Chord Variations » majeure et mineure.

7.4.7.1.1.2 Structure des « Styles »



7.4.7.1.2 Les « Pads » en détail

7.4.7.1.2.1 Description des « Pads » 200
7.4.7.1.2.2 Structure de « Pad » 200

7.4.7.1.2.1 Description des « Pads »

Un « pad » est constitué d'un « Style Element » unique avec une piste unique. La plupart de ce qui s'applique à l'enregistrement de « style » s'applique également à l'enregistrement de « Pad ».

Il existe 2 catégories de Pads:

- ✓ Hit : Séquences d'une seule note ou d'un seul accord (voir ci-dessous). Bien qu'ils soient principalement utilisés en tant qu'événements non transposables, ils peuvent également être des transpositions de notes ou d'accords.
- ✓ Sequence : Motif à piste unique, qui peut être transposé selon les notes jouées au clavier, exactement comme une piste de « style ».

Chaque « Pad » est composé de 6 unités plus petites, appelées « Chord Variations » (CV).

Chaque « Chord Variation » est composée d'une seule piste.

Comme avec les « styles », un accord joué dans la zone de reconnaissance d'accords du clavier, provoque la lecture de la « Chord Variation » correspondante, selon la « table de "Chord Variation" contenue dans chaque Pad.

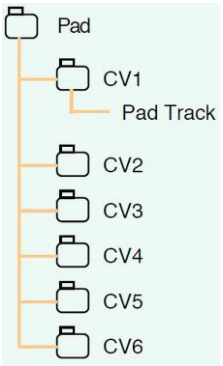
Quoi mettre dans un « Pad »

Enregistrer un « pad » revient à enregistrer une seule piste, à l'intérieur de plusieurs « Chord Variations », à l'intérieur du « pad » (d'où la structure arborescente ci-dessous).

Il n'est pas indispensable d'enregistrer toutes les variations d'accords (une seule suffit souvent).

7.4.7.1.2.2 Structure de « Pad »

La structure de « Pad » est la même que celle d'un « élément de style » à piste unique, comme indiqué dans le diagramme ci-contre :



7.4.7.1.3 Données MIDI enregistrées

Lors de l'enregistrement de « styles » et de « pads », les événements non pris en charge sont filtrés. Voici les événements autorisés.

Données MIDI enregistrées	CC#
Note On	
RX Noise On	
Pitch Bend	
Channel After Touch	
Modulation	01
Breath	02
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Ribbon	16
Damper (Hold 1)	64
Filter Resonance (Harmonic Content)	71
Low Pass Filter Cutoff (Brightness)	74
CC#80 (Sound Controller 1)	80
CC#81 (Sound Controller 2)	81
CC#82 (General Purpose #7)	82

7.4.7.2 Programmation des paramètres de « Style » & enregistrement des séquences de « Style »

Les paramètres de piste d'accompagnement doivent être programmés séparément de l'enregistrement réel des séquences musicales.

- 1. En mode « Style Play » ou « Style Record », programmez les « Styles Settings » comme décrit dans les paragraphes précédents et plus généralement dans les paragraphes plus généraux sur les « Sound Sets » (§ 7.3 ci-dessus ?).
  - Paramètres de la piste contenue : comme « Volume », « Pan », « Octave » « Transpose », « FX settings » ....
  - Choix et mixage des Pads.

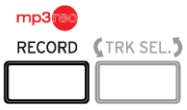
  En mode « Style Play », enregistrez les paramètres dans les « Style Settings » par la commande « Write Current Style Settings » du menu de page du mode « Style Play ». En mode « Style Record » enregistrez les paramètres par la commande « Write Style » du menu de page du mode « Style Record »; les « Style Settings » seront automatiquement sauvegardés avec le « style ».
- 2. Accédez au mode « Style Record » ou « Pad Record » (Cf. § 7.4.7.3 ci-dessous) pour créer ou modifier les séquences musicales

  Enregistrez les séquences musicales par la commande « Write Style » / « Write Pad » dans le menu de page du mode « Style / Pad Record ».

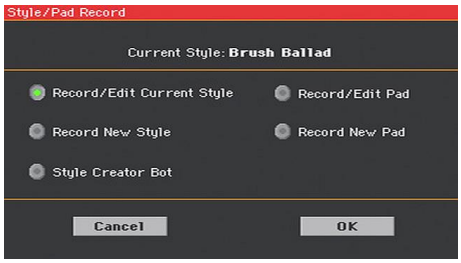
7.4.7.3 Accéder aux modes « Style / Pad Record »

7.4.7.3.1 Accès au mode « Style Record » 202
7.4.7.3.2 Accès au mode « Pad Record » 203
7.4.7.3.3 Sortie du mode « Style / Pad Record » 204

7.4.7.3.1 Accès au mode « Style Record »

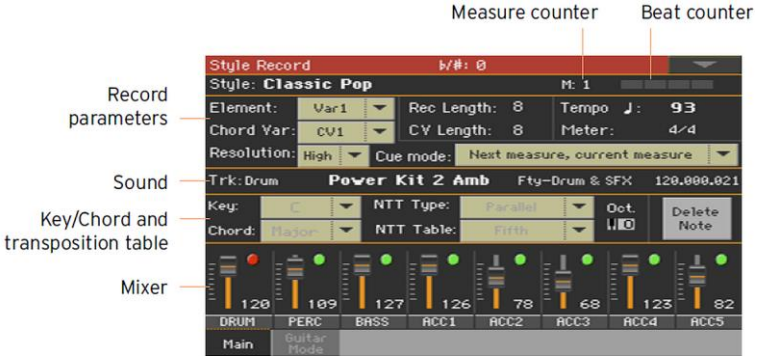
- 1. Bouton « MODE » **STYLE PLAY** pour passer en mode « Style Play »
- 2. Si vous souhaitez modifier un style existant, choisissez un style à modifier
  Seuls les « Styles » favoris, « utilisateurs » ou des « directs » peuvent être édité, ou encore les « styles » d'usine à condition de les déprotéger ou les copier ans un emplacement favori ou utilisateur.
- 3. Bouton **RECORD** 

pour choisir le mode d'enregistrement dans la boîte de dialogue « Select Record Mode »



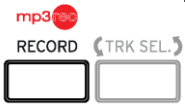
- « Record / Edit Current Style » : pour modifier le style actuel
- « Record New Style » : pour commencer à partir d'un nouveau « style » vide, avec les paramètres par défaut de « style »

➢ 4. La page principale du mode « Style Record » apparaît.



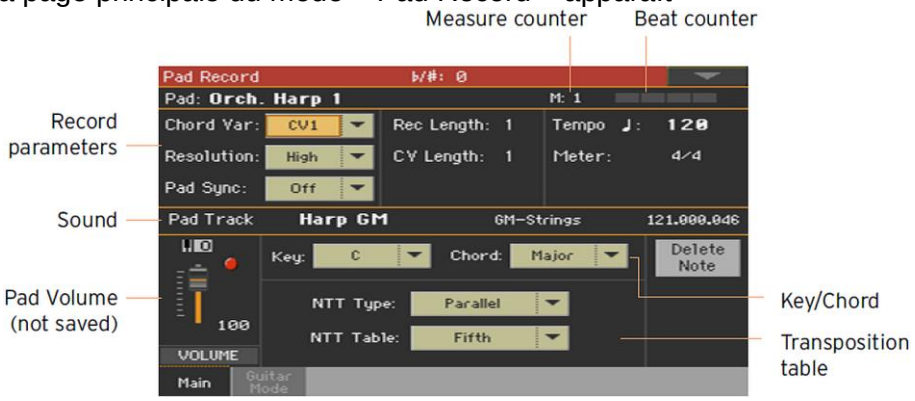
7.4.7.3.2 Accès au mode « Pad Record »

➢ 1. Bouton « MODE » **STYLE PLAY** pour passer en mode « Style Play »

➢ 2. Bouton **RECORD**  pour choisir dans la boîte de dialogue « Select Record Mode »

- « Record / Edit Pad » : pour éditer et Pad existant.
- « Record New Pad » : pour démarrer à partir d'un nouveau « Pad » vide, avec les paramètres par défaut de « pad »

➢ 3. La page principale du mode « Pad Record » apparaît



7.4.7.3.3 Sortie du mode « Style / Pad Record »

- Commande « Exit from Record » du menu de page en mode « Style / Pad Record », ou bouton **RECORD** pour sortir du mode « Style/Pad Record »

7.4.7.4 Écouter le « style » enregistré

Test d'accords

En mode « Style / Pad Record », le clavier peut jouer des accords pour piloter les motifs musicaux enregistrés, avec un son de piano pour vous aider à tester les motifs. La façon dont les accords sont reconnus dépend de l'état de l'indicateur **SPLIT**.

Indicateur SPLIT	Lower	Upper
Allumé	Lower chord scan	Piano sound
Eteint	Full chord scan, piano sound	
Clignotant	Full chord scan, no sound	

Écouter les résultats

- 1. Bouton START / STOP 

pour vérifier le fonctionnement du motif musical
- 2. Jouez un accord et testez les motifs
- 3. Bouton START / STOP pour arrêter la lecture

7.4.7.5 Réglage des paramètres d'enregistrement

7.4.7.5.1 Choisir ce qu'il faut enregistrer 204
7.4.7.5.2 Tempo, Signature Rythmique, Résolution 207
7.4.7.5.3 Synchronisation 208

7.4.7.5.1 Choisir ce qu'il faut enregistrer

7.4.7.5.1.1 Choisir le « Style Element » et la « Chord Variation » 204
7.4.7.5.1.2 Ajustement de la longueur totale de « Chord Variation » 205
7.4.7.5.1.3 Réglage de la longueur d'enregistrement de la piste 205

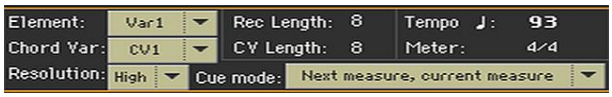
7.4.7.5.1.1 Choisir le « Style Element » et la « Chord Variation »

Pour les « Styles », on peut enregistrer une « Chord Variation », à l'intérieur d'un « Style Element », dans un « Style ». C'est la séquence musicale que vous écoutez en jouant un accord.

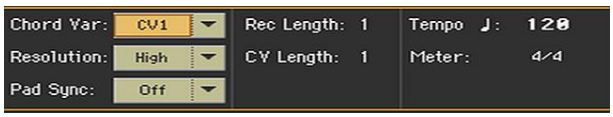
Pour les pads qui sont constitués d'un seul « Style Element », on n'a donc qu'à choisir une « Chord Variation ».

- Allez à la page « Style / Pad Record> Main » pour choisir la « Chord Variation » à enregistrer, et régler les paramètres d'enregistrement
  Les paramètres sont dans la zone Paramètres d'enregistrement.

  Pour les « Styles » :



  Pour les « Pads » :



- Menu pop-up « Element » pour choisir un « élément de style »
  Chaque « élément de style » correspond à un bouton du panneau de commande portant le même nom. Après avoir sélectionné un « élément de style », sélectionnez une « Chord Variation » pour l'édition réelle (voir ci-dessous).
  - Var1 ... End3 : Élément de style sélectionné

- Menu pop-up « Chord Var » pour choisir une « Chord Variation » dans l'« élément de style » sélectionné (ou « Pad »).

Var1, Var2, Var3, Var4	CV1 ... CV6
Intro1, Intro2, Intro3 (CountIn), Fill1, Fill2, Fill3, Fill4, Break, End1, End 2, End 3	CV1 ... CV2

L'astérisque (*) à côté de l'abréviation (CV1 * ... CV6 *), indique que la « Chord Variation » est vide.

7.4.7.5.1.2 Ajustement de la longueur totale de « Chord Variation »

- Utilisez le paramètre « CV Length » pour définir la longueur de la « Chord Variation » (en mesures).

La longueur totale de la « Chord Variation » sélectionnée peut être de 32 mesures. Lors de la lecture d'un « style » ou d'un « pad », il s'agit de la durée totale de la séquence musicale, lorsque l'accord correspondant est reconnu sur le clavier.

Ne pas diminuer la longueur de la « Chord Variation » après l'enregistrement, sous peine d'effacer toute mesure située après la longueur sélectionnée.

7.4.7.5.1.3 Réglage de la longueur d'enregistrement de la piste

- Utilisez le paramètre « Rec Length » pour régler la longueur (en mesures) de la piste sélectionnée (celle avec l'icône d'enregistrement).

La valeur de ce paramètre est toujours égale ou égale à la longueur de la « Chord Variation ». Ce n'est pas la longueur totale de la « Chord Variation », mais seulement celle de la piste actuelle.

Par exemple, vous pouvez enregistrer 8 mesures de « Chord Variation », avec un motif de batterie répété toutes les 2 mesures. Si c'est le cas, réglez le paramètre « CV Length » sur 8 et le paramètre « Rec Length » sur 2 avant de commencer à enregistrer

la piste « Drum ». Lors de la reproduction du « style », de son enregistrement ou de l'exécution d'une opération d'édition sur le « style », le motif de 2 mesures sera étendu à la longueur totale de 8 mesures de la « Chord Variation ».

En attribuant à « CV Length » une valeur inférieure à « Rec Length », la valeur de « Rec Length » n'est pas immédiatement mise à jour à l'écran. Par conséquent, il est encore possible de modifier la valeur de « CV Length », avant que les mesures dépassant sa valeur soient supprimées.

Cependant, au début de l'enregistrement, la valeur « Rec Recount » est modifiée, même si l'affichage indique toujours l'ancienne valeur.

Par exemple, vous pouvez avoir « CV Length » = 4 et « Rec Length » = 4. Si vous réglez « CV Length » sur 2, et appuyez sur **START / STOP** pour commencer l'enregistrement, « Rec Length » indique toujours 4, mais il est en réalité réglé sur 2, et l'enregistrement fonctionnera pour seulement 2 mesures. Après avoir appuyé sur **START / STOP** pour arrêter l'enregistrement, Rec Length est mis à jour à 2 et toutes les mesures après la deuxième mesure sont supprimées.

7.4.7.5.2 Tempo, Signature Rythmique, Résolution

Réglage du « Tempo » d'enregistrement

Pendant l'enregistrement, un tempo différent de celui enregistré dans les « Style Settings » peut être utilisé. Cette valeur alternative permet, par exemple d'enregistrer plus lentement ou d'expérimenter différentes valeurs tout en écoutant ce qui a été enregistré.

Lors de la lecture de « Pads », le tempo est toujours celui du « style » ou du « morceau MIDI » le plus récemment sélectionné.

- Utilisez le paramètre « Tempo » pour définir la valeur Tempo d'enregistrement.
  Ou bien
  Boutons **TEMPO** pour changer le tempo d'enregistrement.
  Cette valeur ne sera pas enregistrée dans le « style » ou le « pad ».

Astuce: Pour créer des variations de tempo dans un « style », insérez les événements de changement de tempo dans la piste principale (« Style Record > page Event Edit »). Les « pads » prennent toujours des valeurs de tempo du « style » ou du « morceau ».

Choix de la métrique du « Style Element » ou du « Pad »

- Utilisez le paramètre « Meter » pour régler la métrique (signature rythmique) de l'« élément de style » ou du « pad »

Vous ne pouvez éditer ce paramètre que si l'élément de style ou le pad est toujours vide.

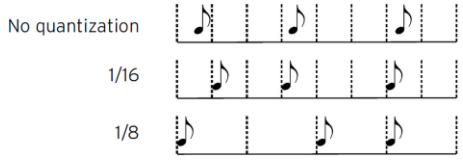
Choisir la résolution

- Utilisez le paramètre « Resolution » pour régler la quantification pendant l'enregistrement.

La quantification est un moyen de corriger les erreurs de synchronisation. Les notes jouées trop tôt ou trop tard sont déplacées sur l'axe le plus proche d'une grille rythmique, réglée sur ce paramètre, jouant ainsi parfaitement dans le temps.

Pour quantifier après l'enregistrement, utilisez la fonction « Style / Pad Record> Style / Pad Edit> Quantize ».

High	Aucune quantification appliquée
(1/32) ... (1/8)	Résolution de grille, en valeurs musicales. Par exemple, lorsque vous sélectionnez 1/16, toutes les notes sont déplacées vers la division 1/16 la plus proche. Lorsque vous sélectionnez 1/8, toutes les notes sont déplacées vers la division 1/8 la plus proche. Un '3' après la valeur de quantification signifie un triplet



7.4.7.5.3 Synchronisation

7.4.7.5.3.1 Mode « Cue » pour le « Style Element » 208
7.4.7.5.3.2 « Pad Sync » 208

7.4.7.5.3.1 Mode « Cue » pour le « Style Element »

Vous pouvez décider comment entrer une « Variation » ou un « Style de remplissage après avoir été sélectionné.

- Accédez à la page « Style Record > Mai Page » et utilisez le menu pop-up « Mode Cue » pour choisir la manière dont l'« élément de style » sera introduit

Immediate, first measure	L'élément de style entre immédiatement et commence à partir de la première mesure. Seulement disponible sur les « Fills »
Immediate, current measure	L'élément de style entre immédiatement et commence à partir de la mesure en cours. Seulement disponible sur les « Fills »
Next measure, first measure	L'élément de style entre au début de la mesure suivante et commence à partir de la première mesure du nouveau motif. Disponible sur les « Fills » et « variations »
Next measure, first measure	L'élément de style entre au début de la mesure suivante et commence à partir de la mesure en cours. Seulement disponible pour les « Variations »

7.4.7.5.3.2 « Pad Sync »

Ce paramètre permet de décider comment le « Pad » se synchronisera avec le tempo actuel.

- Accédez à la page Enregistrement de Pad> Main et utilisez le menu pop-up « Pad Sync » pour choisir la façon dont le « Pad » se synchronisera

Off	Aucune synchronisation. La séquence commence dès la pression sur le **PAD**
Continued	Comme un « Fill », le pattern commence immédiatement, en synchronisation avec le tempo du « PLAYER » actif ou de l'arrangeur. Selon la position actuelle du compteur de temps, il se peut qu'il ne commence pas à ses débuts; au lieu de cela, il continuera à partir de la position actuelle Par exemple, si le compteur de temps de l'arrangeur ou du « PLAYER » affiche le 3ème temps et qu'il joue 91, le « pad » commencera à partir de son 3ème temps, au point 91 
Beat	La séquence commence au rythme suivant, en synchronisation avec le tempo de l'arrangeur ou du « Player ». Il commencera dès le début (C'est-à-dire « Tick 1 » ou « mesure 1 »)

7.4.7.6 Assigner des sons au « Style Element » / « Pads »

Dans « Style Record », on peut assigner différents sons à chaque « élément de style ». Ces sons sont utilisés en cochant le paramètre « Original Sound Set » (dans le volet « Style> Main> Volume », lorsque les pistes d'accompagnement sont affichées). Les sons assignés dans « Style Settings » sont ignorés.

Cette solution est utile par exemple pour jouer avec un ensemble de différents 'instruments, la section d'un morceau ou une partie unique.

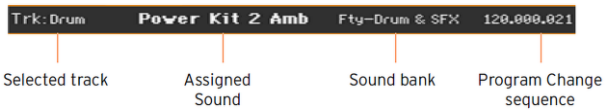
Les Pads n'ont qu'un seul « Style Element » et une seule « piste », il y a donc un seul « Son » pour tout le « Pad ».

7.4.7.6.1 Assigner un son à une « piste » de « Style Element »....209
7.4.7.6.2 Assigner un son à la piste « Pad »....210
7.4.7.6.3 Transposer les sons pendant l'enregistrement....210

7.4.7.6.1 Assigner un son à une « piste » de « Style Element »

Choisir un son à partir de la page Main « Style Record »

- 1. Allez à la page Main de « Style Record »
- 2. Choisissez un « élément de style »
- 3. Touchez la « piste » pour la sélectionner dans la zone de mixage
  L'icône d'enregistrement s'affiche pour la piste choisie. Les informations sur le son assigné apparaissent dans le bandeau dédié.



- 4. Touchez le nom du son pour ouvrir la fenêtre « Sound Select » et choisir un son

Choisir un son à partir d'autres pages d'édition

- 1. Allez à la page Main de « Style Record »
- 2. Choisissez un « élément de style »
- 3. Accédez à n'importe quelle page de la section « Element Track Controls Edit », par exemple



- 4. Touchez l'icône du son à remplacer pour ouvrir la fenêtre « Sound Select » et choisir un son

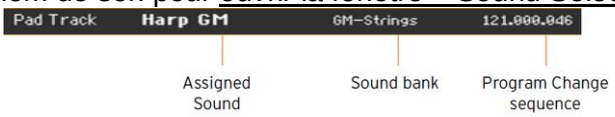
Tester les sons

- Bouton **START / STOP** 

pour vérifier le fonctionnement des modifications
Bouton **START / STOP** pour arrêter la lecture

7.4.7.6.2 Assigner un son à la piste « Pad »

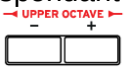
➢ 1. Accédez à la page Main de « Record Pad »
➢ 2. Touchez un nom de son pour ouvrir la fenêtre « Sound Select » et choisir un son



7.4.7.6.3 Transposer les sons pendant l'enregistrement

Lors de l'enregistrement, la définition des motifs d'accompagnement est transposable pour permettre de définir les motifs « Lower » et « Upper » sur des parties du clavier facilement jouables.

La transposition effectuée lors de l'enregistrement est indifférente, et peut être distincte pour chaque piste.

➢ 1. Allez à la page Main de « Style / Pad Record »
➢ 2. Touchez le canal de mixage correspondant pour choisir une piste de style
➢ 3. Boutons « UPPER OCTAVE » **+/-** 

(sous « MIC/VOICE ») pour transposer la piste sélectionnée
La valeur actuelle apparait dans l'indicateur « Oct ».



7.4.7.7 Paramétrer « Key » & « Chord » originaux & « Table NTT »

L'enregistrement des séquences musicales se fait dans une gamme quelconque. La gamme et la variation d'accord ORIGINALES sont ensuite définies par les paramètres « Key » & « Chord ».

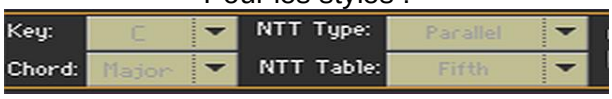
Une « table de transposition des notes » (NTT) est ensuite choisie, pour déterminer la transposition et la variation d'accord (« Chord Shape ») qui seront jouées en fonction de la forme de l'accord joué au clavier (C'est donc une table de transposition ET de transformation).

7.4.7.7.1 Accéder à « Key / Chord » et à la « table NTT »....211
7.4.7.7.2 Choisir « Key » & « Chord » originaux pour la piste sélectionnée 211
7.4.7.7.3 Choisir une table NTT pour la piste sélectionnée 212

7.4.7.7.1 Accéder à « Key / Chord » et à la « table NTT »

- Allez à la page Main « Style / Pad Record » pour choisir la « table de transposition et de transformation »
  Les paramètres sont dans la zone « Record Parameters »

Pour les styles :



Pour les Pads :



7.4.7.7.2 Choisir « Key » & « Chord » originaux pour la piste sélectionnée

- Menus pop-up « Key » et « Chord » pour définir des valeurs originales de « note fondamentale d'accord » et de « type d'accord » pour la « piste de Style » sélectionnée (ou la « piste Pad ») dans la variation d'accords actuelle

Ces valeurs correspondent à une gamme originale et une variation d'accord originale dont le jeu exact au clavier provoquerait une reproduction des motifs enregistrés sans aucune transformation (SANS transposition ni changement de variation d'accord).

En sélectionnant une piste, ses valeurs originales « Key / Chord » s'affichent. Toutes les pistes enregistrées seront reproduites selon cette définition « Key / Chord ».

Par exemple avec « Key/Chord »=A7th pour « Acc1 », en sélectionnant la piste « Acc1 », toutes les autres pistes seront reproduites selon « A7th » (A majeur 7ème).

La piste « Acc1 » peut être enregistrée en « AMajor », avec des définitions « Key / Note » correspondant à la gamme et variation « A7th ». Ce motif exact sera rappelé quand un accord « A7th » sera reconnu par l'arrangeur sur le jeu au clavier.

NOTA : Ces paramètres « Key / Chord » ne s'appliquent pas aux pistes de guitare, contrôlées par de règles de transformation différentes (pour produire des variations d'accord correspondant à celles jouables sur un manche de guitare réelle).

ASTUCE: KORG, préconise que l'enregistrement des éléments de style « Intro 1 » et « Ending 1 » soit effectué directement avec la variation d'accord voulue, tonalité majeure ou mineure et variation (Afin de reproduire ces « éléments de style » à l'identique sans nécessiter que cette variation exacte d'accord soit jouée au clavier).

Résumé

Gamme & Variations d'accord ORIGNALES ne sont donc pas celles de l'accord enregistré (généralement dans une autre gamme, et sous la variation simple d'accord, sauf pour « Intro 1 » et « Ending 1 » enregistrés sous la forme exacte), mais Gamme & Variation d'accord définie par « Key / Chord ».

7.4.7.7.3 Choisir une table NTT pour la piste sélectionnée

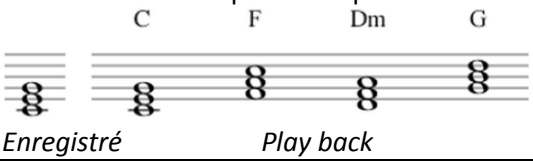
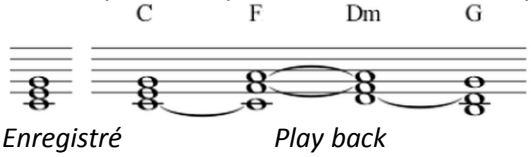
- Utilisez les paramètres « NTT Type » et « NTT Table » pour choisir une table NTT (Note Transposition Table) pour la piste Style sélectionnée (ou la piste Pad) de la variation d'accord en cours.

Une table NTT est l'ensemble des règles permettant à l'arrangeur de convertir des accords reconnus sur le clavier, en motifs musicaux avec des formes d'accord précises. En effet la table NTT détermine la manière dont l'arrangeur transpose les notes de motif et transforme ou non la forme d'accord originale, selon que la forme d'accord reconnue correspond ou non à cette variation originale.

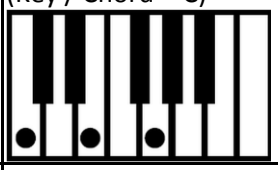
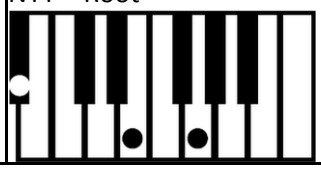
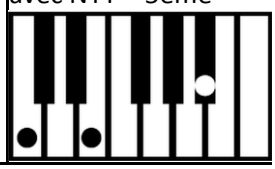
> Par exemple, en enregistrant une le seul accord « CMaj », la table NTT permet de le traduire en « CMaj7 » quand la 7ème est reconnue sur le clavier.

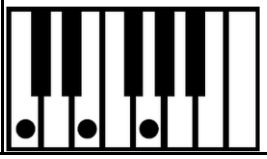
Les paramètres NTT ne sont pas utilisés par les pistes « Drum » & « Percussion ».

Il existe 2 types de table NTT:

Ntt type	Description
Parallel	Les notes sont transposées dans la zone définie par le paramètre « Wrap-around ». Ces tables sont adaptées aux parties mélodiques 
Fixed	L'arrangeur change aussi peu de notes que possible, pour rendre les lignes de legato et les changements d'accords plus naturels. Ces tables sont adaptées aux pistes d'accords (cordes, piano etc ...) 

Voici les combinaisons Type / Table NTT :

<table>
<tr><th>Ntt type/Table</th><th>Description</th></tr>
<tr><td>Parallel/Root</td><td>La note fondamentale (dans CMaj = C) est transposée aux notes manquantes</td></tr>
<tr><td>Parallel/Fifth</td><td>La note 5ème (dans CMaj = G) est transposée aux notes manquantes
Enregistrement avec NTT = Root ou 5ème (Key / Chord = C)

Quand vous jouez C7 avec NTT = Root

Quand vous jouez C7 avec NTT = 5ème
</td></tr>
<tr><td>Parallel/i-Series</td><td>Tous les motifs originaux doivent être programmés sur les accords « Maj7 » ou « min7 »
Avec les anciens styles i-Series, cette option est automatiquement sélectionnée
Enregistrement avec NTT de i-serie (Key / Chord = CM7)

Quand vous jouez C avec NTT de i-serie

Quand vous jouez C7 avec NTT de i-serie
</td></tr>
<tr><td>Parallel/No Transpose</td><td>La forme d'accord n'est pas modifiée et transposé tel quel dans la nouvelle gamme. Le motif est transposé dans la nouvelle gamme avec des écarts de notes inchangés.
C'est le réglage de « Intro 1 » et « Ending 1 » dans les Styles originaux de KORG</td></tr>
<tr><td>Fixed/Chord</td><td>Cette table déplace aussi peu de notes que possible, ce qui rend les lignes de legato et les changements d'accords plus naturels. Elle est adaptée aux pistes d'accords (cordes, piano etc ...). Contrairement au mode « Parallel », l'accord programmé n'est pas transposé selon le paramètre « Wrap-around », mais reste toujours autour de sa position d'origine, recherchant des notes communes entre les accords</td></tr>
<tr><td>Fixed/No Transpose</td><td>Les notes programmées ne sont jamais transposés lorsque les accords sont modifiés.
Elles ne peuvent être transposées que par la transposition « master »</td></tr>
</table>

Pour « Intro 1 » et « Ending 1 », KORG préconise de définir la table NTT sur « No Transpose » (Comme dans les Styles d'usine).

7.4.7.8 Enregistrement d'un « style » / « pad » en temps réel

Après avoir choisi « Style Element » et « Chord Variation » à la page principale, continuez l'enregistrement.

7.4.7.8.1 Utilisation du métronome 214
7.4.7.8.2 Enregistrement en temps réel 214
7.4.7.8.3 Sauvegarder le « style » / « pad » 215
7.4.7.8.4 Quitter le mode « Style / Pad Record » sans enregistrer 215

7.4.7.8.1 Utilisation du métronome

- Bouton **METRONOME** () pour activer/désactiver le métronome pendant l'enregistrement

7.4.7.8.2 Enregistrement en temps réel

Style

- Touchez une partie pour activer cette piste pour l'enregistrement, depuis la page Main « Record Style ». L'icône (Record) apparaît
  - Drum
  - Perc
  - Bass
  - Acc 1-5 : Une des 4 parties instrumentales d'accompagnement

Pad

Assurez-vous que la piste de « Pad » est activée pour l'enregistrement. L'icône (Record) doit apparaître.

Répétez avant d'enregistrer

- 1. Touchez l'icône d'état « Mute/Play » pour le canal du mixeur, pour mettre la piste en sourdine. L'icône (Mute) apparaît.
  Assurez-vous que les pistes déjà enregistrées affichent l'icône (Play).
- 2. Bouton **START / STOP** pour activer la reproduction des pistes déjà enregistrées
  Entraînez-vous sur le clavier.
- 3. Bouton **START / STOP** pour arrêter l'arrangeur
- 4. Touchez l'icône d'état « Mute/Play » de la piste à enregistrer, pour activer le nouvel enregistrement de piste. L'icône (Record) apparait à nouveau.

Enregistrez

- 1. Bouton **START / STOP** 

pour lancer l'enregistrement
  Un décompte d'une mesure est marqué avant le début effectif de l'enregistrement.
  Le « Keyboard Range » de la piste est ignoré et le paramètre « Local Control » est automatiquement réglé sur « On », pour pouvoir jouer sur toute la plage du clavier.
- 2. L'enregistrement se fait en cycle.

La séquence d'enregistrement s'arrête au bout d'un nombre de mesures défini par « Rec Length », puis recommence depuis le début.
Lors des cycles ultérieurs, des notes peuvent être surajoutées à l'enregistrement précédent, ce qui est par exemple indispensable pour enregistrer plusieurs instruments de percussion sur une piste de batterie ou percussion.

- 3. Bouton **START / STOP** pour arrêter l'enregistrement

Enregistrer d'autres pistes de la « Chord Variation »

- Sélectionnez une autre « piste de style » pour enregistrer toutes les pistes de la « variation d'accord » en cours (Lorsque l'arrangeur ne doit pas être en marche)

Enregistrer d'autres « Chord Variations » de « Style Element » ou de « pad »

- Sélectionnez une « variation d'accord » différente pour compléter l'« élément de style » ou le « pad »

Enregistrer d'autres « Style Element » du « style »

- Procédez de la même façon pour enregistrer les autres éléments de style pour terminer le style

Supprimer des notes dans l'enregistrement

Utilisez le bouton « Delete Note » pour supprimer une seule note ou un seul instrument de percussion d'une piste.

Par exemple, pour supprimer une caisse claire, maintenez enfoncée la note D2 (correspondant à la caisse claire).

- 1. Sélectionnez une piste de « style »
- 2. Appuyez sur le bouton « Delete Note » et maintenez-le enfoncé.
- 3. Appuyez sur **START / STOP** pour démarrer la séquence
- 4. Lors du passage contenant la note à supprimer, pressez la touche correspondante du clavier. Maintenez-la enfoncée jusqu'à la dernière note à supprimer (Si la note est au début de la séquence, appuyez sur la note avant de la démarrer).
- 5. Relâchez le bouton « Delete Note » et la note à supprimer,
  Puis pressez **START / STOP** pour arrêter la séquence

Écouter les résultats

- Bouton **START / STOP** pour vérifier l'enregistrement / arrêter la lecture

7.4.7.8.3 Sauvegarder le « style » / « pad »

- Commande « Write Style / Pad » dans le menu de page pour sauvegarder le nouvel enregistrement

7.4.7.8.4 Quitter le mode « Style / Pad Record » sans enregistrer

- Commande « Exit from Record » dans le menu de page

Ou bien

Bouton **RECORD** pour quitter le mode « Style / Pad Record » sans enregistrer aucune modification

7.4.7.9 Enregistrement de « Style »/ « Pad » en pas à pas

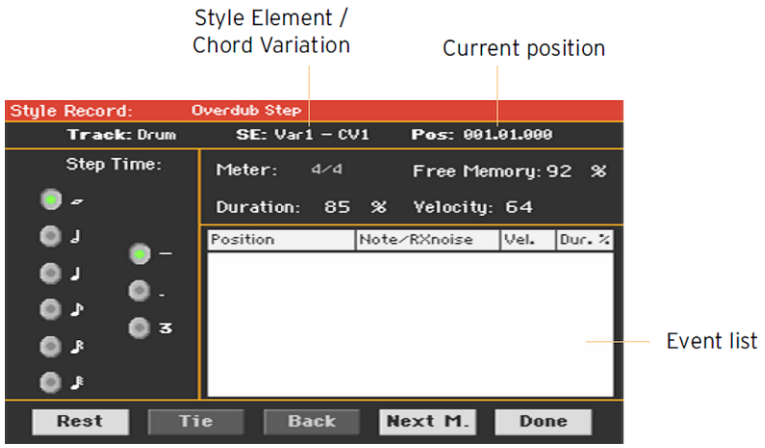
L'enregistrement pas à pas permet la création de nouveau « style » / « Pad » en entrant les notes / accords l'une après l'autre (par opposition à temps réel)

C'est un mode plus laborieux mais aussi très précis notamment adapté à la création de pistes de batterie et de percussion, et plus généralement à la transcription d'une partition pour tout type de pise, et le cas échéant pour toutes les pistes d'une composition.

7.4.7.9.1 Enregistrement par étapes : « Step by Step » 216
7.4.7.9.2 Sauvegarder le « Style / Pad » enregistré.....219
7.4.7.9.3 Quitter le mode « Style / Pad Record » sans sauvegarder.....219

7.4.7.9.1 Enregistrement pas à pas : « Step by Step »

- Commande « Overdub Step Recording » dans le menu de page Main de « Style / Pad Record », pour accéder à l'enregistrement pas à pas de la piste de « Style / Pad »



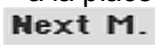


7.4.7.9.1.1 Positionnez le pointeur d'entrée 217
7.4.7.9.1.2 Choisissez une valeur de Pas : « Step Time ».....217
7.4.7.9.1.3 Choisissez la vélocité de la note/accord « Velocity ».....217
7.4.7.9.1.4 Insérer une note ou Pause à la position actuelle.....217

7.4.7.9.1.5 Insérer un accord....218
7.4.7.9.1.6 Insérer un accord composé de notes avec des valeurs de vélocité différentes....218
7.4.7.9.1.7 Insérer une 2ème voix....218
7.4.7.9.1.8 Retourner en arrière : « Bak »....219
7.4.7.9.1.9 Enregistrement « Overdub »....219
7.4.7.9.1.10 Sortir du dossier....219
7.4.7.9.1.11 Écoutez votre style ou votre pad....219

7.4.7.9.1.1 Positionnez le pointeur d'entrée

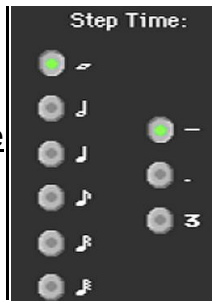
- Le paramètre « Pos » 

indique le point d'insertion l'événement suivant
- On peut insérez si besoin une « Pause » à la place d'une note / accord
- Touchez « Nex M. » (Mesure suivante) 

pour passer à la mesure suivante, tout en en remplissant les éventuels temps restants avec des silences

7.4.7.9.1.2 Choisissez une valeur de Pas : « Step Time »

- Sélectionnez une valeur « Step Time » pour choisir la valeur de pas



Choisissez la durée relative de la note : « Duration »

- Paramètre « Duration » pour définir la durée de la note relative (pourcentage de la valeur du pas)
  - 50% : Staccato
  - 85% : Articulation ordinaire
  - 100% : Legato



7.4.7.9.1.3 Choisissez la vélocité de la note/accord « Velocity »

- Paramètre « Velocity » pour régler la vélocité (force de jeu) de l'événement à insérer.

Velocity	Signification
Kbd	Vélocité jouée réellement sur le clavier Sélectionné tournant les commandes **VALUE** à fond dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
1 ... 127	Valeur de vélocité forcée. La vélocité de la note jouée en temps réel sur le clavier sera ignorée

7.4.7.9.1.4 Insérer une note ou Pause à la position actuelle

- Jouez-la sur le clavier pour insérer une seule note
  - ✓ La longueur de note insérée est la valeur « Step Time » décrit plus haut
  - ✓ La vélocité et la durée relative de la note sont définies par les paramètres « Duration » et « Velocity » décrits plus haut
- Touchez « Rest » 

pour insérer une Pause
Sa longueur correspondra à la valeur « Step Time »
- Touchez « Attach » 

pour insérer une note liée à la précédente

7.4.7.9.1.5 Insérer un accord

- Jouez un accord au lieu d'une seule note pour insérer l'accord. Le nom de l'événement sera la première note pressée de l'accord, suivi de l'indicateur « ... »

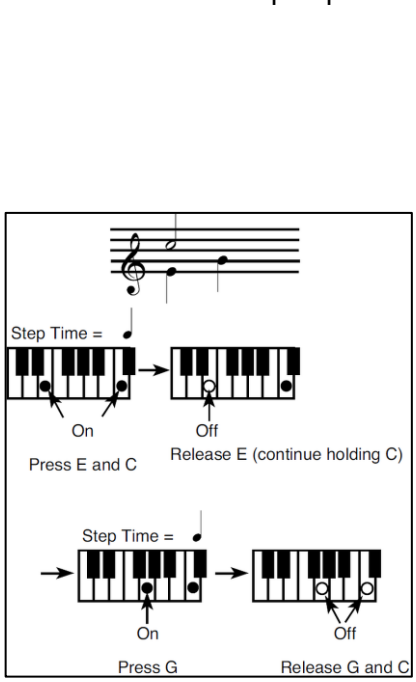
7.4.7.9.1.6 Insérer un accord composé de notes avec des valeurs de vélocité différentes

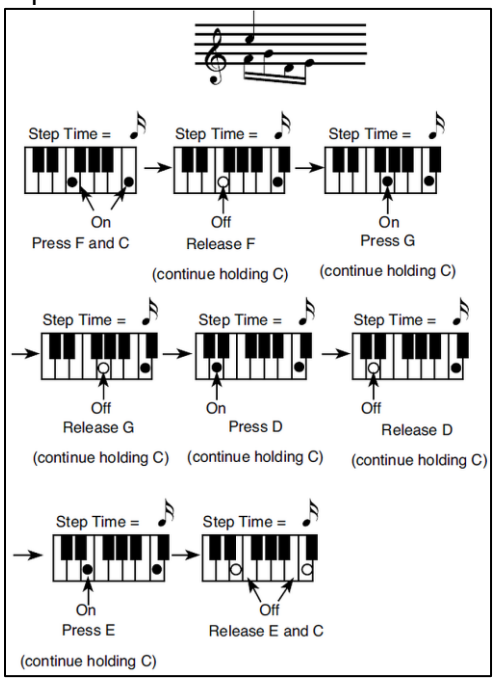
Il est possible d'affecter une vélocité supérieure à l'une des notes d'un accord, pour que la note la plus importante se détache de l'accord.

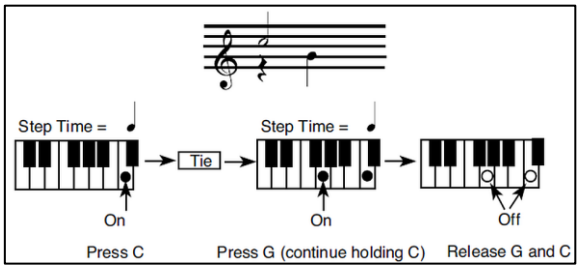
1. Modifiez la valeur « Velocity » de la 1ère note
2. Pressez la touche de la 1ère note et maintenez-la enfoncée
3. Modifiez la valeur « Velocity » de la 2ème note
4. Pressez la touche de la 2ème note et maintenez-la enfoncée
5. Modifiez la valeur « Velocity » de la 3ème note
6. Appuyez sur la 3ème note, puis relâchez toutes les notes

7.4.7.9.1.7 Insérer une 2ème voix

On peut insérer des passages avec une note maintenue enfoncée, tandis qu'une autre voix se déplace librement. Ci-dessous quelques exemples :







7.4.7.9.1.8 Retourner en arrière : « Bak »

- Touchez « Back » Back pour revenir en arrière en supprimant l'événement précédent. Le « Step » est prêt à être édité

7.4.7.9.1.9 Enregistrement « Overdub »

À la fin du motif, l'événement « End of Loop » est affiché et l'enregistrement reprend à partir de la position « 001.01.000 ».
Toute note supplémentaire dépassant la longueur du motif, verra sa durée réduite pour correspondre à la longueur totale du motif.

À ce stade, on peut continuer en insérant de nouveaux événements en mode « overdub » (les événements précédemment insérés ne seront pas supprimés).

Ce mode est notamment utile lors de la programmation d'une piste « Drum » ou « percussion », où on peut ainsi programmer la grosse caisse pour commencer, la caisse claire en 1er « overdub », puis le charleston et les cymbales dans les « overdubs » suivants.

7.4.7.9.1.10 Sortir du dossier

- 1. Touchez « Done » Done pour quitter le mode « Record Step by Step »
- 2. Une boîte de dialogue de confirmation apparaît
  Touchez « Yes » pour quitter l'enregistrement « Step by Step » en le mémorisant temporairement
  Ou bien « Cancel » pour continuer l'édition, ou « No » pour quitter l'enregistrement Step by Step sans le mémoriser

7.4.7.9.1.11 Écoutez votre style ou votre pad

- A la page Main du mode « Style / Pad Record », mettez toutes les pistes en état de lecture, puis appuyer sur **START / STOP** pour lancer/arrêter la lecture du « style / pad »

Attention : l'enregistrement mémorisé en mémoire temporaire ne sera pas durable tant qu'il ne sera pas sauvegardé dans un emplacement de « Style / Pad ».

7.4.7.9.2 Sauvegarder le « Style / Pad » enregistré

- Commande du menu de page « Write style / Pad » pour sauvegarder l'enregistrement du nouveau « Style / Pad »

7.4.7.9.3 Quitter le mode « Style / Pad Record » sans sauvegarder

- Commande du menu de page « Exit from Record »

Ou bien

Bouton **RECORD** pour quitter le mode « Style / Pad Record » sans sauvegarder aucune modification

7.4.7.10 Enregistrer une piste de guitare

7.4.7.10.1 Simuler le jeu d'une guitare 220
7.4.7.10.2 Écoute du motif enregistré 220
7.4.7.10.3 Paramètres préliminaires à l'enregistrement 221
7.4.7.10.4 Enregistrement de « Strumming » 224
7.4.7.10.5 Enregistrement de corde unique 224
7.4.7.10.6 Enregistrement de « RX Noises » 225
7.4.7.10.7 Enregistrement d'un motif régulier 225
7.4.7.10.8 Enregistrement d'une forme d'accord : « Chord Shape » 226

7.4.7.10.1 Simuler le jeu d'une guitare

Le mode « Guitar » permet de créer facilement des parties de guitare rythmiques réalistes, sans le jeu artificiel et non musical typique de la programmation MIDI des parties de guitare. Chaque accord est ainsi automatiquement transformé selon sa position réelle sur le manche de guitare, et non généré en transposant simplement un motif écrit.

L'enregistrement d'une piste de guitare est différent de l'enregistrement des autres pistes, où vous jouez exactement toutes les notes d'une ligne mélodique ou tous les accords d'une partie d'accompagnement. Avec les pistes de guitare, on peut au choix:

- ✓ Jouer les touches correspondant aux modes de « Strumming »
- ✓ Jouer un arpège en utilisant les 6 touches du clavier correspondant aux 6 cordes de guitare (et les touches spéciales correspondant à la fondamentale et à la 5ème note).
- ✓ Jouer les bruits de guitare « RX noise » pour ajouter du réalisme au motif
- ✓ Ajoutez des motifs réguliers, pour de courts passages mélodiques sans occuper une piste « Acc. »
- ✓ Utilisez la programmation MIDI plus fine (directement sur le PX4A) pour sélectionner des formes d'accords et recréer n'importe quelle nuance d'une performance de guitare

7.4.7.10.2 Écoute du motif enregistré

En mode « Style / Pad Record », vous pouvez écouter la « Chord Variation » sélectionnée avec la note / accord originale.

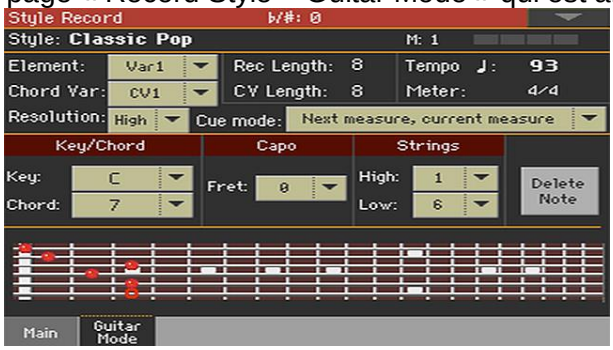
En mode « Style Play », le motif de guitare enregistré est transposé selon l'accord reconnu sur le clavier. La façon dont il est transposé dépend du motif programmé, des positions choisies, des modes de « Strumming », etc ...

7.4.7.10.3 Paramètres préliminaires à l'enregistrement

7.4.7.10.3.1 Accès au mode « guitare » dans l'enregistrement de « style » 221
7.4.7.10.3.2 Accès au mode « Guitar » dans l'enregistrement de « Pad » 221
7.4.7.10.3.3 Codes d'interprétation du diagramme de manche de guitare 222
7.4.7.10.3.4 Choisir « Key / Chord » 222
7.4.7.10.3.5 Positionner un « Capo » 223
7.4.7.10.3.6 Sélection des cordes les basses et hautes à jouer 223

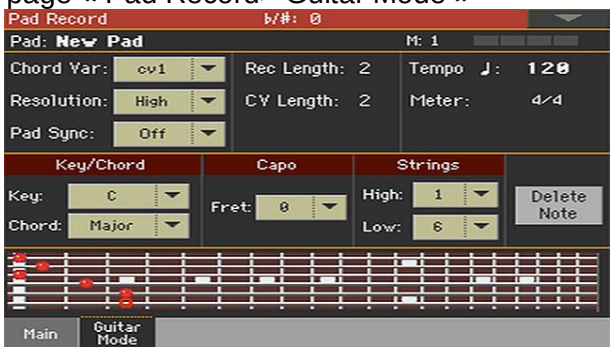
7.4.7.10.3.1 Accès au mode « guitare » dans l'enregistrement de « style »

- 1. A la page Main de « Style Record », sélectionnez une piste réglée sur le type « Guitar ». Ce type de piste est généralement l'une des pistes de Style « Acc1 ... 5 »
  Pour cela allez à la page « Style Record> Style Track Controls> Type / Trigger / Tension » pour définir une piste sur le type « Guitar »
- 2. Accédez à la page « Record Style > Guitar Mode » qui est alors disponible



7.4.7.10.3.2 Accès au mode « Guitar » dans l'enregistrement de « Pad »

- 1. A la page Main de « Record Pad » », réglez la piste « Pad » sur le type « Guitar ».
  Pour cela allez à la page « Pad Record> Track Controls> Settings » pour définir une piste sur le type « Guitar »
- 2. Accédez à la page « Pad Record> Guitar Mode »



7.4.7.10.3.3 Codes d'interprétation du diagramme de manche de guitare

Le diagramme de doigté à l'écran montre la composition des accords sur le manche de guitare, avec les différents symboles suivants :

Symbole	Signification
Point rouge	Doigté des notes jouées sur les cordes
Point blanc	5ème joué sur la note D#2
X	Note non jouée ou en sourdine
Barre gris clair	Barré (doigt traversant toutes les cordes, comme un capo mobile)
Barre gris foncé	Capo

7.4.7.10.3.4 Choisir « Key / Chord »

La paire de paramètres « Key / Chord » fonctionne différemment sur les pistes de guitare par rapport autres types de pistes (dans lesquelles c'est toujours la note de référence qui est utilisée pour la transposition par « table NTT »).

Pour les pistes « Guitar », il y a une différence entre l'enregistrement d'une « Chord Variation » d'un élément de style « Intro 1 / Ending 1 » ou dans tout autre « élément de style / pad » :

- ✓ « Intro 1 » & « Ending 1 » : cet accord sera utilisé comme note de référence pour la progression d'accords (Pour les pistes NON « Guitar » c'est seulement une préconisation de programmation que rien n'empêcher de transgresser)
- ✓ Autres « éléments de style/Pad : cet accord ne sera utilisé que pour l'écoute pendant l'enregistrement. Pendant la lecture, l'accord suivra la reconnaissance d'accords par la « table NTT »

Pour « Intro1 » & « Ending1 » (« Chord Variations 1 & 2 »), on peut également entrer une progression d'accords, à jouer sur l'octave MIDI la plus basse (de C-1 à B-1). Les types d'accords sont défini par des codes dans le paramètre inutilisé « Vélocité », comme indiqué dans le tableau suivant:

Vel.	Chord type	Vel.	Chord type
1	Major	2	Major 6th
3	Major 7th	4	Major 7th flatted 5th
5	Suspended 4th	6	Suspended 2nd
7	Major 7th suspended 4th	8	Minor
9	Minor 6th	10	Minor 7th
11	Minor 7th flatted 5th	12	Minor major 7th
13	Dominant 7th	14	7th flatted 5th
15	7th suspended 4th	16	Dimished
17	Diminished major 7th	18	Augmented
19	Augmented 7th	20	Augmented major 7th
21	Major w/o 3rd	22	Major w/o 3rd and 5th
23	Flatted 5th	24	Diminished 7th

À titre d'exemple, une progression typique en Do majeur sera saisie comme suit :

Chord	Root Note	Velocity
C Major	C-1	1
A Minor	A-1	8
D Minor	D-1	8
G Dominant 7th	G-1	13
C Major	C-1	1

7.4.7.10.3.5 Positionner un « Capo »

Un « capo » (de l'italien « capotasto », « tête de touche ») est une barre mobile attachée au manche de la guitare, pour augmenter uniformément la hauteur de son de toutes les cordes. En effet toutes les cordes sont ainsi raccourcies. Cela peut empêcher certaines cordes de sonner, selon la position de l'accord.

- Menu pop-up « Capo> Fret » pour choisir un « Capo » (« capotasto »)
  - 0 : Cordes libres - pas de capo
  - I ... XII : Position du capo sur les cases de manche (« I » correspond à la première case, « II » à la seconde, etc…)

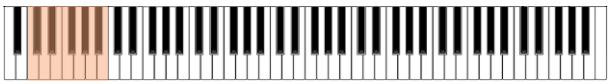
7.4.7.10.3.6 Sélection des cordes les basses et hautes à jouer

- Double paramètres « Strings> High / Low » pour choisir les cordes hautes/basses des cordes à jouer
  - 1 ... 6 : Corde sélectionnée. Le motif sera joué entre ces 2 cordes

7.4.7.10.4 Enregistrement de « Strumming »

- Pressez l'une des touches de la 1ère octave du clavier C1 à B1 pour jouer un type de « Strumming ». Des échantillons de Strumming sont joués lors du toucher pour aider au choix.

Note	Strum
C1	Full Down
C#1	Full Down Mute
D1	Full Up
D#1	Full Up Mute
E1	Full Down Mute Body
F1	Full Down Slow
F#1	Full Down Slow Mute
G1	Full Up Slow
G#1	Up Mute 4-Strings
A1	Down 4-Strings
A#1	Down Mute 4-Strings
B1	Up 4-Strings



7.4.7.10.5 Enregistrement de corde unique

- Pressez une touche de la 2ème 'octave du clavier C2 à B2 pour jouer une ou plusieurs cordes simples

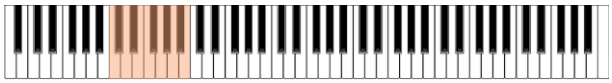
En appuyant sur ces touches, vous pouvez jouer des arpèges ou des accords puissants. Vous pouvez jouer un arpège libre avec les 6 accords de guitare assignés aux touches de C à A ou jouer l'un des arpèges les plus rapides sur les touches supérieures.

La note fondamentale est toujours disponible sur la touche C#, tandis que la 5ème note est toujours assignée à la touche D#; avec eux, vous pouvez toujours jouer les notes les plus basses d'un arpège.

Cette octave comprend également une touche « All Mute » (F#).

Note	String(s)
C2	VI String (E)
C#2	Recognized Chord Root
D2	V String (A)

Note	String(s)
D#2	Recognized Chord Fifth
E2	IV String (D)
F2	III String (G)
F#2	All Mute
G2	II String (B)
G#2	Power Chord
A2	I String (e)
A#2	Full Down/Up
B2	Down/Up 4-Strings



7.4.7.10.6 Enregistrement de « RX Noises »

Les bruits RX sont des bruits générés sur la guitare pendant une performance. Ils permettent un réalisme accru.

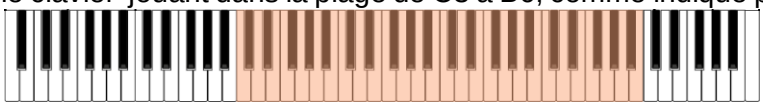
- Pressez l'une des touches de la dernière octave du clavier C7 à B8 pour déclencher des bruits de guitare (RX Noise). Pour certains sons la zone RX peut s'étendre au-dessus de cette plage.
  - C7 et au-dessus : Bruits RX Noise (différents selon le son)



7.4.7.10.7 Enregistrement d'un motif régulier

Avec les « Strums » et les « arpèges », vous pouvez enregistrer des patterns réguliers, comme si la piste était de type « Acc. », tout en épargnant une piste d'accompagnement. Cela est suffisant pour enregistrer de courts passages mélodiques (par exemple, la fermeture d'un motif de « Strumming », ou un solo pendant une « Intro » ou « Ending »).

- Jouer sur le clavier jouant dans la plage de C3 à B6, comme indiqué par le diagramme.



7.4.7.10.8 Enregistrement d'une forme d'accord : « Chord Shape »

Vous pouvez choisir finement la « forme d'accord » (tonalité, renversement et variations 5ème et autres) en utilisant des messages MIDI codés par les valeurs de vélocité (Vélocité utile seulement pour les instruments clavier).

Le même accord avec des positions différentes dans le même motif simulera le jeu typique d'un guitariste.

Vel.	Range	from Str.	to Str	Position
0	6 Strings	I	VI	0
1	6 Strings	I	VI	0
2	6 Strings	I	VI	1
3	6 Strings	I	VI	2
4	6 Strings	I	VI	3
5	6 Strings	I	VI	4
6	6 Strings	I	VI	5
7	5 Strings Bass	II	VI	0
8	5 Strings Bass	II	VI	1
9	5 Strings Bass	II	VI	2
10	5 Strings Bass	II	VI	3
11	5 Strings Bass	II	VI	4
12	5 Strings Bass	II	VI	5
13	5 Strings Treble	I	V	0
14	5 Strings Treble	I	V	1
15	5 Strings Treble	I	V	2
16	5 Strings Treble	I	V	3
17	5 Strings Treble	I	V	4
18	5 Strings Treble	I	V	5
19	4 Strings Bass	III	VI	0
20	4 Strings Bass	III	VI	1
21	4 Strings Bass	III	VI	2
22	4 Strings Bass	III	VI	3
23	4 Strings Bass	III	VI	4
24	4 Strings Bass	III	VI	5
25	4 Strings Middle	II	V	0
26	4 Strings Middle	II	V	1
27	4 Strings Middle	II	V	2
28	4 Strings Middle	II	V	3
29	4 Strings Middle	II	V	4
30	4 Strings Middle	II	V	5
31	4 Strings Treble	I	IV	0
32	4 Strings Treble	I	IV	1
33	4 Strings Treble	I	IV	2
34	4 Strings Treble	I	IV	3
35	4 Strings Treble	I	IV	4
36	4 Strings Treble	I	IV	5
37	3 Strings Bass	IV	VI	0
38	3 Strings Bass	IV	VI	1
39	3 Strings Bass	IV	VI	2
40	3 Strings Bass	IV	VI	3
41	3 Strings Bass	IV	VI	4
42	3 Strings Bass	IV	VI	5
43	3 Strings MiddleBas	III	V	0
44	3 Strings MiddleBas	III	V	1
45	3 Strings MiddleBas	III	V	2
46	3 Strings MiddleBas	III	V	3
47	3 Strings MiddleBas	III	V	4
48	3 Strings MiddleBas	III	V	5
49	3 Strings MiddleTreble	II	IV	0
50	3 Strings MiddleTreble	II	IV	1
51	3 Strings MiddleTreble	II	IV	2
52	3 Strings MiddleTreble	II	IV	3
53	3 Strings MiddleTreble	II	IV	4
54	3 Strings MiddleTreble	II	IV	5
55	3 Strings Treble	I	III	0

Vel.	Range	from Str.	to Str	Position
56	3 Strings Treble	I	III	1
57	3 Strings Treble	I	III	2
58	3 Strings Treble	I	III	3
59	3 Strings Treble	I	III	4
60	3 Strings Treble	I	III	5
61	2 Strings Bass	V	VI	0
62	2 Strings Bass	V	VI	1
63	2 Strings Bass	V	VI	2
64	2 Strings Bass	V	VI	3
65	2 Strings Bass	V	VI	4
66	2 Strings Bass	V	VI	5
67	2 Strings MiddleBas	IV	V	0
68	2 Strings MiddleBas	IV	V	1
69	2 Strings MiddleBas	IV	V	2
70	2 Strings MiddleBas	IV	V	3
71	2 Strings MiddleBas	IV	V	4
72	2 Strings MiddleBas	IV	V	5
73	2 Strings Middle	III	IV	0
74	2 Strings Middle	III	IV	1
75	2 Strings Middle	III	IV	2
76	2 Strings Middle	III	IV	3
77	2 Strings Middle	III	IV	4
78	2 Strings Middle	III	IV	5
79	2 Strings MiddleTreble	II	III	0
80	2 Strings MiddleTreble	II	III	1
81	2 Strings MiddleTreble	II	III	2
82	2 Strings MiddleTreble	II	III	3
83	2 Strings MiddleTreble	II	III	4
84	2 Strings MiddleTreble	II	III	5
85	2 Strings Treble	I	II	0
86	2 Strings Treble	I	II	1
87	2 Strings Treble	I	II	2
88	2 Strings Treble	I	II	3
89	2 Strings Treble	I	II	4
90	2 Strings Treble	I	II	5

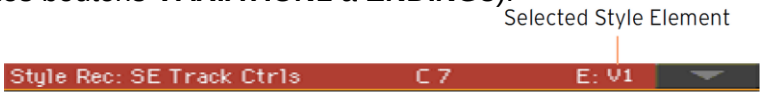
7.4.8 Edition des « styles » et « Pads »

7.4.8.1 Edition des paramètres de « piste » 228
7.4.8.2 Modification de la table d'accords : « Chord Table » 233
7.4.8.3 Vérification des « Chord Variations » disponibles 234
7.4.8.4 Modification de « type de piste », « Trigger », « Tension » 234
7.4.8.5 Edition des « séquences de Style / Pad » 236
7.4.8.6 Edition des événements MIDI : « Event Edit » 244
7.4.8.7 Copier des paramètres de « piste de style » 246

7.4.8.1 Edition des paramètres de « piste »

Pour chaque « Style Element » / « Pad », on peut modifier divers paramètres de piste.

Astuce: Dans les pages d'édition où l'abréviation de « Style Element » apparaît, on peut choisir un « élément de style » en appuyant sur le bouton correspondant du panneau de commande (Voir ci-dessous les boutons **VARIATION1** à **ENDING3**).



7.4.8.1.1 « Élément de style » / Volume relatif de pad : « Expression » 228
7.4.8.1.2 Plage de clavier : « Keyboard Range » 230
7.4.8.1.3 « RX Noise » / Guitare 231
7.4.8.1.4 Type de « Pad » : « One shot » & « Loop » 232

7.4.8.1.1 « Élément de style » / Volume relatif de pad : « Expression »

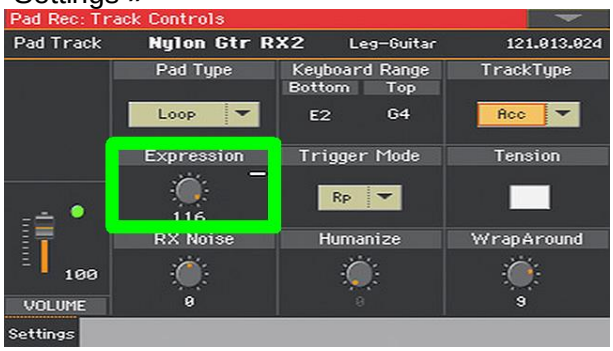
Vous pouvez définir différentes valeurs d'« Expression » (CC#11) pour chacune des pistes « élément de style ». Comme « Expression » est un contrôle de volume relatif, on l'utilise pour réduire le niveau par rapport au volume global du « style ». Ceci est particulièrement utile lorsque différents sons sont assignés à la même piste dans différents « éléments de style », et le niveau de ces sons est différent.

Avec les « pads », l'« expression » peut aider à équilibrer les « pads » entre eux.

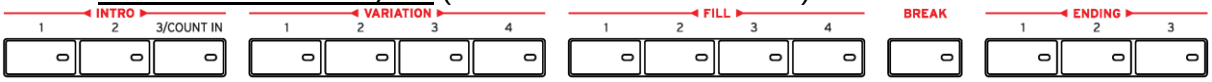
➢ 1. Accédez à la page « Style Record > Element Track Controls > Expression »



La valeur d'« expression » du « Pad » est réglée dans la page « Pad Record> Pad Track Controls> Settings »



- 2. Pressez le bouton correspondant du panneau de commande pour sélectionner l'un des « Éléments de style » (**VARIATION1** ... **ENDING3**)



- 3. Utilisez les indicateurs « Expression Monitor » pour vérifier si les messages Expression (CC # 11) sont contenus dans les pistes

Pressez le bouton **START / STOP** 

pour lancer la lecture et regardez les indicateurs. Lorsque l'un d'entre eux s'allume, vous pouvez entrer « Event Edit » sur la piste correspondante et éditer ou supprimer les messages d'expression.

- 4. Utilisez les potards « Expression » pour définir la valeur d'« Expression » (CC # 11) de la piste correspondante. Cette valeur peut être vue au début de la liste d'événements modifiés.

Ajustement de l'expression

On peut facilement ajuster le niveau d'expression de chaque piste d'un « élément de style », ce qui permet un contrôle fin du niveau de volume.

- 1. Depuis cette page, pressez un bouton **VARIATION1** à **ENDING3** du panneau de commande pour sélectionner un des « éléments de style »
- 2. Bouton **SHIFT** + boutons « TEMPO » **+/-** pour augmenter/diminuer la valeur d'expression de toutes les pistes de l'« élément de style »
- 3. Relâchez le bouton **SHIFT**
- 4. Répétez l'opération ci-dessus pour tous les « éléments de style » souhaités.

  Le volume d'une piste peut être modifié par un événement « Expression » contenu dans une « piste ». Pour vérifier si l'un de ces événements existe dans une « piste », laissez l' « élément de style » jouer et regardez l'indicateur d'expression dans cette même page. Si un ou plusieurs événements d'expression sont détectés, accédez à la page « Edit Event » et supprimez-les ou modifiez-les.

- 5. Appuyez sur le bouton **START / STOP** pour vérifier le résultat en jouant quelques accords

  Pressez un bouton « Élément de Style » du panneau de commande pour sélectionnez un autre « élément de style » à vérifier

  Bouton **START / STOP** pour arrêter la lecture

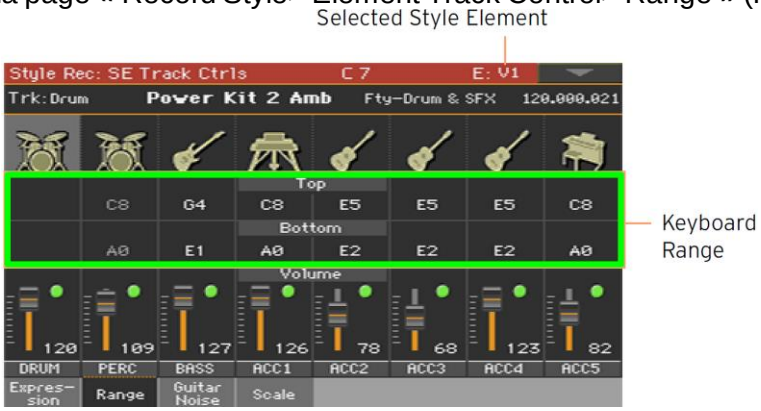
7.4.8.1.2 Plage de clavier : « Keyboard Range »

Le réglage de la plage du clavier permet de la transposition automatiquement de toute note de séquence qui serait sinon trop haute ou trop basse par rapport à la plage naturelle de l'instrument acoustique original, lorsqu'elle est transposée par l'arrangeur.

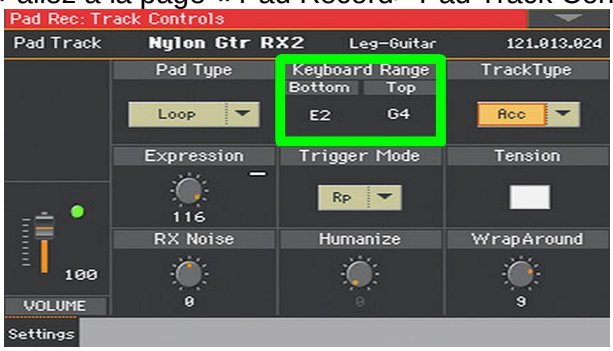
Par exemple, la limite inférieure standard d'une flûte de concert est C4. Si vous jouez un accord sous le C4, le motif transposé pourrait dépasser cette limite. Une limite inférieure réglée sur C4 pour la piste de flûte résoudra le problème.

Différentes valeurs de plage de clavier peuvent être définies pour chaque « élément de style ». Cela permet de forcer une plage préférée dans une section particulière du morceau, de simuler un style de composition de piano particulier, ou d'éviter le chevauchement d'instruments sur différentes pistes.

- 1. Allez à la page « Record Style> Élément Track Control> Range » (Pour un « Style »)



Pour un « Pad » allez à la page « Pad Record> Pad Track Controls> Settings »



- 2. Bouton **VARIATION1** à **ENDING3** du panneau de commande pour sélectionner l'un des « Éléments de style »
- 3. Utilisez les paramètres « Top » et « Bottom » pour définir les limites inférieure et supérieure de « Keyboard Range » pour la piste correspondante de l'élément de style sélectionné.

  « Keyboard Range » sera utilisé lors de la reproduction du « style », mais est ignoré pendant l'enregistrement
- 4. Appuyez sur le bouton **START / STOP** pour vérifier le résultat en jouant quelques accords

  Bouton **VARIATION1** à **ENDING3** du panneau de commande pour sélectionner un autre élément de style et le vérifier

  Bouton **START / STOP** pour arrêter la lecture

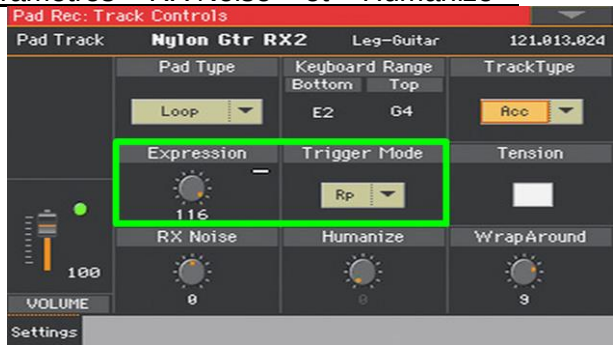
7.4.8.1.3 « RX Noise » / Guitare

La page « Noise / Guitar » permet de régler le niveau « RX Noise » (bruit de guitare) et la sensation « Humanization » des pistes de guitare.

- 1. Accédez à la page « Style Record > Element Track Controls > Guitar/Noise » pour accéder aux paramètres « RX Noise » & « Humanization »



Pour un « Pad » allez à la page « Pad Record> Pad Track Controls> Settings » pour accéder aux paramètres « RX Noise » et « Humanize »



- 2. Un des boutons **VARIATION1** à **ENDING3** du panneau de commande pour sélectionner l'un des « Éléments de style »
- 3. Utilisez les boutons RX Noise pour régler le volume des bruits de guitare « RX/Noise » dans les pistes correspondantes. Ce contrôle s'applique à tous les types de pistes (à condition que le son contienne des bruits RX)
- 4. Potards « Humanize Guitar » pour appliquer une valeur aléatoire à la « position », « vélocité » et « durée » des notes des pistes de guitare.
  Cela ne fonctionne que sur les pistes réglées sur le type « GTR » à la page « Style Record> Style Track Controls> Type / Trigger / Tension » ou à la page « Pad Record> Pad Track Controls> Settings »
- 5. Bouton **START / STOP** pour vérifier le résultat en jouant quelques accords
  Boutons **VARIATION1** à **ENDING3** du panneau de commande pour sélectionnez tout « élément de style » et le vérifier également
  Appuyez à nouveau sur **START / STOP** pour arrêter la lecture.

7.4.8.1.4 Type de « Pad » : « One shot » & « Loop »

Lorsqu'ils sont déclenchés, les « Pads » peuvent jouer une fois ou en boucle jusqu'à ce que vous les arrêtiez.

- 1. Allez à la page « Pad Record> Pad Track Controls> Settings »
- 2. Menu pup-up « Pad Type » pour choisir le « type de Pad »

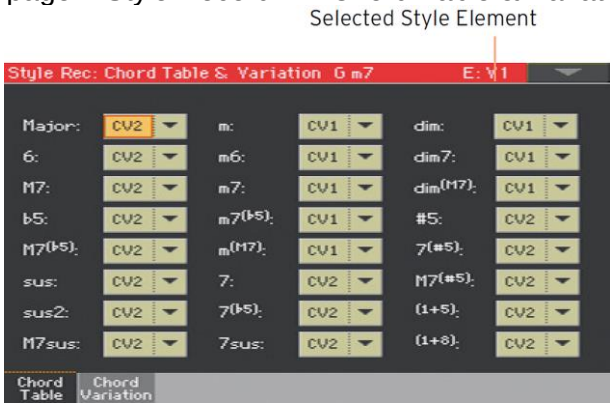
Type de pad	Signification
One Shot	Le **PAD** déclenche une lecture unique du « pad » enregistré Adaptés aux « Hits » ou à certaines Séquences
Loop	Le **PAD** déclenche le « Pad » enregistré en lecture en boucle. Pressez « PADS » **STOP** pour l'arrêter.  Adapté à des séquences cycliques

Notez que dans « Pad Record » le motif est toujours lu en boucle, même si ce paramètre est réglé sur « One Shot ».

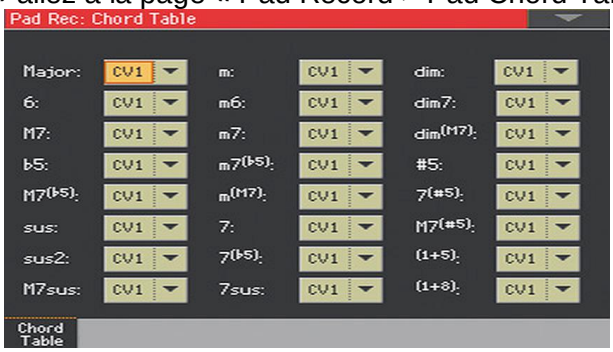
7.4.8.2 Modification de la table d'accords : « Chord Table »

Vous pouvez assigner une « Chord Variation » à chacun des accords principaux reconnus. Quand un accord est reconnu, la « Chord Variation » assignée est automatiquement sélectionnée par l'arrangeur pour jouer l'accompagnement.

- 1. Accédez à la page « Style Record > « Chord Table & Variation> Chord Table »



Pour un « Pad » allez à la page « Pad Record > Pad Chord Table > Chord Table »

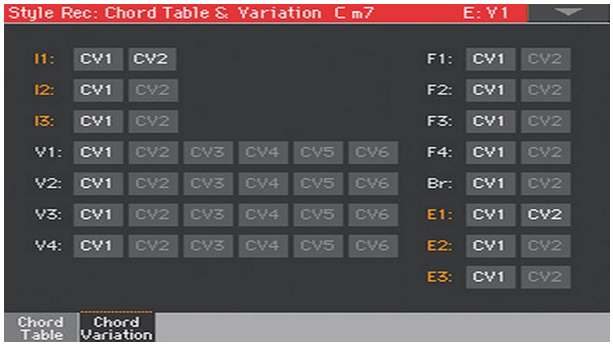


- 2. Bouton **VARIATION1** à **ENDING3** du panneau de commande pour sélectionner l'un des « Éléments de style ». Les « pads » n'ont pas d'éléments de style
- 3. Utilisez les paramètres « Chord » / « Chord Variation » pour attribuer une « Chord Variation » à chacun des accords
- 4. Bouton **START / STOP** pour vérifier le résultat en jouant quelques accords
  Boutons **VARIATION1** à **ENDING3** du panneau de commande pour sélectionnez d'autres « élément de style » et les vérifier également
  Bouton **START / STOP** pour arrêter la lecture

7.4.8.3 Vérification des « Chord Variations » disponibles

Les « Chord Variations » déjà enregistrées (ou importées) sont affichées dans le « style » courant.

- Accédez à la page « Style Record »> Chord Table & Variation> Chord Variation
  Les « variations d'accords » tamisées sont vides.



Alors que la page « Chord Table » montre les « Chord Variations » utilisées dans l'« élément de style » courant, cette page affiche les « Chord Variations » contenues dans tout le « style ». On peut si besoin les affecter à un accord ou supprimer les « Chord Variations » inutilisées pour alléger le fichier « Style ».

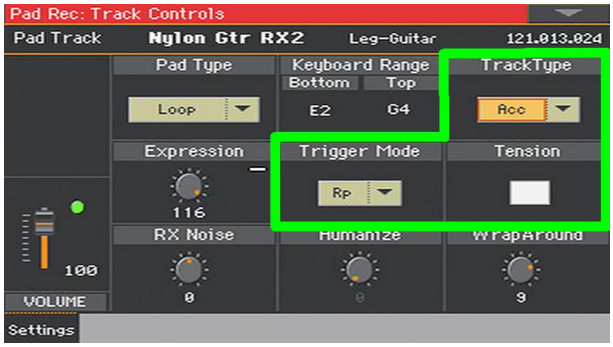
7.4.8.4 Modification de « type de piste », « Trigger », « Tension »

On peut modifier le type de piste, sa réponse au redéclenchement et ajouter une tension harmonique.

➢ 1. Accédez à la page « Style Record> Style Track Controls> Type / Trigger / Tension ».



Pour les « Pads » allez à la page « Pad Record> Pad Track Controls> Settings » pour accéder à ces paramètres



- 2 Appuyez sur un bouton **VARIATION1** à **ENDING3** du panneau de commande pour sélectionner l'un des « Éléments de style »
- 3 Utilisez le paramètre « Track Type » pour définir le type de la piste correspondante

Drum	Piste Drum non transposée par l'arrangeur et utilisée pour les « Drum kits » de son de batterie Peut être affectée par le Mapping de Drum sur le clavier. Avec les « Pads » est utilisé pour les sons Drum & Percussion
Perc	Piste Percussion transposable et utilisée pour un « Drum kit » de sons de percussion. N'est pas affectée par le Mapping de Drum sur le clavier (Non disponible avec Pads)
Bass	Piste de Bass jouant toujours la fondamentale à l'instant du changement d'accord
Acc	Piste d'accompagnement utilisé librement, pour des motifs d'accompagnement mélodiques ou harmoniques
Gtr	Piste de Guitare utilisant le mode « Guitar » pour créer des « Strumming » ou « arpèges » de guitare

- 4. Utilisez le paramètre « Trigger Mode » pour définir comment les pistes de type « Bass » et « Acc »x sont redéclenchées lors du changement d'accord

Off	À chaque changement d' accord, les notes actuelles s'arrêtent. La piste reste silencieuse jusqu'à une nouvelle note du motif
Rt (Retrigger)	Le son s'arrêt et de nouvelles notes correspondant à l'accord reconnu sont jouées
Rp (Repitch)	Les nouvelles notes correspondant à l'accord reconnu sont lues, en recopiant les notes déjà jouées, sans pause dans le son. Adapté aux pistes Guitare, Basse, Cordes et Cuivres

- 5. Côcher la case « Tension » pour rendre l'harmonie de l'accompagnement plus riche et plus intéressante en ajoutant de la tension
  La tension ajoute des notes (9ème, 11ème et/ou 13ème) qui ont été réellement jouées à l'accompagnement, mais non écrites dans le motif « Style »
- 6. Bouton **START / STOP** pour vérifier le résultat en jouant quelques accords
  Bouton **VARIATION1** à **ENDING3** du panneau de commande pour sélectionnez d'autres « éléments de style » à vérifier
  Bouton **START / STOP** pour arrêter la lecture

7.4.8.5 Edition des « séquences de Style / Pad »

Les données de « séquence Style / Pad » sont modifiables dans la section « Style / Pad Record> Style / Pad Edit ».

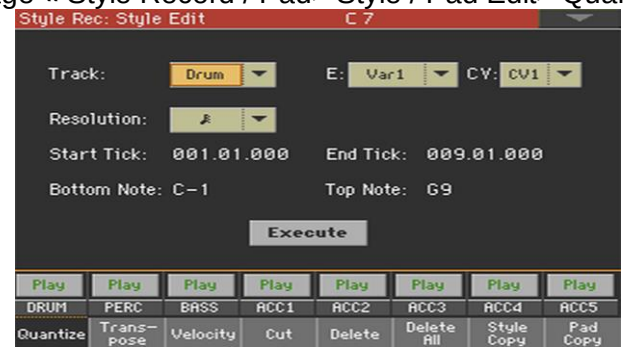
> Avec les « Pads », vous ne pouvez pas sélectionner une « piste » ou un « élément de style » à éditer.

7.4.8.5.1 Quantification....236
7.4.8.5.2 Transposer....237
7.4.8.5.3 Editer les données de vélocité....238
7.4.8.5.4 Découper les mesures....239
7.4.8.5.5 Supprimer des données de mesures....240
7.4.8.5.6 Supprimer un « Style Element », « Chord Variation » ou « style » entier....241
7.4.8.5.7 Copier à partir d'un « style »....242
7.4.8.5.8 Copier à partir d'un « pad »....243

7.4.8.5.1 Quantifier

La fonction de quantification peut être utilisée pour corriger toute erreur de synchronisation après l'enregistrement, ou pour donner au motif une sensation « Groovy ».

- 1. Allez à la page « Style Record / Pad> Style / Pad Edit> Quantiquize »

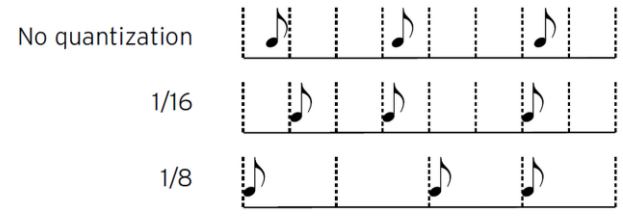


- 2. Sélectionnez la « piste », l'« élément de style » (E) et la « Chord Variation » (CV) à éditer.
  - All : Toutes les pistes sélectionnées
  - Drum ... Acc5 : Noms des Pistes sélectionnées

- 3. Utilisez le menu pop-up « Resolution » pour <u>choisir la résolution de quantification</u>

(1/32) ... (1/4)

Résolution de grille après enregistrement, en valeurs musicales.
Toutes les notes sont déplacées vers la division choisie la plus proche
Un caractère 'b ... f' après la valeur représente swing-quantification.
Un « 3 » après la valeur de quantification représentent un « triplet »



- 4. Utilisez les paramètres « Start Tick » et « End Tick » pour définir le début et la fin du passage à quantifier
  Si une « Chord Variation » fait 4 mesures de long et que vous voulez tout sélectionner, le début sera positionné à 1.01.000, et la fin à 5.01.000
- 5. Utilisez les paramètres « Bottom Note » et « Top Note » pour définir la gamme de notes à éditer
  Ces paramètres ne sont disponibles que lorsqu'une piste Drum ou Percussion est sélectionnée. En sélectionnant la même note que les paramètres « Bottom » et « Top », vous pouvez sélectionner un instrument à percussion unique dans un « Drum kit »
- 6. Touchez « Execute » pour lancer la quantification
- 7. Bouton **START / STOP** pour vérifier le résultat puis pour arrêter la lecture

7.4.8.5.2 Transposer

La fonction de transposition transpose la (les) piste (s) sélectionnée(s).

Après la transposition, n'oubliez pas de réajuster le paramètre « Key / Chord » à la page Main du mode « Style / Pad Record ».

- 1. Accédez à la page « Style Record / Pad> Style / Pad Edit> Transpose »



- 2. Sélectionnez la piste, l'« élément de style » (E) et la « Chord Variation » (CV) à éditer

All	Toutes les pistes sont sélectionnées, à l'exception des pistes définies en mode « Drum » (comme les pistes Drum et Percussion). La totalité de la « Chord Variation » sera transposée
Drum ... Acc5	Piste sélectionnée

- 3. Utilisez le paramètre « Value » pour choisir la valeur de transposition
  - -127 ... 127 : Valeur de Transpose (en demi-tons)
- 4. Utilisez les paramètres « Start Tick » & « End Tick » pour définir le début et la fin du passage à transposer
  Si une « Chord Variation » fait 4 mesures et que vous voulez tout sélectionner, le début sera positionné à 1.01.000, et la fin à 5.01.000.
- 5. Utilisez les paramètres « Bottom Note » & « Top Note » pour définir la gamme de notes à éditer
  Si vous sélectionnez la même note que les paramètres « Bottom » et « Top », vous pouvez sélectionner un instrument à percussion unique dans un kit de batterie. Comme dans un kit de batterie, chaque instrument est assigné à une note différente de l'échelle, transposer un instrument de percussion correspond plutôt à assigner la partie à un instrument différent.

La transposition sélective peut également être utilisée pour éviter la transposition des bruits « RX Noise » (transposer uniquement les notes sous C7).

- 6. Touchez « Execute » pour lancer la transposition
- 7. Bouton **START / STOP** pour vérifier le résultat puis pour arrêter la lecture

7.4.8.5.3 Éditer les données de vélocité

La valeur de vélocité (dynamique) des notes peut être modifiée pour la piste sélectionnée.

Lorsqu'un bruite « RX Noise » est assigné à la piste en cours d'édition, le son qui en résulte peut changer, car ce type de son est constitué de plusieurs couches différentes déclenchées par des valeurs de vélocité différentes.

En outre, un fondu Out peut entraîner un saut de niveau près de zéro, car une couche de niveau supérieur peut être sélectionnée par des valeurs de vélocité faibles.

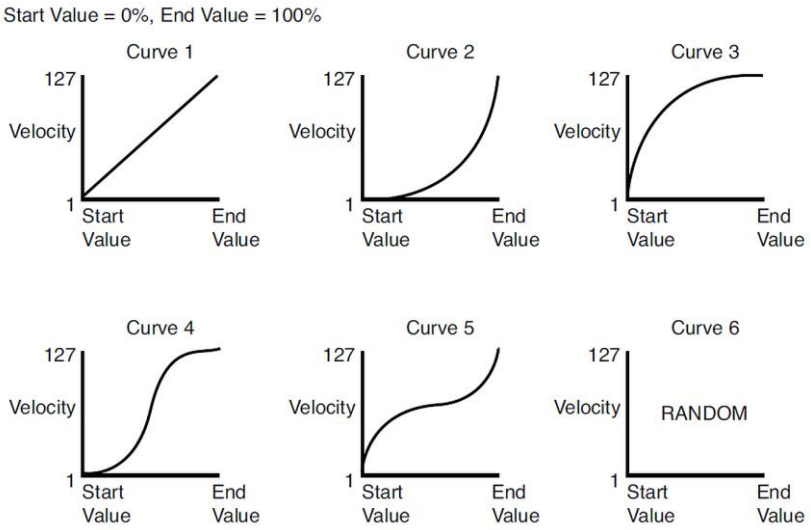
- 1. Accédez à la page « Style / Pad Record> Style / Pad Edit> Velocity »



- 2. Sélectionnez la « piste », l' « élément de style » (E) et la « Chord Variation » (CV) à éditer.
  - All : Toutes les pistes sont sélectionnées. La vélocité de toutes les notes de la variation d'accord sélectionnée sera modifiée.
  - Drum ... Acc5 : Piste sélectionnée.
- 3. Utilisez le paramètre « Velocity Value » pour choisir la valeur de transposition
  - -127 ... 127 : Valeur de changement de vélocité (en valeur MIDI)
- 4. Cochez la case « Advanced » pour utiliser si besoin les paramètres avancés permettant de sélectionner une « courbe de vélocité » et de créer des « fade-ins » ou de Fade-outs

  Les paramètres, « Intensity », « Curve », « Start Velocity Value » et « End Velocity Value » deviennent accessibles

- Utilisez le paramètre « Intensity » pour spécifier le degré auquel les données de vélocité seront ajustées en fonction de la courbe spécifiée avec « Curve »
  - 0 ... 100% : Valeur d'intensité (0%, la vélocité ne changera pas. 100%, la vélocité sera la plus modifiée)
- Utilisez le paramètre « Curve » pour sélectionner l'une des 6 courbes qui déterminent la variation de vélocité dans le temps



- Utilisez le « Start Vel. Value » et « End Vel. Value » pour changer la valeur de la vélocité au début et à la fin de la courbe sélectionnée
  - 0 ... 100% : Changement de vitesse en pourcentage

➢ 5. Utilisez les paramètres « Start Tick » & « End Tick » pour définir le début et la fin du passage à éditer

Si une « Chord Variation » fait 4 mesures de long et que vous voulez tout sélectionner, le début sera positionné à 1.01.000, et la fin à 5.01.000

➢ 6. Utilisez les paramètres « Bottom Note » et « Top Note » pour définir la gamme de notes à éditer

En sélectionnant une des notes « Bottom » ou « Top », un instrument à percussion unique est sélectionné dans un kit de batterie.

La sélection d'une plage peut également être utilisée pour éditer uniquement les bruits « RX Noise » (à partir de C7) ou les notes ordinaires (en dessous de C7).

➢ 7. Touchez « Execute » pour

➢ 8. Bouton **START / STOP** pour vérifier le résultat puis pour arrêter la lecture

7.4.8.5.4 Découper les mesures

Vous pouvez supprimer une mesure sélectionnée (ou une série de mesures) de la variante d'accord sélectionnée. Tous les événements suivants seront reculés, pour remplacer la (les) mesure (s) de coupe.

➢ 1. Accédez à la page « Style Record / Pad> Style / Pad Edit> Cut »



- 2. Sélectionnez la « piste », l'« élément de style » (E) et la « Chord Variation » (CV) à éditer
  - All : Toutes les pistes sont sélectionnées
  - Drum ... Acc5 : Piste sélectionnée
- 3. Utilisez le paramètre « Start » pour sélectionner la 1ère mesure à couper
- 4. Utilisez le paramètre « Length » pour choisir le nombre de mesures à couper
- 5. Touchez « Execute » pour déclencher la coupure
- 6. Bouton **START / STOP** pour vérifier le résultat puis pour arrêter la lecture

7.4.8.5.5 Supprimer des données de mesures

La page « Delete » permet de supprimer les événements MIDI du « style ». Cette fonction ne supprime pas les mesures du motif. Pour supprimer des mesures entières, utilisez plutôt la fonction Couper.

- 1. Accédez à page « Style Record / Pad> Style / Pad Edit> Delete »



- 2. Sélectionnez la « piste », l' « élément de style » (E) et la « Chord Variation » (CV) à éditer
  - All : Toutes les pistes sont sélectionnées. Après la suppression, la variation d'accord sélectionnée restera donc vide
  - Drum ... Acc5 : Une piste sélectionnée.
- 3. Utilisez le menu pop-up « Event » pour choisir le type d'événement à supprimer

All	Tous les événements Les mesures ne sont pas supprimées de la variation d'accord
Note	Toutes les notes de la plage sélectionnée
Dup.Note	Toutes les notes en double. Quand deux notes de même hauteur sont rencontrées sur la même case, celle avec la vélocité la plus basse est supprimée
After Touch	Évènements Aftertouch
Ptich Bend	Évènements « Pitch Bend »
Prog.Change	Événements « Program Change », à l'exclusion des commande « Control Change » # 00 (Bank Select MSB) et # 32 (Bank Select LSB) Ce type de données est automatiquement supprimé pendant l'enregistrement
Ctl.Change	tous les événements de changement de contrôle, par exemple Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal ...
CC00 / 32 ... CC127	Événements de changement de contrôle unique. Les numéros de changement de contrôle double (comme 00/32) sont des groupes MSB / LSB. Certaines données CC sont automatiquement supprimées pendant l'enregistrement

- 4. Utilisez les paramètres « Start Tick » et « End Tick » pour définir le début et la fin du passage à supprimer

  Si une « Chord Variation » fait 4 mesures de long et que vous voulez tout sélectionner, le début sera positionné à 1.01.000, et la fin à 5.01.000
- 5. Utilisez les paramètres « Bottom Note » et « Top Note » pour définir la plage de touches à éditer.

  Ces paramètres sont disponibles uniquement lorsque l'option « All » ou « Key » est sélectionnée

  Si vous sélectionnez une note « Bottom » ou « Top », vous pouvez sélectionner un instrument à percussion unique dans un « Drum kit »

  La sélection d'une plage peut également être utilisée pour éditer uniquement les « RX Noise » (à partir de C7) ou les notes ordinaires (sous C7)
- 6. Touchez « Execute » pour lancer la suppression
- 7. Bouton **START / STOP** pour vérifier le résultat puis arrêter la lecture

7.4.8.5.6 Supprimer un « Style Element », « Chord Variation » ou « style » entier

Pour supprimer un « élément de style » ou une « Chord Variation » ou tout le « style » :

- 1. Allez à la page « Style Record / Pad> Style / Pad Edit> Delete »



- 2. Sélectionnez la « piste » à supprimer
  - All : Toutes les pistes du style, de l'élément de style ou de la variation d'accord sont sélectionnées
  - Drum ... Acc5 : Piste unique du style, de l'élément de style ou de la variation d'accords sélectionné.
- 3. Sélectionnez l'« élément de style » (E) et la « Chord Variation » (CV) à supprimer
  - All : Tous les éléments de style, c'est-à-dire le style entier. Lorsque E / Track = All et CV = All, le style entier est supprimé.
  - Var1 ... CountIn : Élément de style unique.
  - V1-CV1 ... CI-CV2 : Variation d'accord simple
- 4. Touchez « Execute » pour lancer la suppression
- 5. Bouton **START / STOP** pour vérifier le résultat en jouant quelques accords

  Bouton **VARIATION1** à **ENDING3** du panneau de commande Sélectionnez d'autres « élément de style » à vérifier

  Bouton **START / STOP** pour arrêter la lecture.

7.4.8.5.7 Copier à partir d'un « style »

On peut copier une « piste », une « Chord Variation » ou un « élément de style » du même « style » ou d'un « style » différent.
Attention la copie écrasera toutes les données de l'emplacement cible.

- 1. Allez « Style Record / Pad> Style / Pad Edit> Copy » depuis de la page « Style »



- 2. Utilisez le paramètre « From Style » en touchant « Select » pour choisir le « style » dans la fenêtre « Style Select »
  Touchez « Current » pour sélectionner le « style » actuel comme source de copie
- 3. Utilisez le menu pop-up « From E / CV » pour choisir l' « élément de style » source (E) et la « Chord Variation » (CV),
  Puis le menu pop-up « To E / CV » pour choisir la cible
  - All : Tous les éléments de style, c'est-à-dire le style entier. . Vous ne pouvez pas modifier la cible, qui est automatiquement définie sur « All »
  - Var1 ... End2 : Élément de style unique.
  - V1-CV1 ... CI-CV2 : Variation d'accord simple

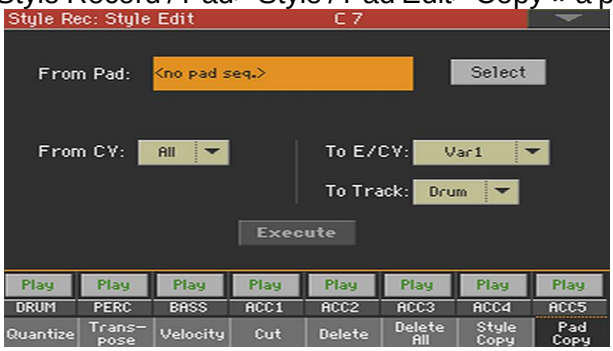
  En raison de la structure différente, vous pouvez uniquement copier l'un sur l'autre des éléments de style similaires, par exemple d'une « variation » à une autre « variation »
- 4. Menu pop-up « From Track » pour choisir la « piste » source et
  Menu pop-up « To Track » pour choisir la cible
  - All : Toutes les pistes du « style », de l' « élément de style » ou de la « Chord Variation » sélectionné
  - Drum ... Acc5 : Piste unique du « style », de l' « élément de style » ou de la « Chord Variation » sélectionné
- 5. Touchez « Execute » pour lancer la copie

- ✓ En copiant une « Chord Variation » existante, les données de « program Change » ne sont pas copiées, pour laisser les sons d'origine inchangés pour cette variation d'accord.
- ✓ En copiant un « élément de style » complet (Var1, End1 ... etc.), les modifications de programme sont également copiées.

7.4.8.5.8 Copier à partir d'un « pad »

Vous pouvez copier une variation d'accord ou toutes les variations d'accords d'un pad. Soyez averti que la copie écrasera toutes les données à l'emplacement cible.

- 1. Accédez à « Style Record / Pad> Style / Pad Edit> Copy » à partir de la page « Pad »



- 2. Utilisez le paramètre « From Pad » en touchant « Select » pour choisir le « Pad » source dans la fenêtre « Pad Select »
- 3. Menu pop-up « From CV » pour choisir la « Chord Variation » source (CV), et Menu déroulant « To E / CV » pour choisir la cible
  - Var1 ... End2 : « Élément de style » unique
  - V1-CV1 ... CI-CV2 : « Chord Variation » simple
- 4. Menu pop-up « To Track » pour choisir la cible de la piste « Pad » dans le « style »
  - All : Toutes les pistes du « style », de l' « élément de style » ou de la « Chord Variation » sont sélectionnées.
  - Drum ... Acc5 : Piste unique du « style », de l' « élément de style » ou de la « Chord Variation » sélectionné
- 5. Touchez « Execute » pour lancer la copie

Lorsque vous copiez une « Chord Variation » existante, les données « Program Change » ne sont pas copiées, pour laisser les sons d'origine inchangés pour cette « Chord Variation ».

7.4.8.6 Edition des événements MIDI : « Event Edit »

L'édition d'événement est la page où vous pouvez éditer chaque événement MIDI de la variation d'accord sélectionnée. On peut, par exemple, remplacer une note par une autre, ou modifier sa force de jeu (c'est-à-dire sa valeur de vélocité).

7.4.8.6.1 Page d'édition d'événement.....244
7.4.8.6.2 Procédure d'édition d'événement.....244

7.4.8.6.1 Page d'édition d'événement

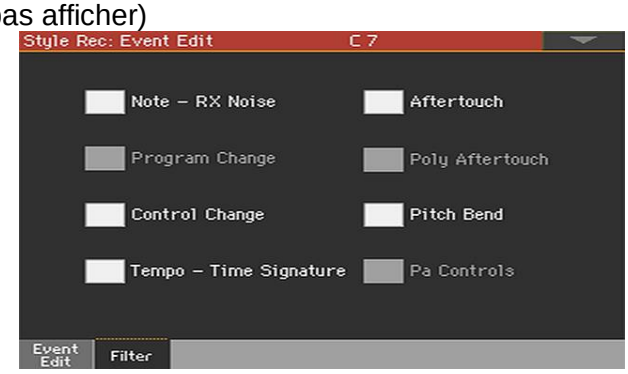
- Accédez à la page « Style / Pad Record> Event Edit> Event Edit »



7.4.8.6.2 Procédure d'édition d'événement

Choisir l'évènement à éditer dans un « Style » / « Pad »

- 1. Bouton **RECORD** en mode « Style Play » puis choisir entre enregistrement de « Style » ou de « Pad »
- 2. Allez à la page Main de « Style / Pad Record », pour sélectionner le « Style Element » (pour « Style » uniquement) et la « Chord Variation » à éditer
- 3. Aller à la page « Style / Pad Record> Event Edit> Event Edit » pour accéder à l'édition
- Bouton **START / STOP** pour écouter/arrêter le motif « Chord Variation » sélectionnée
- Allez à la page « Style / Pad Record> Event Edit> Filter » pour définir les événements à filtrer (à ne pas afficher)



Filter	Meaning
Note/RX Noise	« Notes » et bruit « RX Noises »
Program	Program Change

<table>
<tr><th>Filter</th><th>Meaning</th></tr>
<tr><td>Control</td><td>Évènements Control Change
Seuls les numéros ci-dessous sont autorisés avec les « Styles »
<table>
<tr><th>Control function</th><th>CC#</th></tr>
<tr><td>Modulation 1</td><td>1</td></tr>
<tr><td>Modulation 2</td><td>2</td></tr>
<tr><td>Pan</td><td>10</td></tr>
<tr><td>Expression(a)</td><td>11</td></tr>
<tr><td>CC#12</td><td>12</td></tr>
<tr><td>CC#13</td><td>13</td></tr>
<tr><td>Ribbon</td><td>16</td></tr>
<tr><td>Damper</td><td>64</td></tr>
<tr><td>Filter Resonance</td><td>71</td></tr>
<tr><td>Low Pass Filter Cutoff</td><td>74</td></tr>
<tr><td>Sound Controller 1 (CC#80)</td><td>80</td></tr>
<tr><td>Sound Controller 2 (CC#81)</td><td>81</td></tr>
<tr><td>CC#82</td><td>82</td></tr>
</table>
(a). Les « expression Events » ne peuvent pas être insérés à la position de départ (001.01.000), car une valeur d'expression fait déjà partie des paramètres d'en-tête par défaut de l'élément de « style » ou de « Pad »</td></tr>
<tr><td>Tempo/Meter</td><td>Évènements de Changement de « Tempo » & « Meter » (signature rythmique) (« Master Track » seulement).</td></tr>
<tr><td>Pitch Bend</td><td>Pitch Bend events</td></tr>
<tr><td>Pa Controls</td><td>Messages spécifiques aux instruments Pa-Series</td></tr>
</table>

Éditer les événements

- 1. Retournez à la page « Style / Pad Record> Event Edit> Event Edit »
- 2. Menu pop-up « Track » pour sélectionner la piste de « style » à éditer (Inutile pour un « Pad » dont la piste unique est déjà sélectionnée)
  La liste des « événements » de la piste sélectionnée s'affiche (pour une « Chord Variation »
  Certains événements au début des Variations d'accords, ainsi que l'événement « EndOfTrk » (Marqueur final) ne peuvent pas être édités et apparaissent grisés
- 3. Barre de défilement pour faire défiler les différents événements
- 4. Touchez l'événement voulu pour procéder à son édition



- Sélectionnez « M » (Measure) et utilisez les contrôleurs **VALUE** pour changer la position de l'événement.
- Sélectionnez le paramètre « Type » et utilisez les contrôleurs **VALUE** pour changer le type d'événement
- Sélectionnez les paramètres « Value 1 » et « Value 2 » et utilisez les contrôleurs **VALUE** pour modifier ces valeurs.
  En cas de valeurs numériques, un toucher double ouvre le pavé numérique
- Si un événement « Note » est sélectionné, sélectionnez le paramètre « D » (Duration / Length) et utilisez les contrôleurs **VALUE** pour modifier la longueur de l'événement

Aller à une autre mesure

- 1. Touchez « Go Meas. » bouton pour ouvrir la boite « To Go Measure »
- 2. Entrez une mesure cible et touchez « OK » pour sélectionner la mesure cible. Le premier événement disponible dans la mesure cible est alors sélectionné

Insérer / supprimer des événements

- Touchez « Insert » pour insérer à la position actuelle (M) un événement « Note » avec des valeurs par défaut
- Sélectionnez un événement et touchez « Delete » pour supprimer l'évènement

Éditer une autre piste

- Une fois l'édition terminée, sélectionnez une autre piste à éditer

Sortie de « Event Edit » et choisir une autre « Chord Variation » à éditer

- Bouton **EXIT** pour sélectionnez une autre « Chord Variation » à éditer dans l'une des pages « Style Record> Record » qui s'ouvre

7.4.8.7 Copier des paramètres de « piste de style »

Les paramètres d'une « piste de style » modifiée peuvent être copiés / collés sur une « piste », une « Chord Variation » ou un « Style Element ».

- 1. Commande « Copy » du menu de page pour ouvrir la boîte de dialogue « Parameters » de la « piste » à copier
- 2. Vérifiez tous les paramètres de la « piste » à copier
- 3. Menu pop-up « From » pour choisir le « Style Element » source
  - Current Style Element : Copie des paramètres de toutes les « pistes » du « Style Element » actuel vers toutes les « pistes » du/des « Style Elements » cibles
  - Current Track : Copie des paramètres du « Style Element » actuel vers la même piste du « Style Element » cible
- 4. Menu pop-up « To » pour choisir le « Style Element » cible de la copie
  - All : Copie vers le « style entier » (tous les « Style Elements »)
  - All Var : Copie vers les éléments « Variation »
  - All Fill/Break : Copie vers les éléments « Fill / Break »
  - All Intro/Endding : Copie vers les éléments « Intro / Ending »
  - Var1 ... End3 : Copie vers « Style Elements » sélectionnés uniquement

7.4.9 Importation & exportation des « Styles » / « Pads »

7.4.9.1 Importation d'un fichier MIDI standard dans une « Chord Variation » 247
7.4.9.2 Importation d'un fichier MIDI standard dans un « style » 250
7.4.9.3 Importation d'un groove MIDI dans un « style » ou un « pad » 252
7.4.9.4 Exporter une « Chord Variation » 252

7.4.9.1 Importation d'un fichier MIDI standard dans une « Chord Variation »

Des fichiers MIDI programmés spécialement pour le PA4X dans un logiciel séquenceur peuvent être importés et transformé en « Chord Variation ».

7.4.9.1.1 Préparation du fichier MIDI 247
7.4.9.1.2 Importation d'un fichier MIDI dans une « Chord Variation » 249

7.4.9.1.1 Préparation du fichier MIDI

Le fichier MIDI à importer doit être programmé selon des règles suivantes adaptées aux « Chord Variations » du PA4X :

7.4.9.1.1.1 Reconnaissance des paramètres de « Style Element » / « Chord Variation » 247
7.4.9.1.1.2 « MIDI Events » 247
7.4.9.1.1.3 « Sounds » 248
7.4.9.1.1.4 « Note Length » 248
7.4.9.1.1.5 « MIDI Channels » 248

7.4.9.1.1.1 Reconnaissance des paramètres de « Style Element » / « Chord Variation »

Lors de l'importation d'un fichier SMF, les paramètres tels que « Longueur de CV », « Meter », « Tempo Change », « Program Change » et « Expression » sont reconnus (ou non) de la façon suivante :

- ✓ « Chord Variation Lenght » : Repris tel quel, mais modifiable en changeant le paramètre « CV Length » dans le PA4X, à la page Main de « Style / Pad Record »
- ✓ « Key / Chord », « Chord Table », « Expression » et tout autre paramètre « Style Element » doivent être programmés manuellement dans le PA4X aux pages « Style / Pad Record » correspondantes
- ✓ « Starting Tempo » & « Volume » de piste doivent être programmés comme des données de « Style Settings », puis enregistrés dans les « Style Settings »
- ✓ « Meter » (Time Signature) : Changement non reconnu

7.4.9.1.1.2 « MIDI Events »

Lors de l'importation, seuls les événements autorisés pour l'enregistrement sont importés (Voir tableau du paragraphe 7.4.7.1.3 ci-dessus).

Certains contrôles sont réinitialisés à la fin du motif.

7.4.9.1.1.3 « Sounds »

Les sons assignés à chaque « piste » sont importés, à condition que les événements « Program Change », et « Bank Select MSB & LSB » soient sur le premier « Tick» du fichier SMF.

- ✓ sons « originaux » du « Style Element », accessibles depuis la page Main de « Style Record » ou de « Style Record> « Element Track Control » > Expression »
- ✓ son de la piste « Pad »

Ces sons peuvent être remplacés par des sons assignés aux « Style Settings », lorsque le paramètre « Original Style Sound » de la fenêtre « Style Play> Main> Volume Pan » (pistes d'accompagnement affichées) n'est pas coché.

7.4.9.1.1.4 « Note Length »

Si une note dépasse la dernière mesure de la « Chord Variation », une mesure supplémentaire est ajoutée.

Dans ce cas, modifiez la valeur « CV Length » pour réinitialiser la longueur de la « Chord Variation ». La note qui dépasse sera alors coupée, pour s'adapter à la nouvelle longueur de séquence.

7.4.9.1.1.5 « MIDI Channels »

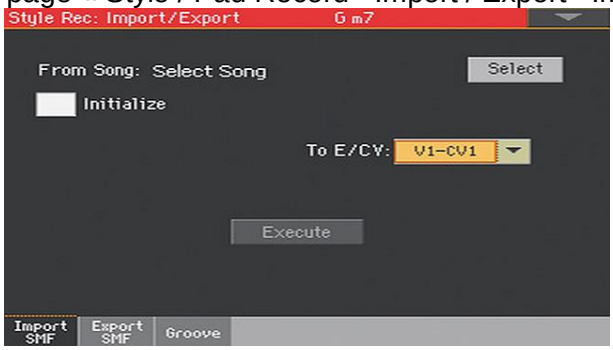
Lors de la programmation d'un « Chord Variation » sur un séquencer externe, assignez chaque « piste de style » au bon canal MIDI (entrée et sortie), conformément au tableau suivant.

Style Track	MIDI Channel
Bass	09
Drum	10
Percussion	11
Accompagnement 1	12
Accompagnement 2	13
Accompagnement 3	14
Accompagnement 4	15
Accompagnement 5	16

La « piste Pad » doit être assignée au canal MIDI n° 10.

7.4.9.1.2 Importation d'un fichier MIDI dans une « Chord Variation »

- 1. Accédez à la page « Style / Pad Record> Import / Export> Import SMF »



- 2. Touchez « Select » pour ouvrir le sélecteur de fichiers et définir le paramètre « From Song » pour choisir un fichier MIDI à importer
  Seuls peuvent être chargés les fichiers Standard MIDI au format 0
- 3. Cochez la case « Initialize » pour réinitialiser si besoin tous les réglages de l'« élément de style » ou du « pad » cible (comme « Key / Chord », « Chord Table », « Sounds » ...) lors du chargement du fichier MIDI
  - Le sélectionner notamment lors de l'importation de la première « Chord Variation » d'un « Style Element » ou d'un « pad »,
  - le désélectionner lors de l'importation des « Chord Variations » suivantes, afin que le paramètre initial ne soit réinitialisé qu'une seule fois
- 4. Menu pop-up « To E / CV » pour choisir une « Chord Variation » cible (CV) dans un « élément de style » (E) ou un « pad ».
- 5. Touchez « Execute » pour déclencher l'importation du fichier MIDI dans la variation d'accord cible

7.4.9.2 Importation d'un fichier MIDI standard dans un « style »

7.4.9.2.1 Préparation d'un fichier MIDI standard avec « marqueurs de séparation »....250
7.4.9.2.2 Importation d'un fichier MIDI standard dans un « style »....250

7.4.9.2.1 Préparation d'un fichier MIDI standard avec « marqueurs de séparation »

Plutôt que d'importer des « Chord Variations » individuelles, on peut aussi convertir en « style » un fichier MIDI standard « avec marqueurs de séparation » entre les « Chord Variations » et les « Style Elements » (Variation 1, Variation 2, etc.) (Les mêmes événements que ceux utilisés en mode « Song Play »).

Voir les règles au paragraphe 7.4.9.1 ci-dessus consacrée à l'importation d'une « variation d'accord » individuelle.

Les « pistes de style » et les canaux MIDI doivent correspondre aux conventions Korg présentées dans le tableau du paragraphe 7.4.9.1.1.5 ci-dessus.

Les autres pistes / canaux MIDI sont ignorés pendant la procédure d'importation.

7.4.9.2.2 Importation d'un fichier MIDI standard dans un « style »

- 1. Accédez à la page « Style / Pad Record> Import / Export> Import SMF »



- 2. Touchez « Select » pour ouvrir le sélecteur de fichiers et définir le paramètre « From Song » pour choisir un fichier MIDI à importer
  Seuls peuvent être chargés les fichiers Standard MIDI au format 0
- 3. Cochez la case « Initialize » pour réinitialiser si besoin tous les réglages de l'« élément de style » ou du « pad » cible (comme « Key / Chord », « Chord Table », « Sounds » ...) lors du chargement du fichier MIDI
  - Le sélectionner notamment lors de la création d'un nouveau « style »,
  - le désélectionner si le fichier SMF à importer a été précédemment exporté d'un « style » pour l'édition. En effet dans ce cas il est important de conserver tous les paramètres précédents
- 4. Bouton **SHIFT** + touchez « Execute » pour importer le fichier MIDI

Événements MIDI importés

Lors de l'importation, seuls les événements autorisés pour l'enregistrement sont importés (comme indiqué dans le tableau § 7.4.7.1.3 ci-dessus). Certains contrôleurs sont réinitialisés à la fin du modèle.

Les événements suivants sont supprimés de la séquence et transférés automatiquement vers l'en-tête de « Style Element » ou « Pad » pendant l'import:

- ✓ Time Signature (obligatoire)
- ✓ Control Change Bundle # 00-32 (Bank Select MSB/LSB)
- ✓ Program Change

Les messages Control Change Bundle #11 (Expression), Control Change 00, Control Change 32 et Program Change doivent être placés au tout début de chaque « Chord Variation » (Tick 0).
Lorsqu'ils ne sont pas sauvegardés dans le SMF, les « Program Changes » ; « Control Change 00, 11 & 32 » peuvent encore être programmés en mode « Style Record », en utilisant les fonctions d'édition.

Conventions de nommage

La structure de nommage pour les marqueurs à l'intérieur de la SMF est « EnCVn », dont les composants individuels sont présentés dans le tableau suivant:

E	Style Element ('v' = Variation, 'i' = Intro, 'f' = Fill, 'e' = End)
n	Numéro de « Style Element » (1 ~ '4 pour variations, 1 ~ 2 pour les autres « Style Elements »)
CV	« Chord Variation » ('cv' = Chord Variation ; aucun autre choix autorisé)
n	« Chord Variation » 1 ~ 6 pour les variations, 1 ~ 2 pour les autres]

Les majuscules ne sont pas autorisées dans les noms de marqueurs.
Exemples de noms valides:

- ✓ 'i1cv2' = Intro1 - Variation d'accord 2
- ✓ 'v4cv3' = Variation 4 - Variation d'accord 3

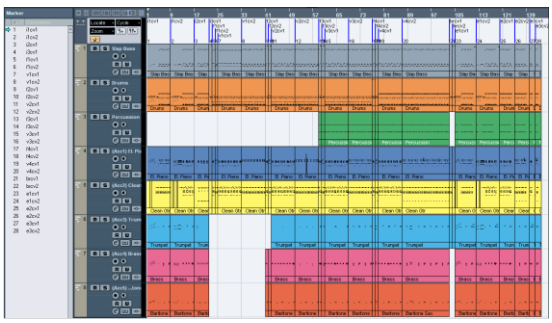
Exemples de noms non autorisés:

- ✓ 'V1cv2', 'v1CV2', 'intro i1cv2', 'v1cv1 chorus'

L'ordre des « variations d'accords » à l'intérieur de la SMF est indifférent. Ils peuvent être librement placés à l'intérieur du SMF.

Les « pads » utilisent des noms du type suivants : 'v1cvn' (ils commencent toujours par 'v1').

La capture d'écran ci-dessous montre un fichier test créé dans Cubase, à titre d'exemple de la structure d'un SMF avec marqueurs de séparation. Compte tenu des similarités des logiciels DAW, l'apparence sera peu différente dans « Digital Performer », « Logic Pro », « Pro Tools » ou « Sonar ».



7.4.9.3 Importation d'un groove MIDI dans un « style » ou un « pad »

On peut importer un Groove MIDI créé par « Time Slicing » (En Sampling).

C'est une étape de la procédure générale de création d'un « Groove audio » à partir d'un « Sample » audio, décrite au paragraphe 7.6.4.12 ci-dessous.

L'opération « Import Groove » est décrite au paragraphe 7.6.4.14 ci-dessous.

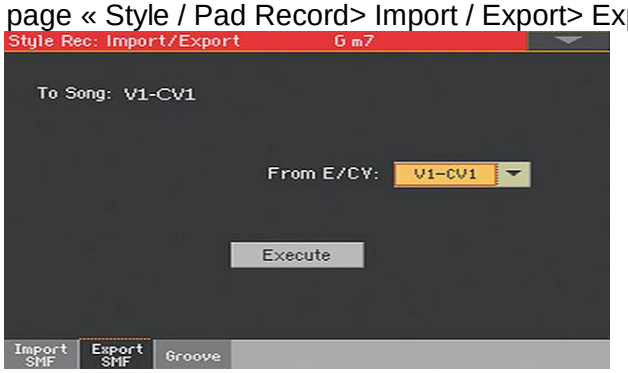
7.4.9.4 Exporter une « Chord Variation »

Une « variation d'accord » est exportable en tant que fichier MIDI standard (fichier MID), pour l'éditer sur un séquenceur externe.

7.4.9.4.1 Exporter une « Chord Variation » vers un fichier MIDI standard.....252
7.4.9.4.2 Exporter un « style » vers un fichier MIDI standard avec « marqueur de séparation »....252

7.4.9.4.1 Exporter une « Chord Variation » vers un fichier MIDI standard

- 1. Accédez à la page « Style / Pad Record> Import / Export> Export SMF ».



Le paramètre « To Song » (non éditable) affiche le nom du fichier MIDI qui sera généré (nom attribué automatiquement identique à celui de la variation d'accord exportée)

- 2. Menu pop-up « To E / CV » pour choisir la « variation d'accord » source (CV) d'un « élément de style » (E) ou du « pad »
- 3. Touchez « Execute » pour ouvrir le sélecteur de fichier et sélectionner le périphérique et le répertoire cible
  Touchez « Save » pour ouvrir la boite de dialogue d'attribution d'un nom au fichier

7.4.9.4.2 Exporter un « style » vers un fichier MIDI standard avec « marqueur de séparation »

Plutôt qu'exporter des variations d'accords individuelles vers des fichiers MIDI, on peut exporter un « style » entier dans un fichier MIDI avec « marqueurs de séparation », c'est-à-dire un fichier MIDI SMF unique contenant toutes les « variations d'accords » et tous les « éléments de style » (Variation 1, Variation 2, etc.) chacune séparée par un marqueur (les mêmes événements utilisés en mode « Song Play »)

- 1. Accédez à la page « Style / Pad Record> Import / Export> Export SMF »



Le paramètre To Song (non éditable) affiche le nom du fichier MIDI standard qui sera généré.

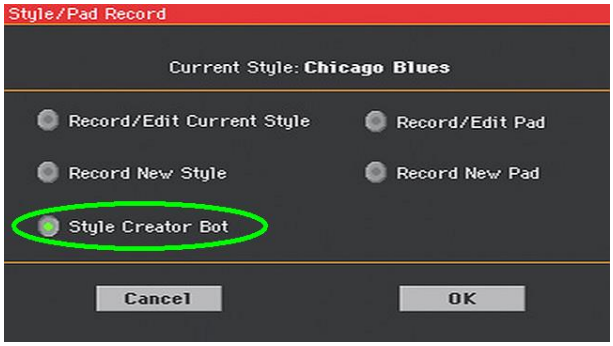
- 2. Bouton **SHIFT** + touchez « Execute » pour ouvrir le sélecteur de fichier et sélectionner le périphérique et le répertoire cible
  Touchez « Save » pour ouvrir une boîte de dialogue et attribuer un nom au fichier
  Cette opération crée, dans le périphérique sélectionné, un fichier au format SMF 0 (zéro), contenant toutes les données MIDI incluses dans le « style » ou le « pad » sélectionné, chaque « variation d'accord » commençant par un marqueur différent (nommé selon la convention de nommage expliquée dans au paragraphe « Importation 7.4.9.2.2 ci-dessus)

  Chaque « variation d'accord » inclue au début (« Tick » 0), les informations suivantes:
  - ✓ Time Signature
  - ✓ Control Change Bundle # 00-32 (Bank Select MSB / LSB)
  - ✓ Program Change
  - ✓ Control Change # 11 (Expression)

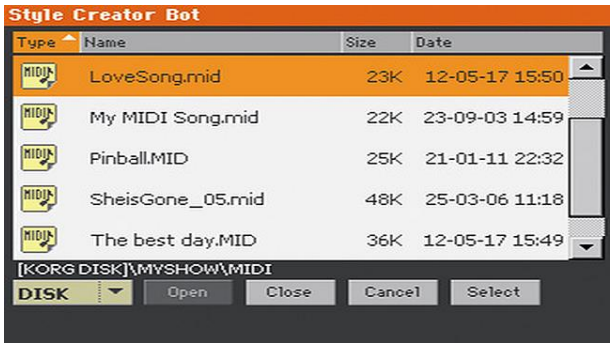
7.4.10 Convertir un morceau MIDI en « Style » : « Style Creator Bot »

N'importe quel morceau MIDI (au format de fichier Standard MIDI) peut être converti en style Pa4X complet. La plupart du temps, la reproduction de la chanson originale sera satisfaisante, mais la qualité du résultat peut varier en fonction du morceau source.

- 1. Bouton « MODE » **STYLE PLAY** pour passer en mode « Style Play »
- 2. Bouton **RECORD** pour ouvrir la boîte de sélection du mode d'enregistrement de « style ».



- 3. Choisissez l'option « Style Creator Bot » et touchez « OK » pour ouvrir le sélecteur de fichiers



- 4. Sélectionnez le morceau MIDI source (fichier « .mid ») et touchez « Select » pour confirmer
- 5. Une boite de dialogue invite à sauvegarder le nouveau « style » dans un emplacement de style. Voir la procédure au § 7.4.11 ci-dessous
- 6. Le « style » enregistré est alors automatiquement sélectionné. Ajustez-le avec les fonctions décrites dans ce chapitre 7.4 aux paragraphes 7.4.7 ci-dessus & 7.4.8 ci-dessus

Le « style » obtenu inclue tous les « éléments de style », les 4 « pads », les 4 « Keyboard Sets » et une « Chord Sequence » contenant les accords reconnus dans le morceau MIDI source.

7.4.11 Sauvegarder un « Style » / « Pad » créé / modifié

7.4.11.1 Sauvegarder les « Styles » 255
7.4.11.2 Création de banques de « style favori » 255
7.4.11.3 Sauvegarder les « Pads » 256

7.4.11.1 Sauvegarder les « Styles »

Les « styles » s'enregistrent dans un emplacement de mémoire de style (généralement, « Favori », « Utilisateur » ou « Direct ») avec tous les « Style Settings ».

- 1. En mode « Style Record », touchez la commande « Write Style » du menu de page pour ouvrir la boîte de dialogue « Write Style »



- 2. Touchez l'icône T (Text Edit) pour ouvrir le clavier virtuel et modifier si besoin le nom du style
  Touchez « OK » sous le clavier virtuel pour confirmer
- 3. Dans la boîte de dialogue « Write Style » touchez « Select » pour ouvrir la fenêtre « Style Select » et choisir si besoin un emplacement différent, comme pour le choix d'un « Style »
  Les emplacements vides sont représentés par « --- »
- 4. Dans la boîte de dialogue « Write Style », touchez « OK » pour confirmer l'opération Write

7.4.11.2 Création de banques de « style favori »

Au choix par l'une des procédures suivantes :

- ✓ A la page « Media> Load » chargez n'importe quel style vers les banques « favorites »
- ✓ A la page « Style Select », commande « Copy and Paste » du menu de page pour copier n'importe quel « style » dans les banques « favorites »
- ✓ A la page « Style Record », commande « Write Style » du le menu de page pour sauvegarder le « style » créé ou modifié dans les banques « favorites »

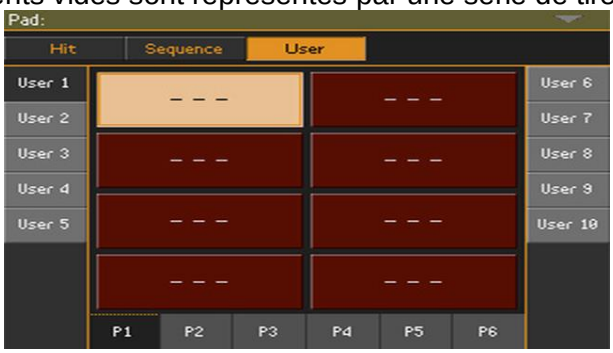
7.4.11.3 Sauvegarder les « Pads »

Les « pads » peuvent être sauvegardés dans les emplacements de mémoire Pad, puis attribués par groupe de 4 à un « Style » ou « entrée SongBook ».

- 1. En mode « Pad Record », commande « Write Pad » du menu de page pour ouvrir la boîte de dialogue « Write Pad »



- 2. Touchez l'icône T (Text Edit) pour ouvrir le clavier virtuel et modifier si besoin le nom
  Touchez « OK » sous le clavier virtuel pour confirmer
- 3. Dans la boîte de dialogue « Write Pad », touchez le bouton « Select » pour ouvrir la fenêtre « Pad Select » et choisir si besoin un autre emplacement, comme pour le choix d'un « style ».
  Les emplacements vides sont représentés par une série de tirets « --- »



- 4. A la boîte de dialogue « Write Pad » touchez « OK » pour confirmer l'opération « Write »

7.5 Personnalisation, enregistrement et édition des « Songs »

7.5.1 PERSONNALISER LES « SONGS » 257
7.5.2 SAUVEGARDER LES PARAMÈTRES DE « SONGS » 263
7.5.3 ÉCOUTER LES MORCEAUX MIDI EN MODE « SEQUENCER » 263
7.5.4 ENREGISTREMENT DE « SONGS MIDI » 265
7.5.5 ÉDITER LES MORCEAUX MIDI : « SONG EDIT » 280
7.5.6 SAUVEGARDER LES « MIDI SONGS » 290
7.5.7 ENREGISTREMENT DE « SONGS MP3 » 291
7.5.8 CRÉER DES FICHIERS TEXTE DE PAROLES SUR UN ORDINATEUR : « LYRICS » 294

7.5.1 Personnaliser les « Songs »

7.5.1.1 Comment jouer un morceau : « Song Play » &. Mode « Sequencer » 257
7.5.1.2 Pistes spéciales (Mélodie, Drum & Bass) & « Fast Play » 257
7.5.1.3 Mixer les sons de morceaux 259
7.5.1.4 Changer les sons des pistes de « morceau MIDI » 262

7.5.1.1 Comment jouer un morceau : « Song Play » &. Mode « Sequencer »

Pour éviter toute modification indésirable du fichier dans un « PLAYER », aucune modification apportée en mode « Song Play » ne peut être enregistrée.

Pour sauvegarder les modifications apportées à un « morceau MIDI », chargez-le et modifiez-le en mode « Sequencer ».

Cependant, vous pouvez faire des modifications à la volée sur les sons de « morceau MIDI » exactement comme vous le feriez avec les sons de clavier. Voir la section « Personnalisation et édition des 'Sound Sets' » § 7.3 ci-dessus pour plus d'informations.

Dans les pages suivantes, vous trouverez des informations rapides sur la façon de régler le volume sonore et l'état « Play / Mute » des pistes de morceau.

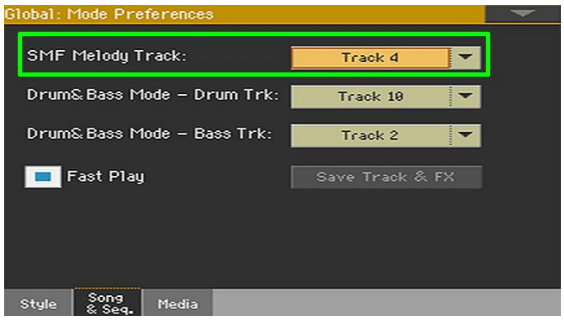
7.5.1.2 Pistes spéciales (Mélodie, Drum & Bass) & « Fast Play »

7.5.1.2.1 Choisir la piste de mélodie 257
7.5.1.2.2 Choisir les pistes « Drum » & « Bass » 258
7.5.1.2.3 Faire démarrer immédiatement un morceau MIDI 258

7.5.1.2.1 Choisir la piste de mélodie

La piste d'un « PLAYER » peut être définie comme « piste de mélodie » et être mise en sourdine par la fonction « Song Melody – Mute » assignable à un **contrôleur** de façade, à une **pédale** ou à un **commutateur au pied EC5**. Voir le paragraphe « Controllers » § 7.9 ci-dessous pour plus d'informations sur la programmation des contrôleurs.

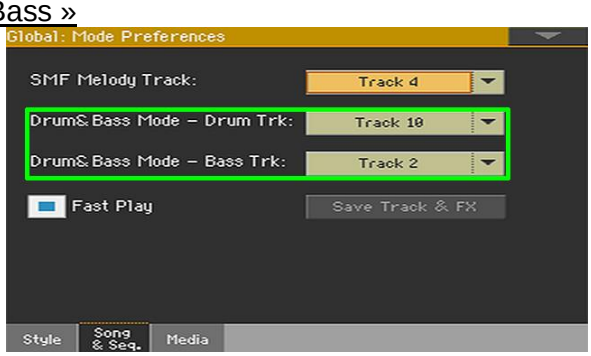
- 1. Allez à la page « Global> Préférences » de « mode> Song & Seq »
- 2. Menu pop-up « SMF Melody Track » pour choisir l'une des pistes de morceau à utiliser comme piste de mélodie.



7.5.1.2.2 Choisir les pistes « Drum » & « Bass »

Deux (2) pistes « MIDI Song » peuvent être définies en tant que pistes « Drum » / « Bass », qui seront jouées lors de la sélection de la fonction « Drum & Bass » (assignable à un **commutateur**, une **pédale** ou un **commutateur au pied EC5**). Voir le paragraphe « Controllers » § 7.9 ci-dessous pour plus d'informations sur la programmation des contrôleurs.

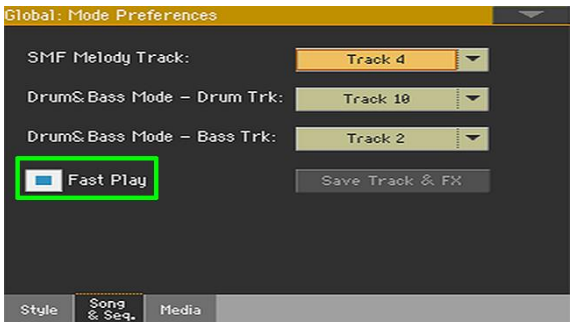
- 1. Accédez à la page « Global> Mode Preferences > Song & Seq »
- 2. Menu pop-up « Drum & Bass Mode – Drum » pour choisir l'une des pistes de morceau à utiliser comme piste « Drum »
- 3. Menu pop-up « Drum & Bass Mode – Bass » pour choisir l'une des pistes à utiliser comme piste « Bass »



7.5.1.2.3 Faire démarrer immédiatement un morceau MIDI

Les morceaux MIDI (fichiers MID et KAR) peuvent contenir une mesure setup silencieuse au début. Cette mesure peut être ignorée pour laisser le morceau commencer immédiatement.

- 1. Accédez à la page « Global> Mode Preferences > Song & Seq. »
- 2. Cochez la case « Fast Play » pour ignorer la mesure setup silencieuse au début du « morceaux MIDI »



La 1ère mesure est ignorée, mais les données de « setup » sont lues et prises en compte.

Les « morceaux MP3 » ne sont pas concernés par cette option.

7.5.1.3 Mixer les sons de morceaux

7.5.2.3.1 Réglage du volume des sons de morceau MIDI individuels 259
7.5.2.3.2 Mise en sourdine des sons individuels de « morceau MIDI » 260
7.5.2.3.3 Mettre en Solo un son de « morceau MIDI » 261

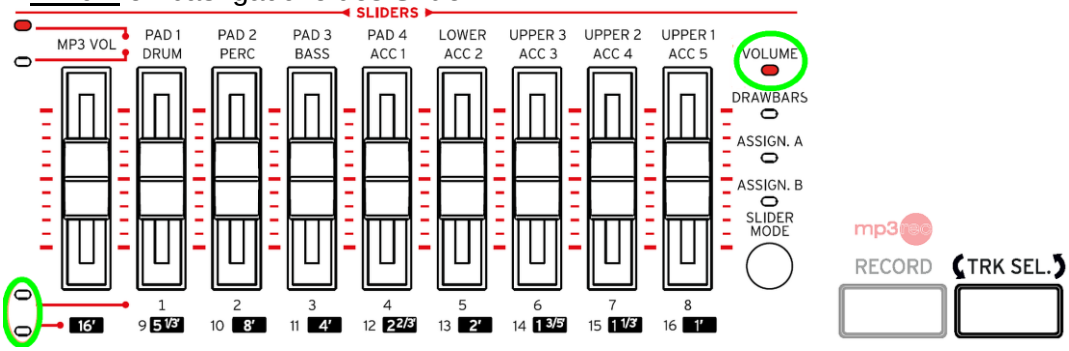
7.5.1.3.1 Réglage du volume de son individuels de « morceau MIDI »

Comme pour les sons de clavier, on peut régler le volume individuel des sons de « morceau MIDI ». Cependant, les morceaux MIDI étant déjà mixés par les créateurs du fichier, leur volume peut changer automatiquement pendant la lecture.

Le volume des pistes de « morceau MIDI » sera réinitialisé lors changement de morceau.

À partir du panneau de contrôle

- 1. Depuis toute page du « Song Play », bouton **SLIDER MODE** pour allumer si besoin l'indicateur « Slider » **VOLUME**
- 2. Curseur X-FADER pour sélectionner le « PLAYER » actif
- 3. Bouton **TRACK SELECT** pour allumer si besoin l'un des indicateurs « 1 ... 8 » / « 9 ... 16 » en bas gauche des **Slider**



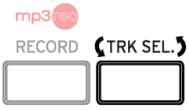
- 4. **Sliders** pour régler le volume des sons correspondants
- 5. Bouton **SHIFT** + **Sliders** pour régler le volume de tous les sons du « morceau MIDI »
- 6. Bouton **TRACK SELECT** pour revenir au contrôle des sons du clavier

À l'aide de l'écran tactile

- 1. Dans la page Main du mode « Song Play », touchez l'onglet « Volume » pour le sélectionner et pour régler dans cet écran le volume des sons du clavier



- 2. Curseur **X-FADER** 

pour sélectionner le « PLAYER » actif
- 3. Bouton **TRACK SELECT** 

pour alterner entre pistes « 1-8 » / « 9-16 »



- 4. Touchez un canal de mixer pour sélectionner celui dont le Volume est à régler
- 5. Glissez-déposer le curseur virtuel de volume à l'écran pour régler le niveau souhaité
  Les contrôleurs **VALUE** sont également utilisables pour modifier le volume du canal sélectionné (Les curseurs physiques continuent de fonctionner normalement)
- 6. Bouton **TRACK SELECT** pour revenir à page d'accueil

7.5.1.3.2 Mise en sourdine des sons individuels de « morceau MIDI »

Comme pour les sons du clavier, on peut activer/désactiver le « Mute » des sons individuels de « morceaux MIDI » (la mélodie d'un morceau MIDI est généralement # 04, ce qui permet de la mettre en sourdine pour jouer ou chanter à sa place).

- Dans la page principale, touchez l'onglet « Volume » pour le sélectionner puis appuyez bouton **TRACK SELECT** pour alterner entre les pistes Song « 1-8 » / « 9-16 »



- Touchez l'icône / (Play/Mute) d'un canal du mixeur pour l'activer ou désactiver
- Bouton **TRACK SELECT** pour revenir à page principale et voir les sons du clavier
- Sauvegarder les paramètres de lecture de morceau comment ?

7.5.1.3.3 Mettre en Solo un son de « morceau MIDI »

Pour mettre en solo un son de morceau MIDI, faire comme pour un son de clavier :

- Bouton **SHIFT** + touchez un canal de mixage pour l'écouter en solo, depuis l'onglet « Volume », ou sur une page où le mixeur numérique

Ou bien

Depuis toute page où le nom du Son ou du canal du Mixeur apparaît, sélectionnez-le et choisissez la commande « Solo Track » dans le menu de page pour l'écouter en Solo

7.5.1.4 Changer les sons des pistes de « morceau MIDI »

7.5.1.4.1 Changer les sons de « morceau MIDI » 262
7.5.1.4.2 Transposer les sons de « morceau MIDI » 262

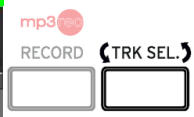
7.5.1.4.1 Changer les sons de « morceau MIDI »

Différents sons peuvent être assignés au « morceau MIDI » actuel, mais ils seront réinitialisés lors du changement de morceau.

Choisissez une piste Sound for a Song différente

- 1. A la page Main du mode « Song Play », touchez l'onglet « Volume » pour le sélectionner
- 2. Bouton **TRACK SELECT** pour alterner entre les pistes de morceau « 1-8 » / « 9-16 »
- 3. Touchez le nom d'une piste de morceau pour activer sa modification







- 4. Touchez une icône de Son pour sélectionner la piste correspondante
- 5. Touchez à nouveau sur cette icône pour ouvrir la fenêtre de sélection du son, et pour choisir un son

7.5.1.4.2 Transposer les sons de « morceau MIDI »

Définissez si besoin la transposition d'octave pour chaque piste :

- 1. Boutons **SHIFT** + un des boutons « UPPER OCTAVE » **+/-** 

pour aller à la page « Mixer / Tuning> Tuning »
- 2. boutons « Oct. Transpose » pour régler l'octave

7.5.2 Sauvegarder les paramètres de « Songs »

Sauvegarde des paramètres par défaut des « PLAYERS 1/2 »
En changeant de « morceau » / mode ou en éteignant l'instrument, tous les changements apportés au morceau seront réinitialisés.
Il faut sauvegarder en mémoire la configuration actuelle pour les morceaux MIDI suivants.

Écrire les paramètres de lecture de la chanson

- Allez à la page « Global> Preferences Mode > Song & Seq », et commande « Song Play Track & FX » du menu de page pour sauvegarder les paramètres suivants :
  - Statut « Play / Mute » des pistes du morceau
  - Statut « interne / externe » des pistes du morceau
  - Paramètres d'effets de groupe FX par défaut
  - Paramètres « EQ » pour les pistes de morceau

En chargeant un « morceau MIDI » créés sur un instrument KORG Pa-Series (ou le piano numérique HAVIAN 30), ces paramètres pourront être modifiés par les données spéciales du fichier MIDI.

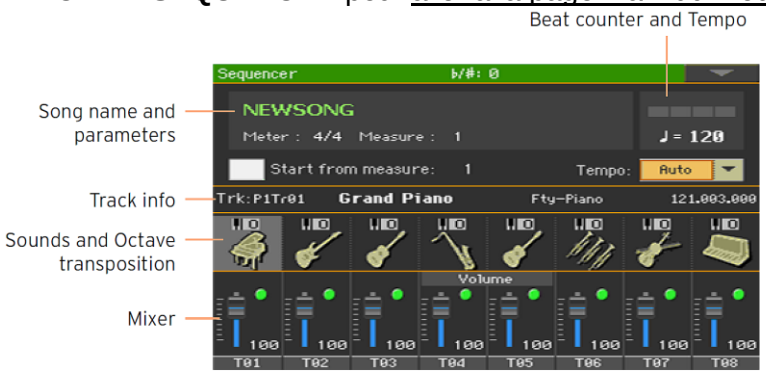
7.5.3 Écouter les morceaux MIDI en mode « Sequencer »

L'écoute de morceaux MIDI en mode « Sequencer » est utile pour vérifier les résultats des éditions effectuées sur les pistes, sans avoir à passer en mode « Song Play ».

7.5.3.1 Chargement d'un « morceau MIDI » 263
7.5.3.2 Importer un « morceau MIDI » sans initialiser les paramètres actuels 264
7.5.3.3 Jouer un « morceau MIDI » 264

7.5.3.1 Chargement d'un « morceau MIDI »

➢ 1. Bouton « MODE » **SEQUENCER** pour aller à la page Main du mode « Sequencer »



2. Touchez le nom du morceau pour ouvrir la fenêtre de sélection de morceau



➢ 3. Parcourez les fichiers et dossiers et touchez le morceau MIDI (« .mid », « .kar ») à charger, puis touchez « Load » pour le charger

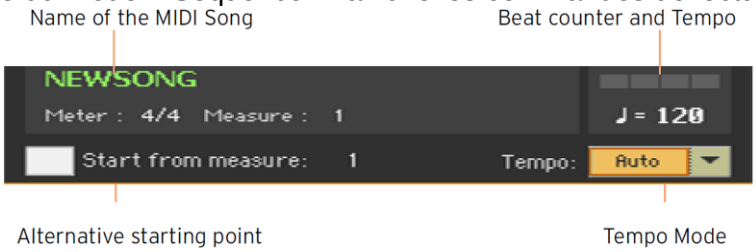
7.5.3.2 Importer un « morceau MIDI » sans initialiser les paramètres actuels

En mode « Sequencer », un « morceau MIDI » peut être importé sans initialiser les paramètres « Sequencer » courants (utile par exemple pour programmez un morceau sur un séquenceur externe et le modifier en même temps les sons, les effets, l'égalisation, les niveaux de volume, les valeurs de panoramique, les paramètres de la famille de percussions, etc. le Pa4X. L'importation du fichier MIDI ne réinitialisera pas ces paramètres).

➢ 1. Bouton « MODE » **SEQUENCER** pour aller à la page Main du mode « Sequencer »
➢ 2. Commande « Import » du menu de page pour ouvrir la fenêtre Sélection de morceau
➢ 3. Parcourez les fichiers et dossiers, touchez le morceau MIDI (.mid, .kar) à importer, puis touchez « Select » pour l'importer

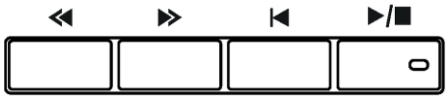
7.5.3.3 Jouer un « morceau MIDI »

La page principale du mode « Sequencer » affiche les commandes de lecture de morceau.



Contrôles de transport

- Avec la page Main mode « Sequencer » affichée, utilisez les contrôleurs de transport de « PLAYER 1 » (PLAY / STOP, HOME, FAST FORWARD & REWIND).

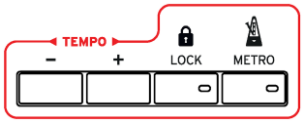


Position de départ alternative

➢ 1. Paramètre « Start From » pour définir le numéro de mesure de départ alternatif de lecture
➢ 2. Cochez la case « Start From Measure » pour activer la position de départ alternative
Les Boutons ⏮ (HOME) ou ⏪ (REWIND) renverront à ce point

Mode Tempo

- Menu pop-up « Tempo » pour choisir un mode Tempo

Manual	Le morceau sera lu à l'aide du tempo sélectionné manuellement Changez le tempo avec les boutons « TEMPO » **-/+**  , ou en touchant sa valeur et en utilisant les commandes **VALUE** ou le clavier numérique
Auto	Le tempo enregistré dans le morceau est utilisé

7.5.4 Enregistrement de « Songs MIDI »

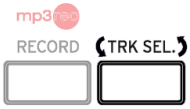
7.5.4.1 Enregistrement multipiste d'un morceau MIDI : « Multitrack Recording » 265
7.5.4.2 Enregistrement « pas à pas » d'un morceau MIDI : « Step Recording » 270
7.5.4.3 Enregistrement rapide « Backing Sequence » de morceau MIDI (Quick Recording) 273
7.5.4.4 Enregistrement « Step Recording Backing Sequence » 276

7.5.4.1 Enregistrement multipiste d'un morceau MIDI : « Multitrack Recording »

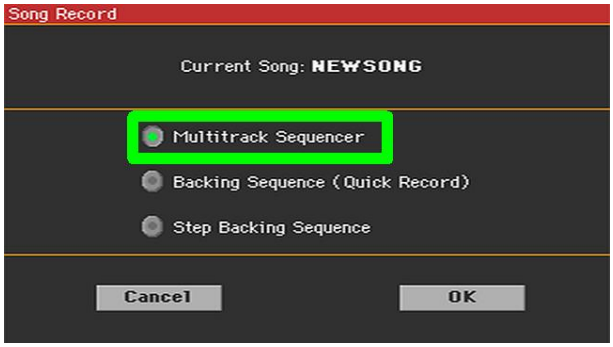
En mode « Multitrack Sequencer », on enregistre jusqu'à 16 pistes MIDI en jouant en temps réel.

7.5.4.1.1 Accès séquenceur d'enregistrement multipistes : « Multitrack » 265
7.5.4.1.2 Réglage des paramètres d'enregistrement.....266
7.5.4.1.3 Choisir les « Sounds » et leur transposition.....267
7.5.4.1.4 Enregistrement.....267
7.5.4.1.5 Deuxième prise.....268
7.5.4.1.6 Enregistrement « Punch » 268

7.5.4.1.1 Accès séquenceur d'enregistrement multipistes : « Multitrack »

- 1. Bouton « MODE » **SEQUENCER** pour passer en mode « Sequencer » et afficher la page principale du mode Sequencer »
- 2. Bouton **RECORD** 

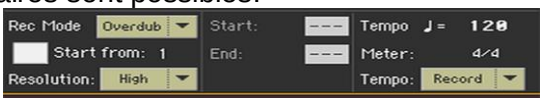
pour ouvrir la boîte de dialogue de sélection du mode d'enregistrement de morceau



- 3. Touchez « Multitrack Sequencer » et « OK » pour accéder à la page « Multitrack Sequencer Record »

7.5.4.1.2 Réglage des paramètres d'enregistrement

On peut commencer à enregistrer dès l'entrée en mode « Multitrack Sequencer », cependant, des réglages supplémentaires sont possibles.



Sélectionnez le mode d'enregistrement

- Menu pop-up « Rec Mode » pour choisir le mode d'enregistrement, notamment « Overdub » ou « Overwrite »

Overdub	Les événements nouvellement enregistrés sont superposés à tous les événements existants
Overwrite	Les événements nouvellement enregistrés remplacent tous les événements existants
Auto Punch	L'enregistrement commence automatiquement au départ et s'arrête à la fin Ne fonctionne pas sur un morceau vide (Au moins une piste)
Pedal Punch	L'enregistrement commence en pressant une pédale réglée sur « Punch In / Out », et se termine en pressant à nouveau Ne fonctionne pas sur un morceau vide (Au moins une piste)

Définir un point de départ (Left Locator)

- Réglez le numéro de mesure du début pour la position de départ alternative de lecture
  - Case « Start from measure » : pour activer la position de départ alternative accessible avec les boutons ⏮ (HOME) ou ⏪ (REWIND)

Choisissez une résolution « Quantize » pour l'enregistrement

- Réglez la résolution d'enregistrement.

Hight	Aucune quantification appliquée
𝅘𝅥𝅯 (1/32)...𝅘𝅥𝅮 (1/8)	Résolution de grille, en valeurs musicales. Par exemple, lorsque vous sélectionnez 1/16, toutes les notes sont déplacées vers la division 1/16 la plus proche. Lorsque vous sélectionnez 1/8, toutes les notes sont déplacées vers la division 1/8 la plus proche. Un '3' après la valeur de quantification signifie un triplet

Réglez « Tempo » & « Meter »

- Réglez la valeur du Tempo
  & Menu po-up « Tempo » pour choisir la manière dont les événements Tempo seront enregistrés

Manual	Lecture manuelle. Le dernier réglage manuel du tempo (effectué à l'aide des boutons TEMPO) est considéré comme la valeur actuelle du tempo Aucun événement « Tempo Change » n'est enregistré, ce qui est utile pour enregistrer le morceau à une vitesse beaucoup plus lente que le tempo actuel
Auto	Auto lecture. Le séquenceur reproduit tous les événements de tempo enregistrés. Aucun événement « Tempo Change » n'est enregistré
Record	Tous les « Tempo Changes » effectués pendant l'enregistrement sont enregistrés sur la piste Master Le tempo est toujours enregistré en mode écrasement

- « Meter » pour régler la signature rythmique du morceau (Editable uniquement lorsque le morceau est vide, avant d'enregistrer).
  Fonction « Sequencer> Song Edit> Insert Measure » pour insérer un changement de « Meter » au milieu du morceau

7.5.4.1.3 Choisir les « Sounds » et leur transposition

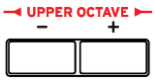
Le choix des sons se fait dans la zone de son de la page « Record ».



Son

- 1. Touchez l'icône Son  de la piste à enregistrer
- 2. Touchez à nouveau pour ouvrir la fenêtre puis choisir le son de la piste

Transposition d'octave

- 1. **SHIFT** + un bouton « UPPER OCTAVE » **-/+** 

pour aller à la page « Mixer / Tuning> Tuning »
- 2. Potard virtuel « Oct. Transpose » pour régler l'octave

7.5.4.1.4 Enregistrement

Activer le métronome

- Bouton  **METRO** pour activer ou désactiver le métronome pendant l'enregistrement.

Sélectionnez la piste à enregistrer

- 1. Bouton **TRACK SELECT** pour basculer entre « Song Tracks » **1-8** & **9-16**
- 2 Touchez la piste pour enregistrer pour la sélectionner. L'icône  (Record) apparaît

« Record »

- 1. Appuyez sur le bouton ►/■ (PLAY / STOP) pour commencer l'enregistrement
  Un précompte d'une mesure sera joué avant le début de l'enregistrement. Quand cela commence, enregistrez librement.
- 2. Bouton ►/■ (PLAY / STOP) pour arrêter le séquenceur
- 3. Sélectionnez une piste différente et continuez à enregistrer le morceau entier.
  Pendant l'enregistrement, vous pouvez voir la mesure actuelle et le rythme actuel dans l'en-tête, ainsi que la mémoire libre disponible

Quitter « Record »

- 1. Commande « Quit Record » du menu de page ou bouton **RECORD** 

pour revenir à la page principale du mode « Sequencer »
- 2. Bouton ►/■ (PLAY / STOP) pour écouter le morceau enregistré, depuis la page principale du mode « Sequencer »
- 3. Sauvegardez le morceau sur un périphérique de stockage pour le mémoriser même après extinction. Voir paragraphe 7.5.6 ci-dessous.

7.5.4.1.5 Deuxième prise

On peut enregistrer des événements supplémentaires ou remplacer une piste précédemment enregistrée.

Préparer l'enregistrement

- 1 Bouton **RECORD** 

pour entrer à nouveau en mode « Record »
Sélectionnez à nouveau « Multitrack Sequencer » dans la boîte de dialogue « Song Record Mode Select »
- 2 Sélectionnez la piste à enregistrer.
- 3 Choisissez le mode « Overwrite Rec » pour remplacer les données déjà enregistrées
ou
« Overdub » pour ajouter des événements à la même piste

L'Overdub est utile, par exemple pour enregistrer différents instruments de percussion en plusieurs prises.

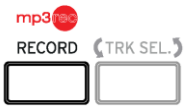
Enregistrer

- 1. Définissez le début à partir du numéro de mesure pour choisir la position de départ alternative à partir de laquelle commencer la lecture.
Cochez la case « Start from » pour activer la position de départ alternative
- 2. Bouton ►/■ (PLAY/STOP) pour commencer l'enregistrement de la piste sélectionnée
- 3. Bouton ►/■ (PLAY/STOP) pour arrêter l'enregistrement
- 4 Répétez la même procédure pour toute piste ou événement supplémentaire à enregistrer.

Quitter

- Commande « Exit from Record » du menu de page

ou bien

Bouton **RECORD** 

pour quitter de l'enregistrement et revenir à la page principale du mode « Sequencer »

7.5.4.1.6 Enregistrement « Punch »

L'enregistrement « Punch » permet le démarrage et l'arrêt automatique ou à la volée de l'enregistrement (Ne fonctionne pas sur un morceau vide ; il faut au moins une piste).

Enregistrement automatique

Pour démarrer/arrêter automatiquement l'enregistrement :

- 1 Dans la page « Multitrack Sequencer », utilisez le paramètre « Rec Mode » pour choisir le mode d'enregistrement « Auto Punch »
- 2 Utilisez les localisateurs « Stard » et « End » pour choisir les points de début et de fin d'enregistrement
- 3 Touchez une plage à enregistrer pour la sélectionner. L'icône  (Record) apparaît.

- 4 Bouton ►/■ (PLAY/STOP) pour lancer la lecture de la piste sélectionnée. L'enregistrement commence et se termine automatiquement aux points de début et de fin.
- 5. Bouton ►/■ (PLAY/STOP) pour arrêter l'enregistrement

Pédale « Punch »

Pour démarrer/arrêter l'enregistrement avec un commutateur au pied ou un commutateur EC5.

- Accédez à la page « Global> Controllers> Foot Controller » ou à la page « Global> Controllers> EC5 », puis attribuez la fonction « Punch In/Out » à la pédale ou au commutateur EC5

Record

- 1 Paramètre « Rec Mode » pour choisir le mode d'enregistrement « Pedal Punch »
- 2 Touchez la piste à enregistrer pour la sélectionner. L'icône icône (Record) apparaît
- 3 Bouton ►/■ (PLAY/STOP) pour lancer la lecture de la piste sélectionnée
- 4. commutateur au pied pour démarrer l'enregistrement
- 5. Commutateur au pied pour arrêter l'enregistrement
- 6. Bouton ►/■ (PLAY/STOP) pour arrêter la lecture

Sauvegarde du « morceau »

- Allez à la page principale du mode « Sequencer »
  Puis choisissez la commande « Save Song » dans le menu de page pour enregistrer le morceau
  Voir paragraphe 7.5.6 ci-dessous.

7.5.4.2 Enregistrement « pas à pas » d'un morceau MIDI : « Step Recording »

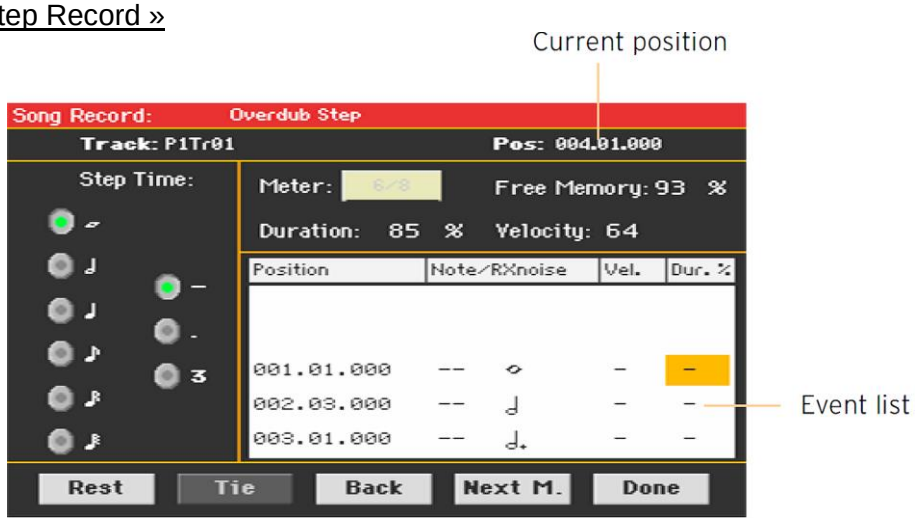
L'enregistrement « pas à pas » permet de créer un nouveau morceau en entrant des notes ou des accords simples dans chaque piste. On peut ainsi saisir une partition existante, ou des pistes nécessitant un niveau de détail élevé, et particulièrement des pistes de batterie et de percussion.
L'enregistrement pas à pas peut se faire selon 2 modes :

- ✓ « Overdub » : les évènements sont ajoutés à des événements existants
- ✓ « Overwrite » : les évènements écrasent les événements existants

7.5.5.2.1 Accéder à l'enregistrement « pas à pas » 270
7.5.5.2.2 Enregistrer 270
7.5.5.2.3 Sauvegarder le morceau 272

7.5.4.2.1 Accéder à l'enregistrement « pas à pas »

- 1. Dans les pages « Multitrack Sequencer », touchez un canal de mixage pour sélectionner la piste à éditer
- 2. Commande de menu de page « Overdub » ou « Overwrite » pour accéder au mode « Step Record »



7.5.4.2.2 Enregistrer

Positionner le pointeur d'entrée

- Réglez le paramètre « Pos » pour indiquer la position actuelle où l'événement suivant est inséré

Ou bien
Insérez une pause comme indiqué plus bas
Ou bien
Touchez « Next M. » pour insérer des « Silences » et passer à la mesure suivante

Choisir une valeur de pas

- « Step Time » pour choisir la valeur de pas

Choisissez la durée de la note relative

- « Duration » pour définir la durée de la note relative (pourcentage de la valeur du pas)
  - 50% : Staccato
  - 85% : Articulation ordinaire
  - 100% : Legato

Choisir la vélocité de la note

- « Velocity » pour régler la vélocité (Dynamique) de jeu de l'événement à insérer

Kbd	Tournez le contrôleur VALUE à fond dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour enregistrer l'évènement avec la vélocité de la note jouée
1 ... 127	Valeur de vélocité de l'événement inséré (la force de la note réellement jouée sur le clavier sera ignorée)

Insérer une note ou se reposer à la position actuelle

- Jouez une note sur le clavier pour insérer une seule note de la longueur du pas. La vélocité et la durée relative de la note sont modifiables par les paramètres « Duration » et « Velocity »
- Bouton « Pause » pour insérer une pause, appuyez sur le b. avec la longueur du pas
- Bouton « Tie » pour insérer un note liée à la précédente

Insérer un accord

- Jouez un accord au lieu d'une seule note pour insérer un accord, avec comme nom d'événement la première note de l'accord suivi de l'indicateur « ... »

Insérer un accord composé de notes de différentes vélocités

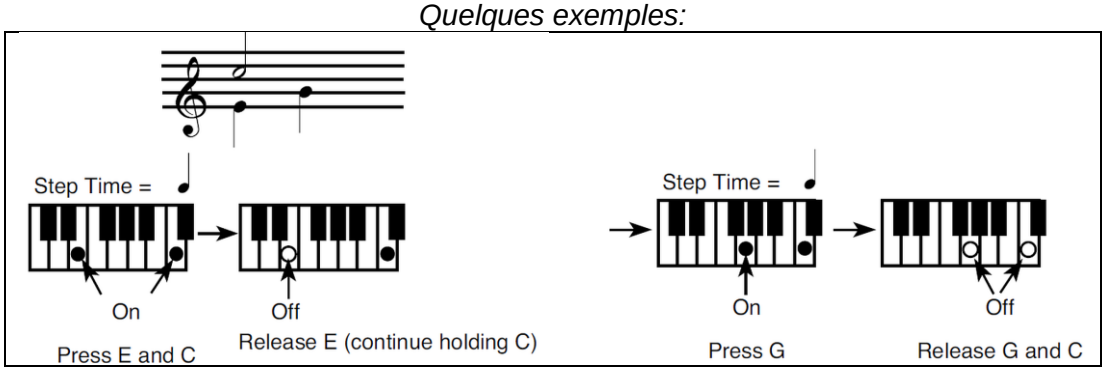
On peut enregistrer une note d'un accord avec une vélocité plus grande que les autres, de façon par exemple, que la note la plus importante se détache de l'accord :

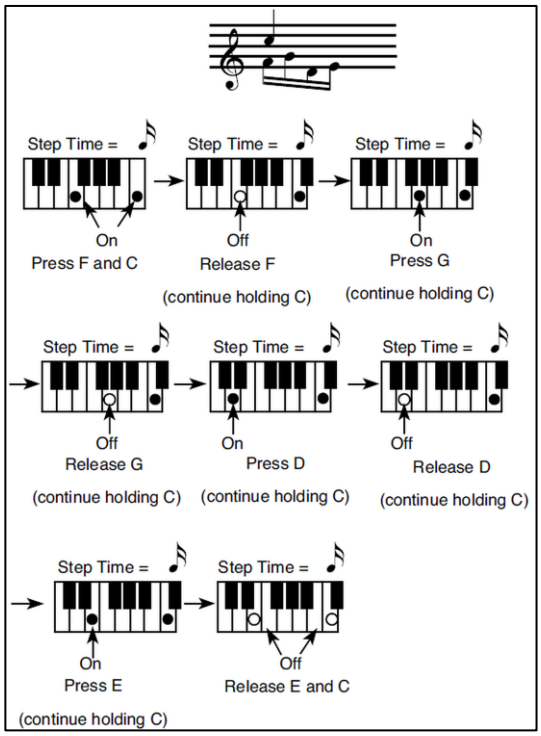
1. Modifiez la valeur Velocity de la 1ère note
2. Pressez la 1ère touche et maintenez-la enfoncée
3. Modifiez la valeur Velocity de la 2ème note
4. Pressez la 2ème touche et maintenez-la enfoncée
5. Modifiez la valeur Velocity de la 3ème note
6. Appuyez sur la 3ème touche, puis relâchez toutes les touches

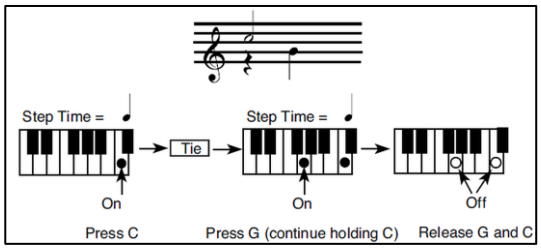
Insérer une seconde voix

On peut insérer la phrase d'une voix pendant qu'une note est maintenue enfoncée.

Quelques exemples:







Retourner en arrière

- bouton Retour pour revenir en arrière en supprimant l'événement précédent

Quitter « Record »

➢ 1. Bouton « Done » pour quitter le mode Enregistrement pas à pas. Une boîte de dialogue s'ouvre



➢ 2. Touchez « Cancel » pour revenir à l'édition, « No » pour quitter sans sauvegarder, ou « Yes » pour mémoriser l'enregistrement en mémoire volatile et quitter l'enregistrement pas à pas

7.5.4.2.3 Sauvegarder le morceau

Pour mémoriser l'enregistrement en mémoire non volatile :

- A la page principale du mode « Sequencer » et sélectionnez la commande « Save Song » dans le menu de page pour sauvegarder l'enregistrement MIDI effectué dans la mémoire « Song » non volatile

Voir paragraphe 7.5.6 ci-dessous.

7.5.4.3 Enregistrement rapide « Backing Sequence » de morceau MIDI (Quick Recording)

7.5.5.3.1 Qu'est-ce qu'un morceau de séquence de sauvegarde ? 273
7.5.5.3.2 Choisir le « style » et les « sons » 273
7.5.5.3.3 Accès au mode « Backing Sequence » (Quick Record)....273
7.5.5.3.4 Réglage des paramètres d'enregistrement....273
7.5.5.3.5 Enregistrer....274
7.5.5.3.6 Enregistrement de seconde prise (Overdubbing)....275
7.5.5.3.7 Utilisation des effets KAOSS pendant l'enregistrement 275
7.5.5.3.8 Sauvegarde du « morceau »....275

7.5.4.3.1 Qu'est-ce qu'un morceau « Backing Sequence » ? (Cf. § 4.1 ci-dessus)

Voir paragraphe 4.1 ci-dessus.

7.5.4.3.2 Choisir le « style » et les « sons » (cf. § 4.1.1 ci-dessus)

Voir paragraphe 4.1.1 ci-dessus

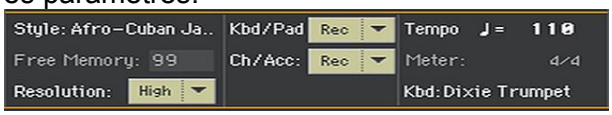
7.5.4.3.3 Accès au mode « Backing Sequence » : « Quick Record (Cf. § 4.1.2 ci-dessus)

Voir paragraphe 4.1.2 ci-dessus.

7.5.4.3.4 Réglage des paramètres d'enregistrement

En passant en mode « Backing Sequence Record », les derniers « sons » et « styles » sélectionnés sont déjà sélectionnés, et toutes les pistes de l'enregistreur sont armées et prêtes à enregistrer.

Vous peut commencer à enregistrer avec ce Sons et ce Style, ou au préalables en sélectionner d'autres et régler d'autres paramètres.



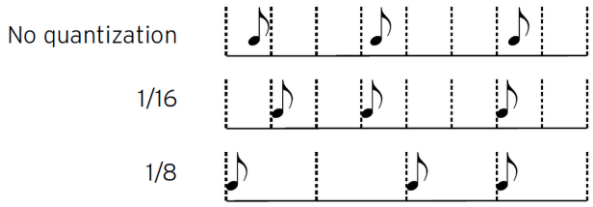
Choisir le « style »

- Touchez « Style » (ou pressez un bouton « STYLE » du panneau de contrôle) pour choisir un « style » différent dans la fenêtre « Style Select »

Choisir les sons

- Touchez « Kbd » (ou pressez un bouton « KEYBOARD SET LIBRARY ») pour choisir un « Sound Set » différent pour le clavier dans la fenêtre « Keyboard Set Select » (ou encore en utilisant les boutons « KEYBOARD SET » sous l'écran).
- Choisissez une résolution de quantification pour l'enregistrement
- Réglez la résolution d'enregistrement.

Haute	Aucune quantification appliquée

(1/32) ... (1/8)	Résolution de grille, en valeurs musicales Par exemple avec 1/16 toutes les notes sont déplacées vers la division 1/16 la plus proche. Un « 3 » après la valeur de quantification représente un triplet 

Le paramètre « Meter » (Time Signature) ne peut être modifié car il doit correspondre à la valeur « Meter » du « Style »).

Réglez le tempo

Réglez si besoin le tempo pour ne pas garder celui mémorisé dans le « style » est déjà sélectionnée.

7.5.4.3.5 Enregistrement

Voir le paragraphe 4.1.4 ci-dessus.

« Backing Sequence » / « Morceaux MIDI »

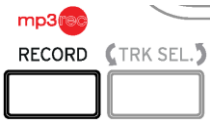
Une fois l'enregistrement terminé, le « Backing Sequence » devient un morceau MIDI ordinaire par conversion des pistes 9-16, comme indiqué dans le tableau suivant :

Piste BS groupée	Keyboard/ Style Track	Song Track/ Channel
Kbd /Pad	Upper 1	1
	Upper 2	2
	Upper 3	3
	Lower	4
	Pad 1	5
	Pad 2	6
	Pad 3	7
	Pad 4	8
Chord/Acc	Bass	9
	Drum	10
	Percussion	11
	Accompagnement 1	12
	Accompagnement 2	13
	Accompagnement 3	14
	Accompagnement 4	15
	Accompagnement 5	16

7.5.4.3.6 Seconde prise (Overdubbing)

Une piste « groupée » peut enregistrée en plus ou en remplacement d'une piste précédemment enregistrée.

Il est notamment intéressant de procéder à un enregistrement en plusieurs prises, en commençant par les accords et les changements de « Style Element », puis de faire une seconde prise pour la piste du clavier :



- 1. Bouton **RECORD** pour passer en mode « Record »
  Sélectionnez « Backing Sequence (Quick Record) » dans la boîte de dialogue « Song record mode select »
- 2. Pour une seule des pistes « groupées » réglez le « status » de la piste à lire pendant l'enregistrement
  Par exemple, pour enregistrer seulement la piste « Keyboard », réglez la piste « Kbd / Pad » sur « Rec », et la piste « Chord / Acc » sur « Play »
- 3. Bouton **START/ STOP** ou « PLAYER 1 » ►/■ (PLAY/STOP) pour démarrer l'enregistrement de la piste sélectionnée
  Dans l'exemple précédent, les accords seront lus pendant que le jeu au clavier sera enregistré
  Bouton **START/ STOP** ou un des boutons « ENDING » pour arrêter si besoin l'enregistrement
  Bouton **START/ STOP** pour redémarrer l'enregistrement
- 4. Bouton « PLAYER 1 » ►/■ (PLAY / STOP) pour sortir du mode « Record » et revenir à la page principale du mode « Sequencer »
- 5. Bouton « PLAYER 1 » ►/■ (PLAY / STOP) pour écouter si besoin l'enregistrement.
- 6. Sauvegardez le morceau sur un périphérique de stockage pour éviter de le perdre à l'extinction

7.5.4.3.7 Utilisation des effets KAOSS pendant l'enregistrement (Cf. § 4.1.5 ci-dessus)

Voir paragraphe 4.1.5 ci-dessus.

7.5.4.3.8 Sauvegarde du « morceau »

- Allez à la page principale du mode « Sequencer »
  Commande « Save Song » du menu de page pour enregistrer le morceau

  Voir paragraphe 7.5.6 ci-dessous.

7.5.4.4 Enregistrement « Step Recording Backing Sequence »

Le mode « Step » (pas à pas) permet d'enregistrer des accords, et de créer ou éditer la partie « Style » (Ch/Acc) d'un morceau.

Ce mode permet d'entrer des accords sans être claviériste, ou de corriger toute erreur commise lors du jeu ou lors de la sélection de commandes « Style » dans un enregistrement « Backing Sequence » (Quick Record).

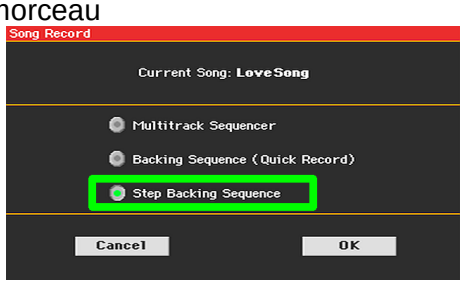
NOTA : Seul les morceaux enregistrés par la méthode « Backing Sequence » (Quick Record) peuvent être modifiés en mode « Step ». En effet, toutes les données « Ch / Acc » ont alors été conservées et peuvent donc être éditées ultérieurement dans ce mode.

7.5.4.4.1 Accéder au mode « Step Backing Sequence » 276
7.5.4.4.2 Enregistrer 277
7.5.4.4.3 Sauvegarde du morceau 279

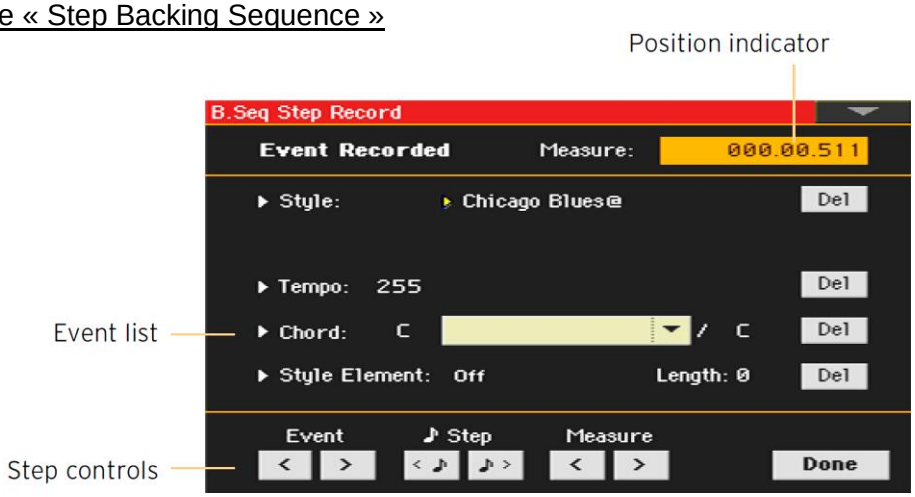
7.5.4.4.1 Accéder au mode « Step Backing Sequence »

- 1. Bouton **SEQUENCER** pour passer en mode « Sequencer ». La page principale apparaît
- 2. Bouton **RECORD** 

pour ouvrir la boîte de dialogue de sélection du mode d'enregistrement de morceau



- 3 Choisissez l'option « Step Backing Sequence » et touchez « OK » pour accéder à la page « Step Backing Sequence »



7.5.4.4.2 Enregistrer

En mode édition, l'événement de la position courante est indiqué par l'icône ► à gauche de l'événement.

- 1. Contrôleur VALUE sur le paramètre « Measure » pour atteindre la position souhaitée dans le morceau

Ou bien

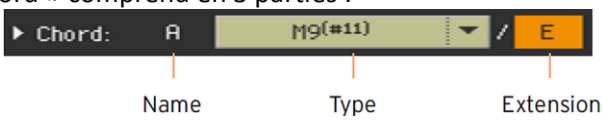
Touchez les « Step Controls » ci-dessous dans la partie inférieure de l'écran, pour déplacer le « Locator » (Voir copie d'écran ci-dessus)

	Pour passer à l'« événement » précédent/suivant de l'enregistrement
	Pour passer au « pas » précédent/suivant (1/8 ou 192 Ticks). Si un événement existe, le Locator s'arrête sur cet événement. Par exemple, au début de la mesure sur M001.01.000 : ✓ si aucun événement n'existe avant M001.01.192, > passe à l'emplacement M001.01.192 ✓ Si un événement existe sur M001.01.010, > arrête à l'emplacement M001.01.010
	Pour passer à la « mesure » précédente/suivante

- 2. Sélectionnez un type de paramètre (Style, Keyboard Set, Tempo ...) à insérer, éditer ou supprimer à la position actuelle
- 3. Contrôleurs VALUE pour sélectionner un événement
  - ✓ Touchez « Del » à côté de l'événement pour le supprimer
  - ✓ Éditez un paramètre sans icône ► pour insérer l'évènement à la position courante
- 4. Touchez « Done » pour quitter le mode d'enregistrement « Step Backing Sequence »
- 5. Bouton « PLAYER 1 » ►/■ (PLAY / STOP) depuis la page principale du mode « Sequencer » pour écouter l'enregistrement

Sélectionner le type d'événement à entrer ou éditer 278
Insérer des mesures 279
Découper les mesures 279
Supprimer tout de la position actuelle 279
Suppression de types d'événements sélectionnés 279
Suppression d'événements uniques 279
Sortir du dossier 279

Sélectionner le type d'événement à entrer ou éditer

Style	Dernier « style » sélectionné • touchez le nom du style pour ouvrir la fenêtre « Style Select » et pour insérer un changement de style à la position actuelle Toute modification de style insérée après le début de la mesure (c'est-à-dire à une position autre que Mxxx.01.000) sera effective à la mesure suivante Par exemple, si un événement « Style Change » a été inséré à M004.03.000, le style sélectionné sera effectivement sélectionné à M005.01.000 (exactement comme en mode « Style Play ») Lorsque vous insérez un changement de style, vous pouvez également insérer un changement de tempo à la même position (Un changement de style n'introduit pas automatiquement le tempo)
Keyboard Set	Dernier « Keyboard Set » sélectionné • Touchez le nom de « Keyboard Set » pour ouvrir la fenêtre de sélection ou bien Boutons « KEYBOARD SET LIBRARY » …pour insérer un « Keyboard Set Change » à la position actuelle
Tempo	Paramètre « Tempo Change » • Contrôleur VALUE sur « Tempo » pour insérer un événement « Tempo Change » à la position courante
Chord	Le paramètre « Chord » comprend en 3 parties :  • Sélectionnez l'une des parties, puis utilisez les contrôles VALUE pour modifier cette partie Ou bien jouez un accord, qui sera reconnu, en prenant en compte le statut du paramètre « Bass Inversion » pour modifier la partie L'absence d'accord (-) signifie que l'accompagnement ne jouera pas à la position courante (sauf pour les pistes « Drum » et « Percussion »). Pour sélectionner l'option « - », sélectionnez la partie Nom du paramètre « Chord », puis utilisez les contrôleurs VALUE pour sélectionner la toute dernière valeur (C ... B, Off). Nota : En remplaçant un accord par un autre, la piste éventuelle Keyboard ne sera pas automatiquement modifiée et peut provoquer une dissonance avec l'accompagnement
Style Element	Élément de style (Variation, Fill, Intro ou End) La longueur de l'élément de style sélectionné est indiquée par le paramètre « Length » ci-dessous «Off» signifie que l'accompagnement ne sera pas joué sur la position sélectionnée - seules les pistes « Keyboard » et « Pad » seront lues. « Style Element » = Off indique donc où l'accompagnement automatique doit s'arrêter à la fin du morceau
Length	Longueur de l'élément de style sélectionné « Length » permet de savoir où placer le changement d'élément de style suivant. Par exemple, avec un événement « Intro » d'une durée de 4 mesures, insérez 4 mesures vides après, puis un événement « Variation »

Insérer des mesures

- Commande « Insert Mesures » du menu de page pour insérer une mesure vide à partir de la mesure en cours.

Tous les événements « Ch / Acc » dans la mesure actuelle seront déplacés vers la mesure suivante. L'événement à la position Mxxx.01.000 (début de la mesure), comme une signature de temps ou un changement de style, ne sera pas déplacé.

Découper les mesures

- Choisissez la commande Couper la mesure dans le menu de page pour supprimer la mesure en cours

Tous les événements « Ch / Acc » des mesures suivantes seront reculés d'une mesure en arrière.

Supprimer tout depuis la position actuelle

- Commande « Delete All Selection » du menu de page, pour supprimer les événements de tous types, à partir de la position actuelle

Les évènements « Style », « Tempo », « Chord », « Style Element Selection », ne sont pas supprimés sur le premier Tick (M001.01.000), au titre de paramètres du morceau.

Supprimer un type d'événement sélectionné

- Commande de menu de page « Delete all... from Selected Styles/Style Elements/Chords/Tempos » pour supprimer tous les événements de ce type à partir de la position actuelle
- Revenez à la position M001.01.000 et sélectionnez l'une de ces commandes pour supprimer du morceau tous les événements de même type

Les évènements « Style », « Tempo », « Chord », « Style Element Selection », ne sont pas supprimés sur le premier Tick (M001.01.000), au titre de paramètres du morceau.

Supprimer un événement unique

- Touchez « Delete » à côté d'un événement pour supprimer un seul évènement

Sortir du dossier

- 1. Touchez « Done » pour quitter le mode « Step Back Sequence Recording ». Une boîte de dialogue apparaît, vous demandant d'annuler, de supprimer ou d'enregistrer les modifications.
- 2. Choisir « Cancel »/ « No », « Yes » pour continuer l'édition/Quitter l'enregistrement sans enregistrer/Mémoriser et quitter l'enregistrement

Sauvegarder le morceau

- Commande « Save Song » du menu de page principale du mode « Sequencer », pour enregistrer le morceau. Voir paragraphe 7.5.6 ci-dessous.

7.5.5 Éditer les morceaux MIDI : « Song Edit »

7.5.5.1 Edition des pistes du morceau 280
7.5.5.2 Edition des événements MIDI : « Event Edit » 287

7.5.5.1 Éditer les pistes du morceau

Les données de morceau sont modifiables dans la section « Sequencer > Song Edit ».

- Bouton « PLAYER 1 » ►/■ (PLAY / STOP) pour écouter le morceau édité
- Boutons de transport pour se déplacer dans le morceau

7.5.5.1.1 Quantification : « Quantization » 280
7.5.5.1.2 Transposer : « Transpose » 281
7.5.5.1.3 Modifier les données de vélocité : « Velocity » 282
7.5.5.1.4 Couper ou insérer des mesures : « Cut » & Insert 283
7.5.5.1.5 Conversion des notes en accords : « Detect Chords » 286

7.5.5.1.1 Quantification : « Quantization »

La fonction de quantification permet de corriger après l'enregistrement les décalages humains de tempo, ou au contraire de donner au motif un effet « Groovy »

➢ 1. Allez à la page « Sequencer> Song Edit> Quantize »

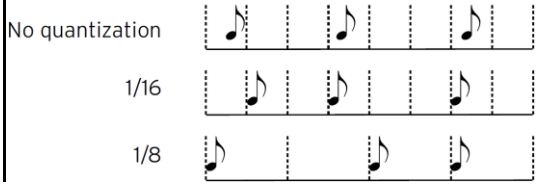


➢ 2. Sélectionnez la piste à modifier
- All : Toutes les pistes sélectionnées
- Piste 1 ... 16

➢ 3. Menu Pop-up de « Resolution » pour choisir la résolution de quantification

(1/32) ... (1/8)

Résolution de grille après enregistrement, en valeurs musicales
- 1/16 : toutes les notes sont déplacées vers la division 1/16 la plus proche
- 1/8 : toutes les notes sont déplacées vers la division 1/8 la plus proche
- Un caractère « b ... f » après la valeur signifie « swing-quantification »
- Un « 3 » après la valeur de quantification signifie « triplet »

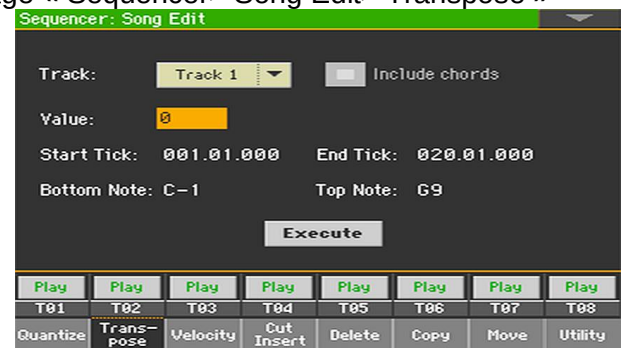


- 4. « Start Tick » / « End Tick » pour définir le début et la fin de la phrase à quantifier
  Pour tout sélectionner dans une phrase à 4 mesures, positionner le début à 1.01.000, et la fin à 5.01.000
- 5. « Bottom Note » / « Top Note » pour définir la plage de notes à quantifier (uniquement disponible lorsqu'une piste « Drum » ou « Percussion » est sélectionnée)
  En définissant la même note pour les 2 paramètres « Bottom » & « Top Note », un instrument individuel du kit de batterie est défini pour la fonction
- 6. Touchez « Execute » pour effectuer la quantization

7.5.5.1.2 Transposer : « Transpose »

La fonction de transposition transpose la (les) piste(s) sélectionnée(s).

- 1. Allez à la page « Sequencer> Song Edit> Transpose »



- 2. Sélectionnez la piste à modifier
  - All : Toutes les pistes sont sélectionnées, à l'exception des pistes en mode « Drum » (Drum ou Percussion).
  - 1 ... 16 : Une seule piste sélectionnée
- 3. Paramètre « Value » pour choisir la valeur de transposition
  - -127 ... 127 : en demi-tons
- 4. Paramètres « Start Tick » / « End Tick » pour définir le début / fin de la phrase à transposer
  Si une phrase fait 4 mesures de long et que vous voulez tout sélectionner, le début sera positionné à 1.01.000, et la fin à 5.01.000
- 5. Paramètres « Bottom » Note et « Top Note » pour définir la plage de touches à transposer
  - ✓ En définissant la même note pour les 2 paramètres « Bottom » & « Top Note », un instrument individuel de Drum Kit peut être défini pour la fonction. Chaque instrument d'un kit de batterie étant assigné à une note différente, la transposition revient à assigner la partie à un instrument différent
  - ✓ Une transposition de la plage sous C7 permet d'éviter la transposition des « RX Noises »
- 6. Cochez la case Inclure les accords pour inclure les « Chords » dans la transposition, par exemple ceux enregistrés avec un accompagnement
  - ✓ Les événements « Chord » apparaissant dans les pages « Lyrics » & « Score », il est conseillé de les transposer pour correspondre aux notes et aux abréviations d'accords montrées
  - ✓ Cependant, attention si le morceau est converti en fichier MIDI pour être lu en externe. En effet, l'enregistrement des événements « Chord » change leur format qui peut s'avérer incompatibles avec certains appareils/logiciels Pourquoi ?
- 7. Touchez « Execute » pour effectuer la transposition

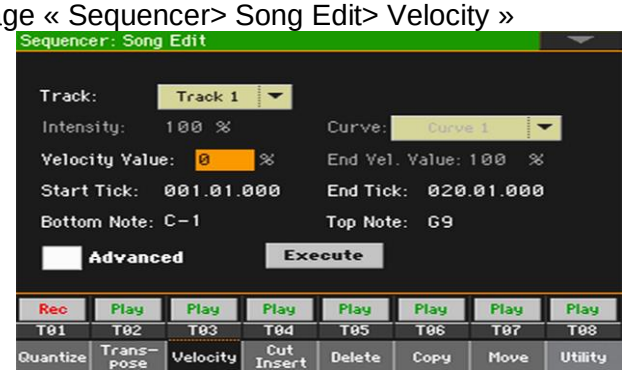
7.5.5.1.3 Modifier les données de vélocité : « Velocity »

Avertissement sur les « RX Sound »

- ✓ Le son peut être modifié par la vélocité, car ce type de son est constitué de plusieurs couches différentes déclenchées par des valeurs de vélocité différentes.
- ✓ Un « Fade-out » peut entraîner un saut de niveau près du zéro, car une couche de niveau supérieur peut être sélectionnée par des valeurs de vélocité faibles.

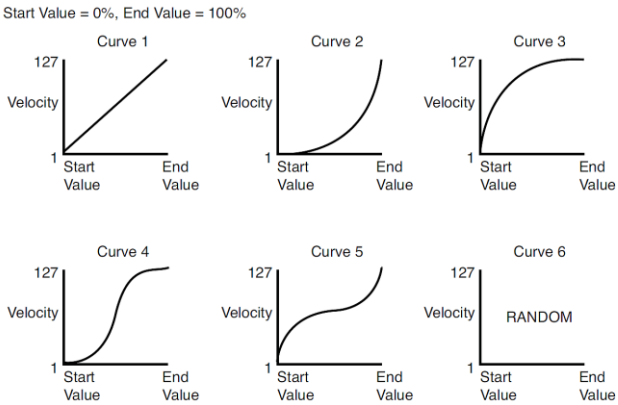
Pour éditer la vélocité :

- 1. Allez à la page « Sequencer> Song Edit> Velocity »



- 2. Sélectionnez la piste à modifier
  - All : Toutes les pistes sont sélectionnées. La vélocité de toutes les notes est modifiée
  - Piste 1 ... 16 : Une piste sélectionnée
- 3. « Velocity Value » pour choisir la valeur « Velocity Change ». Plage -127 ... 127
- 4. Cochez la case « Advanced » pour si besoin sélectionner une courbe de vélocité (en fonction du temps) et produire éventuellement des « Fade-ins »/ « Fade-outs »

- « Intensity » pour spécifier le degré de changement de vélocité par rapport à la courbe de vélocité spécifiée par « Curve ». Plage 0 ... 100% :
  - 0% : Pas de modification
- « Curve » pour sélectionner l'une des 6 courbes de changement de vélocité en fonction du temps



- « Start Vel. Value » / « End Velocity Value » pour changer la valeur de la vélocité de début et de fin de la courbe sélectionnée. Plage : 0 ... 100%

- 5. « Start Tick » / « End Tick » pour définir le début et la fin de la phrase à éditer
  Pour une phrase de plus de 4 mesures, le début sera positionné à 1.01.000, et la fin à 5.01.000.
- 6. « Bottom Note » / « Top Note » pour définir la plage de notes à modifier

- ✓ En définissant la même note pour les 2 paramètres « Bottom » & « Top Note », un instrument individuel de Drum Kit peut être défini pour la fonction
- ✓ Cette plage permet aussi d'éditer uniquement les « RX Noises » (à partir de C7) ou les notes ordinaires (sous C7)

➢ 7. Touchez « Execute » pour effectuer les modifications

7.5.5.1.4 Couper ou insérer des mesures : « Cut » & Insert

Pour supprimer une mesure sélectionnée (ou une série de mesures) ou en insérer de nouvelles au milieu du morceau :

➢ 1. Allez à la page « Sequencer> Song Edit> Cut / Insert »



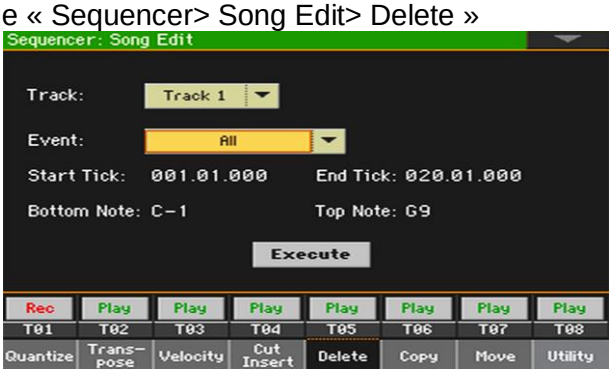
➢ 2. « Start » pour sélectionner la première mesure à couper ou à insérer
➢ 3. « Length » pour choisir le nombre de mesures à couper ou à insérer
➢ 4. « Meter » pour régler la signature rythmique de la mesure à insérer
➢ 5. Touchez « Execute » pour effectuer les modifications

7.5.5.1.4.1 Suppression de données de mesures 283
7.5.5.1.4.2 Copier des pistes ou phrases 284
7.5.5.1.4.3 Déplacer des données 285
7.5.5.1.4.4 Conversion de notes en bruits RX 285

7.5.5.1.4.1 Suppression de données de mesures

Utiliser cette « Delete » pour supprimer des événements MIDI du morceau (Utilisez à la place la fonction « Cut » pour supprimer des mesures entières,) :

➢ 1. Allez à la page « Sequencer> Song Edit> Delete »



➢ 2. Sélectionnez la piste à modifier
  - All : Toutes les pistes sont sélectionnées
  - Track 1 ... 16 : Une seule piste sélectionnée

- Master : Piste Master où sont enregistrés les événements « Tempo », « Scale » et « Effect » sont enregistrés.

➢ 3. Menu pop-up « Event » pour choisir le type d'événement à supprimer

All	Tous les événements, mais les mesures ne sont pas supprimées
Note	Toutes les notes de la plage sélectionnée
Dup.Note	Toutes les notes en double. Quand 2 notes de même hauteur sont rencontrées sur le même Tick, celle de plus faible vélocité est supprimée
Aftertouch	Évènements « Aftertouch »
Pitch Bend	Évènements "Pitch Bend"
Prog.Change	Événements « Program Change », à l'exclusion des commandes « Control Change » # 00 (Bank Select MSB) et # 32 (Bank Select LSB)
Ctl.Change	Tous les événements « Control Change », par exemple « Bank Select », « Modulation », « Damper », « Soft Pedal », ...
CC00 / 32 ... CC127	Événements « Control Change » Uniques unique Les numéros « Control Change » doubles (comme 00/32) sont des groupes MSB / LSB

➢ 4. « Start Tick » / « End Tick » pour définir le début et la fin de la phrase à supprimer
Si une phrase dépasse 4 mesures, positionnez le début à 1.01.000, et la fin à 5.01.000 pour TOUT sélectionner

➢ 5. « Bottom Note » / « Top Note » en haut pour définir la plage de touches à supprimer (Disponibles uniquement lorsque l'option « All » ou « Note » est sélectionnée)

- ✓ En définissant la même note pour les 2 paramètres « Bottom » & « Top Note », un instrument individuel de « Drum Kit » peut être choisi pour la fonction
- ✓ La sélection d'une plage peut également être utilisée pour éditer uniquement les bruits RX (à partir de C7) ou les notes ordinaires (sous C7)

➢ 6. Touchez « Execute » pour effectuer la suppression

7.5.5.1.4.2 Copier des pistes ou phrases

➢ 1. Accédez à la page « Sequencer> Song Edit> Copy »



➢ 2. « Mode » pour choisir un mode de copie

- Merge : Les données copiées sont fusionnées avec les données à la position cible
- Overwrite : Les données copiées remplacent toutes les données de la position cible

➢ 3. Utilisez les paramètres « From Track » & « To paramètre » pour choisir la piste source et la piste cible

- All : Toutes les pistes seront copiées
  La piste cible ne peut pas être sélectionnée
- Piste 1 ... 16 : Une piste sélectionnée

- 4. « Start Measure » / « End Measure » pour définir le début et la fin de la phrase à copier
- 5. « To Measure » pour choisir la 1ère mesure cible
- 6. « Repeat Times » pour choisir le nombre de copies consécutives à effectuer
- 7. Touchez « Execute » pour effectuer la copie

7.5.5.1.4.3 Déplacer une piste ou une phrase

- 1. Accédez à la page « Sequencer> Song Edit> Move »

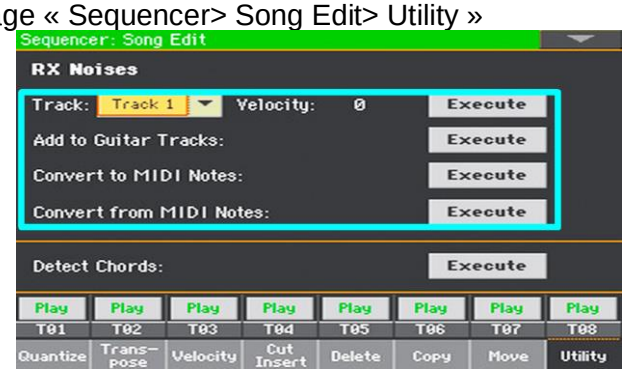


- 2. Utilisez le paramètre « Track » pour choisir la piste à éditer
  - All : Toutes les pistes seront déplacées
  - Track 1 ... 16 : Une seule piste sélectionnée
- 3. « Start Tick » / « End Tick » pour définir le début et la fin de la phrase à déplacer
  Pour une phrase de plus de 4 mesures, positionner le début à 1.01.000, et la fin à 5.01.000 pour tout sélectionner
  « To Tick » pour choisir le point où les données seront déplacées
- 4. Touchez « Execute » pour effectuer les modifications

7.5.5.1.4.4 Conversion de notes en bruits RX

La page « Utility » permet de convertir les notes d'un fichier MIDI standard en sons RX, et vice-versa, ce qui aide à programmer des morceaux sur un séquenceur externe.

- 1. Allez à la page « Sequencer> Song Edit> Utility »



- 2. Modifiez les paramètres et choisissez les commandes :

- « Track » pour choisir la/les pistes pour sectionner une piste
  - All : Toutes les pistes
  - Piste 1 ... 16 : Une piste sélectionnée

  Puis « Velocity » pour régler le volume des sons RX dans la / les pistes sélectionnées
  Touchez « Execute » en face pour confirmer
- Touchez « Execute » à côté du paramètre « Add to Guitar Tracks » pour ajouter automatiquement des sons RX aux pistes de guitare

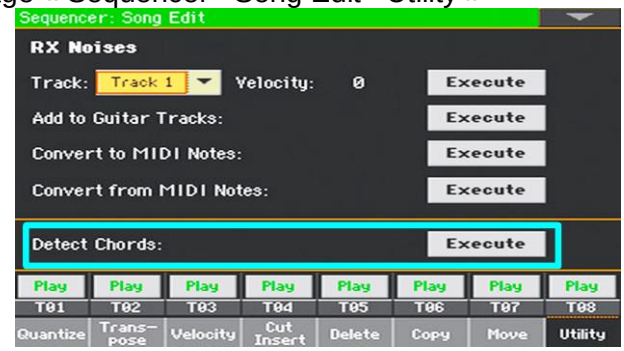
Cette commande balaie l'intégralité du fichier Standard MIDI, à la recherche de strumming de guitare nylon, acier ou électrique. Un son de guitare approprié est automatiquement assigné aux pistes concernées et des bruits RX sont ajoutés automatiquement si nécessaire

- Touchez « Execute » à côté du paramètre « Convert to MIDI Notes » pour convertir les sons RX en notes MIDI ordinaires
- Touchez « Execute » à côté du paramètre « Convert from MIDI Notes » pour convertir toutes les notes MIDI pertinentes en sons RX

7.5.5.1.5 Conversion des notes en accords : « Detect Chords »

La fonction « Detect Chord » détecte les accords du morceau MIDI pour enregistrer des événements « Chords » à afficher dans les pages « Lyrics » et « Score »

- 1. Allez à la page « Sequencer> Song Edit> Utility »



- 2. Touchez « Execute » à côté du paramètre « Detect Chords » pour analyser mes accords du fichier standard MIDI et enregistrer les événements « Chords » dans le fichier

7.5.5.2 Edition des événements MIDI : « Event Edit »

L'édition d'événement est la page où vous pouvez éditer chaque événement MIDI de la piste sélectionnée. Vous pouvez, par exemple, remplacer une note par une note différente ou modifier sa force de lecture (c'est-à-dire sa valeur de vélocité).

7.5.6.2.1 La page d'édition d'événement 287
7.5.6.2.2 La procédure d'édition d'événement 287

7.5.5.2.1 Page d'édition d'événement

- Allez à la page « Sequencer> Event Edit> Event Edit »



7.5.5.2.2 Procédure d'édition d'événement

Charger le morceau et accéder à l'édition

- 1. Bouton **SEQUENCER** pour passer en mode « Sequencer »
- 2. Enregistrez un nouveau morceau ou chargez un morceau MIDI existant e choisissant Charger la commande Song dans le menu de page.
- 3. Allez à la page « Sequencer> Event Edit> Event Edit »

Filtrer les événements affichés

- Accédez à la page « Sequencer> Event Edit> Filter » pour sélectionner les événements à masquer

Note / RX Noise	Notes et évènements » RX Noise »
Program Change	Événements « Program Change »
Control Change	Évènements Contrôle Change
Tempo/Meter	Évènements de changement de Tempo et signature rythmique (Master Track uniquement)
Aftertouch	Évènements Aftertouch Mono (Channel)
Poly Aftertouch	Évènements Aftertouch Polyphonique
Pitch Bend	Évènements Pitch Bend
Pa Controls	Messages spécifiques aux instruments KORG Pa-Series (et au piano numérique HAVIAN 30)

Éditer les événements

- 1. Retournez à la page « Sequencer> Event Edit> Event Edit »
- 2. Menu pop-up « Track » pour sélectionner la piste à éditer
  La liste des événements dans la piste sélectionnée s'affiche. Certains événements au début de la piste, et l'événement « EndOfTrk » (marquant son point de fin) ne peuvent pas être modifiés et apparaissent en grisé
- 3. Barre de défilement pour faire défiler les différents événements
- 4. Touchez l'événement à éditer et modifiez-le



- Sélectionnez « M » (Measure) et utilisez les contrôleurs VALUE pour changer la position de l'événement
- Sélectionnez le paramètre « Type » et utilisez les contrôleurs VALUE pour changer le type d'événement
- Sélectionnez les paramètres « Value 1 » et « Value 2 » et utilisez les contrôleurs VALUE pour les modifier
  En cas de valeurs numériques, toucher deux fois pour ouvrir le pavé numérique

Event Type	Value1	Value2
Pistes ordinaires (1-16)		
Note	Nom de note	Velocity
RX Noise	Nom de note	Velocity
Prog	Numéro de Program Change	-
Ctrl	Numéro de Control Change	Valeur Control Change
Bend	Valeur Bending	-
Aftt	Valeur d'Aftertouch Mono (Channel)	-
PAft	Note à laquelle l'Aftertouch est appliquée	Valeur Poly Aftertouch
Piste Master		
Tempo	Valeur Tempo Change	-
Volume	Valeur Volume Change Master	-
Meter	Meter Change (signature rythmique) (a)	-
Key Sign	Clef KeySign (b)	-
Scale	Une des gammes prédéfinies	Note fondamentale de la gamme
UScale	Note altérée (User Scale)	Note altérée (c)
QT	Altered note (Quarter Tone)	Note altérée (0, 50) (c)
QT Clear	Réinitialisation de tous les changements de quart de ton (QT) (Quarter Tone Clearing)	-

(a). Les « Meter Changes » ne peuvent pas être édités ou insérés séparément d'une mesure. Pour insérer un « Meter Change, utilisez la fonction « Insert » de la section Edit » et insérez une série de mesures avec la nouvelle signature rythmique. Les données existantes peuvent ensuite être copiées ou entrées dans ces mesures

(b) Clef indiquée dans la partition « Score ». Si cet événement est manquant, la partition sera affichée en Do majeur.

(c). Pour modifier les paramètres « User Scale » et « Quarter Tone », sélectionnez la première valeur, puis sélectionnez le degré de l'échelle à modifier. Modifiez la deuxième valeur pour modifier l'accord de la note sélectionnée de l'échelle

- Pour un évènement « Note », sélectionnez le paramètre « D » (Duration / Length) et utilisez les contrôleurs VALUE pour modifier la longueur de l'événement

Aller à une autre mesure

- 1. Touchez le bouton « Go/Catch » 

pour passer à une mesure différente. La boîte « Go to Measure » apparaît
- 2. Entrez une mesure cible et touchez « OK » pour sélectionner le premier événement disponible dans la mesure cible

Insérer des événements

- Touchez « Insert » » pour insérer un événement Note avec des valeurs par défaut à la position actuelle (M)

Supprimer les événements

- Sélectionnez un événement, puis touchez « Delete » pour le supprimer

Modifier d'autres pistes

- Sélectionnez une autre piste à éditer

Sortie de « Event Edit »

- Bouton **EXIT** pour revenir à la page principale du mode « Sequencer » et écouter le morceau

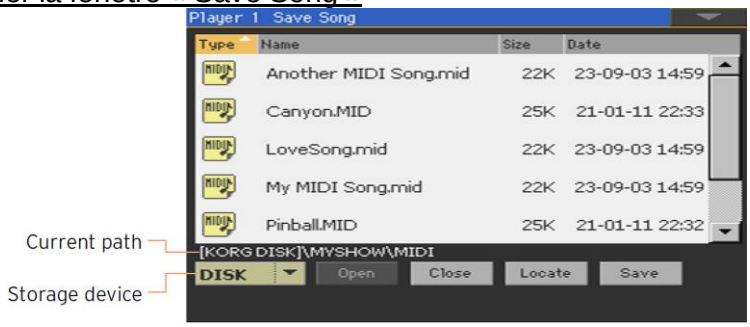
AVERTISSEMENT

Sans sauvegarde, le morceau enregistré est perdu à l'extinction ou en changeant de mode (Cf. paragraphe suivant).

7.5.6 Sauvegarder les « MIDI Songs »

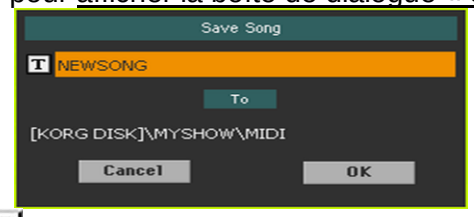
Sans sauvegarde, le morceau enregistré est perdu à l'extinction ou en changeant de mode.

- 1. Commande « Save Song » du menu de page principale du mode « Sequencer » pour afficher la fenêtre « Save Song »



  Cette fenêtre est très similaire à la page « Media> Save ». Les fichiers sont filtrés, ce qui permet d'afficher uniquement les fichiers de morceaux MIDI (.mid, .kar)
- 2. Menu pop-up « Disk » pour sélectionner un disque de stockage
  Choisissez un dossier destination pour l'enregistrement du morceau
  - Touchez « Open » / « Close » pour parcourir les dossiers
  - Barre de défilement pour voir tous les morceaux de la liste
  - SHIFT + flèches Haut / Bas pour faire défiler jusqu'à la section alphabétique suivante / précédente

  Ou bien
  - Contrôleurs VALUE pour faire défiler la liste
- 3. Choisissez un fichier existant ou créez un nouveau fichier
  - ✓ Sélectionnez éventuellement un morceau existant pour écraser le fichier (le nom est encore modifiable pendant l'enregistrement pour éviter d'écraser le fichier original)
    Touchez n'importe où dans la liste des morceaux ou sélectionnez à nouveau le même périphérique de stockage, pour désélectionner un morceau sélectionné
    Si un fichier « .kar » est sélectionné, un fichier portant le même nom avec l'extension « .mid » sera créé (L'ancien fichier est conservé)
  - ✓ Si aucun morceau n'est sélectionné, un nouveau fichier sera créé sur la cible.
  - Bouton **EXIT** pour quitter si besoin, sans enregistrer le morceau
- 4. Touchez « Save » pour afficher la boîte de dialogue « Save Song »



- 5. Touchez l'icône T (Text Edit) pour ouvrir le clavier virtuel et modifier si besoin le nom, puis touchez « OK » pour retourner à la boîte de dialogue « Save Song »
  - ✓ Si vous avez démarré à partir d'un fichier existant, changer le nom créera un nouveau fichier et ne remplacera pas le fichier existant.
- 6, Touchez « OK » pour enregistrer le fichier MIDI (format MIDI 0 zéro, extension « .mid ») dans le périphérique de stockage cible
  Une première mesure de configuration contenant des paramètres d'initialisation du morceau est insérée au début du fichier

7.5.7 Enregistrement de « Songs MP3 »

7.5.7.1 Enregistrer le morceau AUDIO 291
7.5.7.2 Sauvegarde le morceau MP3.....292

7.5.7.1 Enregistrer le morceau MP3

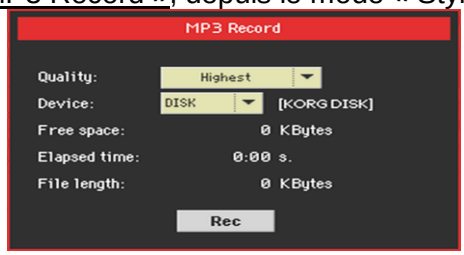
Préparer l'enregistrement

- Choisissez un « style » ou un « morceau » (MIDI ou AUDIO) à enregistrer si besoin dans le nouveau morceau
- Choisissez un « Keyboard Set » pour affecter des sons au clavier
- Choisissez un « Preset vocal » pour ajouter si besoin des effets à votre voix

Entrer en mode enregistrement Mp3

- Bouton **RECORD** 

enfoncé pendant environ une seconde pour afficher la boîte de dialogue « MP3 Record », depuis le mode « Style Play » ou « Song Play »



Définir les paramètres d'enregistrement

- Menu Pop-up « Quality » pour choisir la qualité audio MP3
  - 256 Kbits/s
  - 192 kbps
  - 128 kbps

  NB : Les fréquences d'échantillonnage les plus hautes procurent la meilleure qualité Audio, car la compression des fichiers MP3 est toujours un compromis entre la qualité et le poids du fichier

- Menu Pop-up « Device » pour choisir l'emplacement de stockage temporaire du fichier MP3 enregistré

  Ce n'est pas la destination finale du fichier, car un emplacement différent est sélectionnable après l'enregistrement (s'assurer que l'espace disque est suffisant pour le fichier temporaire, en comparant le paramètre « Free Space » avec la taille du fichier actuel indiqué par le paramètre « Length »

Enregistrer le morceau MP3

- 1. Touchez « Rec » pour commencer l'enregistrement



- 2. Bouton « Rec » devient « Stop » et « Recording » s'affiche en rouge
- 3. Commencez à jouer le morceau

  Pendant l'enregistrement, vérifier la durée d'enregistrement, la taille du fichier et l'espace libre sur le périphérique de stockage, dans la boîte de dialogue « MP3 Record »

Quittez la boîte de dialogue « MP3 Record » sans arrêter l'enregistrement

- Bouton **EXIT** pour quitter la boîte de dialogue « MP3 Record » et parcourir si besoin les pages « Style Play » et « Song Play » sans arrêter l'enregistrement
- Bouton RECORD enfoncée pendant environ une seconde à pour revenir si besoin à la boîte de dialogue « MP3 Record » afin de voir la taille du fichier ou arrêter l'enregistrement

Si vous quittez la boîte de dialogue « MP3 Record » pendant l'enregistrement, l'icône 

(MP3) clignote à l'écran

Arrêter l'enregistrement

- Touchez « Stop » pour arrêter l'enregistrement

Ou bien

Bouton **RECORD** 

7.5.7.2 Sauvegarde le morceau MP3

Enregistrer le fichier

Après l'arrêt de l'enregistrement, la boîte de dialogue « MP3 Record » permet de choisir un emplacement pour enregistrer le fichier :



- 1. Touchez l'icône T (Text Edit) pour donner un nom au fichier MP3
- 2. Touchez « Browser » pour sélectionner un périphérique de stockage et un dossier d'enregistrement du fichier
- 3. Touchez « Save » pour sauvegarder le fichier MP3
- 4. Après la sauvegarde, vous pouvez écouter le morceau MP3 en mode Song Play. Le fichier MP3 peut également être déplacé vers un ordinateur personnel pour être écouté ou modifié.

Les morceaux MP3 sont des fichiers audio compressés. La compression remplace le flux audio d'origine par de l'audio codé, en prenant moins de place tout en préservant une qualité sonore suffisante.

Overdubbing MP3

L'overdubbing est un processus d'enregistrement audio sur l'audio existant.
Par conséquent, en surchargeant un morceau MP3 par overdubbing, on compresse à nouveau un fichier compressé, en amplifiant les artefacts de compression. De plus en cas de transposition, des artefacts de changement de hauteur seront ajoutés et dégraderont davantage le son résultant.

Par conséquent il est conseillé d’utiliser au maximum les morceaux MIDI qui peuvent être transposés et overdubbés sans dégradation, puis d’enregistrer à la fin le fichier MP3.

7.5.8 Créer des fichiers texte de Paroles sur un ordinateur : « Lyrics »

7.5.8.1 Choisir la langue 294
7.5.8.2 Réglage de la langue sur le Pa 294
7.5.8.3 Modification du fichier TXT sur un PC Windows 295
7.5.8.4 Modification du fichier TXT sur un Mac 295
7.5.8.5 Formatage de texte pour les instruments Pa-Series 296
7.5.8.6 Utilisation de texte importé en tant que mémo 297

7.5.8.1 Choisir la langue

Le Pa4X supporte différentes langues pour le texte des paroles. Cela nécessite toutefois de choisir cette langue, et d'enregistrez le fichier TXT avec l'encodage de texte correct à partir d'un ordinateur personnel.

Pour enregistrer un fichier TXT avec l'encodage correct, vous pouvez utiliser un PC Windows ou Mac avec un éditeur de texte avancé. Les deux applications gratuites que nous vous proposons d'utiliser sont « Notepad ++ » de Don Ho pour Windows et « BBEdit » pour Mac de Bare Bone.

Le tableau suivant donne les encodages de texte correspondant aux différentes langues supportées par Pa4X.

Encodage du texte selon la langue

Language	Encoding (Notepad++)	Encoding (textWrangler)
Dutch	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
English	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Estonian	Baltic > Windows-1257	Baltic (Windows)
French	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
German	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Greek	Greek > Windows-1253	Greek (Windows)
Italian	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Polish	Central European > Windows-1250	Central European (Windows Latin 2)
Russian	Cyrillic > Windows-1251	Cyrillic (Windows)
Spanish	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Turkish	Turkish > Windows-1254	Turkish (Windows Latin 5)

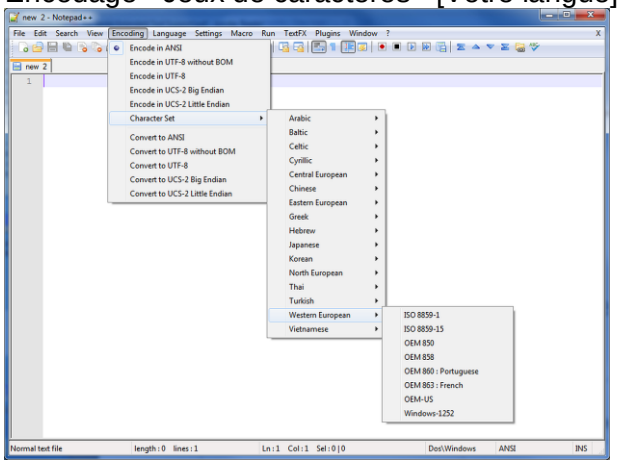
7.5.8.2 Réglage de la langue sur le Pa

Pour lire correctement le texte sur le Pa, réglez le paramètre « Language » dans la page « Global> General Controls> Interface ».

- 1. Comme l'instrument doit être redémarré à la fin de cette procédure, veillez à sauvegarder d'abord les données non sauvegardées
- 2. Sélectionnez une langue dans le menu contextuel dans la page « Interface »
- 3. Touchez la commande « Change » qui clignote
- 4. Un message demande de redémarrer l'instrument. Appuyez sur » OK » pour fermer la fenêtre de message.
- 5. Éteignez l'instrument, puis rallumez-le

7.5.8.3 Modification du fichier TXT sur un PC Windows

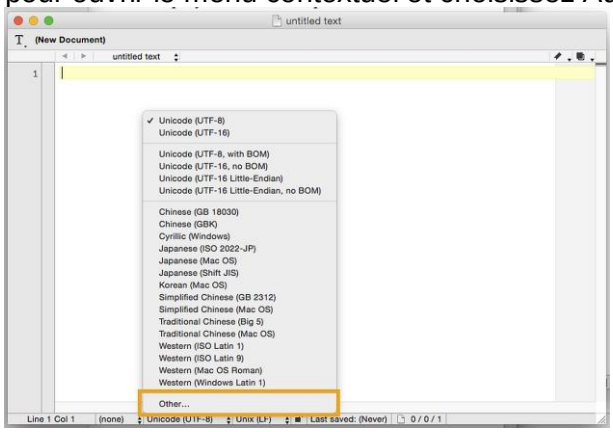
- 1. Lancez « Note Pad ++ » sur l'ordinateur
- 2. Ouvrez le fichier TXT d'origine
- 3. Choisissez « Fichier> Nouveau » pour ouvrir une nouvelle fenêtre à onglets contenant le nouveau fichier TXT
- 4. Choisissez « Encodage> Jeux de caractères> [Votre langue]> [Codage] »



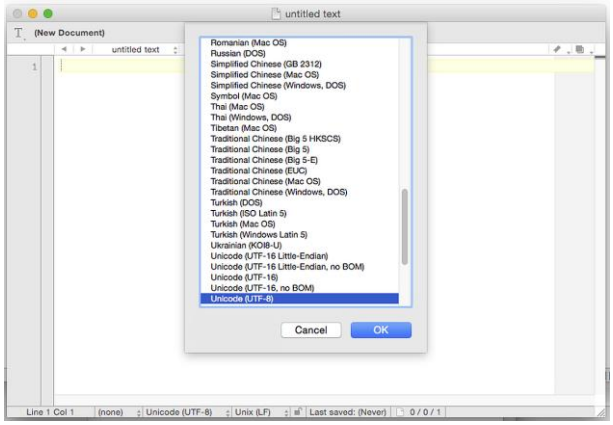
- 5. Cliquez sur l'onglet contenant le fichier TXT d'origine
- 6. Sélectionnez tout et copiez le texte sélectionné
- 7. Cliquez sur l'onglet contenant le nouveau fichier TXT
- 8. Collez le texte copié
- 9. Enregistrez et attribuez un nom au nouveau fichier TXT
- 10. Chargez le fichier dans votre instrument et vérifiez-le

7.5.8.4 Modification du fichier TXT sur un Mac

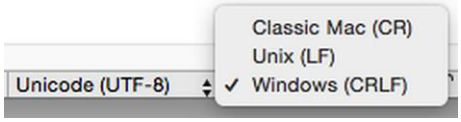
- 1. Lancez BBEdit sur le Mac
- 2. Ouvrez le fichier TXT d'origine
- 3. Dans la barre d'état (dans la partie inférieure de la fenêtre), recherchez le paramètre Codage du texte (par défaut, il est défini par défaut sur Unicode ou Western ISO). Cliquez dessus pour ouvrir le menu contextuel et choisissez Autre ....



- 4. Dans la boîte de dialogue, choisissez l'encodage de votre langue



- 5. Dans la barre d'état, recherchez le paramètre « Line Break Type », généralement défini sur Unix (LF). Cliquez dessus pour ouvrir le menu contextuel et choisissez Windows (CRLF).

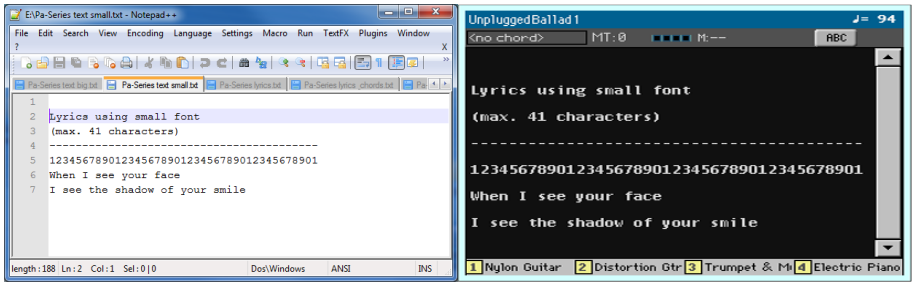


- 6. Enregistrez une copie du fichier en choisissant « Fichier> Enregistrer sous ». Attribuez un nom au nouveau fichier et assurez-vous que la boîte de dialogue « Enregistrer sous » affiche les sauts de ligne et l'encodage corrects
- 7. Chargez le fichier dans votre instrument et vérifiez-le

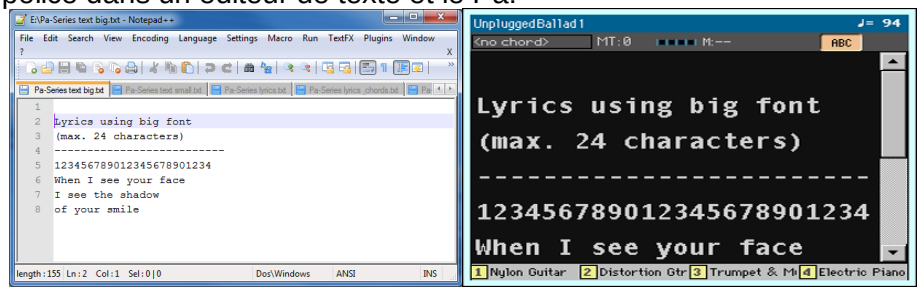
7.5.8.5 Formatage de texte pour les instruments Pa-Series

Dans un éditeur de texte, les fichiers texte doivent être formatés avec des polices non proportionnelles (comme Courier, Courier New, Letter Gothic, Lucida Sans, Menlo, Monaco, Vera Sans, ou autres). Jusqu'à 41 caractères peuvent tenir sur une seule ligne de texte avec la plus petite taille de police dans le Pa, ou seulement 24 avec la plus grande taille de police.

- Petite police dans un éditeur de texte et le Pa:

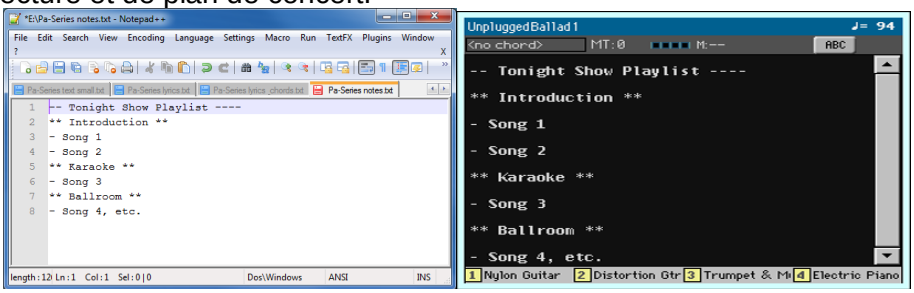


- Grande police dans un éditeur de texte et le Pa:



7.5.8.6 Utilisation de texte importé en tant que mémo

L'importation de fichiers texte peut être utile non seulement pour charger des paroles, mais aussi pour charger des notes pour une performance. Veuillez trouver ci-dessous un exemple de liste de lecture et de plan de concert.



7.6 Personnalisation et édition des « Sounds »

7.6.1 ÉCOUTE & PERSONNALISATION DES « SOUNDS » 298
7.6.2 ÉDITION DES « SOUNDS » 301
7.6.3 SAUVEGARDER LES « SOUNDS » ÉDITÉS 351
7.6.4 CRÉATION DE NOUVEAUX « SOUNDS » PAR « SAMPLING » 352

7.6.1 Écoute & personnalisation des « Sounds »

7.6.1.1 accéder au mode Sound 298
7.6.1.2 Écouter des sons individuels 298
7.6.1.3 Personnaliser le son 299

7.6.1.1 Accéder au mode Sound

- Bouton « MODE » **SOUND** pour afficher la page principale du mode « Sound »



7.6.1.2 Écouter des sons individuels

En mode « Sound », le son sélectionné peut être joué sur toute la plage du clavier, car le point de partage (Split) est ignoré.

7.6.1.2.1 Choisir un son 298
7.6.1.2.2 Jouer via MIDI 299

7.6.1.2.1 Choisir un son

➢ 1. Touchez le nom du Son à la page principale du mode « Sound » pour ouvrir la fenêtre de Sélection du son



➢ 2. Touchez les onglets pour les parcourir et touchez un son pour le sélectionner

Choisir un son depuis d'autres modes

Depuis tout autre mode, on peut sélectionner un son à éditer en mode « Sound » :

- Sélectionnez la piste / Channel à laquelle le son à éditer est assigné
- **SHIFT** + **SOUND**

7.6.1.2.2 Jouer via MIDI

- ✓ En mode « Sound » le Pa4X reçoit/transmet sur le même canal que la partie « Upper1 »
- ✓ Si le canal « Global » est assigné à un canal MIDI, des notes peuvent également être reçues sur ce canal
- ✓ Les canaux MIDI sont programmables à la page « Global> MIDI> MIDI IN Channels »

7.6.1.3 Personnaliser le son

A la page principale du mode « Sound », certains paramètres « Sound » sont modifiables en temps réel, pour 2 types de besoins :

- ✓ réglages à la volée
- ✓ transformation du son en temps réel

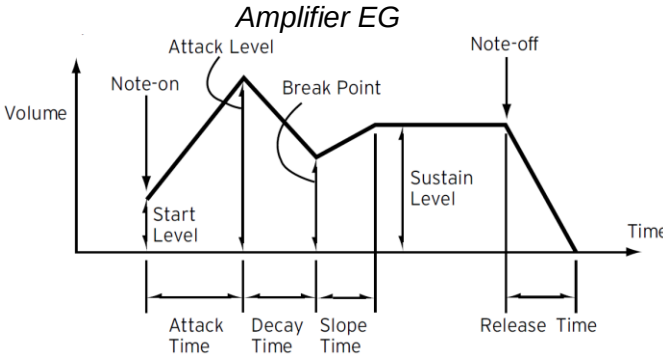


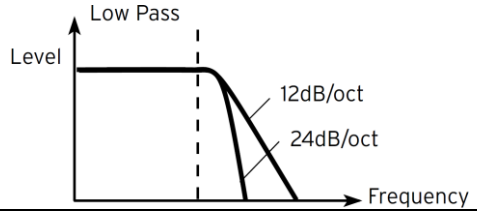
Utilisation des contrôleurs en temps réel : « Macro Edit »

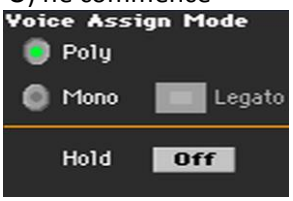
- Utilisez les contrôleurs en temps réel ci-dessus pour modifier les paramètres principaux du son

Les valeurs sont modifiées par ajout/soustraction à partir des valeurs mémorisées avec le « Sound ». La position de ces contrôleurs est réinitialisée après la sauvegarde du son, ou après la sélection d'un autre son.





Macro Edit	Signification
Attack	Durée à partir de la frappe d'une touche, pour que le son passe de « Start Level » à « Attack Level »
Decay	Durée pour passer de « Attack Level » au début de « Sustain »
Release	Durée déclenchée par le relâchement d'une touche, entre la phase « Hold » et zéro
Cutoff	Fréquence de coupure du filtre, définissant la brillance du son 
Resonance	Résonance du filtre amplifiant la partie du spectre sonore autour de la fréquence de coupure
LFO Depth	Intensité du vibrato (LFO)
LFO Speed	Vitesse du vibrato (LFO)
LFO Delay	Délai après le début du son avant que le vibrato (LFO) ne commence

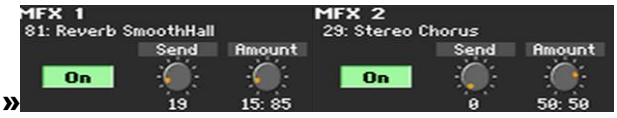


Réglages du mode Voice : « Voice Assign Mode »

- Boutons radio « Poly » et « Mono » pour choisir entre polyphonie et monophonie (une voix à la fois)
- Case à cocher « Legato » pour activer legato sur une voix mono
  - Le « Legato » adoucie l'attaque de la note suivante
  - L'enveloppe et le LFO ne seront pas redéclenchés

  Adapté aux instruments à vent et aux synthés analogiques
- Paramètre « Hold » pour que le son soit maintenu après le relâchement des touches du clavier

Mélange des effets « MFX1 »/« MFX2 »



Les sons sont envoyés à deux processeurs « Master FX » : « MFX 1 » est généralement une réverbération, et « MFX 2 » un effet modulateur.

- Interrupteur On / Off pour activer / désactiver l'effet correspondant
- Réglez « Send » pour régler le niveau du son sec envoyé à l'effet correspondant
- Rélgez « Amount » pour régler le mélange « Dry / Wet »

Sauvegarder le son

- Commande « Write Sound » du menu de page Main pour sauvegarder le nouveau « Sound ». Voir § **Erreur ! Source du renvoi introuvable.** pour plus de détails

7.6.2 Édition des « Sounds »

Chaque paramètre d'un son est modifiables individuellement. Le Pa4X est un synthétiseur à base d'échantillons, avec des fonctions avancées de « Sound Shaping » de type analogique.

Génération du Son

- ✓ Le « Sound » est l'unité élémentaire de la génération sonore du Pa4X
- ✓ Chaque « Sound » est constitué de samples/échantillons (enregistrements de sons réels)
- ✓ Un « multi-échantillon » est constitué de plusieurs notes d'un son donné, assignées chacune à une zone du clavier (mais aussi de plusieurs vélocités de la même note)
- ✓ Un ou deux multi-échantillons sont affectés à chaque « oscillateur »
- ✓ Jusqu'à 24 oscillateurs peuvent être assemblés pour créer un son. Les effets affectés au son permettent de régler la balance, la superposition et le traitement des oscillateurs
- ✓ Des « Sound » peuvent être groupés dans un « Keyboard Set » affecté à un « Style » ou une Piste de « morceau »

Accès à l'édition de son

➢ 1. Bouton « MODE » **SOUND** pour accéder au mode « Sound »

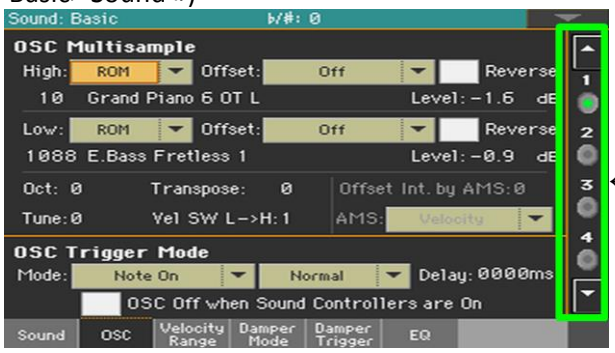


➢ 2. Bouton **MENU** (A gauche de VALUE)
Touchez un des boutons du menu « Edit » pour choisir une section « Sound Edit » (Basic, Pitch, Filter etc.…)

Sélection des oscillateurs (OSC)

Dans une page d'édition nécessitant la sélection d'un oscillateur pour l'édition :

- Touchez un des boutons de la colonne à droite (1 ... 24) pour sélectionner l'un des oscillateurs disponibles
  Le nombre d'oscillateurs disponibles dépend du paramètre « Oscillator Count » (dans la page « Sound> Basic> Sound »)



← Oscillateurs

- Touchez une flèche de défilement pour faire si besoin apparaitre les oscillateurs non visibles

NB : Les boutons d'oscillateurs sont inactifs (grisés) si les paramètres de la page en cours sont « globaux » pour l'ensemble du son.

« Sounds », « Drum kits », « Digital Drawbars »

- Sélectionnez un son du type à modifier ou créer, puis Bouton **MENU** (A gauche de molette VALUE) d'accès aux pages « Edit »
  - Sons ordinaires : Instrument mélodiques comme des pianos, cordes, basses
  - Drum Kits : Kits de batterie et de percussion, où chaque touche du clavier est affectée à un instrument percussif différent (Banques « Drum & SFX » et « User DK »)
  - Digital Drawbars : Sons simulant les orgues électromécaniques. Leur structure complexe, et leur utilisation spéciale, nécessitent l'enregistrement de leurs paramètres dans un « Keyboard Set »

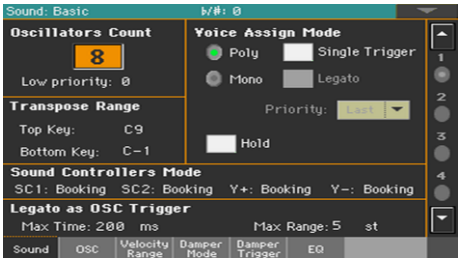
7.6.2.1 Réglage des paramètres de base du son 302
7.6.2.2 Réglage des paramètres de base de l'oscillateur 305
7.6.2.3 Programmation de la pédale Damper 311
7.6.2.4 Equaliser le son 313
7.6.2.5 Réglage des paramètres de base de Drum Kit 314
7.6.2.6 Equaliser le kit de batterie 316
7.6.2.7 Mixage des couches de Drum kit 317
7.6.2.8 Mixage & redéclenchement des Drum Samples 317
7.6.2.9 Moduler le « Pitch » 318
7.6.2.10 Programmation de l'enveloppe de hauteur (Pitch EG) 322
7.6.2.11 Programmation des filtres 325
7.6.2.12 Modulation des filtres 327
7.6.2.13 Programmation de l'enveloppe de filtre (Filter EG) 330
7.6.2.14 Programmation de l'amplitude et du panoramique 333
7.6.2.15 Modulation d'Amplitude 335
7.6.2.16 Programmation de l'enveloppe d'amplitude : « Amp EG » 338
7.6.2.17 Programmation du LFO 341
7.6.2.18 Ajouter des effets au son 345
7.6.2.19 Utilitaires d'édition audio 347
7.6.2.20 AMS (Alternate Modulation Source) 348

7.6.2.1 Réglage des paramètres de base du son

Avant de modifier les oscillateurs, choisissez :

- ✓ le nombre d'oscillateurs dans le son,
- ✓ le mode mono / poly
- ✓ les plages de transposition et de legato

- Allez à la page « Sound> Basic> Sound »



7.6.2.1.1 Réglage des oscillateurs 303
7.6.2.1.2 Limiter la transposition à une plage de touches 303
7.6.2.1.3 Polyphonie, Triggering, legato 303
7.6.2.1.4 Réglage & utilisation des « DNC Sound Controllers » 304
7.6.2.1.5 Détection du « Legato » 305

7.6.2.1.1 Réglage des oscillateurs



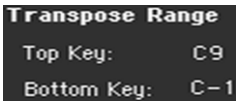
Les paramètres de la section « Oscillator Count » (Nombre d'oscillateurs) déterminent la polyphonie permise pour un son.
En effet la capacité du processeur conduit à une limitation de la polyphonie quand le nombre d'oscillateurs affectés augmente (Polyphonie maximum de 128 pour 1 seul oscillateur par voix)

- « Oscillators Count » pour choisir le nombre d'oscillateurs du « Sound » (24 maximum)
- « Low Priority » pour permettre la désactivation automatique de certains oscillateurs quand l'instrument manque de voix, en commençant par l'oscillateur de numéro le plus élevé

  Un équilibre est à trouver entre le nombre d'oscillateurs du son choisi et la polyphonie jouée, sous peine de ne jamais entendre certains oscillateurs

0	Jamais d'oscillateur désactivé
1	L'oscillateur ayant le numéro le plus élevé sera si besoin désactivé
2	Les deux oscillateurs ayant le numéro le plus élevé seront si besoin désactivés l'un après l'autre
[n] ... 24	Les oscillateurs de numéro n ou supérieur (jusqu'à 24) seront si besoin désactivés, l'un après l'autre selon le manque de voix

7.6.2.1.2 Limiter la transposition à une plage de touches

- « Transpose Range » Top Key / Bottom Key 

pour définir la plage de touches pour laquelle la transposition est permise
Réglez la plage hors des RX Noises attribués à un oscillateur, afin d'éviter leur transposition (car elle conduirait à un changement de son/instrument et non de pitch)

  Par exemple, en assignant un RX Noise à un G7 sur OSC1, et un RX Noise à un A7 sur OSC2, réglez la valeur « Top Key » à F # 7 maximum (sous le RX Noise le plus bas)

7.6.2.1.3 Polyphonie, Triggering, legato

La section « Voice Assign Mode » 

permet d'activer la polyphonie, le « Single Trigger » et le « legato ».

- Boutons radio « Poly » ou « Mono » pour Choisir le mode mono / poly (une ou plusieurs voix à la fois)

- Cochez la case « Single Trigger » (en mode « Poly ») pour activer/désactiver « Single Trigger »

On	Pas de chevauchement de la même note jouée de manière répétée
Off	Chevauchement de la même note jouée de manière répétée

- Cochez la case « Legato » (en mode « Mono ») pour activer le « Legato » qui adoucit l'attaque de la 2ème note (adapté aux instruments à vent et aux synthés analogiques)
  L'enveloppe et le LFO ne seront pas redéclenchés
- Menu pop-up « Priority » (en mode « Mono ») pour choisir la priorité de la note Mono lors du jeu simultané de plusieurs notes

Low	Priorité à la note la plus basse
High	Priorité à la note la plus haute
Last	Priorité à la dernière note

- Cochez la case « Holding » pour maintenir les notes après le relâchement des touches (Adapté aux sons percussifs à laisser sonner)

7.6.2.1.4 Réglage & utilisation des « DNC Sound Controllers »

5 contrôleurs peuvent déclencher une fonction DNC (Cf. § 2.1.5.1 ci-dessus) :

- ✓ 3 **commutateurs assignables** à gauche du clavier
- ✓ **commutateur au pied** (non fourni)
- ✓ **commutateur au pied EC5** (pédalier non fourni)
- ✓ **joystick**



4 actions peuvent être programmées pour un son :

Paramètre	Sound Controller correspondant
SC1 & SC2	Appui sur commutateur assignable ou commutateurs au pied (simple ou pédalier EC5)
Y-	Joystick : Mouvement vers l'arrière (tirer)
Y+	Joystick : Mouvement vers l'avant (pousser)

Chaque contrôleur assignable peut présenter 2 modes de fonctionnement (selon le son) :

Mode	
Booking	Contrôleur activé dans l'attente de l'action du clavier, puis automatiquement désactivé
Toggle	Contrôleur alternativement activé/désactivé par la pression

La LEDs de chaque contrôleur assignable indique sont mode DNC & son statut :

Statut du témoin	Mode Signification
Eteint	Aucune fonction DNC n'est assignée
Rouge	« Booking » : La fonction DNC assignée est non activée
Rouge clignotant	« Booking » : la fonction DNC assignée est activée pour la prochaine touche jouée (Ensuite la LED reste allumée sans clignoter)
Vert	« Toggle » : La fonction DNC assignée est non activée
Vert clignotant	« Toggle » : Fonction DNC activée (nouvelle pression pour désactiver)

7.6.2.1.5 Détection du « Legato »

Deux notes sont considérées comme « legato » quand leur intervalle de temps est faible (elles peuvent même se chevaucher). La sensibilité (intervalle de temps) peut être régléz.

« Legato » peut aussi être utilisé comme déclencheur d'oscillateur en affectant un des « Legato Trigger » au paramètre « OSC Triggger Mode » (À la page « Sound Edit » > Basci> OSC Basic »).



- « Max Time » pour régler l'intervalle minimum pour la détection « Letato » entre les notes (1 - 999ms)

  La valeur 15 ms est adaptée pour ne pas détecter les accords comme Legato

- « Max Range » pour définir la plage de note maximale pour les considérer comme « legato » (1 ... 127 demi-tons)

  Avec un intervalle plus large, les notes sont toujours considérées comme staccato

  Cette plage maximum est adaptée à certains instruments acoustiques, pour lesquels le legato n'est possible que dans une petite plage.

  Par exemple, pour le son « Jazz Sax DN1 » la gamme Max est de 12 demi-tons, et le jeu legato avec des intervalles supérieurs à 12 demi-tons ne produit pas l'effet

7.6.2.2 Réglage des paramètres de base de l'oscillateur

Chacun des oscillateurs peut jouer un ou deux multi-échantillons différents (couches haute et basse), séparés par une vélocité de commutation entre couches.

- Allez à la page « Sound> Basic> OSC »



7.6.2.2.1 Les multi-échantillons.....306
7.6.2.2.2 Déclenchement de l'oscillateur 307
7.6.2.2.3 Réglage de la vélocité et de la zone clé 310

7.6.2.2.1 Les multi-échantillons

La section « OSC Multisample » contient les paramètres de base des multi-échantillons affectés.



7.6.2.2.1.1 Choisir et régler les multisamples.....306
7.6.2.2.1.2 Régler la hauteur.....307
7.6.2.2.1.3 Régler le commutateur de vélocité entre les couches « Low » et » High » 307
7.6.2.2.1.4 Choisir un AMS (Alternate Modulation Source) 307

7.6.2.2.1.1 Choisir et régler les multisamples

- Menus pop-up « High » / « Low » pour choisir la banque du multi-échantillon

ROM	Multi-échantillons ROM d'usine
RAM	Multi-échantillons utilisateur, chargés lors de la sélection de certains sons utilisateur

Puis champ numérique à côté du nom du multi-échantillon pour choisir le multi-échantillon

« High » = Multi-échantillon déclenché par des vitesses égales ou supérieures à la valeur Velocity « SW L-> H » (« commutation de vélocité »)

Affectez uniquement le multi-échantillon « High » et choisissez « 001 » pour ne pas utiliser la commutation de vélocité

Pour un nouveau son créé à partir d'échantillons RAM, les échantillons RAM doivent être chargés à partir du Drive interne ou d'un périphérique connecté aux ports USB HOST, faute de quoi aucun son ne sera entendu (même si le son ou le multi-échantillon apparaît sur l'affichage).

- « Offset » pour spécifier le point de début de lecture des multi-échantillons (indisponibles pour certains multi-échantillons)

Off	Le son commence à partir du début de la forme d'onde multi-échantillon
1st ... 6th	Le son commence à partir de l'emplacement « Offset » prédéterminé pour chaque échantillon
No Attack	La partie initiale du multisample est ignorée
AMS	Active « Alternate Modulation Source » (voir § 7.6.2.2.1.4 ci-dessous)
PseudoRandom	Sélectionne aléatoirement l'un des points « Offset » disponibles (Ne fonctionne que lorsque plus d'un point « Offset » est disponible)

- « Invert » pour inverser les échantillons dans le multi-échantillon (commencer la lecture à la fin). Disponibles uniquement sur certains multi-échantillons
- « Level » pour régler le volume de chaque multisample

Selon le multi-échantillon, les volumes élevés peuvent provoquer une distorsion dans un accord

7.6.2.2.1.2 Régler la hauteur

- « Oct » pour régler l'octave de la hauteur de l'oscillateur sélectionné par rapport à l'octave normale (zéro). (-2 ... + 1)
- « Transpose » pour régler finement la hauteur de l'oscillateur sélectionné sur une plage de ± 1 octave (-12 ... + 12 demi-tons)
- « Tune » pour ajuster la hauteur de l'échantillon sur une plage de ± 1 octave (-1200 ... + 1200 cents d'un demi-ton).

7.6.2.2.1.3 Régler la vélocité de commutation entre couches « Low » et » High »

- « Vel SW L→H » pour définir le point de partage entre les multi-échantillons « High » et « Low » pour l'oscillateur sélectionné
  Cette valeur est incluse dans le multi-échantillon « High »

7.6.2.2.1.4 Choisir AMS (Alternate Modulation Source)

- Option « AMS » du paramètre « Offset » pour rendre disponibles les paramètres « Intensity » de l'offset par AMS (Alternate Modulation Source)
  La liste des sources AMS est données § 7.6.2.20 ci-dessous
  - « Offset Intensity by AMS » positif : le point « Offset » sélectionné dépendra de la valeur AMS
    Par exemple jouer doucement sélectionnera « Offset »= « Off » ou « 1st », tandis que jouer fort sélectionnera « Offset » = « 6th » ou « Non Attack »
  - « Offset Intensity by AMS » négatif : la sélection se fait en sens inverse (les « offsets » de numéro supérieur sont sélectionnés avant les plus petits)

7.6.2.2.2 Déclenchement de l'oscillateur

« Trigger Mode » est le mode de déclenchement de l'oscillateur par la pression sur une touche du clavier ou sur un contrôleur.



7.6.2.2.2.1 Choisir le mode de déclenchement de l'oscillateur : « Trigger Mode »....308
7.6.2.2.2.2 Choisir un délai avant le début de la note....309
7.6.2.2.2.3 Inverser les contrôleurs....310

7.6.2.2.2.1 Choisir le mode de déclenchement de l'oscillateur : « Trigger Mode »

- Premier menu pop-up « Mode » pour choisir l'événement déclenchant l'oscillateur sélectionné (What)

What	
Note On	L'oscillateur commence à jouer lorsqu'une note est jouée
Note Off (VOn)	L'oscillateur commence à jouer lorsqu'une note est relâchée, et « Note On Velocity » est pris en compte Pour créer un son comme le «clic» de relâchement d'une note de clavecin Dans ce cas, réglez le paramètre « Sustain » sur 0 (voir la page « Amp> Amp EG » §).
Note Off (VOff)	Comme ci-dessus, mais « Velocity Note Off » n'est pas pris en compte
Last Note Off (VOn)	L'oscillateur ne commence à jouer que lorsque la dernière note d'une séquence d'accords ou de legato est relâchée « Note On Velocity » est pris en compte
Last Note Off (VOff)	Comme ci-dessus, mais « Velocity Note Off » n'est pas pris en compte
Natural Release	L'oscillateur commence à jouer lorsqu'une note est relâchée. Son amplitude commence à partir du niveau d'amplitude actuel. Si le volume du son est déjà à zéro, cet oscillateur n'est pas redéclenché
After Touch	L'oscillateur commence à jouer lorsqu'un message « After Touch » d'une valeur d'au moins 90 est reçu. La valeur « Velocity » est la même que la dernière note sur le message L'oscillateur s'arrêtera de jouer lorsque la valeur « After Touch » retombera à zéro Astuce: Comme les Triggers suivants, c'est utile pour déclencher des harmoniques ou des grondements quand une note est déjà en train de jouer
Joystick Y+	Comme ci-dessus, mais avec le **joystick** (assigné comme contrôleur de son) poussé au moins à mi-course vers l'avant (valeur 64) Équivalent à un message « Control Change » CC # 01 (Modulation)
Joystick Y-	Comme ci-dessus, mais avec le **joystick** tiré au moins à mi-chemin (valeur 64) Équivalent à un message « Control Change » CC # 02 (Breath Controller)

- Deuxième menu pop-up « Mode » pour choisir une condition supplémentaire avant de déclencher l'oscillateur sélectionné (How)

  Par exemple, un oscillateur déclenché par « Normal » jouera toujours, alors qu'un oscillateur déclenché par « Legato » ne jouera que lorsqu'une note est jouée legato

How	
Normal	L'oscillateur est toujours joué lorsqu'une touche ou une autre commande de déclenchement choisie dans le premier menu est enfoncée
Legato	L'oscillateur ne joue que lorsque la note est jouée «legato» Le délai et l'intervalle de hauteur de la note précédente doivent également être pris en compte, comme défini dans la page « Sound> Basic > Sound » (paramètre « Legato as OSC Trigger »)
Legato Up	Comme « Legato », mais activé uniquement lorsque la 2ème note est en dehors de la valeur « Max Range » (définie dans la page « Sound> Basic> Sound ») et qu'elle est supérieure à la 1ère

How	
Legato Down	Comme « Legato », mais il n'est activé que lorsque la 2ème note est en dehors de la valeur « Max Range » (définie dans la page « Sound> Basic> Sound ») et est inférieure à la 1ère
Not Legato	L'oscillateur ne joue que lorsque la note n'est PAS jouée « legato » (c'est le contraire du choix ci-dessus) Ne fonctionne que si au moins un oscillateur est réglé sur « Legato » (sinon se comporte comme un déclencheur normal)
Sound Controller 1	L'oscillateur ne joue que lorsqu'un message CC # 80 (Sound Controller 1) est reçu • Appuyez et relâchez le contrôleur physique correspondant, et la note suivante déclenchera également l'oscillateur sélectionné • Si vous maintenez le bouton enfoncé, l'oscillateur continuera à être déclenché jusqu'à ce que vous relâchiez le contrôleur NB: En mode « Sequencer » et « Sound », **Assignable Switch 1** est automatiquement affecté au « Sound Controller 1 » Astuce: Ceci (comme les contrôleurs sonores suivants) est particulièrement utile pour permettre une nuance différente aux notes suivantes
Sound Controller 2	Comme ci-dessus, mais avec le message CC # 81 (Sound Controller 2). NB : En mode « Sequencer » et « Sound », **Assignable Switch 2** est automatiquement attribué au « Sound Controller 2 »
Sound Controller Y+	Comme ci-dessus, mais avec le **joystick** (assigné comme contrôleur de son) poussé au moins à mi-course vers l'avant (valeur 64) ○ relâché : Le contrôleur est désactivé Équivalent à un message « Control Change » CC # 01 (Modulation)
Sound Controller Y-	Comme ci-dessus, mais avec le **joystick** (assigné comme contrôleur de son) tiré au moins à mi-chemin (valeur 64) ○ relâché : Le contrôleur est désactivé Équivalent à un message de « Control Change » CC # 02 (Breath Controller)
Cycle 1	Tous les oscillateurs ayant ce même mode de déclenchement seront lus en cycle Par exemple, avec les Oscillateurs 1, 2 et 4 affectés au mode de déclenchement du Cycle 1, la note suivante déclenche l'Oscillateur 1, puis 2, puis 4, puis 1 à nouveau Astuce: Ceci est particulièrement utile pour déclencher différentes nuances sonores ou créer des séquences sonores de type vectoriel
Cycle 2	Comme ci-dessus, à utiliser avec un groupe d'oscillateurs différent (et parallèle). Avoir deux modes de déclenchement de cycle permet de faire un cycle d'échantillons multiples stéréo
Random	Comme ci-dessus, mais avec une sélection aléatoire d'oscillateurs dans le groupe assigné

7.6.2.2.2.2 Choisir un délai avant le début de la note

- « Delay » pour régler un laps de temps entre l'appui sur une touche (ou le déclenchement général de l'oscillateur) et l'écoute du début du son (0 ... 5000ms)

7.6.2.2.2.3 Inverser les contrôleurs

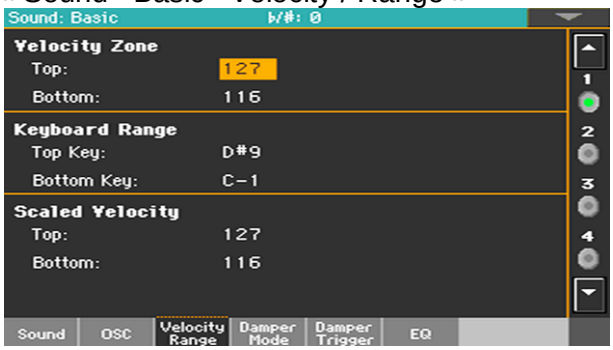
- Cochez « OSC Off » lorsque les contrôleurs de son sont activés pour inverser le fonctionnement des « Sound Controllers »
    - Coché : l'oscillateur actuel ne fonctionne pas lorsque l'un des « Sound Controller Y+ » est activé (« SC1 », « SC 2 », « Joystick Y+ », « Joystick Y- »)

Il devrait être appliqué aux oscillateurs avec les modes « After Touch », « Joystick Y+ », « Joystick Y- », « Normal », « Legato », « Legato Up », « Legato Down », « Legato », « Cycle 1 », « Cycle 2 », et « Random », qui peuvent être désactivés en utilisant un **commutateur**, **pédale** ou la **Joystick** programmé comme « Sound Controller ».

7.6.2.2.3 Réglage de la vélocité et de la zone de touches

Vous pouvez limiter la lecture de l'oscillateur à l'intérieur d'une zone de vélocité et d'une plage de touches définies. Cela permettra de créer différentes couches de touches et de vélocités.

- Allez à la page « Sound> Basic> Velocity / Range »



- « Velocity Zone » Top / Bottom pour spécifier la zone de vélocité pour l'oscillateur sélectionné (0 ... 127)

- « Keyboard Range » Key Top / Bottom Key pour spécifier la plage de notes pour l'oscillateur sélectionné (C-1 ... G9)

- « Velocity Scaled » Top / Bottom pour mettre à l'échelle les valeurs de vélocité reçues par l'oscillateur (0 ... 127)

    En cas de dynamique faible lorsque l'échantillon associé est déclenché avec une certaine plage de vitesse (par exemple 10 à 20), affectez une plage plus étendue (par exemple 0-127) pour mettre à l'échelle toutes les valeurs comprises entre la valeur minimale et la valeur maximale

    Ainsi, on peut créer un son RX de guitare, en assignant le bruit de la frette de la guitare à la plage de vélocité 10 ~ 20. Lorsqu'une valeur de dynamique entre 10 ~ 20 est reçue, la valeur de vélocité réelle est mise à l'échelle selon les valeurs « Velocity Scaled » et jouera plus fort

7.6.2.3 Programmation de la pédale Damper

7.6.2.3.1 Programmation de la pédale 311
7.6.2.3.2 Déclenchement de bruits mécaniques par la pédale Damper 312

7.6.2.3.1 Programmation de la pédale

Le PA4X émule le fonctionnement d'une **pédale Damper** de piano acoustique.

- Allez à la page « Sound> Basic> Damper Mode »



Choisir un mode « Damper »

- Menu pop-up « Damper Mode » pour choisir le mode de fonctionnement de la **pédale Damper** sur l'oscillateur sélectionné

Normal	La pédale Damper fonctionne normalement en la maintenant enfoncée (décroissance de note allongée comme sur un piano acoustique)
Damper Off	Pédale Damper désactivée pour l'oscillateur sélectionné Permet d'utiliser l'oscillateur sélectionné dans la page « Basic> Damper Trigger » afin de déclencher des sons
Resonance / Halo	La pédale Damper active un multi-échantillon, normalement utilisé pour l'effet « Piano Resonance / Halo ». Si la pédale est pressée alors que la note est déjà en cours de lecture, la vitesse à laquelle le multi-échantillon apparaît / disparaît, ainsi que le volume qu'il peut atteindre, dépendent des paramètres « Resonance / Halo » programmés au § 0 ci-dessous Mode recommandé pour le piano solo, car beaucoup plus réaliste que le mode « Normal », tout en « volant » plus de notes de polyphonie NB: Le « Half-pedaling » ainsi que les messages « Damper » reçus via MIDI (comme « Control Change » # 64), contrôlent le niveau de l'effet « Resonance / Halo »
Repedaling	Ce mode agit comme le mode "Normal », mais active également l'effet Damper lorsque la pédale est enfoncée après que la note a été relâchée (Note Off) Dans ce cas, l'effet Damper commence à partir du niveau « Release » actuel et décroit lentement N'utilisez pas « Repedaling » dans les sons utilisés par les pistes de style

Programmer « Resonance / Halo »

Les paramètres de programmation de l'effet « Resonance / Halo » activé par le mode « Damper » ci-dessus, sont appliqués uniquement lorsqu'une note est déjà en cours de lecture lors de la pression sur la **pédale Damper**.

- « Attack Time » pour régler le temps nécessaire à la Resonance / Halo pour atteindre le niveau maximum après la pression de la **pédale Damper**. Les valeurs (0 ... 99) sont relatives à la valeur « Amp Env Attack » actuelle
- « Release Time » pour régler le temps nécessaire à la résonance / Halo pour disparaître après le relâchement de la **pédale Damper**. Les valeurs (0 ... 99) sont relatives à la valeur « Amp Env Release » actuelle
- « Volume Scaling » pour régler le volume de l'effet Resonance / Halo. Les valeurs (0 ... 100%) sont relatives au niveau actuel du son, déterminé par la somme de :
  - ✓ volume du multi-échantillon
  - ✓ valeur de vélocité
  - ✓ valeur de « Amp Env actuelle »
  - 0% = volume nul

Définir une plage de touches sans amortisseur de corde : « Note Off Range »

Cette plage imite celle d'un piano acoustique dont les amortisseurs en feutre (Dampers) ne peuvent amortir les cordes au-delà d'une certaine hauteur de note (généralement G6). Pour cette plage sans amortisseur, c'est donc comme si la pédale Damper était toujours enfoncée.

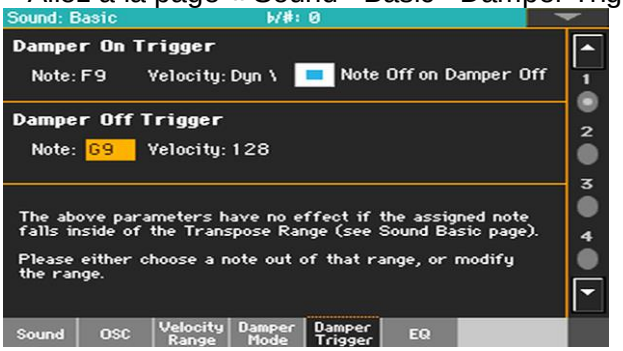
- « No Note Off Range > from » pour choisir la note de début de la plage « Note off Range dans laquelle les notes ne sont jamais atténuées (avec « Damper » en mode « Normal » Cf. plus haut dans ce paragraphe) (C # -1 ... G9)

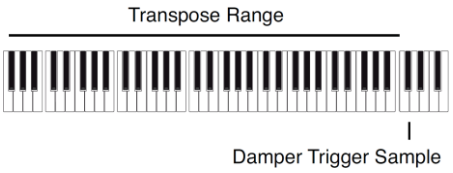
Ce paramètre n'a aucun effet sur le mode « Resonance / Halo ».

7.6.2.3.2 Déclenchement de bruits mécaniques par la pédale Damper

Cette fonctionnalité permet de déclencher des effets spéciaux lors des actions de la **pédale Damper**.

- Allez à la page « Sound> Basic> Damper Trigger »





Les paramètres de cette page s'appliquent au son dans son ensemble et non à un seul oscillateur.

Comme indiqué par le message dans la partie inférieure de l'écran, les notes déclenchées doivent être hors de la plage de transposition programmée à la page de menu « Sound> Basic> Sound ». Modifier si besoin la plage de transposition.

Appui sur la pédale Damper

Certains multisamples disposent d'un échantillon spécial (assigné à une note particulière), par exemple, le grincement d'enfoncement de pédale dans le son « Grand Piano Demo », ou le souffle du son « Harmonica 1 DNC » ...

- « Damper On Trigger » pour choisir la note et définir sa vélocité, afin que la pression de la **pédale Damper** déclenche de l'effet spécial voulu
- Cochez la case « Note Off on Damper Off » pour que le son s'arrête lorsque la **pédale Damper** est relâchée

Relâchement de la pédale Damper

Certains multisamples disposent d'un échantillon spécial (assigné à une note particulière), par exemple, bruit de relâchement de la pédale forte dans le son « Grand Piano Demo »).

- « Damper Off Trigger » pour choisir la note et définir sa vélocité, afin que le relâchement de la **pédale Damper** déclenche de l'effet spécial voulu

7.6.2.4 Equaliser le son

Un égaliseur semi-paramétrique à 3 bandes est disponible pour chaque oscillateur.

- Allez à la page « Sound> Basic> EQ »



Activer l'égaliseur

- Cochez la case « Enable » pour activer l'égaliseur sur l'oscillateur sélectionné

Couper et programmer l'égaliseur

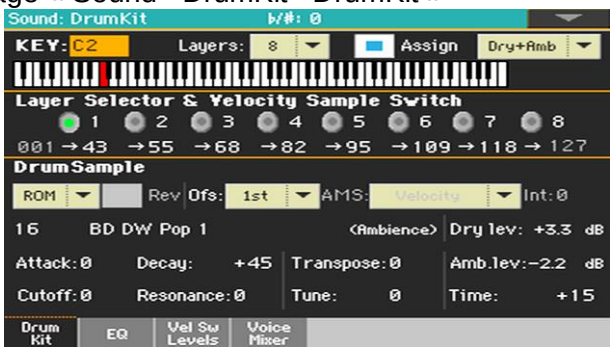
- « Trim » pour limiter le niveau du signal passant par l'égaliseur (0 ... 99)
  Ce contrôle permet d'éviter une distorsion, lors d'une surcharge des circuits audio provoquée par des valeurs d'égalisation extrêmes. Ainsi l'égalisation peut être réglée comme voulu dans toutes les situations
- contrôles EQ pour créer la courbe d'égalisation

Low Gain	Égalisation basses fréquences (Shelving Curve Filter)	-18 ... + 18dB
Mid Gain	Égalisation des fréquences moyennes (filtre de courbe en cloche)	-18 ... + 18dB
Mid Freq	Égalisation des fréquences moyennes	0.100 ... 10kHz
Hi Gain	Égalisation des hautes fréquences (Shelving Curve Filter)	-18 ... + 18dB

7.6.2.5 Réglage des paramètres de base de Drum Kit

Pour éditer un Drum kit, il faut choisir et définir au préalable les échantillons de percussion assignés à chaque touche et à chaque couche de vélocité.

- Accédez à la page « Sound> DrumKit> DrumKit »



7.6.2.5.1 Sélection et définition d'une clé 314
7.6.2.5.2 Interrupteur de couche et de vélocité 314
7.6.2.5.3 Choisir et régler les échantillons de batterie 315

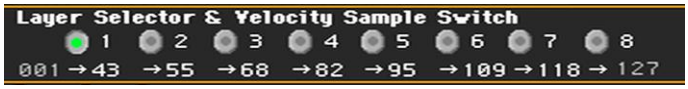
7.6.2.5.1 Sélection et définition d'une note



- « KEY » pour sélectionner une note à éditer (ou bien pressez une touche du clavier)
- Menu pop-up « Layers » pour choisir le nombre de calques affectés à la note sélectionnée

  Chaque note peut en effet avoir un nombre variable de zones de vélocité (couches), auxquelles différents échantillons sont assignés
- « Assign » pour activer/désactiver la note sélectionnée. Lorsqu'une touche n'est pas affectée, la touche affectée suivante à droite s'étend par-dessus
- Menu pop-up « Dry + Amb » pour choisir la partie « Dry » et/ou « Ambiant » du son afin d'écouter chaque partie des échantillons de percussion pendant l'édition

7.6.2.5.2 Interrupteur de couche et de vélocité



Choisir la couche à éditer

- Boutons radio « Layer Selector & Velocity Sample Switch » pour sélectionner la couche à éditer (nombre de couches déterminé par le paramètres « Layers » ci-dessus)
- Réglez les commutateurs de vélocité pour déterminer la force de frappe de touche qui déclenchera la couche sélectionnée

  Chaque valeur « Velocity Sample Switch » délimite 2 couches adjacentes de la note sélectionnée : notes frappées plus fort jouées par la couche de droite, et notes frappées plus doucement jouées par la couche de gauche

  Les première et dernière valeurs ne sont pas éditables et sont toujours 001 et 127

7.6.2.5.3 Choisir et régler les échantillons de batterie



La section « Drum Sample » permet d'affecter un échantillon de percussion à la couche de vélocité sélectionnée, pour la note sélectionnée.

Les paramètres disponibles dépendent de l'échantillon sélectionné.

Choisir un échantillon de Drum

- « Drum Sample » pour affecter un échantillon de batterie différent à chaque couche
  La vélocité peut ainsi être utilisée pour déclencher sélectivement les échantillons empilés
  « Offset » et « Level » peuvent être réglés indépendamment pour les différents échantillons de batterie

Choisir la banque (ROM ou RAM)

- Menu pop-up du champ numérique à côté du nom de l'échantillon pour choisir l'échantillon de la banque sélectionnée

ROM	Échantillons KORG d'usine
RAM	Échantillon utilisateurs chargés lors du choix de Drum kit utilisateur

  L'échantillon sélectionné pour la couche courante est normalement déclenché par les vélocités supérieures à la valeur de la vélocité de commutation entre les couches
  Pour ne pas utiliser la commutation de vélocité, assignez une seule couche à la note sélectionnée et attribuez un échantillon uniquement à la couche 1
  Si un nouveau Drum kit basé sur des échantillons de RAM est créé, les échantillons de RAM doivent être chargés depuis le drive interne ou depuis un périphérique connecté aux ports USB HOST. Sinon aucun son ne sera entendu, même si le Drum kit apparaît à l'écran
- « Rev » pour lire l'échantillon en sens inverse (si l'échantillon le permet)
  - Échantillon original en boucle : reproduit en mode inversion one-Shot
  - Échantillon original inversé : reproduit sans changement

Définition d'un décalage de départ d'échantillon

- « Ofs » pour spécifier le point de début de lecture de l'échantillon

Off	Le son commence à partir du début de l'échantillon
1st ... 6th	Le son commencera à partir de l'emplacement Offset prédéterminé pour chaque échantillon
NoAtk	La partie initiale du multisample est ignorée
AMS	Active la source de modulation alternative (Alternate Modulation Source § 7.6.2.20 ci-dessous)
PseudoRandom	Sélectionne aléatoirement l'un des points Offset disponibles Ne fonctionne que si plusieurs points offset sont disponibles dans le multisample

- « AMS » et « Int » pour choisir la source de modulation AMS et son intensité
  - Intensité positive : le point de décalage sélectionné dépendra de la valeur AMS. Par exemple le fait de jouer doucement sélectionnera « Offset »= « Off » ou « 1st », tandis que jouer fort sélectionnera « Offset » = 6th ou « Non Attack »
  - Intensité négative : la sélection se fera en sens inverse (en commençant par les offsets de numéro supérieur)

Autres réglages

- « Level » pour spécifier le niveau de l'échantillon
- « Attack » & « Decay » pour programmer l'enveloppe de l'échantillon sélectionné, afin de compenser les segments « EG Attack » et « Decay »
- « Cutoff » & « Resonance » pour régler la fréquence de coupure et la résonance du filtre appliqué à l'échantillon sélectionné
- « Transpose » pour transposer l'échantillon sélectionné (-64 ... + 63 demi-tons)
- « Tune » pour affiner la hauteur de l'échantillon assigné (-99 ... + 99 cents de demi ton)
- « Amb Level » & « Time » pour régler le niveau du son « Ambient » et le panoramique

  Disponibles uniquement si l'échantillon de batterie est du type « Ambient »

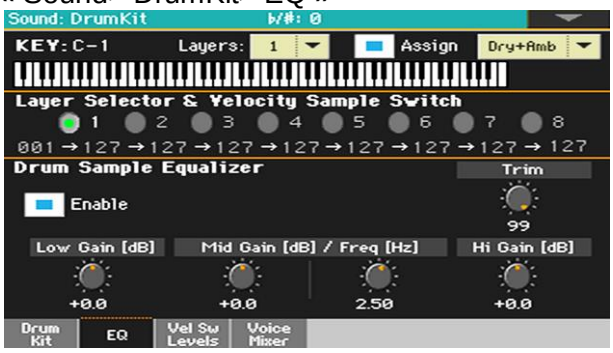
  « Level » pour régler le volume du son direct (Dry)

  « Amb. Level » et « Time » pour régler le volume et la durée du son « Ambient »

7.6.2.6 Equaliser le kit de batterie

Chacun des échantillons de batterie peut être traité avec un égaliseur semi-paramétrique à 3 bandes.

- Allez à la page « Sound> DrumKit> EQ »



Définir la note à éditer

- « KEY » pour sélectionner une note à éditer (ou bien pressez une touche du clavier)
- Menu pop-up « Layers » pour choisir le nombre de calques affectés à la note sélectionnée

  Chaque note peut en effet avoir un nombre variable de zones de vélocité (couches), auxquelles différents échantillons sont assignés
- « Assign » pour activer/désactiver la note sélectionnée. Lorsqu'une touche n'est pas affectée, la touche affectée suivante à droite s'étend par-dessus

Limiter et programmer l'égaliseur

- Cochez la case « Enable » pour activer l'égaliseur sur le calque sélectionné
- « Trim » pour limiter le niveau du signal passant par l'égaliseur (0 ... 99)

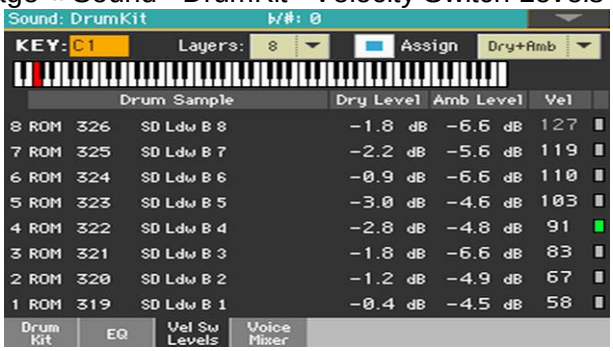
  Les valeurs d'égalisation extrêmes peuvent surcharger les circuits audio et entraîner une distorsion. Ce contrôle vous permet de régler l'égalisation comme vous le souhaitez et d'éviter en même temps une surcharge.
- Contrôles EQ pour créer la courbe d'égalisation

Low Gain	Égalisation basses fréquences (Shelving Curve Filter)	-18 ... + 18dB
Mid Gain	Égalisation des fréquences moyennes (filtre de courbe en cloche)	-18 ... + 18dB
Mid Freq	Égalisation des fréquences moyennes	0.100 ... 10kHz
Hi Gain	Égalisation des hautes fréquences (Shelving Curve Filter)	-18 ... + 18dB

7.6.2.7 Mixage des couches de Drum kit

Une page unique permet de visualiser tous les Drum Samples d'une note, ainsi que pour chaque couche disponible, les niveaux « Dry »/« Ambient », les « commutateurs de vélocité » et la couche jouée :

- Accédez à la page « Sound> DrumKit> Velocity Switch Levels »

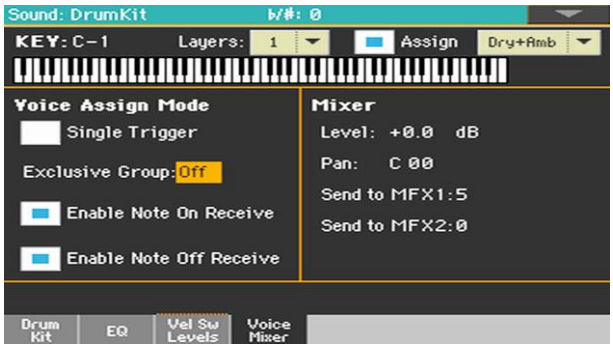


- L'indicateur qui s'allume à droite de la fenêtre indique la couche est jouée sur le clavier selon la vélocité
- « ROM » / « RAM » pour choisir la bangue de Drum Samples
- Utilisez le paramètre nom de l'échantillon pour sélectionner un Drum Sample pour chaque couche
- « Dry Level » & « Amb Level » pour régler le niveau des parties « Dry » et « Ambient » du son
- « Vel » pour ajuster la vélocité de commutation entre couches

7.6.2.8 Mixage & redéclenchement des Drum Samples

On peut choisir un mode de déclenchement et mixer la note (généralement un son percussif avec ses différentes couches de vélocité) avec les autres notes. Toutes les couches de la touche sélectionnée disposent des mêmes paramètres.

- Allez à la page « Sound> DrumKit> Voice / Mixer »



Choisir la note à éditer

- « KEY » pour sélectionner une note à éditer (ou bien pressez une touche du clavier)
- Menu pop-up « Layers » pour choisir le nombre de calques affectés à la note sélectionnée

  Chaque note peut en effet avoir un nombre variable de zones de vélocité (couches), auxquelles différents échantillons sont assignés
- « Assign » pour activer/désactiver la note sélectionnée

Lorsqu'une touche n'est pas affectée, la touche affectée suivante à droite s'étend par-dessus

Choisir la polyphonie, le Retrigging et le Legato

- Case à cocher « Single Trigger » pour choisir le mode de déclenchement

On	Lors de la répétition rapide d'une même note, le son précédent est éteint avant le déclenchement du son suivant (pas de chevauchement des sons répétés)
Off	Legato : Lors de la répétition rapide d'une même note, le son précédent se poursuit après le déclenchement du prochain

Créer des « groupes exclusifs »

Les « groupes exclusifs » sont des ensembles de notes mutuellement exclusives (qui s'éteignent l'une l'autre).

Par exemple, si le « charleston ouvert » et le « charleston fermé » sont assignés au même groupe exclusif, la lecture d'un charleston ouvert arrête la lecture du fermé

None	Aucun groupe exclusif attribué (La note sélectionnée ne sera pas éteinte par une autre note)
1 ... 127	Groupes exclusifs affectés à la note sélectionnée Lorsque cette note est jouée, toutes les autres touches du même groupe exclusif seront éteintes et inversement

Note activée / désactivée

- Case « Enable Note On Receive » pour activer la réception du message « Note On », sinon la note ne sera pas lue
- Case « Enable Note Off Receive » pour activer la réception du message « Note Off », sinon l'échantillon sera lu jusqu'à sa fin

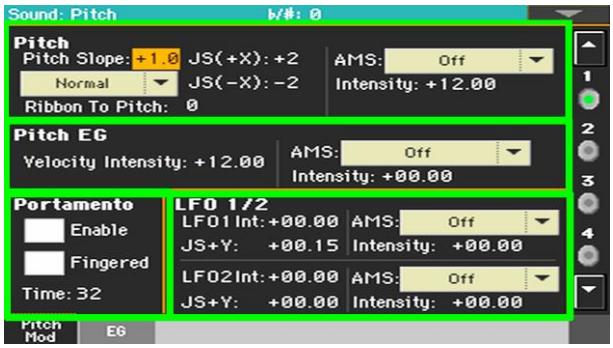
Réglage des paramètres de mixage « Level », « Pan » et « FX Send »

- « Level » pour régler le niveau de la note sélectionnée
- « Pan » pour définir la position de la note sélectionnée dans le panorama stéréo
- « Send to MFX1 » & « Send to MFX2 » pour régler le niveau d'envoi MFX1 ou MFX2 de la note sélectionnée

7.6.2.9 Moduler le « Pitch »

La hauteur change en fonction de la note, mais aussi des contrôleurs activés, car des générateurs de LFO peuvent moduler la hauteur.

- Allez à la page « Sound> Pitch> Pitch Mod »

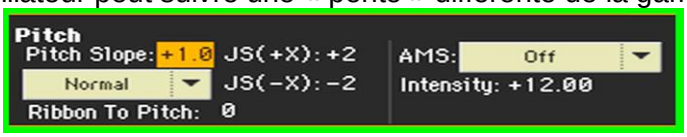


7.6.2.9.1 Contrôler le « Pitch » de l'oscillateur.....319
7.6.2.9.2 Contrôler le niveau « Pitch EG » (Générateur d'enveloppe).....320

7.6.2.9.3 Programmer le « Portamento » 321
7.6.2.9.4 Contrôler le LFO 321

7.6.2.9.1 Contrôler le « Pitch » de l'oscillateur

Le « Pitch » de l'oscillateur peut suivre une « pente » différente de la gamme naturelle.

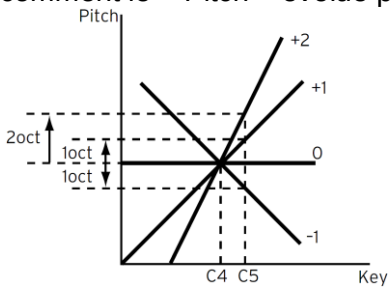


Réglage de la pente de hauteur

« Pitch Slope » pour définir la pente de hauteur par rapport à la position de la note sur le clavier (-1.0 ... + 2.0)

+1.0	Pente selon la gamme naturelle
0	Pas de changement de hauteur (note C4 quel que soit la touche du clavier)
> 0	Augmentation de la hauteur lorsque vous jouez des notes plus élevées
< 0	Diminution de la hauteur lorsque vous jouez des notes plus hautes

Le diagramme ci-après montre comment le « Pitch » évolue pour différents « Pitch Slopes ».



Contrôler le « Pitch » avec des contrôleurs physiques

- Menu pop-up « Pitch Mode » pour régler la direction du « Pitch Bend »

Normal	"Bending" linéaire
Fixed Scale	« Pitch Bend » et « Sub Scale » de l'oscillateur n'ont aucun effet sur son réglage. Les paramètres non pertinents sont grisés et non sélectionnables
Highest Pitch Bend only	Sur cet oscillateur, le Pitch Bend n'est activé que sur la note la plus haute jouée actuellement sur le clavier
Lowest Pitch Bend only	Sur cet oscillateur, Pitch Bend n'est activé que sur la note la plus basse jouée actuellement sur le clavier

- « Ribbon to Pitch » pour régler la plage du « Pitch Bend » (-12 ... 0 ... + 12 demi-tons) contrôlée par le message « Ribbon Controller » (CC # 16 ; reçu par MIDI ou contenu dans un fichier MIDI standard)
- « JS (+X) » pour spécifier la hauteur avec **Joystck** poussé à fond à droite (-60 ... + 12 demi-tons)
  - 12 : 1 octave de changement.

    +12, le joystick poussé à fond à droite fait augmenter la hauteur de note d'une octave au-dessus de la hauteur d'origine
- « JS (-X) » spécifier la hauteur avec **Joystck** poussé à fond à gauche (-60 ... + 12 demi-tons)
  - 12 : 1 octave de changement.

Par exemple, avec -60, le joystick poussé à fond à gauche fait augmenter la hauteur de note de 5 octaves en dessous de la hauteur d'origine. Ceci peut être utilisé pour simuler les « swoops » vers le bas produit par le levier de tremolo d'une guitare

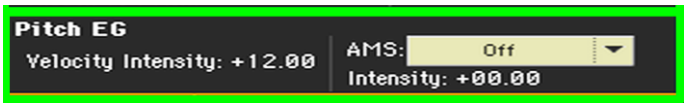
Choisir une source de modulation de « Pitch » : AMS

- Menu pop-up « Pitch> AMS » (Alternate Modulation Source) pour sélectionner une source de modulation pour la hauteur de l'oscillateur sélectionné. Une liste des sources AMS (Alternate Modulation Source) est donnée au § 7.6.2.20 ci-dessous
- « Intensity » pour régler la profondeur et la direction de l'effet produit par l'AMS (-12.00 ... + 12.00)
  - 0 : Aucune modulation appliquée
  - 12.00 : le pitch changera d'une octave.

Par exemple, avec « AMS JS (-Y) », en poussant le Joystick vers le bas, la hauteur augmente si « Intensity » est positif ou diminuera s'il est négatif
La plage est au maximum d'une octave

7.6.2.9.2 Contrôler le niveau « Pitch EG » (Générateur d'enveloppe)

Le paramètre « Pitch EG » contrôle la hauteur du générateur d'enveloppe de tous les oscillateurs.



« Linking » du « Pitch » avec l'enveloppe

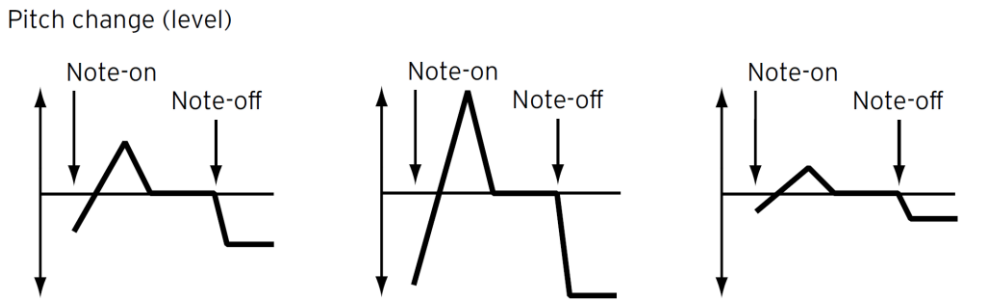
- (Pitch EG) « Velocity Intensity » pour régler la profondeur et la direction de la modulation Pitch EG (-12.00 ... + 12.00)
  - 12.00 : le pitch changera au maximum de ± 1 octave.

« Linking » du Pitch avec une modulation AMS (Alternate Modulation Source)

- (Pitch EG) « AMS » pour sélectionner une source de modulation pour l'EG de hauteur de l'oscillateur sélectionné. Une liste des sources AMS est disponible § 7.6.2.20 ci-dessous
- (Pitch EG) « Intensity » pour spécifier la profondeur et la direction de l'AMS

  Par exemple, avec « Velocity AMS » défini sur la valeur « +12.00 », la vélocité contrôle la plage de variation de hauteur produite par « pitch EG » dans une plage de ± 1 octave. En jouant doucement, le changement de hauteur se rapproche des niveaux « Pitch EG »

La somme « Pitch EG> AMS » + « Pitch EG> Intensity » détermine la profondeur et la direction de la modulation de hauteur appliquée par « Pitch EG ».



Vélocité faible (Réglage Intensity (Pitch EG))

Vélocité forte avec une valeur positive

Vélocité forte avec une valeur négative

7.6.2.9.3 Programmer le « Portamento »

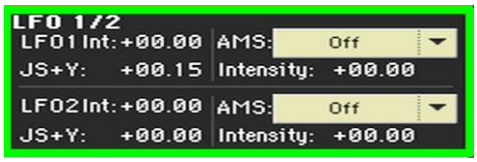
Le « Portamento » est un glissement entre les notes (changement progressif de hauteur d'une note à l'autre).



- Cochez la case « Enable » pour activer l'effet « portamento »
  Également activé/désactivé par la réception du message CC # 65 (Portamento SW)
- Cochez la case « Fingered » pour redémarrer le « portamento » lors de la lecture d'une note
  Jouer legato active le Portamento, puis jouer détaché l'éteint à nouveau
- « Time » pour régler la durée du « portamento » (000 ... 127). L'augmentation de la durée produit un changement de hauteur plus lent

7.6.2.9.4 Contrôler le LFO

Les paramètres « LFO 1/2 » permette de contrôler le LFO (Low Frequency Oscillation) des oscillateurs sélectionnés. Les générateurs de LFO sont programmés dans les pages « Sound Edit> LFO> LFO 1 / LFO 2 ».

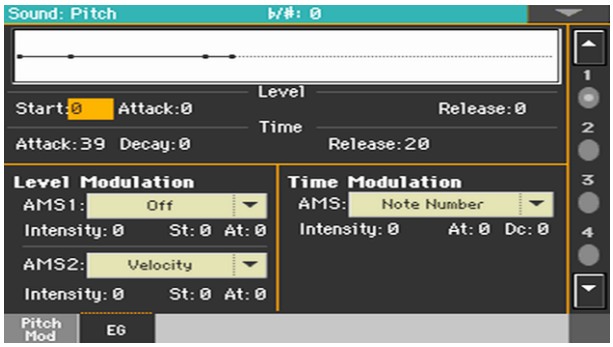


- « LFO 1/2 Int » pour régler l'intensité du LFO correspondant (-12 ... 0 ... + 12)
  - Valeurs négatives : inversent la forme du LFO
- « JS+Y » pour régler l'intensité du LFO correspondant lorsque le **joystick** est poussé vers l'avant (-12 ... 0 ... + 12)
  - Valeurs négatives : inversent la forme du LFO
- « AMS » & « Intensity » pour choisir une AMS de modulation du LFO et l'intensité de la modulation (Voir « Alternate Modulation Source » au § 7.6.2.20 ci-dessous)

7.6.2.10 Programmation de l'enveloppe de hauteur (Pitch EG)

Pa4X inclut un générateur d'enveloppe de Pitch (« Pitch EG ») qui peut faire varier la hauteur dans le temps.

- Allez à la page « Sound> Pitch> EG »



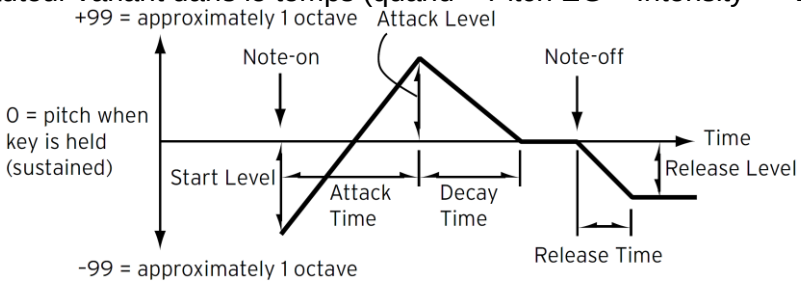
La forme de l'enveloppe est affichée par le diagramme en haut de la page.

7.6.2.10.1 Réglage de « Level » et « Time » du « Pitch EG » 322
7.6.2.10.2 Modulation de « Pitch EG » 323

7.6.2.10.1 Réglage de « Level » et « Time » du « Pitch EG »

« Pitch EG » est programmable par les paramètres « Level et « Time » des segments d'enveloppe.

Réglages de hauteur variant dans le temps (quand « Pitch EG » Intensity = +12.00)



- Différents paramètres « Level » pour spécifier le niveau de variation de « Pitch EG » (-99 ... + 99)

Start	Niveau de changement de Pitch avant le déclenchement de la note (note-on)
Attack	Niveau de changement de Pitch à la fin de l'attaque
Release	Niveau de changement de Pitch à la fin du Release déclenché par note-off

Le niveau réel de changement de hauteur dépendra des paramètres « Pitch EG> Intensity » à la page « Sound> Pitch> Pitch Mod »

Par exemple, avec « Intensity » = +12,00, un « Level » à +99 augmenterait la hauteur d'une octave, et un « Level » à -99 abaisserait la hauteur d'une octave

- Différents paramètres « Time » pour spécifier la durée de variation de « Pitch EG » (0 ... 99)

Attack	Durée de variation du pitch entre « note-on » et le niveau « Attack »
Decay	Durée de variation du pitch entre le niveau d'attaque et la hauteur normale
Release	Durée de variation du pitch entre « note-off » et le niveau « release »

7.6.2.10.2 Modulation de « Pitch EG »

7.6.2.10.2.1 Moduler les niveaux de « pitch EG » 323
7.6.2.10.2.2 Moduler les durées de « pitch EG ».....324

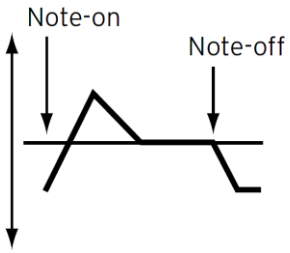
7.6.2.10.2.1 Moduler « Level » de « Pitch EG »

Les paramètres de Modulation « Level » pour AMS1 & AMS2 (Alternate Modulation Source § 7.6.2.20 ci-dessous) permettent de sélectionner une source de modulation pour les paramètres « Level » de « Pitch EG ».

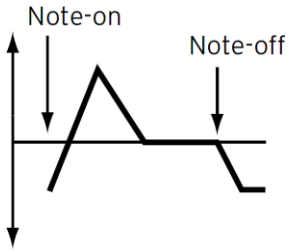
- « Level Modulation » & « Intensity » pour spécifier la profondeur et la direction de la modulation générée par AMS1 ou AMS2 (-99 ... + 99)
  - 0 : les niveaux spécifiés par le paramètre « Level » seront utilisés

  Par exemple, avec **joystick** « Y+ » choisi comme AMS, en poussant le **joystick** (Axe Y+) les paramètres de niveau de « Pitch EG » changeront. Lorsque la valeur absolue de « Intensity » augmente, le niveau « Pitch EG » change davantage lorsque le **joystick** est relâché. La direction de la modification est spécifiée par « St » & et At (Cf. ci-dessous). Lorsque le **joystck** est relâchée, les niveaux de l'enveloppe de hauteur retournent à leurs propres réglages.
  Avec « Velocity » choisie comme AMS, pour les notes fortement jouées l'augmentation de « Intensity » en valeur absolue, produit un accroissement des niveaux « Pitch EG ». La direction de la modification est spécifiée par « St » & « At » (Cf. ci-dessous)
  Moins la vélocité des notes est forte, et plus le changement de hauteur se rapproche des niveaux « Pitch EG »
- « St » et « At » (« Start Level Swing » & « Attack Level Swing) pour spécifier la direction de changement dans « Level » Start & Attack causé par l'AMS.
  Avec « Intensity » positif :
  - + : augmente le niveau EG
  - - : diminue le niveau EG
  - 0 : pas de changement.

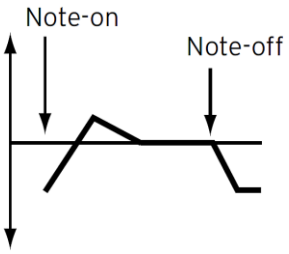
Changement de niveau de « Pitch EG » (Level) (AMS = JS Y- / Velocity, « Intensity » = valeur positive)



Vélocité faible avec « Start Level Swing » = 0, « Attack Level Swing » = +, et le **joystick** tiré



Vélocité forte avec « Start Level Swing » = 0, « Attack Level Swing » = +, et le **joystick** tiré



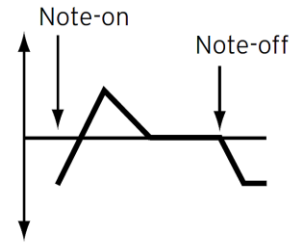
Vélocité forte avec « Start Level Swing » = 0, « Attack Level Swing » = - et le **Joystick** tiré

7.6.2.10.2.2 Moduler « Time » de « Pitch EG »

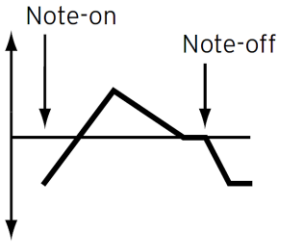
Les paramètres « Time Modulation » AMS (Alternate Modulation Source § 7.6.2.20 ci-dessous) permettent de sélectionner une source de modulation pour les paramètres « Time » de « Pitch EG ».

- (Time Modulation) « Intensity » pour spécifier la profondeur et la direction de la modulation AMS sur les paramètres « Time » (-99 ... + 99)
  - 0 : les durées « Pitch EG » sont inchangées par rapport aux réglages « Time »
    La valeur de modulation alternative du moment où EG atteint chaque point déterminera la valeur réelle de la durée EG qui vient ensuite
    Par exemple, la durée de « Decay » sera déterminée par la valeur de modulation alternative au moment où le niveau d'attaque est atteint
  - 16, 33, 49, 66, 82, 99 : la durée « ED Time » spécifié est accélérée de 2, 4, 8, 16, 32 ou 64 fois (ou ralentie de 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1 / 64)
    Par exemple, avec « Velocity » choisie comme AMS (Alternate Modulation Source § 7.6.2.20 ci-dessous), l'augmentation de « Intensity » en valeur absolue, provoque l'augmentation/diminution de l'effet de la vélocité sur les changements de valeurs « Time » de « Pitch EG »
    La direction du changement est spécifiée par « At » & « Dc » (Attack Time Swing & Decay Time Swing ci-dessous).
    En frappant jouant plus doucement, les durées EG sont plus proches des réglages actuels de « pitch EG »
- « At » & « Dc » (Attack Time Swing & Decay Time Swing) pour spécifier la direction dans laquelle AMS affectera les paramètres « Time » de « Attack » & « Decay »
  Avec des valeurs positives de « Intensity » :
  - + : Allongement de la durée
  - - : Diminution de la durée
  - 0 : Pas de changement

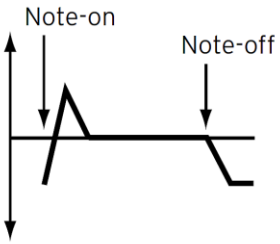
Changement de durée de « Pitch EG » (Time) (AMS = Velocity, Intensity = valeur positive)



Vélocité faible avec « Attack Time Swing » = + et « Attack Time Swing » = +



Vélocité forte avec « Attack Time Swing » = + et « Decay Time Swing » = +



Vélocité forte avec « Attack Time Swing » = - et « Decay Time Swing » = -

7.6.2.11 Programmation des filtres

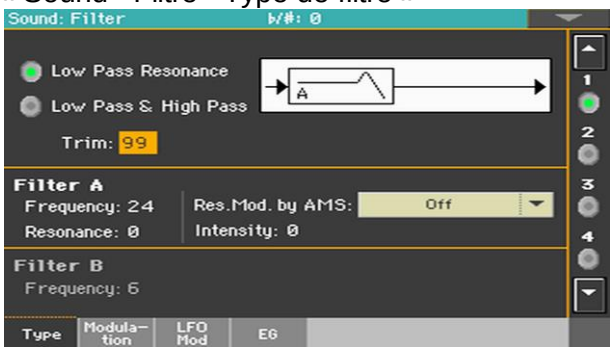
Comme dans un synthétiseur analogique soustractif, les filtres sont les principaux agents de la qualité du timbre du son.

L'enveloppe et la modulation qui produise un timbre mouvant, rendant donc le son vivant.

7.6.2.11.1 Choisir les filtres 325
7.6.2.11.2 Programmer les filtres 325

7.6.2.11.1 Choisir les filtres

- Allez à la page « Sound> Filtre> Type de filtre »



- Boutons radio « Filter Type » pour choisir un type de filtre pour l'oscillateur sélectionné

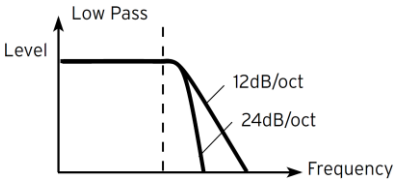
Low Pass Resonance	Filtre 24db / oct Lorsque le type de filtre passe-bas est sélectionné, seul le filtre A sera activé 
Low Pass & High Pass	Ajoute un 2ème filtre 12dB / oct en série 

- « Trim » pour écrêter l'entrée du filtre en ajustant le niveau auquel le signal audio généré par l'oscillateur sélectionné est entré dans le filtre A (00 ... 99)
  Si cette valeur est trop élevée, le son peut être déformé lorsque « Resonance » est réglé sur une valeur élevée ou en jouant un accord.

7.6.2.11.2 Programmer les filtres

Filtre A

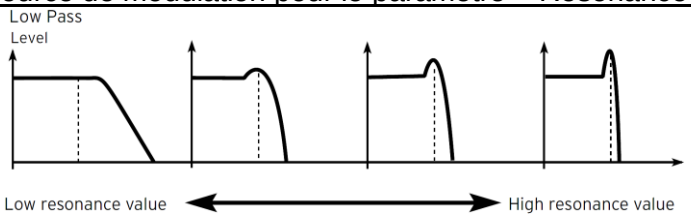
- (Filter A) « Frequency » pour régler la fréquence de coupure du filtre A (00 ... 99)



Filtre coupant les hautes fréquences au-dessus de la fréquence de coupure
Ce filtre courant est utilisé pour couper une partie des harmoniques, ce qui assombri le timbre
Pour le type « Low Pass Resonance », le « Cutoff » a une pente plus raide

- (Filter A) « Resonance » pour régler la résonance du filtre A (00 ... 99)
  La résonance accentue les harmoniques situées près de la fréquence de coupure spécifiée par « Frequency »

- « Res. Mod. By AMS » (Alternate Modulation Source § 7.6.2.20 ci-dessous) pour choisir une source de modulation pour le paramètre « Resonance ».



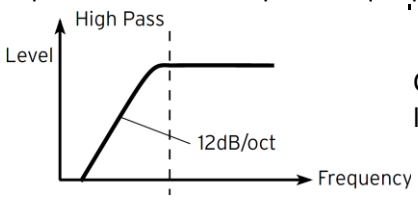
- « Intensity » pour spécifier la profondeur et la direction de l'effet de « Res. Mod. by AMS » (Alternate Modulation Source § 7.6.2.20 ci-dessous) sur le niveau de résonance spécifié par « Resonance » (-99 ... + 99)
  Par exemple, si « Velocity » a été sélectionné, les changements de vélocité du clavier affecteront la résonance.
  Avec des valeurs positives, la » résonance » augmente avec la vélocité du jeu, et s'approche du niveau spécifié par le réglage de résonance pour une vélocité faible
  Avec des valeurs négatives, la « résonance » diminue avec l'augmentation de vélocité du jeu, et s'approche le niveau spécifié par le paramètre « Resonance » avec une diminution de la vélocité

Le niveau de résonance final est la somme des valeurs « Resonance » et « Intensity ».

Filtre B

Lorsque les deux filtres sont activés, on peut alors programmer le filtre B.

- (Filter B) « Frequency » pour régler la fréquence de coupure du filtre B (00 ... 99).
  Ce paramètre n'est disponible que pour le type de filtre « Low Pass & High Pass »



Ce filtre coupe la plage des basses fréquences située sous la fréquence de coupure, et il allège ainsi le timbre

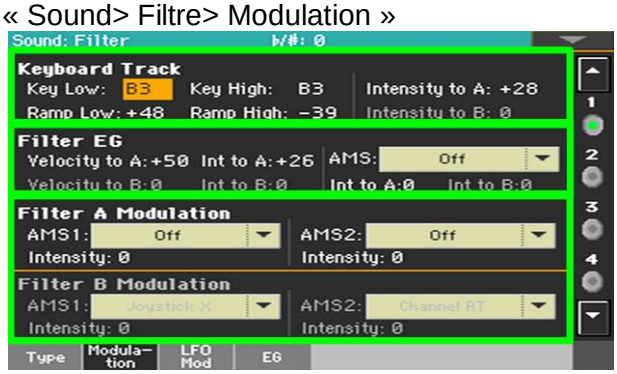
7.6.2.12 Modulation des filtres

La fréquence de coupure du filtre de l'oscillateur sélectionné est modulable, ce qui apporter une mouvance du timbre.

7.6.2.12.1 Programmation de la modulation du filtre en temps réel 327
7.6.2.12.2 Suivi de la fréquence de coupure sur le clavier : « Keyboard Tracking » 327
7.6.2.12.3 Moduler le filtre EG (Générateur d'enveloppe) 328
7.6.2.12.4 Moduler la fréquence de coupure des filtres 329
7.6.2.12.5 Appliquer le LFO aux filtres 329

7.6.2.12.1 Programmation de la modulation du filtre en temps réel

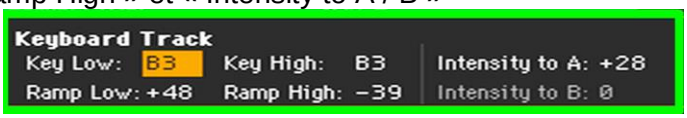
- Allez à la page « Sound> Filtre> Modulation »



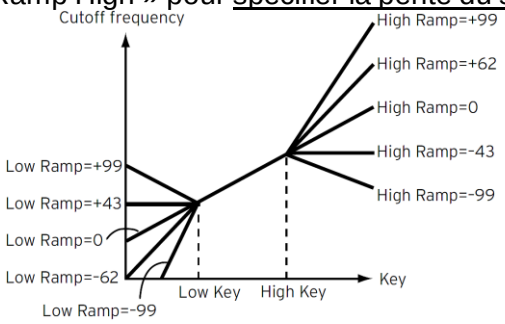
Pour un « filtre B » de type « Low Pass Resonance », les paramètres ne sont pas modifiables (grisés).

7.6.2.12.2 Suivi de la fréquence de coupure sur le clavier : « Keyboard Tracking »

Le « Keyboard Tracking » fait varier la fréquence de coupure en fonction de la position de la touche sur le clavier, d'une façon déterminée par les paramètres « Key Low », « Key High », « Ramp Low », « Ramp High » et « Intensity to A / B »



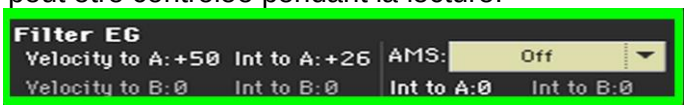
- « Key Low » & « Key High » pour que la fréquence de coupure varie en fonction de la note jouée sur le clavier (C-1 ... G9) pour l'oscillateur sélectionné
  Le « Keyboard Tracking » s'applique entre « Key Low » et « Key High »
- « Ramp Low » & « Ramp High » pour spécifier la pente du suivi du clavier (-99 ... + 99)



- « Intensity to A » & « Intensity to B » pour spécifier la profondeur et la direction des modifications appliquées aux filtres A et B (-99 ... + 99)

7.6.2.12.3 Moduler EG des filtres (Générateur d'enveloppe)

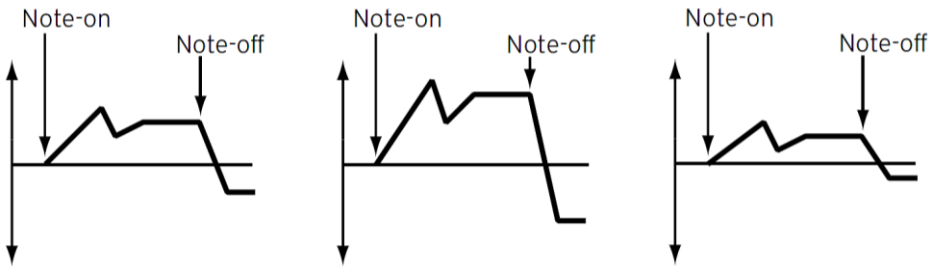
L'enveloppe du filtre peut être contrôlée pendant la lecture.



- « Velocity to A » & « Velocity to B » pour spécifier la profondeur et la direction de l'effet que la vélocité aura sur les changements variables dans le temps créés par le filtre EG (comme défini par « Filter> Filter EG ») pour contrôler la fréquence de coupure du filtre A / B (99 ... + 99)
  - Positif (+) : une vélocité plus forte entrainera un changement plus fort de la fréquence de coupure de « Filter EG »
  - Négatif (-) : Idem mais avec une inversion de la polarité de EG
- « Int to A » & « Int to B » pour spécifier la profondeur et la direction de l'effet des changements variables dans le temps créés par le filtre EG sur la fréquence de coupure du filtre A / B (-99 ... + 99)
  - Positif (+) : le son devient plus clair lorsque les niveaux EG définis par les paramètres (Filter EG) « Level » & « Time » sont dans la zone «+» et plus sombres lorsqu'ils sont dans la zone «-»
  - Négatif (-) : le son devient plus sombre lorsque les niveaux EG définis par les paramètres Filter EG Level et Time sont dans la zone « + » et plus lumineux lorsqu'ils sont dans la zone « - »
- Menu pop-up « AMS » pour sélectionner une source de modulation pour « Filter EG » appliqué à la fréquence de coupure des filtres A et B
- « Int à A / B pour spécifier la profondeur et la direction de l'effet de 'AMS sur le filtre A / B (-99 ... + 99)

La profondeur et la direction de l'effet produit par le filtre EG sont déterminées par la somme des réglages « Velocity to A / B », « Intensity to A / B » et (AMS) « Intensity to A / B »

Changements de la fréquence de coupure du filtre :



Faible vélocité | Forte vélocité & Réglage positif | Forte Vélocité & Réglage négatif

7.6.2.12.4 Moduler la fréquence de coupure des filtres

Vous pouvez contrôler les filtres avec une source de modulation.



- « AMS 1 » & « AMS 2 » (Alternate Modulation Source § 7.6.2.20 ci-dessous) pour sélectionner une source de modulation pour la fréquence de coupure du filtre A / B
- (AMS1 & AMS2) « Intensity » pour spécifier la profondeur et la direction de l'AMS 1/2
  Lorsque « JS X » est choisi comme « AMS1 », une valeur
  - Positif : Augmentation/diminution de la fréquence de coupure en déplaçant le joystick vers la Droite/Gauche
  - Négatif : Inverse

  La valeur « Intensity » est additionnée au réglage de la fréquence du filtre A / B

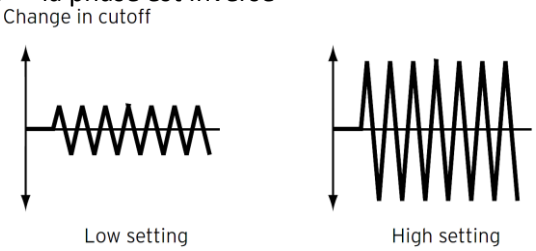
7.6.2.12.5 Appliquer le LFO au Cutoff des filtres

Le LFO peut appliquer une modulation cyclique à la fréquence de coupure des filtres.

- Allez à la page « Sound> Filter> LFO Mod »



- (LFO 1/2) « Intensity to A / B » pour spécifier profondeur et direction de modulation par le LFO 1/2 (chosie dans « Sound Edit> LFO > LFO 1 ou LFO 2 ») de la fréquence de coupure du filtre A / B (-99 ... + 99)
  - Négatifs (-) : la phase est inversé



- « JS -Y Intensity to A / B » pour spécifier la profondeur et la direction de modulation par le LFO avec le **joystick** tiré vers l'arrière (-99 ... + 99)
  En tirant le **joystick** dans la direction Y-, on contrôle la profondeur à laquelle « LFO 1/2 » module la fréquence de coupure du filtre A / B
  Des réglages plus élevés de ce paramètre produiront une plus grande augmentation de l'effet du LFO 1/2 sur le filtre lorsque le **joystick** est tiré dans la direction Y-
- Menus pop-up (LFO 1 / 2) « AMS » pour sélectionner une source de modulation pour la fréquence de coupure des 2 filtres A & B

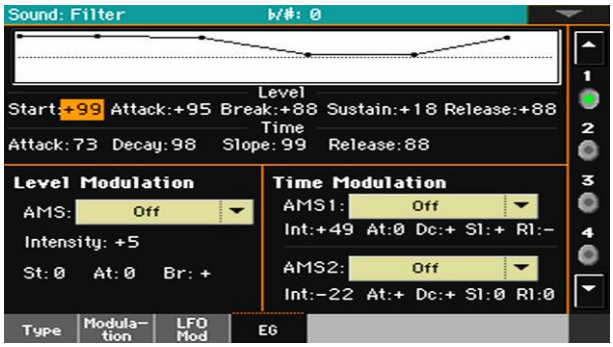
Les paramètres « Intensity to A » / « to B » définissent la profondeur et la direction de l'effet l'AMS sur le filtre A / B (-99 ... + 99)

Par exemple, si « Joystick Y+ » est choisi comme AMS, des réglages plus élevés de ce paramètre permettront d'appliquer plus de changements au « LFO 1 /2 » en poussant le **joystick** dans la direction Y+

7.6.2.13 Programmation de l'enveloppe de filtre (Filter EG)

Une enveloppe personnalisable peut faire varier dans le temps la fréquence de coupure des filtres pour l'oscillateur sélectionné.

- Allez à la page « Sound> Filtre> EG »



La forme de l'enveloppe est affichée par le diagramme en haut de la page.

7.6.2.13.1 Définition des Niveaux et Durées du filtre EG 330
7.6.2.13.2 Moduler le filtre EG 331

7.6.2.13.1 Définition des Niveaux et Durées du filtre EG

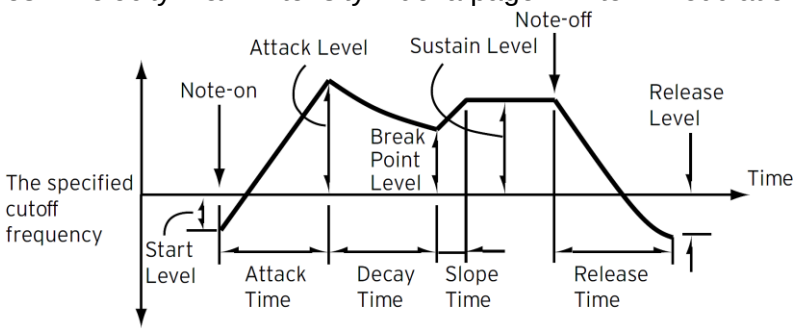
Le filtre EG peut être programmé en réglant les paramètres « Level » et « Time » des segments d'enveloppe. Le résultat dépendra:

- ✓ Du type de filtre
- ✓ De « Velocity » & « Intensity » de la page « Filter> Modulation »

Par exemple

Avec le filtre de type « Resonance Low Pass », les valeurs positives de (EG) « Intensity » augmenteront la tonalité pour des valeurs « Level » positives et assombriront la tonalité pour des valeurs « Level » négatives

De plus l'effet de ces paramètres sur la fréquence de coupure du filtre dépend des paramètres « Velocity » & « Intensity » de la page « Filter> Modulation »



- « Level » pour spécifier la quantité de changement de fréquence Cutoff (-99 .. + 99).

Start	Changement de la fréquence de coupure à la mise sous tension
Attack	Changement de la fréquence de coupure à la fin de l'attaque
Break	(Break Point) Modification de la fréquence de coupure à la fin du Decay
Sustain	La modification de la fréquence de coupure sera maintenue entre la fin de la pente et la désactivation de la note
Release	Modification de la fréquence de coupure à la fin du Release

- « Time » pour spécifier la durée du changement de fréquence Cutoff (0 ... 99)

Attack	Durée de montée entre le déclenchement de la note et le niveau d'attack
Decay	Durée entre la fin de l'Attack et le « Break Point »
Slope	Durée entre le « Break Point » et le début du Sustain
Release	Durée entre le relâchement de la touche et le niveau Release (zéro)

7.6.2.13.2 Moduler le filtre EG

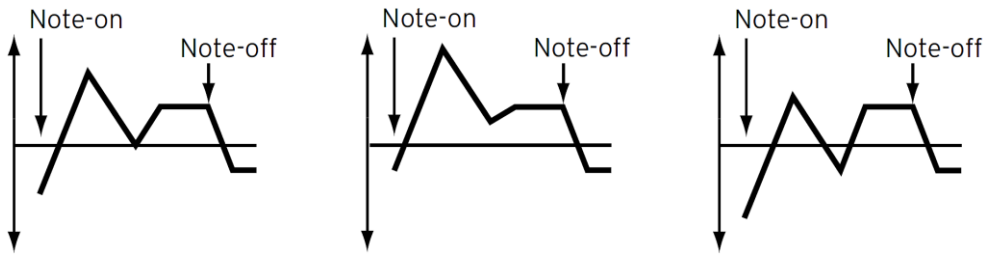
Moduler les niveaux d'EG du filtre

- (Level Modulation) « AMS » (Alternate Modulation Source § 7.6.2.20 ci-dessous) pour sélectionner la source qui contrôlera les paramètres « Level » du filtre EG
- (Level Modulation) « Intensity » (-99 ... + 99) pour spécifier la profondeur et la direction de l'AMS
  - 0 : les niveaux seront exactement ceux spécifiés par le niveau du paramètre « Frequency »

Par exemple, si « AMS » est sur « Velocity », en réglant « St », « At » et « Br » sur « + » et « Intensity » sur une valeur positive, les niveaux EG augmentent quand la vélocité augmente
Si « Intensity » est réglé sur une valeur négative, les niveaux EG diminuent quand la vélocité augmente

- « St », « At » & « Br » (Start Level Swing, Attack Level Swing & Break Level Swing) pour spécifier la direction dans laquelle AMS affectera les points « Start », « Attack » et « Break »
  - + : l'AMS d'augmente le niveau EG
  - - : l'AMS abaisse le niveau EG
  - 0 : pas de changement.

Modifications de niveau EG du filtre 1 (AMS = Velocity, Intensity = valeur positive) :



Vélocité faible avec « St », « Alt » et « Br » réglés sur +

Vélocité forte avec « St », « Alt » et « Br » réglés sur -

Vélocité forte avec « St », « Alt » et « Br » réglés sur +

Moduler les temps du filtre EG

- (Time Modulation) « AMS1 » & « AMS2 » pour sélectionner une source de modulation pour les paramètres « Time » du filtre EG
- (Time Modulation) « Intensity » pour spécifier la profondeur et la direction de l'effet AMS sur les 4 paramètres Durées décrits plus bas (-99 ... + 99))
    - 0 : les durées EG du filtre seront exactement celles des 4 réglages Durées décrits plus bas

  Par exemple, si AMS est réglé sur « FltKTr + / +, les paramètres « EG Time » seront contrôlés par les paramètres « Keyboard Tracking ».

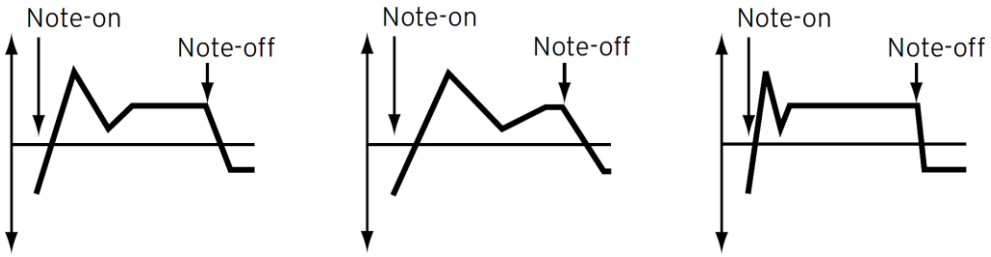
  Avec les valeurs positives de ce paramètre, les valeurs positives de « Ramp Low » / « Ramp High » allongeront les temps EG, et les valeurs négatives raccourciront les durées EG. La direction du changement est spécifiée par "At", "Dc", "Sl" et "Rl" (Voir ci-dessous)

  Avec un réglage de « 0 », les durées seront exactement celles spécifiés pour les paramètres Durées de « Frequency »

  Si le paramètre « AMS » est réglé sur « Velocity », les valeurs positives entraîneront un allongement des durées EG quand la vélocité augmente, et les valeurs négatives entraineront une diminution des durées EG quand la vélocité augmente
- « At », « Dc », Sl et « Rl » () pour spécifier la direction dans laquelle l'AMS affectera les paramètres (Time) « Attack Time Swing », « Decay Time Swing », « Slope Time Swing », « Release Time Swing »

  Avec des valeurs « Intensity » positives, les effets des 3 options sont les suivants :
    - + : allongement de la durée
    - - : raccourcissement de la durée
    - 0 : pas de changement.

Modifications de durées EG du filtre 1 AMS = Velocity, Intensity = valeur positive)



Vélocité faible avec les niveaux de Swing « At », « Dc », « Sl » et « Rl » réglés sur +

Vélocité forte avec les niveaux de Swing « At », « Dc », « Sl » et « Rl » réglés sur +

Vélocité forte avec les niveaux de Swing « At », « Dc », « Sl » et « Rl » réglés sur -

7.6.2.14 Programmation de l'amplitude et du panoramique

Vous pouvez programmer l'amplitude et le panoramique de chaque oscillateur. « Amplitude » est le volume des oscillateurs. « Pan » est la position des oscillateurs dans le panorama stéréo.
L'enveloppe d'amplitude permet de faire varier le volume sonore au fil du temps.

Réglage de l'amplitude de base et des valeurs de panoramique
Vous pouvez définir les valeurs de volume et de panoramique de base de l'oscillateur sélectionné.

- Allez à la page « Sound> Amp> Level / Pan »



7.6.2.14.1 Réglage du niveau de base de l'amplitude 333
7.6.2.14.2 Modulation de la position panoramique 334

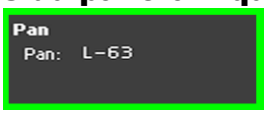
7.6.2.14.1 Réglage du niveau de base de l'amplitude



- « Amp Level » (0 ... 127) pour régler le volume de l'oscillateur sélectionné

Le volume d'un son peut être contrôlé par CC # 7 (Volume) et # 11 (Expression). Le niveau résultant est déterminé en multipliant les valeurs de CC # 7 et # 11.
Le canal MIDI global est utilisé pour le contrôle.

Réglage de la position de base du panoramique

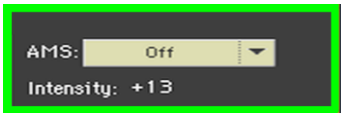


- « Pan » pour définir la position stéréo (panorama) de l'oscillateur sélectionné
  Non disponible lors de la modification d'un Drum kit (Utilisez alors le contrôle Pan individuel de chaque touche)
  - Random : Le son sera provient d'un emplacement panoramique différent à chaque note activée
  - L-63 ... C00 ... R + 63 : Régage de la position panoramique, de gauche (L) à droite (R) (La valeur de C00 correspond au Centre (C))

Le panoramique peut aussi être contrôlé par message MIDI « CC # 10 » (Pan)
- 0 ou 1 : le son est placé à l'extrême gauche

- 64 : le son est placé à l'emplacement spécifié par le réglage « Pan » de chaque oscillateur
- 127 : le son est placé à fond à droite

7.6.2.14.2 Modulation de la position panoramique



On peut provoquer un son mouvant en modulant la position panoramique entre les 2 canaux stéréo.

- Menu pop-up « AMS » (Alternate Modulation Source § 7.6.2.20 ci-dessous) pour choisir la source de modulation qui va modifier le panoramique (paramètre « Pan »)
- « Intensity » pour spécifier la profondeur de l'effet produit par AMS (-99 ... + 99)
  Par exemple, si Pan est réglé sur « C064 » et si « AMS » est un numéro de note, les valeurs positives de ce paramètre feront bouger le son vers la droite quand les numéros de notes augmentent au-delà de la note « C4 », et vers la gauche lorsque les numéros de notes diminuent (c'est-à-dire lorsque vous jouez plus bas)
  Les valeurs négatives de ce paramètre auront l'effet inverse

7.6.2.15 Modulation d'Amplitude

La modulation du niveau d'amplitude de chaque oscillateur produit un mouvant.

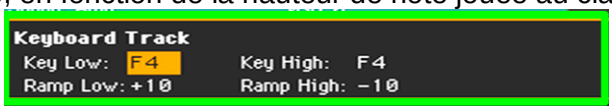
- Allez à la page « Sound> Amp> Modulation »



7.6.2.15.1 Moduler l'amplitude par le clavier : « Keyboard Track » 335
7.6.2.15.2 Moduler l'Amplitude 336
7.6.2.15.3 Moduler l'Amplitude par les LFO 337

7.6.2.15.1 Moduler l'amplitude par le clavier : « Keyboard Track »

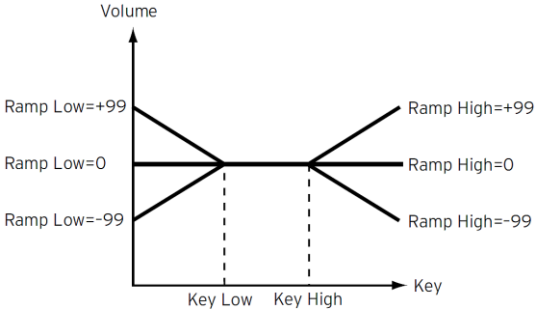
Les différents paramètres « Keyboard Track » permettent de faire varier le volume de l'oscillateur sélectionné, en fonction de la hauteur de note jouée au clavier.



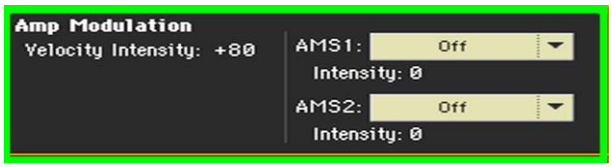
- « Key Low » & « Key High » pour spécifier le suivi du clavier pour le numéro de note pour lequel le suivi du clavier commencera à s'appliquer
  Le volume ne change pas entre « Key Low » et « Key High » (C-1 ... G9)
  Le suivi du clavier s'applique à la plage située en dessous du numéro de note « Low » et au-dessus du numéro de note « High » (texte original mais douteux)
- « Ramp Low » & « Ramp High » pour spécifier la pente du suivi du clavier (-99 ... + 99)
  « Ramp Low » :
  - Positif : le volume augmente pour les notes jouées sous le numéro de note « Key Low »
  - Négatif : le volume diminue

  « Ramp High » :
  - Positif : le volume augmente pour les notes jouées au-dessus de « Key High »
  - Négatif : le volume diminue

Exemple de changement de volume produit par la hauteur de la touche jouée sur le clavier et les paramètres « Ramp » :



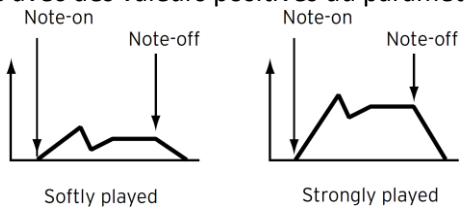
7.6.2.15.2 Moduler l'Amplitude



Les paramètres Amp Modulation permettent de spécifier comment le volume de l'oscillateur sélectionné sera affecté par la vélocité, ou on peut aussi choisir 2 autres sources de modulation (AMS).

- « Velocity Intensity » pour lier la vélocité et le volume (-99 ... + 99)
  - Positif : le volume augmente en même temps que la vélocité
  - Négatif : le volume diminue alors que la vélocité croit

  Changement de volume avec des valeurs positives du paramètre « Velocity Intensity » :



- Menu pop-up « AMS » pour sélectionner une source de modulation AMS (Alternate Modulation Source § 7.6.2.20 ci-dessous) pour le volume de l'amplificateur de l'oscillateur sélectionné
  La vélocité ne peut alors pas être sélectionnée comme source
- « Intensity » pour spécifier la profondeur et la direction de l'AMS (-99 ... + 99)

Le volume total sera déterminé par multiplication des changements produits par l'amplificateur EG et par la modulation AMS, et si les niveaux de l'amplificateur EG diminuent, la modulation AMS diminue également.

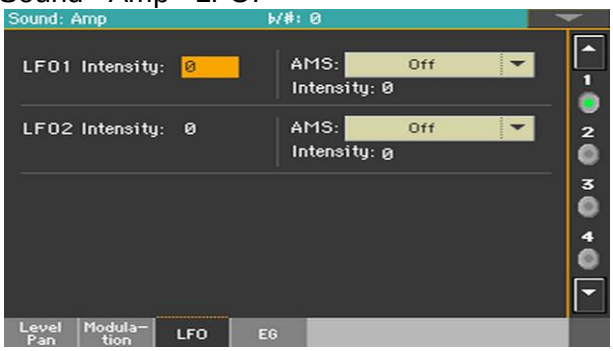
Par exemple, si AMS est réglé sur « JS Y+ »

- « Intensity » positif : le volume sera augmenté en poussant le joystick vers le haut (axe Y+).
  Toutefois, si le volume a déjà été monté au maximum par les réglages EG etc., il n'y a plus d'augmentation possible
- « Intensity » négatif : le volume sera diminué par la vélocité sur le clavier

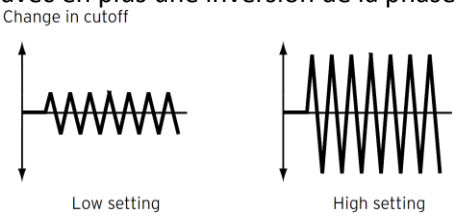
7.6.2.15.3 Moduler l'Amplitude par les LFO

Le LFO est une modulation cyclique qui produit un effet «trémolo » quand elle est appliquée à l'amplitude.

- Allez à la page Sound> Amp> LFO.



- (LFO 1/2) « Intensity » pour ajuster l'effet de la modulation cyclique appliqué par LFO 1/2 (réglé dans les pages LFO> LFO 1 et LFO 2) sur l'amplificateur EG (-99 ... + 99)
  - Négatif : avec en plus une inversion de la phase

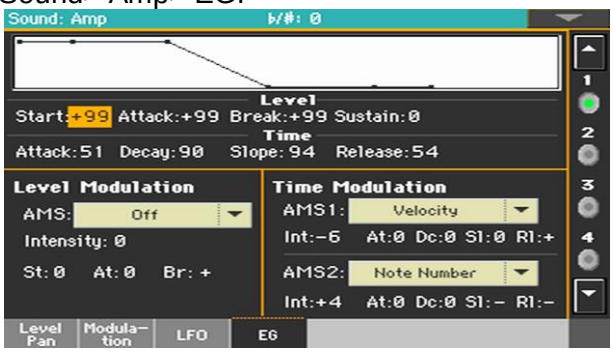


- Menu pop-up « AMS » (Alternate Modulation Source § 7.6.2.20 ci-dessous) pour sélectionner une source de modulation pour le volume LFO Intensity de l'amplificateur pour l'oscillateur sélectionné
- « Intensity » pour spécifier la profondeur et la direction de l'AMS (-99 ... + 99)

7.6.2.16 Programmation de l'enveloppe d'amplitude : « Amp EG »

Vous pouvez créer des changements variant dans le temps dans le volume de l'oscillateur sélectionné.

- Allez à la page Sound> Amp> EG.

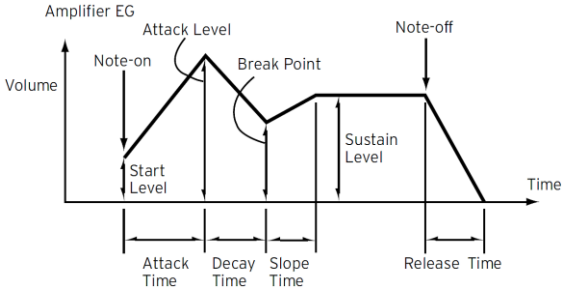


La ligne d'enveloppe d'Amplitude est représentée par le diagramme en haut de la page.

7.6.2.16.1 Réglage des niveaux et des temps de l'amplificateur EG.....338
7.6.2.16.2 Moduler l'Amp EG.....339

7.6.2.16.1 Réglage des Niveaux et des Durées de l'amplificateur EG

L'Amplificateur EG peut être programmé en réglant les paramètres « Level » et « Time » de chaque segment de l'enveloppe de l'amplificateur.



- Différents paramètres « Level » pour spécifier les niveaux de volume de la fin de chaque segment d'enveloppe (-99 ... + 99)

Start	Volume au déclenchement de la note (début de l'attaque)
Attack	Volume atteint à la fin de l'attaque
Break	(Break Point) Volume à la fin du Decay
Sustain	Volume à la fin à la fin de « Slope Time », maintenu jusqu'au relâchement de la note

- Différents paramètres « Time » pour spécifier les durées entre chaque niveau de volume (0 ... 99)

Attack	Durée entre le déclenchement de la note et le niveau de fin d'attaque (temps de montée du son si le niveau de départ est 0)
Decay	Durée entre la fin de l'attaque et le niveau du « Break Point »
Slope	Durée entre le « Break point » et le début du Sustain
Release	Durée entre le relâchement de la note et le niveau 0

7.6.2.16.2 Moduler l'Amp EG

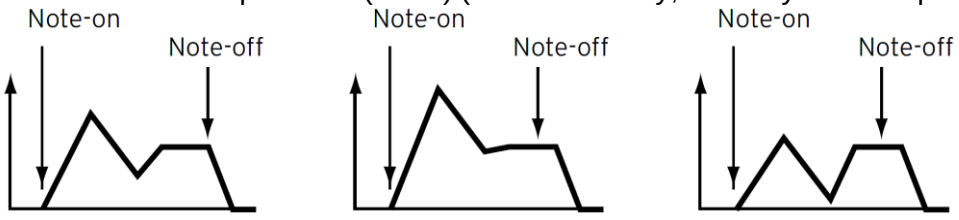
Moduler les niveaux d'enveloppe d'amplification (Amp EG Level)

- (Level Modulation) « AMS » (Alternate Modulation Source § 7.6.2.20 ci-dessous) pour sélectionner une source de modulation pour les paramètres « Level » de l'amplificateur
- (Level Modulation) « Intensity » pour spécifier la profondeur et la direction de l'AMS (-99 ... + 99)

  Par exemple, si l'AMS est défini sur « Velocity », et les paramètres « St », « At » et « Br » sur « + » (voir ci-dessous)
  - Si « Intensity » est positif, jouer avec une vélocité forte provoque l'augmentation des niveaux de volume d'ampli
  - Si « Intensity » est négatif, les niveaux de volume EG de l'amplificateur diminueront quand la vélocité augmente
  - Avec « Intensity » sur 0, les niveaux seront exactement ceux spécifiés par « Amp> Amp EG »
- « St », « At » et « Br » (Start Level Swing, Attack Level Swing, Break Point Level Swing) pour spécifier la direction dans laquelle AMS affectera les niveaux (Niveaux de début, d'attaque et de « Break Point »)

  Lorsque « Intensity » a une valeur positive :
  - + : l'AMS d'augmente le niveau EG
  - - : l'AMS diminue le niveau EG
  - 0 : pas de changement

Changement de niveau « Amp 1 EG » (Level) (AMS = Velocity, Intensity = valeur positive) :



Vélocité faible avec « St »=0, « At »=+ & « Br »=+

Vélocité forte avec « St »=0, « At »=+ & « Br »=+

Vélocité forte avec « St »=0, « At »=+ & « Br »=+

Moduler les durées d'enveloppe d'amplification (Amp EG Time)

- Différents paramètres (Time Modulation) « AMS 1/2 » pour sélectionner une source de modulation pour les Durées d'amplification
- Différents paramètres (Time Modulation) « Intensity » pour spécifier la profondeur et la direction de l'effet AMS sur les paramètres « Time » (-99 ... + 99) :
  - « Intensity » 0 : les durées Amp EG seront exactement celles spécifiées par les réglages « Time » (pas de modulation)
  - « Intensity » : positif

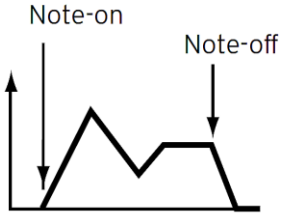
    Si AMS est réglé par exemple sur « Amp KTrk +/+ », les réglages (Amp) « Keyboard Track » (dans la page « Edit Sound> Amp> Amp Mod ») contrôlent alors les durées EG :
    - « Ramp » positif (Ramp Setting) : les Durées EG seront augmentée
    - « Ramp » négatif (Ramp Setting) : les Durées EG seront diminuées

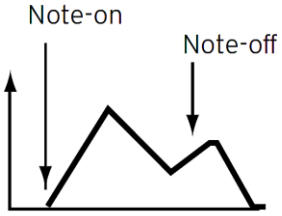
    La direction de la modification est spécifiée par les paramètres « At », « Dc », « Sl » et « Rl » (voir ci-dessous)

Par contre si AMS est réglé sur « Velocity », c'est la vélocité qui contrôle les durées EG :
- « Intensity » positif : les durées EG sont augmentées par une vélocité forte
- « Intensity » négatif : les durées EG sont diminuées par une vélocité forte
- 0 : les Durées EG seront exactement celles spécifiées par les paramètres « Level », quel que soit la vélocité (pas de modulation)

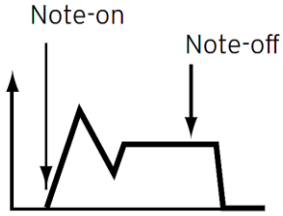
- « At », « Dc », « Sl » et « Rl » pour spécifier la direction de la modulation AMS sur les durées Attack Time Swing, Decay Time Swing, Slope Time Swing & Release Time Swing
  Avec des valeurs positives de « Intensity » :
  - + : allongement de la durée
  - - : diminution de la durée
  - 0 : Durée inchangée quelque (pas de modulation)

Changement des durées Amp 1 EG (Time) (AMS = Amp KTrk +/+, Intensity = valeur positive) (Si « Amp Keyboard Track) Low Ramp = valeur positive, et High Ramp = valeur positive)

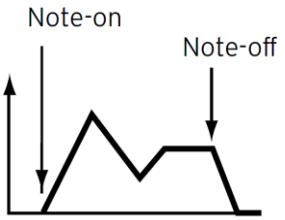




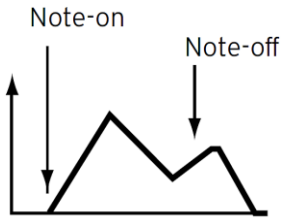
Note de Pitch Bas avec « At », « Dc », « Sl », & « Rl » = +



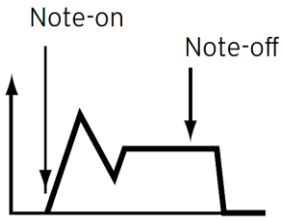
Note de Pitch Haut avec « At », « Dc », « Sl », & « Rl » = -



Note de faible vélocité avec « At », « Dc », « Sl » & « Rl » = +



Note de forte vélocité avec « At », « Dc », « Sl » & « Rl » = +

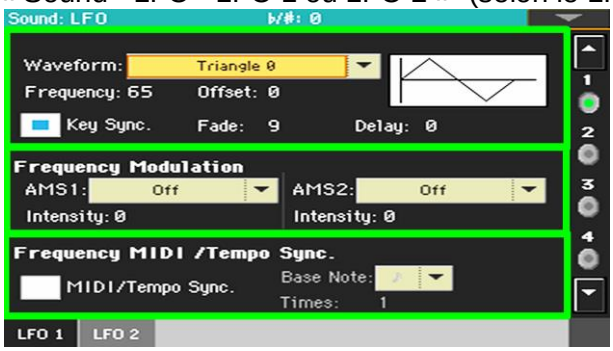


Note de faible vélocité avec « At », « Dc », « Sl », & « Rl » = -

7.6.2.17 Programmation du LFO

LFO (Low Frequency Oscillation) peut être utilisé pour moduler cycliquement le Pitch, le Filter et l'Amp de chaque oscillateur. Il y a deux unités LFO pour chaque oscillateur (LFO 1 et LFO 2).

- Allez à la page « Sound> LFO> LFO 1 ou LFO 2 » (selon le LFO à programmer)



7.6.2.17.1 Choisir la forme d'onde et les paramètres du LFO 341
7.6.2.17.2 Synchronisation du LFO avec les touches 343
7.6.2.17.3 Fading le LFO 343
7.6.2.17.4 Retarder le LFO.....343

7.6.2.17.1 Choisir la forme d'onde et les paramètres du LFO

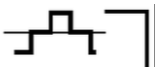
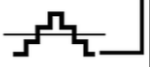
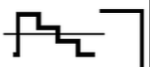
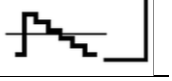
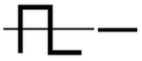
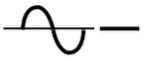
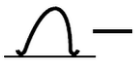
Vous pouvez choisir la forme d'onde du LFO, la programmer et la synchroniser.



7.6.2.17.1.1 Choisir la forme d'onde et la fréquence du LFO 341
7.6.2.17.1.2 Synchronisation du LFO avec le clavier.....343
7.6.2.17.1.3 Fading du LFO 343

7.6.2.17.1.1 Choisir la forme d'onde et la fréquence du LFO

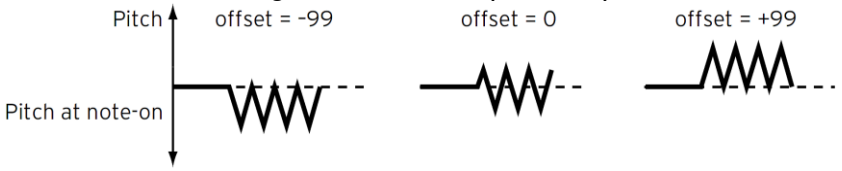
- « Waveform » pour choisir la forme d'onde du LFO
  Les chiffres apparaissant à droite de certaines formes d'onde du LFO indiquent la phase de démarrage de la forme d'onde

Triangle 0		Triangle Wave	Step Triangle -4	
Triangle 90			Step Triangle -6	
Triangle Random		La Phase change aléatoirement à chaque note	Step Saw -4	
Saw 0		Sawtooth down Ø	Step Saw -6	
Saw 180			Random1 (S/H): Sample & Hold classique avec changement aléatoire du niveau à des intervalles de temps fixes	
Square		Square wave		
Sine		Sine wave	Random 2 (S/H) : Changement aléatoire du niveau et de l'intervalle de temps	
Guitar		Guitar vibrato	Random3 (S / H) : Les niveaux maximum & minimum alternent à des intervalles de temps aléatoires (c.-à-d. onde carrée avec période aléatoire)	
Exponential Triangle				
Exponential Swa Down			Random4 (Vecteur) Random5 (Vecteur) Random6 (Vecteur) Variation douce Random 1-3 pour simuler l'instabilité des instruments acoustiques, etc..	
Exponential Saw up				

- « Frequency » pour <u>régler la fréquence du LFO</u> (00 ... 99) ou vitesse du vibrato
- « Offset » pour <u>spécifier la valeur centrale de la forme d'onde du LFO</u>
  - 0 : comme sur le diagramme suivant, le vibrato appliqué sera centré sur la hauteur de la note
  - +99 : le vibrato n'augmente que la hauteur au-dessus de la note, comme un vibrato de guitare

  Avec une forme d'onde est « Guitar », la modulation se produit uniquement dans le sens positif (+) même si vous réglez le décalage sur 0

Réglages « Offset » & changement de Pitch produits par le vibrato :



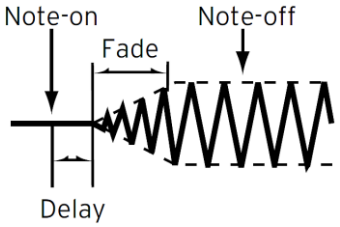
7.6.2.17.1.2 Synchronisation du LFO avec le clavier

- « Key Sync » pour synchroniser le LFO avec les touches du clavier
  Le LFO redémarre à chaque note jouée, avec un LFO indépendant pour chaque note
  - Off : L'effet LFO lancé par la note jouée en premier continuera à être appliqué à chaque note nouvellement jouée. (Dans ce cas, Delay et Fade seront appliqués uniquement au LFO lors de son premier démarrage)

7.6.2.17.1.3 Fading du LFO

- « Fade » pour spécifier le temps écoulé entre le début du LFO et son amplitude maximale (00 ... 99)
  Avec « Key Sync » désactivé, le fondu ne s'applique qu'au premier démarrage du LFO

Voici comment Fade affecte le LFO (lorsque « Key Sync » est activé) :

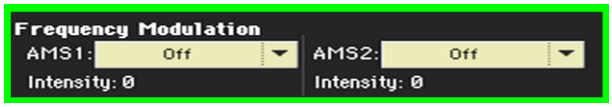


7.6.2.17.2 Retarder le LFO

- « Delay » pour spécifier le temps écoulé entre la prise de note et le début de l'application du LFO (0 ... 99)
  Avec la synchronisation des touches désactivée, le délai s'applique uniquement au premier démarrage du LFO
  Le vibrato est typique des instruments à vent, pour lesquels le vibrato pénètre progressivement.

7.6.2.17.3 Moduler la fréquence du LFO

Les paramètres de modulation de fréquence permettent de régler les 2 sources AMS modulant la vitesse du LFO pour l'oscillateur sélectionné.



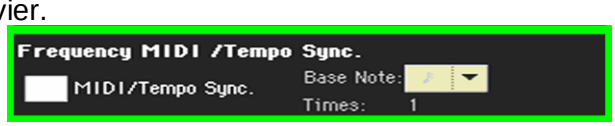
- Menu pop-up « AMS 1/2 » (Alternate Modulation Source § 7.6.2.20 ci-dessous) pour choisir les sources de modulation de la fréquence du LFO de l'oscillateur sélectionné
  Le LFO 1 peut être modulé par le LFO 2
- « Intensity » pour régler la profondeur et la direction de la modulation (-99 ... + 99)
  - 16, 33, 49, 66, 82 ou 99 : la fréquence du LFO augmente respectivement de 2, 4, 8, 16, 32, 64 fois (ou diminue de 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64)

  Par exemple, si l'AMS est réglé sur « numéro de note » :
  - « Intensity » positif : accélération du LFO de l'oscillateur lorsque vous jouerez des notes plus élevées
  - « Intensity » négatif : ralentissement du LFO de l'oscillateur lorsque vous jouez des notes plus élevées
  - Ce changement sera centré sur la note C4.

  Si AMS est réglé sur « JS + Y » :
  - « Intensity » fera augmenter la vitesse du LFO 1 de l'oscillateur en poussant le **joystick** dans la direction Y+
    Avec « Intensité » = +99, le joystick poussé dans la direction Y+ augmentera la vitesse du LFO d'environ 64 fois

7.6.2.17.4 Synchroniser les LFO

Les paramètres « Frequency MIDI » / « Tempo Sync » permettent de synchroniser le LFO sur le tempo du jeu au clavier.



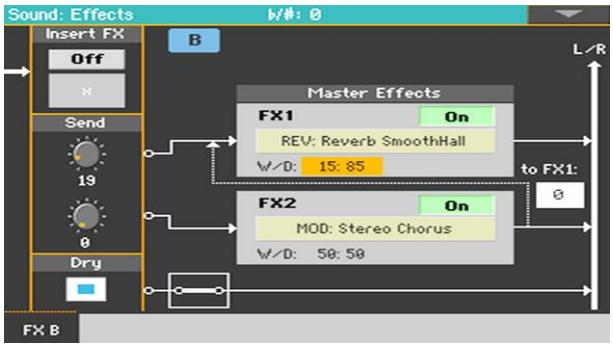
- Cochez « MIDI / Tempo Sync » pour synchroniser le LFO sur le tempo du lecteur
  Les valeurs spécifiées par « Frequency » et « Frequency Modulation » seront ignorées
- Menu pop-up « Base Note » pour choisir une longueur de note
  « Times » pour en choisir un multiple (cad fréquence du LFO)
  Par exemple, si la note de base est (quart de note) et « Times » est 04, le LFO effectuera un cycle tous les 4 temps

Non disponible pour un Drum kit

7.6.2.18 Ajouter des effets au son

Vous pouvez envoyer le son aux effets du groupe « FX B » (généralement réservé aux sons du clavier).

- Allez à la page « Sound> Effets> FX B »



7.6.2.18.1 Activer et choisir les effets d'insertion 345
7.6.2.18.2 Activer et choisir les effets principaux 346
7.6.2.18.3 Réglage des paramètres d'effet 346

7.6.2.18.1 Activer et choisir les effets d'insertion

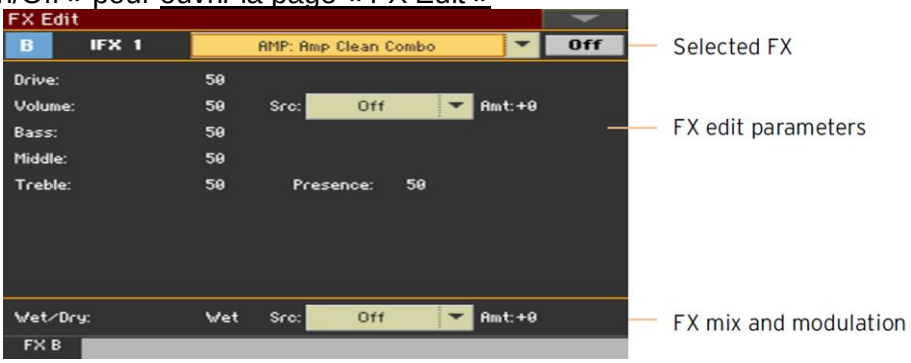
Chaque son peut aller dans un processeur d'effet d'insertion.

Activer les effets d'insertion

- (Insert FX) « On / Off » pour activer ou désactiver chaque effet d'insertion

Choisissez l'effet d'insertion

- 1. Touchez le nom du type d'effet sélectionné ou sur le symbole 'x' sous le bouton « On/Off » pour ouvrir la page « FX Edit »



- 2. Menu déroulant en haut de la page pour choisir un effet
- 3. Si nécessaire, modifiez les paramètres d'effet, comme décrit dans la partie du manuel consacrée aux effets.

  Le mixage « Wet / Dry » des effets d'insertion peut aussi être modifié, mais Korg conseille de ne pas le toucher, sauf pour éditer les effets.

- 4. Bouton **EXIT** pour revenir à la page précédente

7.6.2.18.2 Activer et choisir les effets principaux

Chaque son peut envoyer son signal audio à 2 effets principaux.

Activer les effets Master

- (Master Effects) « On / Off » pour activer ou désactiver les effets master

Choisissez les effets Master

➢ 1. Touchez le nom des effets assignés pour ouvrir la page « FX Edit »



➢ 2. Menu déroulant en haut de page pour choisir un effet

➢ 3. Si nécessaire, modifiez les paramètres d'effet, comme décrit dans la partie du manuel consacrée aux effets.
Le mixage « Wet / Dry » des effets Master peut aussi être modifié, mais Korg conseille de ne pas le toucher, sauf pour éditer les effets.
Utilisez plutôt le niveau d'envoi des canaux individuels pour régler la quantité d'effet, (comme expliqué ci-dessous)

➢ 4. Bouton **EXIT** pour revenir à la page précédente

7.6.2.18.3 Réglage des paramètres d'effet

Tous les paramètres de cette page sont les mêmes que ceux des « Sound Sets ». Voir le paragraphe « Personnalisation et édition des "Sound Set" » & 7.3 ci-dessus

- Commandes « Send » 0- 127 pour régler le niveau du signal sonore allant aux effets Master
- Cochez « Dry> On » pour ajouter le signal sec au signal affecté, sinon seul le signal affecté sera entendu

7.6.2.19 Utilitaires d'édition audio

Écoute d'un seul oscillateur

- Commande « Solo Oscillator » dans le menu de page pour isoler l'oscillateur sélectionné en mettant les autres en sourdine
- Choisissez à nouveau pour activer tous les oscillateurs
  Lorsque cette fonction est activée, l'indicateur « Solo OSC [n] » (n = numéro de l'oscillateur) clignote sur l'en-tête de la page. Dans cette situation, vous pouvez sélectionner un oscillateur différent à mettre en solo.

7.6.2.19.1 Échanger les LFO 347
7.6.2.19.2 Copier les oscillateurs 347
7.6.2.19.3 Copier un Drum kit 347
7.6.2.19.4 Copier les effets 348
7.6.2.19.5 Initialiser un son 348
7.6.2.19.6 En comparant avec le son original 348

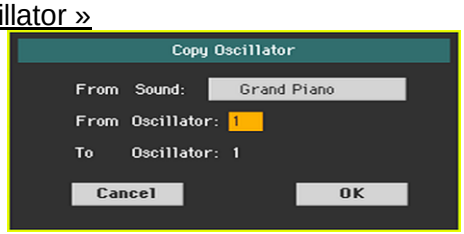
7.6.2.19.1 Échanger les LFO

- Commande « Swap LFO » du menu de page pour remplacer LFO 1 par LFO 2, et inversement

7.6.2.19.2 Copier les oscillateurs

Vous pouvez copier tous les paramètres d'un oscillateur dans d'autres oscillateurs.

- 1. Commande « Copy Oscillator » dans le menu de page pour ouvrir la boîte de dialogue « Copy Oscillator »



- 2. « From Sound » pour choisir le son source dans la fenêtre « Sound Select »
- 3. « From Oscillator » pour choisir l'oscillateur source à copiers
- 4. « To Oscillator » pour choisir l'oscillateur cible sur lequel copier les paramètres source.
- 5. « OK » pour confirmer

7.6.2.19.3 Copier un Drum kit

- 1. « Copy Drum Kit » dans le menu de page pour afficher la boîte de dialogue « Copy Drum Kit »
- 2. « From Drum Kit » pour choisir le Drum kit source dans la fenêtre « Sound Select »
- 3. « From Key » pour choisir la plage de notes à copier
- 4. « To Key » pour choisir la note à partir de laquelle commencer la copie de plage de notes
- 5. « OK » pour confirmer

7.6.2.19.4 Copier les effets

On peut copier un effet unique ou les deux, sur un autre son. La procédure est la même que celle décrite pour les « Sound Set » § 7.3 ci-dessus.

7.6.2.19.5 Initialiser un son

- « Initialize Sound » dans le menu de page pour supprimer tous les paramètres et les réinitialiser à une valeur par défaut

7.6.2.19.6 Comparer avec le son original

- Cochez « Compare » dans le menu de page pour écouter le son original pendant son édition

  L'indicateur de comparaison clignote sur l'en-tête de la page et l'édition n'est plus possible
- Décochez « Compare » pour rappeler l'édition du son

7.6.2.20 AMS (Alternate Modulation Source)

L'acronyme « AMS » (Alternate Modulation Source) indique qu'une modulation peut être appliquée au paramètre. Cela permet un contrôle de l'effet mouvant au cours du temps.

Le tableau suivant montre les sources de modulation disponibles.

<table>
<tr><th>AMS</th><th>Description</th><th>Note</th></tr>
<tr><td>Off</td><td colspan="2">N'utilise pas de modulation alternative</td></tr>
<tr><td>Pitch EG</td><td colspan="2">Pitch EG</td></tr>
<tr><td>Filter EG</td><td colspan="2">Filter EG dans le même oscillateur</td></tr>
<tr><td>Amp EG</td><td colspan="2">Amp EG dans le même oscillateur</td></tr>
<tr><td>LFO1</td><td colspan="2">LFO1 dans le même oscillateur</td></tr>
<tr><td>LFO2</td><td colspan="2">LFO2 dans le même oscillateur</td></tr>
<tr><td>Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)</td><td rowspan="4">Filtre de suivi du clavier dans le même oscillateur</td><td rowspan="8">+ / + La direction de l'effet sera déterminée par le signe de « Ramp Low » ou « Ramp High »

+/- La direction de l'effet sera déterminée par le signe de « Ramp Low », et par le signe opposé de « Ramp High » (50 pour un réglage de +50, et +50 pour un réglage de 50)

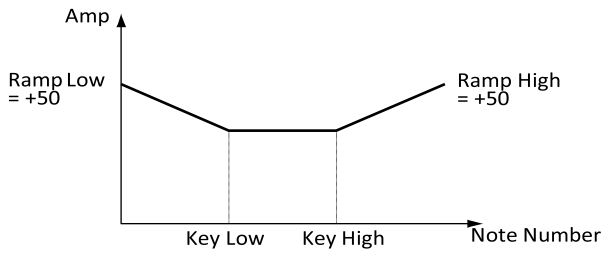
0/+ « Ramp Low » n'aura aucun effet AMS. Le signe de « Ramp High » déterminera la direction de son effet

+/0 Le signe de « Ramp Low » déterminera la direction de son effet. « Ramp High » n'aura aucun effet AMS</td></tr>
<tr><td>Flt KTrk +/– (Filter Keyboard Track +/)</td></tr>
<tr><td>Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)</td></tr>
<tr><td>Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)</td></tr>
<tr><td>Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)</td><td rowspan="4">Amp de suivi du clavier dans le même oscillateur</td></tr>
<tr><td>Amp KTrk +/ (Amp Keyboard Track +/)</td></tr>
<tr><td>Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)</td></tr>
<tr><td>Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)</td></tr>
</table>

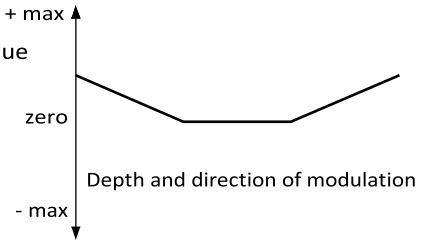
AMS	Description	Note
Note Number	Numéro de note	
Velocity	Vélocité	
Poly AT	Polyphonic Aftertouch (reçu / transmis via MIDI ou contenu dans des fichiers Standard MIDI)	
Channel AT	Canal Aftertouch	
Joystick X	Axe X du Joystick (horizontal)	
Joystick +Y	Direction Y+ du Joystick (verticale vers le haut) (CC # 01)	
Joystick Y	Directions Y- du Joystick (verticale vers le bas) (CC # 02)	
JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	Direction Y+ du Joystick (verticale vers le haut) et After Touch	L'effet sera contrôlé par le joystick Y+ et par Aftertouch (avec un effet Aftertouch de la moitié de l'intensité spécifiée)
JS–Y & AT/2 (Joy Stick Y & After Touch/2)	Direction Y- du Joystick (verticale vers le bas) et Aftertouch	L'effet sera contrôlé par le joystick Y- et par l'Aftertouch (avec effet Aftertouch ne de la moitié de l'intensité spécifiée)
Assign. Pedal	Pédale assignable (CC # 04)	
Ribbon Ctl.	Ruban Contrôleur (CC # 16)	
CC#18	CC#18	
CC#17	CC#17	
CC#19	CC#19	
CC#20	CC#20	
CC#21	CC#21	
CC#17 [+]	CC # 17 valeurs positives seulement	
CC#19 [+]	CC # 19 valeurs positives seulement	
CC#20 [+]	CC # 20 valeurs positives seulement	
CC#21 [+]	CC # 21 valeurs positives seulement	
Damper	Pédale Damper (CC # 64)	
CC#65	Switch Portamento CC # 65 (CC # 65)	
Sostenuto	Pédale Sostenuto (CC # 66)	
CC#80	Sound Contrpler 1 (CC # 80)	
CC#81	Sound Contrpler 2 (CC # 81)	
CC#82	Objectif général # 7 (CC # 82)	
CC#83	Objectif général # 8 (CC # 83)	
Tempo	Tempo de PLAYER 1 ou de l'horloge MIDI externe	
Velocity Plus	"Key On" et "Key Off Velocity" sont utilisés	
Velocity Exp	Velocity avec courbe Exponentielle (les notes de vélocité plus élevées sont encore plus fortes)	
Velocity Log	Velocity avec courbe logarithmique (les notes de vélocité plus élevées sont plus faibles qu'avec la vélocité linéaire)	

Diagrammes des sources « AmpKTrk » :

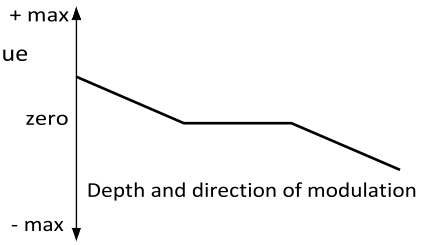
Example of Amp
Keyboard Track settings



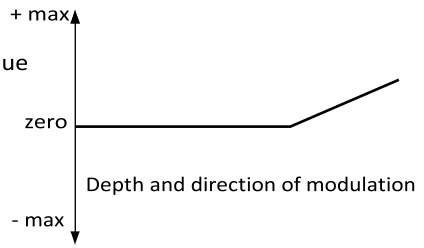
AMS = Amp K Trk +/+
AMS Intensity = positive (+) value



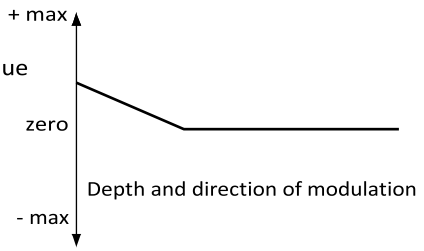
AMS = Amp K Trk +/–
AMS Intensity = positive (+) value



AMS = Amp K Trk 0/+
AMS Intensity = positive (+) value



AMS = Amp K Trk +/0
AMS Intensity = positive (+) value

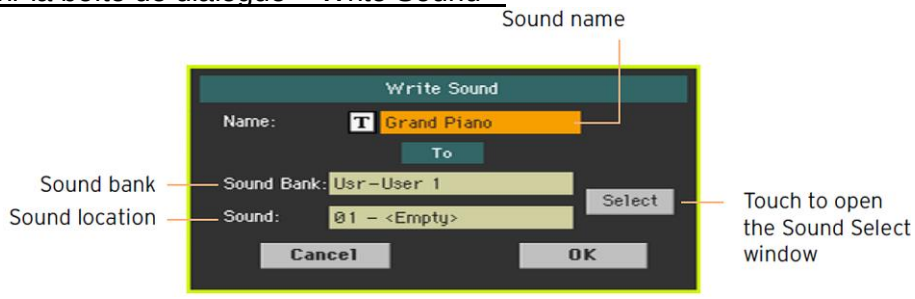


7.6.3 Sauvegarder les « Sounds » édités

Après l'édition, vous pouvez sauvegarder tous les paramètres édités dans un emplacement « User Sound » en mémoire.

Remarque: Les modifications ne peuvent être enregistrées que sur les sons de l'utilisateur.

- 1. Commande « Write Sound » dans le menu de page, en mode « Sound Edit », pour ouvrir la boîte de dialogue « Write Sound »



- 2. Icône T (Text Edit) pour si besoin ouvrir le clavier virtuel et modifier le nom « OK » sous le clavier virtuel pour confirmer. La boîte de dialogue « Write Sound » s'ouvre
- 3. « Select » pour ouvrir la fenêtre « Sound Select » et sélectionner un autre emplacement (comme pour un son).
  La boîte de dialogue « Write Sound » s'ouvre
  Les emplacements vides sont représentés par une série de tirets ('---')
- 4. « OK » pour confirmer l'opération Write

Notes sur la sauvegarde :

- ✓ Si vous écrivez sur un son existant, le son existant sera supprimé.
  Sauvegarder sur un périphérique de stockage tout son utilisateur à garder
- ✓ Les sons ordinaires ne peuvent pas être écrits sur les emplacements « Drum kit ». Les « Drum kits » ne peuvent pas être sauvegardé sur des emplacements de sons standards
- ✓ Désélectionner « Protect> Factory » dans la page « Global> Mode Preferences> Media » pour sauvegarder sur un emplacement « Factory Sound »
  Lorsque vous remplacez un son d'usine, tous les « Keyboard Sets », les « styles » et les « morceaux » qui en font usage seront également modifiés. Utilisez cette fonctionnalité avec grand soin !
- ✓ Pour restaurer les données d'origine, utilisez la commande « Factory Restore » à la page « Media> Utility »

7.6.4 Création de nouveaux « Sounds » par « Sampling »

Créer des « Sound » et des Grooves Audio

Le sampler du PA4X permet :

- ✓ d'enregistrer de nouveaux « Samples » et « Multisamples » ainsi que des Grooves Audio synchronisés
- ✓ de charger des Samples et Multisamples, des « Sounds » et des banques de « Sounds » de différents formats.

Créer de nouveaux « Sounds », ordinaires ou percussifs

L'échantillonnage permet de créer de nouveaux « Sounds » :

- ✓ en enregistrant à partir d'une source externe (comme microphone ou lecteur de CD) connecté aux entrées audio du Pa4X,
- ✓ ou en chargeant des fichiers à partir d'un périphérique de stockage.

Pour être utilisés, les échantillons doivent ensuite être assignés à un « Multisamples » ou à un « Drum kit ».

- ✓ Un « Multisamples » permet de répartir des échantillons sur différentes zones du clavier.
- ✓ Un « Drum Kit » permet d'assigner un échantillon différent à chaque note du clavier, avec 6 couches par note associées à la vélocité

Les « Multisamples » peuvent ensuite être affectés aux « Sounds », qui peuvent être utilisés comme n'importe quel son d'usine et affectés à n'importe quelle partie/piste.

Créer un « Groove » audio

Le « Time Slice » permet d'ajouter du réalisme aux pistes MIDI en créant des « Grooves Audio » (échantillons de rythme cyclique) qui peuvent être « découpés » en différents instruments de percussion.

Combiné avec les pistes MIDI, le « Groove audio » « Sliced » peut être synchronisé avec le tempo pour une reproducution plus lente ou plus rapide que le groove d'origine.

Accéder et quitter le mode « Sampling »

- Bouton **RECORD** pour passer en mode Sampling. Aucun son ne sera plus entendu
- bouton **RECORD** ou commande « Exit from Record » du menu de page, pour quitter le mode Sampling

7.6.4.1 Charger des « Samples » et « Multisamples » 353
7.6.4.2 Enregistrer des « Samples » ou « Grooves Audio » 356
7.6.4.3 Éditer les « Samples » 357
7.6.4.4 Éditer la boucle de l'échantillon 360
7.6.4.5 Obtenir des informations sur la mémoire de Sampling 362
7.6.4.6 Sauvegarder, exporter ou effacer les « Samples » 363
7.6.4.7 Créer des « Multisamples » 365
7.6.4.8 Sauvegarder, exporter ou effacer les « Multisamples » 369
7.6.4.9 Créer des nouveaux sons à partir de « Multisamples » 371
7.6.4.10 Créer des nouveaux Drum Kits à partir de « Multisamples » percussifs 371
7.6.4.11 Assigner le nouveau « Sound » ou « Drum Kit » à une « Partie » / « Track » 371
7.6.4.12 Créer des « Audio Groove Slices » par « Time Slicing » 372
7.6.4.13 Sauvegarder les « Slices Audio Groove » 376
7.6.4.14 Utiliser les « Slices Audio Groove » dans un « Style » / « Pad » 376
7.6.4.15 Utiliser les « Slices Audio Groove » dans d'autres « Sounds » 377

7.6.4.1 Charger des « Samples » et « Multisamples »

7.6.4.1.1 Charger des « Samples » 353
7.6.4.1.2 Importater des « Samples, « Multisamples » et « Sounds » 354

7.6.4.1.1 Charger des « Samples »

Les échantillons peuvent être importés dans les formats suivants :

Format	
KSF	Format natif KORG, utilisé par les stations de travail de séries « Trinity » et « Triton », ainsi que les arrangeurs « Pa-Series ». Extension « .ksf »
AIFF	Format Apple Mac. Extension « .aif »
WAVE	Format de Microsoft Windows. Extension « .wav »

Les échantillons (mono ou stéréo) peuvent être chargés dans une résolution de 8 ou 16 bits et un taux de fréquence d'échantillonnage compris entre 11 025 et 48 000 Hz. Les échantillons chargés conservent toujours leur résolution d'origine.

Un échantillon sera tronqué s'il dépasse la taille maximale autorisée (1 048 576 échantillons, correspondant à 1 « Megasample », mono ou stéréo), et un avertissement s'affichera.

En chargeant de nouveaux échantillons, l'échantillon en cours d'édition sera perdu s'il n'a pas été sauvegardé dans un emplacement par la commande « Write ».

En alternative au chargement d'échantillons individuels, on peut importer des « Sounds » ou des « Multisamples » et leurs « Samples » assignés, comme décrit plus loin dans ce chapitre.

- 1. Commande « Load Sample » du menu de la page « Sample> Edit », pour ouvrir la fenêtre « Load Sample »



  Bouton **SEARCH** ou fonction « Search » pour trouver des échantillons dans les différents médias
- 2. « Load » pour sélectionnez un échantillon dans la liste
- 3. Modifiez l'échantillon dans les autres pages de la section « Sample », puis l'ajouter à un « Multisamples »
  Pour un « Groove Audio », continuez de l'éditer avec la fonction « Time Slice »

Chargement d'échantillons d'utilisateurs compressés

Pa4X peut lire et jouer des échantillons utilisateur compressés (au format Pa4X ou Pa3X).

- Chargez des « Samples » utilisateur compressés exactement comme vous chargez les autres échantillons.

Chargement ou enregistrement d'autres échantillons

Pour créer un son ordinaire, il faut un « multisamples » composé de plusieurs échantillons

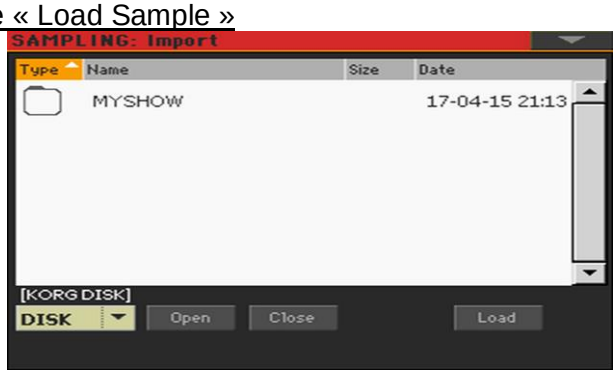
- Chargez/Enregistrez d'autres échantillons comme décrit plus loin

7.6.4.1.2 Importer des « Samples, « Multisamples » et « Sounds »

Les sons et multi-échantillons (y compris les échantillons) peuvent être importés à partir d'autres formats autres que le format Pa-Series natif :

Format	
PCG	Format de programme natif KORG, utilisé par les stations de travail de la série « Triton ». « Drum Kits » non importables Extension « .pcg »
KMP	Format multisample natif KORG, utilisé par les stations de travail des séries « Trinity » et « Triton » Extension « .kmp »
SF2	Format de banque de sons « Sound Font » de Creative Labs Extension « .sf2 » En raison des différences avec le format KORG, certains Instruments du fichier SF2 peuvent ne pas pu être importés (par exemple, Instruments avec des zones de chevauchement)

- 1. Commande « Importe » du menu de page « Sample » ou « Multisample » pour ouvrir la fenêtre « Load Sample »



  Bouton **SEARCH** et utiliser la fonction de recherche pour trouver des fichiers dans les différents médias
- 2. « Load » pour charger l'échantillon voulu

Les sons/multi-échantillons/échantillons importés sont automatiquement stockés dans la mémoire interne afin de ne pas disparaitre lors de la mise hors tension de l'instrument.

Pour un multi-échantillon, son nom sera requis en mode « Sound », lors de l'assignation du multi-échantillon à un nouveau son.

Importation de fichiers PCG

Lors de l'importation d'un fichier PCG, on peut choisir un programme unique ou la banque entière:

- « Program » pour choisir un programme. Touchez son numéro de programme et composez le numéro correspondant, pour importer ce programme unique (correspondant à un son « Pa-Series ») et choisir un emplacement sonore cible
- « Bank » pour choisir une Banque. Touchez le nom d'une banque de sons pour importer tous les programmes et choisir une banque cible

En raison des différences entre Pa4X et les anciens instruments KORG, certaines différences peuvent survenir lors de la conversion.

« Triton »

Lors de la lecture d'un fichier PCG, Pa4X essaie d'utiliser exactement les mêmes multi-échantillons que dans le « Triton ». Si cela n'est pas possible, il cherche un multi-échantillon similaire. Si cela n'est pas possible, un échantillon multiple <vide> sera sélectionné. Passez en mode « Sound » et sélectionnez un multi-échantillon adapté au programme importé.

Certaines données PCG de « Triton » ne sont pas importées : Insert FX, EQ, Arpeggio, Combi, Global et Drum Kit

Importation de fichiers SF2

Lors de l'importation d'un fichier SF2, on peut choisir entre un multi-échantillon unique ou la banque entière:

- « MultiSample » pour choisir un Multisample unique d'une banque (c'est-à-dire un Instrument SF2) puis touchez le numéro du multi-échantillon et composez le numéro correspondant
- « Complete Bank » pour importer tous les multi-échantillons d'une banque sélectionnée

  Cochez « Override Samples Names » pour attribuer un numéro incrémental aux noms d'échantillons

  Dans ce cas, lors de l'importation d'un multi-échantillon dont le nom est « Piano », tous les échantillons seront renommés en « Piano_001 », « Piano_002 », etc.

Libérer de la mémoire

- Commande « Delete » du menu de page pour nettoyer la mémoire d'échantillon (En cas de message d'avertissement indiquant qu'il n'y a pas assez de mémoire pour charger tous les échantillons ou ressources)

  L'importation de multisamples uniques, évite de remplir mémoire avec des données inutiles

  Certains des échantillons peuvent aussi être compressés, comme à « Compressezr les échantillons utilsiateur » § 7.6.4.6.4 ci-dessous

7.6.4.2 Enregistrer des « Samples » ou « Grooves Audio »

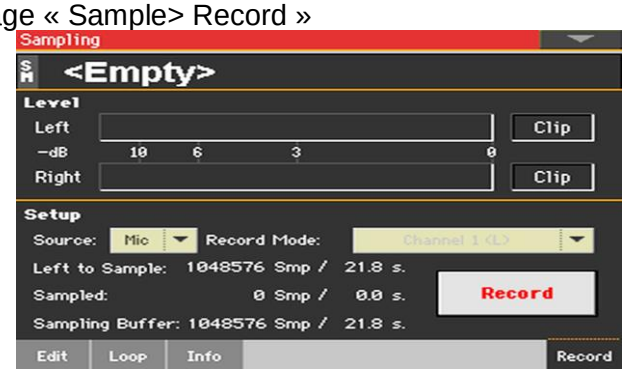
7.6.4.2.1 Connecter les sources et régler les niveaux.....356
7.6.4.2.2 Enregistrement.....357

7.6.4.2.1 Connecter les sources et régler les niveaux

Avant de commencer à enregistrer, préparez les sources à échantillonner.

Connexion de la source et accès à l'échantillonnage

- 1. Avec potard **MASTER VOLUME** sur zéro, connectez la source à échantillonner (comme un microphone ou un lecteur de CD) aux entrées audio correspondantes à l'arrière de l'instrument.
  Potard **MASTER VOLUME** sur la position souhaitée
- 2. Accédez à la page « Global> Audio & Video> Audio In » pour définir le routage du signal pour la source d'entrée et activer l'alimentation fantôme si un microphone à condensateur a été connecté.
- 3. Bouton **SOUND** pour accéder au mode « Sound »
  Bouton **RECORD** pour accéder au mode d'échantillonnage
- 4. Allez à la page « Sample> Record »



Activation de la source et ajustement des niveaux

- 1. Menu pop-up « Source » pour choisir la source d'entrée
- 2. Si vous enregistrez à partir des entrées de ligne, utilisez le menu pop-up « Reord Mode » pour choisir un ou les deux canaux stéréo
- 3. Ajustez le volume de la source.
  - « MIC » **GAIN** à l'arrière de l'instrument pour un microphone
  - Réglez le niveau de sortie de la source pour une source ligne (comme un lecteur de CD ou un instrument)
    Si possible, définissez le niveau de sortie de la source à échantillonner au maximum.

Surveillez les indicateurs à l'écran pour vérifier le niveau d'entrée. Idéalement, la barre du compteur ne devrait jamais passer au rouge (proche de la distorsion et écrêtage du signal).

Surveillez également le niveau du microphone avec l'indicateur « MIC / VOICE » **AUDIO IN** qui devrait et rester à l'orange et ne jamais passer au rouge, ni au vert qui signifie un signal d'entrée trop bas.

7.6.4.2.2 Enregistrer

Pour enregistrer un « Sound » ou un « Groove audio » :

- 1. Démarrer si possible avant la source à enregistrer, puis touchez « Record » pour lancer l'enregistrement
  L'échantillonnage se fait à 16 bits, 48 kHz.
- 2. « Record » pour arrêter l'enregistrement au bout de 21,8 secondes au maximum (Lorsque la mémoire est pleine, l'échantillonnage s'arrête automatiquement)
- 3. Sélectionnez une page autre que « Recording » et jouez sur le clavier pour écouter le son échantillonné.
- 4. « Record » si besoin pour répéter l'enregistrement deppuis la page « Recording »
  « Record » pour arrêter l'enregistrement et créer automatiquement un nouvel échantillon
- 5. En tant que « Sound » ordinaire sauvegardez l'échantillon dans la mémoire interne et ajoutez-le à un « multisamples » (comme décrit plus loin)
  En tant que « Groove Audio », continuez l'édition avec la fonction « Time Slice »

Enregistrer d'autres échantillons

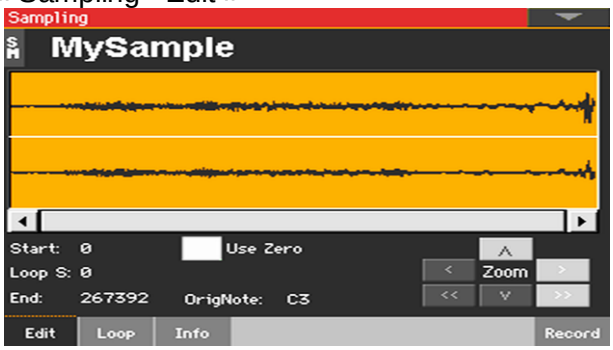
Pour créer un « Sound » ordinaire, il faut plusieurs échantillons composant un multi-échantillon. La meilleure stratégie consiste à enregistrer des échantillons à des écarts de hauteur (Pitch) fixes (par exemple octave, 5ème diminuée, 3ème mineure, 2nde majeure).
De plus pour les instruments acoustique adapté une gamme (autre que clavier qui peut jouer toutes les gammes), il est courant d'enregistrer la note fondamentale au plus près du haut de la plage de notes (par exemple, A4 si la plage est C4 ~ C5).

- 1. Répétez la procédure d'enregistrement pour créer d'autres échantillons
- 2. Sauvegardez les échantillons
- 3. Passez à la création d'un multi-échantillon

7.6.4.3 Éditer les « Samples »

Après l'enregistrement, le chargement ou l'importation, vous pouvez éditer les échantillons.

- Aller à la page « Sampling> Edit »



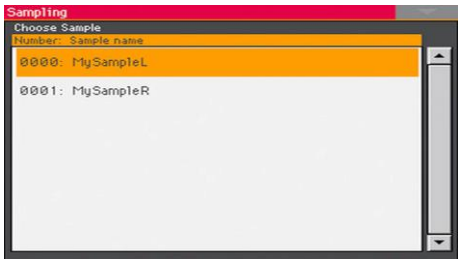
Cette page permet de couper, ajuster ou normaliser un échantillon, ainsi que d'éditer les points de boucle.
L'échantillon pourra être joué sur le clavier complet.

7.6.4.3.1 Choisir l'échantillon à éditer 358
7.6.4.3.2 Le diagramme de forme d'onde de l'échantillon 358
7.6.4.3.3 Changer la longueur de l'échantillon 358
7.6.4.3.4 Changer le début de la boucle 358
7.6.4.3.5 Forcer l'utilisation de points « Zero » 359
7.6.4.3.6 Choisir la note originale 359

7.6.4.3.7 Normaliser l'échantillon 359
7.6.4.3.8 Couper une partie de l'échantillon 359
7.6.4.3.9 Couper les parties inutilisées de l'échantillon (taille / recadrage) 359

7.6.4.3.1 Choisir l'échantillon à éditer

- 1. Touchez le nom de l'échantillon en haut de la page pour ouvrir la fenêtre « Sample Select »

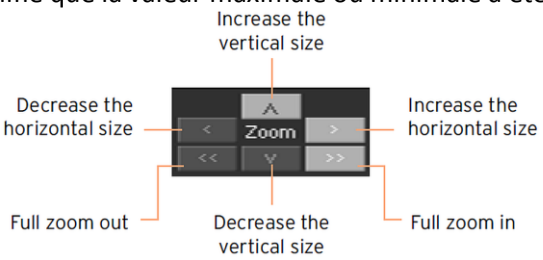


- 2. Touchez le nom d'un échantillon pour le sélectionner

7.6.4.3.2 Le diagramme de forme d'onde de l'échantillon

Le diagramme en haut d'écran montre la forme d'onde de l'échantillon avec son amplitude évoluant dans le temps, ainsi que les points « Start » et « End » ainsi que les points de « Loop ». La zone comprise entre les points de début et de fin apparaît en surbrillance.

- Commandes de zoom à l'écran pour modifier la taille de la forme d'onde affichée
  Un bouton grisé signifie que la valeur maximale ou minimale a été atteinte



7.6.4.3.3 Changer la longueur de l'échantillon

On peut supprimer de l'échantillon les éventuels excédents au début et/ou à la fin :

- « Start » pour modifier le point de départ de l'échantillon (dans Samples)
  Faites correspondre le point de départ avec l'attaque réelle du son visible sur le diagramme
  Si le point de départ atteint le début de la boucle, ce début est déplacé
- « End » pour éditer l'échantillon et le point de fin de la boucle (dans Samples)
  Faites correspondre ce point à la fin réelle du son visible sur le diagramme

Lors de la sauvegarde de l'échantillon modifié, les segments dépassant les points de début et de fin seront définitivement supprimés.

7.6.4.3.4 Changer le début de la boucle

La boucle est la partie située à la fin d'un échantillon, dont la lecture cyclique permet de jouer des notes plus longues que l'échantillon.

- Cochez si besoin « Loop On » à la page « Sampling> Loop », pour que le déplacement du point de départ de la boucle ait un effet
- « Loop Start » à la page « Sampling> Edit » pour ajuster le point de départ de la boucle

Si besoin déplacez le point « Loop Start » et « Loop / Sample End », pour éliminer un éventuel clic causé par d'un décalage de hauteur et/ou de niveau entre les points de début et de fin de la boucle

Lors de l'édition de « Groove audio », « Loop Start » doit correspondre à « Sample Start », alors que ces paramètres diffèrent généralement pour les « Sounds » ordinaires (guitare, piano, voix ...).

7.6.4.3.5 Forcer l'utilisation de points « Zero »

- Cocher si besoin « Use Zero » pour que les points « Start », « Loop Start » et « End » se trouvent toujours au point de passage par zéro le plus proche (c'est-à-dire un point où la forme d'onde croise l'axe des x et passe de négatif à positif ou inversement).

Cela rend les boucles plus précises et réduit le risque de clic.

7.6.4.3.6 Choisir la note originale

- « OrigNote » (Original Note) pour choisir la hauteur d'origine de l'échantillon, dans le cas de l'échantillonage d'un instrument acoustique

Ce paramètre n'a pas d'effet sur le son, mais est utile pour identifier la hauteur originale de l'échantillon et lors de l'assignation d'un échantillon au multi-échantillon.

Par exemple, si vous échantillonnez un C4, définissez ce paramètre sur « C4 ». Lorsque l'échantillon sera assigné à une zone de clavier du multi-échantillon, il sera transposé (si nécessaire) en fonction de ce paramètre, pour éviter une modification de la hauteur d'origine.

7.6.4.3.7 Normaliser l'échantillon

La normalisation redimensionne automatiquement le niveau de l'échantillon sélectionné. Les pics sont augmentés à -0 dB (le volume maximum avant écrêtage), tandis que les parties restantes de l'échantillon seront augmentées proportionnellement.
Cela permet d'optimiser le niveau de l'échantillon par rapport aux autres échantillons, rendant tous les échantillons plus uniformes. Cela permet également d'optimiser le rapport signal / bruit en empêchant d'autres étapes d'amplification d'augmenter le bruit résiduel.

- Commande « Normalize » à partir du menu d'une page d'édition d'échantillon, pour normaliser l'échantillon

7.6.4.3.8 Couper une partie de l'échantillon

Pour couper une partie sélectionner d'échantillon :

- 1. « Start point » & « End Point » dans la page « Edit » pour définir le segment à couper
- 2. Commande « Cut » du menu de page pour couper le segment sélectionné

7.6.4.3.9 Couper les parties inutilisées de l'échantillon (taille / recadrage)

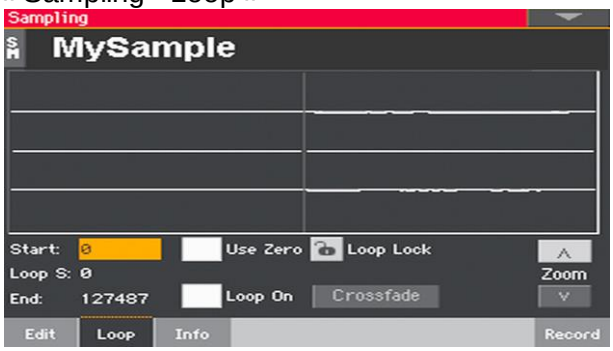
Pour couper les parties non sélectionnées de l'échantillon :

- 1. « Start Point » & « End Point » de la page « Edit » pour définir le segment à conserver
- 2. Commande « Trim / Crop » du menu de page pour couper les parties non sélectionnées

7.6.4.4 Éditer la boucle de l'échantillon

Après avoir édité l'échantillon, la boucle peut être affinée :

- Allez à la page « Sampling> Loop »



La boucle est la partie située à la fin d'un échantillon, dont la lecture cyclique permet de jouer des notes plus longues que l'échantillon.

Après la phase d'attaque, la plupart des sons répètent la même forme d'onde pendant leur phase de Sustain.

7.6.4.4.1 Le diagramme de boucle 360
7.6.4.4.2 Changer les points de boucle 360
7.6.4.4.3 Utilisation du fondu de boucle : « Crossfade Loop » 360

7.6.4.4.1 Le diagramme de boucle

Le diagramme du haut de fenêtre permet d'affiner les points de boucle correspondant au centre du diagramme. Une boucle qui sonne bien est représentée par une ligne continue non brisée.

Utilisez les commandes de zoom pour modifier la taille des extrémités de bouclage affichées dans le diagramme. Un bouton grisé signifie que la valeur maximale ou minimale a été atteinte.



7.6.4.4.2 Changer les points de boucle

- Cochez si besoin « Loop On »
- « Loop Start » pour ajuster le point de départ de la boucle
- « End » pour ajuster le point de fin de boucle (correspondant toujours au point de fin de l'échantillon ; du moins pour dans ce cas).

Bloquer la longueur de la boucle

- Cochez « Loop Lock » pour bloquer la longueur de la boucle en cours d'édition
  Le déplacement de « Loop Start » déplace automatiquement le point « Loop / Sample End », et vice versa

C'est pratique pour créer une boucle rythmique correspondant à un tempo spécifique.

7.6.4.4.3 Utilisation du fondu de boucle : « Crossfade Loop »

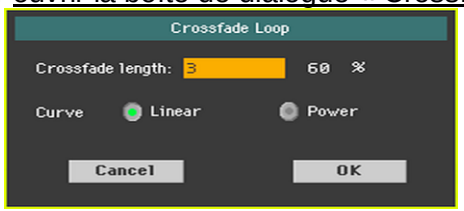
La boucle d'échantillon des sons complexes tels que ceux des cordes ou des bois, doit être plus longue que pour d'autres instrument, afin de préserver la richesse du son.

Le « Crossfade Loop » peut être utilisé, notamment pour ces boucles longues, pour minimiser la différence de hauteur et de niveau entre le début et la fin de la boucle, afin de faire varier progressivement le son entre la fin et le retour au début de la boucle, et obtenir ainsi une boucle naturelle.

Le fonctionnement est le suivant: La forme d'onde immédiatement avant le début de la boucle est « mélangée » avec la partie finale, sur la longueur spécifiée pour le fondu. Ainsi, le niveau de forme d'onde de la partie immédiatement avant la fin (sur la longueur « Crossfade Length ») diminuera progressivement et le niveau de forme d'onde immédiatement avant le début de la boucle augmentera graduellement au fur et à mesure que les deux seront mélangés.

Le bouton « Crossfade » est disponible lorsque la case « Loop On » est sélectionnée, et les paramètres« Start » et « Loop » ont des valeurs différentes.

- 1. « Crossfade » pour ouvrir la boîte de dialogue « Crossfade Loop » :



- 2. « Crossfade Length » pour spécifier la longueur de l'échantillon du fondu (en nombre d'échantillons ! ou en pourcentage %, le nombre d'échantillons étant alors déduit automatiquement)

  Avec 50%, le Crossfade sera exécuté sur la seconde moitié de la de la boucle

  La longueur du fondu ne peut pas être supérieure à la plus petite longueur entre les points de départ de l'échantillon - point de départ de la boucle, ou les points de départ de la boucle - échantillon

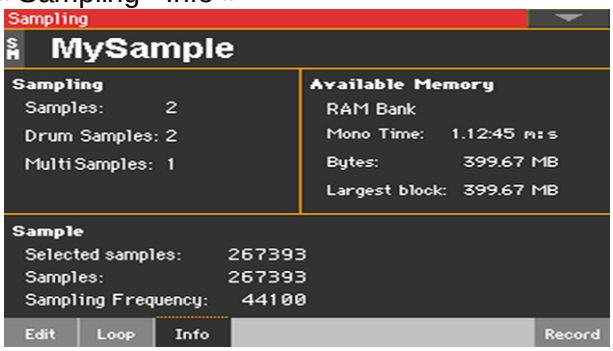
- 3. Boutons radio « Curve » pour spécifier la variation du volume pendant le « Crossfade »

Linear	Le volume change linéairement
Power	Le volume change non linéairement, ce qui évite parfois une chute audible de la courbe de fondu enchaîné

7.6.4.5 Obtenir des informations sur la mémoire de Sampling

Quand un message avertit que la mémoire d'échantillonnage disponible est insuffisante, il est utile de consulter le contenu, afin de supprimer certaines données ou compresser des échantillons.

- Aller à la page « Sampling> Info »



- La zone « Sampling » affiche des informations sur le nombre d'échantillons dans la mémoire d'échantillonnage

« Samples »	Nombre d'échantillons
« Drum Samples »	Nombre d'échantillons de batterie
"MultiSamples"	Nombre de multi-échantillons

- La zone « Memory » affiche des informations sur la mémoire d'échantillonnage (RAM) elle-même

Le Pa4X dispose 400 Mo de RAM pour charger ou enregistrer les échantillons
Pour stocker plus d'information (jusqu'à l'équivalent de 800 Mo non compressé), compressez les échantillons

« Mono Time »	Mémoire restante en secondes d'échantillon Mono Pour des échantillons stéréo, cette durée doit être réduite de moitié
« Bytes »	Mémoire restante en octets (des échantillons stéréo occupent 2 fois plus de place que les Mono)
« Largest block »	Plus grand bloc contigu de mémoire Cela revient à la taille maximale d'un échantillon enregistrable en mémoire En cas d'impossibilité d'enregistrer un échantillon, exportez-le, puis importez-le après avoir redémarré l'instrument En effet, à chaque allumage de l'instrument, ce bloc est étendu pour correspondre à la mémoire restante (« Bytes »)

- La zone « Sample » affiche des informations sur l'échantillon sélectionné et tous les échantillons en mémoire

« Selected Sample »	Taille de l'échantillon sélectionné (en nombre d'échantillons)
« Samples »	Taille totale des échantillons en mémoire (en nombre d'échantillons)
« Sampling Frequency »	Fréquence d'échantillonnage de l'échantillon sélectionné (Hertz)

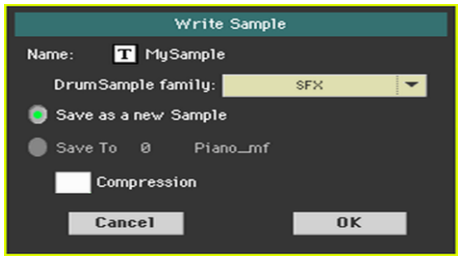
7.6.4.6 Sauvegarder, exporter ou effacer les « Samples »

7.6.4.6.1 Sauvegarder des échantillons....363
7.6.4.6.2 Exporter des échantillons....363
7.6.4.6.3 Supprimer des échantillons....364
7.6.4.6.4 Comprimer des échantillons utilisateur....364

7.6.4.6.1 Sauvegarder des échantillons

Si vous créez un son ou un kit de batterie ordinaire, écrivez l'échantillon dans la mémoire interne.

- 1. Dans n'importe quelle page de la section d'édition des échantillons, choisissez la commande Écrire dans le menu de la page pour ouvrir la boîte de dialogue Écrire un échantillon.



- 2. Icône T (Text Edit) pour ouvrir le clavier virtuel et modifier le nom de l'échantillon « OK » sous le clavier virtuel pour confirmer
- 3. Menu pop-up « Drum Sample Family » pour choisir une famille de Drum Sample (le cas échéant)
- 4. « Save as New Sample » pour enregistrer dans un nouvel emplacement

Ou bien

« Save » pour enregistrer dans un emplacement existant en écrasant l'échantillon existant

- 5. Case « Compression » pour compresser si besoin l'échantillon (Voir § 7.6.4.6.4 ci-dessous)
- 6. « OK » pour confirmer l'opération d'écriture

Le Pa4X dispose de 400 Mo de RAM. Cela revient à la taille maximale d'un échantillon enregistrable en mémoire. En cas d'impossibilité d'enregistrer un échantillon, exportez-le, puis importez-le après avoir redémarré l'instrument. En effet, à chaque allumage de l'instrument, ce bloc est étendu pour correspondre à la mémoire restante (« Bytes »)

7.6.4.6.2 Exporter des échantillons

Vous pouvez exporter l'échantillon en édition dans l'un des deux formats de fichiers audio d'ordinateur populaires (WAVE et AIFF).

- 1. Commande « Export » du menu de page de la section « Sample » pour ouvrir la fenêtre « Export Sample »
- 2. Choisissez un emplacement cible, puis « Save » pour afficher la boîte de dialogue « Export Sample »



- 3. Icône T (Text Edit) pour ouvrir le clavier virtuel et modifier le nom de l'échantillon « OK » sous le clavier virtuel pour confirmer
- 4. Menu pop-up « File Type », depuis la boîte de dialogue « Export Multisample » pour choisir le format d'exportation
- 5. « OK » pour confirmer

7.6.4.6.3 Supprimer des échantillons

- Commande « Delete » du menu de toute page de la section édition des échantillons pour ouvrir la boîte de dialogue « Delete Sample »



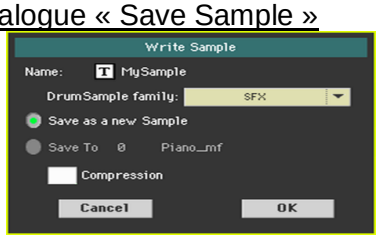
- « Selected » pour choisir l'échantillon à supprimer, puis touchez « OK » pour confirmer
- « Not assigned to any Multi Sample / Drum Kit » pour supprimer tous les échantillons non assignés à un « Multisample » ou un « Drum Kit » puis « OK » pour confirmer
  À utiliser avec précaution
- « All Samples, MultiSamples, DrumSamples » pour supprimer tous les échantillons, multi-échantillons et échantillons de batterie puis touchez « OK » pour confirmer
  Cette opération réinitialise complètement la RAM et peut être utilisée pour résoudre des problèmes de gestion de la mémoire

7.6.4.6.4 Compresser les échantillons utilisateur

Le Pa4X peut lire et reproduire des échantillons utilisateur compressés. Les échantillons utilisateur sont comprimables lors de leur sauvegarde, ou après coup (par lot). La compression revient à doubler la quantité d'échantillons mémorisables.

Compression lors de la sauvegarde

- 1. Commande « Write » du menu de toute page de la section d'édition des échantillons pour ouvrir la boîte de dialogue « Save Sample »



- 2. Case « Compression » pour que l'échantillon soit compressé (jusqu'à la moitié de sa taille d'origine). Veuillez noter que la compression peut nécessiter beaucoup de temps.

Compression par lot de tous les échantillons utilisateurs

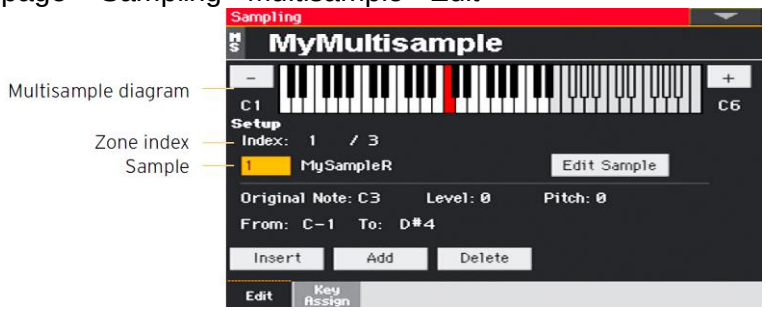
- 1. Commande « Compresser All Samples » du menu de toute page de la section d'édition des échantillons pour exécuter la compression
- 2. « OK » pour confirmer
  Ne pas éteindre l'instrument pendant la compression.

Le nom des échantillons compressés comporte un astérisque (*).
Les échantillons compressés ne peuvent plus être décompressés.

7.6.4.7 Créer des « Multisamples »

Un multi-échantillon peut être créé après avoir enregistré, chargé ou importé tous les échantillons nécessaires, en les répartissant sur le clavier. Chaque échantillon est assigné à une zone de clavier (ou index), avec une limite supérieure et une limite inférieure.
Le multi-échantillon pourra ensuite être assigné à un oscillateur dans un son ordinaire.

- Allez à la page « Sampling> Multisample> Edit »



Dans cette page, vous allez affecter le(s) échantillon(s) à un multi-échantillon et assigner chaque échantillon à une zone de clavier différente.

7.6.4.7.1 Sélectionner le « multisample » à éditer 365
7.6.4.7.2 Clavier virtuel « multisample » 365
7.6.4.7.3 Affectation de « Samples » aux zones de clavier 367
7.6.4.7.4 Vue d'ensemble des « Samples » et de leur zones assignées 368

7.6.4.7.1 Sélectionner le « multisample » à éditer

- 1. Touchez le nom du multi-échantillon en haut de la page pour ouvrir le Fenêtre de sélection multi-échantillon



- 2. Touchez le nom d'un multi-échantillon pour le sélectionner

7.6.4.7.2 Clavier virtuel « multisample »

Le clavier virtuel affiche l'index / la zone sélectionnée (en surbrillance) et sa note d'origine (en rouge).

- « - » / « + » [–] / [+] de part et d'autre du clavier virtuel pour faire défiler le clavier virtuel d'une octave vers le bas / haut

7.6.4.7.3 Affectation de « Samples » aux zones de clavier

Créer une nouvelle zone

Par défaut, un nouveau multi-échantillon contient une seule zone.

- « Insert » [Insert] pour diviser la zone actuelle en deux en créant ainsi une nouvelle zone (Index) à gauche de la zone sélectionnée
- « Add » [Add] pour ajouter une nouvelle zone (Index) après la dernière

Supprimer une zone

- « Delete » [Delete] pour supprimer la zone sélectionnée (Index)
  La zone de droite est automatiquement étendue pour combler l'écart

Sélection d'une zone

- Pressez une **note sur le clavier** pour sélectionner la zone correspondante (Index)

Ou bien

« Index » [Index: 1 / 3] pour sélectionner la zone

Le deuxième nombre du paramètre « Index » indique le nombre total de zones dans le multi-échantillon

Ajuster la plage de la zone

- Paire de paramètres « From ... To » [From: C-1 To: D#4] pour ajuster la plage de la zone sélectionnée (Index),
  La plage fait au minimum une note

Affectation d'un échantillon à la zone sélectionnée

Une zone correspond toujours à un seul échantillon.

- « Sample » pour choisir un échantillon

NB : Pour créer une zone silencieuse, créez-la et n'attribuez aucun échantillon à celle-ci.

Editer l'échantillon sélectionné

- Onglet « Edit » [Edit] pour ouvrir la page « Sampling> Sample> Edit » avec l'échantillon sélectionné

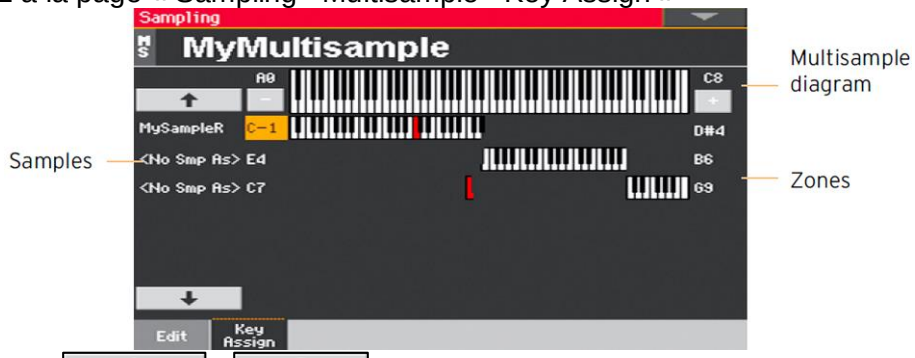
Réglage des paramètres de zone

- « Original Note » [Original Note: C3] pour transposer automatiquement l'échantillon assigné sur le clavier
  Cette note reproduira l'échantillon exactement tel qu'il a été enregistré
  Par défaut sur la valeur « OrigNote » assignée lors de l'édition de l'échantillon dans la page « Sampling> Sample> Edit »
  La note réglée avec ce paramètre apparaît en surbrillance sur le clavier virtuel
- « Level » [Level: 0] pour ajuster le volume relatif de la zone sélectionnée
  C'est le décalage négatif par rapport au volume global du multi-échantillon
- « Pitch » [Pitch: 0] pour affiner la hauteur de l'échantillon sélectionné en centièmes
  (1 cent = 1/100 d'un demi-ton)

7.6.4.7.4 Vue d'ensemble des « Samples » et de leur zones assignées

Vous pouvez voir la carte générale des échantillons assignés aux zones et éditer leur plage sur le clavier.

- Allez à la page « Sampling> Multisample> Key Assign »



- Flèches  /  de la liste des échantillons à gauche pour faire défiler les zones
- Limites de zone basse / haute  /  de part et d'autre du clavier virtuel pour si nécessaire modifier l'étendue de la zone
  La note originale est affichée en **rouge** sur le clavier virtuel

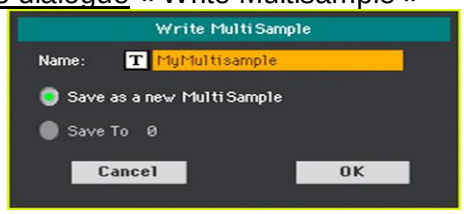
7.6.4.8 Sauvegarder, exporter ou effacer les « Multisamples »

7.6.4.8.1 Sauvegarder le « multisample » 369
7.6.4.8.2 Exporter des « multisamples » 369
7.6.4.8.3 Suppression de plusieurs « Samples » 370

7.6.4.8.1 Sauvegarder le « multisample »

Avant de créer un son, enregistrez le multi-échantillon en organisant les échantillons du clavier dans la mémoire interne.

- 1. Commande « Write » du menu de toute page de la section d'édition de Multisample pour ouvrir la boîte de dialogue « Write Multisample »



- 2. Icône T (Text Edit) pour si besoin icône pour ouvrir le clavier virtuel et changer le nom du « multisample »
  « OK » sous le clavier virtuel pour confirmer
- 3. « Save as New Multisample » pour enregistrer dans un nouvel emplacement

Ou bien

« Save » pour remplacer le multi-échantillon dans un emplacement existant

- 4. « OK » pour confirmer

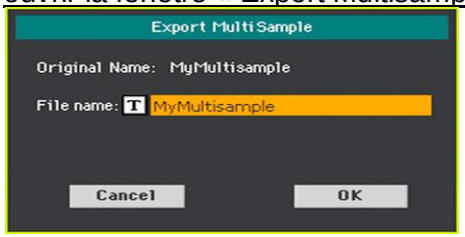
7.6.4.8.2 Exporter des « multisamples »

Un multi-échantillon s'exporte dans l'édition avec tous ses échantillons liés, en générant :

- ✓ un fichier KMP (format KORG de multi-échantillons)
- ✓ un dossier contenant une série de fichiers KSF (format KORG pour les échantillons) dans le même répertoire.

Lors de l'exportation d'un multi-échantillon stéréo, attribuez un nom différent aux fichiers de canaux gauche et droit, pour éviter de les écraser. Un suffixe « -L » et « -R » est généralement ajouté après le nom de ce type de fichiers.

- 1. Commande « Export » du menu de n'importe quelle page de la section « Multisample » pour ouvrir la fenêtre « Export Multisample »



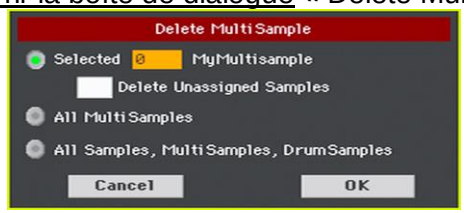
- 2. Choisissez un emplacement cible
  Puis « Save » pour afficher la boîte de dialogue « Export Multisamples »
- 3. Icône T (Text Edit) pour ouvrir si besoin le clavier virtuel et modifier le nom
  « OK » sous le clavier virtuel pour confirmer
- 4. « OK » depuis la boîte de dialogue « Export Multisample » pour confirmer

7.6.4.8.3 Suppression de plusieurs « Samples »

Lors de la suppression d'un multi-échantillon, on a le choix d'effacer on non les échantillons liés et qui ne seront plus utilisés après la suppression
On peut aussi supprimer par lot tous les multi-échantillons ou tous les échantillons et multi-échantillons.

Accès à la boîte de dialogue « Delete Multisample »

- Command « Delete » du menu de n'importe quelle page de la section d'édition de Multisample pour ouvrir la boîte de dialogue « Delete Multisample »



Supprimer un multi-échantillon

- « Selected » choisissez le multi-échantillon à supprimer
  « OK » pour confirmer
- Case « Delete Unassigned Samples » pour supprimer également tous les échantillons laissés libres après la suppression du multi-échantillon et non utilisés par d'autres multi-échantillons
  A utilisez avec précaution

Supprimer de tous les multi-échantillons de la mémoire RAM

- « All Multisamples » pour supprimer de tous les multi-échantillons
  « OK » pour confirmer

Supprimer tous les échantillons de la mémoire RAM

- « All Samples, Multisamples, Drum kits Sample » pour supprimer tous les échantillons de la mémoire RAM
  Réinitialise complètement la RAM et peut être utilisé pour résoudre les problèmes de gestion de la mémoire
  « OK » pour confirmer

7.6.4.9 Créer des nouveaux sons à partir de « Multisamples »

Pour créer un nouveau son en mode son :

- 1. Passez en mode « Sound »
- 2. Choisissez un son similaire à celui à créer

Ou bien

Commande « Initialize Sound » du menu de page pour démarrer à partir d'un son vide

- 3. Allez à la page « Sound> Basic> OSC »
- 4. Boutons radio de droite pour sélectionner l'un des oscillateurs disponibles
- 5. Différents paramètres de la section « OSC Multisample » pour affecter le multi-échantillon au calque « High » ou « Low » de l'oscillateur sélectionné

  Votre nouveau multi-échantillon peut être trouvé dans la banque RAM des multi-échantillons
- 6. Continuez à éditer le son, comme indiqué dans les pages consacrées à l'édition sonore.

7.6.4.10 Créer des nouveaux Drum Kits à partir de « Multisamples » percussifs

Pour créer un nouveau « Drum kit » en mode « Sound » :

- 1. Passez en mode « Sound »
- 2. Choisissez un Drum kit similaire à celui que vous allez créer

Ou bien

Commande « Initialize Sound » du menu de page pour démarrer à partir d'un son vide

- 3. Allez à la page « Sound> DrumKit> DrumKit »
- 4. « KEY » pour sélectionner une note

Ou bien

Pressez une touche du clavier pour sélectionner sa note

- 5. Cases d'option sous le diagramme du clavier pour sélectionner l'un des calques disponibles
- 6. Différents paramètres de la section « Drum Sample » pour affecter un échantillon au calque actuel ou à l'oscillateur sélectionné

  Votre nouvel échantillon peut être trouvé dans la banque d'échantillons RAM
- 7. Continuez d'éditer le kit de batterie, comme indiqué dans les pages consacrées à l'édition du son

7.6.4.11 Assigner le nouveau « Sound » ou « Drum Kit » à une « Partie » / « Track »

Les nouveaux « sounds » ou « Dum kits » sont contenus dans les banques d'utilisateurs.

Assignez-les aux pistes du clavier, de l'accompagnement ou du moreceau, comme vous le feriez avec n'importe quel autre kit de son ou de batterie. Les kits de batterie conviennent mieux à la piste Drum ou Percussion.

Une fois terminé, enregistrez le jeu de sons (jeu de clavier, entrée SongBook, paramètres de style, morceau MIDI) pour préserver votre édition.

7.6.4.12 Créer des « Audio Groove Slices » par « Time Slicing »

7.6.4.12.1 Création d'échantillons séparés à partir d'une rainure audio en tranches 372
7.6.4.12.2 Extension des queues d'échantillons.....374

7.6.4.12.1 Création d'échantillons séparés à partir d'un Groove audio « Sliced »

Après l'enregistrement ou le chargement d'un groove audio, il faut le découper pour créer :

- ✓ une série d'échantillons de percussion séparés,
- ✓ un multi-échantillon pour les organiser sur le clavier
- ✓ et un MIDI Groove contenant la séquence originale convertie en événements MIDI.

À la fin, il faut l'enregistrer en tant que nouveau « Sound ».

7.6.4.12.1.1 Comment ça marche 372
7.6.4.12.1.2 Trancher : « Slicing » 373
7.6.4.12.1.3 Le multi-échantillon généré.....373
7.6.4.12.1.4 Le Groove MIDI généré.....374
7.6.4.12.1.5 Test du Drum kit généré 374
7.6.4.12.1.6 Ajuster si besoin les paramètres de « Slicing » 374

7.6.4.12.1.1 Comment ça marche

Le « Time Slicing » détecte les attaques (c'est-à-dire les coups de Kick et de caisse claire) à l'intérieur d'un groove audio rythmique et divise automatiquement le Groove audio en échantillons de percussion individuels.
Les échantillons de percussion « Slided » (tranchés) sont alors automatiquement affectés à différentes note sous forme d'un multi-échantillon, et le multi-échantillon est affecté à un « Sound ».

Les échantillons étant assignés à une note du clavier à partir de C#3, il est possible de recréer le groove audio d'origine, en jouant une échelle chromatique ascendante avec ce multi-échantillon.

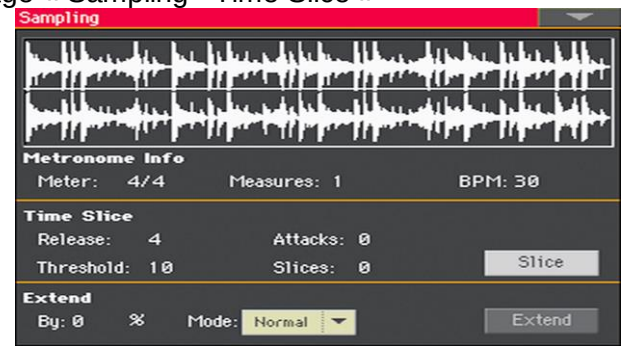
Un Groove MIDI sera également créé, contenant une séquence de notes déclenchant les échantillons percussifs tranchés dans le même ordre que dans le groove audio d'origine.

En important ensuit ce Groove MIDI dans une piste « Style » ou « Pad », cette séquence permet d'ajuster le tempo du groove sans affecter la hauteur des échantillons percussifs.

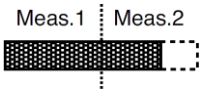
En plus, cela permet de changer l'ordre dans lequel les samples sont joués, changer le timing et éditer le pattern pour recréer une nouvelle boucle rythmique.

7.6.4.12.1.2 Trancher : « Slicing »

- 1. Allez à la page « Sampling> Time Slice »



- 2. « Meter » pour spécifier la métrique (Meter) de l'échantillon original
- 3. « Measure » pour spécifier le nombre de mesures de l'échantillon original.
  Habituellement un Groove de 1 ou 2 mesures
- 4. « BPM » affiche le tempo (en battements par minute) calculé automatiquement en fonction des paramètres « Start », « End, Meter » et « Measures » de l'échantillon original
  Il est possible de saisir manuellement les paramètres « Meter », « Mesures » et « BPM » pour rendre le découpage plus précis (« BPM » sera toujours inférieur à la valeur calculée automatiquement). Cela peut être utile, par exemple, lorsque l'échantillon réel est plus court que les valeurs « Meter » et « Measures » saisies.



  Dans l'exemple ci-dessus, le groove actuel ne dure que jusqu'à la première moitié de la mesure 2. Le tempo reconnu est 130, tandis que le tempo réel est 100. Réglez la valeur BPM sur 100, et un reste sera ajouté à la fin de la mesure du Groove, pour lui permettre de boucler de façon transparente
- 5. « Slice » pour découper le Groove Audio d'origine

7.6.4.12.1.3 Le multi-échantillon généré

Chaque échantillon individuel généré à partir du découpage de la rainure audio sera affecté à une clé différente.

Key	assigned sample/pattern	Speed %
C2	Pattern cyclique complet à la moitié de la vitesse	50%
C#2	Pattern cyclique complet à diverses vitesses	53%
D2		56%
D#2		60%
E2		63%
F2		67%
F#2		71%
G2		75%
G#2		80%
A2		84%
A#2		89%
B2		94%
C3	Pattern cyclique complet à la vitesse originale	100%
C#3 et plus	Echantillons "sliced" (tranchés)	-

7.6.4.12.1.4 Le « Groove MIDI » généré

Un Groove MIDI avec le motif original est également généré par le découpage. Le diagramme montre les échantillons tranchés individuels séparés par des lignes verticales:



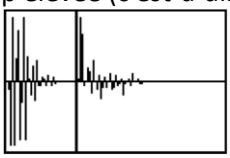
7.6.4.12.1.5 Test du Drum kit généré

- Pour tester le motif complet à une vitesse différente, jouez une note de C2 (demi-vitesse) à C3 (vitesse d'origine). Voir le tableau ci-dessus.
- Pour tester les échantillons en tranches simples, jouez des notes de C#3 et plus. Si vous jouez une gamme chromatique complète, vous pouvez reproduire le motif original.

Si un trop grand nombre d'échantillons ont été générés et que le clavier ne peut pas les contenir tous, utilisez les boutons « UPPER OCTAVE » pour transposer le clavier, et écoutez également les échantillons dépassant la limite supérieure.

7.6.4.12.1.6 Ajuster si besoin les paramètres de « Slicing »

- Ajustez « Release » (Si la procédure « Slice » n'a pas donné de résultats satisfaisants) et déclenchez à nouveau sur le bouton « Slice ».
  La valeur « Release » modifie le nombre d'attaques reconnues en jouant sur le temps minimum entre 2 reconnaissances.
  Par exemple, dans l'exemple ci-dessous, la seconde attaque peut être perdue, si la valeur « Release » est trop élevée (c'est-à-dire trop longue) :

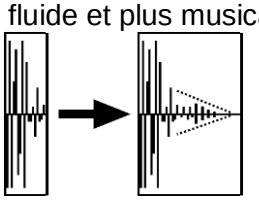


- Si cela ne donne pas de bons résultats, essayez d'ajuster « Threshold », et déclenchez à nouveau sur « Slice »
- Du fait de l'imprécision produite par l'arrondi sur la valeur « Tempo » pendant l'opération « Slice », il faut parfois ajuster les paramètres (Sample> Edit) « Start » / « End », avant d'obtenir une boucle de groove satisfaisante
  Terminez en déclenchant « Slice »

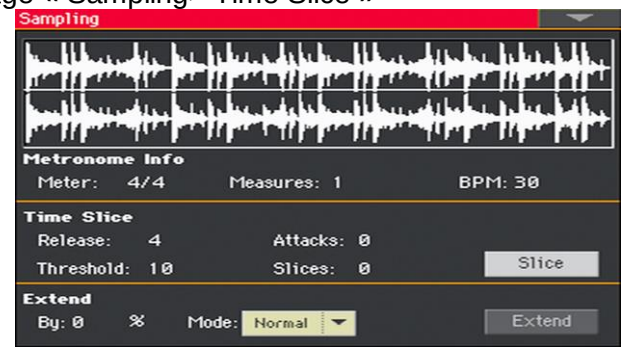
Continuez à expérimenter différents paramètres. L'édition d'un groove audio est un processus d'expérimentation, constitué d'essais et d'erreurs.

7.6.4.12.2 Extension des queues d'échantillons

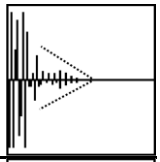
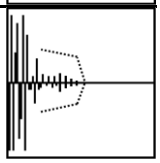
Lors de l'utilisation d'un Groove tranchés avec un tempo plus lent que l'original, un écart gênant peut être audible entre 2 échantillons.
La fonction « Extend » permet de résoudre ce problème en ajoutant une «queue» à tous les échantillons, rendant leur Decay plus fluide et plus musical.



- 1. Utilisez si nécessaire « Extend » après avoir tranché et testé le Groove
- 2. Allez à la page « Sampling> Time Slice »



- 3. (Extend) « By » pour définir la longueur de la queue ajoutée aux échantillons (en pourcentage)
  Un réglage de 20-30% convient généralement à la plupart des Grooves
  Utilisez des valeurs plus ou moins hautes selon le tempo du « style » qui inclura le Groove. Pour pouvoir ralentir beaucoup le Groove, attribuez des valeurs plus élevées à « By », cependant des valeurs « By » trop élevées peuvent produire des artefacts audibles
- 4. Menu pop-up « Extend Mode » pour choisir le mode de décroissance de la « queue » ajoutée : Decay linéaire ou maintien plus long suivi d'une chute brutale

Normal	Adapté aux sons percussifs à décroissance courte (mais pas immédiate) L'enveloppe « Tail » est linéaire et le niveau décroît rapidement	
Long	Approprié aux cymbales, dont le son devrait être maintenu jusqu'à la prochaine note L'enveloppe «Tail» est maintenue en décroissant lentement, avant de chuter subitement à la fin	

- 5. « Extend » ???
- 6. jouez une note de C2 (demi-vitesse) à C3 (vitesse d'origine) pour tester le motif complet à une vitesse différente (Voir le tableau ci-dessus)

Ou bien

Jouez des notes de C#3 et plus pour tester les échantillons en tranches simples

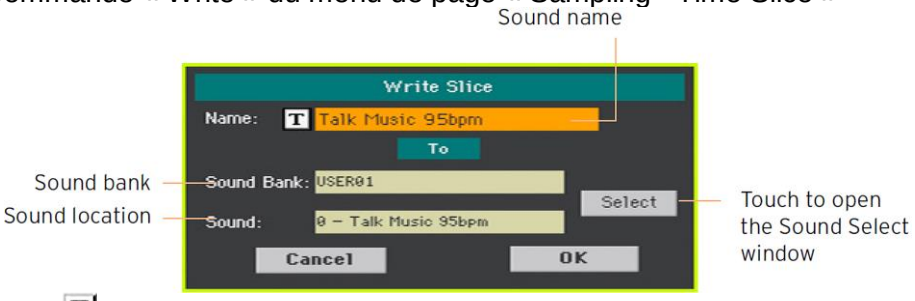
Si vous jouez une gamme chromatique complète, vous pouvez reproduire le motif original

- 7. changez les réglages et répétez l'opération « Extend » si le résultat n'est pas satisfaisant

7.6.4.13 Sauvegarder les « Audio Groove Slices »

Après la procédure de découpage, les données doivent être enregistrées sous la forme d'un nouveau « Sound », avec une série d'échantillons de percussion séparés, un multi-échantillon les répartissant sur le clavier. Un « Groove MIDI » contenant la séquence originale convertie en événements MIDI sera également créé.

- 1. Commande « Write » du menu de page « Sampling> Time Slice »



- 2. Icône T (Text Edit) pour ouvrir si besoin le clavier virtuel et modifier le nom « OK » sous le clavier virtuel pour confirmer
- 3. « Select » dans la boîte de dialogue « Write Slice » pour ouvrir la fenêtre « Sound Select » qui permet d'enregistrer sur un autre emplacement
  Choisissez un emplacement comme si vous choisissiez un son
  Les emplacements vides sont représentés par des tirets (---)
  4. « OK » pour confirmer l'opération Write, depuis la boîte de dialogue « Write Slice »

Avec le son et les « échantillons » et « multi-échantillons » associés, un « groove MIDI » portant le même nom sera également sauvegardé dans la mémoire RAM.

> La mémoire RAM étant effacée lors de la mise hors tension de l'instrument, il faut convertir immédiatement le « Groove MIDI » en motif « Style » ou « Pad », comme expliqué dans les pages suivantes.

7.6.4.14 Utiliser les « Audio Groove Slices » dans un « Style » / « Pad »

Les tranches de « groove audio » générées peuvent être utilisées dans un « style » ou un « pad », en important le « Groove MIDI » sur une piste dans laquelle le son correspondant est assigné.

Les « Grooves Audio » importés peuvent jouer à différentes valeurs de Tempo, cependant, ils ne seront pas transposés selon les accords joués (car ce sont des données audio).

7.6.4.14.1 Importation du Groove MIDI sur une piste « Style » ou « Pad » 376
7.6.4.14.2 Affectation du son à la piste Style ou Pad 377

7.6.4.14.1 Importation du « Groove MIDI » sur une piste « Style » ou « Pad »

- 1. Passez en mode « Style Play » pour choisir le style utilisateur auquel attribuer le groove
- 2. Bouton **RECORD** pour accéder au mode « Style/Pad Record » et choisir l'une des options d'enregistrement « Style » ou « Pad »
- 3. Accédez à la page « Style / Pad Record> Import / Export> Groove »

- 4 Menu pop-up « From » pour choisir le Groove MIDI
  Ce menu n'apparaît que si un Groove MIDI a été généré
- 5. Menu pop-up « To E / CV » pour choisir un élément de style cible et une variation d'accord
- 6. Menu pop-up « To Track » pour choisir une piste cible
  La piste Drum est un bon choix car elle est ainsi adaptée aux sons standards du Drum kit (pour les comptages, les pauses, etc.)
- 7. « Execute » pour confirmer

7.6.4.14.2 Affectation du son à la piste « Style » ou « Pad »

Après avoir importé le « Groove MIDI », affectez à la piste qui le joue, le son généré par la procédure « Time Slicing ».

Affectation du son à un « style »

- 1. Passez en mode « Style Play » pour choisir le style utilisateur auquel attribuer le son
- 2. Allez sur la page « Style Play> Main », et choisissez le volet « Volume »
- 3. Bouton **TRACK SELECT** pour voir les pistes d'accompagnement (Style Tracks View)
- 4. Touchez l'icône de la piste à laquelle attribuer le son (par exemple « percussion »)
- 5. Choisissez le son dans la banque utilisateur
- 6. Sauvegardez les paramètres de « style ».

Affectation du son à une piste d'élément de « style »

- 1. Allez à la page principale du mode « Style Record »
- 2. Sélectionnez la piste à laquelle attribuer le son (la piste de percussion par exemple)
- 3. Touchez le nom du son à côté du paramètre « Trk »
- 4. Choisissez le son dans la banque utilisateur
- 5. Sauvegardez le « style »

Affectation du son à un « pad »

- 1. Allez à la page principale du mode « Pad Record »
- 2. Touchez le nom du son à côté du paramètre « Pad Track »
- 3. Choisissez le son dans la banque utilisateur
- 4. Sauvegardez le « Pad »

7.6.4.15 Utiliser les « Audio Groove Slices » dans d'autres « Sounds »

Vous pouvez utiliser dans d'autres sons le multi-échantillon et les échantillons générés par une opération « Time Slicing ».

- 1. Accédez au mode « Sound » et choisissez un Son similaire à celui auquel le multi-échantillon est à attribuer
  Commande « Initialize Sound » du menu de la page pour débuter à partir d'un son vierge
- 2. Allez à la page « Sound> Basic> OSC » et sélectionnez l'un des oscillateurs
- 3. Choisissez le nouveau multi-échantillon dans la zone RAM et attribuez-le à l'une des deux couches « High » ou « Low »
- 4. Commande « Write Sound » du menu de page pour enregistrer le son dans un emplacement utilisateur vide

7.7 AUDIO In/Out & « Voice Processor »

Démo des effets TC Helicon : https://www.youtube.com/watch?v=ybQ3K3hzO8E

7.7.1 CONFIGURER AUDIO OUTPUT ET LES EFFETS FINAUX 378
7.7.2 BRANCHER LES ENTRÉES AUDIO 384
7.7.3 EDITER LES EFFET VOCAUX 391

7.7.1 Configurer « AUDIO Output » & effets finaux

7.7.1.1 Connexion des sorties audio....378
7.7.1.2 Choisir les sorties audio pour les entrées audio microphone et ligne 378
7.7.1.3 Envoi de l'entrée audio du microphone ou de la ligne au PaAS 378
7.7.1.4 Choisir les sorties audio pour le clic du métronome....380
7.7.1.5 Programmation des effets de mastering MaXX....380

7.7.1.1 Connexion des sorties audio

Connectez les sorties audio comme décrit § 1.3.4 ci-dessus. S'il est installé, le système d'amplification PaAS (en option) fonctionnera en parallèle avec les sorties audio principales.

7.7.1.2 Choisir les sorties audio pour les entrées AUDIO MICROphone et LINE

Le signal entrant aux AUDIO INPUTS peut être envoyé aux sorties principales ou aux sous-sorties auxiliaires. Par défaut, les sorties audio GAUCHE et DROITE principales sont sélectionnées.

- « Audio Out » à la page « Global> Audio & Video> Audio In » pour choisir les paires de sortie audio
  - Left+Right ; Sorties principales GAUCHE et DROITE
  - Out1+2 : sous-sorties Séparé 1 & 2

7.7.1.3 Envoi de l'entrée audio du microphone ou de la ligne au PaAS

Pour envoyer le signal d'entrée audio souhaité au PaAS :

- « Audio In » pour sélectionner l'entrée audio
- « Audio Out » pour envoyer le signal aux sorties principales Left + Right

Envoyer « Sounds » & « Drum kits » aux sorties audio

Les sons de chaque partie ou piste du clavier, les morceaux Style ou MIDI, ainsi que chaque famille de Drum, peuvent être envoyés à une sortie audio séparée. Ce routage est « global » et ne changera pas lors du changement de « Keyboard Set », « style » ou « morceau ».

7.7.1.3.1 Choisir les sorties audio pour le « clavier », le « style » et les « Players » 378
7.7.1.3.2 Choisir les sorties audio pour les familles Drum 379

7.7.1.3.1 Choisir les sorties audio pour le clavier, le « style » et les « Players »

Le **clavier**, le « style » et le son de chaque « Player » peuvent être envoyés à différentes sorties audio.

- 1 Allez à la page « Global> Style / Kbd, Player 1 ou Player 2 » (selon le son à router vers une sortie audio)
- 2 Choisissez une sortie audio (ou une paire de sorties) pour chacune des parties / pistes

Left+Right	La partie / piste sélectionnée est connectée aux sorties gauche et droite, en stéréo. Il est également envoyé au système d'amplification PaAS, s'il est installé. La partie / piste est également envoyée aux processeurs d'effets internes ▪ Curseur **MASTER VOLUME** pour régler le volume
Out1+2	La partie / piste est connectée aux sous-sorties 1 et 2, en stéréo. Elle n'est pas envoyée aux processeurs d'effets internes Le curseur **MASTER VOLUME** n'a aucun effet sur celui-ci
Out1, Out2	La partie / piste sélectionnée est connectée à la sous-sortie 1 ou 2. Elle est mixée en mono. Elle n'est pas envoyée aux processeurs d'effets internes Le curseur **MASTER VOLUME** n'a aucun effet sur celui-ci

7.7.1.3.2 Choisir les sorties audio pour les « Drum Families »

Les « Drum kits » peuvent être traités comme des pistes / sons ordinaires, ou comme des ensembles de sons percussifs séparés pouvant être acheminés vers différentes sorties audio.

« Drum Kits » traités comme des pistes ordinaires

Vous pouvez envoyer le kit de batterie à une sortie audio (ou à une paire de sorties) en tant que piste ordinaire. Toutes les familles de Drum seront envoyées à la sortie choisie pour la piste assignée au Drum Kit.

- « Drum Kit Output> As Track » à la page « Global> Audio et vidéo> Drum / Metro » pour traiter les « Drum Kits » comme des pistes ordinaires



Kits de batterie traités séparément

Chaque famille de Drum peut être envoyée à une sortie audio séparée (ou à une paire de sorties). Ceci est utile si vous voulez, par exemple, envoyer séparément la grosse caisse à un compresseur externe et à un amplificateur sub-grave.

- 1 « Drum Kit Output> As Drum Family » à la page « Global> Audio et vidéo> Drum / Metro »



- 2 Différents paramètres de la section « Drum Kit Family » pour choisir une sortie (ou une paire de sorties) distincte pour chaque famille d'instruments de percussion

7.7.1.4 Choisir les sorties audio pour le clic du métronome

Vous pouvez envoyer le clic du métronome sur l'une des sorties audio séparées (ou paires de sorties). Cela permet par exemple, d'envoyer le clic à l'amplificateur de casque du batteur uniquement.

- 1 Allez à la page « Global> Drum / Metro »
- 2 Menu pop-up « Metronome> Output » pour choisir une sortie audio (ou une paire de sorties) pour le clic du métronome

7.7.1.5 Programmation des effets de mastering « MaXX »

Fruit de la coopération de KORG avec Waves Audio®, la suite « MAXX AUDIO » contribue à rendre le son plus fort, plus clair, plus complet et plus poli. Ces effets s'appliquent à l'étape finale du chemin audio, juste avant les sorties audio.

7.7.1.5.1 Sélectionner un Preset MAXX.....380
7.7.1.5.2 Activer / désactiver les effets MAXX.....381
7.7.1.5.3 Editer le MaxxEQ.....381
7.7.1.5.4 Editer le MaxxAUDIO Master.....382

7.7.1.5.1 Sélectionner un Preset « MAXX »

Les Presets MAXX permettent de programmer rapidement programmer les paramètres « EQ » et « Master ».

- 1. Accédez à n'importe quelle page de la section « Global> MAXX Master EQ »
- 2. Menu pop-up « MAXXAUDIO » en haut de la page pour choisir un Preset MAXX



Choisir les Presets par défaut pour les sorties audio, les écouteurs et le système d'amplification PaAS

- 1. Allez à la page « Global> MAXX Master EQ> Default Preset »

➢ 2. Utilisez le menu contextuel en haut de la page pour choisir un Preset MAXX

Audio Output/ Headphones Preset	Utilisé uniquement quand aucun système d'amplification PaAs n'est installé ou lorsque les écouteurs sont insérés
Amplification System Preset	Utilisé uniquement lorsque le système d'amplification PaAS est installé et qu'aucun casque n'est inséré

7.7.1.5.2 Activer / désactiver les effets « MAXX »

L'activation/désactivation des effets MAXX permet de rendre le son plus fort ou plus plat.

➢ 1 Accédez à n'importe quelle page de la section « Global> MAXX Master EQ »
➢ 2 « On / Off » en haut de la page pour activer ou désactiver les effets MAXX



Les morceaux MP3 sont toujours enregistrés sans les effets MAXX. Cela évitera d'ajouter le traitement final au traitement déjà appliqué aux fichiers MP3.

7.7.1.5.3 Editer le « MaxxEQ »

« MaxxEQ » est une égalisation de fréquence à spectre complet, positionnée à la fin de la chaîne de signaux, juste avant les sorties audio principales.

✓ On a la possibilité de concevoir des courbes d'égalisation afin de façonner un son
✓ « MaxxEQ » dispose de 7 bandes entièrement programmables avec un gain, une fréquence et des paramètres Q réglables

- Allez à la page « Global> MAXX Master EQ> EQ » pour Accéder au MaxxEQ



- « MAXXEQ On / Off » pour activer / désactiver l'égalisation

Programmation de l'égaliseur

- « Gain » pour modifier l'accentuation ou l'atténuation de la bande correspondante (pour rendre les fréquences plus fortes ou plus faibles)
- « Freq » pour changer la fréquence centrale de la bande correspondante
  Centrez-le sur la fréquence problématique ou sur les harmoniques que vous voulez accentuer ou atténuer.

- « Q » pour ajuster la "qualité" du filtre EQ
  - Valeurs élevées : filtres plus étroits et plus précis pour corriger des fréquences précises
  - valeurs basses :pour une égalisation plus musicale et plus douce
- « On / Off » sous chaque bande pour activer / désactiver les bandes correspondantes

Le diagramme permet de visualiser toutes les modifications, en montrant les variations de forme de la courbe EQ selon les valeurs de paramètres.

7.7.1.5.4 Editer le « MaxxAUDIO Master »

Le Master « MaxxAUDIO» contrôle les effets « MaxxBass », « MaxxTreble », « MaxxStereo » et « MaxxVolume ». Positionné à la fin de la chaîne de signaux, juste avant les sorties audio, il ajoute au son des basses plus profondes et riches et des aigus plus propres, plus chauds et plus articulés, et cela sans perte de RMS (c'est-à-dire, volume moyen perçu). Le traitement génère également une image stéréo plus large et plus précise.

NB : Veillez à ne pas mettre tous les curseurs au maximum, sous peine de distorsion provoquée par l'addition de tous les volumes.

Activer/désactiver les effets

- Aller à la page « Global> MAXX Master EQ> Master » pour accéder au MaxxAUDIO Master



- « On / Off » au-dessus de chaque curseur pour activer/désactiver l'effet correspondant

Programmation des effets Master

- Vumètres « IN » / « OUT » pour visualiser le niveau d'entrée audio et de sortie du processeur « MaxxAUDIO » (Les niveaux ne doivent pas atteindre la zone rouge sous peine de distorsion)
- curseurs virtuels pour régler le niveau du paramètre correspondant
  En cas de niveau d'entrée trop élevé, diminuez le niveau des « Sounds », des « styles » et des « morceaux » en cours de lecture
  En cas de niveau de sortie trop élevé, diminuez le niveau des différents contrôles « Maxx AUDIO » (en particulier, le contrôle du volume)

MaxxBass

« MaxxBass » est conçu pour entendre des basses fréquences située en deça de ce que les haut-parleurs peuvent normalement fournir.
Pour cela, « MaxxBass » isole ces basses fréquences et les analyse pour créer un ensemble d'harmoniques de fréquence plus élevées, que les haut-parleurs peuvent reproduire.
Les harmoniques reproduites par le haut-parleur sont perçues par le cerveau comme les basses fréquences d'origine.

Enfin, une compression dynamique focalise et clarifie les fréquences les plus basses.
Le résultat est un son plus puissant, avec une réponse prolongée des basses jusqu'à 1,5 octave en dessous de la fréquence de chute du haut-parleur.

MaxxTreble

« MaxxTreble » est conçu pour améliorer les hautes fréquences, notamment pour les systèmes « One way Drive ».
A l'aide de technologies développées pour les plug-ins audio Waves professionnels, « MaxxTreble » fonctionne comme un processeur dynamique non-linéaire qui améliore la réponse en fréquence élevée, offrant un son net et agréable, tout en minimisant la distorsion.

Les hautes fréquences sont ainsi plus fortes, plus nettes et mieux définies, sans avoir à se soucier de l'écrêtage ou de la limitation des crêtes.

MaxxStereo

« MaxxStereo » est conçu pour fournir pour une image stéréo plus réaliste et plus large, semblable aux sons du cinéma moderne.
La séparation stéréo perçue est ainsi améliorée pour des haut-parleurs rapprochés (comme le système d'amplification PaAS en option).

MaxxVolume

« MaxxVolume » est conçu pour la compensation de dynamique, en ajustant les niveaux RMS.

- ✓ La technologie « Peak Limiting » augmente le volume sans distorsion audible
- ✓ Une compression de bas niveau augmente la clarté des sons faibles, en particulier dans les environnements bruyants et à faible volume
- ✓ La technologie « Noise Gating » élimine le bruit de fond et le bruit du système.

7.7.1.5.5 Sauvegarde d'un Preset « MAXX »

Ouvrir la boîte de dialogue « Write Maxx Preset »

- 1. Accédez à la page quelconque de la section « Global> Maxx Master EQ »
- 2. Commande « Write Global Maxx Preset » du menu de page pour ouvrir la boîte de dialogue Write Maxx Preset

Sauvegarder sur le preset « Maxx » actuel

- « OK » pour remplacer le Preset en cours

Écrire dans un autre emplacement Preset « Maxx »

- 1. Menu pop-up « Maxx Preset » pour choisir un emplacement différent
- 2. Icône T (Text Edit) pour ouvrir le clavier virtuel et modifier le nom du Preset « Maxx »
- 3. « OK » sous le clavier virtuel pour confirmer le nom
- 4. « OK dans la boîte de dialogue « Write Maxx » Preset pour confirmer l'opération

7.7.2 Brancher les « AUDIO Input »

7.7.2.1 Brancher un périphérique un périphérique LINE AUDIO 384
7.7.2.2 Façonner le son de « Lead Voice » 384

7.7.2.1 Brancher un périphérique un périphérique LINE AUDIO

7.7.2.1.1 Connexion du périphérique LINE AUDIO (Cf. § 5.2.1 ci-dessus)..... 384
7.7.2.1.2 Connexion d'un microphone (Cf. 5.2.2 ci-dessus) 384

7.7.2.1.1 Connexion du périphérique LINE AUDIO (Cf. § 5.2.1 ci-dessus)

Cf. paragraphe 5.2.1 ci-dessus.

7.7.2.1.2 Connexion d'un microphone (Cf. 5.2.2 ci-dessus)

Cf. paragraphe 5.2.2 ci-dessus.

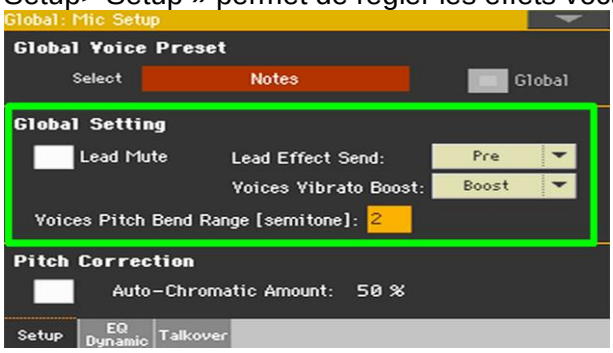
7.7.2.2 Façonner le son de « Lead Voice »

La voix principale est la voix du claviériste ou d'un chanteur, entrant par l'entrée micro. On peut y appliquer des effets et corriger la hauteur, avant de l'envoyer au « Voice Processor ».

7.7.2.2.1 Réglage des commandes générales de la voix principale 384
7.7.2.2.2 Réglage de la correction de la hauteur de la voix principale 385
7.7.2.2.3 Mixer la voix principale 386
7.7.2.2.4 Ajout de Egalisation, Compression / deEsser & Gate à la voix principale 386

7.7.2.2.1 Réglage des commandes générales de la voix principale

La page « Global> Mic Setup> Setup » permet de régler les effets vocaux principaux.



- Case « Lead Mute » à la page « Global> Mic Setup> Setup » pour activer / désactiver la voix principale dans le mixage
  On n'entend plus que les voix et les effets d'harmonie

Etat Pre/Post de « Lead Voice FX Send »

- Menu pop-up « Lead Effect Send » pour choisir l'état Pre/Post de « Lead Voice FX Send »
  Commandes « Lead to » de la page « Style Play / SongPlay> Voice Preset> FX Mixer » pour régler le niveau d'envoi « Lead Voice FX »

Pre	L'effet Lead Voice sera toujours entendu
Post	L'effet « Lead Voice » dépend du curseur Level de canal ou du commutateur « Mute »

« Vibrato » & « Bending »

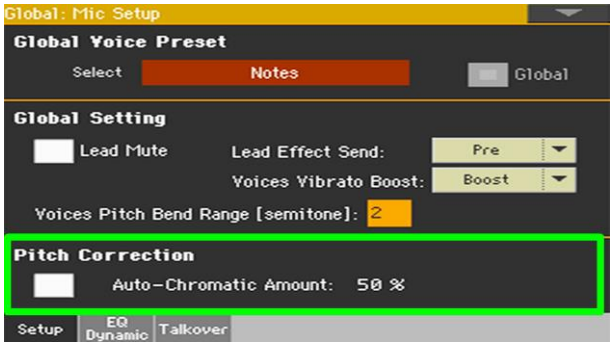
- Menu pop-up « Voices Vibrato Boost » à la page Global> Mic Setup> Setup » pour spécifier comment le message « Modulation » affecte le « vibrato »

Boost	Ajoute plus de vibrato une fois que la valeur de « modulation » atteint la quantité correspondante de « vibrato », puis revient à la valeur d'origine en position de repos
Manual	Permet le contrôle complet du vibrato, une fois le message « Modulation » reçu

- « Voices Pitch Bend Range » à la page « Global> Mic Setup> Setup » pour définir le Pitch Bend (en demi-tons) après la réception d'un message « Pitch Bend »

7.7.2.2.2 Réglage de la correction de la hauteur de la voix principale : « Pitch Correction »

La page « Global> Mic Setup> Setup » permet d'activer et régler la correction de hauteur de la voix principale.



- Case « Pitch Correction » pour activer / désactiver la correction automatique de hauteur chromatique
  Pour la plupart des applications, c'est tout ce qui est nécessaire pour définir cette fonctionnalité. Il n'est pas nécessaire de définir un paramètre « Key » ou « Scale »; toutes les notes chantées sur l'échelle chromatique occidentale de 12 tons sont corrigées à la tonalité de gamme la plus proche
  Ce type de correction de hauteur de voix est assez subtil dans son réglage d'usine de 50%, mais même les chanteurs les plus expérimentés et les plus talentueux produiront un léger chorus
- « Auto-Chromatic Amount » pour régler la profondeur de correction de hauteur
  - La valeur par défaut est 50%
  - Baisser la valeur vers 0% réduit l'effet de correction
  - Augmenter vers 100% l'augmente. Au-dessus de 50%, l'effet devient plus visible lorsque vous passez d'une note à l'autre. C'est l'effet d'une vitesse de transition plus rapide entre votre note d'entrée et la tonalité de gamme la plus proche, ainsi que le fait que l'algorithme essaie de vous rapprocher de la note cible

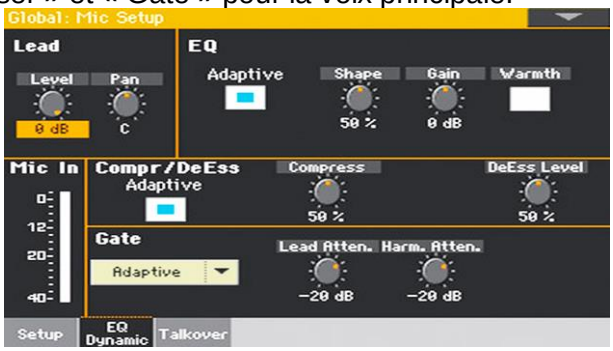
7.7.2.2.3 Mixer la voix principale

- « Level » et « Pan » à la page « Global> Mic Setup> EQ / Dynamic » pour ajuster le niveau et le panoramique de la voix principale

Level	Niveau de la voix principale	-60 dB ... 0 dB
Pan	Position panoramique de la voix principale dans le panorama stereo	L99 (entièrement à gauche) ... C0 (centre) ... R99 (entièrement à droite)

7.7.2.2.4 Ajout à la voix principale : Egalisation, Compression / DeEsser & Gate

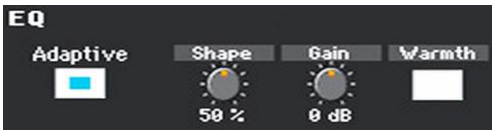
Dans la page « Global> Mic Setup> EQ / Dynamic » permet de programmer « EQ », « Compression / DeEsser » et « Gate » pour la voix principale.



Les sections « EQ », « Compression / DeEss » et « Gate » fonctionnent différemment selon l'état de la case à cocher « Adaptive » ou du menu.

7.7.2.2.4.1 Programmation de « Adaptative EQ » 386
7.7.2.2.4.2 Programmation de « Traditionnal EQ » 387
7.7.2.2.4.3 Programmation de « Adaptative Compressor » 388
7.7.2.2.4.4 Programmation du « compresseur traditionnel » 389
7.7.2.2.4.5 Programmation du « DeEsser » 389
7.7.2.2.4.6 Programmation du « Gate » 390

7.7.2.2.4.1 Programmation de « Adaptative EQ »



- Case « Adaptive » pour activer l'algorithme d'égalisation automatique et modifier le jeu de commandes de l'égaliseur. La plupart de l'ajustement est fait automatiquement

- « Shape » pour ajuster automatiquement l'égaliseur adaptatif
  Le traitement procure une courbe EQ ajoutant brillance ou « grésille » à la voix, tout en réduisant le « Mud » du à l'effet de proximité avec un microphone cardioïde
  - 0% à 50% : réduit le « Mud » tout en augmentant la brillance dans une plage adaptée à pour votre voix
  - 50% à 100% : ajoute plus de brillance

- « Shape » pour réduire le « Mud »
  La réduction de « Mud » est moindre voire non audible pour les voix avec peu de basses fréquences, c'est-à-dire les voix bien équilibrée en basses fréquences

Pour un chanteur masculin moyen (ou une chanteuse chantant très près du micro), la réduction de basse fréquence sera perceptible et bénéfique, car les voix très graves ont tendance à se perdre dans les autres instruments occupant ces fréquences. La réduction des graves a donc pour effet de mettre en valeur les fréquences moyennes et hautes qui permettent à la voix de percer au travers d'une instrumentation dense

Précisions sur le micro « cardioïde » ou « Heat-Like » :
C'est le microphone typique utilisé par les chanteurs, car il capte moins de bruit à l'arrière qu'à l'avant (afin de réduire l'entrée des sons d'instruments). Mais son effet secondaire est d'ajouter plus de basses fréquences lors d'une utilisation près de la bouche (« l'effet de proximité »). La fonction « Shape » adaptative ajuste la voix pour corriger ce défaut

- « Shape » pour ajouter des aigus
  La fonction « Shape » ajoute aussi des hautes fréquences (également appelées « Air » ou « Presence »), sans rendre la trop aigue. Les enregistrements commerciaux ne reproduisent généralement pas une voix semblable à celle d'un chanteur acoustique, car ils sont conçus pour flatter les voix et les faire percer au travers de l'instrumentation. La fonction « Shape », utilisée avec des réglages modérés, émule cet effet
  Lors des ajustements de « Shape », chantez tout en écoutant le son du système d'amplification plutôt que d'en juger uniquement par le son d'un moniteur

- « Gain » pour ajuster le niveau après avoir utilisé « Shape »

- « Warmth » pour renvoyer une bande étroite de basses fréquences pour les chanteurs qui préfèrent ce son
  La majorité des fréquences « Mud » seront encore réduites automatiquement

7.7.2.2.4.2 Programmation de « Traditionnal EQ »

- Décochez « Adaptive » pour utiliser les contrôles d'égalisation paramétrique manuels traditionnels





Il y a 3 bandes EQ :
- ✓ « Low Band Shelvin »
- ✓ Contrôle de crête / immersion paramétrique
- ✓ « High Band Shelvin »

Les 2 EQ « Shelving » amplifient/coupent toutes les fréquences inférieures ou supérieures aux fréquences définies respectivement par les commandes « Low » et « High ». Ce sont les commandes Bass et Trebble communes sur un système stéréo

L'EQ « parametric » augmente/diminue les fréquences dans une bande définie par une fréquence centrale (« Mid » inférieur) et une commande de largeur (« Mid » Central). Pour le chant, le gain d'une bande paramétrique étroite est généralement réduit pour surmonter les résonances de la pièce ou de la voix, et adoucir le son. Cependant une utilisateur expérimenté peut aussi amplifier une bande qui manquerait dans une voix.

Les 3 contrôleurs « Gain » (supérieurs) permettent un réglage de +/- 12 dB.

Les 3 contrôleurs « Fréquence » (inférieurs) permettent un réglage de 20 Hz à 20 kHz

7.7.2.2.4.3 Programmation de « Adaptative Compressor »

- Cochez « Adaptive » pour activer l'algorithme Compressor automatique et modifier le jeu de commandes. La plupart de l'ajustement est fait automatiquement.



- « Compress » pour réduire la plage entre le chant le plus fort et le plus doux afin de produire des voix plus homogènes
  L'ajustement après au moins 30s de chant est automatique
  - Le réglage d'usine de 50% établit un bon équilibre Dynamique/Modération de la voix, sans encourir le « feedback » qui est l'effet secondaire de la compression avec un micro Live

  Les compresseurs typiques nécessitent des contrôles multiples, des connaissances et de l'expérience, et du temps passé à tester et affiner une performance. Avec la fonction Adaptive Compress de TC-Helicon, celles-ci ne sont pas nécessaires.
  Avec un système moniteurs/amplification de haute qualité disposant d'une réponse en fréquence plate, la compression par « Compress » est possbile.
  Par contre les systèmes de qualité moyenne présentant des pics de fréquence peuvent provoquer un retour avec trop de compression lors de l'utilisation de « Adaptive Shape EQ »

Les bases de la compression

L'effet de la compression est plus subtil que celui de « Shape » et demande une oreille exercée.
Nous chantons généralement de manière dynamique, comme ci-dessous (les majuscules montrent des dynamiques plus fortes):

I LOVE to watch you WALK down the STREET

Pour un chant acoustique avec peu ou pas d'instrumentation cela ne pose pas de problème. Par contre avec une voix amplifiée les mots forts deviennent stridents, et pire les mots bas peuvent se perdre dans l'instrumentation.
Plus le système d'amplification et lest instruments sont forts, et plus les parties bruyantes sont prononcées.

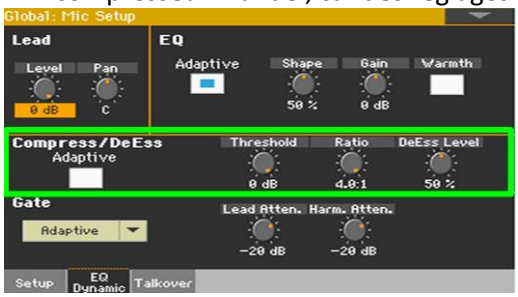
La compression cherche à transformer comme suit la dynamique:

I LOVE to watch you WALK down the STREET

Appliqué de manière appropriée, la différence entre fort et faible est réduite sans tuer la dynamique intéressante de la performance.

7.7.2.2.4.4 Programmation de « Traditionnal Compressor »

- Décochez « Adaptive » pour <u>passer de la compression au contrôle manuel</u>
  Assurez-vous de réduire le niveau de votre amplification ou de passer au casque avec le compresseur manuel, car des réglages élevés peuvent générer plus de gain et donc de retour





- « Threshold » pour <u>définir le niveau de chant pour lequel la réduction de gain (compression) spécifiée par « Ratio » se produira</u>
  - 0 dB : signal d'entrée le plus fort que le « Voice Processor » peut accepter sans distorsion
  - -30 dB : signal très silencieux. Si vous chantez toujours plus discrètement que le seuil, vous n'entendrez aucune compression
  - Un bon réglage pour l'expérimentation est de -10 dB

- « Ratio » pour <u>définir la réduction de gain</u> lorsque votre niveau de voix dépasse le seuil
  - 1: 1 : sans réduction de gain
  - 4: 1 : réduction maximale du gain vocal (par défaut)

  Le chiffre de gauche le seuil à atteindre pour les pics du chant, avant une augmentation du gain de 1 dB.

  Voici un bref exemple de l'ajustement du rapport de compression: disons qu'un mot que vous avez chanté a dépassé de 4 dB le seuil lorsque le ratio était réglé sur 4: 1. Le compresseur permettra d'augmenter seulement de 1 dB.

  « Ratio » doit être réglé au-dessus de 1.0 (1.0: 1) pour appliquer une compression quel que soit le réglage du seuil.
  La compression automatique se produit en fonction de la combinaison « Threshold » et « ratio »
  Un effet secondaire de la compression est de réduire le niveau apparent avant que la compression soit appliquée en augmentant le niveau global.

7.7.2.2.4.5 Programmation de « DeEsser »

Comme « Adaptive », le « de-Essing » est activé ou désactivé.

- « DeEss Level » pour <u>ajuster le « De-essing »</u>
  L'effet secondaire de l'ajout de hautes fréquences et de la compression de la voix, est une sibilance excessive. La Sibilance peut être décrit comme le sifflement bref qui accompagne les syllabes « S », « T » et « D ». Cela ne pose aucun problème pour un chant acoustique. Par contre une amplification combinée avec des aigus boostés, peut conduire à un sifflement perçant.
  Grâce au « DeEss Level » le niveau de Sibilance détecté est réduit rapidement et de manière transparente, en générale brièvement.

Le seul contrôle est le niveau DeEss; aucun autre réglage manuel n'est requis.

- Le réglage d'usine de 50% réduit doucement la sibilance sans devenir audible.
- un réglage plus élevé peut être nécessaire avec des réglages élevés de « compression » et de « Shape », ou pour une voix brillante et sibilante

7.7.2.2.4.6 Programmation du « Gate »

Si votre accompagnement musical est fort ou si un « Feedback » se produit, « Gate » permet de faire les ajustements nécessaires.

- Menu pop-up « Gate » à gauche pour sélectionner le mode « Gate » afin de minimiser le « Feedback » et à réduire le traitement d'effet pour les sons autre que votre voix entrant dans le micro
  En chantant plus fort qu'un seuil, le « Gate » s'ouvre et la voix passe par le système d'amplification. Quand vous ne chantez pas, la porte se ferme et bloque les sons autour de vous.
  - « Adaptative : Seuil automatique s'adaptant au style de chant pour fournir l'équilibre optimal entre le volume sonore chanté pour ouvrir la porte et le niveau de réduction des autres bruits

  - Manual : Pour les environnements audio difficiles, ou pour les utilisateurs familiers avec les paramètres de « Gate » fixe standards qui ferment ou réduisent le niveau de tout signal inférieur à un seuil défini

  - Off : Pour un environnement musical silencieux et à faible volume
- « Lead Atten » pour contrôler l'atténuation de votre niveau de voix Lead lorsqu'elle passe en dessous du seuil « Gate » et que le « Gate » se ferme
  Ce paramètre s'applique que « Gate » soit défini sur « Adaptive » ou « Manual »
  - -3 dB par défaut : Suffisant pour que votre voix ne soit pas complètement coupée si son volume descend en dessous du seuil
  - Augmentez dans un environnement sujet aux « Feedback » (moniteurs bruyants + « Shape » et « Compress » activés)
  - 0 dB : Aucune réduction de gain sur votre voix Lead
  - -30 à Off : voix « effacée » lorsque le « Gate » est activé
- « Harm Atten » pour régler la quantité d'atténuation pour « Harmony » et les « Doubling Voices » lorsque le « Gate » se ferme
  - -10 dB : Valeur par défaut fonctionnant dans de nombreuses situations
  - Réduisez davantage si une harmonisation de l'instrumentation est audible en l'absence de chant

  « Harmony » et « Doubling Voices » ont un réglage d'atténuation séparé
- « Threshold » pour définir le niveau de chant minimum à atteindre pour que le « Gate » s'ouvre pour la voix chantée
  Uniquement disponible avec « Manual Gate »
  - -40 dB : par défaut. Permet une large gamme de niveaux de chant, mais risque de laisser passer des sons instrumentaux très proches en l'absence de chant
  - -79 dB et plus : Dans un environnement instrumental fort

7.7.3 Parler au public : « TalkOver »

Isoler la voix : « TalkOver »

- « TalkOver » à la page principale du Volet « Mic » pour parler à l'auditoire

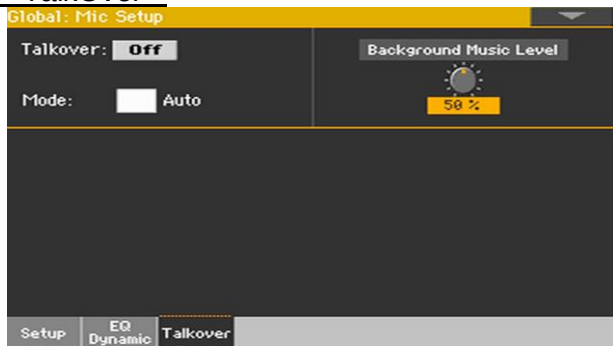


La musique de fond sera adoucie et les effets de la voix seront désactivés

- « TalkOver » pour désactiver la fonction « TalkOver »

Réglage du mode et du niveau

- Allez à la page « Global> Mic Setup> TalkOver » pour ouvrir la fenêtre d'édition des paramètres de « TalkOver »



- Case (Mode) « Auto » pour choisir entre « Manual » et « Auto TalkOver »
  - Auto : « TalkOver » sera automatiquement activé lorsque l'arrangeur ou les « Players » sont arrêtés, afin de pouvoir parler au public entre 2 chansons, sans avoir à activer/désactiver « TalkOver On / Off »

- « Background Music Level » pour définir le niveau auquel le volume de tous les sons sera réduit lorsque « TalkOver » est activé (clavier, style, Players, pad ...)
  - 100% : aucune réduction de niveau.

7.7.4 « Voice Effect » & HARMONY

7.7.4.1 Choisir un Preset vocal : « Voice Preset » 391
7.7.4.2 Harmoniser votre voix (Cf. § 5.3.2 ci-dessus) 392
7.7.4.3 Doubler votre voix (Cf. § 5.3.3 ci-dessus) 393
7.7.4.4 Effets vocaux (Cf. § 5.3.4 ci-dessus) 393

7.7.4.1 Choisir un Preset vocal : « Voice Preset »

7.7.4.1.1 Choisir un « Voice Preset » dans la bibliothèque (Cf. § 5.3.1 ci-dessus) 391
7.7.4.1.2 Choisir un préréglage vocal avec une entrée SongBook 392
7.7.4.1.3 Changer le Preset vocal global 392

7.7.4.1.1 Choisir un « Voice Preset » dans la bibliothèque (Cf. § 5.3.1 ci-dessus)

Voir paragraphe 5.3.1 ci-dessus.

7.7.4.1.2 Choisir un « Voice Preset » avec une entrée SongBook

Lors du choix d'une « entrée SongBook », le Preset vocal peut changer, si la case « Global » est décochées dans la page principale> onglet « Mic ».

7.7.4.1.3 Changer le « Voice Preset » Global

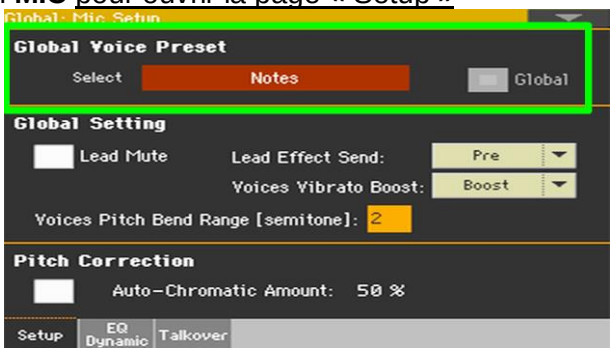
Le Preset vocal « global » est utilisé en l'absence de Preset vocal « local » dans une « entrée SongBook ». Par contre certaines « entrées SongBook » peuvent remplacer le Preset vocal « global » avec leurs Presets vocaux locaux mémorisés.

Changer le Preset vocal « Global »

- 1 Allez à la page « Global> Mic Setup> Setup »

Ou bien

SHIFT + bouton **MIC** pour ouvrir la page « Setup »



- 2 « Select » dans la zone « Global Voice Preset » pour ouvrir la fenêtre « Voice Preset » et choisir le Preset vocal global
- 3 Cochez la case « Global » pour utiliser le Preset vocal « global »

Preset vocal « global » et « local » (ou temporaire)

Le Preset vocal « global » ne change pas lorsque vous choisissez une autre « entrée SongBook ».
Un Preset vocal « local » mieux adapté à l'entrée SongBook individuelle.

Un Preset vocal choisi dans dans la bibliothèque (page principale> volet Mic) est « local » et « temporaire » et doit donc être stocké dans une « entrée SongBook » pour

Pour changer le type de Preset vocal, sélectionnez ou désélectionnez le paramètre « Global » dans « Volet Mic » à la page principale. Ce paramètre est enregistré avec chaque « entrée SongBook ».

7.7.4.2 Harmoniser votre voix

Voir paragraphe 5.3.2 ci-dessus :

- ✓ Activer et régler les voix d'harmonie
- ✓ Jouer l'harmonie

D'où viennent les accords et les notes?

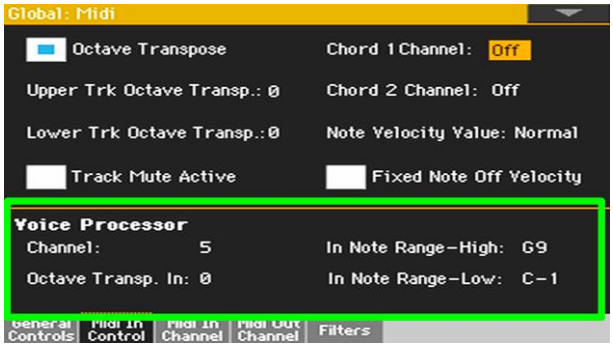
Chaque Preset vocal contient des paramètres permettant de choisir la source des accords ou des notes. Selon le préréglage, vous jouerez sur le clavier et / ou laisserez le morceau MIDI envoyer des notes à partir d'une piste sélectionnée dans le Preset.

Voir la programmation des Presets vocaux § 7.7.5 ci-dessous.

Recevoir des accords ou des notes via MIDI

Si vous utilisez un périphérique externe (séquenceur, clavier maître, etc.) pour envoyer des accords ou des notes à la section « Harmony », vous pouvez définir certains paramètres MIDI.

- 1 Allez à la page « Global> MIDI> MIDI IN Controls »



- 2 (Voice Processor) « Midi In Channel » pour choisir un canal MIDI sur lequel recevoir des accords ou des notes
- 3 (Voice Processor) « Octave Transpose In » pour transposer les accords ou les notes reçus
- 4 (Voice Processor) « In Note Range High/Low » pour définir une ou plusieurs notes à envoyer à la section Harmony du « Voice Processor »

7.7.4.3 Doubler votre voix (Cf. § 5.3.3 ci-dessus)

Voir paragraphe 5.3.3 ci-dessus

7.7.4.4 Effets vocaux (Cf. § 5.3.4 ci-dessus)

Voir paragraphe 5.3.4 ci-dessus

7.7.5 Éditer les effets vocaux de « Vocal Preset »

NDTR : La traduction de ce chapitre a fait l'objet de moins d'efforts que le reste du « User Manual » (Du fait d'une moindre priorité personnelle).
La traduction Google a donc été peu retouchée, en dehors dela présentation entièrement revue, et de la suppression de tous les mots inutiles (comme dans le reste du document) ce qui apporte déjà un peu de clarté.

Vous pouvez créer vos effets vocaux personnalisés, à enregistrer dans un Preset vocal et à attribuer à une « entrée SongBook ».

Accès à l'édition de Preset vocal

- 1 Bouton « MODE » **STYLE PLAY** ou **SONG PLAY** pour passer au mode correspondant
- 2 Bouton **MENU** et commande « Voice Preset » du menu d'édition pour choisir la section « Voice Preset »

7.7.5.1 Choisir, activer et égaliser les effets 394
7.7.5.2 Mixer la voix Lead et les effets 395
7.7.5.3 Éditer les « Harmonie Voices » 395
7.7.5.4 Éditer « Double Voice » 400
7.7.5.5 Éditer l'effet « Filter » 401
7.7.5.6 Éditer l'effet « Hard Tune » 402
7.7.5.7 Éditer l'effet « µMod » 403
7.7.5.8 Éditer l'effet « Delay » 404
7.7.5.9 Éditer l'effet « Reverb » 405
7.7.5.10 Sauvegarder un « Voice Preset » 406

7.7.5.1 Choisir, activer et égaliser les effets

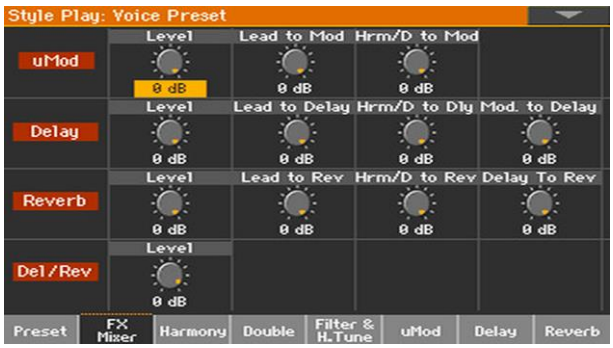
Dans la page Preset vocal> Preset, vous pouvez choisir un préréglage vocal, activer / désactiver les différents blocs d'effets, choisir les effets pour chaque bloc et les mélanger dans le préréglage vocal.



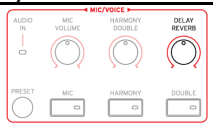
- « Select » pour choisir un Preset vocal
- « On / Off » pour activer / désactiver le bloc d'effets
  Ces commutateurs se trouvent également dans toutes les pages d'édition d'effets
- Menus pop-up à côté des noms de bloc d'effets pour choisir un effet pour ce bloc d'effets
- Paramètres « Level » pour ajuster le niveau de chaque bloc d'effet du le Preset vocal

7.7.5.2 Mixer la voix Lead et les effets

La page « Voice Preset> FX Mixer » permet de définir le niveau Master des effets et router les effets en interne.



- Potards virtuels « Level » pour <u>régler le niveau de chaque bloc d'effet</u> du Preset vocal
- (Del / Rev) « Level » pour <u>régler le niveau des blocs « Delay » et « Reverb »</u>

  Équivalent au potard physique « MIC / VOICE » **DELAY/REVERB** 

  Paramètre non mémorisé dans le Preset vocal
- Potards virtuels « Lead to Mod/Delay/Rev » pour <u>ajuster le niveau de la voix Lead</u> entrant dans chaque effet « Mod », « Delay » & « Reverb »
- Potards virtuels « Harm/D to Mod/Delay/Rev pour <u>régler le niveau des harmonies/doubles voix</u> entrant dans chaque effet « Mod », « Delay » & « Reverb »
- « Mod to Delay » pour <u>ajuster le niveau de l'effet « µMod » entrant dans le « Delay »</u>
- « Delay to Rev » pour <u>ajuster le niveau de l'effet « Delay » entrant dans la « réverbération »</u>

7.7.5.3 Éditer les « Harmonie Voices »

La page « Voice Preset> Harmony » permet de programmer les voix d'harmonie.



7.7.5.3.1 Réglage des paramètres d'harmonie généraux 396
7.7.5.3.2 Programmation des voix d'harmonie individuelles 397
7.7.5.3.3 Programmation de Expression, EQ et mix interne.....399

7.7.5.3.1 Réglage des paramètres d'harmonie généraux

La partie supérieure de la page contient des paramètres généraux.



- Menu pop-up « Set » pour choisir le set de paramètres du bloc « Harmony »
- Menu pop-up « Type » pour choisir le type d'harmonisation

Chord	Pour jouer des accords, directement au clavier, ou d'un morceau MIDI ou reçues via MIDI Choisir la source des accords comme expliqué ci-dessous
Scale	Les notes Harmony sont adaptées à la gamme sélectionnée Choisir la clé/gamme comme expliqué ci-dessous
Shift	Les notes Harmony ont exactement l'intervalle indiqué, au-dessus ou en dessous de la voix principale
Notes	Les voix Harmony reproduit les notes jouées directement au clavier, ou d'un morceau MIDI ou reçues via MIDI Choisir la source des notes de contrôle comme expliqué ci-dessous

7.7.5.3.1.1 Choisir la source des accords ou des notes 396
7.7.5.3.1.2 Choisir la clé et la gamme 396
7.7.5.3.1.3 Ajuster le niveau 397
7.7.5.3.1.4 Réglage du temps de portamento 397

7.7.5.3.1.1 Choisir la source des accords ou des notes

- Menu pop-up « Style Play Control » pour choisir une source pour les accords ou les notes contrôlant l'harmonie dans le mode « Style Play »

Chord Scan	Accords ou notes joués dans la zone déterminée par les boutons « CHORD SCAN » du panneau de contrôle
Lower	Accords ou notes joués dans la zone de clavier LOWER
Upper	Accords ou notes joués dans la zone de clavier UPPER
Full	Accords ou notes joués sur la totalité du clavier

- Menu pop-up « Song Play Control » pour choisir une source pour les accords ou les notes contrôlant l'harmonie en mode « Song Play »

Off	Aucune piste n'envoie des notes d'accords au module Harmony. Les accords peuvent toujours être reçus via MIDI
Piste 01 ... 16	Accords ou notes reçus d'une des pistes du Player
Chord Scan	Accords ou notes dans la zone déterminée par les boutons "CHORD SCAN" du panneau de contrôle
Lower	Accords ou notes joués dans la zone du clavier LOWER
Upper	Accords ou notes joués dans la zone du clavier UPPER
Full	Accords ou notes joués sur la totalité du clavier

7.7.5.3.1.2 Choisir la clé et la gamme

Avec l'harmonisation de type « Scale », tous les accords d'un morceau et de votre mélodie doivent appartenir à la même clé.

- « Key » pour définir la clé
- « Scale » pour choisir un type de gamme pour les notes d'harmonie
  3 gamme alternatives majeures et 3 mineures sont disponibles si vos intervalles d'harmonie semblent incorrects à certaines combinaisons d'accords / mélodies.

Si « Key » est choisi judicieusement en fonction de la chanson, une harmonisation de « Scale » est presque indiscernable de l'harmonie enregistrée. Il y a cependant des limites:

- ✓ « Scale » ne fonctionne pas pour toutes les chansons
- ✓ « Scale » fonctionne mieux avec les 3èmes intervalles d'harmonie (paramètre « Voice> Scale »); l'ajout du 5ème réduit le nombre de chansons compatibles

Vous devriez chanter avec un accompagnement musical et rester fidèle à une référence A = 440Hz. Cela pourrait être une chanson enregistrée ou d'autres musiciens. Choisissez une chanson simple pour commencer. Déterminer la clé de votre chanson C'est souvent le premier ou le dernier accord d'une chanson sans extensions. Par exemple G Major est une clé valide, Gm7b5 ne l'est pas.

Si vous avez de la chance la première fois, vous serez récompensé par une harmonie envoûtante sur votre chœur ou votre chanson. Sinon, vous pouvez essayer ce qui suit :

- Essayez une clé différente, peut-être la Quinte (5ème) de votre premier choix
- Choisissez une échelle alternative majeure ou secondaire différente
- Choisissez un ensemble avec seulement l'intervalle de tierce 3ème (élevé)

7.7.5.3.1.3 Ajuster le niveau

- « Level » pour ajuster le niveau de l'effet « Harmony »

7.7.5.3.1.4 Réglage du temps de portamento

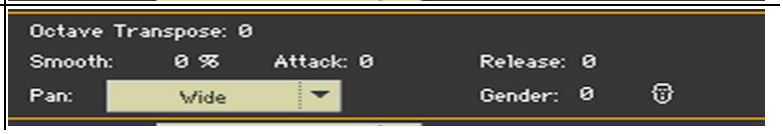
- « Portamento » pour définir la durée du « portamento »

« Portamento » est une réponse différée au mouvement de ton de votre voix chantante. Il est également appelé «Glide» dans les synthétiseurs. La plage de valeurs est approximativement égale à la durée de « Slide » ascendant ou descendant pour atteindre chaque nouvelle note.

7.7.5.3.2 Programmation des voix d'harmonie individuelles

- La zone centrale de la page contient des paramètres pour programmer les voix individuelles. C'est différent, en fonction du type d'harmonie sélectionné.

Harmony Type	Individula Voice Box
Chord	
Scale	

Shift	
Notes	

- boutons V1 ... V4 pour choisir la voix d'harmonie à programmer

Choisir le « Voicing » pour les harmonies de type « Chord »

- Menu pop-up « Voicing » pour spécifier la relation entre la note d'harmonie et la note d'entrée par rapport à l'accord en cours.
  Dans les Presets en mode Chord, les voix d'harmonie sont toujours des notes dans l'accord. Un réglage de « Up1 » fera que la voix d'harmonie sera la note suivante au-dessus de la voix d'entrée dans l'accord. Par exemple, si l'accord était Do majeur et que la note d'entrée était E, un réglage Up1 produirait une voix d'harmonie G, juste au-dessus de l'entrée E.

Choisir la gamme pour les harmonies de type « Scale »

- Menu pop-up « Scale » pour spécifier l'intervalle de la note d'harmonie par rapport à la note d'entrée dans l'échelle
  La plage de valeurs va de -2VE, soit 2 octaves sous la note d'entrée, à + 2VE, soit deux octaves au-dessus de la note d'entrée. Par exemple, un réglage de +3 entraînera une voix d'harmonie un tiers au-dessus de la voix d'entrée.

Choisir le décalage pour les harmonies de type Shift

- Menu pop-up « Shift » pour choisir l'intervalle de décalage de la voix d'harmonie par rapport à la note d'entrée
  Les valeurs vont de -24 demi-tons à +24 demi-tons.

Programmation de l'enveloppe pour les harmonies de type Notes

- Lissage pour rendre l'attaque vocale plus fluide et plus précise
  À des valeurs faibles, le lissage agit comme une correction de hauteur pour les voix d'harmonie. Avec les voix corrigées comme ça, un peu de Portamento est généralement nécessaire pour aider à adoucir les transitions de note à note à moins qu'un effet de type robot ne soit désiré. Des valeurs plus élevées offrent progressivement moins de correction. Comme Portamento, régler chaque voix avec une valeur unique du paramètre Smoothing aide les harmonies à avoir un son plus naturel. Veuillez noter que les valeurs élevées de lissage sonneront faux.
- « Attack » pour ajouter un léger fondu de volume lorsque vous frappez une note pendant une note chantée soutenue. Les valeurs vont de 0 à 1000 millisecondes.
- « Release » pour ajouter un fondu en douceur si vous relâchez votre note pendant que vous continuez à chanter. Les valeurs vont de 0 à 2000 ms.

Choisir le genre de la voix individuelle

- « Gender » pour ajuster le timbre à la voix
  Les valeurs inférieures à 0 confèrent à chaque voix un effet plus masculin et plus profond et les valeurs supérieures à 0 confèrent un effet plus féminin ou plus fin.

Régler du niveau et du panoramique des voix individuelles

- « Level » pour contrôler le volume relatif de chaque voix

C'est aussi là que les voix sont allumées. La plage de valeurs va de Off à 0 dB (Full). En règle générale, toutes les voix sont définies au même niveau, sauf si vous souhaitez mettre en surbrillance ou réduire un intervalle de voix particulier.

- « Pan » pour définir une position panoramique unique pour chaque voix
  Il y a 100 pas possibles dans chacune des positions de panoramique gauche et droite

Lorsque le type d'harmonie Notes est sélectionné, vous pouvez choisir entre le panoramique étroit, moyen et large.

7.7.5.3.3 Programmation de Expression, EQ et mix interne

La partie inférieure de la page contient des paramètres généraux pour contrôler l'expression et mélanger la voix principale et l'effet.



« Humaniser » les voix d'harmonie

- Menu pop-up « Humanize » pour choisir un style « Humanize »
  Le terme « Humanize» correspond à l'application de processus augmentant le réalisme. Tous les modes « Harmony » bénéficient de styles d'humanisation qui font que chaque voix d'harmonie réagit avec de petites variations de hauteur et de temps différentes de votre voix. Chaque style humanisé configure chacune des quatre voix différemment; La voix 1 a des valeurs de paramètres légèrement différentes de celles de la voix 4, mais les quatre voix fonctionnent ensemble pour produire un effet global utile.
  Les différents styles d'humanisation se composent de diverses quantités des modificateurs suivants:
  - Événements de tangage de début - Ceci est également connu comme 'scooping' qui ajoute une trajectoire de hauteur générée pour chaque nouvelle note qui est différente de la note chantée.
  - Modulation de hauteur - Un générateur d'ondes aléatoire oscille sur la hauteur de manière non périodique pour simuler la variation de hauteur des meilleurs chanteurs.
  - Délai de temporisation et modulation - Les chanteurs n'étant pas en mesure de démarrer des notes en même temps avec l'exactitude d'une machine, cet algorithme applique de légers délais au début des notes, puis ajoute une variation de temps modulée aux parties soutenues des notes.
  - Modulation de niveau (volume) - Cet effet est comme un trémolo subtil avec une forme d'onde non périodique ou semi-aléatoire qui simule la façon dont les différents chanteurs changent les volumes de notes en chantant.
- « Amount » pour régler le montant « Humanize » des voix d'harmonie
  Tous les styles sauf le dernier (Time & Pitch) ont été conçus à des valeurs moyennes pour vous permettre d'ajouter ou de supprimer des effets comme bon vous semble. Time & Pitch a été conçu pour vous permettre de créer des effets spéciaux intenses lorsque vous expérimentez des valeurs élevées.

Ajouter du vibrato

- Menu pop-up « Vibrato » pour choisir un style de « vibrato »
  Vibrato vous aide à séparer votre voix chantée à sec des harmonies et à ajouter un peu de mouvement au contour de la hauteur en harmonie de mode Notes. Même la plus petite quantité de vibrato appliquée à vos voix d'harmonie peut y parvenir. Comme les effets

Humanize, chaque voix est traitée différemment par l'algorithme Vibrato, de sorte que les voix ne sont pas toutes exactement identiques. Au fur et à mesure que vous parcourez la liste, 7 styles s'affichent progressivement.

- « Amount » pour régler le montant de « vibrato » pour le style global
  Tous les styles ont été conçus pour être utiles aux valeurs moyennes, mais vous pouvez ajouter ou supprimer le vibrato comme vous le souhaitez.

Egaliser les voix

- « LoEQ » et « HiEQ » pour appliquer une égalisation basse fréquence et haute fréquence à toutes les voix d'harmonie

Mixer la voix Lead

- « Lead Level » pour ajuster le niveau de la voix Lead mélangée à l'effet

7.7.5.4 Éditer « Double Voice »

La page « Voice Preset> Double » permet de programmer la double voix.



L'effet « Double Voice » utilise le même type de technologie Humanisation que dans l'effet « Harmony » pour créer jusqu'à deux versions superposées de votre voix. Les deux voix sont réglées à des intervalles unisson par opposition aux intervalles mobiles disponibles pour les voix d'harmonie. Contrairement aux techniques simples de « Detune » ou de « micro-décalage » disponibles avec l'effet « µMod », « Double » simule le son d'un doubleur en doublant plusieurs fois sa partie vocale. La plupart des paramètres d'édition de la page « Doubler » sont identiques à ceux de la page « Harmony ».

- Menu pop-up « Set » pour choisir les paramètres du bloc « Double »
- « Level » pour ajuster le niveau de l'effet Double

Modification des paramètres « Humanize »

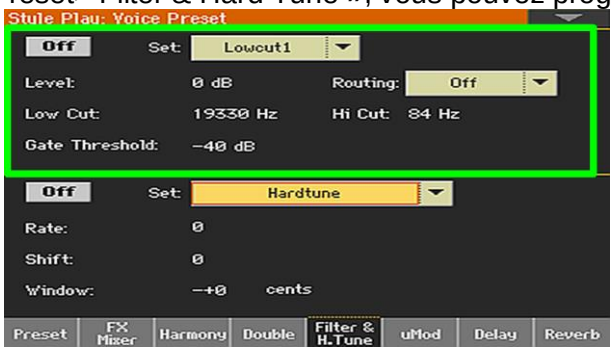
- Menu pop-up « Humanize » pour choisir un style d'humanisation
  Le terme «humaniser» signifie simplement l'application de processus conçus pour augmenter le réalisme. Contrairement au même paramètre de la page « Harmony », l'humanisation est la même pour toutes les voix doublantes.
- « Humanize Amount » pour varier la quantité d'humanisation pour les voix d'harmonie.
  Fonctionne exactement comme le paramètre « Amount » de la page « Harmony »

Mixer la voix Lead

- « Lead Level » pour ajuster le niveau de la voix principale mélangée à l'effet

7.7.5.5 Éditer l'effet « Filter »

Dans la page « Voice Preset> Filter & Hard Tune », vous pouvez programmer l'effet Filter.



Cet effet utilise des filtres raides pour émuler le son des radios, des téléphones et des périphériques qui dégradent généralement le signal audio.

Choisir le jeu de filtres

- Menu pop-up « Set » pour choisir les paramètres du bloc « Filter »
- Les paramètres « Routing » et « Gate Threshold » ne font pas partie de Set

Ajuster le niveau

- « Level » pour ajuster le niveau de l'effet Filter

Editer les paramètres de « filter »

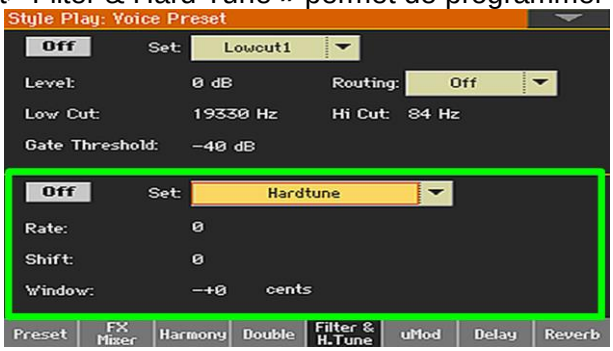
- Menu pop-up « Routing » pour spécifier l'endroit où l'effet Filter est inséré dans le chemin du signal.

Off	Aucun routage
Lead	Le filtre principal est inséré uniquement sur la voix Lead. « Harmony » et « Doubling » ne sont pas affectés
Harm+Double	Filter est inséré uniquement sur le trajet Harmony + Double
Voices	Filter est inséré à la fois sur les voix Lead, « Harmony » et « Doubling »
Harmony FX	Filter est inséré sur l'envoi « Harmony » aux effets. Les voix Lead et « Harmony » seront propres
Lead FX	Filter est inséré sur l'envoi de Lead aux envois d'effet « µMod », « Delay » et « Reverb ». La voix Lead sera proper

- « Low Cut » / « Hi Cut » pour régler la fréquence de coupure pour ces filtres de Shelving bas et haut très raides.
- « Gate Threshold » pour empêcher le « Feedback »
  Cette porte est distincte de la porte principale appliquée à l'entrée du microphone, et est utilisée pour aider à empêcher la rétroaction lors de l'utilisation du filtre avec filtrage de présence qui peut introduire une rétroaction dans un environnement en direct. Ce paramètre définit le niveau sonore que vous devez chanter pour ouvrir la porte.

7.7.5.6 Éditer l'effet « Hard Tune »

La page « Voice Preset> Filter & Hard Tune » permet de programmer l'effet « Hard Tune ».



Cet effet est un correcteur de hauteur qui a été optimisé pour produire une correction de hauteur corrective ainsi que des effets évidents rendus populaires par un certain nombre d'artistes. Cela ne fonctionne que lorsqu'un accord est reconnu.

Choisir le Set « Hard Tune »

- Menu pop-up « Set » pour choisir les paramètres du bloc « Hard Tune »

Éditer les paramètres « Hard Tune »

- « Rate » pour spécifier la vitesse à laquelle l'algorithme vous dirige vers les tonalités d'échelle
  Une valeur de 0 est désactivée et une valeur de 100 est instantanée, ce qui produit quelque chose comme l'infâme effet Cher, où l'effet de correction de hauteur est progressif et évident lorsqu'on utilise des échelles non chromatiques (celles avec au moins un saut de ton entier entre la plupart des tons d'échelle). Habituellement, des valeurs autour de 20 donnent des résultats acceptables pour une correction de hauteur corrective régulière.
- « Shift » pour définir le décalage relatif en demi-tons au-dessus ou en dessous de la voix d'entrée
  Utile pour transposer ou créer des voix de caractères tout en corrigeant simultanément le pitch
- « Window » pour spécifier à quelle distance d'une note d'échelle valide vous devez être avant que l'algorithme ne vous corrige
  Par exemple, une valeur de 80 cents signifie que vous ne serez corrigé que lorsque vous chantez à +/- 40 centièmes de la note d'échelle cible. La valeur maximale est de 600 cents. Dans une échelle Majeure n'ayant pas plus de 100 cents de chaque côté de la tonalité d'échelle, un réglage de 200 entraînerait une activité de correction à temps plein.

Éditer l'effet « Hard Tune »

La page « Voice Preset> Filter & Hard Tune » permet de programmer l'effet « Hard Tune ».
Cet effet est un correcteur de hauteur qui a été optimisé pour produire une correction de hauteur corrective ainsi que des effets évidents rendus populaires par un certain nombre d'artistes. Cela ne fonctionne que lorsqu'un accord est reconnu.

Choisir l'ensemble « Hard Tune »

- Menu pop-up « Set » pour choisir un Set d paramètres du bloc « Hard Tune »

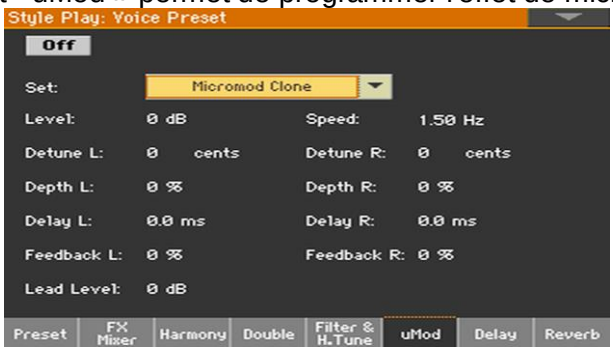
Éditer les paramètres « Hard Tune »

- « Rate » pour spécifier la vitesse à laquelle l'algorithme vous dirige vers les tonalités d'échelle
  - 0 : désactivée

  - 100 : instantané, ce qui produit quelque chose comme l'infâme effet Cher, où l'effet de correction de hauteur est progressif et évident lorsqu'on utilise des échelles non chromatiques (celles avec au moins un saut de ton entier entre la plupart des tons d'échelle)
  - Autour de 20 donnent des résultats acceptables pour une correction de hauteur corrective régulière
- « Shift » pour définir le décalage relatif en demi-tons au-dessus ou en dessous de la voix d'entrée
  Ceci est utile pour transposer ou créer des voix de caractères tout en corrigeant simultanément le pitch
- « Window » pour spécifier à quelle distance d'une note d'échelle valide vous devez être avant que l'algorithme ne vous corrige
  Par exemple, une valeur de 80 cents signifie que vous ne serez corrigé que lorsque vous chantez à +/- 40 centièmes de la note d'échelle cible. La valeur maximale est de 600 cents. Dans une échelle Majeure n'ayant pas plus de 100 cents de chaque côté de la tonalité d'échelle, un réglage de 200 entraînerait une activité de correction à temps plein

7.7.5.7 Éditer l'effet « µMod »

La page « Voice Preset> uMod » permet de programmer l'effet de micro-modulation.



« µMod » permet de créer de nombreux sons différents allant d'un épaississement subtil mais luxuriant à un effet créativement destructeur. Il utilise une combinaison de « pitch shifting stéréo » (Detune), de petites quantités de « delay stéréo » (Delay), puis un chemin complexe de filtrage, de « feedback » et de « modulation ».
« µMod » fait un travail fidèle d'émulation de sons classiques, de « chorus », de « flange » et d'épaississement.

- Menu pop-up « Set » pour choisir le Set de paramètres du bloc « µMod »
- « Level » pour ajuster le niveau de l'effet « µMod »

Editer les paramètres « µMod »

- « Speed » pour définir la vitesse de modulation de la temporisation
  Pour que cela soit audible, le paramètre de profondeur doit être différent de zéro. La plage de réglage est de 10,00 Hz (très rapide) à 0,05 Hz (très lente).
- « Detune L » / « R » pour appliquer une petite quantité de pitch shift sur les côtés gauche ou droit indépendamment
  Ce réglage est indiqué en cents et le maximum est de +/- 25 cents.
- « Depth L » / « R » pour régler la quantité de modulation du temps de retard pour les retards gauche et droit

Si un délai est réglé sur 10 ms, par exemple, un réglage de 50% fera varier le temps de retard entre 15 ms et 5 ms à la fréquence définie par le paramètre Vitesse.

- « Delay L » / « R » pour régler les temps de retard gauche et droit
  Jusqu'à 50 ms de retard sont disponibles sur les lignes à retard gauche et droite pour créer des effets de bride à slapback.
- « Feedback L » / « R » pour réintroduire une partie du signal de sortie audio du bloc uMod sur l'entrée pour créer des effets de « flange », de « tubes » et de « chorus ».
  Les valeurs supérieures à 90 ajoutent une grande quantité de gain et provoquent des distorsions et des niveaux audio plus élevés.

Mixer la voix Lead

- « Lead Level » pour ajuster le niveau de la voix principale mélangée à l'effet

7.7.5.8 Éditer l'effet « Delay »

La page « Voice Preset> Delay » permet de programmer l'effet « Delay ».



L'effet « Delay » est un écho configurable. Vous pouvez contrôler la distance entre les échos (Delay Time), et si les échos disparaissent rapidement ou lentement ou se renforcent d'eux-mêmes. En outre, il existe des contrôles de filtrage et stéréo qui vous permettent de créer de nombreux sons de retard populaires.
Les retards peuvent généralement être classés dans les deux catégories suivantes:

- ✓ Courts retards: réflexions initiales, gifles
- ✓ Long Delays (le délai stéréo maximal est de 2500 ms ou 2.5 sec.): Monotaps, stéréotappes, taps syncopés, ping-pongs (retards se déplaçant de gauche à droite).

- Menu pop-up « Set » pour choisir le Set de paramètres du bloc « Delay »
- « Level » pour ajuster le niveau de l'effet « Delay »

Editer les paramètres de délai

- « Source » pour sélectionner l'une des 2 méthodes pour définir les temps de « Delay »

Time	permet de régler manuellement le délai exact pour les lignes à retard gauche et droite avec les commandes Time L et Time R
MIDI	L'unité peut être réglée pour tirer ses temps de retard du signal d'horloge MIDI entrant.

- « Quantize Left » / « Right », lorsque la source est réglée sur MIDI, pour diviser le tempo en des sous-temps pairs (par exemple 1/4 ou quart) ou syncopés (par ex. 1/4 triolets, 1/4 notes pointées). pour les retards gauche et droit
- « Time L » / « R » pour afficher le délai exact et permettre l'édition avec tous les paramètres Source

Vous pouvez régler de 0 à 2500ms (2,5 secondes) de retard pour les lignes à retard gauche et droite

- « Feedback L » / « R » pour réintroduire une partie du signal de sortie audio du bloc « Delay » à l'entrée pour ajouter des répétitions d'écho
- « Hi Cut EQ » / « Low Cut EQ » pour ajouter des filtres passe-haut raides (Low Cut) et passe-bas (Hi Cut) pour contrôler la bande passante des retards
  L'application de ces filtres aux retards peut créer une sensation d'espace tout en n'obscurcissant pas le signal vocal principal.
- « Duck Amount » pour définir la quantité d'atténuation (réduction de gain) appliquée au signal retardé lorsqu'une voix est présente. Pour ne pas être trop évident, une légère réduction de -6 dB est préférable. Le Ducking peut également être désactivé avec ce paramètre.

Mixer la voix Lead

- « Lead Level » pour ajuster le niveau de la voix Lead mélangée à l'effet

7.7.5.9 Éditer l'effet « Reverb »

La page « Voice Preset> Reverb » permet de programmer l'effet de réverbération qui est l'effet vocal le plus courant.



Il peut ajouter un espace qui adoucit les débuts brusques et les fins de phrases lyriques. Beaucoup de types de « réverb » sont destinés à imiter le son naturel des espaces comme les églises, les clubs et les salles, mais pas tous. Certains effets de réverbération sont des recréations d'effets électromécaniques destinés à imiter des espaces réels comme des plaques et des ressorts.

Les réverbérations sont composées de premières réflexions (Early Reflections) et des sons plus réverbérants connus sous le nom de queues. Il y a généralement des contrôles pour contrôler l'équilibre du niveau de la pièce et de la queue. De plus, un petit délai peut être ajouté entre la voix sèche et le signal de réverbération qui ajoute de la clarté en séparant brièvement la voix sèche de sa réverbération. De loin le contrôle le plus important pour la réverbération est le niveau. Un seul patch de réverbération peut avoir un résultat différent pour l'audience, selon qu'il est mixé discrètement ou avec audace.

- Menu pop-up « Set » pour choisir un Set de paramètres du bloc « Reverb »
- « Level » pour régler le niveau de l'effet « Reverb »

Editer les paramètres de réverbération

- « Decay » pour régler la durée de la réverbération de 10 ms à 20 secondes. Notez que, en raison de la nature complexe des algorithmes de réverbération, un temps de déclin de 4 secondes peut sembler différent d'un style à l'autre, même lorsque les autres paramètres sont identiques.

- « Pre Delay » pour introduire un court délai (jusqu'à 100 ms) entre le signal audio sec et le début de la réverbération pour simuler des espaces et de fournir une séparation audio entre le signal sec et l'effet de réverbération.
- « Hi Color » / « Lo Color » pour ajuster les filtres de fréquence pré-réglés correspondants insérés dans le trajet de retour de la réverbération afin d'adapter la réponse aux basses et hautes fréquences et la décroissance des queues
    - Les valeurs vers -50 coupent la réponse dans sa bande respective
    - et les valeurs vers 50 augmentent la réponse.
- « Duck Amount » pour régler l'atténuation de l'effet
  Lorsque Ducking a une valeur autre que « Off », la sortie du bloc Reverb sera réduite pendant que vous chantez. À la fin d'une phrase chantée, les effets reviennent au niveau que vous avez défini, augmentant la clarté de votre voix tout en semblant très humide. Ce paramètre définit la quantité d'atténuation pour « Ducking ».

Mixer la voix Lead

- « Lead Level » pour ajuster le niveau de la voix Lead mélangée à l'effet

Sauvegarder un « Voice Preset »

Les Presets vocaux peuvent stocker les paramètres d'effets vocaux pour un rappel instantané. La bibliothèque est l'endroit où vous les organisez par type.

Remarque: Les modifications peuvent être enregistrées dans les préréglages de voix utilisateur. Ils ne peuvent normalement pas être sauvegardés sur les Presets de Factory Voice.

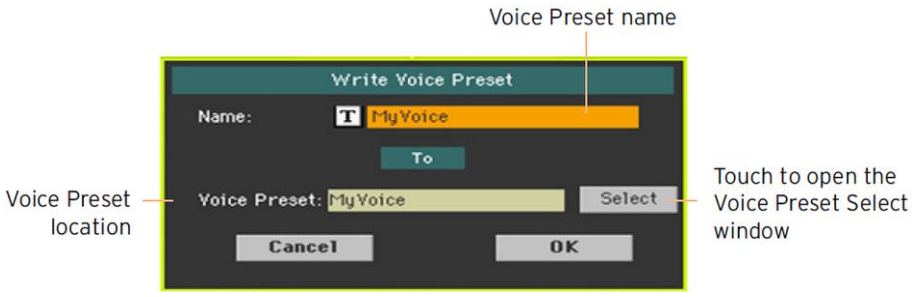
7.7.5.10 Sauvegarder un « Voice Preset »

Depuis le panneau de configuration

- Dans n'importe quel mode, maintenez la touche « MIC / VOICE » **PRESET** enfoncée pendant environ une seconde pour ouvrir la boite « Write Voice Preset »

Depuis l'écran tactile

- Dans l'une des pages Voice Preset, choisissez la commande « Write Voice Preset » dans le menu de la page pour ouvrir la boite « Write Voice Preset »



Sauvegarder sur Preset existant

- ▪ Si vous souhaitez remplacer le préréglage vocal actuel, appuyez simplement sur le bouton « OK »

Sauvegarder dans un nouvel emplacement

- 1 Si vous souhaitez enregistrer sur un emplacement différent, appuyez sur le bouton « Select » et ouvrez la fenêtre Sélection de la présélection vocale
  Choisissez un emplacement comme si vous choisissiez un préréglage vocal
  Les emplacements vides sont représentés par une série de tirets ('---').
- 2 Lorsque vous revenez à la boîte de dialogue Write Voice Preset, vous pouvez changer le nom du Preset vocal. Touchez l'icône Text Edit () pour ouvrir le clavier virtuel et éditer le nom.
  « OK » sous le clavier virtuel pour confirmer
- 3 Lorsque vous revenez à la boîte de dialogue Write Voice Preset, confirmez l'opération « Write » en appuyant sur le bouton « OK »

Enregistrement d'un Preset vocal avec un « Keyboard Set », un « style » ou un morceau

Si vous souhaitez enregistrer le Preset vocal sélectionné avec les jeux de clavier, les styles ou les morceaux, vous pouvez créer une nouvelle « entrée SongBook » basée sur ces derniers.

- Choisissez le préréglage vocal, avec les jeux de clavier, le style ou le morceau,
- puis maintenez le bouton **SONGBOOK** enfoncé pendant environ une seconde pour créer une nouvelle « entrée SongBook »

7.8 « Sound Effects »

7.8.1 EFFETS 408
7.8.2 PARAMÈTRES D'EFFETS 412

7.8.1 Effets

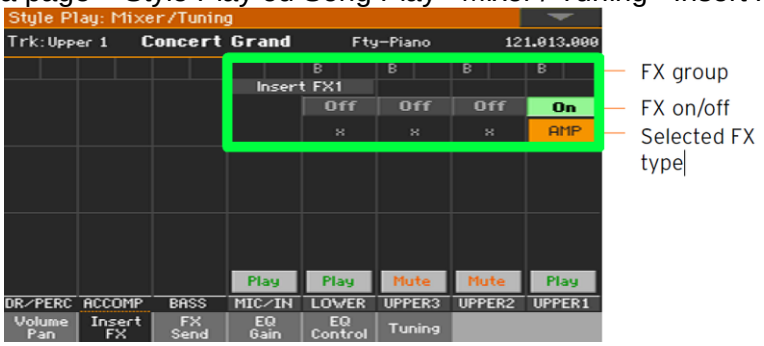
7.8.1.1 Editer les effets 408
7.8.1.2 Adapter la « Reverb » à la taille de la pièce 410
7.8.1.3 Liste des Effets 411

7.8.1.1 Éditer les effets

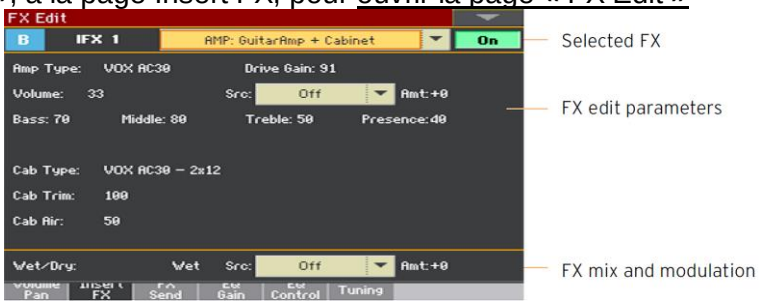
7.8.1.1.1 Éditer les effets d'insertion (IFX) 408
7.8.1.1.2 Éditer les effets master (MFX) 409
7.8.1.1.3 Mixer le signal sec (direct) et des effets 409
7.8.1.1.4 Choisir une source de modulation 409
7.8.1.1.5 Renvoyer les effets master à l'entrée MFX1 410

7.8.1.1.1 Éditer les effets d'insertion (IFX)

- 1 Allez à la page « Style Play ou Song Play> Mixer / Tuning> Insert FX »



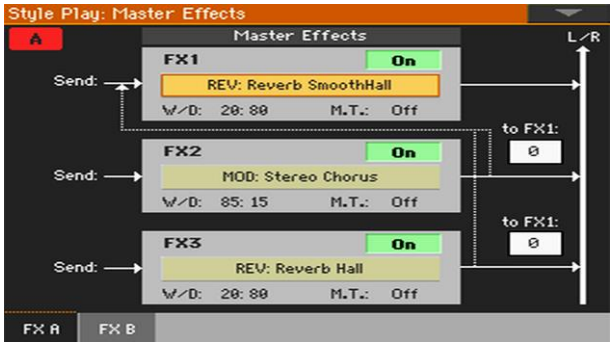
- 2 Touchez le nom du type d'effet sélectionné ou le symbole «x» sous le bouton « On/Off », à la page Insert FX, pour ouvrir la page « FX Edit »



- 3 Menu déroulant en haut de page pour choisir si besoin un effet différent
- 4 Modifiez les paramètres d'effet, comme décrit dans les pages suivantes
- 5 Bouton **EXIT** pour revenir à la page précédente

7.8.1.1.2 Éditer les effets master (MFX)

- 1 Allez à la page « Master Effects> FX A / B « contenant l'effet principal à éditer



- 2 Touchez le nom des effets assignés, à la page « FX A » ou « FX B », pour ouvrir la page « FX Edit »



- 3 Menu déroulant en haut de page pour choisir si besoin un effet différent
- 4 Modifiez les paramètres d'effet, comme décrit dans les pages suivantes
- 5 Bouton **EXIT** pour revenir à la page précédente

7.8.1.1.3 Mixer le signal sec (direct) et des effets

- « Wet / Dry » à page « FX Edit », pour régler la balance Wet/ Dry à l'intérieur du processeur d'effets correspondant
- Avec les effets master, vous pouvez définir cette valeur directement à partir des paramètres W / D de la page « Master Effects> FX »

Korg suggère :

- ✓ de ne pas modifier le mix interne des effets d'insertion, sauf si vous essayez d'obtenir un effet particulier. Régler le signal direct d'un effet de modulation trop bas pourrait, par exemple, provoquer un phasage.
- ✓ de ne pas modifier le mixage interne des effets master, sauf si vous l'affinez, car il s'agit d'un réglage général de l'effet. Pour régler la quantité d'effet appliquée à chaque son / canal, utilisez plutôt le niveau d'envoi des canaux individuels.

7.8.1.1.4 Choisir une source de modulation

Les paramètres d'effet peuvent être modulés en utilisant les messages MIDI de contrôleurs physiques internes ou par les données MIDI enregistrées dans l'une des pistes « Style » ou « Song ».

Choisissez la piste de modulation

- ✓ Avec les effets d'insertion, la modulation est toujours reçue du « son » / « partie » / « piste » à laquelle ils sont affectés

Par exemple, si l'effet d'insertion est affecté à la partie « Upper 1 », il sera modulé par la partie « Upper 1 »

✓ Avec les effets master, vous devez choisir une piste modulante

- « M.T. » (Modulation Track), Allez à la page « Master Effects> FX A / B » contenant l'effet principal à éditer, pour choisir le son modulant / partie / piste

Choisissez la source de modulation

- « Src » à la page « FX Edit » (pour les effets d'insertion ou master) pour choisir le contrôleur physique ou le type de données MIDI qui moduleront l'effet
  Pa4X utilise le système DMS (Dynamic Modulation Source), une matrice de modulation très flexible et puissante. Voir ci-dessous la liste des sources disponibles.

Réglez l'intensité de la modulation

- « Amt » à la page FX Edit (pour les effets d'insertion ou de master) pour régler l'intensité de la modulation
  Décalage par rapport à la valeur normale reçue de la source.

7.8.1.1.5 Renvoyer les effets master à l'entrée MFX1

Les effets Master sont définis en parallèle, mais vous pouvez les définir dans une chaîne série en renvoyant la sortie du processeur MFX2 ou MFX3 à l'entrée du processeur MFX1.
Ceci est utile, par exemple, pour envoyer un simulateur d'ampli de guitare à la réverbération et créer un insert supplémentaire (post-fader); ou pour envoyer un délai dans une réverbération.

- « FX1 » à la page « Master Effects > FX A / B » pour régler la quantité de signal MFX2 / MFX3 à renvoyer au processeur MFX1.

7.8.1.2 Adapter la « Reverb » à la taille de la pièce

Pa4X inclut un décalage principal pour toutes les réverbérations. Utilisez-le pour régler les queues de réverbération dans la pièce où vous jouez. Utilisez des valeurs négatives lorsque vous êtes dans une pièce très réverbérante, des valeurs positives si la pièce est trop sèche.

➢ 1 Allez à la page « Global> General Controls> Basic »



➢ 2 « Reverb Offset » pour modifier le Master Reverb

7.8.1.3 Liste des Effets

REV (reverb)
- O–verb[1]
- Reverb Hall
- Reverb SmoothHall
- Reverb Wet Plate
- Reverb Dry Plate
- Reverb Room
- ReverbBrightRoom
- Early Reflections
- Early Reflections Hi Dens[2]
- Reverb Spring
- Reverb – Gate

DEL (Delay)
- L/C/R Delay
- Stereo/CrossDelay
- St. Multitap Delay
- St. Mod Delay
- St. Dynamic Delay
- St. AutoPanningDly
- Tape Echo Sequence
- BPM Dly L/C/R BPM
- Delay Stereo BPM
- Delay St.BPM Mtap
- Delay St.BPM Mod.
- Delay St.BPMAutoPanDly
- Tape Echo BPM Classic
- Tape Echo Hold Delay[2]
- L/C/R Long Delay[2]
- St/Cross Long Dly[2]
- LCR BPM Long Dly[2]
- St. BPM Long Dly[2]

MOD (Modulation)
- Stereo Chorus
- Black Chorus/Flanger
- St.HarmonicChorus
- Classic Chorus
- Multitap Cho/Delay
- Stereo Flanger
- St. Random Flanger
- St. Env. Flanger Classic
- Flanger Stereo Phaser
- St. Random Phaser
- St. Env. Phaser
- Orange Phaser
- Small Phaser
- Phaser - Cho/Flng
- St. Phaser + Trml
- Stereo Tremolo
- St. Env. Tremolo
- Classic Tremolo
- Ensemble
- Polysix Ensemble
- Stereo Vibrato
- U-Vibe
- St. Auto Fade Mod
- St. Biphase Mod
- Stereo Auto Pan
- St. Ring Modulator
- Organ Vib/Chorus
- Rotary Speaker
- Rotary SpeakerOD

DYN (Dynamics)
- Stereo Compressor
- Dyn. Compressor
- Stereo Limiter
- Multiband Limiter
- St.Mltband Limiter
- St.MasteringLimtr
- Stereo Gate

aMP (amplifier)
- GuitarAmp + P4EQ
- GuitarAmp + Cabinet
- Amp Clean Combo
- Amp Clean Combo + Cab
- Amp California
- Amp California + Cab
- Amp Tweed
- Amp Tweed + Cab
- Amp Modded OD
- Amp Modded OD + Cab
- St. Guitar Cabinet
- Gtr. Cabinet + NR
- OD/HG - Amp Sim
- OD/Hi.Gain Wah
- OD/HyperGain Wah
- Comp - Amp Sim
- Comp - OD/HiGain
- Wah - Amp Sim
- Decimator – Amp
- AmpSim – Tremolo
- BassTubeAmp+Cab
- Bass Amp Model
- Bass Amp+Cabinet
- St. Bass Cabinet
- Tube PreAmp Model
- St. Tube PreAmp
- MicModel+PreAmp
- St. Mic + PreAmp

FILt (Filter)
- St.Parametric4EQ
- St. Graphic 7EQ
- P4EQ – Exciter
- P4EQ – Wah
- St. Wah/Auto Wah
- St. Vintage Wah
- VOX Wah
- St.Exciter/Enhncr
- Stereo Isolator
- St. Random Filter
- St. MultiModeFilter
- Talking Modulator
- 2Voice Resonator
- Vox Treble Booster
- Vocoder[3]

FrEQ (Frequency)
- St. Sub Oscillator
- Grain Shifter
- Detune
- Pitch Shifter
- Pitch Shifter BPM
- Pitch Shift Mod
- St. Pitch Shifter
- St. PitchShift BPM

MISC (Miscellaneous)
- Stereo Decimator
- St. Analog Record
- Doppler
- Scratch
- Auto Reverse
- P4EQ - Cho/Flng
- P4EQ - Phaser
- P4EQ - Mt. Delay
- Comp - Wah
- Comp - P4EQ
- Comp - Cho/Flng
- Comp – Phaser
- Comp - Mt. Delay
- Limiter - P4EQ
- Limiter-Cho/Flng
- Limiter – Phaser
- Limiter - Mt.Delay
- Exciter – Comp
- Exciter – Limiter
- Exciter-Cho/Flng
- Exciter – Phaser
- Exciter - Mt.Delay
- OD/HG - Cho/Flng
- OD/HG – Phaser
- OD/HG - Mt.Delay
- Decimator – Comp
- Cho/Flng - Mt.Dly
- Multitap Cho/Delay
- PianoBody/Damper

Note:
1: MFX A/B1 only
2: MFX A2/3, B2 only
3: MFX A2/3, B2, IFX only

7.8.2 Paramètres d'Effets

Dans ce chapitre, la présentation est clairifiée par rapport à l'original, et le texte est traduit en français (à l'exception du contenu des tableaux qui est laissé en anglais).

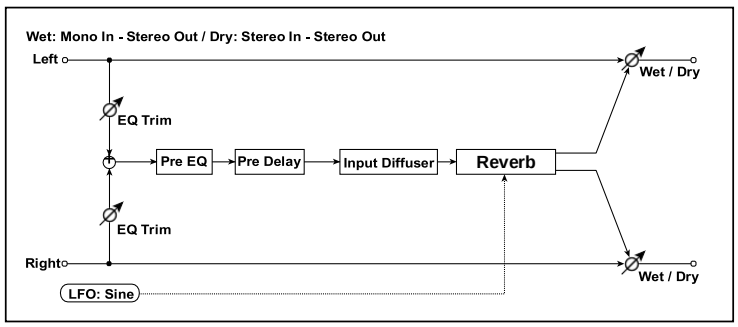
7.8.2.1 Reverbs : « REV »....412
7.8.2.2 Delay : « DEL »....419
7.8.2.3 Modulation : « MOD »....440
7.8.2.4 Dynamics : « DYN »....466
7.8.2.5 Amplifier : « AMP »....474
7.8.2.6 EQ & Filters : « FILT »....497
7.8.2.7 Frequency : « FREQ » (A poursuivre)....517
7.8.2.8 Divers : « MISC »....517
7.8.2.9 Dynamic Modulation Sources : « DMS »....517

7.8.2.1 Reverbs : « REV »

7.8.2.1.1 O-verbe....412
7.8.2.1.2 Reverb Hall....414
7.8.2.1.3 Reverb SmoothHall....414
7.8.2.1.4 Reverb Wet Plate....414
7.8.2.1.5 Reverb Dry Plate....414
7.8.2.1.6 Salle de réverbération....415
7.8.2.1.7 Reverb BrightRoom....415
7.8.2.1.8 Early Reflections....416
7.8.2.1.9 Early reflections Hi Dens....417
7.8.2.1.10 Reverb Spring....417
7.8.2.1.11 Reverb - Gate....418

7.8.2.1.1 O-verbe

« O-verbe » est une réverbération de « diffusion ».
En définissant une « taille de pièce », on modélise sa forme et ses matériaux par l'ajustement des caractéristiques de diffusion des réflexions initiales et des « Main Reverberant Wash », et par des contrôles séparés pour les temps de décroissance haut, moyen et bas
« O-verbe » comprend également une randomisation, pour des timbres plus riches et plus doux.

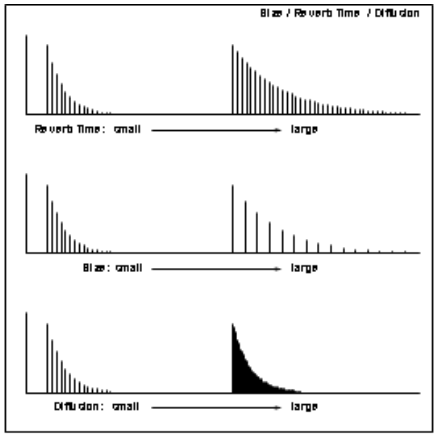


a	Trim	0...100	Sets the EQ input level.

b	Band1 Enable	On, Off	There are two fully parametric bands of peaking EQ, for adjusting the reverb timbre. These affect only the reverb, and not the dry signal. Both bands have identical parameters.	
	Band1 Fc [Hz]	200…20.00k		
	Band1 Q	0.5…10.0		
	Band1 Gain [dB]	-18.0…+18.0		
c	Band2 Enable	On, Off		
	Band2 Fc [Hz]	200…20.00k		
	Band2 Q	0.5…10.0		
	Band2 Gain [dB]	-18.0…+18.0		
	Rolloff	0…100	This controls a low pass filter on the output of the effect.	
d	Pre Delay [msec]	0…1360	Sets the delay time from the dry sound	
	Diffusion 1	0…100	Diffusion 1 and 2 soften the sound before it enters the reverb core, shaping the timbre of the initial reflections. Setting both diffusers to around 50 generally produces sufficient diffusion for smooth reverbs; extremely high levels may cause ringing. Some source material, such as vocals, may also benefit from lower settings of diffusion, allowing for more discrete echoes.	
	Diffusion 2	0…100	Diffusion1 and Diffusion2 differ in how the reflections are spaced, and the balance be- tween these two parameters will vary the character of the reverb.	
e	Size	5…100	Sets the size of the space.	
	Diffusion	0…100	This sets the density of reflections within the main reverb. Low settings will produce more discrete echoes, and high settings will produce a smoother reverb. Extremely high settings may cause ringing.	
	Reverb Decay	0…100	This sets the main reverberation time. The Damping and Bass Gain parameters, be- low, let you adjust the decay times separately for the high and low frequencies, respectively.	
f	Damping	0…100	This sets the cutoff of the high-frequency damping filter. If Damping is set to 100, the high frequencies will decay at the same rate as the low frequencies; at 0, the high frequencies will decay almost instantly. In real acoustic spaces, high frequencies generally delay somewhat faster than low frequencies, so moderate amounts of damping will create a more realistic sound.	
	Bass Crossover [Hz]	20…24.00k	Sets the crossover frequency for the Bass Gain.	
	Bass Gain [dB]	-12.0…+6.0	This lets you tailor the decay time of the reverb's low frequencies, using the frequency set by the Bass Xover. Negative settings make the low frequencies decay faster than the main reverb; positive set- tings make them decay more slowly.	
g	Modulation Rate [Hz]	0.10…5.00	Speed of modulation.	
	Modulation Depth	0…100	Depth of modulation.	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	–100…+100	Amount of modulation source	

e: Diffusion

Reverb Size, Time, and Diffusion:



7.8.2.1.2 Reverb Hall

Cette réverbération de type hall simule la réverbération des salles de concert de taille moyenne ou des salles d'ensembles.

7.8.2.1.3 Reverb SmoothHall

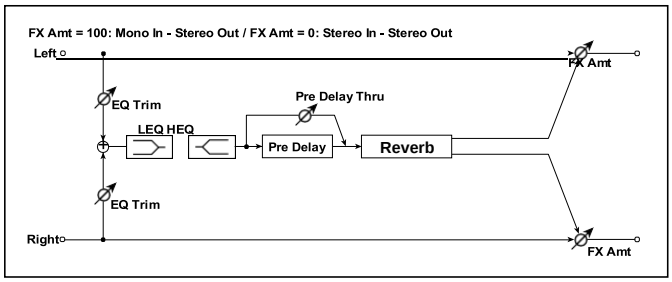
Cette réverbération de type hall simule la réverbération des salles et plus grands ed de stades, avec un Release doux.

7.8.2.1.4 Reverb Wet Plate

Réverbération dense (chaude).

7.8.2.1.5 Reverb Dry Plate

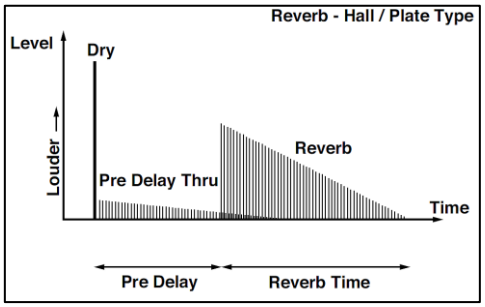
Réverbération légère (sèche).



a	Reverb Time [sec]	0.1...10.0	Sets the reverberation time	
	High Damp [%]	0...100	Sets the damping amount in the high range	
b	Pre Delay [msec]	0...200	Sets the delay time from the dry sound	
	Pre Delay Thru [%]	0...100	Sets the mix ratio of non-delay sound	
c	EQ Trim	0...100	Sets the EQ input level	
d	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Selects the cutoff frequency (low or mid- low) of the low-range equalizer	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Selects the cutoff frequency (high or mid-high) of the high-range equalizer	
e	Pre LEQ Gain [dB]	–15.0...+15.0	Sets the gain of Low EQ	
	Pre HEQ Gain [dB]	–15.0...+15.0	Sets the gain of High EQ	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off...Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	–100...+100	Amount of modulation source	

b: Pre Delay [msec]
b: pre-delay Thru [%]

- « Pre Delay » pour régler le temps de retard sur l'entrée de réverbération, permettant de contrôler l'espace
- « Pre Delay Thru » pour mixer le son sec sans délai, en accentuant l'attaque du son

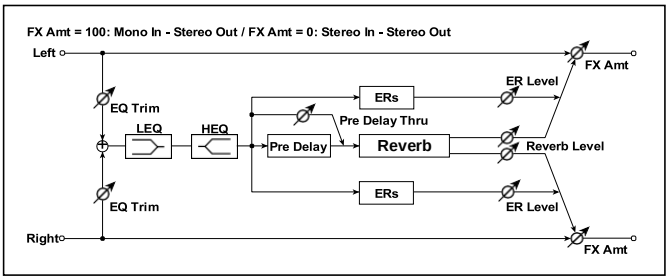


7.8.2.1.6 Salle de réverbération

Réverbération de type Hall, accentuant les « Early Reflections » qui renforcent le son. La balance entre les « Early Reflections » le son de réverbération permet de simuler des nuances, telles que le type de murs d'une pièce.

7.8.2.1.7 Reverb BrightRoom

Réverbération de type Hall accentuant les « Early Reflections » rendant le son plus lumineux.

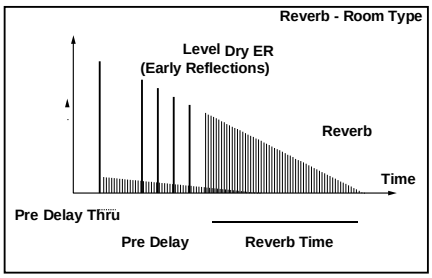


a	Reverb Time [sec]	0.1…3.0	Sets the reverberation time
	High Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the high range
b	Pre Delay [msec]	0…200	Sets the delay time from the dry sound
	Pre Delay Thru [%]	0…100	Sets the mix ratio of non-delay sound
c	ER Level	0…100	Sets the level of early reflections
d	Reverb Level	0…100	Sets the reverberation level
e	EQ Trim	0…100	Sets the EQ input level
f	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Selects the cutoff frequency (low or mid-low) of the low-range equalizer
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Selects the cutoff frequency (high or mid-high) of the high-range equalizer
g	Pre LEQ Gain [dB]	–15.0…+15.0	Sets the gain of Low EQ
	Pre HEQ Gain [dB]	–15.0…+15.0	Sets the gain of High EQ
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	–100…+100	Amount of modulation source

c: ER Level
d: Reverb Level

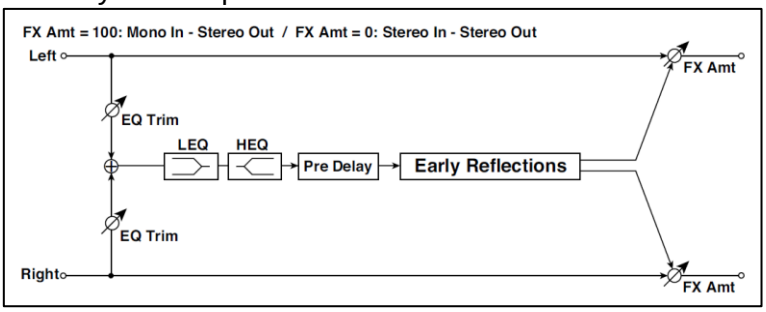
Ces paramètres définissent les niveaux de « Early Reflection » et « Reverb », qui permettent de simuler le type de murs de la pièce.

- « ER Level » élevé : mur dur
- « Reverb Level » élevé : mur souple



7.8.2.1.8 Early Reflections

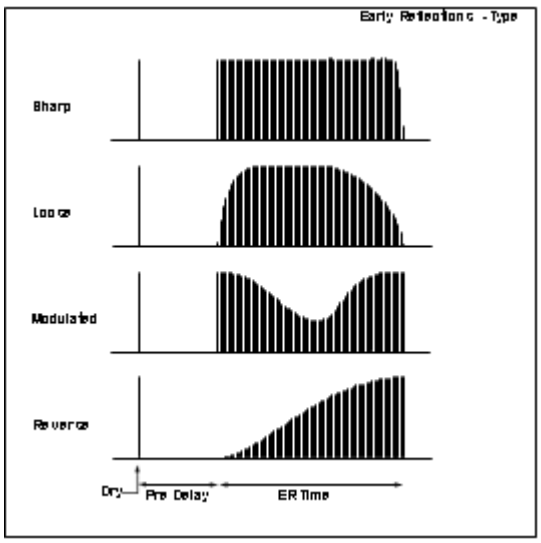
Cet effet n'est que la première partie de d'un son de réverbération et ajoute de la présence au son.
Quatre courbes de Decay sont disponibles.



A	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	Selects the decay curve for the early reflection	
B	ER Time [msec]	10…800	Sets the time length of early reflection	
C	Pre Delay [msec]	0…200	Sets the time taken from the original sound to the first early reflection	
D	EQ Trim	0…100	Sets the input level of EQ applied to the effect sound	
E	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Selects the cutoff frequency (low or mid-low) of the low-range equalizer	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Selects the cutoff frequency (high or mid-high) of the high-range equalizer	
F	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	Gain of the Low EQ	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	Gain of the High EQ	
G	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

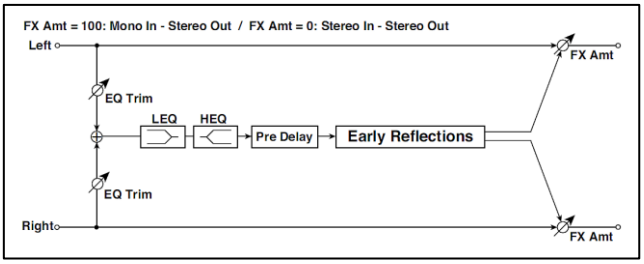
a- type

- « Type » pour sélectionner la courbe de décroissance de « Early Reflections »



7.8.2.1.9 Early reflections Hi Dens

Cet effet de réflexion précoce a des réflexions précoces plus précises avec deux fois la longueur maximale d'un effet de taille normale (Early Reflections). Vous pouvez créer un son très lisse et dense.



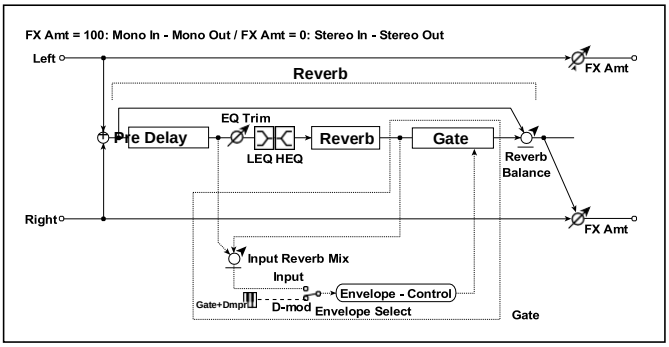
a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	Selects the decay curve for the early reflection
b	ER Time [msec]	10…1600	Sets the time length of early reflection
c	Pre Delay [msec]	0…200	Sets the time taken from the original sound to the first early reflection
d	EQ Trim	0…100	Sets the input level of EQ applied to the effect sound
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Selects the cutoff frequency (low or mid-low) of the low-range equalizer
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Selects the cutoff frequency (high or mid-high) of the high-range equalizer
f	Pre LEQ Gain [dB]	–15.0…+15.0	Sets the gain of Low EQ
	Pre HEQ Gain [dB]	–15.0…+15.0	Sets the gain of High EQ
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	–100…+100	Amount of modulation source

7.8.2.1.10 Reverb Spring

Les réverbérations « Spring », de caractère sonore différent des réverbérations Hall ou Room, modélisent les systèmes de réverbération intégrés dans certains amplis.

7.8.2.1.11 Reverb - Gate

Cet effet combine une réverbération mono et une « Gate ».



REVERB				
a	[R]Reverb Time [sec]	0.1…10.0	Sets the reverberation time	
	High Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the high range	
b	[R]Pre Delay [msec]	0…200	Sets the delay time of the reverb sound and gate control signal	
c	[R]EQ Trim	0…100	Sets the EQ input level	
	Reverb Balance	0…100	Sets the reverb effect balance	
d	[R]PreLEQ Fc	Low, Mid-Low	Selects the cutoff frequency (low or mid-low) of the low-range equalizer	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Selects the cutoff frequency (high or mid-high) of the high-range equalizer	
e	[R]PreLEQ Gain [dB]	–15.0…+15.0	Sets the gain of Low EQ	
	Pre HEQ Gain [dB]	–15.0…+15.0	Sets the gain of High EQ	
GATE				
f	[G]Envelope Select	D-mod, Input	Switches between modulation source control and input signal control	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source that controls the gate when Envelope Select is set to D-mod	
g	[G]Input Reverb Mix	0…100	Sets the balance between the dry and reverb sounds of the gate control signal	
	Threshold	0…100	Sets the gate threshold level	
h	[G]Polarity	+, –	Switches between non-invert and invert of the gate on/off state	
i	[G]Attack	1…100	Sets the attack time	
	Release	1…100	Sets the release time	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	–100…+100	Amount of modulation source	

f: [G] Enveloppe Select
f: Src
g: [G] Input Reverb Mix
g: Threshold

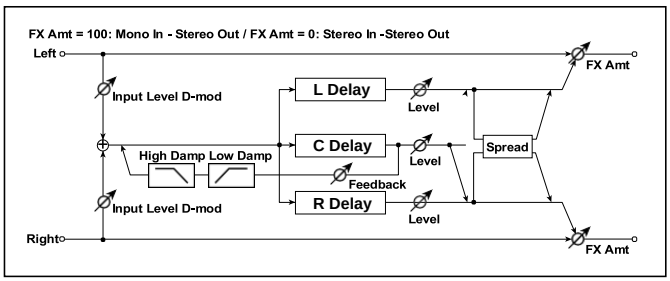
- « [G] Envelope Select » pour activer/désactiver le déclenchement de « Gate » par le niveau du signal d'entrée. Sinon « Gate » est commandée directement par la source de modulation
  - Input : « gate » est contrôlé par le niveau des signaux qui sont la combinaison du son sec et du son de réverbération. Lorsque le niveau du signal dépasse le seuil, la porte s'ouvre et le son de réverbération est émis.
- « Src » pour spécifier la source de modulation le cas échéant
- « [G] Input Reverb Mix »
  - sur Dry : « Gate » contrôlée uniquement par le son sec (par défaut)
  - valeur plus élevée : Pour prolonger la durée de « Gate », tout en ajustant la valeur « Threshold ».

7.8.2.2 Delay : « DEL »

7.8.2.2.1 L / C / R Delay 419
7.8.2.2.2 Stereo / CrossDelay 420
7.8.2.2.3 St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay) 421
7.8.2.2.4 St. Mod Delay 422
7.8.2.2.5 St Dynamic Delay 424
7.8.2.2.6 St. AutoPanningDly 425
7.8.2.2.7 Tape Echo 426
7.8.2.2.8 Séquence BPM Dly 427
7.8.2.2.9 L / C / R BPM Delay 428
7.8.2.2.10 Stereo BPM Delay 429
7.8.2.2.11 St.BPM Mtap Delay (Délai de multi-tap BPM stéréo) 430
7.8.2.2.12 St.BPM Mod. Delay 431
7.8.2.2.13 St.BPMAutoPanDly (délai de panoramique automatique du BPM stéréo) 432
7.8.2.2.14 Tape BPM Echo 433
7.8.2.2.15 Classic Tape Echo 434
7.8.2.2.16 Hold Delay 435
7.8.2.2.17 L / C / R Long Delay 437
7.8.2.2.18 St / Cross Long Delay 437
7.8.2.2.19 LCR BPM Long Dly 438
7.8.2.2.20 St. BPM Long Dly (Retardateur BPM Long Delay) 438

7.8.2.2.1 L / C / R Delay

Ce Delay multitap produisant 3 signaux Tap à gauche, à droite et au centre. Vous pouvez également ajuster la propagation gauche et droite du son retardé.



a	L Delay Time [msec]	0…2730	Sets the delay time of TapL	
	Level	0…50	Sets the output level of TapL	
b	C Delay Time [msec]	0…2730	Sets the delay time of TapC	
	Level	0…50	Sets the output level of TapC	
c	R Delay Time [msec]	0…2730	Sets the delay time of TapR	
	Level	0…50	Sets the output level of TapR	
d	Feedback (C Delay)	–100…+100	Sets the feedback amount of TapC	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of the TapC feedback amount	
	Amt	–100…+100	Sets the modulation amount of the TapC feedback amount	
e	High Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the high range	
	Low Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the low range	
f	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Sets the modulation amount of the input level	

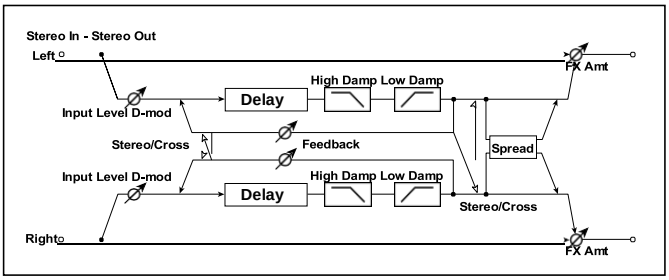
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the input level	
g	Spread	0…50	Sets the width of the stereo image of the effect sound	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	–100…+100	Amount of modulation source	

e: [%]
g: Spread

- « High Damp » / « Low Damp » pour définir la quantité d'amortissement (Damping) en plage haute et basse
  La tonalité du son retardé devient progressivement plus sombre et plus claire
- « Spread » pour définir la largeur de panoramique du son d'effet.
  - 50 : L'image stéréo est la plus large,
  - 0 : effet émis au centre des deux canaux

7.8.2.2.2 Stereo / CrossDelay

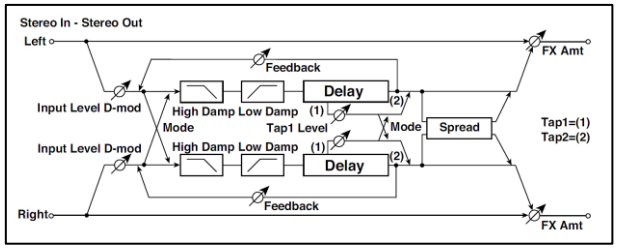
Delay stereo utilisable comme un effet « Cross-Feedback Delay » dans lequel les sons de retard se croisent entre la gauche et la droite en changeant le routage de rétroaction.



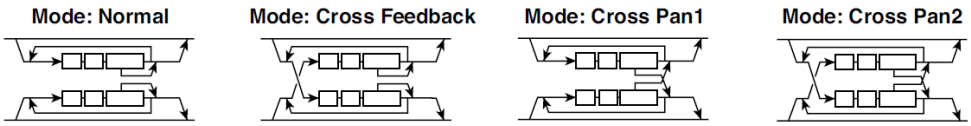
a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	Switches between stereo delay and cross-feedback delay	
b	L Delay Time [msec]	0.0…1360.0	Sets the delay time for the left channel	
c	R Delay Time [msec]	0.0…1360.0	Sets the delay time for the right channel	
d	L Feedback	–100…+100	Sets the feedback amount for the left channel	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of feedback amount	
	Amt L	–100…+100	Sets the modulation amount of the left channel feedback	
e	R Feedback	–100…+100	Sets the feedback amount for the right channel	
	Amt R	–100…+100	Sets the modulation amount of the right channel feedback	
f	High Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the high range	
g	Low Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the low range	
h	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Sets the modulation amount of the input level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the input level	
i	Spread	–50…+50	Sets the width of the stereo image of the effect sound	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	–100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.2.3 St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

Les retards Multitap gauche et droit ont deux Taps chacun. La modification du routage de la réinjection et de la sortie de Tap permet de créer différents motifs d'effets complexes.



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	Switches the left and right delay routing
b	Tap1 Time [msec]	0.0…1360.0	Sets the Tap1 delay time
c	Tap2 Time [msec]	0.0…1360.0	Sets the Tap2 delay time
d	Tap1 Level	0…100	Sets the Tap1 output level
e	Feedback (Tap2)	−100…+100	Sets the Tap2 feedback amount
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of the Tap2 feedback amount
	Amt	−100…+100	Sets the modulation amount of the Tap2 feedback amount
f	High Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the high range
g	Low Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the low range
h	Input Level Dmod [%]	−100…+100	Sets the modulation amount of the input level
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the input level
i	Spread	−100…+100	Sets the width of the stereo image of the effect sound
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of the effect sound's stereo image width
	Amt	−100…+100	Sets the modulation amount of the effect sound's stereo image width
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	−100…+100	Amount of modulation source



a: Mode

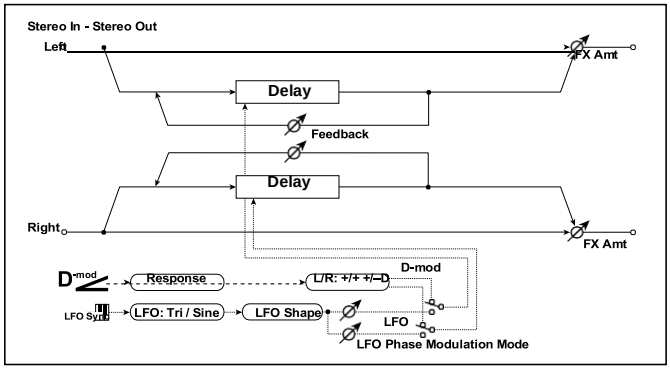
- Pour modifier la façon dont les signaux de retard gauche et droit sont panoramiqués en modifiant le routage des délais gauche et droit comme indiqué dans la figure ci-dessus
  Entrez des sons différents pour chaque canal afin que ce paramètre soit efficace

d: Tap1 Niveau

- Pour définir le niveau de sortie de Tap1. Définir un niveau différent à partir de Tap2 ajoutera une touche unique à un retard et un retour monotone.

7.8.2.2.4 St. Mod Delay

Delay stéréo utilisant un LFO pour balayer le temps de retard. La hauteur varie également, créant un son retard qui gonfle et scintille. Vous pouvez également contrôler le temps de retard en utilisant une source de modulation.



a	Modulation Mode	LFO, D-mod	Switches between LFO modulation control and modulation source control	
b	D-mod Modulation	L/R:+/+, L/R:+/–	Reversed L/R control by modulation source	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source that controls delay time	
	Response	0…30	Sets the rate of response to the modulation source	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	Selects the LFO Waveform	
	LFO Shape	–100…+100	Changes The curvature of the LFO Waveform	
d	LFO Sync	Off, On	Switches LFO reset off/on	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source that resets the LFO	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
f	MIDI Sync	Off, On	When this is on, the LFO speed is set by BPM, Base Note, and Times, instead of Frequency	
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI syncs to the system tempo; 40–300 sets the tempo manually for this individual effect	
	Base Note		Selects the type of notes that specify the LFO speed	
	Times	x1…x32	Sets the number of notes that specify the LFO speed	
	L LFO Phase [deg]	–180…+180	Sets the phase obtained when the left LFO is reset	
	L Depth	0…200	Sets the depth of the left LFO modulation	
h	R LFO Phase [deg]	–180…+180	Sets the phase obtained when the right LFO is reset	
	R Depth	0…200	Sets the depth of the right LFO modulation	
i	L Delay Time [msec]	0.0…1000.0	Sets the delay time for the left channel	
	L Feedback	–100…+100	Sets the feedback amount of left delay	
j	R Delay Time [msec]	0.0…1000.0	Sets the delay time for the right channel	
	R Feedback	–100…+100	Sets the feedback amount of right delay	
k	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	–100…+100	Amount of modulation source	

b: D-mod Modulation

- Pour inverser les sens de modulation gauche et droit, lorsque la source de modulation est utilisée pour le contrôle

d: LFO Sync
d: Src
g: L LFO Phase [deg]
h: R LFO Phase [deg]

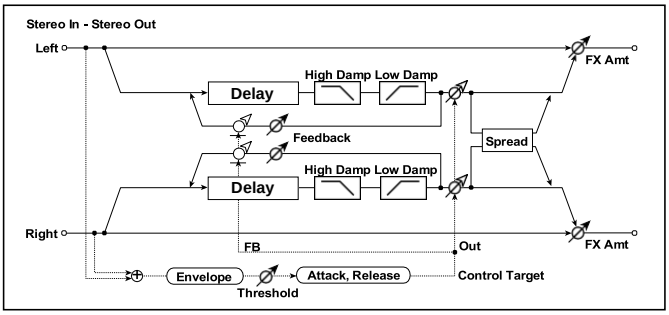
- Si « LFO Sync » est activé, le LFO sera réinitialisé par la source de modulation reçue
- « Src » pour régle la source de modulation qui réinitialise le LFO
  Par exemple, vous pouvez assigner Gate comme source de modulation pour que le balayage commence toujours à partir du point spécifié.
- « L LFO Phase » et « R LFO Phase » pour définir la phase obtenue lorsque les LFO gauche et droit sont réinitialisés
  De cette façon, vous pouvez créer des changements de balayage de hauteur pour les canaux gauche et droit individuellement.

MIDI

- L'effet est désactivé lorsqu'une valeur de la source de modulation spécifiée dans le paramètre « Src » est inférieure ou égale à 63
- L'effet est activé lorsque la valeur est égale ou supérieure à 64.
- Le LFO est déclenché et réinitialisé aux réglages « Phase LFO L » et « Phase LFO R » lorsque la valeur passe de 63 ou moins à 64 ou plus.

7.8.2.2.5 St Dynamic Delay

Delay stéréo contrôlant le niveau de retard avec le niveau du signal d'entrée. Vous pouvez l'utiliser comme un délai d'atténuation qui applique un délai au son uniquement lorsque vous jouez des touches à une vélocité élevée ou uniquement lorsque le volume est bas.



a	Control Target	None, Out, FB	Selects from no control, output, and feedback	
	Polarity	+, -	Reverses level control	
b	Threshold	0…100	Sets the level to which the effect is applied	
	Offset	0…100	Sets the offset of level control	
c	Attack	1…100	Sets the attack time of level control	
d	Release	1…100	Sets the release time of level control	
e	L Delay Time [msec]	0.0…1360.0	Sets the delay time for the left channel	
f	R Delay Time [msec]	0.0…1360.0	Sets the delay time for the right channel	
g	Feedback	-100…+100	Sets the feedback amount	
h	High Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the high range	
	Low Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the low range	
i	Spread	-100…+100	Sets the width of the stereo image of the effect sound	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

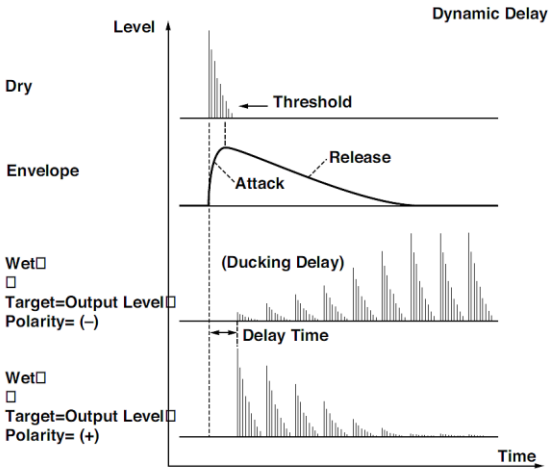
a: Control Target

- Pour choisir entre « No Level Control », « Delay Output Control » (balance d'effet) et « Fedback Amont Control »

a: Polarity
b:Threshold
b: Offset
c: Attack
d: Release

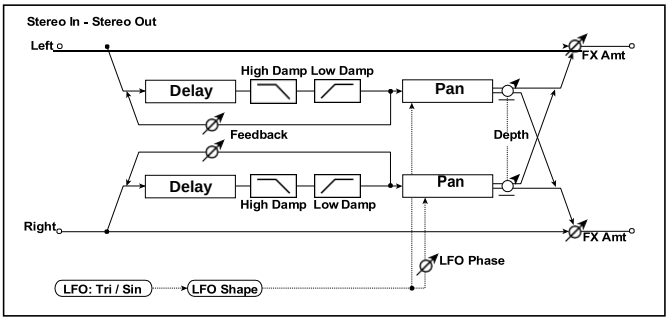
- « Offset » pour spécifier la valeur du paramètre « Control Target » (réglé sur None), exprimé comme le rapport par rapport à la valeur du paramètre (la valeur « Wet / Dry » avec « Control Target » = Ouput Level, ou bien la valeur « Feedback » avec « Control Target » = Feedback).
- « Polarity »
  - Positif : la valeur « Control Target » est obtenue en multipliant la valeur du paramètre par la valeur « Offset » (si le niveau d'entrée est inférieur au seuil) ou égale à la valeur du paramètre si le niveau d'entrée dépasse seuil.
  - Négatif : la valeur « Control Target » est égale à la valeur du paramètre si le niveau d'entrée est inférieur au seuil, ou est obtenue en multipliant la valeur du paramètre par la valeur « Offset » si le niveau dépasse le seuil.

- « Attack » et « Release » pour spécifier le temps d'attaque et le temps de relâchement du contrôle de niveau de retard



7.8.2.2.6 St. AutoPanningDly

Cet effet de retard stéréo diffuse le son de retard gauche et droit à l'aide du LFO.

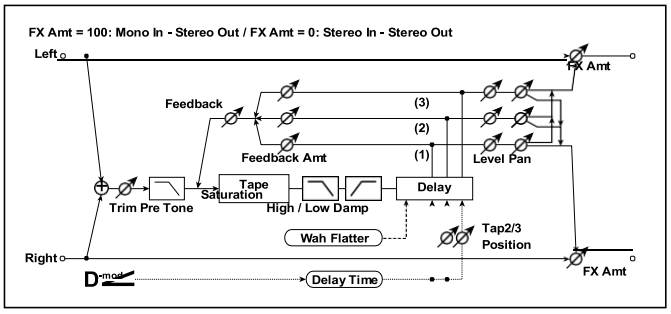


a	L Delay Time [msec]	0.0…1360.0	Sets the delay time for the left channel	
	L Feedback	-100…+100	Sets the feedback amount for the left channel	
b	R Delay Time [msec]	0.0…1360.0	Sets the delay time for the right channel	
	R Feedback	-100…+100	Sets the feedback amount for the right channel	
c	High Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the high range	
	Low Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the low range	
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	Selects the LFO Waveform	
	LFO Shape	-100…+100	Changes the curvature of the LFO Waveform	
e	Phase [degree]	-180…+180	Sets the LFO phase difference between the left and right	
f	Panning Freq [Hz]	0.02…20.00	Sets the panning speed	
g	MIDI Sync	Off, On	Switches between using the frequency of the panning speed and using the tempo and notes	Sync
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI syncs to the system tempo; 40-300 sets the tempo manually for this individual effect	
	Base Note		Selects the type of notes to specify the delay time for the panning speed	
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the delay time for the panning speed	
h	Panning Depth	0…100	Sets the panning width	
	Src	Off…Tempo	Sélectionne la source de modulation pour la largeur de panoramique	
	Amt	-100…+100	Montant de modulation de la largeur de panoramique	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	

Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
Amt	-100…+100	Montant de la source de modulation	

7.8.2.2.7 Tape Echo

Cet effet simule une unité d'écho à bande avec 3 têtes de lecture. La distorsion et le changement de ton typique de la bande magnétique sont également reproduits.



a	Delay (Tap1) [msec]	0…2700	Sets the delay time (tap1)	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of the delay time	
	Amt	–2700… 2700	Sets the modulation amount of delay time	
b	Tap2 Position [%]	0…100	Sets the position of Tap 2 relative to the Tap 1 delay time the depth of pitch variation	
c	Tap3 Position [%]	0…100	Sets the position of Tap 3 relative to the Tap 1 delay time the depth of pitch variation	
d	Tap1 Level	0…100	Sets the Tap1 output level	
	Pan	L, 1…99, R	Sets the stereo image of tap1	
	FB Amt	–100…+100	Sets the Tap1 feedback amount	
e	Tap2 Level	0…100	Sets the Tap2 output level	
	Pan	L, 1…99, R	Sets the stereo image of tap2	
	FB Amt	–100…+100	Sets the Tap2 feedback amount	
f	Tap3 Level	0…100	Sets the Tap3 output level	
	Pan	L, 1…99, R	Sets the stereo image of tap3	
	FB Amt	–100…+100	Sets the Tap3 feedback amount	
g	Feedback	0…100	Sets the amount of feedback for Taps 1, 2, and 3	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of feedback amount	
	Amt	–100…+100	Sets the feedback amount	
h	High Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the high range	
	Low Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the low range	
i	Saturation	0…100	Sets the distortion amount	
j	Input Trim	0…100	Sets the input gain	
	Pre Tone	0…100	Sets the tone of the input	
k	Wow Flutter [Hz]	0.02…1.00	Sets the frequency at which pitch variation will occur	
	Wow Flutter depth	0…100	Sets the depth of pitch variation	
l	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	–100…+100	Amount of modulation source	

a: Delay(Tap1) [msec]
a: Src
a: Amt
b: Tap2 Position [%]
b: Tap3 Position [%]

- Le temps de retard pour Tap 2 et 3 est spécifié comme un pourcentage par rapport à « Delay (Tap1) »

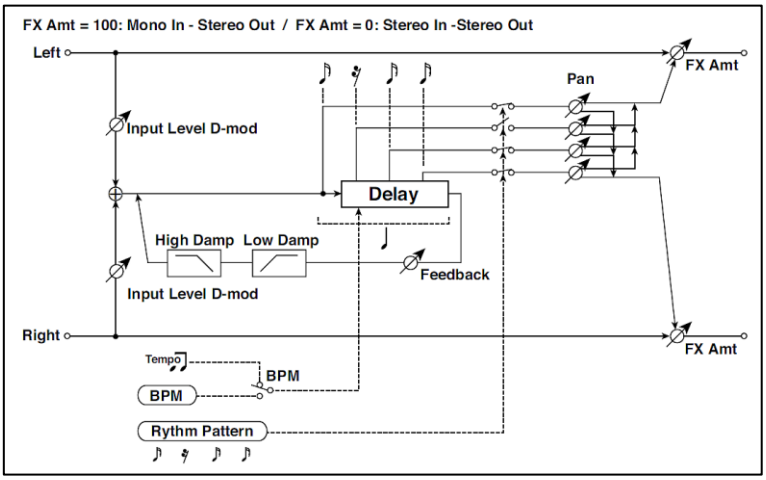
Même si vous utilisez la modulation dynamique pour contrôler « Delay (Tap1) », Tap 2 et 3 changeront dans la même proportion.

d: FB Amt
e: FB Amt
f: FB Amt
g: Feedback

- La sortie de Feedback de Tap 1, 2 et 3 est mélangée selon « FB Amt », puis la quantité finale de retour est spécifiée par « Feedback ».

7.8.2.2.8 Séquence BPM Dly

Delay à 4 Taps permettant de sélectionner un tempo et un motif de rythme pour configurer chaque Tap.



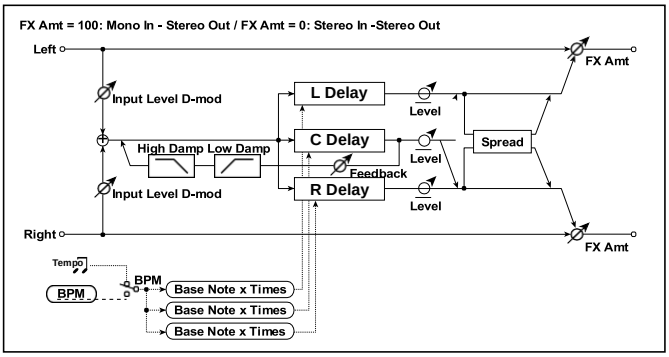
a	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI syncs to the system tempo; 40–300 sets the tempo manually for this individual effect	Sync
b	Rhythm Pattern	♪… ♪ ♪ ♪ 3	Selects a rhythm pattern	Sync
c	Tap1 Pan	L, 1…99, R	Sets the panning of Tap1	
	Tap2 Pan	L, 1…99, R	Sets the panning of Tap2	
	Tap3 Pan	L, 1…99, R	Sets the panning of Tap3	
	Tap4 Pan	L, 1…99, R	Sets the panning of Tap4	
d	Feedback	–100…+100	Sets the feedback amount	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of feedback amount	
	Amt	–100…+100	Sets the feedback amount	
e	High Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the high range	
	Low Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the low range	
f	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Sets the modulation amount of the input level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the input level	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

a: BPM
b: Rhythm Pattern

- « BPM » pour régler le Tempo (ou le si « BPM » est réglé sur MIDI)
  - Valeur du Tempo. La durée d'un temps est alors égale au Delay de feedback et l'intervalle entre les Taps devient égal
  - MIDI : tempo de l'horloge MIDI avec une limite inférieure de 44
- « Rhythm Pattern » pour choisir un motif rythmique tout en activant/désactivant automatiquement les sorties de Taps.

7.8.2.2.9 L / C / R BPM Delay

Le Delay « L / C / R » permet de faire correspondre le temps de retard avec le tempo du morceau. Vous pouvez également synchroniser le temps de retard avec l'arpégiateur ou le séquenceur. Si vous programmez le tempo avant les performances, vous pouvez obtenir un effet de délai qui se synchronise avec le morceau en temps réel. Le délai est défini par des notes.



a	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI syncs to the system tempo; 40–300 sets the tempo manually for this individual effect	Sync
	Time Over?	---, OVER!	Displays an error message when the delay time exceeds the upper limit	
b	L Delay Base Note		Selects the type of notes to specify the delay time for TapL	Sync
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the delay time for TapL	
	Level	0…50	Sets the output level of TapC	
c	C Delay Base Note		elects the type of notes to specify the delay time for TapC	Sync
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the delay time for TapC	
	Level	0…50	Sets the output level of TapC	
d	R Delay Base Note		Selects the type of notes to specify the delay time for TapR	Sync
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the delay time for TapR	
	Level	0…50	Sets the output level of TapR	
e	Feedback (C Delay)	–100…+100	Sets the feedback amount of TapC	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the TapC feed- back	
	Amt	–100…+100	Sets the modulation amount of the TapC feedback	
f	High Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the high range	
	Low Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the low range	
g	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Sets the modulation amount of the input level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the input level	
h	Spread	0…50	Sets the width of the stereo image of the effect sound	
i	Wet/Dry	Dry,	Balance between the wet and dry signal	

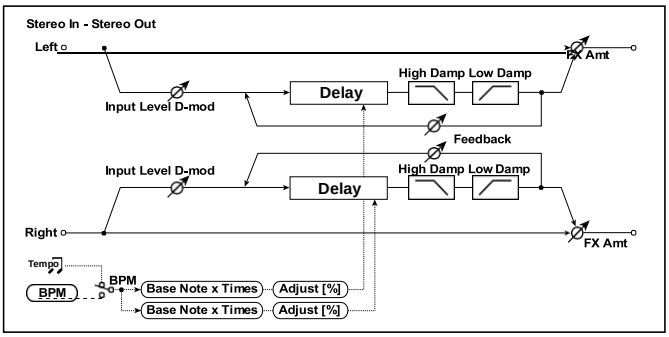
	1:99…99:1, Wet		
Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
Amt	–100…+100	Amount of modulation source	

a: Time Over?

- Simple affichage informatif permettant de régler le temps de retard jusqu'à 5 460msec
  Si le temps de retard dépasse cette limite, le message d'erreur « OVER! » S'affiche à l'écran. Réglez les paramètres de temps de retard pour que ce message n'apparaisse pas.

7.8.2.2.10 Stereo BPM Delay

Delay stéréo permettant de régler le délai pour correspondre au tempo du morceau.



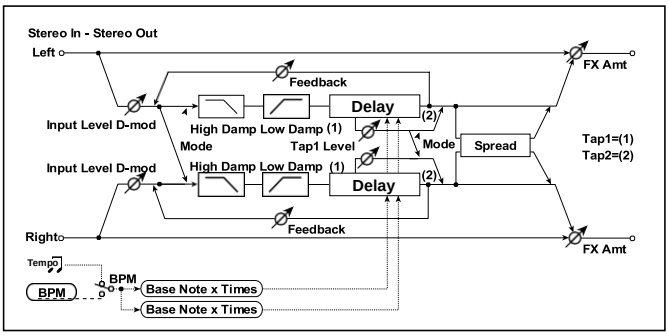
a	BPM	MIDI, 40.00…300	MIDI syncs to the system tempo; 40–300 sets the tempo manually for this individual effect	Sync
	Time Over? L	---, OVER!	Display the error message if the left channel delay time exceeds the upper limit	
	R	---, OVER!	Display the error message if the right channel delay time exceeds the upper limit	
b	L Delay Base Note		Selects the type of notes to specify the left channel delay time	Sync
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the left channel delay time	
	Adjust [%]	–2.50…2.5	Fine-adjust the left channel delay time	
c	R Delay Base Note		Selects the type of notes to specify the right channel delay time	Sync
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the right channel delay time	
	Adjust [%]	–2.50…2.5	Fine-adjust the right channel delay time	
d	L Feedback	–100…+100	Sets the feedback amount for the left channel	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of feedback amount	
	Amt L	–100…+100	Sets the modulation amount of the left channel feedback	
e	R Feedback	–100…+100	Sets the feedback amount for the right channel	
	Amt R	–100…+100	Sets the modulation amount of the right channel feedback	
f	High Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the high range	
g	Low Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the low range	
h	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Sets the modulation amount of the input level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the input level	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	–100…+100	Amount of modulation source	

a: Time Over? L, R

- Simple affichage informatif permettant de régler le temps de retard jusqu'à 2 730msec
  Si le temps de retard dépasse cette limite, le message d'erreur « OVER! » S'affiche à l'écran. Réglez les paramètres de temps de retard pour que ce message n'apparaisse pas.

7.8.2.2.11 St.BPM Mtap Delay (Délai de multi-tap BPM stéréo)

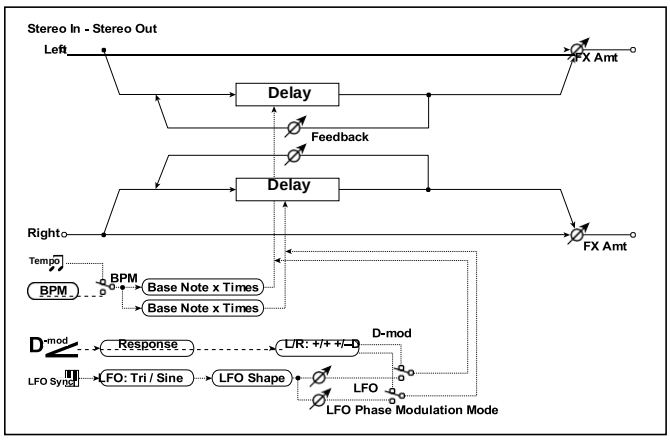
Délai à 4 Taps permettant de sélectionner un tempo et un motif de rythme pour configurer chaque tap.



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	Switches the left and right delay routing	
b	BPM	MIDI, 40.00…300	MIDI syncs to the system tempo; 40–300 sets the tempo manually for this individual effect	Sync
	Time Over? 1	---, OVER!	Displays an error message when the delay time for Tap1 exceeds the upper limit	
	2	---, OVER!	Displays an error message when the delay time for Tap2 exceeds the upper limit	
c	Tap 1 Base Note	♪…♩	Selects the type of notes to specify the de- lay time for Tap1	Sync
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the de- lay time for Tap1	
d	Tap 2 Base Note	♪…♩	Selects the type of notes to specify the de- lay time for Tap2	Sync
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the de- lay time for Tap2	
e	Tap1 Level	0…100	Sets the Tap1 output level	
f	Feedback (Tap2)	–100…+100	Sets the Tap2 feedback amount	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of the Tap2 feedback amount	
	Amt	–100…+100	Sets the modulation amount of the Tap2 feedback amount	
g	High Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the high range	
	Low Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the low range	
h	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Sets the modulation amount of the input level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the in- put level	
i	Spread	–100…+100	Sets the width of the stereo image of the effect sound	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of the effect sound's stereo image width	
	Amt	–100…+100	Sets the modulation amount of the effect sound's stereo image width	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	–100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.2.12 St.BPM Mod. Delay

Delay de modulation stéréo permettant de synchroniser le temps de retard sur le tempo du morceau.



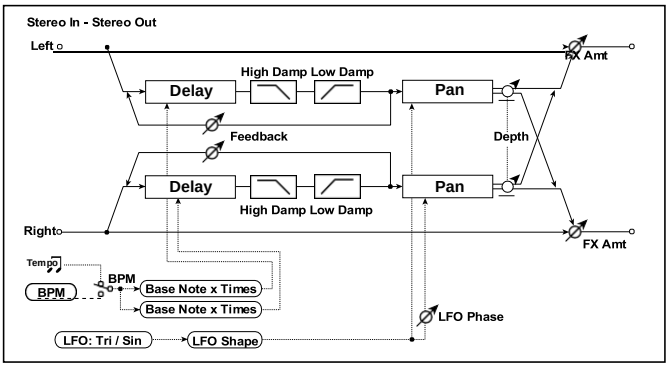
a	Modulation Mode	LFO, D-mod	Switches between LFO modulation control and modulation source control	
b	D-mod Modulation	L/R:+/+, L/R:+/–	Reversed L/R control by modulation source	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source that controls delay time	
	Response	0…30	Sets the rate of response to the modulation source	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	Selects the LFO Waveform	
	LFO Shape	–100…+100	Changes the curvature of the LFO Waveform	
d	LFO Sync	Off, On	Switches LFO reset off/on	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source that resets the LFO	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
f	MIDI Sync	Off, On	When this is on, the LFO speed is set by BPM, Base Note, and Times, instead of Frequency	Sync
	BPM	MIDI, 40.00…300	MIDI syncs to the system tempo; 40–300 sets the tempo manually for this individual effect	
	Base Note		Selects the type of notes that specify the LFO speed	Sync
	Times	x1…x32	Sets the number of notes that specify the LFO speed	
g	L LFO Phase [deg]	–180…+180	Sets the phase obtained when the left LFO is reset	
	Depth	0…200	Sets the depth of the left LFO modulation	
h	R LFO Phase [deg]	–180…+180	Sets the phase obtained when the right LFO is reset	
	Depth	0…200	Sets the depth of the right LFO modulation	
i	BPM(Delay)	MIDI, 40.00…300	MIDI syncs to the system tempo; 40–300 sets the tempo manually for this individual effect	
	Time Over? L	---, OVER!	Display the error message if the left channel delay time exceeds the upper limit	
	R	---, OVER!	Display the error message if the right channel delay time exceeds the upper limit	
j	L Delay Base Note		Selects the type of notes to specify the left channel delay time	Sync
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the left channel delay time	
	Feedback	–100…+100	Sets the feedback amount of left delay	
k	R Delay Base Note		Selects the type of notes to specify the right channel delay time	Sync
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the right channel delay time	
	Feedback	–100…+100	Sets the feedback amount of right delay	
l	Wet/Dry	-Wet, -1:99…	Balance between the wet and dry signal	
		Dry…99:1, Wet		
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	–100…+100	Amount of modulation source	

i: Time Over? L, R

- Simple affichage informatif permettant de régler le temps de retard jusqu'à 2 550msec
  Si le temps de retard dépasse cette limite, le message d'erreur « OVER! » S'affiche à l'écran.
  Réglez les paramètres de temps de retard pour que ce message n'apparaisse pas.

7.8.2.2.13 St.BPMAutoPanDly (délai de panoramique automatique du BPM stéréo)

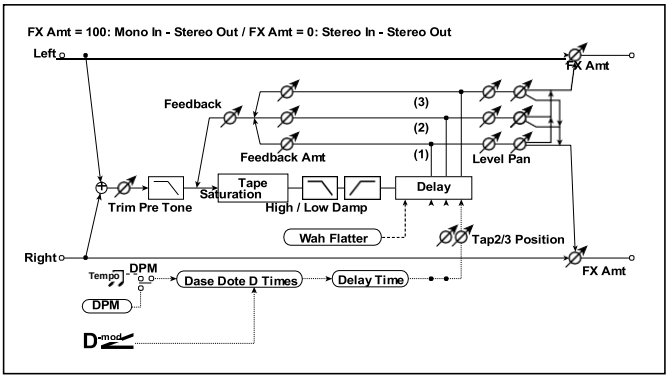
Ce délai de panoramique automatique stéréo vous permet de régler le délai pour qu'il corresponde au tempo du morceau.



a	BPM	MIDI, 40.00…300	MIDI syncs to the system tempo; 40–300 sets the tempo manually for this individual effect	Sync
	Time Over? L	---, OVER!	Display the error message if the left channel delay time exceeds the upper limit	
	R	---, OVER!	Display the error message if the right channel delay time exceeds the upper limit	
b	L Delay Base Note		Selects the type of notes to specify the left channel delay time	Sync
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the left channel delay time	
	Feedback	-100…+100	Sets the feedback amount for the left channel	
c	R Delay Base Note		Selects the type of notes to specify the right channel delay time	Sync
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the right channel delay time	
	Feedback	-100…+100	Sets the feedback amount for the right channel	
d	High Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the high range	
	Low Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the low range	
e	LFO Waveform	Triangle, Sine	Selects the LFO Waveform	
	Shape	-100…+100	Changes the curvature of the LFO Waveform	
	LFO Phase	-180…+180	Sets the LFO phase difference between the left and right	
f	Panning Freq [Hz]	0.02…20.00	Sets the panning speed	
g	MIDI Sync	Off, On	When this is on, the pan LFO speed is set by BPM, Base Note, and Times, instead of Frequency	Sync
	BPM	MIDI, 40.00…300	MIDI syncs to the system tempo; 40–300 sets the tempo manually for this individual effect	
	Base Note		Selects the type of notes to specify the de- lay time for the panning speed	Sync
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the de- lay time for the panning speed	
h	Panning Depth	0…100	Sets the panning width	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the panning width	
	Amt	-100…+100	Set the modulation amount of the panning width	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.2.14 Tape BPM Echo

C'est un écho de bande qui vous permet de synchroniser le temps de retard au tempo de la chanson.



a	BPM (Delay)	MIDI, 40.00… 300	MIDI syncs to the system tempo; 40–300 sets the tempo manually for this individual effect	Sync
	Tap1 Dmod Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of the delay time	
b	Tap1 Delay Note		Selects the type of notes to specify the delay time (tap1)	Sync
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the delay time (tap1)	
	Time Over?	---, OVER!	Displays an error message when the delay time exceeds the upper limit	
c	Tap1 Dmod Note		Selects the note value used to specify the de- lay time when the modulation is at maximum	Sync
	Times	x1…x32	Specifies the number of notes used to specify the delay time when the modulation is at maxi- mum	
d	Tap2 Position [%]	0…100	Sets the position of Tap 2 relative to the Tap 1 delay time the depth of pitch variation	
e	Tap3 Position [%]	0…100	Sets the position of Tap 3 relative to the Tap 1 delay time the depth of pitch variation	
f	Tap1 Level	0…100	Sets the Tap1 output level	
	Pan	L, 1…99, R	Sets the stereo image of tap1	
	FB Amt	–100…+100	Sets the Tap1 feedback amount	
g	Tap2 Level	0…100	Sets the Tap2 output level	
	Pan	L, 1…99, R	Sets the stereo image of tap2	
	FB Amt	–100…+100	Sets the Tap2 feedback amount	
h	Tap3 Level	0…100	Sets the Tap3 output level	
	Pan	L, 1…99, R	Sets the stereo image of tap3	
	FB Amt	–100…+100	Sets the Tap3 feedback amount	
i	Feedback	0…100	Sets the amount of feedback for Taps 1, 2, and 3	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of feedback amount	
	Amt	–100…+100	Sets the depth by which feedback amount will be modulated	
j	High Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the high range	
	Low Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the low range	
k	Saturation	0…100	Sets the distortion amount	
l	Input Trim	0…100	Sets the input gain	
	Pre Tone	0…100	Sets the tone of the input	
m	Wow Flutter [Hz]	0.02…1.00	Sets the frequency at which pitch variation will occur	
	Wow Flutter depth	0…100	Sets the depth of pitch variation	
n	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	–100…+100	Amount of modulation source	

a: Tap1 Dmod Src
b: Tap1 Delay Note
b: Times

c: Tap1 Dmod Note
c: Times

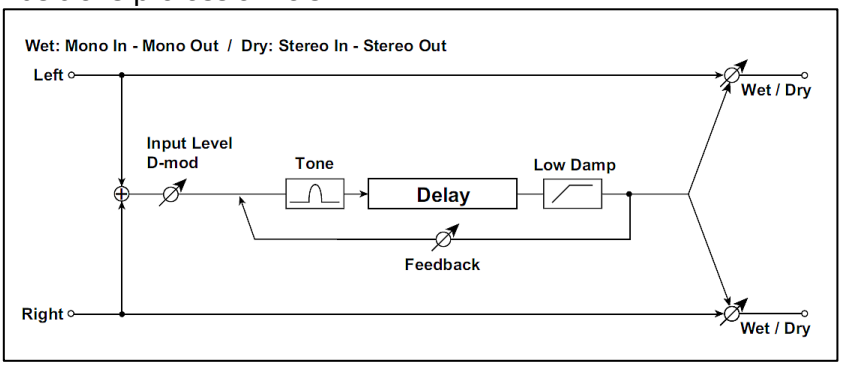
- « Tap1 Dmod Src »
  - Off ou si la modulation sélectionnée est à 0, le temps de retard sera la durée spécifiée par « Tap1 Delay Note » et « Times »
  - Sinon : le temps de retard changera pour qu'il soit tel que spécifié par « Tap1 Dmod Note » et « Times » lorsque la modulation maximale est atteinte.

b: Time Over?

- simple un affichage informatif permettant de régler le temps de retard jusqu'à 5400 msec
  Si le temps de retard dépasse cette limite, le message d'erreur « OVER! » S'affiche à l'écran. Réglez les paramètres de temps de retard pour que ce message n'apparaisse pas.

7.8.2.2.15 Classic Tape Echo

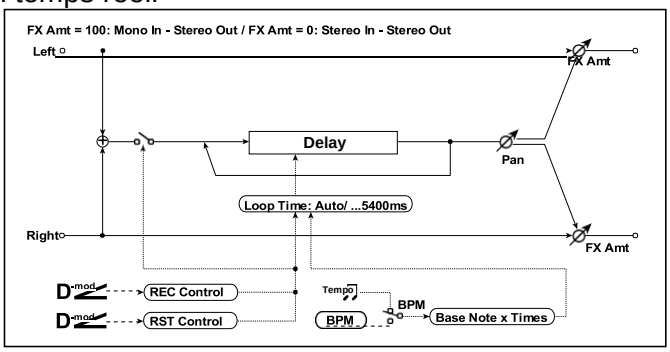
Modélisation d'une célèbre unité d'écho à bande analogique. Sur l'appareil original, l'« echo » était créé par une tête de lecture, et le « temps de retard » était spécifié en ajustant la vitesse du moteur. La chaleur et la subtilité des échos générés ont fait de cette unité « lo-fi » un favori de nombreux musiciens professionnels.



a	Time	0…2700	This parameter sets the delay time.	Sync
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of Time	
	Amt	–100…+100	Sets the depth by which Time will be modulated	
b	Feedback	0…100	Sets the amount of feedback	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of feedback amount	
	Amt	–100…+100	Sets the depth by which feedback amount will be modulated	
c	Tone	0…99	Sets the tone of the input. This models the reduced high frequencies of an analog tape delay, before the saturation stage. Lower settings create a darker tone. This cuts the high frequencies in both the main output and the feedback. Higher set- tings create a brighter tone.	
d	Low Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the low range	
e	Input Level Dmod	–100…+100	Amount of input level modulation	Sync
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of Input Level Dmod. See DMS (Dynamic Modulation Source)	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	–100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.2.16 Hold Delay

Cet effet enregistre le signal d'entrée et le reproduit à plusieurs reprises. Vous pouvez contrôler le début de l'enregistrement et le Reset via une source de modulation. Facile à utiliser pour des performances en temps réel.



a	Loop Time [msec]	Auto, 1…10800	Sets Automatic loop time setup mode or specifies loop time	
b	Loop BPM Sync	Off, On	Specifies whether delay time is set in milliseconds, or as a note value relative to tempo	Sync
c	BPM	MIDI, 40.00…300	MIDI syncs to the system tempo; 40– 300 sets the tempo manually for this individual effect	
	Time Over?	---, OVER!	An error indication that appears if delay time exceeds the upper limit when MIDI/Tempo Sync=On	
d	Loop Base Note		Selects the type of notes to specify the delay time	
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the delay time	
e	REC Control Src	Off…Tempo	Selects control source for recording	
f	RST Control Src	Off…Tempo	Selects control source for reset	
g	Manual REC Control	REC Off, REC On	Sets the recording switch	
h	Manual RST Control	Off, RESET	Sets the reset switch	
i	Pan	L100…L1, C, R1… R100	Sets the stereo image of the effect	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of stereo image of the effect	
	Amt	–100…+100	Sets the modulation amount of stereo image of the effect	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	–100…+100	Amount of modulation source	

a: Loop Time [msec]

- « Loop Time » pour régler la durée de la boucle
  - Auto : la durée est automatiquement réglé sur le temps qu'il faut pour une performance enregistrée pendant que la source de modulation ou la commande « Manual REC Control » est activée
    Cependant, si la durée dépasse 10 800 ms, la durée de la boucle sera automatiquement réglée sur 10 800 ms

c: Time Over?

- simple un affichage informatif permettant de régler le temps de retard jusqu'à 10 800 msec
  Si le temps de retard dépasse cette limite, le message d'erreur « OVER! » S'affiche à l'écran.
  Réglez les paramètres de temps de retard pour que ce message n'apparaisse pas.

b: boucle BPM Sync
c: BPM
d: Loop base Note

d: Times

- « Loop BPM Sync » pour synchroniser le Delay sur le Tempo
  - On : le réglage « Time » est ignoré
- « BPM », « Loop Base Note » et « Times » pour déterminer la durée de boucle
  Même dans ce cas, le temps de retard ne peut pas dépasser 10 800 msec

Procédure « Hold » (lorsque Loop Time = Auto) :

- 1 « Rec Src »JS +Y: #01
  « Reset Src »JS –Y: #02
  « Manual REC Control » REC Off
  « Manual RST Control » RESET
  « Loop Time [msec]"Auto »
  « MIDI/Tempo Sync » Off
- 2 « Manual RST Contrôle » Off
  La réinitialisation est annulée et l'appareil passe en mode « Rec ready »
- 3 Poussez le **joystick** dans la direction + Y (vers l'avant) et jouez une phrase que vous souhaitez maintenir. Lorsque vous rapprochez le joystick de sa position d'origine, l'enregistrement sera terminé et la phrase que vous venez de lire sera maintenue.
  « Loop Time » est automatiquement réglé uniquement pour le premier enregistrement après la réinitialisation. Si la durée dépasse 10 800 ms, le temps de boucle sera automatiquement réglé sur 10 800 msec. (Si vous avez réglé "Times" sur 1-10,800 ms, la durée de boucle spécifiée sera utilisée indépendamment du temps nécessaire pour pousser le **joystick** vers l'avant jusqu'à ce qu'il soit tiré vers l'arrière, mais la méthode d'enregistrement reste la même. tandis que le joystick est poussé vers l'avant sera maintenu)
- 4 Si vous avez fait une erreur pendant l'enregistrement, tirez le **joystick** dans la direction -Y (retour) pour réinitialiser. De cette manière, l'enregistrement sera effacé. Répétez l'étape 4. à nouveau
- 5 La phrase enregistrée est répétée en boucle, et peut être utilisée comme accompagnement
- 6 En poussant le **joystick** dans la direction + Y (vers l'avant), vous pouvez également effectuer des overdubs sur la phrase en cours de mémorisation

e: REC Control Src
g: Manual REC Control

- « REC Control Src » pour sélectionner la source de modulation qui contrôle l'enregistrement
- On : ou si cette modulation est activée, vous pouvez enregistrer le signal d'entrée. Si un enregistrement a déjà été effectué, des signaux supplémentaires seront superposés.

MIDI

- « REC Control Src » est inférieure ou égale à 63 : l'effet est désactivé
- supérieure à 64 : l'effet est activé

f: RST Src Control
h: Manual RST Control

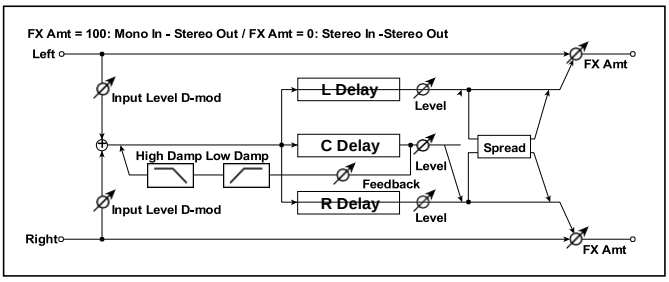
- « RST Control Src » pour spécifier la source de modulation qui contrôle l'opération de réinitialisation
  - On, ou « Manual RST Control » sur RESET : vous pouvez effacer ce que vous avez enregistré
    Avec « Loop Time » sur Auto, le temps de boucle est également réinitialisé

MIDI

- « REC Control Src » est inférieure ou égale à 63 : l'effet est désactivé
- supérieure à 64 : l'effet est activé

7.8.2.2.17 L / C / R Long Delay

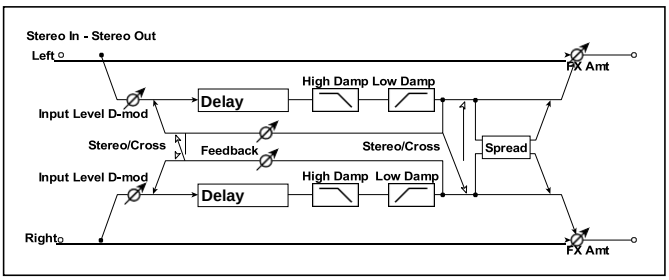
Delay multi-Taps à 3 signaux Taps à gauche, à droite et au centre. Vous pouvez définir un maximum de 5 460 ms



a	L Delay Time [msec]	0…5460	Sets the delay time of TapL	
	Level	0…50	Sets the output level of TapL	
b	C Delay Time [msec]	0…5460	Sets the delay time of TapC	
	Level	0…50	Sets the output level of TapC	
c	R Delay Time [msec]	0…5460	Sets the delay time of TapR	
	Level	0…50	Sets the output level of TapR	
d	Feedback (C Delay)	–100…+100	Sets the feedback amount of TapC	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the TapC feedback	
	Amt	–100…+100	Sets the modulation amount of the TapC feedback	
e	High Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the high range	
	Low Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the low range	
f	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Sets the modulation amount of the input level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the input level	
g	Spread	0…50	Sets the width of the stereo image of the effect sound	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	–100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.2.18 St / Cross Long Delay

Delay stéréo utilisable comme un effet « cross-feedback delay », dans lequel les sons de retard se croisent entre la gauche et la droite en modifiant le routage de retour.
Le temps de retard est réglable jusqu'à un maximum de 2 730 ms.

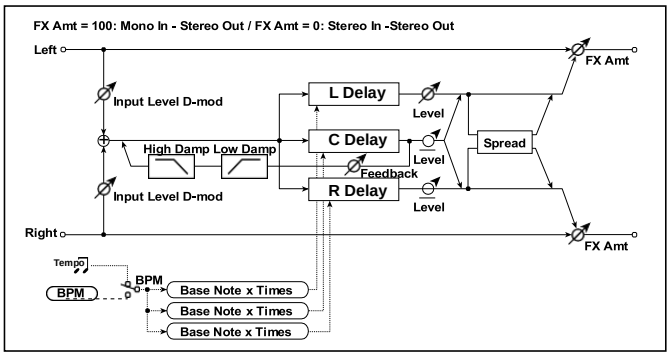


a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	Switches between stereo delay and cross-feedback delay
b	L Delay Time [msec]	0.0…2730.0	Sets the delay time for the left channel
c	R Delay Time [msec]	0.0…2730.0	Sets the delay time for the right channel
d	L Feedback	–100…+100	Sets the feedback amount for the left channel
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of feed- back amount
	Amt	–100…+100	Sets the modulation amount of the left channel feedback
e	R Feedback	–100…+100	Sets the feedback amount for the right channel

	Amt	–100…+100	Sets the modulation amount of the right channel feedback	
f	High Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the high range	
g	Low Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the low range	
h	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Sets the modulation amount of the input level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the input level	
i	Spread	–50…+50	Sets the width of the stereo image of the effect sound	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	–100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.2.19 LCR BPM Long Dly

Delay permettant de faire correspondre le temps de retard avec le tempo du morceau.



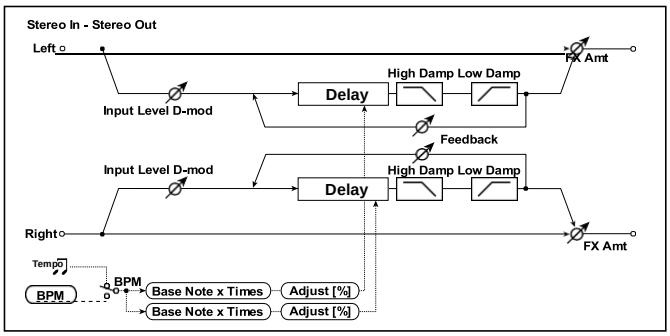
a	BPM	MIDI, 40.00…300	MIDI syncs to the system tempo; 40–300 sets the tempo manually for this individual effect	Sync
	Time Over?	---, OVER!	Displays an error message when the de- lay time exceeds the upper limit	
b	L Delay Base Note		Selects the type of notes to specify the delay time for TapL	Sync
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the delay time for TapL	
	Level	0…50	Sets the output level of TapL	
c	C Delay Base Note		elects the type of notes to specify the delay time for TapC	Sync
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the delay time for TapC	
	Level	0…50	Sets the output level of TapC	
d	R Delay Base Note		Selects the type of notes to specify the delay time for TapR	Sync
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the delay time for TapR	
	Level	0…50	Sets the output level of TapR	
e	Feedback (C Delay)	–100…+100	Sets the feedback amount of TapC	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the TapC feedback	

a: « Time Over?

- simple un affichage informatif permettant de régler le temps de retard jusqu'à 10 920 msec msec
  Si le temps de retard dépasse cette limite, le message d'erreur « OVER! » S'affiche à l'écran.
  Réglez les paramètres de temps de retard pour que ce message n'apparaisse pas.

7.8.2.2.20 St. BPM Long Dly (Retardateur BPM Long Delay)

Delay stéréo permettant de faire correspondre le temps de retard avec le tempo du morceau.



a	BPM	MIDI, 40.00…300	MIDI syncs to the system tempo; 40– 300 sets the tempo manually for this individual effect	Sync
	Time Over? L	---, OVER!	Display the error message if the left channel delay time exceeds the upper limit	
	R	---, OVER!	Display the error message if the right channel delay time exceeds the upper limit	
b	L Delay Base Note		Selects the type of notes to specify the left channel delay time	Sync
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the left channel delay time	
	Adjust [%]	–2.50…+2.50	Fine-adjust the left channel delay time	
c	R Delay Base Note		Selects the type of notes to specify the right channel delay time	Sync
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the right channel delay time	
	Adjust [%]	–2.50…+2.50	Fine-adjust the right channel delay time	
d	L Feedback	–100…+100	Sets the feedback amount for the left channel	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of feed- back amount	
	L Amt	–100…+100	Sets the modulation amount of the left channel feedback	
e	R Feedback	–100…+100	Sets the feedback amount for the right channel	
	R Amt	–100…+100	Sets the modulation amount of the right channel feedback	
f	High Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the high range	
g	Low Damp [%]	0…100	Sets the damping amount in the low range	
h	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Sets the modulation amount of the in- put level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the input level	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	–100…+100	Amount of modulation source	

a: Time Over? L, R

- simple un affichage informatif permettant de régler le temps de retard jusqu'à 5 460 msec

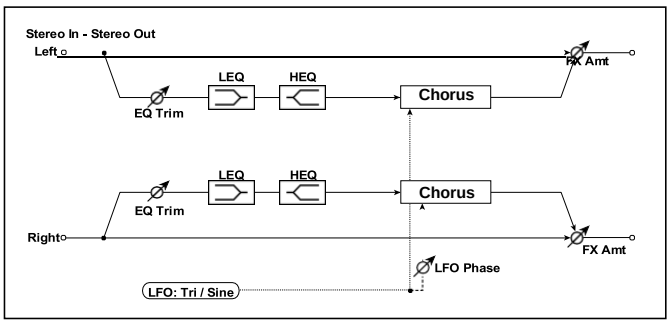
  Si le temps de retard dépasse cette limite, le message d'erreur « OVER! » S'affiche à l'écran. Réglez les paramètres de temps de retard pour que ce message n'apparaisse pas.

7.8.2.3 Modulation : « MOD »

7.8.2.3.1 Stereo Chorus 440
7.8.2.3.2 Black Chorus / Flanger 441
7.8.2.3.3 St.HarmonicChorus 442
7.8.2.3.4 Classique Chorus 442
7.8.2.3.5 Multitap Cho / Delay (Multitap Chorus / Delay) 443
7.8.2.3.6 Stereo Flanger 443
7.8.2.3.7 St. Random Flanger 445
7.8.2.3.8 St. Env. Flanger 445
7.8.2.3.9 Classic Flanger 447
7.8.2.3.10 Stereo Phaser 447
7.8.2.3.11 Stereo Random Phaser 448
7.8.2.3.12 St. Env. Phaser 449
7.8.2.3.13 Orange Phaser 450
7.8.2.3.14 Small Phaser 450
7.8.2.3.15 Phaser - Cho / Flng 450
7.8.2.3.16 St. Phaser + Trml 452
7.8.2.3.17 Stereo Tremolo 453
7.8.2.3.18 St. Env. Tremolo 453
7.8.2.3.19 Classic Tremolo 454
7.8.2.3.20 Ensemble 455
7.8.2.3.21 Polysix Ensemble 456
7.8.2.3.22 Stereo Vibrato 456
7.8.2.3.23 U-Vibe 457
7.8.2.3.24 St. Auto Fade Mod. 457
7.8.2.3.25 St. Biphase Mod. 459
7.8.2.3.26 Stereo Auto Pan 460
7.8.2.3.27 St. Ring Modulator 461
7.8.2.3.28 Orgue Vib / Chorus 462
7.8.2.3.29 Rotary Speaker 463
7.8.2.3.30 Rotary Speaker OD 465

7.8.2.3.1 Stereo Chorus

Cet effet ajoute de l'épaisseur et de la chaleur au son en modulant le temps de retard du signal d'entrée. Une propagation est ajoutée au son en décalant la phase des LFO gauche et droit l'une de l'autre.



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	Selects the LFO Waveform	
	LFO Phase [degree]	-180…+180	Sets the LFO phase difference between the left and right	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for LFO speed	

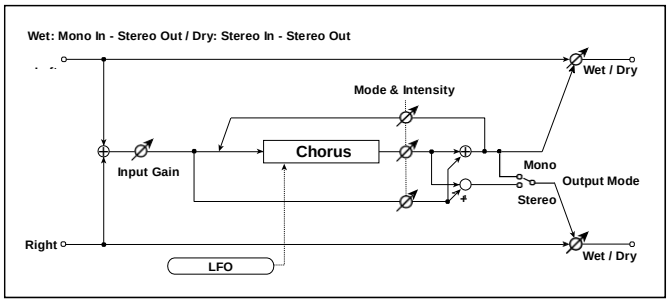
	Amt	-20.00…+20.00	Sets the modulation amount of LFO speed	
c	MIDI Sync	Off, On	When this is on, the LFO speed is set by BPM, Base Note, and Times, instead of Frequency	
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI syncs to the system tempo; 40-300 sets the tempo manually for this indi- vidual effect	
	Base Note		Selects the type of notes that specify the LFO speed	
	Times	x1…x32	Sets the number of notes that specify the LFO speed	
d	L Pre Delay [msec]	0.0…50.0	Sets the delay time for the left channel	
	R Pre Delay [msec]	0.0…50.0	Sets the delay time for the right channel	
a	LFO Waveform	Triangle, Sine	Selects the LFO Waveform	
	LFO Phase [degree]	-180…+180	Sets the LFO phase difference between the left and right	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for LFO speed	
	Amt	-20.00…+20.00	Sets the modulation amount of LFO speed	
c	MIDI Sync	Off, On	When this is on, the LFO speed is set by BPM, Base Note, and Times, instead of Frequency	
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI syncs to the system tempo; 40-300 sets the tempo manually for this individual effect	
	Base Note		Selects the type of notes that specify the LFO speed	
	Times	x1…x32	Sets the number of notes that specify the LFO speed	
d	L Pre Delay [msec]	0.0…50.0	Sets the delay time for the left channel	
	R Pre Delay [msec]	0.0…50.0	Sets the delay time for the right channel	

d: L Pre Delay [msec]
d: R Pre Delay [msec]

- Pour contrôler l'image stéréo du délai gauche et droit

7.8.2.3.2 Black Chorus / Flanger

Ceci modélise un chorus stéréo + un modulateur de hauteur et un Flanger de fabrication danoise. Bien que cet effet fût à l'origine destiné à la guitare, il était également utilisé par de nombreux claviers. Utilisé avec un piano électrique, il produit un son distinctif.



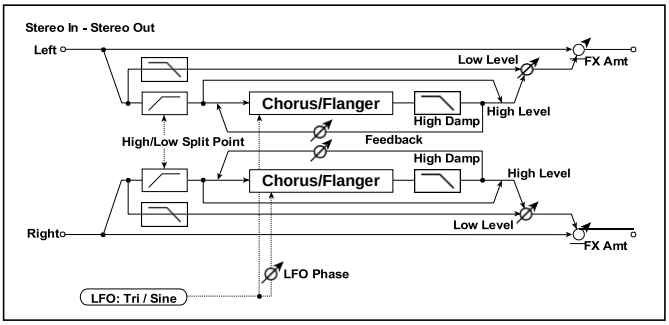
a	Speed [Hz]	0.10…10.0	Sets the LFO speed	
	Src	Off…Tempo	Modulation for the LFO speed. See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-10.00…+10.00	Sets the modulation amount of the LFO speed	
	Intensity	1…100	Sets the intensity of LFO modulation	
b	Mode	0, 1, 2	Select a mode 0: Chorus 1: Pitch Modulation 2: Flanger	
c	Width	0…2	Sets the LFO modulation depth	
d	Input Gain	1…100	Sets the input gain	
e	Output Mode	0, 1	Select a output mode 0: Mono 1: Stereo	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99 … 99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Source	Off…Tempo	Selects a modulation source for Wet/Dry	
	Amount	-100 … +100	Sets the modulation amount for Wet/Dry	

a: Intensity
b: Mode

- L'augmentation de la valeur « Intensity » renforce l'effet de modulation Ceci contrôle les valeurs d'effet, directes et de retour.
- Les valeurs contrôlées dépendent du réglage « Mode »

7.8.2.3.3 St.HarmonicChorus

Cet effet applique le chorus uniquement aux fréquences plus élevées. Ceci peut être utilisé pour appliquer un effet de chorus à un son de basse sans réduire le son. Vous pouvez également utiliser ce bloc de chorus avec un retour en tant que Flanger.



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	Selects the LFO Waveform	
	LFO Phase [de-gree]	-180…+180	Sets the LFO phase difference between the left and right	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for LFO speed	
	Amt	-20.00…+20.00	Sets the modulation amount of LFO speed	
c	MIDI Sync	Off, On	When this is on, the LFO speed is set by BPM, Base Note, and Times, instead of Frequency	
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI syncs to the system tempo; 40-300 sets the tempo manually for this individual effect	
	Base Note	…	Selects the type of notes that specify the LFO speed	
	Times	x1…x32	Sets the number of notes that specify the LFO speed	
d	Pre Delay [msec]	0.0…50.0	Sets the delay time from the original sound	
e	Depth	0…100	Sets the depth of LFO modulation	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of the LFO modulation depth	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the LFO modulation depth	
f	High/Low Split Point	1…100	Sets the frequency split point between the low and high range	
g	Feedback	-100…+100	Sets the feedback amount of the chorus block	
	High Damp [%]	0…100	Sets the high range damping amount of the chorus block	
h	Low Level	0…100	Sets the low range output level	
	High Level	0…100	Sets the high range (chorus) output level	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

f: High/Low Split Point

- Pour définir la fréquence qui sépare les plages haute et basse. Seule la gamme haute sera envoyée au bloc de chorus

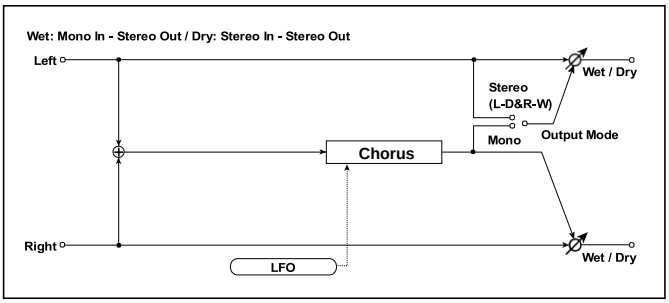
g: Feedback

- Pour régler la quantité de réinjection du bloc de chorus. L'augmentation du retour vous permet d'utiliser l'effet en tant que Flanger.

7.8.2.3.4 Classic Chorus

Modélisation d'une célèbre unité de chorus intégrée dans un ampli de guitare. Bien qu'il ne fournisse pas de chorus et de sélecteur de vibrato, les réglages « Wet / Dry » et « Bus » pour

produire leur effet. Les paramètres « Speed », « Depth » et « Manual » permettent une gamme de sons encore plus large que l'unité d'origine.



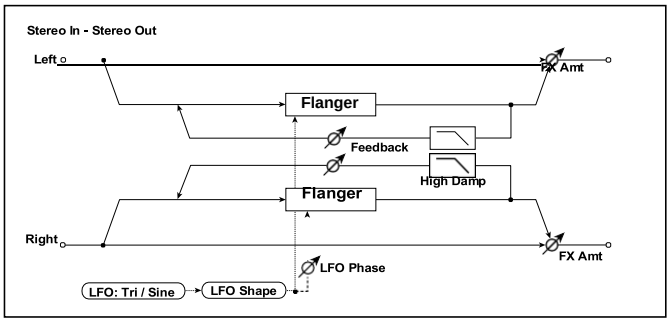
7.8.2.3.5 Multitap Cho / Delay

Cet effet a 4 blocs de Chorus avec une phase de LFO différente. Vous pouvez créer une image stéréo complexe en réglant le temps de retard, la profondeur, le niveau de sortie et le panoramique de chaque bloc individuellement.
Vous pouvez également corriger certains des blocs de Chorus pour combiner les effets de Chorus et de Delay.

a	LFO Frequency [Hz]	0.02…13.00	Sets the speed of the LFO	
b	Tap1 (000) [msec]	0…1000	Sets the Tap1 (LFO phase=0 degrees) delay time	
	Depth	0…30	Sets the Tap1 chorus depth	
	Level	0…30	Sets the Tap1 output level	
	Pan	L6…L1, C, R1… R6	Sets the Tap1 stereo image	
c	Tap2 (180) [msec]	0…1000	Sets the Tap2 (LFO phase=180 degrees) delay time	
	Depth	0…30	Sets the Tap2 chorus depth	
	Level	0…30	Sets the Tap2 output level	
	Pan	L6…L1, C, R1… R6	Sets the Tap2 stereo image	
d	Tap3 (090) [msec]	0…1000	Sets the Tap3 (LFO phase=90 degrees) de- lay time	
	Depth	0…30	Sets the Tap3 chorus depth	
	Level	0…30	Sets the Tap3 output level	
	Pan	L6…L1, C, R1… R6	Sets the Tap3 stereo image	
e	Tap4 (270) [msec]	0…1000	Sets the Tap4 (LFO phase=270 degrees) delay time	
	Depth	0…30	Sets the Tap4 chorus depth	
	Level	0…30	Sets the Tap4 output level	
	Pan	L6…L1, C, R1… R6	Sets the Tap4 stereo image	
f	Tap1 Feedback	-100…+100	Sets the Tap1 feedback amount	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of Tap1 feed- back amount and effect balance	
	Amt	-100…+100	Sets the Tap1 feedback amount and modu- lation amount	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.3.6 Stereo Flanger

Flanger stéréo donnant un « Swell » et une variation de pitch. Il est plus efficace lorsqu'il est appliqué à un son contenant beaucoup d'harmoniques.
Une propagation peut être ajoutée en décalant les phases de LFO gauche et droit l'une de l'autre.



a	Delay Time [msec]	0.0…50.0	Sets the delay time from the original sound	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	Selects the LFO Waveform	
	LFO Shape	-100…+100	Changes the Curvature of the LFO Waveform	
c	LFO Phase [degree]	-180…+180	Sets the LFO phase difference between the left and right	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for LFO speed	
	Amt	-20.00…+20.00	Sets the modulation amount of LFO speed	
e	MIDI Sync	Off, On	When this is on, the LFO speed is set by BPM, Base Note, and Times, instead of Frequency	Sync
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI syncs to the system tempo; 40-300 sets the tempo manually for this individ- ual effect	
	Base Note		Selects the type of notes that specify the LFO speed	
	Times	x1…x32	Sets the number of notes that specify the LFO speed	
F	Depth	0…100	Sets the depth of LFO modulation	
g	Feedback	-100…+100	Sets the feedback amount	
	High Damp [%]	0…100	Sets the feedback damping amount in the high range	
h	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

g: Feedback
h: Wet/Dry

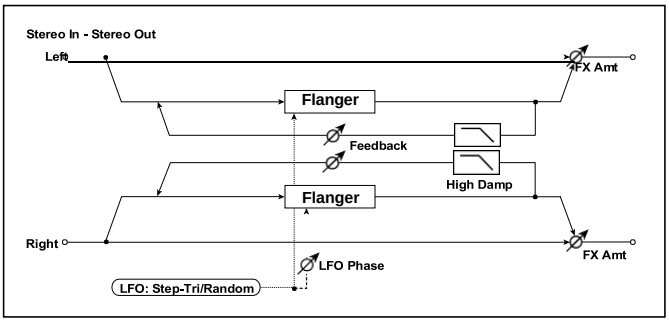
- La forme de pic de la valeur "Feedback" positive et négative est différente. Les harmoniques sont accentuées lorsque le son de l'effet est mélangé avec le son sec si vous définissez une valeur positive pour "Feedback" et "Wet / Dry", et si vous définissez une valeur négative pour "Feedback" et "Wet / Dry" ".

g: High Damp [%]

- Ce paramètre définit la quantité d'amortissement du retour dans la gamme haute. Augmenter la valeur coupera les harmoniques de gamme élevée

7.8.2.3.7 St. Random Flanger

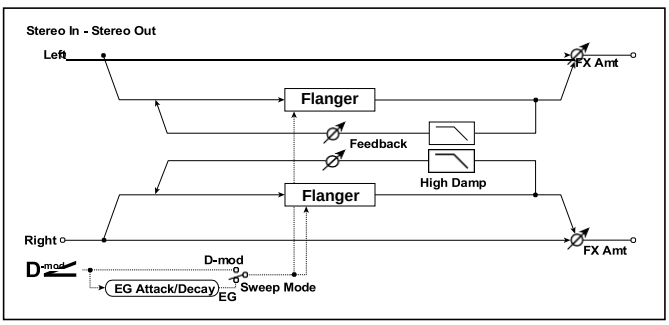
Effet stéréo utilisant une forme d'onde pas à pas et un LFO aléatoire pour la modulation, créant un effet de Flanger particulier.



a	Delay Time [msec]	0.0…50.0	Sets the delay time from the original sound	
b	LFO Waveform	Step-Tri, Random	Selects the LFO Waveform	
	LFO Phase [degree]	-180…+180	Sets the LFO phase difference between the left and right	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source used for both LFO speed and step speed	
	Amt	-20.00… +20.00	Sets the modulation amount of LFO speed	
d	LFO Step Freq [Hz]	0.05…50.00	Sets the LFO step speed (speed that changes in steps)	
	Step Amt	-50.00…+50.00	Sets the modulation amount of LFO step speed	
e	MIDI Sync	Off, On	When this is on, the LFO speed is set by BPM, Base Note, and Times, instead of Frequency	Sync
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI syncs to the system tempo; 40-300 sets the tempo manually for this individ- ual effect	
	Base Note		Selects the type of notes that specify the LFO speed	
	Times	x1…x32	Sets the number of notes that specify the LFO speed	
f	Step Base Note		Selects the type of notes to specify the LFO step speed	Sync
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the LFO step speed	
g	Depth	0…100	Sets the depth of LFO modulation	
h	Feedback	-100…+100	Sets the feedback amount	
	High Damp [%]	0…100	Sets the feedback damping amount in the high range	
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.3.8 St. Env. Flanger

Ce Flanger utilise un générateur d'enveloppe pour la modulation. Vous obtiendrez le même modèle de Flanger chaque fois que vous jouez.
Le Flanger peut aussi directement se contrôler à l'aide de la source de modulation.



a	L Dly Bottom [msec]	0.0…50.0	Sets the lower limit of the left-channel delay time	
	L Dly Top [msec]	0.0…50.0	Sets the upper limit of the left-channel delay time	
b	R Dly Bottom [msec]	0.0…50.0	Sets the lower limit of the right-channel delay time	
	R Dly Top [msec]	0.0…50.0	Sets the upper limit of the right-channel delay time	
c	Sweep Mode	EG, D-mod	Determines whether the flanger is con- trolled by the envelope generator or by the modulation source	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source that trig- gers the EG (when Sweep Mode = EG), or the modulation source that causes the flanger to sweep (when Sweep Mode = D-mod)	
d	EG Attack	1…100	Sets the EG attack speed	
	EG Decay	1…100	Sets the EG decay speed	
e	Feedback	-100…+100	Sets the feedback amount	
f	High Damp [%]	0…100	Sets the feedback damping amount in the high range	
g	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

c: Sweep Mode
c: Src

- « Sweep Mode » pour activer le mode de contrôle Flanger
  - EG : le Flanger balaye en utilisant le générateur d'enveloppe
    Ce générateur d'enveloppe est inclus dans le flanger d'enveloppe et n'est pas lié à l'EG de hauteur, à l'EG de filtre ou à l'EG d'ampli
  - « Src » pour sélectionner la source qui démarre le générateur d'enveloppe
    Si vous sélectionnez, par exemple, « Gate », le générateur d'enveloppe démarre lorsque le message de mise sous tension est reçu
  - D-mod : la source de modulation peut contrôler directement le filtre
  - « Src » pour sélectionner la source de modulation

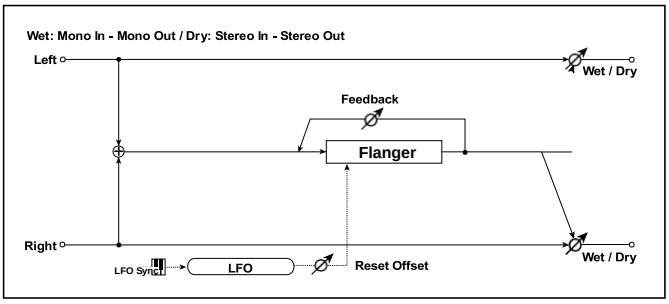
L'effet est désactivé lorsqu'une valeur de la source de modulation spécifiée pour le paramètre « Src » est inférieure à 64 et que l'effet est activé lorsque la valeur est égale ou supérieure à 64. Le générateur d'enveloppe est déclenché lorsque la valeur passe de 63 ou moins à 64 ou plus.

d: EG Attack
d: EG Decay

- La vitesse d'attaque et de chute sont les seuls paramètres réglables sur cette « EG » (Enveloppe Generator)

7.8.2.3.9 Classic Flanger

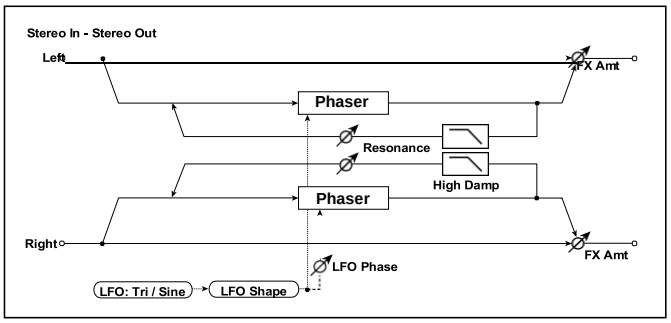
Modélisation d'un Flanger analogique classique, très efficace sur des accords de clavinet ou de piano électrique.



a	Speed [Hz]	0.10…10.0	Sets the speed of LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for LFO speed	
	Amt	-10.00…+10.00	Sets the modulation amount of flanger speed	
b	Depth	0…100	Sets the depth of flanger modulation	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of the flanger modulation depth	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the LFO modulation depth	
c	Resonance	0…100	Sets the resonance amount	
d	Manual	0…100	Sets the sweep frequency. If Depth is set to 100, Manual will not function.	
e	LFO Reset Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for LFO re- set	
	Reset Offset	0…100	Sets the offset	
f	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.3.10 Stereo Phaser

Effet créant un « swell » en décalant la phase. Il est très efficace sur les sons de piano électrique. Une propagation peut être ajoutée au son en décalant la phase des LFO gauche et droit.



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	Selects the LFO Waveform	
	LFO Shape	-100…+100	Changes the curvature of the LFO Waveform	
b	LFO Phase [degree]	-180…+180	Sets the LFO phase difference between the left and right	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for LFO speed	
	Amt	-20.00…+20.00	Sets the modulation amount of LFO speed	
d	MIDI Sync	Off, On	When this is on, the LFO speed is set by BPM, Base Note, and Times, instead of Frequency	
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI syncs to the system tempo; 40-300 sets the tempo manually for this individual effect	
	Base Note	…	Selects the type of notes that specify the LFO speed	
	Times	x1…x32	Sets the number of notes that specify the LFO speed	
e	Manual	0…100	Sets the frequency to which the effect is ap- plied	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the LFO modulation	

	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the LFO modulation	
f	Depth	0…100	Sets the depth of LFO modulation	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the LFO modulation depth	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the LFO modulation depth	
h	Resonance	-100…+100	Sets the resonance amount	
	High Damp [%]	0…100	Sets the resonance damping amount in the high range	
j	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

h: Resonance
i: Wet/Dry

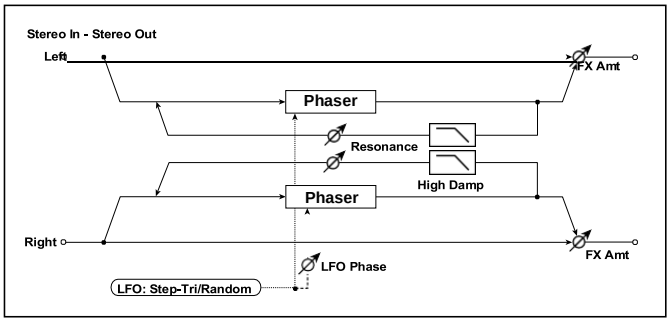
- La forme de crête de la valeur de retour positive et négative est différente. Les harmoniques sont accentuées lorsque le son de l'effet est mélangé avec le son sec, si vous définissez une valeur positive pour « Resonance » et « Wet / Dry », et si vous définissez une valeur négative pour « Resonance » et « Wet / Dry » Sec".

h: High Damp [%]

- Pour définir le montant d'amortissement de la résonance dans la gamme haute. L'augmentation de la valeur coupera les harmoniques de gamme élevée

7.8.2.3.11 Stereo Random Phaser

Phaser stéréo utilisant une forme d'onde pas à pas et un LFO aléatoire pour la modulation, créant un effet de Phasing distinctif.

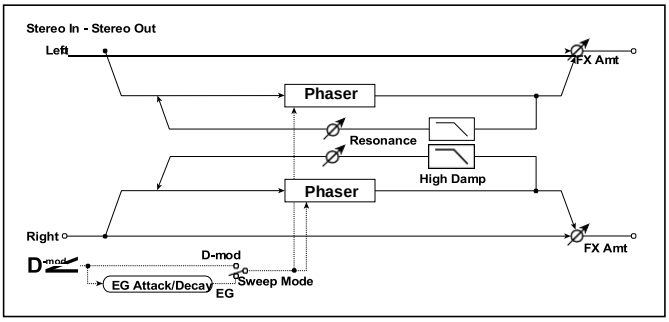


a	LFO Waveform	Step-Tri, Step- Sin, Random	Selects the LFO Waveform	
	LFO Phase [de- gree]	-180…+180	Sets the LFO phase difference between the left and right	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source commonly used for LFO speed and step speed	
	Amt	-20.00…+20.00	Sets the modulation amount of LFO speed	
c	LFO Step Freq [Hz]	0.05…50.00	Sets the LFO step speed	
	Amt	-50.00…+50.00	Sets the modulation amount of LFO step speed	
d	MIDI Sync	Off, On	When this is on, the LFO speed is set by BPM, Base Note, and Times, instead of Frequency	
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI syncs to the system tempo; 40-300 sets the tempo manually for this individual effect	
	Base Note		Selects the type of notes that specify the LFO speed	
	Times	x1…x32	Sets the number of notes that specify the LFO speed	
e	Step Base Note		Selects the type of notes to specify the LFO step speed	
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the LFO step speed	
f	Manual	0…100	Sets the frequency to which the effect is ap- plied	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the LFO modulation	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the LFO modu- lation	

g	Depth	0…100	Sets the depth of LFO modulation	
h	Resonance	-100…+100	Sets the resonance amount	
	High Damp [%]	0…100	Sets the resonance damping amount in the high range	
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.3.12 St. Env. Phaser

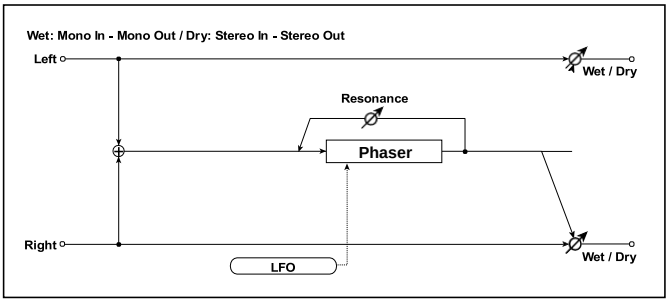
Phaser stéréo utilisant un générateur d'enveloppe pour la modulation. Le même schéma de phasage est obtenu chaque fois que vous jouez.
Le Phaser peut aussi se contrôler directement à l'aide de la source de modulation.



a	L Manu Bottom	0…100	Sets the lower limit of the frequency range for the effect on the left channel	
	L Manu Top	0…100	Sets the upper limit of the frequency range for the effect on the left channel	
b	R Manu Bottom	0…100	Sets the lower limit of the frequency range for the effect on the right channel	
	R Manu Top	0…100	Sets the upper limit of the frequency range for the effect on the right channel	
c	Sweep Mode	EG, D-mod	Determines whether the flanger is controlled by the envelope generator or by the modulation source	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source that triggers the EG (when EG is selected for Sweep Mode), or modulation source that causes the flanger to sweep (when D-mod is selected for Sweep Mode)	
d	EG Attack	1…100	Sets the EG attack speed	
	EG Decay	1…100	Sets the EG decay speed	
e	Resonance	-100…+100	Sets the resonance amount	
f	High Damp [%]	0…100	Sets the resonance damping amount in the high range	
g	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.3.13 Orange Phaser

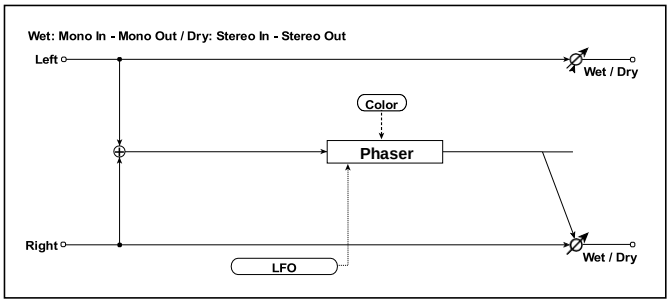
Pédale Phaser favorite sur de nombreux enregistrements. Elle est utile pour ajouter de l'éclat, animer des passages d'accords, et élargir et grossir le son.
L'original avait seulement un contrôle de vitesse; cette émulation ajoute la profondeur, le contrôle de la fréquence centrale, et plus encore.



a	Speed	0.10…10.00	This controls the speed of the phaser's LFO.	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for LFO speed	
	Amt	-20.00…+20.00	Sets the modulation amount of LFO speed	
b	Depth	0…100	Sets the depth of LFO modulation	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the LFO modulation depth	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the LFO modulation depth	
c	Resonance	-100…+100	This controls the intensity of the phaser ef- fect. The default is 26. Mixing the processed and dry signals via Wet/Dry will enhance the effect.	
d	Manual	0…100	Sets the frequency to which the effect is ap- plied	
e	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.3.14 Small Phaser

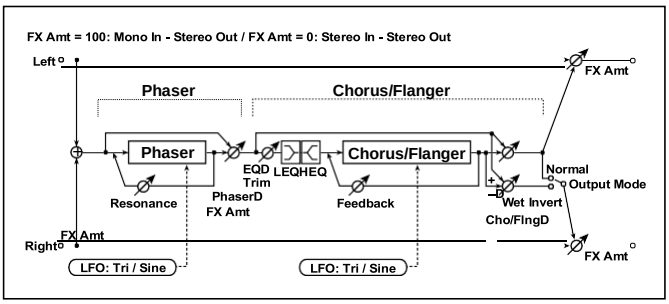
Phaser classique, fabriqué à New York dans les années 70, avec un son chaud et riche et une transparence liquide.



a	Speed	0.10…10.00	This controls the speed of the phaser's LFO. The default is 1.00 Hz.	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for LFO speed	
	Amt	-20.00…+20.00	Sets the modulation amount of LFO speed	
c	Color	Off, On	This changes the sound of the phaser be- tween a full and round phase shift when set to Off, and a more pronounced effect when set to On.	
e	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.3.15 Phaser - Cho / Flng

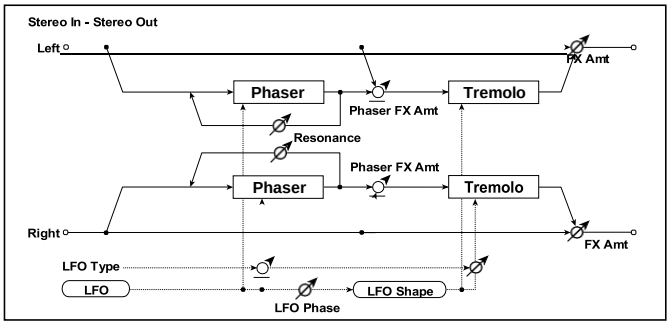
Effet combinant un mono Phaser et un chorus / Flanger.



PHASER				
a	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Selects the LFO Waveform	
b	[P]Manual	0…100	Sets the frequency to which the effect is applied	
	Depth	0…100	Sets the depth of LFO modulation	
	Resonance	-100…+100	Sets the resonance amount	
c	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99…Dry…99:1,Wet	Sets the Phaser effect balance	
CHORUS/FLANGER				
d	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Selects the LFO Waveform	
e	[F]Delay Time [msec]	0.0…1350.0	Sets the delay time	
	Depth	0…100	Sets the depth of LFO modulation	
	Feedback	-100…+100	Sets the feedback amount	
f	[F]EQ Trim	0…100	Sets the EQ input level	
g	[F]PreLEQ Gain [dB]	-15…+15	Sets the gain of Low EQ	
	PreHEQ Gain [dB]	-15…+15	Sets the gain of High EQ	
h	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Sets the effect balance of the chorus/Flanger	
	Src	Off…Tempo	Selects the Wet/Dry modulation source for the chorus/flanger	
	Amt	-100…+100	Sets the Wet/Dry modulation amount for the chorus/Flanger	
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	Selects the output mode for the chorus/flanger	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.3.16 St. Phaser + Trml

Effet combinant un Phaser stéréo et un trémolo, avec des LFO reliés. Le « Swell » du Phaser et les effets de trémolo se synchronisent les uns avec les autres, créant un effet de modulation apaisant particulièrement adapté au piano électrique.



a	Type	Phs - Trml, … Phs LR - Trml LR	Selects the type of the tremolo and phaser LFOs Phaser - Tremolo, Phaser - Tremolo Spin, Phaser - Tremolo LR, Phaser LR - Tremolo, Phaser LR - Tremolo Spin, Phaser LR - Tremolo LR	
	LFO Phase [degree]	-180…+180	Sets the phase difference between the tremolo and phaser LFOs	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for LFO speed	
	Amt	-20.00…+20.00	Sets the LFO speed modulation amount	
c	MIDI Sync	Off, On	When this is on, the LFO speed is set by BPM, Base Note, and Times, instead of Frequency	Sync
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI syncs to the system tempo; 40- 300 sets the tempo manually for this individual effect	
	Base Note	…	Selects the type of notes that specify the LFO speed	
	Times	x1…x32	Sets the number of notes that specify the LFO speed	
d	Phaser Manual	0…100	Sets the phaser frequency range	
	Resonance	-100…+100	Sets the phaser resonance amount	
e	Phaser Depth	0…100	Sets the phaser modulation depth	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the phaser modulation depth	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount for the phaser modulation depth	
f	Phaser Wet/Dry	-Wet, -2 : 98… Dry… 2 : 98, Wet	Sets the balance between the phaser effect and dry sounds	
g	Tremolo Shape	-100…+100	Sets the degree of the tremolo LFO shaping	
h	Tremolo Depth	0…100	Sets the tremolo modulation depth	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the tremolo modulation depth	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the tremolo modulation depth	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

a : type
a: LFO Phase [degree]

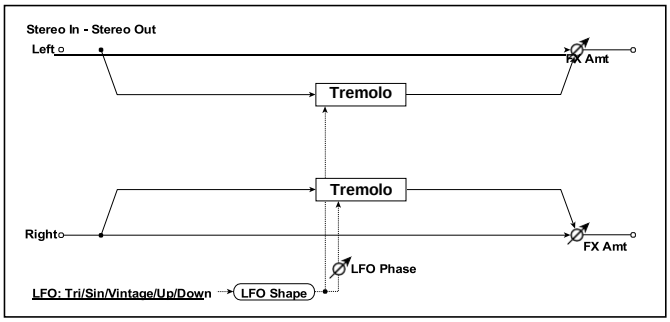
- « Type » pour sélectionner le type de LFO du phaser et le LFO du tremolo
  La manière dont le son d'effet bouge ou tourne dépend du type de LFO
- « LFO Phase » pour décaler le timing de la crête du Phaser et contrôler un mouvement subtil et la rotation du son

f: PHASER Wet / Dry
i: Wet / Dry

- « PHASER Wet / Dry » règle l'équilibre entre la sortie du phaser et le son sec
- « OUTPUT Wet / Dry » règle la balance entre le niveau de sortie final du phaser et du tremolo et le son sec.

7.8.2.3.17 Stereo Tremolo

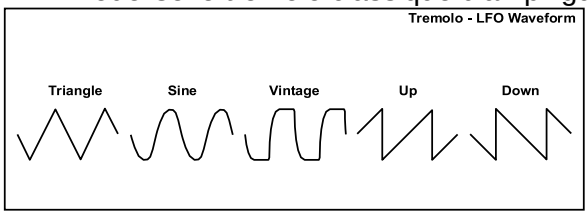
Effet Stéréo modulant le niveau de volume du signal d'entrée. Le décalage du LFO des phases gauche et droite les unes par rapport aux autres produit un effet de trémolo entre la gauche et la droite.



a	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	Selects the LFO Waveform
	LFO Shape	-100…+100	Changes The curvature of the LFO Waveform
b	LFO Phase [degree]	-180…+180	Sets the LFO phase difference between the left and right
c	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for LFO speed
	Amt	-20.00…+20.00	Sets the modulation amount of LFO speed
d	MIDI Sync	Off, On	When this is on, the LFO speed is set by BPM, Base Note, and Times, instead of Frequency
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI syncs to the system tempo; 40-300 sets the tempo manually for this individ- ual effect
	Base Note		Selects the type of notes that specify the LFO speed
	Times	x1…x32	Sets the number of notes that specify the LFO speed
e	Depth	0…100	Sets the depth of LFO modulation
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of the depth of modulation
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the depth of modulation
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source

a: LFO Waveform

- Pour définir la forme de base du LFO.
  - Vintage : modélise le tremolo classique d'ampli guitare.

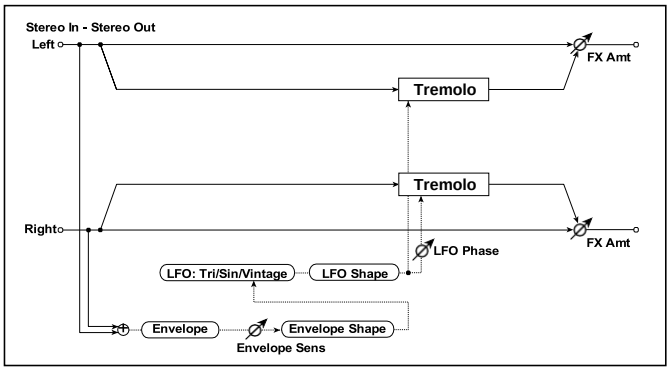


b: Phase LFO [degree]

- Pour déterminer la différence entre les phases gauche et droite du LFO
  - Une valeur plus élevée simulera l'effet de panoramique automatique dans lequel le son est placé entre la gauche et la droite.

7.8.2.3.18 St. Env. Tremolo

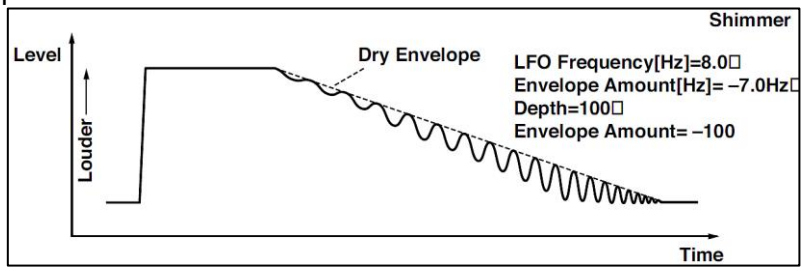
Effet utilisant le niveau du signal d'entrée pour moduler un tremolo stéréo (modulation de volume LFO). Par exemple, vous pouvez créer un effet de trémolo qui devient plus profond et plus rapide lorsque l'entrée devient plus silencieuse.



a	Envelope Sens	0…100	Sets the envelope's sensitivity to the input signal	
	Envelope Shape	-100…+100	Sets the envelope's curvature	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage	Selects the LFO Waveform	
	LFO Shape	-100…+100	Changes the curvature of the LFO Waveform	
c	LFO Phase [degree]	-180…+180	Sets the LFO phase difference between the left and right	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	Envelope Amount [Hz]	-20.00… +20.00	Sets the amount added to or subtracted from the Frequency when the envelope is at maximum	
e	Depth	0…100	Sets the initial amount of tremolo	
	Envelope Amount	-100…+100	Sets the amount added to or subtracted from the Depth when the envelope is at maximum	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1,Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

d: LFO Frequency [Hz]
d: Enveloppe Amount [Hz]
e: Depth
e: Enveloppe Amount
Le graphique ci-dessous montre un exemple de modulation de trémolo avec modulation négative de la profondeur et de la fréquence. Au début de la note, l'entrée est au volume maximum. Cela ralentit la fréquence du LFO à 1.0Hz, mais module également la profondeur à 0, de sorte que le trémolo n'a aucun effet.

- Lorsque le volume d'entrée diminue, la fréquence augmente; la profondeur augmente également, rendant l'effet trémolo de plus en plus audible.
  Quand le volume d'entrée approche du silence, la profondeur est à son maximum (100) et la fréquence est à 8Hz.



7.8.2.3.19 Classic Tremolo

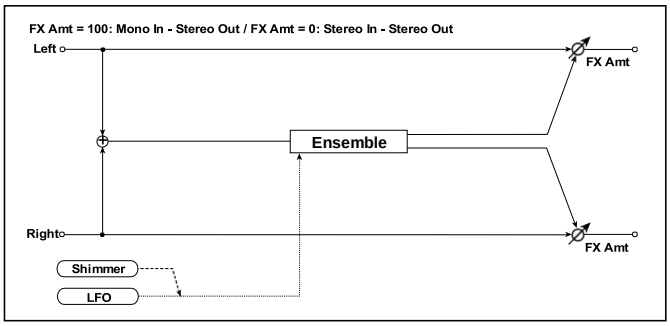
Effet Vintage Tremolo.

a	Speed	0.10…10.00	Sets the speed of the LFO
	Src	Off…Tempo	Modulation for the tremolo speed. See DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-10.00…+10.00	Sets the modulation amount of the tremolo speed
B	Depth	0…100	Sets the initial amount of tremolo
	Src	Off…Tempo	Modulation for the tremolo depth. See DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-10.00…+10.00	Sets the modulation amount of the tremolo depth
c	Spread	0…100	Sets the width of the stereo image of the effect sound

d	Level Adjust	0…99	Level of the effect
e	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source

7.8.2.3.20 Ensemble

Effet « Ensemble » disposant de 3 blocs de chorus qui utilisent le LFO pour créer un chatoiement subtil, et donne une profondeur tridimensionnelle au son, car le signal est émis par la gauche, la droite et le centre.



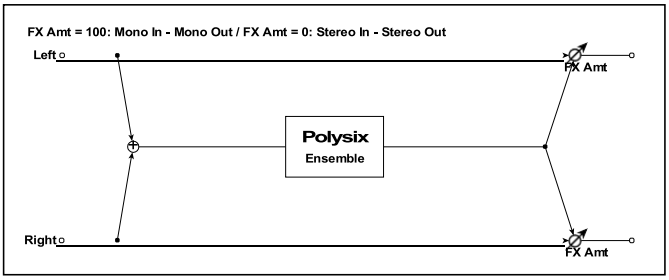
a	Speed [Hz]	1…100	Sets the speed of the LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for LFO speed	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of LFO speed	
b	Depth	0…100	Sets the depth of LFO modulation	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of the LFO modula- tion depth	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the LFO modulation depth	
c	Shimmer	0…100	Sets the amount of shimmering of the LFO wave- form	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

c: Shimmer

- Pour définir la quantité de scintillement de la forme d'onde du LFO
  - L'augmentation de cette valeur ajoute plus de scintillement, rendant l'effet de chœur plus complexe et plus riche.

7.8.2.3.21 Polysix Ensemble

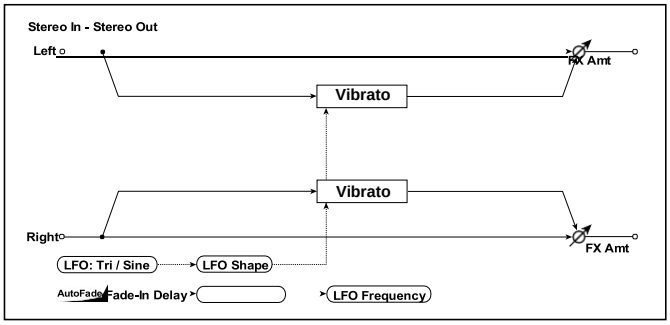
Modélisation de l'effet d'ensemble intégré dans le synthétiseur polyphonique « KORG PolySix ».



a	Depth	0…100	Sets the depth of the effect	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source that will control the effect depth	
	Amt	-100…+100	Sets the amount by which the effect depth will be modulated	
b	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.3.22 Stereo Vibrato

Effet faisant miroiter la hauteur du signal d'entrée. L'utilisation de l'AutoFade permet d'augmenter ou de diminuer la vitesse de miroitement.



a	Autofade Src	Off…Tempo	Selects the modulation source that starts AutoFade	
b	Fade-In Delay [msec]	00…2000	Sets the fade-in delay time	
	Fade-In Rate	1…100	Sets the rate of fade-in	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	Selects the LFO Waveform	
	LFO Shape	-100…+100	Changes the curvature of the LFO Waveform	
d	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	Switches between D-mod and AUTOFADE for the LFO frequency modulation	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for LFO speed	
	Amt	-20.00…+20.00	Sets the modulation amount of LFO speed	
f	MIDI Sync	Off, On	When this is on, the LFO speed is set by BPM, Base Note, and Times, instead of Frequency	Sync
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI syncs to the system tempo; 40-300 sets the tempo manually for this individual effect	
	Base Note		Selects the type of notes that specify the LFO speed	
	Times	x1…x32	Sets the number of notes that specify the LFO speed	
g	Depth	0…100	Sets the depth of LFO modulation	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of the LFO mod- ulation depth	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the LFO modu- lation depth	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

a: Autofade Src
b: Fade-In Delay [msec]
b: Fade-In Rate

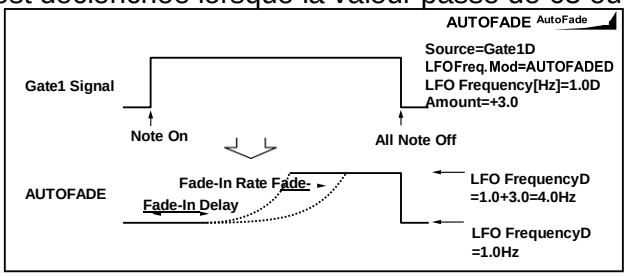
d: LFO Frequency Mod

- « LFO Frequency Mod »
  - AUTOFADE : vous pouvez utiliser la source de modulation sélectionnée dans « AUTOFADE Src » comme déclencheur pour faire automatiquement disparaître la quantité de modulation.
- « MIDI Sync »
  - On / vous ne pouvez pas l'utiliser la source de modulation sélectionnée dans « AUTOFADE Src » comme déclencheur pour faire automatiquement disparaître la quantité de modulation.
- « Fade-In Rate » spécifie le taux de fondu entrant
- « Fade-In Delay » détermine le temps écoulé depuis la source de modulation AutoFade jusqu'à ce que le fade-in démarre.

Voici un exemple de fondu entrant dans lequel la vitesse du LFO passe de 1,0 Hz à 4,0 Hz lorsqu'un message de note est reçu.
AUTOFADE Src = Gate1, modulation de fréquence LFO = AUTOFADE, LFO Frequency [Hz] = 1.0, Amt = 3.0

MIDI

- L'effet est désactivé lorsqu'une valeur de la source de modulation dynamique spécifiée pour le paramètre « AUTOFADE Src » est inférieure à 64
- l'effet est activé lorsque la valeur est égale ou supérieure à 64. La fonction « AutoFade » est déclenchée lorsque la valeur passe de 63 ou moins à 64 ou plus.



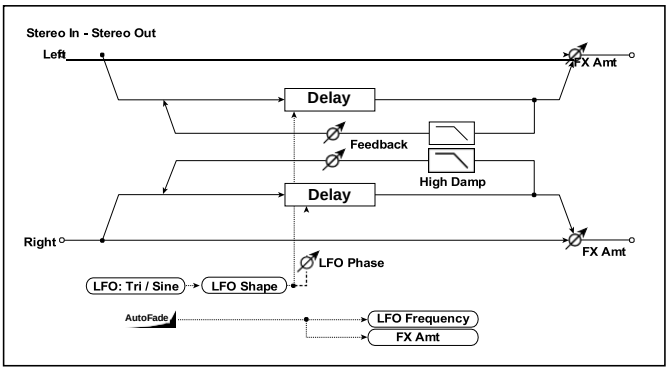
7.8.2.3.23 U-Vibe

Modélisation de la plus célèbre unité de pédale d'effet chorus / vibrato. Cet effet simule un haut-parleur rotatif et produit un son « aqueux ». Chose intéressante, le créateur de cette pédale est également à l'origine de la technologie « KORG Nuvibe » et « Valve Reactor ».

a	Speed [Hz]	1…100	Sets the speed of the U-Vibe effect	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for the U-Vibe ef- fect	
	Amt	-10.00…+10.00	Sets the modulation amount of the U-Vibe effect	
b	Depth	0…100	Sets the depth of the U-Vibe effect	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of the LFO mod- ulation depth	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the LFO modulation depth	
c	Mix	0…100	Sets the effect mix level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of the effect mix level	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the effect mix level	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.3.24 St. Auto Fade Mod.

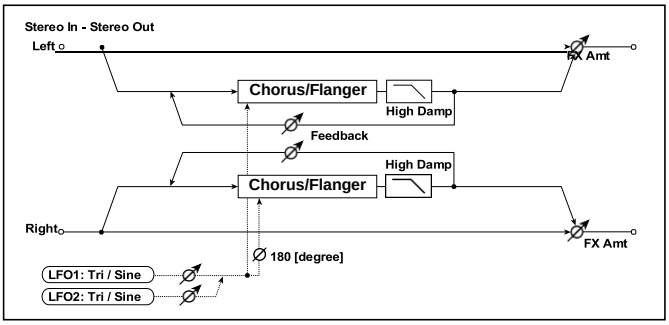
Effet de Chorus / Flanger stéréo permettant de contrôler la balance la vitesse de LFO et un effet de balance en utilisant le fondu automatique. Le son peut être réparti en décalant la phase des LFO gauche et droit.



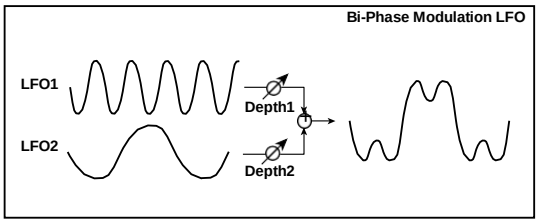
a	Autofade Src	Off…Tempo	Selects the modulation source that starts AutoFade	
	Fade-In Delay [msec]	00…2000	Sets the fade-in delay time	
	Rate	1…100	Sets the rate of fade-in	
b	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	Switches between D-mod and AUTOFADE for the LFO frequency modulation	
	Wet/Dry Mod	D-mod, AUTOFADE	Switches between D-mod and AUTOFADE for the effect balance modulation	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	Selects the LFO Waveform	
	LFO Shape	-100…+100	Changes the curvature of the LFO Waveform	
d	LFO Phase [degree]	-180…+180	Sets the LFO phase difference between the left and right	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for LFO speed	
	Amt	-20.00…+20.00	Sets the modulation amount of LFO speed	
f	L Delay Time [msec]	0.0…500.0	Sets the left channel delay time	
	R Delay Time [msec]	0.0…500.0	Sets the right channel delay time	
g	Depth	0…200	Sets the depth of LFO modulation	
h	Feedback	-100…+100	Sets the feedback amount	
	High Damp [%]	0…100	Sets the feedback damping amount in the high range	
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.3.25 St. Biphase Mod.

Effet de chorus stéréo cumulant deux LFO différents. Les paramètres de fréquence et de profondeur se règlent pour chaque LFO individuellement. Selon le réglage de ces LFO, des formes d'ondes très complexes créeront un son modulé instable de type analogique.

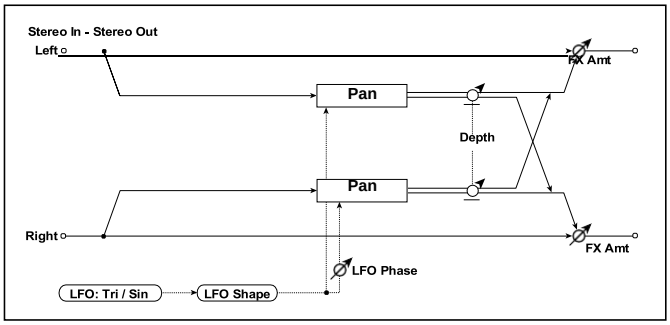


a	LFO1 Waveform	Triangle, Sine	Selects LFO1 waveform
	LFO2	Triangle, Sine	Selects LFO2 waveform
	Phase Sw	0 deg,180 deg	Switches the LFO phase difference between left and right
b	LFO1 Frequency [Hz]	0.02...30.00	Sets the LFO1 speed
	Src	Off...Tempo	Selects the modulation source of LFO1&2 speed
	LFO1 Amt	-30.00...+30.00	Sets the modulation amount of LFO1 speed
c	LFO2 Frequency [Hz]	0.02...30.00	Sets the LFO2 speed
	Amt	-30.00...+30.00	Sets the modulation amount of LFO2 speed
d	Depth1	0...100	Sets the depth of LFO1 modulation
	Src	Off...Tempo	Selects the modulation source of LFO1&2 modulation depth
	Amt	-100...+100	Sets the modulation amount of LFO1 modulation depth
e	Depth2	0...100	Sets the depth of LFO2 modulation
	Amt	-100...+100	Sets the modulation amount of LFO2 modulation depth
a	LFO1 Waveform	Triangle, Sine	Selects LFO1 waveform
	LFO2	Triangle, Sine	Selects LFO2 waveform
	Phase Sw	0 deg,180 deg	Switches the LFO phase difference between left and right
b	LFO1 Frequency [Hz]	0.02...30.00	Sets the LFO1 speed
	Src	Off...Tempo	Selects the modulation source of LFO1&2 speed
	LFO1 Amt	-30.00...+30.00	Sets the modulation amount of LFO1 speed
c	LFO2 Frequency [Hz]	0.02...30.00	Sets the LFO2 speed
	Amt	-30.00... +30.00	Sets the modulation amount of LFO2 speed
d	Depth1	0...100	Sets the depth of LFO1 modulation
	Src	Off...Tempo	Selects the modulation source of LFO1&2 modulation depth
	Amt	-100...+100	Sets the modulation amount of LFO1 modulation depth
e	Depth2	0...100	Sets the depth of LFO2 modulation
	Amt	-100...+100	Sets the modulation amount of LFO2 modulation depth



7.8.2.3.26 Stereo Auto Pan

C'est un « auto-panner » stereo-in, stereo-out. Les paramètres « Phase » et « Shape » permettent de créer différents effets de panoramique, par exemple en faisant en sorte que les entrées gauche et droite semblent se poursuivre l'une l'autre autour du champ stéréo.



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	Selects the LFO Waveform	
	LFO Shape	-100…+100	Changes the curvature of the LFO Waveform	
b	LFO Phase [degree]	-180…+180	Sets the LFO phase difference between the left and right	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for LFO speed	
	Amt	-20.00…+20.00	Sets the modulation amount of LFO speed	
d	MIDI Sync	Off, On	When this is on, the LFO speed is set by BPM, Base Note, and Times, instead of Frequency	
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI syncs to the system tempo; 40-300 sets the tempo manually for this individual effect	
	Base Note		Selects the type of notes that specify the LFO speed	
	Times	x1…x32	Sets the number of notes that specify the LFO speed	
e	Depth	0…100	Sets the depth of LFO modulation	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of the depth of modulation	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the depth of modulation	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

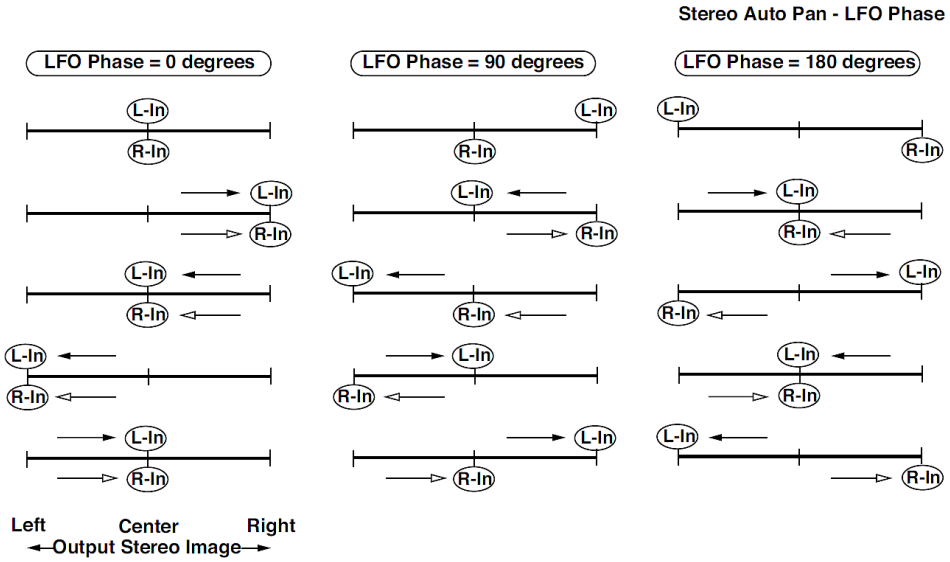
a: LFO Shape

- Pour changer la courbe panoramique

b: LFO Phase [degree]

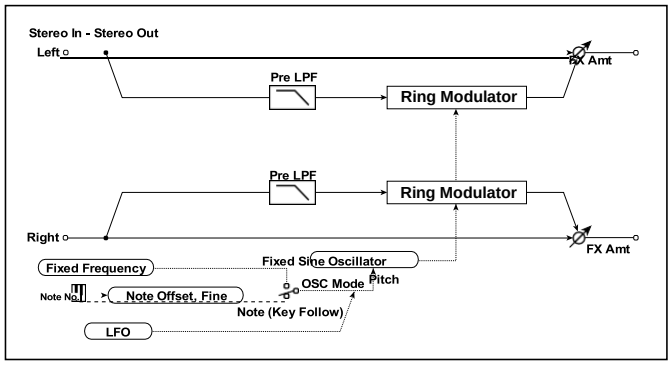
- Pour déterminer la différence de phase entre les LFO gauche et droit
  - En augmentant progressivement à partir de 0, les sons des canaux gauche et droit semblent se poursuivre
  - +180 ou -180 : les sons de chaque canal se croisent.

Vous n'entendrez l'effet de ce paramètre que si l'entrée est vraie stéréo, avec des signaux différents dans les canaux gauche et droit.



7.8.2.3.27 St. Ring Modulator

Effet créant un son métallique en appliquant les oscillateurs au signal d'entrée. Le LFO ou la modulation dynamique pemettent de moduler l'oscillateur afin de créer une modulation radicale. L'appariement de la fréquence de l'oscillateur avec un numéro de note produit un effet de modulation en anneau dans des plages de touches spécifiques.



a	OSC Mode	Fixed, Note (Key Follow)	Switching between specifying the oscillator frequency and using a note number	
	Pre LPF	0…100	Sets the damping amount of the high range input to the ring modulator	
b	Fixed Frequency [Hz]	0…12.00k	Sets the oscillator frequency when OSC Mode is set to Fixed	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the os- cillator frequency when OSC Mode is set to Fixed	
	Amt	-12.00k… +12.00k	Sets the modulation amount of the oscillator frequency when OSC Mode is set to Fixed	
c	Note Offset	-48…+48	Sets the pitch difference from the original note when OSC Mode is set to Note (Key Follow)	
	Note Fine	-100…+100	Fine-adjusts the oscillator frequency	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for LFO speed	
	Amt	-20.00…+20.00	Sets the modulation amount of LFO speed	
e	MIDI Sync	Off, On	When this is on, the LFO speed is set by BPM, Base Note, and Times, instead of Frequency	
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI syncs to the system tempo; 40-300 sets the tempo manually for this individual effect	
	Base Note		Selects the type of notes that specify the LFO speed	
	Times	x1…x32	Sets the number of notes that specify the LFO speed	

f	LFO Depth	0…100	Sets the depth of LFO modulation for the os- cillator frequency	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of the depth of modulation	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the depth of modulation	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

a: OSC Mode

- détermine si la fréquence de l'oscillateur suit ou non le numéro de note.

a: Pre LPF

- permet de régler la quantité d'amortissement (Damping) de l'entrée sonore de plage haute dans le modulateur en anneau
  Si le son d'entrée contient beaucoup d'harmoniques, l'effet peut paraître sale. Dans ce cas, couper une certaine quantité de haut de gamme.

b: Fixed Frequency [Hz]

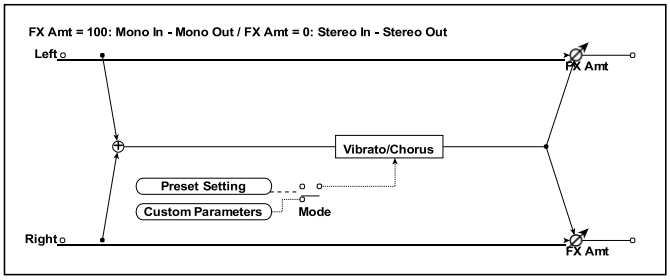
- définit la fréquence de l'oscillateur lorsque « OSC Mode » est réglé sur Fixed

c: Note Offset
c: Note Fine
Paramètres pour l'oscillateur, utilisés lorsque « OSC Mode » est réglé sur Note (Key Follow)

- « Note Offset » définit la différence de hauteur de la note originale par pas de demi-tons
- « Note Fine » ajuste la hauteur par pas de cent. L'association de la fréquence de l'oscillateur avec le numéro de note produit un effet de modulation en anneau dans la bonne clé

7.8.2.3.28 Organ Vib / Chorus

Effet simulant les circuits de Chorus et de vibrato d'un orgue vintage. La vitesse de modulation et la profondeur peuvent être personnalisées.



a	Input Trim	0…100	Sets the input level	
b	Control Mode	Preset, Custom	Selects either preset or custom settings	
c	Preset Type	V1, C1, V2, C2, V3, C3	Selects the effect type when Mode=Preset V1/V2/V3 are variations of vibrato, and C1/C2/ C3 are variations of chorus	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source that will change the effect type	
	Amt	-5…+5	Sets the modulation amount for changing the effect type	
d	Custom Mix	Vibrato, 1:99…99:1, Chorus	Sets the mix level of the direct sound when Mode=Preset	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source that will control the mix level of the direct sound	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount for controlling the mix level of the direct sound	
e	Custom Depth	0…100	Sets the vibrato depth	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source that will control vibrato depth	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount for controlling the vibrato depth	

f	Custom Speed [Hz]	0.02…20.00	Sets the vibrato speed	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for controlling the vibrato speed	
	Amt	-20.00…+20.00	Sets the modulation amount for controlling the vibrato speed	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

b: Control Mode
c: Preset Type
d: Custom Mix
e: Custom Depth
f: Custom Speed [Hz]

« Control Mode »

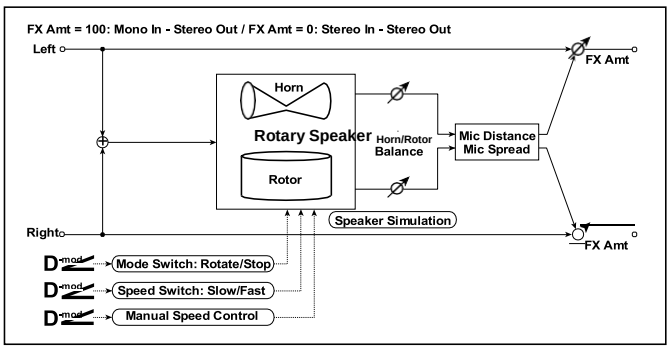
- Preset : vous pouvez utiliser « c: Preset Type » pour sélectionner l'effet. Dans ce cas, les paramètres « Custom Mix » / « Depth » / « Speed » sont ignorés
- Custom : « Custom Mix » / « Depth » / « Speed » sont utilisés et « c: Preset Type » est ignoré

c: Amt

- « Amt » réglé sur +5 avec « Preset Type » = V1 et « Src » = JS + Y
  Le Joystick déplacé dans la direction +Y contrôle l'effet dans l'ordre V1> C1> V2> C2> V3> C3

7.8.2.3.29 Rotary Speaker

Effet simulant un haut-parleur rotatif et simulant même séparément le rotor dans la plage basse et le pavillon dans la plage haute. L'effet simule également les paramètres du microphone stéréo.



a	Mode Switch	Rotate, Stop	Switches between speaker rotation and stop	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for Rotate/Stop	
	Mode	Toggle,Moment	Sets the switch mode for Rotate/Stop modulation	
b	Speed Switch	Slow, Fast	Switches the speaker rotation speed between slow and fast	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for Slow/Fast	
	Mode	Toggle, Moment	Sets the switch mode for Slow/Fast modulation	
c	Manual Speed Ctrl	Off…Tempo	Sets a modulation source for direct control of rotation speed	
d	Hore Acceleration	0…100	How quickly the horn rotation speed in the high range is switched	
	Hore Ratio	Stop, 0.50…2.00	Adjusts the (high-range side) horn rotation speed. Standard value is 1.00. Selecting "Stop" will stop the rotation	
e	Rotor Acceleration	0…100	Determines how quickly the rotor rotation speed in the low range is switched	
	Rotor Ratio	Stop, 0.50…2.00	Adjusts the (low-frequency) rotor speed. Standard value is 1.00. Selecting "Stop" will stop the rotation	
f	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1…99, Horn	Sets the level balance between the high-frequency horn and low-frequency rotor	

g	Mic Distance	0…100	Sets the distance between the microphone and rotary speaker	
	Mic Spread	0…100	Sets the angle of left and right microphones	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

a: Mode

- définit comment la source de modulation bascule entre la rotation et l'arrêt
  - Toggle : le haut-parleur tourne ou s'arrête alternativement chaque fois que vous appuyez sur la pédale ou déplacez le joystick.
    Via MIDI, la rotation bascule entre le démarrage et l'arrêt chaque fois que la quantité de modulation dépasse 64.
  - Moment : le haut-parleur tourne par défaut et ne s'arrête que lorsque vous appuyez sur la pédale ou déplacez le joystick.
    Via MIDI, les valeurs de modulation supérieures à 64 font tourner l'enceinte et les valeurs inférieures à 64 l'arrêtent

b: Speed Switch

- contrôle comment la vitesse de rotation (lente et rapide) est commutée via la source de modulation.
  - Toggle : la vitesse change entre lente et rapide chaque fois que vous appuyez sur la pédale ou déplacez le joystick
    Via MIDI, la vitesse change à chaque fois que la quantité de modulation dépasse 64.
  - Moment : la vitesse est généralement lente. Il ne devient rapide que lorsque vous appuyez sur la pédale ou déplacez le joystick
    Via MIDI, les valeurs de modulation supérieures à 64 définissent la vitesse sur Fast, et les valeurs inférieures à 64 la définissent sur Slow.

c: Manual Speed Ctrl

- Pour sélectionner une source de modulation, afinf de contrôler la vitesse de rotation manuellement au lieu de basculer entre Slow et Fast.
  - Off : pas de contrôle manuel

d: Horn Acceleration

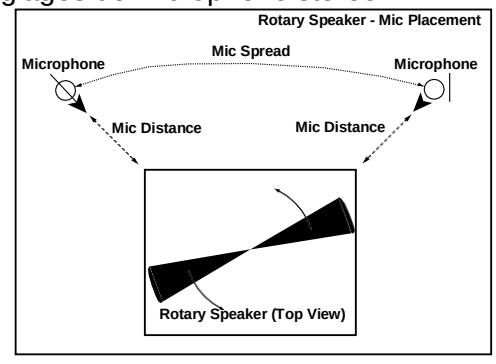
e: Rotor Acceleration

- Pour définir les temps de transition entre les vitesses rapide et lente
  Sur un véritable haut-parleur rotatif, la vitesse de rotation accélère ou décélère progressivement après avoir changé de vitesse.

g: Mic Distance

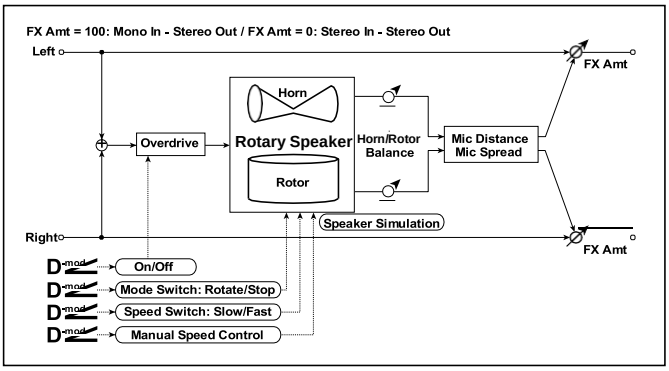
g: Mic Spread

- Pour simuler des réglages de microphone stéréo



7.8.2.3.30 Rotary Speaker OD

Effet de haut-parleur rotatif stéréo avec simulation d'overdrive (recréant la distorsion de l'ampli) et les caractéristiques du haut-parleur rotatif, produisant un son de haut-parleur rotatif très réaliste.



a	Overdrive	Off, On	Switches overdrive on/off	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source to switch overdrive on/off	
	Sw	Toggle, Moment	Sets the switch mode for overdrive on/ off modulation	
b	Overdrive Gain	0…100	Determines the degree of distortion	
	Overdrive Level	0…100	Sets the overdrive output level	
C	Overdrive Tone	0…15	Sets the tonal quality of the overdrive	
	Speaker Simulator	Off, On	Switches the speaker simulation on/ off	
d	Mode Switch	Rotate, Stop	Switches between speaker rotation and stop	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for Rotate/Stop	
	Sw	Toggle, Moment	Sets the switch mode for Rotate/Stop modulation	
e	Speed Switch	Slow, Fast	Switches the speaker rotation speed between slow and fast	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for Slow/ Fast	
	Sw	Toggle, Moment	Sets the switch mode for Slow/Fast modulation	
f	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1…99, Horn	Sets the volume balance between the high-range horn and low-range rotor	
	Manual SpeedCtrl	Off…Tempo	Sets a modulation source for direct control of rotation speed	
g	Horn Acceleration	0…100	Sets how quickly the horn rotation speed changes	
	Horn Ratio	Stop, 0.50…2.00	Adjusts the (high-frequency) horn rotation speed. Standard value is 1.00. "Stop" stops the rotation	
h	Rotor Acceleration	0…100	Sets how Quickly the rotor speed changes	
	Rotor Ratio	Stop, 0.50…2.00	Adjusts the (low-frequency) rotor rotation speed. Standard value is 1.0. "Stop" stops the rotation	
i	Mic Distance	0…100	Distance between the microphone and rotary speaker	
	Mic Spread	0…100	Angle of left and right microphones	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

a: Sw

- détermine comment Activer/Désactiver l'overdrive via une source de modulation
  - Toggle : la surmultiplication est activée / désactivée chaque fois que la **pédale** ou le **joystick** est actionné.

MIDI

Overdrive sera activé / désactivé chaque fois que la valeur de la source de modulation dépasse 64.

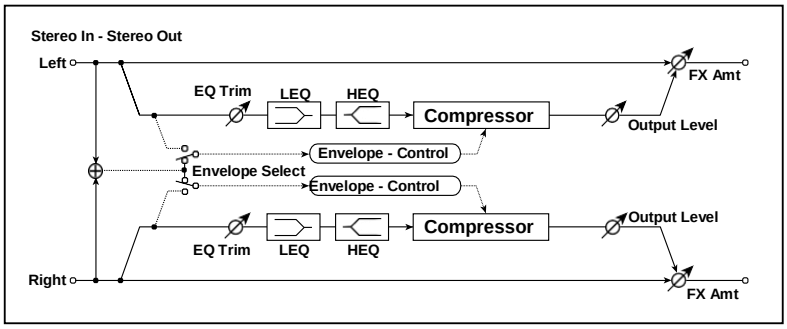
- Lorsque « Sw » = Moment, la surmultiplication n'est appliquée que lorsque vous appuyez sur la **pédale** ou actionnez le **joystick**.
- Ce n'est que lorsque la valeur de la source de modulation est égale ou supérieure à 64 que l'effet de saturation est appliqué.

7.8.2.4 Dynamics : « DYN »

7.8.2.4.1 Stereo Compressor 466
7.8.2.4.2 Dyn. Compressor 467
7.8.2.4.3 Stereo Limiter 468
7.8.2.4.4 Limiteur multibande 470
7.8.2.4.5 St. Mltband Limiter 471
7.8.2.4.6 St.Mastering Limiter 471
7.8.2.4.7 Stereo Gate 472

7.8.2.4.1 Stereo Compressor

Effet comprimant le signal d'entrée pour réguler le niveau et donner un effet punchy. Il est utile pour les sons de guitare, de piano et de batterie. C'est un compresseur stéréo dont les canaux gauche et droit peuvent être liés ou non.



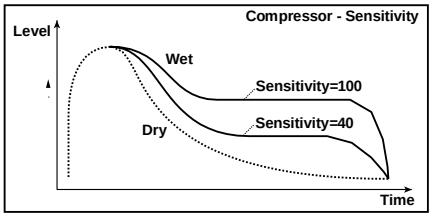
a	Envelope Select	L/R Mix, L/R Individually	Determines whether the left and right channels are linked or used separately	
b	Sensitivity	1…100	Sets the sensitivity	
c	Attack	1…100	Sets the attack level	
d	EQ Trim	0…100	Sets the EQ input level	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Selects the cutoff frequency (low or mid- low) of the low-range equalizer	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Selects the cutoff frequency (high or mid-high) of the high-range equalizer	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	Sets the gain of the Low EQ	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	Sets the gain of the High EQ	
g	Output Level	0…100	Sets the output level of the compressor	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the compressor output level	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount for the compressor output level	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1,Wet	Sets the Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for Wet/Dry	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount for Wet/Dry	

a: Envelope Sélect

- Pour choisir si les canaux gauche et droit sont liés pour contrôler les 2 signaux simultanément, ou si chaque canal est contrôlé indépendamment.

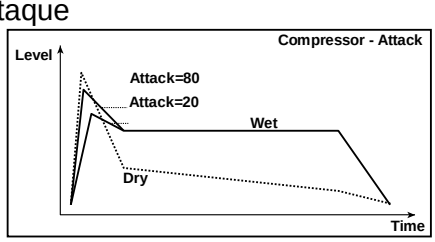
b: Sensitivity
g: Output Level

- « Sensibily » règle la sensibilité du compresseur. En l'augmentant, les sons de niveau inférieur sont amplifiés
- « Output Level » pour ajuster le volume final



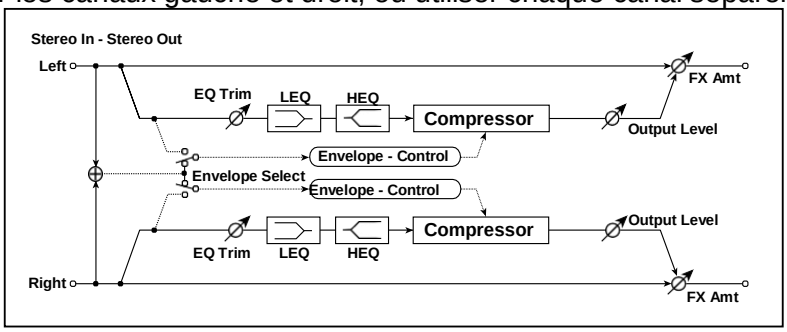
c: Attack

- contrôle le niveau d'attaque



7.8.2.4.2 Dyn. Compressor

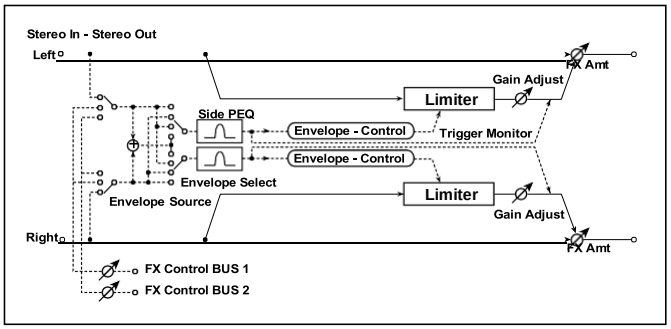
Effet réduisant la plage dynamique du signal d'entrée, régulant le niveau et donnant un effet « punchy». Il est utile pour les sons de guitare, de piano et de batterie. C'est un vrai effet stéréo; Vous pouvez lier les canaux gauche et droit, ou utiliser chaque canal séparément.



a	Sensitivity	1…100	This controls the amount of compression. Increasing the value boosts lower level sounds, and raises the overall volume. To adjust the final volume, use the Level parameter.	
b	Attack	1…100	Sets the attack level	
c	Level	0…100	Sets the output level of the compressor	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the compressor output level	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount for the compressor output level	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Sets the Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for Wet/Dry	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount for Wet/Dry	

7.8.2.4.3 Stereo Limiter

Le limiteur règle le niveau du signal d'entrée. Il est similaire au compresseur, sauf que le limiteur compresse uniquement les signaux qui dépassent le niveau spécifié pour réduire les signaux de crête inutiles.
Le limiteur applique un égaliseur de type « peaking » au signal de déclenchement (qui contrôle le degré de l'effet Limiter), ce qui permet de définir la largeur de bande à couvrir.
Vous pouvez lier les canaux gauche et droit, ou utiliser chaque canal individuellement.



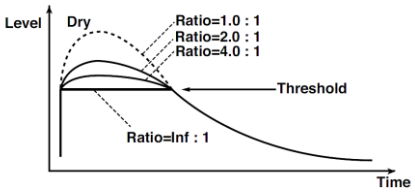
a	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually	Selects from linking both channels, controlling only from left channel, only from the right channel, or con- trolling each channel individually	
b	Ratio	1.0 : 1…50.0 : 1, Inf : 1	Sets the signal compression ratio	
c	Threshold [dB]	-40…0	Sets the level above which the com- pressor is applied	
v	Attack	1…100	Sets the attack time	
	Release	1…100	Sets the release time	
e	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38…+24	Sets the output gain	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the output gain	
	Amt	-63…+63	Sets the modulation amount of the output gain	
f	Side PEQ Insert	Off, On	Toggles between on/off of the trigger signal's EQ	
	Trigger Monitor	Off, On	Switches between effect output moni- tor and trigger signal monitor	
g	Side PEQ Cutoff [Hz]	20…12.00k	Sets the EQ center frequency for the trigger signal	
	Q	0.5…10.0	Sets the EQ bandwidth for the trigger signal	
	Gain [dB]	-18.0…+18.0	Sets the EQ gain for the trigger signal	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1,Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	Dynamic Modulation sources	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

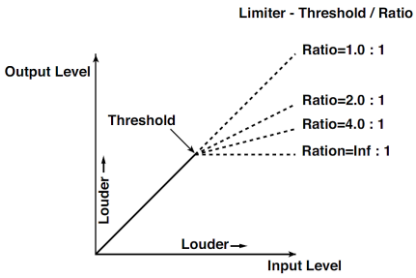
a: Envelope Select

- « Envelope Select »
  - L / R Mix : les canaux gauche et droit sont liés pour contrôler le limiteur en utilisant le signal mixé.
  - L Only ou R Only : les canaux gauche et droit sont liés et le limiteur est contrôlé uniquement par le canal gauche (ou droit).
  - L / R Individually : les canaux gauche et droit contrôlent le limiteur individuellement

b: Ratio
c: Threshold [dB]
e: Gain Ajust [dB]

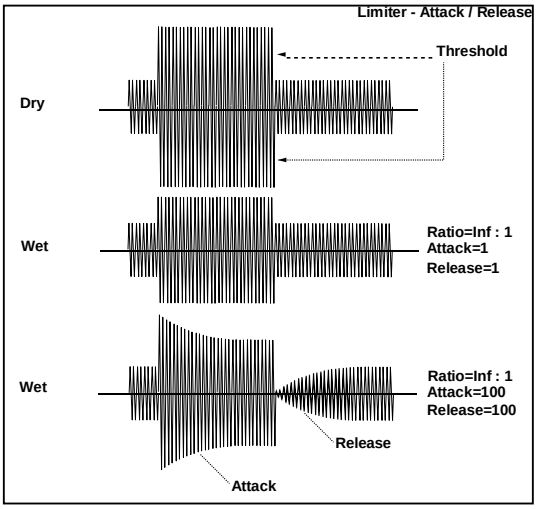
- « Ratio » pour définir le taux de compression du signal
- « Threshold » pour définir le seuil du signal au-delà de laquelle la compression est appliquée
- « Gain Adjust » pour ajuster le niveau de sortie, car c'est le niveau entier que la compression réduit





d: Attack
d: Release

- « Attack » pour régler la durée d'attaque
  - Un temps d'attaque plus élevé entraînera une compression plus lente
- « Release » pour régler la durée de relâchement



f: Trigger Monitor

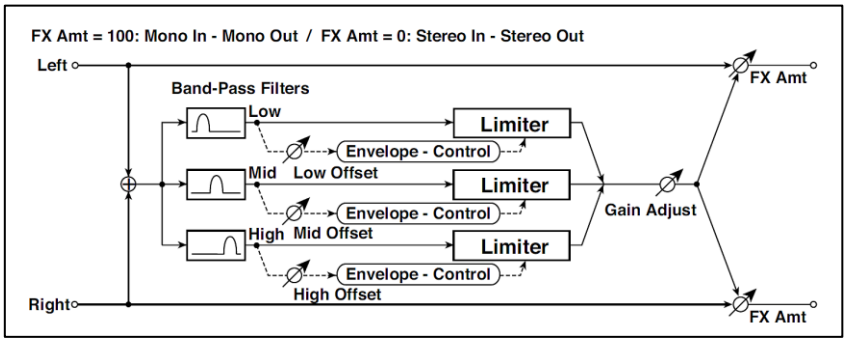
- pour contrôler le signal de déclenchement avec l'égalisation appliquée
  - On : le signal de déclenchement sera émis à la place du son d'effet
  - Off : par défaut

f: Side PEQ Insert
g: Side PEQ Cutoff [Hz]
g: Q
g: Gain [dB]
Pour définir EQ appliqué au signal de déclenchement.

- « Side PEQ Insert » pour déterminer si la compression est appliquée ou non, en fonction du signal de déclenchement post-EQ (On, Off)
- « Side PEQ Cutoff » & « Q » pour régler le centre (fréquence) et la bande (0.5-10.0) de EQ, ce qui permet au limiteur de répondre à n'importe quelle bande de fréquence
- « Gain » pour régler le gain d'EQ pour le signal de déclenchement

7.8.2.4.4 Limiteur multibande

Effet appliquant le limiteur aux basses, moyennes et hautes fréquences du signal d'entrée. On peut contrôler la dynamique de chaque plage pour ajuster la pression sonore de la plage basse, moyenne et élevée d'une manière différente de l'égaliseur.



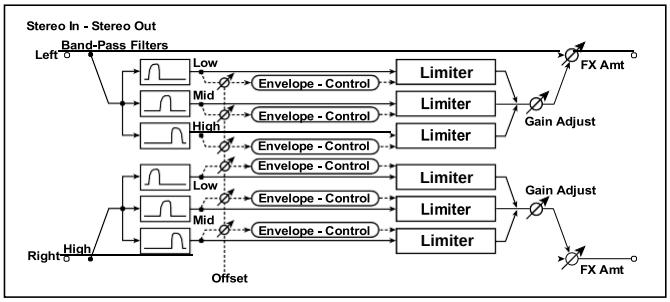
a	Ratio	1.0 : 1…50.0 : 1, Inf : 1	Sets the signal compression ratio	
b	Threshold [dB]	-40…0	Sets the level above which the compres- sor is applied	
c	Attack	1…100	Sets the attack time	
d	Release	1…100	Sets the release time	
e	Low Offset [dB]	-40…0	Gain of the low-range trigger signal	
f	Mid Offset [dB]	-40…0	Gain of the mid-range trigger signal	
g	High Offset [dB]	-40…0	Gain of the high-range trigger signal	
h	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38…+24	Sets the output gain	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the output gain	
	Amt	-63…+63	Sets the modulation amount of the out- put gain	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

e: Low Offset [dB]
f: Mid Offset [dB]
g: High Offset [dB]
Ces paramètres définissent le gain du signal de déclenchement.

Par exemple, pour ne pas appliquer de compression à la gamme haute, réduisez la valeur « High Offset » en dessous du niveau « Threshold » (seuil). De cette manière, le limiteur de gamme haute ne répondra pas et la compression ne sera pas appliquée.

7.8.2.4.5 St. Mltband Limiter

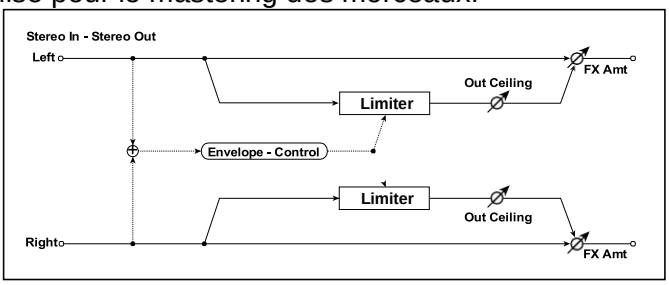
Limiteur multibande stéréo.



a	Ratio	1.0 : 1…50.0 : 1, Inf : 1	Sets the signal compression ratio	
b	Threshold [dB]	-40…0	Sets the level above which the compres- sor is applied	
c	Attack	1…100	Sets the attack time	
d	Release	1…100	Sets the release time	
e	Low Offset [dB]	-40…0	Sets the low range gain of trigger signal	
f	Mid Offset [dB]	-40…0	Sets the mid range gain of trigger signal	
g	High Offset [dB]	-40…0	Sets the high range gain of trigger signal	
h	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38…+24	Sets the output gain	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the output gain	
	Amt	-63…+63	Sets the modulation amount of the output gain	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.4.6 St.Mastering Limiter

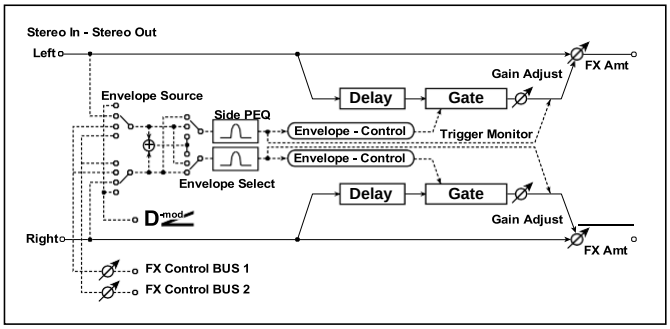
Limiteur stéréo optimisé pour le mastering des morceaux.



a	Threshold [dB]	-30.0…0.0	Sets the level above which the compres- sor is applied	
b	Out Ceiling [dB]	-30.0…0.0	Sets the output gain	
c	Release [msec]	0.50…1000.0	Sets the release time	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.4.7 Stereo Gate

Cet effet coupe le signal d'entrée lorsqu'il est inférieur à un niveau spécifié. L'état activé / désactivé du « Gate » peut être inversé, et des messages d'activation /désactivation de note peuvent être envoyés pour activer/désactiver directement le « Gate ».

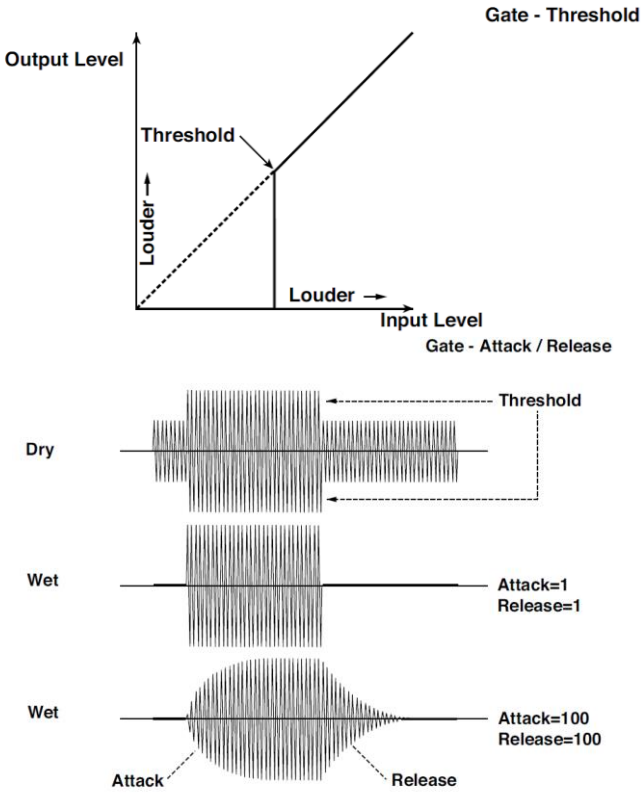


a	Envelope Source	D-mod, Input	Selects the source to control the gate: D-mod control, or use the input signal as a trigger	
b	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only	Selects the control signal: left and right linked, left only, or right only	
	Src	Off…Tempo	Selects the source that will control the gate when Envelope Src = D-mod	
c	Threshold	0…100	Sets the level at which gating is applied	
	Polarity	+, -	Switches the polarity of gating	
d	Attack	1…100	Sets the attack time	
	Release	1…100	Sets the release time	
e	Delay Time [msec]	0…100	Sets the delay time for the gate input	
f	Side PEQ Insert	Off, On	Switches the trigger signal equalizer on/ off	
	Trigger Monitor	Off, On	Switches between monitoring the effect output and the trigger signal	
g	Side PEQ Cutoff [Hz]	20…12.00k	Sets the center frequency of the equal- izer for the trigger signal	
	Q	0.5…10.0	Sets the bandwidth of the equalizer for the trigger signal	
	Gain [dB]	-18.0…+18.0	Sets the gain of the equalizer for the trig- ger signal	
a	Envelope Source	D-mod, Input	Selects the source to control the gate: D-mod control, or use the input signal as a trigger	
b	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only	Selects the control signal: left and right linked, left only, or right only	
	Src	Off…Tempo	Selects the source that will control the gate when Envelope Src = D-mod	
c	Threshold	0…100	Sets the level at which gating is applied	
	Polarity	+, -	Switches the polarity of gating	
d	Attack	1…100	Sets the attack time	
	Release	1…100	Sets the release time	
e	Delay Time [msec]	0…100	Sets the delay time for the gate input	
f	Side PEQ Insert	Off, On	Switches the trigger signal equalizer on/ off	
	Trigger Monitor	Off, On	Switches between monitoring the effect output and the trigger signal	
g	Side PEQ Cutoff [Hz]	20…12.00k	Sets the center frequency of the equal- izer for the trigger signal	
	Q	0.5…10.0	Sets the bandwidth of the equalizer for the trigger signal	
	Gain [dB]	-18.0…+18.0	Sets the gain of the equalizer for the trig- ger signal	

c: Threshold
d: Attack
d: Release

- « Threshold » spécifie le niveau auquel la synchronisation se produit lorsque « Envelope Select » est réglé sur L / R Mix, L Only ou R Only

- « Attack » et « Release » spécifient le temps d'attaque et le temps de relâchement du « gate »



c: Polarity

- inverse la polarité de l'opération d'activation/désactivation du « Gate ».
  - - : la porte se ferme lorsque le signal d'entrée dépasse le niveau spécifié. La direction dans laquelle la source de modulation ouvre ou ferme la porte sera également inversée.

e: Delay Time [msec]

- définit le temps de retard pour la passage du signal par « Gate »

  Avec des valeurs « Attack Time » courtes, il faut augmenter le « Delay Time » pour que que le son passe après l'ouverture de « Gate »

7.8.2.5 Amplifier : « AMP »

Le Pa4X inclut une modélisation d'amplificateur de guitare et de basse. Certains des effets combinent un amplificateur et un modèle de Cabinet.

Modélisation d'amplificateurs

En fonction du type d'ampli sélectionné, le mode de fonctionnement du préamplificateur et de l'amplificateur de puissance, la réponse des commandes de tonalité et leur position dans le circuit, changeront en reproduisant le gain et la tonalité de l'ampli d'origine. L'étage d'amplification de puissance (classe A ou AB) et le circuit de rétroaction négative (ou son absence) sont également simulés.

Les contrôles de volume

Deux commandes principales affectent le volume (ou le gain) et en même temps la tonalité de l'ampli:

- ✓ Drive Gain (contrôlant le gain du préampli et la quantité de distorsion du préampli)
- ✓ Volume (contrôlant le niveau de sortie du préampli).

Chaque commande a une action spécifique, et le son d'un modèle d'ampli particulier peut varier dans une très large plage en fonction des réglages de ces commandes.
De plus, le contrôle « Cabinet Trim » (un atténuateur de puissance) est placé entre la sortie de votre ampli et l'entrée de votre enceinte. A la fin du trajet du signal, le paramètre « Wet / Dry » de la page « FX Edit », et le bouton « Master » de la page « Mixer / Tuning> FX Send », contrôlent le niveau du mix final et vous permettent d'équilibrer tous vos presets entre eux.

La relation entre le préampli et l'ampli de puissance fonctionne de la même manière que dans les amplis d'origine. Par conséquent, pour obtenir des sonorités authentiques, utilisez le paramètre « Pre / Drive Gain » pour contrôler la distorsion du préampli et le paramètre « Volume » pour contrôler la distorsion et la chaleur de l'étage de l'ampli de puissance.

Un réglage trop élevé du « Drive Gain » entraîne une forte distorsion et n'est donc pas recommandé.

« Tube » (Lampe)

«Tubes» (terme US) et « valves » (terme britannique) sont équivalents (Lampe en français) et sont employés en fonction de la nationalité du constructeur de l'ampli original.
Notez également qu'une valve de préampli ECC83 est la version britannique d'un tube de préampli 12AX7 utilisé aux Etats-Unis.

Modélisation des enceintes

Les modèles d'amplis précis peuvent être associés à des modèles d'enceintes de la même qualité. L'étage de sortie d'un ampli à lampes fonctionne en harmonie étroite avec la courbe d'impédance variable du (des) haut-parleur (s) qu'il entraîne. Cette relation intime joue un rôle majeur dans la production du son chaud et percutant et de la sensation agréable des amplis à lampes.

La modélisation d'une enceinte n'est pas une réponse en fréquence unique, mais une combinaison de réponse en fréquence, de réponse transitoire (comment un haut-parleur réagit à la force d'une note) et de l'interaction essentielle des sorties d'amplis vers la courbe d'impédance du haut-parleur. En outre, d'autres facteurs d'importance vitale qui doivent être pris en compte lors de la modélisation d'une armoire : dimensions physiques réelles du coffre

(Cabinet), tonalité unique de ladite enceinte (qui sera affectée par le type et l'épaisseur du bois) et design ouvert, semi-ouvert ou fermé.

Types d'amplificateurs disponibles.

amp type	Meaning
VOX AC15	VOX AC15 manufactured in 1962
VOX AC15TB	VOX AC15TB (an AC15 modified by the addition of a top boost circuit).
VOX AC30	Normal channel of a VOX AC30TB
VOX AC30TB	Brilliant channel of a VOX AC30TB
UK BLUES	UK-manufactured vintage stack amp head
UK 70'S	High treble channel of a UK-manufactured 100W amp head from 1969
UK 80'S	UK-manufactured 100 Watt head from 1983
UK 90'S	Lead channel of a 100W dual channel head
UK MODERN	UK-manufactured 100W modern amp
US MODERN	High-gain amp with metal plate
US HIGAIN	1991 model 100W amp head covered in snake-skin
BOUTIQUE OD	Overdrive channel of a high-end 100W hand made amp
BOUTIQUE CL	Clean channel of a high-end, hand-made 100W amp
BLACK 2x12	2x12 combo amp indispensable for country or blues players
TWEED - 1x12	Combo amp covered in tweed cloth
TWEED - 4x10	4x10 combo amp designed for bass guitar

Types de "Cabinet" disponibles (quand le choix est possible)

Cabinet type	Meaning
TWEED - 1x12	Open-back cabinet with one 12" Alnico magnet speaker, typically used for blues. It is usually paired with the Tweed Amp.
TWEED - 4x10	Open-back cabinet with four 10" 8 Ohm Alnico magnet speakers, wired in parallel for a total of 2 Ohms impedance.
BLACK - 2x10	Open-back cabinet with two 10" ceramic magnet 35 Watt speakers.
BLACK - 2x12	American open-back cabinet with two 12" ceramic magnet speakers. They are 8 Ohm units wired in parallel for a 4 Ohm total load.
VOX AC15 - 1x12	Vox AC15 open-back cabinet with one 12" VOX Blue Alnico speaker, manufactured by Celestion in Ipswich, England.
VOX AC30 - 2x12	Vox AC30 open-back cabinet with two 12" VOX Blue Alnicos, wired in series for 16 Ohms.
VOX AD412 - 4x12	VOX AD412 closed-back cabinet with four 12" custom-designed Celestion speakers with Neodymium magnets.
UK H30 - 4x12	Closed-back classic cabinet with four 30W 12" speakers. Made in the late '60s by the same famous UK amp company as the UK T75 4x12.
UK T75 - 4x12	Closed-back cabinet loaded with four modern 75W 12" British speak- ers.
US V30 - 4x12	Closed-back cabinet with four 30W 12" speakers. This big cabinet uses four UK made Vintage named speakers and is known for its deep bass and high end detail.

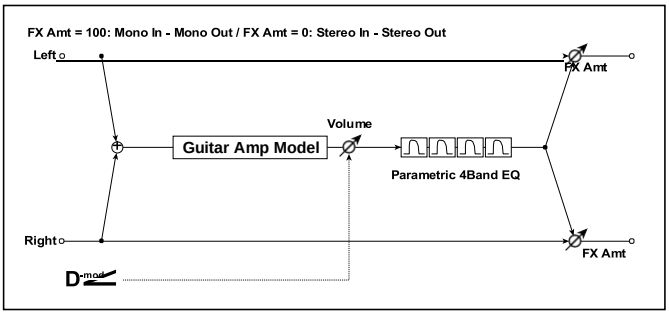
Combinaisons Amp + Cabinet recommandées

amp type	Cabinet type
VOX AC15	VOX AC15 - 1x12
VOX AC15TB	VOX AC15 - 1x12
VOX AC30	VOX AC30 - 2x12
VOX AC30TB	VOX AC30 - 2x12
UK BLUES	UK H30 - 4x12
UK 70'S	UK H30 - 4x12
UK 80'S	UK T75 - 4x12
UK 90'S	UK T75 - 4x12
UK MODERN	UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12
US MODERN	US V30 - 4x12
US HIGAIN	US V30 - 4x12, UK T75 - 4x12
BOUTIQUE OD	UK H30 - 4x12
BOUTIQUE CL	UK H30 - 4x12
BLACK 2x12	BLACK - 2x12
TWEED - 1x12	TWEED - 1x12
TWEED - 4x10	TWEED - 4x10

7.8.2.5.1 GuitarAmp + P4EQ....477
7.8.2.5.2 GuitarAmp + Cabinet....478
7.8.2.5.3 Amp Clean Combo....480
7.8.2.5.4 Amp Clean Combo + Cab....480
7.8.2.5.5 Amp California....481
7.8.2.5.6 Amp California + Cab....481
7.8.2.5.7 Amp Tweed....482
7.8.2.5.8 Amp Tweed + Cab....482
7.8.2.5.9 Amp OD modifié....483
7.8.2.5.10 Amp Modded OD + Cab....483
7.8.2.5.11 St. Guitare Cabinet....484
7.8.2.5.12 Gtr. Cabinet + NR....484
7.8.2.5.13 OD/HG - Ampli Sim....485
7.8.2.5.14 OD/Hi.Gain Wah....485
7.8.2.5.15 OD / HyperGain Wah....487
7.8.2.5.16 Comp - Amp Sim....488
7.8.2.5.17 Comp - OF / HiGain....488
7.8.2.5.18 Wah - Amp Sim....489
7.8.2.5.19 Decimator - Amp....490
7.8.2.5.20 AmpSim - Tremolo....490
7.8.2.5.21 BassTubeAmp + Cab.....491
7.8.2.5.22 Modèle d'ampli basse....492
7.8.2.5.23 Bass Amp + Cabinet....493
7.8.2.5.24 St. Bass Cabinet....494
7.8.2.5.25 Modèle Tube PreAmp....494
7.8.2.5.26 St. Tube PreAmp....495
7.8.2.5.27 Mic Model + PreAmp....496
7.8.2.5.28 St. Mic + PreAmp (modélisation de micro stéréo + PreAmp)....496

7.8.2.5.1 GuitarAmp + P4EQ

Combinaison d'une simulation d'ampli de guitare (qui réplique les circuits de distorsion et de contrôle de tonalité) et d'un égaliseur à quatre bandes.
En l'utilisant en conjonction avec « St. Guitare Cabinet » (Cabinet de guitare stéréo), vous pouvez obtenir un son de guitare encore plus réaliste qui simule un ampli guitare + enceinte.
En alternative, vous pouvez utiliser l'effet combiné « Guitar Amp + Cabinet », qui n'inclut pas d'égaliseur, mais qui n'occupe qu'un seul slot FX.



a	Amp Type	VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, UK BLUES, UK 70'S, UK 80'S, UK 90'S, UK MODERN, US MODERN, US HIGAIN, BOUTIQUE OD, BOUTIQUE CL, BLACK 2x12, TWEED - 1x12, TWEED - 4x10	Selects the type of the amplifier	
	Drive Gain	0…100	Sets the input gain	
b	Volume	0…100	Sets the output level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the output level	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the output level	
c	Bass	0…100	Sets the bass (low range) level	
	Middle	0…100	Sets the middle (mid range) level	
d	Treble	0…100	Sets the treble (high range) level	
	Presence	0…100	Sets the presence (high-frequency tone)	
e	Post P4EQ	Thru, On	Selects through or on for the equal- izer	
f	Band1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	Sets the center frequency of Band 1	
	Q	0.5…10.0	Sets Band 1's bandwidth	
	Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Band 1	
g	Band2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	Sets the center frequency of Band 2	
	Q	0.5…10.0	Sets Band 2's bandwidth	
	Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Band 2	
h	Band3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	Sets the center frequency of Band 3	
	Q	0.5…10.0	Sets Band 3's bandwidth	
	Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Band 3	
i	Band4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	Sets the center frequency of Band 4	
	Q	0.5…10.0	Sets Band 4's bandwidth	
	Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Band 4	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

a: Amp Type

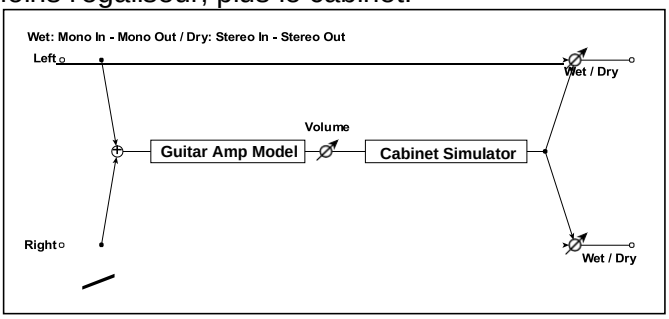
d: Presence
- règle l'atténuation de la plage des hautes fréquences, pour les type d'ampli « VOX AC15 ... VOX AC30TB »
- augmente la portée de la gamme haute fréquence, Pour les autres types

Correspond au contrôle « Cut Knob » des amplis de VOX Corporation.

e: Post P4EQ
- « Post P4EQ » pour définir le type de chaînage de « GuitarAmp + P4EQ » avec une autre simulation
  - « Thru » : Chainage Thru
    Par exemploe avec « 19: St.Guitar Cabinet » afin de simuler la combinaison d'un ampli de guitare et d'une enceinte
  - « On » : Chainage avec réglagle possible de la tonalité.

7.8.2.5.2 GuitarAmp + Cabinet

Comme ci-dessus, moins l'égaliseur, plus le cabinet.



a	Amp Type	VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, UK BLUES, UK 70'S, UK 80'S, UK 90'S, UK MODERN, US MODERN, US HIGAIN, BOUTIQUE OD, BOUTIQUE CL, BLACK 2x12, TWEED - 1x12, TWEED - 4x10	Selects the type of the amplifier	
b	Drive Gain	0…100	Sets the input gain	
c	Volume	0…100	Sets the output level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the output level	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the output level	
d	Bass	0…100	Sets the bass (low range) level	
	Middle	0…100	Sets the middle (mid range) level	
	Treble	0…100	Sets the treble (high range) level	
	Presence/Cut	0…100	Sets the presence (high-frequency tone). With VOX amps, it simulates the Top Cut on the original AC30; with higher values, it cuts the high frequencies more.	

e	Cabinet Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Selects the cabinet type	
	Cabinet Trim	0…100	Sets the input level	
	Cabinet Air	0…100	Sets the mic position	
f	Noise Gate On/Off	On, Off	Switches Gate on/off	
	Threshold	0…100	Sets the level at which gating is ap- plied	
	Attack	1…100	Sets the attack time	
	Release	1…100	Sets the release time	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.5.3 Amp Clean Combo

Modélisation du canal propre d'un ampli sorti en 1975, qui contenait deux haut-parleurs de 12 pouces. Comme son nom l'indique, il produit un son clair avec un caractère de « Tight », et un grave profond et compact. Poussé à font, la basse a tendance à s'effriter. L'ampli d'origine n'a pas de contrôle de présence mais possède un interrupteur lumineux. Le contrôle de « Presence » sur votre Pa4X émule ce commutateur Off / On, ainsi que des points intermédiaires.

a	Drive	0…100	Sets the input gain	
b	Volume	0…100	Sets the output level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the output level	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the output level	
c	Bass	0…100	Sets the bass (low range) level	
	Middle	0…100	Sets the middle (mid range) level	
d	Treble	0…100	Sets the treble (high range) level	
	Presence	0…100	Boosts the upper frequencies above the normal treble control range for added high-end	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.5.4 Amp Clean Combo + Cab

Comme ci-dessus, plus le cabinet.

a	Drive	0…100	Sets the input gain	
b	Volume	0…100	Sets the output level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the output level	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the output level	
c	Bass	0…100	Sets the bass (low range) level	
	Middle	0…100	Sets the middle (mid range) level	
d	Treble	0…100	Sets the treble (high range) level	
	Presence	0…100	Sets the presence (high-frequency tone)	
e	Cabinet Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Selects the cabinet type	
f	Cabinet Trim	0…100	Sets the input level	
g	Cabinet Air	0…100	Sets the mic position	
h	Noise Gate On/Off	On, Off	Switches Gate on/off	
	Threshold	0…100	Sets the level at which gating is ap- plied	
	Attack	1…100	Sets the attack time	
	Release	1…100	Sets the release time	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.5.5 Amp California

Cet ampli combo américain de 45W avec quatre haut-parleurs de 10 ", produit en Californie du Sud pendant les années 1963-1968, était connu pour son gros son propre, chaud et rauque lorsqu'il est pousseé. La reduit médium cet ampli et son son puissant étaient les préférés des clubs.

Composition du tube d'origine: 4 x 12AX7 in the preamp, 1 x 5AR4 rectifier tube, 2 x 6L6 tubes in the power amp, plus 2 x 12AT7 tubes.

a	Drive	0…100	Sets the input gain	
b	Volume	0…100	Sets the output level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the output level	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the output level	
c	Bass	0…100	Sets the bass (low range) level	
	Middle	0…100	Sets the middle (mid range) level	
d	Treble	0…100	Sets the treble (high range) level	
	Presence	0…100	Sets the presence (high-frequency tone)	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.5.6 Amp California + Cab

Comme ci-dessus, plus le cabinet.

a	Drive	0…100	Sets the input gain	
b	Volume	0…100	Sets the output level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the output level	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the output level	
c	Bass	0…100	Sets the bass (low range) level	
	Middle	0…100	Sets the middle (mid range) level	
d	Treble	0…100	Sets the treble (high range) level	
	Presence	0…100	Sets the presence (high-frequency tone)	
e	Cabinet Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Selects the cabinet type	
f	Cabinet Trim	0…100	Sets the input level	
g	Cabinet Air	0…100	Sets the mic position	
h	Noise Gate On/Off	On, Off	Switches Gate on/off	
	Threshold	0…100	Sets the level at which gating is ap- plied	
	Attack	1…100	Sets the attack time	
	Release	1…100	Sets the release time	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.5.7 Amp Tweed

Cet ampli combo américain 1957 de 40W avec deux haut-parleurs de 12 "est reconnu pour son son riche et net, idéal pour le rock classique, le blues et le country. En augmentant le volume, vous pouvez également produire un son overdrive puissant et punchy. Il est rapidement devenu un favori des plus grands groupes des années 60, ce qui en fait un « Classic tone ». Son surnom est venu de l'utilisation de tweed laqué avec un tissu de calandre vintage marron / or, qui lui a donné ce look sophistiqué.

Original's tube: 4 x 12AX7 in the preamp, 2 x 5U4 rectifier tube, 2 x GT6L6 tubes in the power amp.

a	Drive	0…100	Sets the input gain	
b	Volume	0…100	Sets the output level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the output level	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the output level	
c	Bass	0…100	Sets the bass (low range) level	
	Middle	0…100	Sets the middle (mid range) level	
d	Treble	0…100	Sets the treble (high range) level	
	Presence	0…100	Sets the presence (high-frequency tone)	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.5.8 Amp Tweed + Cab

Comme ci-dessus, plus le cabinet.

a	Drive	0…100	Sets the input gain	
b	Volume	0…100	Sets the output level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the output level	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the output level	
c	Bass	0…100	Sets the bass (low range) level	
	Middle	0…100	Sets the middle (mid range) level	
d	Treble	0…100	Sets the treble (high range) level	
	Presence	0…100	Sets the presence (high-frequency tone)	
e	Cabinet Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Selects the cabinet type	
f	Cabinet Trim	0…100	Sets the input level	
g	Cabinet Air	0…100	Sets the mic position	
h	Noise Gate On/Off	On, Off	Switches Gate on/off	
	Threshold	0…100	Sets the level at which gating is ap- plied	
	Attack	1…100	Sets the attack time	
	Release	1…100	Sets the release time	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.5.9 Amp OD modifié

Modélisation du canal Overdrive d'une tête d'ampli boutique 100W produite à North Hollywood. Son « Lowe end » délicieusement profonde et arrondie, son attaque « Midrange » délicieusement transitoire et ses aigus doux, harmoniquement riche, son ton propre et luxuriant, son attaque boisée et son sustain épanoui font de lui un plaisir instantané.
Original's tube: 2 x 12AX7s in the preamp, 1 x 12AX7s rectifier, 4 x EL34s (or 6L6s) in the power amp.

a	Drive	0…100	Sets the input gain	
b	Volume	0…100	Sets the output level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the output level	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the output level	
c	Bass	0…100	Sets the bass (low range) level	
	Middle	0…100	Sets the middle (mid range) level	
d	Treble	0…100	Sets the treble (high range) level	
	Presence	0…100	Sets the presence (high-frequency tone)	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

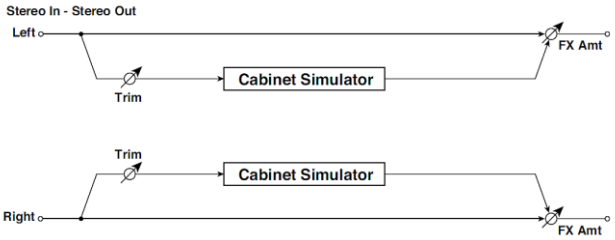
7.8.2.5.10 Amp Modded OD + Cab

Comme ci-dessus + Cabinet

a	Drive	0…100	Sets the input gain	
b	Volume	0…100	Sets the output level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the output level	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the output level	
c	Bass	0…100	Sets the bass (low range) level	
	Middle	0…100	Sets the middle (mid range) level	
d	Treble	0…100	Sets the treble (high range) level	
	Presence	0…100	Sets the presence (high-frequency tone)	
e	Cabinet Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Selects the cabinet type	
f	Cabinet Trim	0…100	Sets the input level	
g	Cabinet Air	0…100	Sets the mic position	
h	Noise Gate On/Off	On, Off	Switches Gate on/off	
	Threshold	0…100	Sets the level at which gating is ap- plied	
	Attack	1…100	Sets the attack time	
	Release	1…100	Sets the release time	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.5.11 St. Guitare Cabinet

Simulation du caractère acoustique d'une enceinte d'ampli de guitare.



a	Trim	0…100	Sets the input level	
b	Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Selects the cabinet type	
c	Air	0…100	Sets the mic position	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

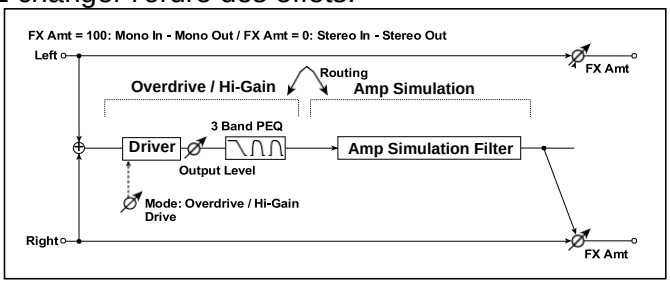
7.8.2.5.12 Gtr. Cabinet + NR

Guitar cabinet & Noise Reduction.

	NR Sens	Off, 1…100	Noise Reduction sensitivity	
a	Trim	0…100	Sets the input level	
b	Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Selects the cabinet type	
c	Air	0…100	Sets the mic position	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.5.13 OD/HG - Ampli Sim

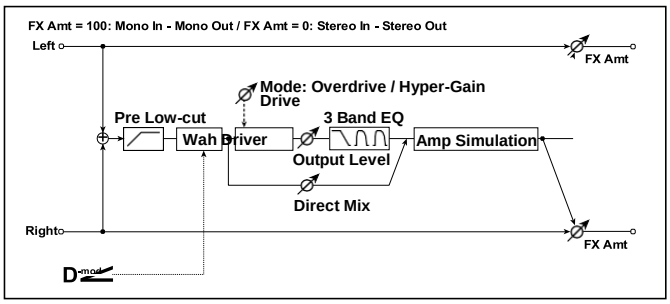
Cet effet combine une distorsion mono « Overdrive / Hi.Gain » (OD/HG) et une simulation d'ampli. Vous pouvez changer l'ordre des effets.



OD/HI-GAIN			
[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Switches between overdrive and high-gain distortion	
Drive	1…100	Sets the degree of distortion	
[O]Output Level	0…50	Sets the overdrive output level	
Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the overdrive output level	
Amt	-50…+50	Sets the modulation amount of the overdrive output level	
[O]Low Cutoff [Hz]	20…1.00k	Sets the center frequency for Low EQ (shelving type)	
Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Low EQ	
[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300…10.00k	Sets the center frequency for Mid/ High EQ 1 (peaking type)	
Q	0.5…10.0	Sets the band width of Mid/High EQ 1	
Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Mid/High EQ 1	
[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500…20.00k	Sets the center frequency for Mid/ High EQ 2 (peaking type)	
Q	0.5…10.0	Sets the band width of Mid/High EQ 2	
Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Mid/High EQ 2	
AMP SIM			
[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Selects the type of guitar amplifie	
Routing	OD/HG › Amp, Amp › OD/HG	Switches the order of the overdrive and amp	
Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.5.14 OD/Hi.Gain Wah

Cet effet de distorsion utilise un mode « Overdrive » (OD) et un mode « Hi-Gain ». Le contrôle de l'effet wah, de l'égaliseur 3 bandes et de la simulation d'ampli vous permettra de créer des sons de distorsion polyvalents. Cet effet convient aux sons de guitare et d'orgue.



a	Wah	Off, On	Switches Wah on/off	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source that switches the Wah on and off	
	Sw	Toggle, Moment	Selects the switching mode for the modu- lation source that switches the Wah on and off	
b	Wah Sweep Range	-10…+10	Sets the range of Wah	
	Wah Sweep Src	Off…Tempo	Selects the modulation source that con- trols the Wah	

c	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Switches between overdrive and hi-gain distortion	
d	Drive	1…100	Sets the degree of distortion	
	Pre Low-cut	0…10	Sets the low range cut amount of the dis- tortion input	
e	Output Level	0…50	Sets the output level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the output level	
	Amt	-50…+50	Sets the modulation amount of the out- put level	
f	Low Cutoff [Hz]	20…1.00k	Sets the center frequency for Low EQ (shelving type)	
	Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Low EQ	
g	Mid1Cutoff [Hz]	300…10.00k	Sets the center frequency for Mid/High EQ 1 (peaking type)	
	Q	0.5…10.0	Sets the band width of Mid/High EQ 1	
	Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Mid/High EQ 1	
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500…20.00k	Sets the center frequency for Mid/High EQ 2 (peaking type)	
	Q	0.5…10.0	Sets the band width of Mid/High EQ 2	
	Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Mid/High EQ 2	
i	Direct Mix	0…50	Sets the amount of the dry sound mixed to the distortion	
	Speaker Simulation	Off, On	Switches the speaker simulation on/off	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

a: Wah

- Pour activet / désactivet l'effet Wah

a: Sw

- pour définir la manière dont l'effet wah est activé et désactivé via la source de modulation
  - Moment : l'effet wah est généralement désactivé. Il est activé uniquement lorsque vous appuyez sur la pédale ou actionnez le joystick

MIDI

- Lorsqu'une valeur de la source de modulation est inférieure à 64, la vitesse «off» est sélectionnée et lorsque la valeur est égale ou supérieure à 64, «on» est sélectionné.
- Quand « Sw » = Toggle, l'effet wah est activé et désactivé chaque fois que vous appuyez sur la pédale ou actionnez la manette.

MIDI

- Le commutateur sera activé / désactivé chaque fois que la valeur de la source de modulation dépasse 64.

b: Wah Sweep Range
b: Wah Sweep Src

- « Wah Sweep Range » pour définir la plage de balayage de la fréquence centrale wah
  - Une valeur négative inversera la direction du balayage.
- "Wah Sweep Src" pour spécifiéer la source de modulation contrôlant la fréquence centrale wah

d: Pre Low-Cut

- Pour couper le signal low-range avant qu'il n'entre dans la distorsion, afin de créer une distorsion aiguë

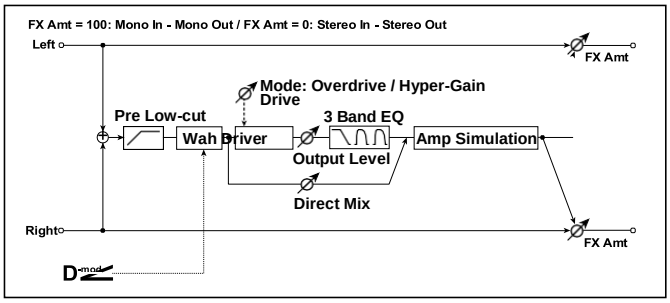
d: Drive
e: Output Level

- « Drive » pour déterminer le degré de distorsio, en conjonction avec le niveau du signal d'entrée
  Le volume augmentera avec la valeur du paramètre

- « Output Level » pour régler le volume, tout en surveillant le niveau d'entrée de signal de l'égaliseur 3 bandes.
  Si l'écrêtage se produit sur l'égaliseur 3 bandes, réglez le paramètre "Output Level".

7.8.2.5.15 OD / HyperGain Wah

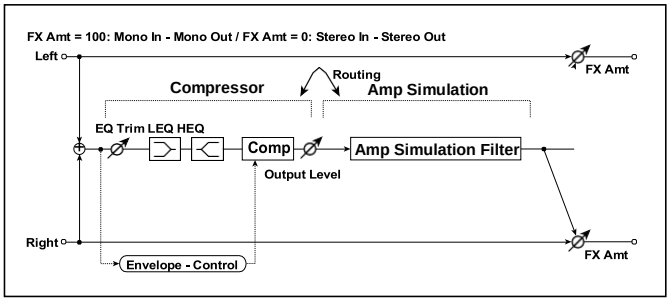
Cet effet de distorsion a deux modes: « overdrive » (OD) et « hyper-gain » qui produisent une forte distorsion. Un réglage de gain élevé plus élevé est requis pour cet effet par rapport à un effet de taille normale.



a	Wah	Off, On	Switches Wah on/off	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source that switches the Wah on and off	
	Sw	Toggle, Moment	Selects the switching mode for the modulation source that switches the Wah on and off	
b	Wah Sweep Range	-10…+10	Sets the range of Wah	
	Wah Sweep Src	Off…Tempo	Selects the modulation source that controls the Wah	
c	Drive Mode	Overdrive, Hyper-Gain	Switches between overdrive and hi-gain distortion	
d	Drive	1…120	Sets the degree of distortion	
	Pre Low-cut	0…10	Sets the low range cut amount of the distortion input	
e	Output Level	0…50	Sets the output level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the output level	
	Amt	-50…+50	Sets the modulation amount of the output level	
f	Low Cutoff [Hz]	20…1.00k	Sets the center frequency for Low EQ (shelving type)	
	Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Low EQ	
g	Mid1 Cutoff [Hz]	300…10.00k	Sets the center frequency for Mid/High EQ 1 (peaking type)	
	Q	0.5…10.0	Sets the band width of Mid/High EQ 1	
	Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Mid/High EQ 1	
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500…20.00k	Sets the center frequency for Mid/High EQ 2 (peaking type)	
	Q	0.5…10.0	Sets the band width of Mid/High EQ 2	
	Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Mid/High EQ 2	
i	Direct Mix	0…50	Sets the amount of the dry sound mixed to the distortion	
	Speaker Simulation	Off, On	Switches the speaker simulation on/off	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.5.16 Comp - Amp Sim

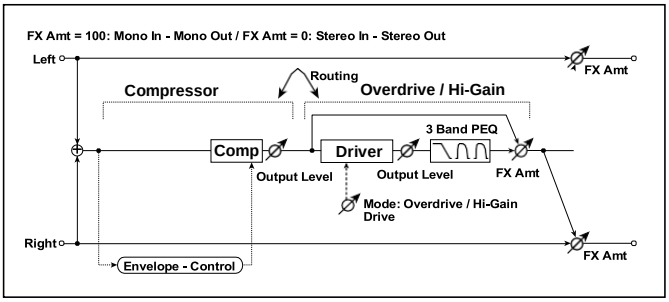
Cet effet combine un compresseur mono et une simulation d'ampli. Vous pouvez changer l'ordre des effets.



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1…100	Sets the sensitivity	
b	[C]Attack	1…100	Sets the attack level	
	Output Level	0…100	Sets the compressor output level	
c	[C]EQ Trim	0…100	Sets the EQ input level	
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15…+15	Sets the gain of Low EQ	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15…+15	ets the gain of High EQ	
AMP SIM				
e	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Selects the type of guitar amplifier	
F	Routing	Comp › Amp, Amp › Comp	Switches the order of the compressor and amp simulation	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.5.17 Comp - OF / HiGain

Cet effet combine un compresseur mono et une distorsion overdrive / gain élevé. Vous pouvez changer l'ordre des effets.

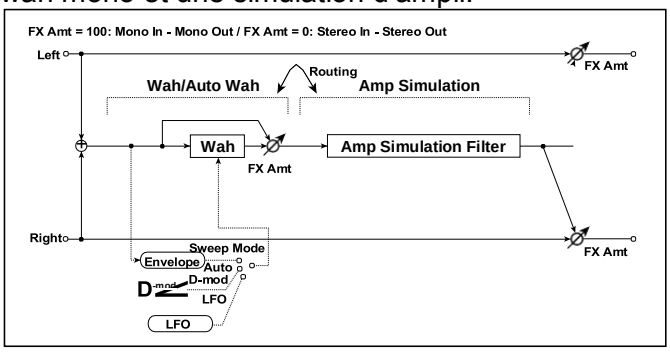


COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1…100	Sets the sensitivity	
b	[C] Attack	1…100	Sets the attack level	
	Output Level	0…100	Sets the compressor output level	
OD/HI-GAIN				
	[O] Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Switches between overdrive and high- gain distortion	
c	Drive	1…100	Sets the degree of distortion	
d	[O]Output Level	0…50	Sets the overdrive output level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the overdrive output level	
	Amt	-50…+50	Sets the modulation amount of the over- drive output level	
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20…1.00k	Sets the center frequency for Low EQ (shelving type)	

	Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Low EQ	
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300…10.00k	Sets the center frequency for Mid/High EQ 1 (peaking type)	
	Q	0.5…10.0	Sets the band width of Mid/High EQ 1	
	Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Mid/High EQ 1	
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500…20.00k	Sets the center frequency for Mid/High EQ 2 (peaking type)	
	Q	0.5…10.0	Sets the band width of Mid/High EQ 2	
	Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Mid/High EQ 2	
h	[O]Wet/Dry	Dry, 1 : 99…99 : 1, Wet	Sets the overdrive effect balance	
	Src	Off…Tempo	Selects the Wet/Dry modulation source for the overdrive	
	Amt	-100…+100	Sets the Wet/Dry modulation amount for the overdrive	
i	Routing	Comp › OD/HG, OD/HG › Comp	Switches the order of the compressor and overdrive	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1,Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.5.18 Wah - Amp Sim

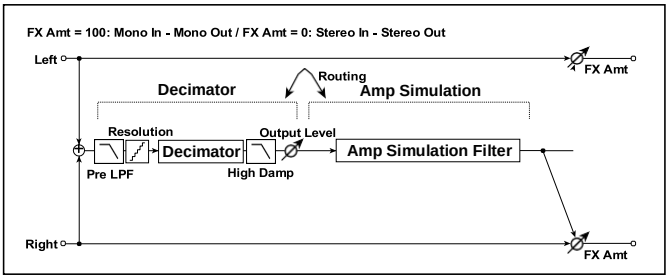
Effet combinant une wah mono et une simulation d'ampli.



WAH				
a	[W]Frequency Bottom	0…100	Sets the lower limit of the wah center frequency	
	Frequency Top	0…100	Sets the upper limit of the wah cen- ter frequency	
b	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	Selects the control from auto-wah, modulation source, and LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the wah when Sweep Mode=D-mod	
c	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	Resonance	0…100	Sets the resonance amount	
	LPF	Off, On	Switches the wah low pass filter on and off	
d	[W]Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Sets the wah effect balance	
	Src	Off…Tempo	Selects the Wet/Dry modulation source for the wah	
	Amt	-100…+100	Sets the Wet/Dry modulation amount for the wah	
AMP SIM				
e	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Selects the type of guitar amplifier	
f	Routing	Wah › Amp, Amp › Wah	Switches the order of the wah and amp simulation	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.5.19 Decimator - Amp

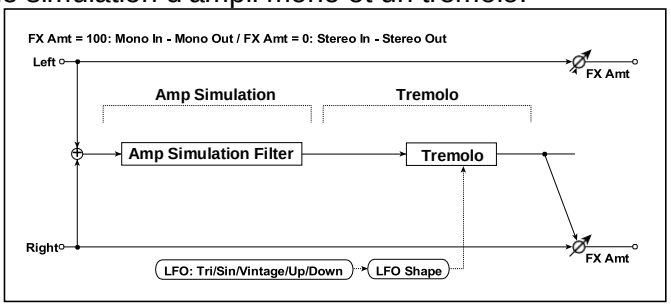
Cet effet combine un décimateur mono et une simulation d'ampli. Vous pouvez changer l'ordre des effets.



DECIMATOR			
a	[D]Pre LPF	Off, On	Turn the harmonic noise caused by lowered sampling on and off
	High Damp [%]	0…100	Sets the ratio of high-range damp- ing
b	[D]Sampling Freq [Hz]	1.00k…48.00k	Sets the sampling frequency
	Resolution	4…24	Sets the data bit length
c	[D]Output Level	0…100	Sets the decimator output level
AMP SIM			
d	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Selects the type of guitar amplifier
e	Routing	Decimator › Amp, Amp › Decimator	Switches the order of the decimator and amp simulation
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source

7.8.2.5.20 AmpSim - Tremolo

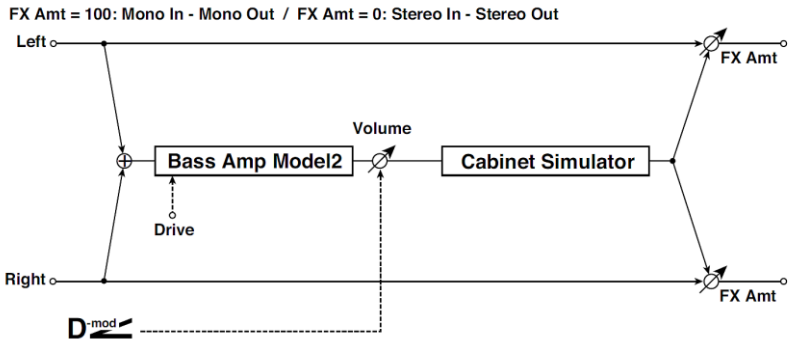
Cet effet combine une simulation d'ampli mono et un trémolo.



AMP SIM				
a	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Selects the type of guitar amplifier	
TREMOLO				
b	[T]LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	Selects the LFO Waveform	
	LFO Shape	-100…+100	Changes the curvature of the LFO Waveform	
c	[T]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
d	[T]Depth	0…100	Sets the depth of LFO modulation	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.5.21 BassTubeAmp + Cab.

Simulation d'un ampli basse (avec gain et drive) et un baffle.



a	Amp Type		Selects the type of the amplifier
		STUDIO COMBO	A tube combo ideal for the Motown sound
		VOX AC100	A 100W tube amp AC100 made by Vox
		UK MAJOR	A 200W tube amp made in the UK
b	Drive Gain	0…100	Sets the input gain
c	Volume	0…100	Sets the output level
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the output level
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the out- put level
d	Bass	0…100	Sets the bass (low range) level
e	Middle	0…100	Sets the middle (mid range) level
f	Treble	0…100	Sets the treble (high range) level
g	Presence	0…100	Sets the presence (high-frequency tone)
h	Cabinet Simulator	Off, On	Switches the cabinet simulator on/off
i	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	Selects the cabinet type
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source

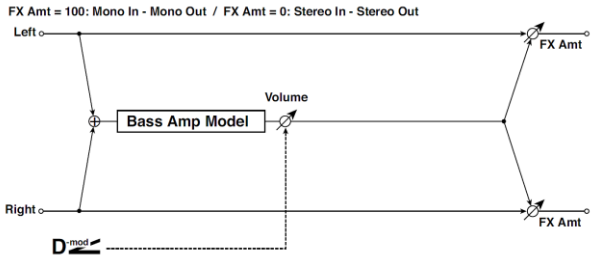
a: Amp Type
i: Cabinet Type

Combinaisons recommandées de modèles et d'armoires d'amplis de basse:

Amp Type	Cabinet Type
STUDIO COMBO	STUDIO - 1x15
AC100	VOX AC100 - 2x15
UK MAJOR	UK - 4x15, UK - 4x12

7.8.2.5.22 Modèle d'ampli basse

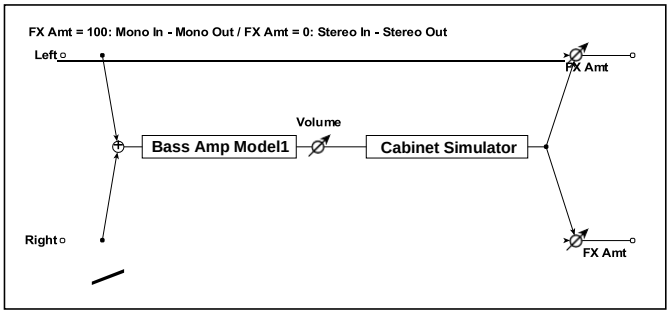
Simulation d'un ampli de basse.



a	Amp Type		Selects the amplifier type	
		LA STUDIO	An amp that is typical of the LA sound.	
		JAZZ	A combo amp favored by jazz bassists.	
		GOLD PANEL	An amp distinctive for its eye-catching gold panel and clean sound.	
		SCOOPED	An amp typical of 80's sounds.	
		VALVE2	A tube amp suitable for rock.	
		VALVE	A tube amp with the ULTRA LO switch turned ON.	
		CLASSIC	A tube amp whose basic character changes ac- cording to the setting of the value dial.	
b	Volume	0…100	Sets the output level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the output level	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the output level	
c	Bass	0…100	Sets the bass (low range) level	
d	Middle	0…100	Sets the middle (mid range) level	
	Mid Range	0…4	Sets the mid-frequency range	
e	Treble	0…100	Sets the treble (high range) level	
f	Presence	0…100	Sets the presence (high-frequency tone)	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.5.23 Bass Amp + Cabinet

Simulation d'un ampli de basse et d'une enceinte.



a	Amp Type	LA STUDIO, JAZZ , GOLD PANEL, SCOOPED, VALVE2, VALVE, CLASSIC	Selectsthe type ofthe amplifier	
b	Volume	0…100	Sets the output level	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the output level	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the output level	
c	Bass	0…100	Sets the bass (low range) level	
d	Middle	0…100	Sets the middle (mid range) level	
	Mid Range	0…4	Sets the mid-frequency range	
e	Treble	0…100	Sets the treble (high range) level	
f	Presence	0…100	Sets the presence (high-fre- quency tone)	
g	Cabinet Simulater	Off, On	Switches the cabinet simulator on/off	
h	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	Selects the cabinet type	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

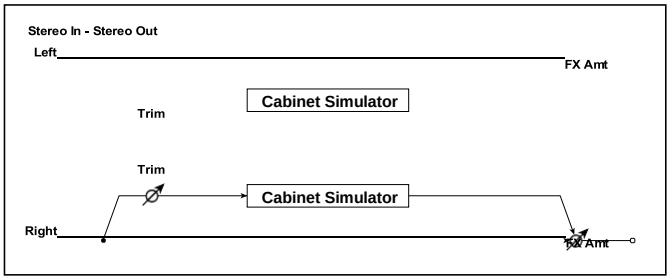
un: Amp Type
h: Type de Cabinet

Combinaisons recommandées de modèles et d'armoires d'amplis de basse:

Amp Type	Cabinet Type
LA STUDIO	LA - 4x10, LA - 1x18
JAZZ	JAZZ - 1x15
GOLD PANEL	MODERN - 4x10
SCOOPED	METAL - 4x10
VALVE2	CLASSIC - 8x10
VALVE	CLASSIC - 8x10
CLASSIC	COMBI - 1x12 & 1x18

7.8.2.5.24 St. Bass Cabinet

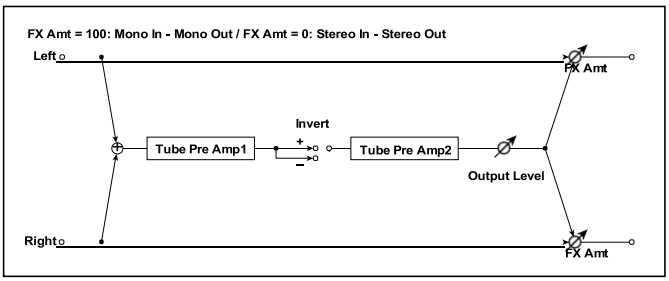
Cela simule le caractère acoustique d'une enceinte d'ampli basse.



a	Trim	0…100	Sets the input level	
b	Cabinet Type		Selects the cabinet type	
		LA - 4x10	Four 10" speakers / LA sound cabi- net	
		MODERN - 4x10	Four 10" aluminum-cone speakers / modern cabinet	
		METAL - 4x10	Four 10" aluminum-cone speakers / modern cabinet	
		CLASSIC - 8x10	Eight 10" speakers / classic cabinet	
		UK - 4x12	Four 12" speakers / UK- manufactured cabinet	
		STUDIO - 1x15	One 15" speaker / studio combo cabinet	
		JAZZ - 1x15	One 15" speaker / jazz combo cabi- net	
		VOX AC100 - 2x15	Two 15" speakers / cabinet for Vox AC100	
		US - 2x15	Two 15" speakers / US-manufactured cabinet	
		UK - 4x15	Four 15" speakers / UK- manufactured cabinet	
		LA - 1x18	One 18" speaker / LA sound cabinet	
		COMBI - 1x12 & 1x18	One 12" and one 18" speaker combi- nation cabinet	
c	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.5.25 Modèle Tube PreAmp

Cet effet simule un préampli à lampes à deux étages. Vous pouvez effectuer des réglages individuels pour deux tubes à vide connectés en série. Cela vous permet de créer le son chaud typique des tubes à vide.

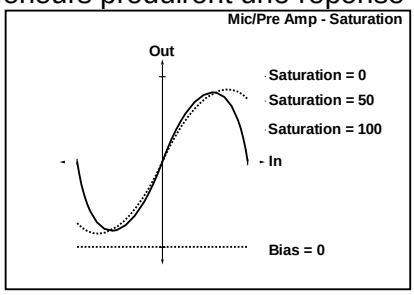


a	Tube1 Low Cut [Hz]	Thru, 21…8.00k	Sets the cutoff frequency for the low cut filter of stage 1
	High Cut [Hz]	53…20.00k, Thru	Sets the cutoff frequency for the high cut filter of stage 1
b	Tube1 Gain [dB]	-24.0…+24.0	Sets the input gain for stage 1
	Saturation [%]	0…100	Sets the input/output response for stage 1
c	Tube1 Bias	0…100	Sets the bias voltage for stage 1
d	Tube1 Phase	Normal, Wet Invert	Turns phase reversal on/off
e	Tube2 Low Cut [Hz]	Thru, 21…8.00k	Sets the cutoff frequency for the low cut filter of stage 2
	High Cut [Hz]	53…20.00k, Thru	Sets the cutoff frequency for the high cut filter of stage 2
f	Tube2 Gain [dB]	-24.0…+24.0	Sets the input gain for stage 2
	Saturation [%]	0…100	Sets the input/output response for stage 2

g	Tube2 Bias	0…100	Sets the bias voltage for stage 2	
h	Tube2 Output Level [dB]	-48.0…+0.0	Sets the output level	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry sig- nal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

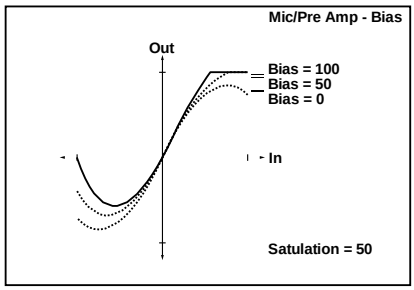
b, f: Saturation [%]

- Pour des réglages élevés, la forme d'onde change à des niveaux de gain élevés, ce qui tend à provoquer une distorsion.
- Les réglages inférieurs produiront une réponse linéaire.



c: Bias Tube1

- exprime l'effet que les changements dans la polarisation du tube à vide ont sur la distorsion de la forme d'onde.
  - Des réglages plus élevés de cette valeur produiront une distorsion même à des niveaux de gain faibles. Comme cela modifiera également la structure harmonique, vous pouvez l'utiliser pour contrôler le caractère tonal.

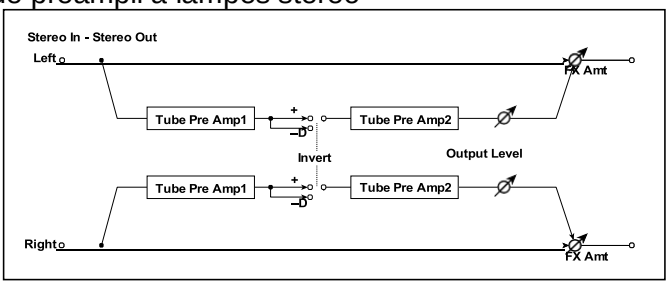


d: Tube1 Phase

- Avec le réglage « Wet Invert », la phase du signal sera inversée entre l'étape 1 et l'étape 2.
  Puisque « Bias » est appliqué au signal inversé à l'étape 2, cela changera le caractère tonal.

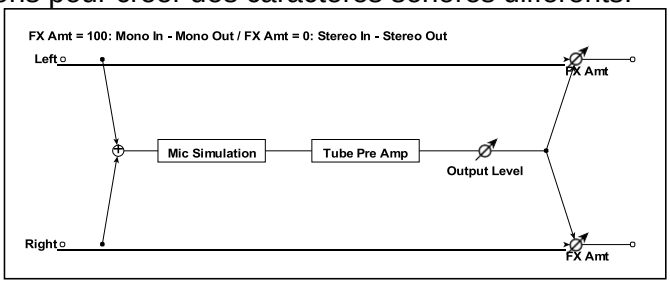
7.8.2.5.26 St. Tube PreAmp

C'est un simulateur de préampli à lampes stéréo



7.8.2.5.27 Mic Model + PreAmp

Effet simulant un micro et un préampli à lampes. Vous pouvez choisir parmi différents types de micro et de positions pour créer des caractères sonores différents.



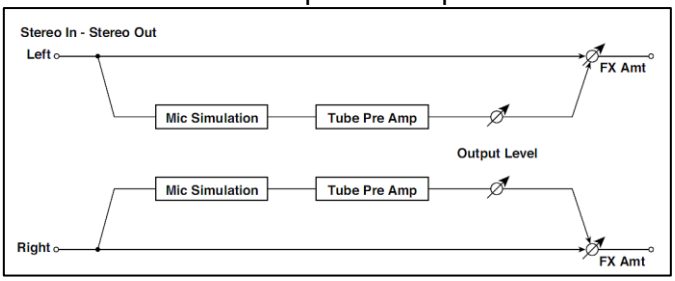
a	Mic Type	Vintage Dynamic, Multi Condenser, Percussion Condenser, Drums Dynamic, Vocal Dynamic, Multi Dynamic, Vocal Condenser, Vocal Tube, Kick Dynamic	Selects the type of mic	
b	Mic Position	Close, On, Off, Far	Sets the mic placement dis- tance	
c	Tube Low Cut [Hz]	Thru, 21…8.00k	Sets the frequency of the low cut filter	
	High Cut [Hz]	53…20.00k, Thru	Sets the frequency of the high cut filter	
d	Tube Gain [dB]	-24.0…+24.0	Sets the input gain to the vacu- um tube preamp	
	Saturation [%]	0…100	Sets the input/output re- sponse of the preamp	
e	Tube Bias	0…100	Sets the bias level of the preamp	
f	Tube Output Level [dB]	-48.0…+0.0	Sets the output level of the preamp	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

b: Position du micro

- exprime l'effet que la position du micro a sur le son.
  - Close : position du micro la plus proche
  - Far : plus éloigné.la

7.8.2.5.28 St. Mic + PreAmp

C'est un simulateur stéréo de micro et de préampli. Par exemple, vous pouvez l'utiliser pour simuler le mixage d'une source stéréo telle qu'un haut-parleur rotatif.

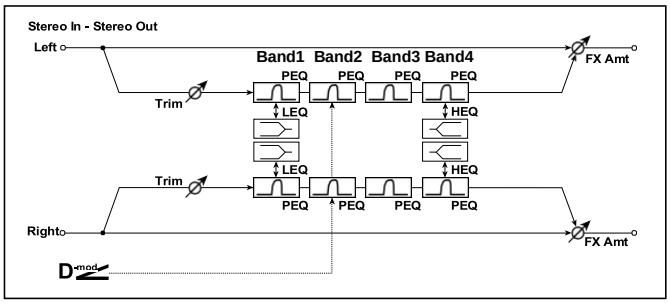


7.8.2.6 EQ & Filters : « FILT »

7.8.2.6.1 St.Parametric4EQ 497
7.8.2.6.2 St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ) 499
7.8.2.6.3 P4EQ – Exciter (Parametric 4-Band EQ - Exciter) 500
7.8.2.6.4 P4EQ - Wah (Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah) 501
7.8.2.6.5 St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah) 502
7.8.2.6.6 St. Vintage Wah (Stereo Vintage/Custom Wah) 504
7.8.2.6.7 VOX Wah 505
7.8.2.6.8 St.Exciter / Enhncr (Stéréo Exciter / Enhancer) 506
7.8.2.6.9 Stereo Isolator 507
7.8.2.6.10 St. Random Filter (Filtre aléatoire stéréo) 508
7.8.2.6.11 St. MultiModeFilter (Filtre stéréo multi mode) 510
7.8.2.6.12 Talking modulator 511
7.8.2.6.13 Résonateur 2Voice (Résonateur 2 voix) 513
7.8.2.6.14 VOX Treble Booster 515
7.8.2.6.15 Vocoder 515

7.8.2.6.1 St.Parametric4EQ

Cet égaliseur stéréo paramétrique 4 bandes permet de sélectionner le type « Peaking » ou « Shelving » pour les bandes 1 et 4. Le gain de la bande 2 peut être contrôlé par modulation dynamique.

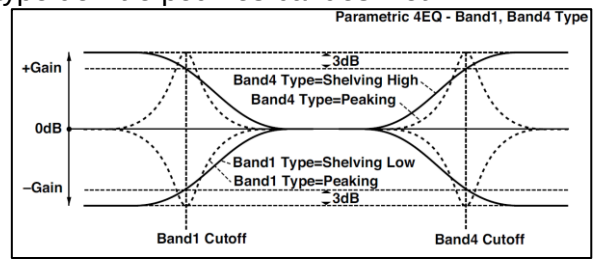


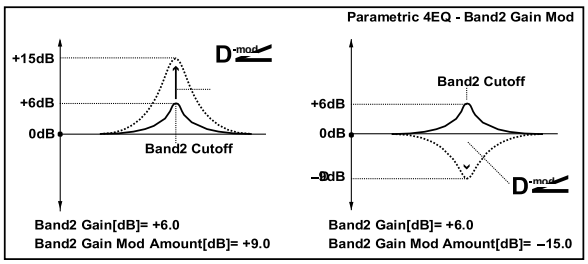
a	Trim	0…100	Sets the input level
b	Band1 Type	Peaking, Shelving-Low	Selects the type of Band 1
c	Band4 Type	Peaking, Shelving-High	Selects the type of Band 4
d	Band2 Dynamic Gain Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of the Band 2 gain
	Amt [dB]	-18.0…+18.0	Sets the modulation amount of Band 2 gain
e	Band1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	Sets the center frequency of Band 1
	Q	0.5…10.0	Sets the bandwidth of Band 1
	Gain [dB]	-18.0…+18.0	Sets the gain of Band 1
f	Band2 Cutoff [Hz]	50…10.00k	Sets the center frequency of Band 2
	Q	0.5…10.0	Sets the bandwidth of Band 2
	Gain [dB]	-18.0…+18.0	Sets the gain of Band 2
g	Band3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	Sets the center frequency of Band 3
	Q	0.5…10.0	Sets the bandwidth of Band 3
	Gain [dB]	-18.0…+18.0	Sets the gain of Band 3
a	Trim	0…100	Sets the input level
b	Band1 Type	Peaking, Shelving-Low	Selects the type of Band 1
c	Band4 Type	Peaking, Shelving-High	Selects the type of Band 4
d	Band2 Dynamic Gain Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of the Band 2 gain

	Amt [dB]	-18.0…+18.0	Sets the modulation amount of Band 2 gain	
e	Band1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	Sets the center frequency of Band 1	
	Q	0.5…10.0	Sets the bandwidth of Band 1	
	Gain [dB]	-18.0…+18.0	Sets the gain of Band 1	
f	Band2 Cutoff [Hz]	50…10.00k	Sets the center frequency of Band 2	
	Q	0.5…10.0	Sets the bandwidth of Band 2	
	Gain [dB]	-18.0…+18.0	Sets the gain of Band 2	
g	Band3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	Sets the center frequency of Band 3	
	Q	0.5…10.0	Sets the bandwidth of Band 3	
	Gain [dB]	-18.0…+18.0	Sets the gain of Band 3	

b: Band1 Type
c: Band4 Type

- Sélectionne un type de filtre pour les bandes 1 et 4





e, f, g, h: Q

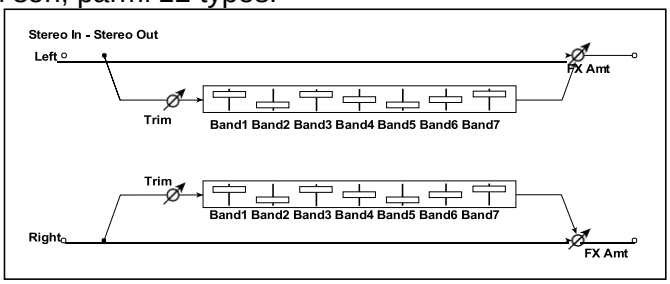
- Pour définir la bande passante de chaque égaliseur
  - Plus la valeur est élevée, plus le groupe devient étroit

d: Band2 Dynamic Gain Src
d: Amt [dB]

- Pour contrôler le gain de la bande 2 à l'aide la source de modulation

7.8.2.6.2 St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ)

Egaliseur graphique stéréo à 7 bandes.
Le graphique à barres du réglage du gain de chaque bande présente visuellement les réponses en fréquence. On peut sélectionner un réglage de fréquence centrale pour chaque bande en fonction du son, parmi 12 types.



a	Type	1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High	Selects a combination of center frequencies for each band	
b	Trim	0…100	Sets the input level	
c	Band1 [dB]	-18.0…+18.0	Sets the gain of Band 1	
d	Band2 [dB]	-18.0…+18.0	Sets the gain of Band 2	
e	Band3 [dB]	-18.0…+18.0	Sets the gain of Band 3	
f	Band4 [dB]	-18.0…+18.0	Sets the gain of Band 4	
g	Band5 [dB]	-18.0…+18.0	Sets the gain of Band 5	
h	Band6 [dB]	-18.0…+18.0	Sets the gain of Band 6	
i	Band7 [dB]	-18.0…+18.0	Sets the gain of Band 7	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

a type

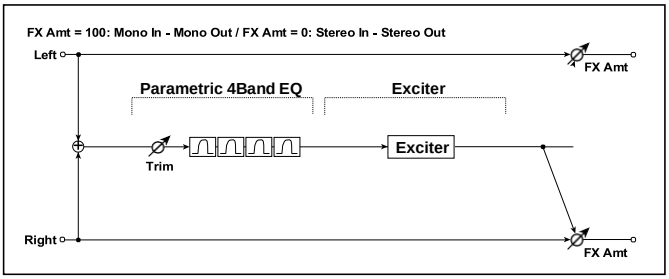
- Sélectionne une combinaison de fréquences centrales pour chaque bande
  La fréquence centrale de chaque bande est affichée dans la partie droite de l'écran.

On peut configurer un égaliseur graphique à 21 bandes de 80 Hz à 18 kHz, en acheminant trois effets « St Graphic EQ 7-Band bandes » en série, avec un réglage pour chaque EQ de :

- 7: Low,
- 9: Mid et
- 11: High.

7.8.2.6.3 P4EQ – Exciter (Parametric 4-Band EQ - Exciter)

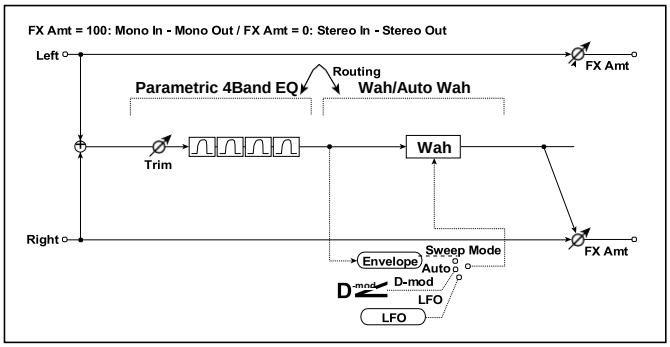
Effet combinant un égaliseur paramétrique à 4 bandes mono et un excitateur.



P4EQ				
a	[E]Trim	0…100	Sets the parametric EQ input level	
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	Sets the center frequency of Band 1	
	Q	0.5…10.0	Sets the bandwidth of Band 1	
	Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Band 1	
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	Sets the center frequency of Band 2	
	Q	0.5…10.0	Sets the bandwidth of Band 2	
	Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Band 2	
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	Sets the center frequency of Band 3	
	Q	0.5…10.0	Sets the bandwidth of Band 3	
	Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Band 3	
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	Sets the center frequency of Band 4	
	Q	0.5…10.0	Sets the bandwidth of Band 4	
	Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Band 4	
EXCITER				
f	[X]Exciter Blend	-100…+100	Sets the intensity (depth) of the Exciter effect	
g	[X]Emphasis Freq	0…70	Sets the frequency range to be emphasized	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.6.4 P4EQ - Wah (Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah)

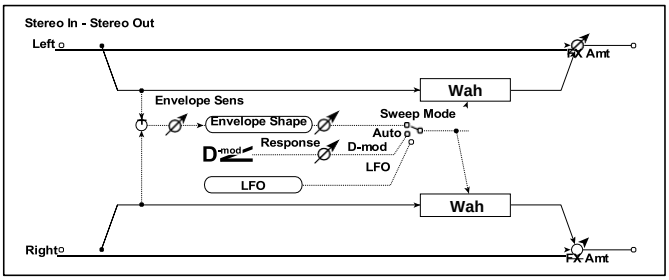
Effet combinant un égaliseur paramétrique à 4 bandes mono, et une wah. Vous pouvez changer l'ordre de la connexion.



P4EQ				
a	[E]Trim	0…100	Sets the parametric EQ input level	
	Routing	P4EQ › Wah, Wah › P4EQ	Changes the order of the parametric equalizer and wah connection	
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	Sets the center frequency of Band 1	
	Q	0.5…10.0	Sets the bandwidth of Band 1	
	Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Band 1	
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	Sets the center frequency of Band 2	
	Q	0.5…10.0	Sets the bandwidth of Band 2	
	Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Band 2	
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	Sets the center frequency of Band 3	
	Q	0.5…10.0	Sets the bandwidth of Band 3	
	Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Band 3	
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	Sets the center frequency of Band 4	
	Q	0.5…10.0	Sets the bandwidth of Band 4	
	Gain [dB]	-18…+18	Sets the gain of Band 4	
WAH				
f	[W]Frequency Bottom	0…100	Sets the lower limit of the wah center frequency	
	Frequency Top	0…100	Sets the upper limit of the wah center frequency	
g	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	Selects the control from auto-wah, modulation source, and LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the wah when Sweep Mode=D-mod	
h	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	Resonance	0…100	Sets the resonance amount	
	LPF	Off, On	Switches the wah low pass filter on and off	
i	[W] Wet/Dry	Dry,1 : 99… 99 : 1, Wet	Sets the wah effect balance	
	Src	Off…Tempo	Selects the Wet/Dry modulation source for the wah	
	Amt	-100…+100	Sets the Wet/Dry modulation amount for the wah	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry sig- nal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.6.5 St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah)

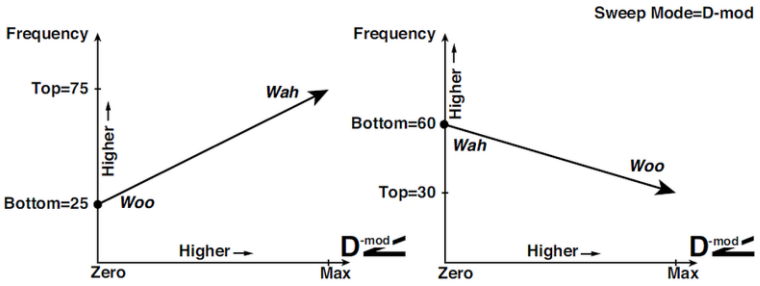
Effet wah stéréo permettant de créer des sons allant de la simulation de pédale Wah vintage, jusqu'à la simulation Auto-Wah et à des réglages de plage beaucoup plus larges.

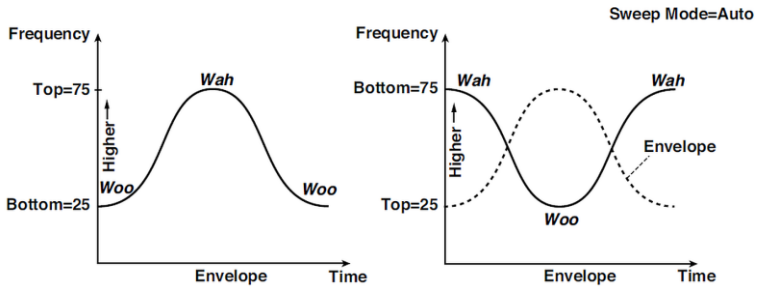


a	Frequency Bottom	0…100	Sets the lower limit of the wah center fre- quency	
	Frequency Top	0…100	Sets the upper limit of the wah center frequency	
b	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	Selects the control from auto-wah, modulation source, and LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the wah when Sweep Mode=D-mod	
	Respon	0…100	Sets the response speed when Sweep Mode = Auto or D-mod	
c	Envelope Sens	0…100	Sets the sensitivity of auto-wah	
	Envelope Shape	-100…+100	Sets the sweep curve of auto-wah	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for LFO speed	
	Amt	-20.00… +20.00	Sets the modulation amount of LFO speed	
e	MIDI Sync	Off, On	When this is on, the LFO speed is set by BPM, Base Note, and Times, instead of Frequency	
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI syncs to the system tempo; 40-300 sets the tempo manually for this individ- ual effect	
	Base Note		Selects the type of notes that specify the LFO speed	
	Times	x1…x32	Sets the number of notes that specify the LFO speed	
f	Resonance	0…100	Sets the resonance amount	
	Low Pass Filter	Off, On	Switches the wah low pass filter on and off	
g	Output Level	0…100	Sets the output level of the effect sound	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source that will control the effect output level	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the effect output level	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

a: Frequency Bottom
a: Frequency Top

- Déterminent la largeur et la direction du balayage du filtre wah





b: Sweep Mode

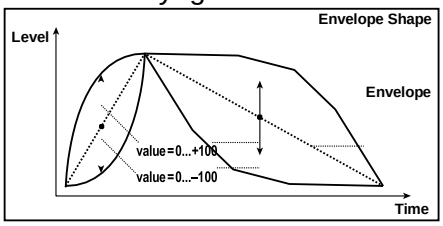
- pour changer le mode de contrôle Wah
  - Auto : auto-wah balayant en fonction des changements d'enveloppe du niveau du signal d'entrée (Fréquemment utilisé pour les parties de guitare funk et les sons clav)
  - D-mod : Pour contrôler le filtre directement via la source de modulation de la même manière qu'une pédale wah-wah
  - LFO : le LFO est utilisé pour produire un balayage cyclique

c: Enveloppe Sens

- Pour définir la sensibilité de l'auto-wah
  - Augmentez la valeur si le signal d'entrée est trop faible pour balayer
  - Réduisez la valeur si le signal d'entrée est si haut que le filtre est arrêté temporairement

c: Enveloppe Shape

- Pour déterminer la courbe de balayage de l'auto-wah



d: fréquence du LFO [Hz]
e: MIDI Sync
Selon le réglage « MIDI / Tempo Sync » :

- Off : la vitesse du LFO utilise le réglage du paramètre « LFO Frequency »
- On : la vitesse du LFO suit les réglages « BPM », « Note de base » et « Times »

e: BPM
e: Note de base
e: Times

Pour définir le cycle de balayage du LFO en multipliant la longueur d'une note par le nombre spécifié dans le paramètre « Times »
La longueur de la note est :

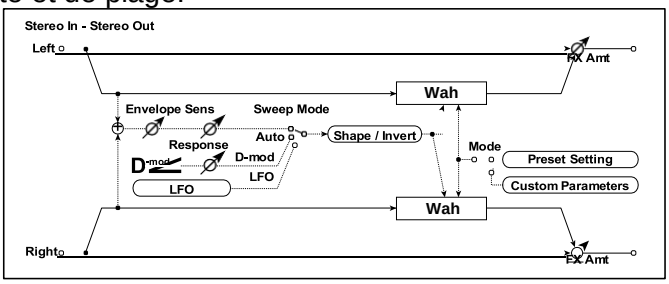
- Définie par « Note de base », par rapport au tempo spécifié par « BPM »

ou bien

- définie par le tempo de l'horloge MIDI si « BPM » est réglé sur MIDI

7.8.2.6.6 St. Vintage Wah (Stereo Vintage/Custom Wah)

Cet effet simule le caractère tonal d'une pédale wah vintage, et permet de personnaliser les paramètres de tonalité et de plage.



a	Mode	Preset, Custom	Selects either preset or custom settings	
	Shape	-100…+100	Sets the curve of the sweep	
	Invert	Off, On	Inverts the polarity of the sweep	
b	Frequency Bottom	0…100	Sets the lower limit of the wah center fre- quency when Mode=Custom	
	Frequency Top	0…100	Sets the upper limit of the wah center fre- quency when Mode= Custom	
c	Resonance Bottom	0…100	Sets the lower limit of resonance amount when Mode=Custom	
	Resonance Top	0…100	Sets the upper limit of resonance amount when Mode=Custom	
d	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	Selects the control from auto-wah, modu- lation source, and LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the wah when Sweep Mode=D-mod	
	Manual	0…100	Sets the center frequency when Sweep Mode=D-mod and Source=Off	
e	Envelope Sens	0…100	Sets the auto-wah sensitivity	
	Response	0…100	Sets the speed of response when Sweep Mode=Auto or D-mod	
f	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for LFO speed	
	Amt	-20.00…+20.00	Sets the modulation amount of LFO speed	
g	MIDI Sync	Off, On	When this is on, the LFO speed is set by BPM, Base Note, and Times, instead of Frequency	
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI syncs to the system tempo; 40-300 sets the tempo manually for this individual effect	
	Base Note	…	Selects the type of notes that specify the LFO speed	
	Times	x1…x32	Sets the number of notes that specify the LFO speed	
h	Output Level	0…100	Sets the output level of the effect sound	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source that will control the effect output level	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the effect output level	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

a : Shape

- Pour spécifier la courbe de balayage de la wah pour tous les contrôles via auto-wah, source de modulation et LFO, afin d'ajuster les nuances subtiles de l'effet wah

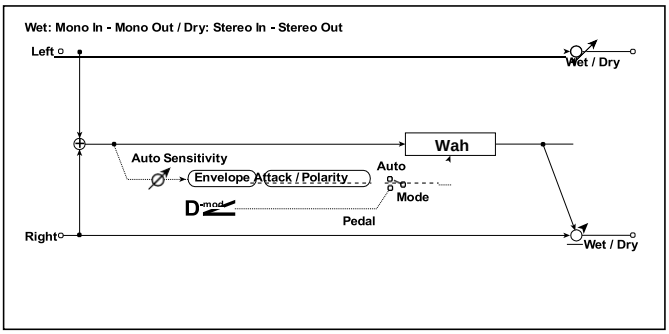
a: Mode
b: Fréquence Bottom
b: Fréquence Top
c: Résonance Bottom
c: Résonance Top. Selon le rélage « Mode » :

- Preset : Simulation d'une pédale wah vintage.
  Des valeurs fixes internes sont alors utilisées pour « Frequency Bottom / Top » et « Resonance Bottom / Top » (et ces paramètres seront ignorés)
- Custom : « Frequency Bottom/Top » & « Resonance Bottom/Top » sont utilisés

7.8.2.6.7 VOX Wah

Cet effet est basé sur deux légendaires pédales wah VOX: V847 et V848 Clyde McCoy. Grâce à leur son unique et guttural, ce sont les seules pédales Wah que de nombreux professionnels envisageront de mettre sous leurs pieds. Joués musicalement, ils peuvent faire pleurer vos lignes mélodiques comme un bébé - ou hurler comme un homme possédé !

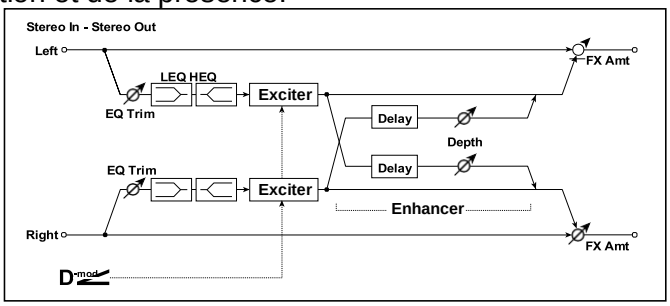
Une bonne astuce tonale consiste à trouver un « sweet spot » dans la gamme de la pédale Wah, et à la laisser là. Ce « Wah coincé » peut être très efficace lorsqu'il est utilisé avec goût, produisant un son distinctif qui coupera à travers n'importe quel mix.



a	Type	V847, V848	Effect model	
b	Open	0…99	Level when open	
	Close	0…99	Level when close	
c	Mode	Auto, Pedal	Selects either auto or pedal mode	
d	Pedal Source	Off…Tempo	Selects the modulation source when in pedal mode	
	Pedal Manual	0…99	Level when in pedal mode	
e	Auto Sensivity	0…100	Sensitivity when in auto mode	
	Auto Polarity	Up, Down	Polarity when in auto mode	
	Auto Attack	0…99	Attack time	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.6.8 St.Exciter / Enhncr (Stéréo Exciter / Enhancer)

Cet effet est une combinaison de l'Exciter, qui ajoute du punch au son et de l'Enhancer, qui ajoute de la propagation et de la présence.



a	Exciter Blend	-100…+100	Sets the intensity (depth) of the Exciter effect
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of the Exciter intensity
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the Exciter intensity
b	Emphasis Freq	0…70	Sets the frequency to be emphasized
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of the fre- quency to be emphasized
	Amt	-70…+70	Sets the amount of modulation of the frequency to be emphasized
c	Enhancer Delay L [msec]	0.0…50.0	Sets the delay time for the Enhancer left channel
d	Enhancer Delay R [msec]	0.0…50.0	Sets the delay time for the Enhancer right channel
e	Enhancer Depth	0…100	Sets the determines to what degree the Enhancer effect is applied
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of the Enhancer width
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the Enhancer width
f	EQ Trim	0…100	Sets the 2-band EQ input level
g	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Selects the cutoff frequency (low or mid- low) of the low-range equalizer
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Selects the cutoff frequency (high or mid-high) of the high-range equalizer
h	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	Gain of the Lo EQ
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	Gain of the High EQ
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source

a: Exciter Blend

- Pour définir la profondeur (intensité) de l'effet Exciter
  - Les valeurs positives donnent un motif de fréquence à rehausser, différent des valeurs négatives

b: Emphasis Freq

- Pour définir la fréquence à rehauser.
  - les valeurs plus élevées accentuent les basses fréquences.

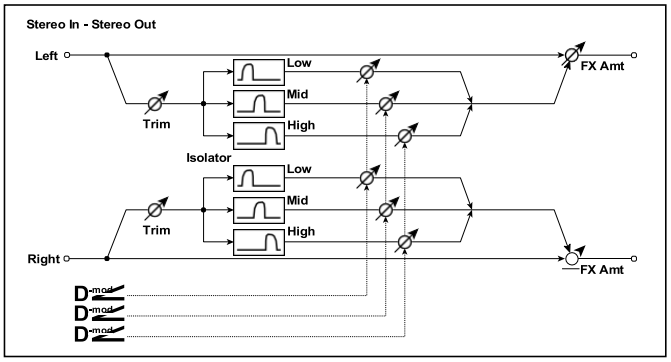
c: Enhancer Delay L [msec]
d: Enhancer Delay R [msec]

- Pour définir le délai des canaux Enhancer gauche et droit
  Spécifiez un temps de retard légèrement différent pour les canaux gauche et droit afin d'ajouter une image stéréo, une profondeur et une largeur au son

7.8.2.6.9 Stereo Isolator

Effet stéréo séparant le signal d'entrée en bandes basse, moyenne et haute, et contrôlant le volume de chaque bande indépendamment.

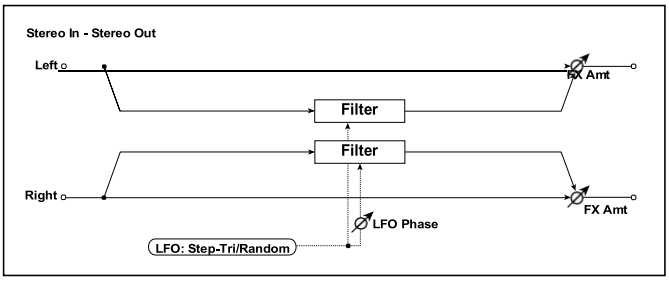
Par exemple, vous pouvez amplifier ou couper séparément les sons de Kick, de caisse claire et de charleston à partir d'un signal de batterie en temps réel.



a	Trim	0…100	Sets the input level	
b	Low/Mid [Hz]	100…500	Sets the frequency at which the low and mid bands are divided	
c	Mid/High [Hz]	2000…6000	Sets the frequency at which the mid and high bands are divided	
d	Low Gain [dB]	-Inf, -59…+12	Sets the low-frequency gain	
	Src	Off…Tempo	Selects the source that will modulate low-frequency gain	
	Amt	-72…+72	Sets the amount by which the low-fre- quency gain will be modulated	
e	Mid Gain [dB]	-Inf, -59…+12	Sets the mid-frequency gain	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for mid- frequency gain	
	Amt	-72…+72	Sets the amount by which the mid-fre- quency gain will be modulated	
f	High Gain [dB]	-Inf, -59…+12	Sets the high-frequency gain	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for high- frequency gain	
	Amt	-72…+72	Sets the amount by which the high-fre- quency gain will be modulated	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.6.10 St. Random Filter (Filtre aléatoire stéréo)

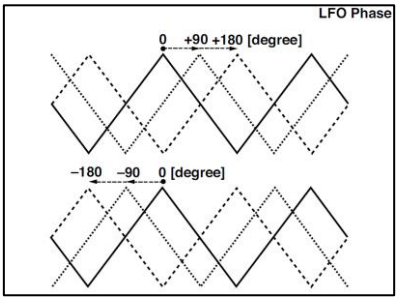
Ce filtre passe-bande stéréo utilise une forme d'onde Step-Shape et un LFO aléatoire pour la modulation. Vous pouvez créer un effet spécial à partir de l'oscillation du filtre.



a	LFO Waveform	Step-Tri, Random	Selects the LFO Waveform	
	LFO Phase [degree]	-180…+180	Sets the LFO phase difference between the left and right	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source used for both LFO speed and step speed	
	Amt	-20.00… +20.00	Sets the modulation amount of LFO speed	
c	LFO Step Freq [Hz]	0.05…50.00	Sets the LFO step speed (speed that changes in steps	
	Amt	-50.00… +50.00	Sets the modulation amount of LFO step speed	
d	MIDI Sync	Off, On	When this is on, the LFO speed is set by BPM, Base Note, and Times, instead of Frequency	Sync
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI syncs to the system tempo; 40-300 sets the tempo manually for this individ- ual effect	
	Base Note	…	Selects the type of notes that specify the LFO speed	
	Times	x1…x32	Sets the number of notes that specify the LFO speed	
e	Step Base Note	…	Selects the type of notes to specify the LFO step speed	Sync
	Times	x1…x32	Sets the number of notes to specify the LFO step speed	
f	Manual	0…100	Sets the filter center frequency	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source for the fil- ter center frequency	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount for the filter center frequency	
g	Depth	0…100	Sets the modulation depth of filter center frequency	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of filter modulation	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of filter mod- ulation	
h	Resonance	0…100	Sets the resonance amount	
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

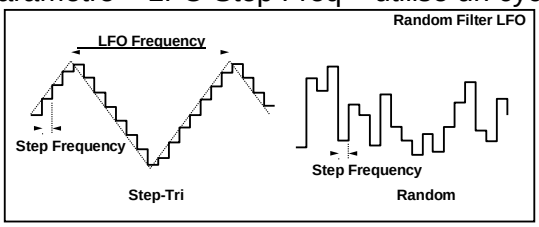
a: Phase du LFO [degré]

- Le décalage des phases gauche et droite modifie la façon dont la modulation est appliquée aux canaux gauche et droit, créant un effet de gonflement (Swelling).



a: LFO Waveform
b: LFO Frequency [Hz]
c: LFO Step Freq [Hz]
Selon le régalge de « LFO Waveform » :

- Step-Tri : (forme d'onde triangulaire) Le paramètre « LFO Frequency » définit la vitesse de forme d'onde du triangle d'origine.
  Le paramètre « LFO Step Freq » vous permet d'ajuster la largeur des pas.
- Random : le paramètre « LFO Step Freq » utilise un cycle LFO aléatoire.



d: BPM
e: Step Base Note
e: Times

- La largeur d'un pas de LFO, ou un cycle de LFO aléatoire, est obtenu en multipliant la longueur d'une note par le nombre spécifié dans le paramètre « Times ».
  La longueur de note est :
  - sélectionné pour « Step Base Note », par rapport au tempo spécifié dans « BPM »,

  ou bien par
  - MIDI Clock tempo si « BPM » est réglé sur MIDI

i: Wet / Dry

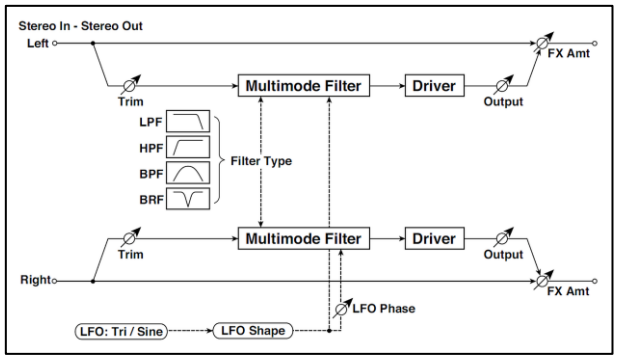
- La phase du son d'effet sera inversée lorsque vous définissez ce paramètre dans la plage de valeurs négative.

7.8.2.6.11 St. MultiModeFilter (Filtre stéréo multi mode)

C'est un filtre multi-mode avec quatre types :

- ✓ passe-bas,
- ✓ passe-haut,
- ✓ passe-bande et
- ✓ bande reject.

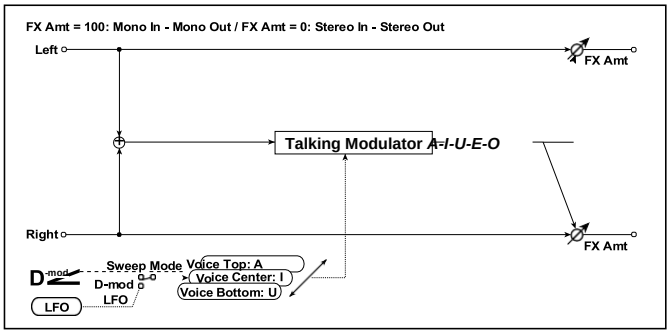
Vous pouvez utiliser le LFO ou la modulation dynamique pour faire varier la fréquence de coupure ou la résonance.



a	Type	LPF, HPF, BPF, BRF	Selects the type of filter	
	Trim	0…100	Sets the input level	
b	Cutoff	0…100	Sets the cutoff frequency (center fre- quency)	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source of the cut- off	
	Amt	-100…+100	Sets the modulation amount of the cutoff	
c	Resonance	0…100	Sets the resonance amount	
	Src	Off…Tempo	Selects the source that will modulate the amount of resonance	
	Amt	-100…+100	Sets the amount by which the resonance will be modulated	
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	Selects the LFO Waveform	
	Phase [degree]	-180…+180	Sets the LFO phase difference between the left and right	
	Depth	0…100	Sets the depth to which the LFO will mod- ulate the cutoff frequency	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for LFO speed	
	Amt	-20.00… +20.00	Sets the modulation amount of LFO speed	
f	MIDI Sync	Off, On	When this is on, the LFO speed is set by BPM, Base Note, and Times, instead of Frequency	Sync
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI syncs to the system tempo; 40-300 sets the tempo manually for this individ- ual effect	
	Base Note	…	Selects the type of notes that specify the LFO speed	
	Times	x1…x32	Sets the number of notes that specify the LFO speed	
g	Drive SW	Off, On	Switches distortion on/off within the fil- ter	
	Output Level	0…100	Sets the output level	
h	Drive Gain	0…100	Sets the distortion amount	
	Low Boost	0…100	Sets the amount of low-range boost	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

7.8.2.6.12 Talking modulator

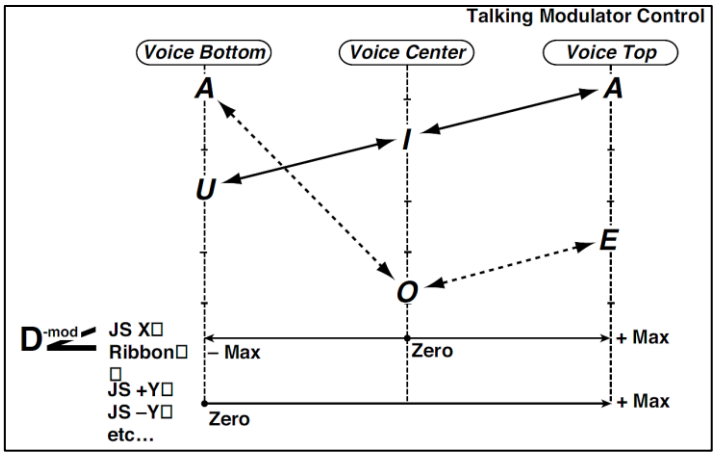
Cet effet ajoute un caractère inhabituel, semblable à une voix humaine, au signal d'entrée. En modulant le son via la modulation dynamique, vous pouvez créer un effet intéressant qui sonne comme si la guitare ou le synthétiseur parlait.



a	Sweep Mode	D-mod, LFO	Switches between modulation source control and LFO control	
b	Manual Voice Control	Bottom, 1…49, Center, 51…99, Top	Voice pattern control	
	Src	Off…Tempo	Selects the modulation source that con- trols the voice pattern	
c	Voice Top	A, I, U, E, O	Selects a vowel sound at the top end of control	
d	Voice Center	A, I, U, E, O	Selects a vowel sound in the center of control	
e	Voice Bottom	A, I, U, E, O	Selects a vowel sound at the bottom end of control	
f	Formant Shift	-100…+100	Sets the frequency to which the effect is applied	
	Resonance	0…100	Sets the Level of resonance of the voice pattern	
g	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	Src	Off…Tempo	Selects a modulation source for LFO speed	
	Amt	-20.00… +20.00	Sets the modulation amount of LFO speed	
h	MIDI Sync	Off, On	When this is on, the LFO speed is set by BPM, Base Note, and Times, instead of Frequency	
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI syncs to the system tempo; 40-300 sets the tempo manually for this individ- ual effect	
	Base Note	…	Selects the type of notes that specify the LFO speed	
	Times	x1…x32	Sets the number of notes that specify the LFO speed	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

c: Voice Top
d: Voice Center
e: Voice Bottom

- Pour assigner des voyelles aux positions supérieure, centrale et inférieure du contrôleur
  Par exemple: Avec « Voice Top » = A, « Voice Center » = I, et « Voice Bottom » = U
  Selon le réglage « Sweep Mode » :
  - D-mod : Avec « Ribbon » sélectionné comme source de modulation, les déplacement du doigt de droite à gauche du contrôleur ruban change le son de « a » à « i », puis « u »
  - LFO : le son change cycliquement de « a » à « i », « u », « i », puis « a » à nouveau



f: Formant Shift

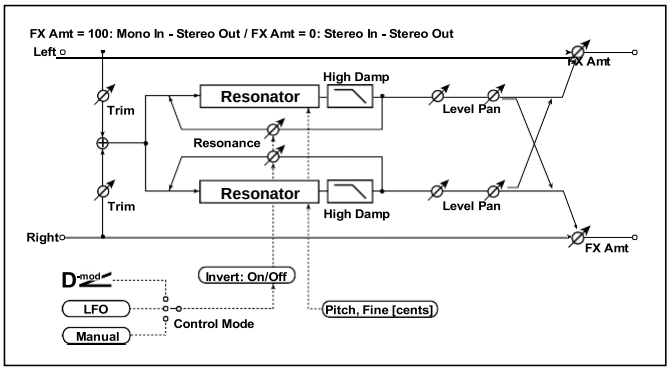
- Pour ajuster le niveau de fréquence auquel l'effet est appliqué :
  - valeur plus élevée : pour appliquer l'effet à un son de plus grande portée
  - valeur faible : Pour appliquer l'effet à un son de gamme inférieure,

f: Résonance

- Pour définir l'intensité de la résonance pour le modèle de voix
  - Une valeur plus grande ajoute plus de caractère au son

7.8.2.6.13 2 Voice Resonator (Résonateur 2 voix)

Cet effet fait résonner le signal d'entrée à une hauteur spécifiée. Vous pouvez régler individuellement les paramètres de hauteur, de niveau de sortie et de panoramique des deux résonateurs. Vous pouvez contrôler l'intensité de la résonance via un LFO.



a	Control Mode	Manual, LFO, D-mod	Switches the controls of resonance intensity	
	LFO/D-mod Invert	Off, On	Reverses the Voice 1 and 2 control when LFO/ D-mod is selected	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Sets the speed of the LFO	
	D-mod Src	Off…Tempo	Selects the modulation source that controls resonance intensity	
c	MIDI Sync	Off, On	When this is on, the LFO speed is set by BPM, Base Note, and Times, instead of Frequency	
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI syncs to the system tempo; 40-300 sets the tempo manually for this individual effect	
	Base Note	…	Selects the type of notes that specify the LFO speed	
	Times	x1…x32	Sets the number of notes that specify the LFO speed	
d	Mod. Depth	-100…+100	Sets the amount of resonance intensity con- trol via LFO/D-mod	
	Trim	0…100	Sets the input level at the resonator	
e	Voice1: Pitch	C0…B8	Sets the voice1 Pitch for resonance	
	Fine [cents]	-50…+50	Fine-adjusts the voice 1 pitch for resonance	
	Level	0…100	Sets the Voice1 output level	
f	Voice1: Resonance	-100…+100	Sets the intensity of resonance when Control Mode = Manual	
	High Damp [%]	0…100	Sets the damping amount of resonant sound in the high range	
	Pan	L6…L1, C, R1…R6	Sets the Voice1 stereo image	
g	Voice2: Pitch	C0…B8	Sets the voice 2 Pitch for resonance	
	Fine [cents]	-50…+50	Fine-adjusts the voice 2 pitch for resonance	
	Level	0…100	Sets the Voice2 output level	
h	Voice2: Resonance	-100…+100	Sets the intensity of resonance when Control Mode = Manual	
	High Damp [%]	0…100	Sets the damping amount of resonant sound in the high range	
	Pan	L6…L1, C, R1…R6	Sets the Voice2 stereo image	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal	
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)	
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source	

a: Control Mode
f: Voix 1: Résonance
h: Voix 2: Résonance

- Pour déterminer l'intensité de la résonance selon le réglage « Control Mode » :
  - Manuel : le paramètre « Resonance » règle l'intensité de la résonance. Si le paramètre « Resonance » a une valeur négative, les harmoniques seront changées, et la résonance se produira à un pas d'une octave plus bas.

  - LFO : l'intensité de la résonance varie en fonction du LFO qui oscille entre des valeurs positives et négatives, provoquant une résonance entre des hauteurs spécifiées séparées d'une octave à tour de rôle
  - D-mod : la résonance est contrôlée par la source de modulation dynamique
    Avec « JS X » ou « Ribbon » assigné comme source de modulation, la hauteur d'octave supérieure et inférieure peut être contrôlée, de la même façon que quand « Control mode » est réglé sur LFO

a: LFO / D-mod Invert. Selon le réglage « Control Mode » :

- LFO ou D-mod : la phase contrôlée de Voice 1 ou 2 sera inversée.
  Avec Resonance Pitch réglé sur voix 1 (la résonance a une valeur positive), la voix 2 résonne à un pas d'une octave plus bas (la résonance a une valeur négative)

f: Voix 1: Pitch
f: Fine [cents]
h: Voix 2: Pitch
h: Fine [cents]

- Le paramètre « Pitch » spécifie la hauteur de la résonance par le nom de note
- Le paramètre « Fine » permet un réglage fin par pas de centimes

g: High Damp [%]
i: High Damp [%]

- Pour définir la quantité de quantité d'amortissement des hautes fréquences du son résonant
  - Valeurs faibles : pour créer un son métallique avec une gamme d'harmoniques plus élevée

7.8.2.6.14 VOX Treble Booster

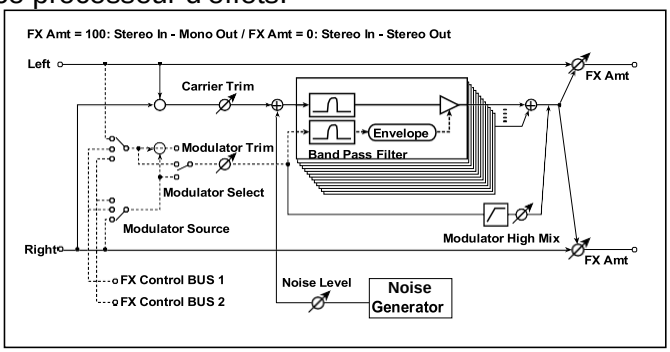
Effet de Booster Vintage des hautes fréquences

a	Drive	0...99	Amount of the boost effect
b	Level	0...99	General level
c	Tone	0…100	Tone of the effect
d	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source

7.8.2.6.15 Vocoder

Cet effet applique le caractère timbral d'un signal différent (le modulateur) au signal d'entrée (le porteur).
Une utilisation courante de cet effet est de produire le son de divers instruments en entrant une voix dans le modulateur via un microphone.
Un effet spécial est également obtenu en utilisant des sons de rythme ou d'effets.
Des cordes ou des sons de guitare distorsion avec beaucoup d'harmoniques conviennent comme signaux Carrier.

Lorsque cet effet est sélectionné, l'entrée du microphone ne va plus au Voice Processor mais est acheminée vers ce processeur d'effets.



a	Carrier Trim	0...100	Sets the carrier input level
b	Modulator Trim	0...100	Sets the modulator input level
c	Modulator Source	Input, FX Control 1, FX Control 2	Choose either FX Control 1 or 2 to select the micro- phone input as the modulator. Choose FX Control 1 for the Left Line input, or FX Control 2 for the Right Line input. Choose Input to use the Sound as the modulator. If you want to use the keyboard as the modulator, ap- ply the Vocoder effect to one of the Upper Sounds.
d	Modulator Select	L/R Mix, L Only, R Only	Selects whether to use the left/right mix, only left, or only right of the modulator input
e	Formant Shift	-2...+2	Sets the height of the frequency for the vocoder ef- fect
f	Response	0...100	Sets the speed of the response to the modulator input
g	Noise Level	0...100	Sets the noise mix level to the Carrier
	Src	Off...Tempo	Selects the modulation source for the noise mix level
	Amt	-100...+100	Sets the modulation amount for the noise mix level
h	Modulator High Mix	0...100	Sets the high-range output level of the modulator
i	Low Gain [dB]	-12...+12	Sets the low-range output level of the vocoder
	High Gain [dB]	-12...+12	Sets the high-range output level of the vocoder
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Balance between the wet and dry signal
	Src	Off…Tempo	See DMS (Dynamic Modulation Source)
	Amt	-100…+100	Amount of modulation source

e: Formant Shift

- En décalant le filtre « Carrier », vous pouvez ajuster la hauteur de la plage de fréquences à laquelle l'effet « Vocoder » est appliqué et la qualité tonale change significativement

g: Noise Level

- Pour mélanger du bruit blanc avec le « Carrier »

h: Modulator High Mix

- Pour définir le niveau d'entrée High Range du son du modulateur. Si le modulateur est une voix humaine, il rendra les mots plus clairs.

Utilisation du vocoder avec l'entrée microphone

Lors de la programmation du Vocoder, vous pouvez démarrer à partir de l'un des Templates « Vocoder Keyboard Sets » (dans le groupe « Synth »).

Pour utiliser une voix d'un microphone en tant que modulateur:

- 1 Appuyez sur le bouton MIC pour désactiver le canal du microphone
- 2 Connectez un microphone à l'entrée micro
- 3 Réglez la source du modulateur sur « FX Control 1 »
- 4 Parlez dans le microphone pendant que vous utilisez le bouton **GAIN** (à côté de l'entrée MIC) pour régler le niveau le plus haut possible sans provoquer de distorsion

Avec ces réglages, le son du microphone sera utilisé comme modulateur. Pendant que vous jouez, parlez dans le micro; on dirait que l'instrument parle.
Si le son de l'effet est déformé, ajustez le « Carrier trim » et le « modulator trim ».
N'oubliez pas de régler « Dry » de la piste Carrier sur Off et « Send » sur 127.

- MFX1 pour ajouter une réverbération au Vocoder.

Pour créer un nouveau morceau en utilisant le Vocoder, entrez dans le mode « Sequencer> Backing Sequence » avec un « Keyboard Set » incluant l'effet « Vocoder ».

7.8.2.7 Frequency : « FREQ » (A poursuivre)

7.8.2.8 Divers : « MISC »

7.8.2.9 Dynamic Modulation Sources: « DMS »

7.9 Utilisation des effets KaOSS

7.9.1 PAGE « KAOSS » 518
7.9.2 SÉLECTION DES PRESETS KAOSS 519
7.9.3 LISTE DES PRESETS KAOSS 520
7.9.4 UTILISATION DES EFFETS KAOSS 522

7.9.1 Page « KaOSS »

Que sont les effets de KAOSS?
KAOSS est une technologie KORG, permettant la génération d'événements MIDI en direct et le contrôle simultané de plusieurs paramètres via une surface de contrôle.
Dans le « Pa4X », « KaOOS » permet de transformer le flux de musique, ou de faire un mixage créatif et interactif.

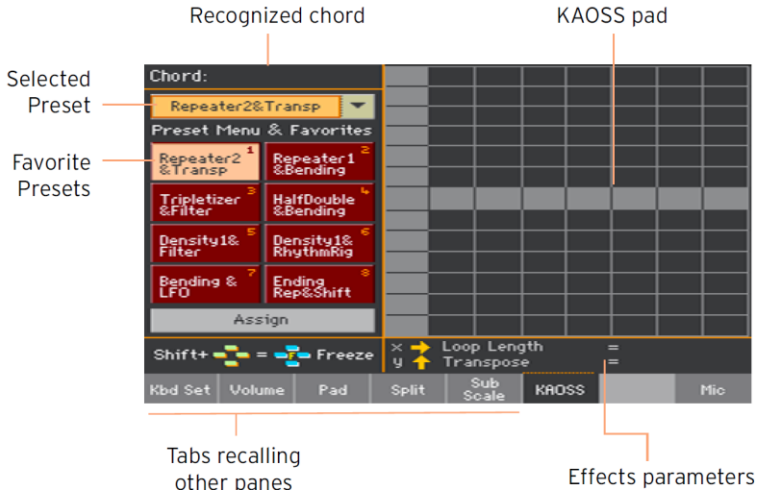
> Par exemple,
> Effectuez un morphing entre les types « Variations » et « Drum Kit », pour créer un arrangement évolutif et toujours renouvelé.
> Laisseé KAOSS vous aider à improviser sur de la musique préenregistrée, en remodelant le rythme, l'inversion de ton ou en modifiant la densité des notes.

Il y a aussi des effets DJ « Note crunching » pour des changements plus radicaux. Et vous pouvez utiliser le KAOSS comme un arpégiateur sophistiqué ou une vieille machine TAPE DELAY.
Vous pouvez choisir entre plusieurs Presets d'effets KAOSS, puis contrôlerer ensuite les paramètres des effets sur la surface XY du KAOSS pad.

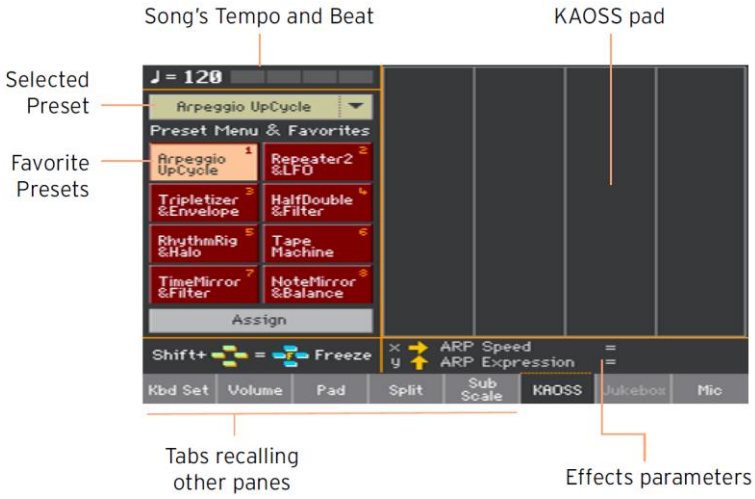
7.9.2 Aller à la page KAOSS

- Accéder à la page « KAOSS » en appuyant sur l'onglet « KAOSS » dans la page principale du mode « Style Play » ou « Song Play ».
  Lorsque vous quittez cette page, le « KAOSS » est automatiquement arrêté

En mode Style Play:



En mode Song Play:



7.9.3 Sélection des Presets KaOSS

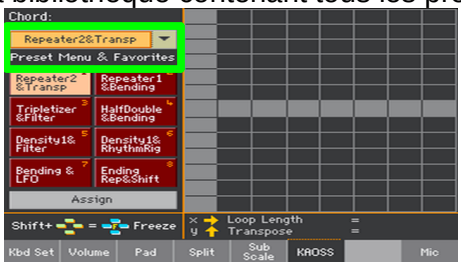
7.9.3.1 Choisir les préréglages KaOSS.....519
7.9.3.2 Affectation d'un préréglage KAOSS à l'un des boutons de préréglages favoris.....520

7.9.3.1 Choisir les préréglages KaOSS

Choisir un préréglage KAOSS ou des préréglages favoris
Une série ou KAOSS Presets est déjà fournie avec l'instrument. Vous pouvez choisir un préréglage KAOSS séparé pour les modes Style Play et Song Play.

Choisissez un préréglage KAOSS depuis la bibliothèque

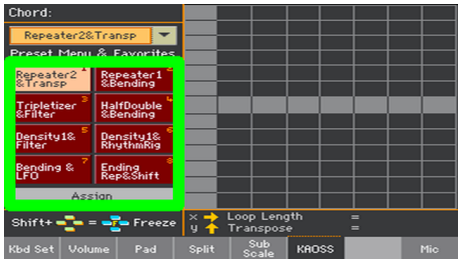
- ▪ Utilisez le menu déroulant dans le coin supérieur gauche de la page pour choisir l'un des préréglages de la bibliothèque contenant tous les préréglages.



Choisissez un préréglage favori KAOSS à partir des boutons dédiés

- ▪ Touchez l'un des préréglages favoris pour choisir le préréglage correspondant.

Les préréglages sélectionnés pour chaque mode resteront sélectionnés.



7.9.3.2 *Affectation d'un Preset « KAOSS » à l'un des boutons de Preset favoris*

Vous pouvez affecter n'importe lequel des Presets de la bibliothèque à l'un des boutons de Preset favori. De cette façon, vous aurez toujours un ensemble de préréglages favoris.

Les favoris peuvent être différents pour les modes « Style Play » et « Song Play ».

- 1 Choisissez l'un des Presets KAOSS en utilisant le menu déroulant dans le coin supérieur gauche de la page.
- 2 Touchez le bouton Assign sous les boutons Favorite Preset.
- 3 Lorsque la boîte de dialogue Sélectionner une destination apparaît, touchez l'un des boutons pour choisir une destination.



7.9.4 *Liste des Presets KaOSS*

Le tableau suivant contient tous les Presets Factory KAOSS.

- ✓ Certains Presets peuvent être choisis à la fois en mode « Style Play » et « Song Play ».
- ✓ Certains ne peuvent être choisis qu'en mode « Style Play ».

NB : Les effets basés sur le temps peuvent nécessiter quelques instants, avant de commencer à travailler.

7.9.4.1 Modes « Style Play » ET « Song Play » 520
7.9.4.2 Modes « Style Play » seulement 522

7.9.4.1 *Modes « Style Play » ET « Song Play »*

KaOSS Preset	X-axis	Y-axis	Works on
Repeater1&Filter	Loop Length	Cutoff&Resonance	Style, Song Tracks
Repeater1&Bending	Loop Length	Bending&Cutoff	
Repeater2&LFO	Loop Length	LFO Depth	
Repeater2&Transp	Loop Length	Transpose	

KaOSS Preset	X-axis	Y-axis	Works on
Repeater Filt&Trps	Cutoff&Resona	Transpose	
Repeater Halo&Bend	FX&Release	Bending&Cutoff	
Repeater Filt&Tape	Cutoff&Resona	Tape Speed	
Ending Rep&Shift	Loop Length	Note Shift	
Ending Rep&LFO	Loop Length	LFO Depth	
Ending Halo&Bend	FX&Release	Bending&Cutoff	
Tape Machine	BPM	Bending	
Tape & Filter	Tape Speed	Cutoff&Resonance	
Tape & Balance	Tape Speed	D&B Balance	
Bending & LFO	Bending	LFO Depth	
Delay & Balance	Delay Length	D&B Balance	
Delay & LFO	Delay Length	LFO Depth	
Tripletizer&Filter	Tripletizer	Cutoff&Resonance	
Tripletizer&Envelope	Tripletizer	Attack&Decay	
Tripletizer&Balance	Tripletizer	D&B Balance	
RhythmRig&Halo	Rig Set	FX&Release	
RhythmRig&Balance	Rig Set	D&B Balance	
TimeMirror&Envelope	Time Mirror	Attack&Decay	
TimeMirror&Filter	Time Mirror	Cutoff&Resonance	
HalfDouble&Bending	D&B Speed	Attack&Decay	
HalfDouble&Halo	D&B Speed	FX&Release	
HalfDouble&Filter	D&B Speed	Cutoff&Resonance	
RhytSpeed&Balance	D&B Speed	D&B Balance	
DrumDecim&Filter	Drum	Cutoff&Resonance	
DrumDecim&Envelope	Drum	Attack&Decay	
Decimator&Halo	Decimator	FX&Release	
Decimator&Balance	Decimator	D&B Balance	
Decimator&Transp	Decimator	Transpose	
NoteMirror&Transp	Mirror Note	Transpose	
NoteMirror&Balance	Mirror Note	D&B Balance	
Arpeggio 2/Beat	ARP Shape	ARP Expression	
Arpeggio 3/Beat	ARP Shape	ARP Expression	
Arpeggio 4/Beat	ARP Shape	ARP Expression	
Arpeggio 6/Beat	ARP Shape	ARP Expression	
Arpeggio UpCycle	ARP Speed	ARP Expression	
Arpeggio DownCycle	ARP Speed	ARP Expression	
Arpeggio UpOneBeat	ARP Speed	ARP Expression	
Arpeggio Random	ARP Speed	ARP Expression	
Arpeggio WeirdShift	ARP Shift	ARP Expression	

7.9.4.2 Modes « Style Play » seulement

KaOSS Preset	X-axis	Y-axis	Works on
Density1&Filter	Density	Cutoff&Resonance	Style Tracks
Density1&RhythmRig	Density	Rig Set	
Density1&HalfDouble	Density	D&B Speed	
Density2&DrumDecim	Density	Drum Decimator	
Density2&Halo	Density	FX&Release	
Density2&Repeater2	Density	Loop Length	
Density3&Filter	Density	Cutoff&Resonance	
Density3&Balance	Density	D&B Balance	
Density4&Halo	Density	FX&Release	
Ending Den1&Rep	Density	Loop Length	
Repeater Den1&Bend	Density	Bending&Cutoff	
Var & DrumDecim	Variation	Drum Decimator	
Var & HalfDouble	Variation	D&B Speed	
Var & Mute1	Variation	Muting	
Var & Mute2	Variation	Muting	
VarPad1 & DrumDecim	Variation&Pad	Drum Decimator	
VarPad1 & Mute1	Variation&Pad	Muting	
VarPad2 & Decimator	Variation&Pad	Decimator	
Double Var&Balan	Variation	D&B Balance	
Half Var&Halo	Variation	FX&Release	
DrumDecim&Mute1	Drum	Muting	
Decimator&Mute2	Decimator	Muting	
RhythmRig&Mute1	Rig Set	Muting	
RhythmRig&Mute2	Rig Set	Muting	

7.9.5 Utilisation des effets KaOSS

L'utilisation des effets KAOSS consiste simplement à laisser l'instrument jouer, ou à jouer des notes, et à glisser votre doigt dans la zone du pad KAOSS pour changer le flux musical.

7.9.5.1 Démarrage du flux de musique d'origine 522
7.9.5.2 Utilisation du pad KAOSS.....523

7.9.5.1 Démarrage du flux de musique original

Transformation & Arpège

Il existe 2 catégories générales d'effets KAOSS:

- ✓ Les effets de transformation, où le flux musical généré par l'arrangeur ou le lecteur est traité pour créer une nouvelle musique.
- ✓ Les effets d'arpégiateur, où le dernier accord reconnu, ou les notes que vous jouez sur la partie supérieure du clavier, sont utilisés pour générer un arpège. Le nom de ces préréglages commence par Arpeggio.

Choisissez la musique originale

- Allez en mode « Style Play » ou « Song Play » et choisissez un « style » ou un « morceau MIDI »
- Si vous voulez jouer un « arpège », choisissez un « Keyboard Set » incluant les sons que vous voulez arpéger

Choisissez un préréglage KAOSS

- Choisissez un Preset KAOSS ou un Preset favori, comme indiqué ci-dessus
- Si vous voulez jouer un arpège, choisissez un Preset dont le nom commence par « Arpeggio »

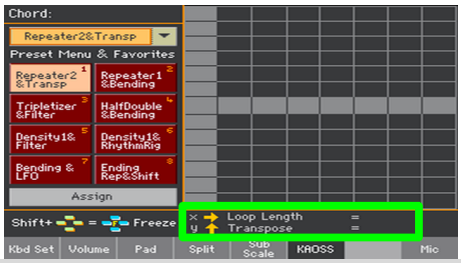
Commencez l'accompagnement ou la chanson

- Selon que vous êtes en mode « Style Play » ou « Song Play », démarrez l'accompagnement ou le morceau comme d'habitude
- Si vous utilisez un Preset Arpégiateur, jouez un accord ou des notes dans la partie supérieure du clavier et touchez le « pad ». Vous n'avez pas besoin de démarrer l'accompagnement ou le morceau

7.9.5.2 Utilisation du pad KAOSS

Vérifier les paramètres de l'effet assignés à l'axe X / Y

▪ Voir le nom des paramètres sous le Pad.



axe	Signification
X	Mouvement du doigt de gauche à droite, de droite à gauche
Y	Mouvement du doigt de haut en bas, de bas en haut

Changer la valeur des paramètres

- Déplacez le doigt sur le pad KAOSS pour modifier la valeur des paramètres
  Selon le Preset sélectionné, la grille du pad KAOSS change.
  Chaque cellule correspond à un bloc de valeurs (également appelé « Step »).
  Les cellules grises plus claires sont la valeur par défaut du paramètre correspondant.
  Quand aucune ligne de quadrillage n'apparaît dans le pad, les valeurs sont continues, sans Step intermédiaires, changeant avec un détail plus fin
- Relâchez le doigt, pour réinitialiser les valeurs par défaut

Geler les valeurs actuelles

Effectuez l'une des actions suivantes:

- Maintenez le bouton **SHIFT** enfoncé et touchez une zone du pad KAOSS, relâchez le bouton **SHIFT** et relevez le doigt
  Vous êtes libre de continuer à déplacer votre doigt, ou de le libérer pour geler les valeurs actuelles
- Appuyez sur le bouton **SHIFT** lorsque le doigt touche le pad KAOSS, puis relevez le doigt et relâchez le bouton **SHIFT**.

Les valeurs de la dernière position de votre doigt seront gelées. Le flux musical traité continuera en suivant ces valeurs.

Utilisation de la pédale Damper pour tenir des notes

- Avec un Preset « Arpeggio », appuyer sur la pédale Damper ne maintient pas les notes générées, mais conserve les notes ou l'accord que vous avez joué.
  Vous êtes donc libre de lever la main du clavier et de laisser l'arpégiateur continuer.

7.10 Contrôleurs

7.10.1 CONTRÔLEURS DE LA FAÇADE AVANT 525
7.10.2 CONTRÔLEURS AU PIED 532

7.10.1 Contrôleurs de la façade avant

7.10.1.1 Programmation du joystick 525
7.10.1.2 Programmation de la vélocité et de l'aftertouch du clavier 526
7.10.1.3 Programmation du contrôleur de ruban 527
7.10.1.4 Programmation des curseurs assignables 527
7.10.1.5 Programmation des commutateurs assignables 530

7.10.1.1 Programmation du joystick

Affectation de fonctions au joystick

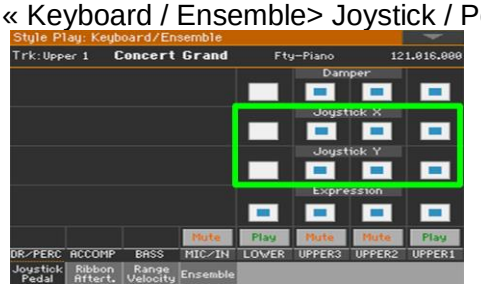
- de gauche à droite (X-, X +): généralement le « Pitch Bend », mais parfois un paramètre « Sound » fonction de la programmation du « Sound »
- Vers l'avant (Y +) : généralement une modulation, mais parfois un autre paramètre Sound, selon la programmation du « Sound »
- Vers le bas (Y-) : assigné à diverses commandes, ou laissé inutilisé

L'affectation des paramètres sonores au joystick peut être effectuée dans « Sound Edit ».

Affectation du joystick aux « Sounds »

Vous pouvez activer / désactiver le joystick sur chaque « Sound » de clavier.

- 1 Accédez à la page « Keyboard / Ensemble> Joystick / Pedal »



- 2 Utilisez la case à cocher « Joystick X » pour activer/désactiver les mouvements du joystick gauche / droite sur chaque son
- 3 Utilisez la case à cocher « Joystick Y » pour activer/désactiver les mouvements du joystick vers le haut / bas sur chaque son
- 4 Enregistrez les modifications dans un « Keyboard Set »

Réglage de la plage de « pitch bend »

La plage « Pitch Bend » est définie pour chaque « Sound Set » et peut être modifiée avec différents « Keyboards Sets », « SongBook Entries » ou « Styles ».

- 1 Allez à la page « Mixer / Tuning> Tuning »
- 2 Utilisez les « Pitch Bend Sens »(itivity) pour définir la plage « Pitch Bend » pour chaque son

0	Aucun pitch bend autorisé
1 ... 12	Plage de variation de hauteur maximale (en demi-tons). 12 = ± 1 octave

➢ 3 Enregistrez les modifications dans un « Keyboard Set » (Keyboard Set, paramètres de « style »).

7.10.1.2 Programmation de la vélocité et de l'aftertouch du clavier

Attribution de fonctions à la vélocité et à l'Aftertouch

« Velocity » contrôle généralement le volume du son, tandis que « Aftertouch » contrôle la modulation. Cependant, ils peuvent être assignés à d'autres rôles par chaque « Sound » individuel. Assigner des paramètres sonores peut être fait dans « Sound Edit ».

Assigner l'aftertouch à Chaque sons du clavier

➢ 1 Accédez à la page « Keyboard / Ensemble> Ribbon / Aftertouch »



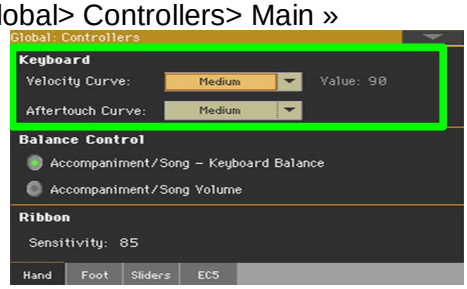
➢ 2 Utilisez la case à cocher « Aftertouch » pour activer/désactiver l'aftertouch sur chaque son de clavier.

➢ 3 Sauvegardez les modifications dans un « Keyboard Set »

Réglage de la vélocité et de la sensibilité à l'aftertouch

Vous pouvez définir comment le clavier répond à votre vitesse de frappe et à votre pression d'écoute.

➢ 1 Allez à la page « Global> Controllers> Main »



➢ 2 Utilisez le paramètre Velocity Curve pour régler la sensibilité du clavier à votre force de jeu.

Fixe	Aucun contrôle dynamique disponible. Les valeurs dynamiques sont fixes, comme dans les orgues classiques. Lorsque cette option est choisie, vous pouvez définir la valeur de vélocité fixe
Soft1 ... Hard3 Curves	du plus léger au plus dur

➢ 3 Utilisez le paramètre « Aftertouch Curve » pour régler la sensibilité du clavier à la pression appliquée après avoir joué une note

Soft1 ... Hard3 Curves	du plus léger au plus dur
Désactivé	L'aftertouch est désactivé

7.10.1.3 Programmation du contrôleur de ruban

Affectation de fonctions au contrôleur de ruban

La fonction contrôlée par le ruban dépend des sons sélectionnés. L'affectation de paramètres sonores au contrôleur de ruban peut être effectuée dans Sound Edit.

Affectation du contrôleur de ruban aux sons

Vous pouvez activer / désactiver le ruban sur chaque son de clavier.

- 1 Accédez à la page « Keyboard / Ensemble> Ribbon / Aftertouch »

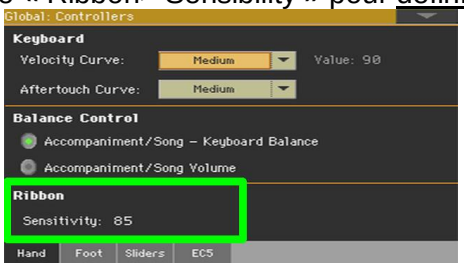


- 2 Utilisez la case à cocher « Ribbon pour activer/désactiver le ruban sur chaque son
- 3 Sauvegardez les modifications dans un « Keyboard Set »

Réglage de la sensibilité du contrôleur de ruban

Vous pouvez définir à quel point le contrôleur de ruban est sensible au balayage de votre doigt.

- 1 Allez à la page « Global> Controllers> Main »
- 2 Utilisez le paramètre « Ribbon> Sensibility » pour définir la réponse du ruban



7.10.1.4 Programmation des curseurs assignables

Le fonctionnement des curseurs dépend de l'état de l'indicateur **SLIDER MODE**. L'état de ce bouton est enregistré avec chaque « Keyboard Set », mais peut être modifié librement en appuyant plusieurs fois sur le bouton.

Choisir le mode curseur

- 1 Utilisez le bouton **SLIDER MODE** pour sélectionner l'un des modes de curseur.

Volume	Chaque curseur contrôle le volume du son / de la partie / piste correspondant. Appuyez sur le bouton TRACK SELECT pour changer l'ensemble, comme indiqué par les étiquettes autour des curseurs. • Bouton **SHIFT** + curseur pour modifier le volume de toutes les « parties »/ « pistes » similaires (par exemple, toutes les parties supérieures ou toutes les pistes d'accompagnement d'un style). Veuillez noter que ceci ne peut pas fonctionner sur les pistes de morceau MIDI en mode « Song Play », car leur volume est toujours contrôlé par les données MIDI internes

Drawbars	Chaque curseur contrôle le Drawbar correspondant au son Digital Drawbars sélectionné
Assign A/B	Deux ensembles de huit contrôles librement assignables, qui peuvent être programmés dans la page « Global> Controllers> Sliders »

➢ 2 Sauvegardez les modifications dans un « Keyboard Set »

Programmation des ensembles assignables

➢ 1 Allez à la page « Global> Controllers> Sliders »



➢ 2 Choisissez une fonction pour chacun des curseurs
Il existe deux ensembles (Assignable A & Assignable B), que vous pouvez rappeler en sélectionnant le mode de curseur correspondant.

Fonctions assignables aux curseurs

Slider function	Meaning
Off	No function assigned
Master Volume	Master Volume control
Keyboard Expression	Relative Volume of the Keyboard Sounds. All the other Sounds will not be varied.
Style Drum&Perc.Vol.(Gbl)	The same as the Style Volume sliders in the Global > Mode Preferences > Styles 2 page.
Style Bass Vol.(Gbl)	
Style Accomp.Vol.(Gbl)	
Kbd Upper 1 Volume	Volume of the corresponding Keyboard Sound.
Kbd Upper 2 Volume	
Kbd Upper 3 Volume	
Kbd Lower Volume	
Pad Volume	Pads volume control
Pad 1…4 Volume	Volume of the corresponding Pad.
Style Drum Volume	Volume of the corresponding Style track.
Style Perc Volume	
Style Bass Volume	
Style Acc 1…5 Volume	
Song Track 1…16 Volume	Volume of the corresponding MIDI Song track.
SMF Melody Volume	Volume of the corresponding MIDI Song's special tracks (selected in the "Global > Mode Preferences > Song & Seq page").
SMF Drum&Bass Mode Vol.	
Joystick X+	Replicates the joystick right movement
Joystick X-	Replicates the joystick left movement
Joystick Y+	Replicates the joystick forward movement
Joystick Y-	Replicates the joystick backward movement
Upper VDF Cutoff	Filter cutoff (for Sounds assigned to the Upper tracks)

Slider function	Meaning
Upper VDF Resonance	Filter resonance (for Sounds assigned to the Upper tracks)
Mic Lead Voice Level	Continuous controls assigned to the Voice Processor
Mic Harmony Level	
Mic Double Level	
Mic Filter Level	
Mic uMod Level	
Mic Delay Level	
Mic Reverb Level	
Mic EQ Gain Low	
Mic EQ Gain Mid	
Mic EQ Gain High	
FX CC12 Ctrl	Standard FX controllers, used as DMS modulations. How they work depends on the Effects programming.
FX CC13 Ctrl	

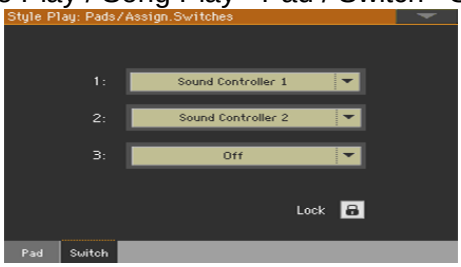
7.10.1.5 Programmation des commutateurs assignables

7.10.1.5.1 Affectation d'une fonction aux commutateurs assignables 530
7.10.1.5.2 Fonctions assignables aux commutateurs assignables 530
7.10.1.5.3 Réglage des temps Accelerando / Ritardando 531

7.10.1.5.1 Affectation d'une fonction aux commutateurs assignables

Vous pouvez programmer les « ASSIGNABLE SWITCHES » d'une manière différente pour chaque « Keyboard Set ». Le choix d'un ensemble de « Sound » différent peut donc modifier les contrôles assignés à ces commutateurs, pour correspondre aux différents types de sons.

- 1 Allez à la page « Style Play / Song Play> Pad / Switch> Swiitch page »



- 2 Utilisez l'un des menus « Switch 1 ... 3 » pour choisir une commande à assigner au commutateur correspondant
- 3 Sauvegardez les modifications dans un « Keyboard Set »

7.10.1.5.2 Fonctions assignables aux commutateurs assignables

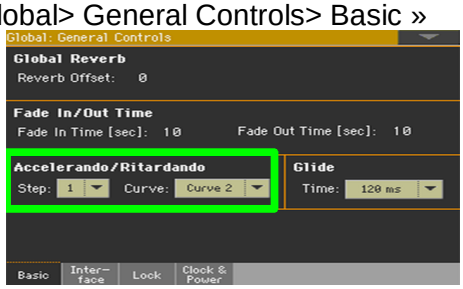
Switch function	Meaning
Off	No function assigned
Ritardando	Slowing down or making the Tempo faster, according to the curves programmed in the "Global > General Controls > Basic page"
Accelerando	
Style Up	Selects the next Style
Style Down	Selects the previous Style
Kbd Set Library Up	Selects the next Keyboard Set from the KEYBOARD SET LIBRARY
Kbd Set Library Down	Selects the previous Keyboard Set from the KEYBOARD SET LIBRARY
Sound Up	Selects the next Sound
Sound Down	Selects the previous Sound
Synchro Start	Same functions as the control panel buttons with the same name
Synchro Stop	
Style Drum Mute	Mute of the corresponding track
Style Perc Mute	
Style Bass Mute	
Style Acc1…5 Mute	
Style Acc 1-5 Mute	Mute/Unmute all the Acc tracks at once
Song Melody Mute	Mutes the MIDI Song track set as the Melody track (Global > Mode Preference > Song & Seq.)
Vocal Remover	Removes the lead voice from the MP3 Song
Song Drum&Bass Mode	Mute of all MIDI Song tracks, except the Bass and Drum tracks (as set in the Global > Mode Preference > Song & Seq. page). It doesn't work on MP3 Songs.
Solo Selected Track	Turns track solo on/off

Switch function	Meaning
Bass&Lower Backing	When the Style is not playing and the keyboard is in Split mode, you can play the Lower Sound with your left hand, while the Bass still plays the chord root.
QuarterTone	Turns Quarter Tone on/off
Retune Style	Makes the instrument wait for a chord. The root of the chord will be the new root of the scale used by some of the Accompaniment tracks.
Global-Scale	When the switch or footswitch is pressed, the Global > Tuning > Scale page is recalled
SubScale Preset 1…15 - SC1…15	Same functions as the "Scale Preset" buttons in the display
Mic Talk	Switch controls assigned to the Voice Processor
Mic Lead On/Off	
Mic Filter On/Off	
Mic HardTune On/Off	
Mic uMod On/Off	
Mic Delay On/Off	
FX CC12 Switch	Standard FX switches. How they work depends on the Effects programming.
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	Rotary Speaker effect controls
Rotary Spkr Fast/Slow	
Drawbar Perc On/Off	Turns Drawbar Percussion on/off
Text Page Next	These options let you move to the previous or next page, when reading a text file automatically loaded with a Song or SongBook Entry, or manually loaded from the Lyrics page.
Text Page Prev	
Set List Next	Moves to the next SongBook Entry in the selected Set List
Set List Prev	Moves to the previous SongBook Entry in the selected Set List
Sound Controller 1	DNC Sound Controllers (CC#80 and CC#81). They control the function assigned in Sound Edit in DNC Sounds.
Sound Controller 2	

7.10.1.5.3 Réglage des durées « Accelerando » / « Ritardando »

« Accelerando » & Ritardando sont des commandes que vous pouvez assigner à un commutateur ou à un footswitch assignable. Tant que l'interrupteur est maintenu enfoncé, le Tempo accélère progressivement vers le haut ou vers le bas.

- 1 Allez à la page « Global> General Controls> Basic »



- 2 Utilisez le paramètre « Accelerando / Ritardando> Step » pour régler la vitesse du changement de tempo (de 1 à 6).
  - Valeurs élevées : le pas de changement sera plus important et la vitesse changera plus rapidement.
  - Valeurs faibles : le pas de changement sera plus petit et la vitesse changera plus lentement
- 3 Utilisez le paramètre « Accelerando / Ritardando> Curve » pour définir la courbe du changement de tempo (de 1 à 3).

7.10.2 Contrôleurs au pied

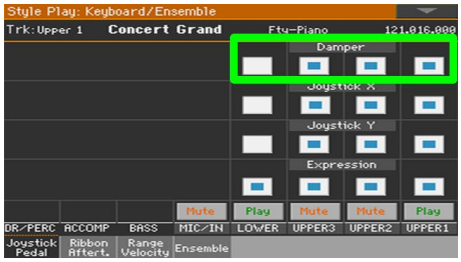
7.10.2.1 Programmation de la pédale Damper 532
7.10.2.2 Programmation de la pédale Switch / pédale assignable 533
7.10.2.3 Calibrer la pédale et régler sa polarité 538
7.10.2.4 Programmation du multicommutateur EC5 538

7.10.2.1 Programmation de la pédale Damper

Vous pouvez connecter un commutateur au pied ou une pédale forte dédiée au connecteur « PEDAL » **DAMPER** situé à l'arrière de l'instrument. Cette pédale fonctionne toujours comme une pédale « Damper ».

Vous pouvez activer/désactiver la pédale forte sur chaque son de clavier. Ceci est utile, par exemple, pour ne conserver que certains sons supérieurs et pas les autres.

- 1 Accédez à la page « Keyboard/ Ensemble> Joystick / Pedal »
- 2 Utilisez la case « Damper » pour activer/désactiver la pédale **Damper** sur chaque son de clavier



- 3 Sauvegardez les modifications dans un « Keyboard set »

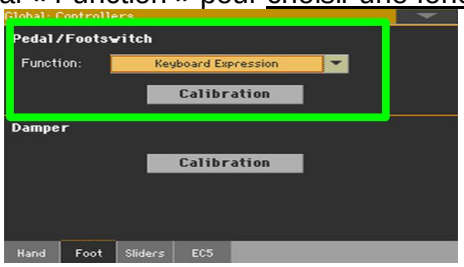
7.10.2.2 Programmation de la pédale Switch / pédale assignable

7.10.2.2.1 Assigner une fonction à la pédale / footswitch 533
7.10.2.2.2 Fonctions assignables à un commutateur au pied.....533
7.10.2.2.3 Fonctions assignables à une pédale d'expression 536
7.10.2.2.4 Affectation de la pédale d'expression aux sons.....536
7.10.2.2.5 Réglage du temps de Glide.....537

7.10.2.2.1 Assigner une fonction à la pédale / footswitch

Vous pouvez connecter un commutateur au pied ou une pédale d'expression au connecteur « PEDAL » **ASSIGNABLE** à l'arrière de l'instrument. Selon le type de pédale connecté, vous choisirez une fonction appropriée.

- 1 Connectez la pédale ou la pédale au connecteur « PEDAL » **ASSIGNABLE**
- 2 Allez à la page « Global> Controllers> Foot »
- 3 Utilisez le menu local « Function » pour choisir une fonction de contrôle



7.10.2.2.2 Fonctions assignables à un Footswitch

Footswitch function	Meaning
Off	Aucune fonction affectée
Style Start/Stop	Mêmes fonctions que les boutons du panneau de contrôle du même nom
Play/Stop Player 1	
Play/Stop Player 2	
Go to Beginning Player 1	
Go to Beginning Player 2	
Chord Seq. Record	
Chord Seq. Play	
Synchro Start	
Synchro Stop	
Tap Tempo/Reset	
Tempo Lock	
Ritardando	Ralentit ou accélère le tempo, selon les courbes programmées dans la page « Global> General Controls> Basic »
Accelerando	
Tempo Up	Mêmes fonctions que les boutons du panneau de contrôle portant le même nom
Tempo Down	
Intro 1…3/Count In	Sélectionne l'Intro correspondante
Ending 1…3	Sélectionne le Ending correspondant
Fill 1…4	Sélectionne le Fill correspondant
Break	Sélectionne le Break
Variation 1…4	Sélectionne la Variation correspondante
Variation Up	Sélectionne la Variation suivante

Footswitch function	Meaning
Variation Down	Sélectionne la Variation précédente
Fade In/Out	Mêmes fonctions que les boutons du panneau de contrôle du même nom
Memory	
Bass Inversion	
Manual Bass	
Split	
Style Up	Sélectionne le style suivant
Style Down	Sélectionne le style précédent
Style to Kbd Set	Mêmes fonctions que les boutons du panneau de contrôle du même nom
Kbd Set 1…4	Sélectionne le "Keyboard Set" correspondant dans la section "KEYBOARD SET" sous l'écran
Kbd Set Up	Sélectionne le prochain "Keyboard Set" dans la section "KEYBOARD SET" sous l'écran
Kbd Set Down	Sélectionne le précédent "Keyboard Set" dans la section "KEYBOARD SET" sous l'écran
Kbd Set Library Up	Sélectionne le "Keyboard Set" suivant à partir de "KEYBOARD SET LIBRARY"
Kbd Set Library Down	Sélectionne le "Keyboard Set" précédent à partir de "KEYBOARD SET LIBRARY"
Sound Up	Sélectionne le "Sound" suivant
Sound Down	Sélectionne le "Sound" precedent
Transpose (b)	Mêmes fonctions que les boutons du panneau de contrôle du même nom
Transpose (#)	
Upper Octave Up	
Upper Octave Down	
Punch In/Out	Active / désactive l'enregistrement "Punch"
Kbd Upper1…3 Mute	Mute dle son correspondant
Kbd Lower Mute	
Style Drum Mute	
Style Perc Mute	
Style Bass Mute	
Style Acc1…5 Mute	
Style Acc1-5 Mute	Mute/Unmute toutes les pistes "Acc"
Song Melody Mute	Mute la piste de morceau MIDI définie comme piste de mélodie ("Global> Mode Preference> Song & Seq")
Vocal Remover	Supprime la voix "Lead" de la chanson MP3
Song Drum&Bass Mode	Mute de toutes les pistes de morceau MIDI, à l'exception des pistes "Bass et Drum" (telles que définies dans la page "Global> Preference Mode> Song & Seq"). Cela ne fonctionne pas sur les morceaux MP3
Solo Selected Track	Active/désactive la function "Sol" pour la piste
Damper Pedal	Pedal Damper. Correspond à la pédale droite d'un piano acoustique Maintient les notes jouées lorsque la pédale est enfoncée
Soft Pedal	Pedal Soft. Correspond à la pédale «una corda» d'un piano acoustique. Rend le son plus doux.
Sostenuto Pedal	Pedal "Sostenuto" Correspond à la pédale gauche d'un piano à queue Maintient les notes déjà maintenues lorsque vous appuyez sur la pédale
Bass&Lower Backing	Lorsque le "style" n'est pas joué et que le clavier est en mode "Split", le son Lower est joué avec la main gauche, tandis que le grave joue toujours la fondamentale de l'accord
Ensemble	Ensemble on/off
QuarterTone	Quarter Tone on/off
Retune Style	Permet à l'instrument d'attendre un accord. La fondamentale de l'accord sera la nouvelle fondamentale de la gamme utilisée par certaines des pistes d'accompagnement
Global-Scale	Lorsque vous appuyez sur le commutateur ou la pédale, la page "Global> Tuning> Scale" est rappelée

Footswitch function	Meaning
SubScale Preset 1…15 - SC1…15	Mêmes fonctions que les boutons "Preset Scale" sur l'écran
Chord Latch	Maintient l'accord reconnu jusqu'à ce que la pédale soit relâchée
Glide	Lorsque la pédale est enfoncée, les notes affectées sur les pistes "Upper" sont baissées, selon les réglages de "Pitch Bend" sur les mêmes pistes Lorsque la pédale est relâchée, les notes reviennent à la hauteur normale, à la vitesse définie dans la page "Global> General Controls> Basic"
Mic In Mute	Switch assignées au Voice Processor
Mic Talk	
Mic Lead On/Off	
Mic Harmony On/Off	
Mic Double On/Off	
Mic Filter On/Off	
Mic Hard Tune On/Off	
Mic uMod On/Off	
Mic Delay On/Off	
Mic Reverb On/Off	
FX CC12 Switch	Commutateur FX standard Leur fonctionnement dépend de la programmation des effets
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	Commandes d'effet de haut-parleur rotatif (Rotary)
Rotary Spkr Fast/Slow	
Drawbar Perc On/Off	Drawbar Percussion on/off
Text Page Next	Options permettant de passer à la page précédente/suivante, lors de la lecture d'un fichier texte chargé automatiquement depuis un "Song" ou d'une "entrée SongBook", ou manuellement depuis la page "Lyrics"
Text Page Prev	
Set List Next	"SongBook Entry" suivante dans la liste
Set List Prev	"SongBook Entry" précédente dans la liste
Pad 1…4	Mêmes fonctions que les boutons du panneau de contrôle du même nom
Pad Stop	
Sound Controller 1	DNC Sound Controllers (CC#80 and CC#81). They control the function assigned in Sound Edit in DNC Sounds.
QuarterTone	Turns Quarter Tone on/off
Retune Style	Makes the instrument wait for a chord. The root of the chord will be the new root of the scale used by some of the Accompaniment tracks.
Global-Scale	When the switch or footswitch is pressed, the Global > Tuning > Scale page is recalled.
SubScale Preset 1…15 - SC1…15	Same functions as the Scale Preset buttons in the display
Chord Latch	Holds the recognized chord until the pedal is released
Glide	When the pedal is pressed, affected notes on Upper tracks are bent down, according to settings for the Pitch Bend on the same tracks. When the pedal is released, notes return to the normal pitch, at the speed defined in the "Global > General Controls > Basic page".
Mic In Mute	Switch controls assigned to the Voice Processor
Mic Talk	
Mic Lead On/Off	
Mic Harmony On/Off	
Mic Double On/Off	
Mic Filter On/Off	
Mic Hard Tune On/Off	
Mic uMod On/Off	
Mic Delay On/Off	

Footswitch function	Meaning
Mic Reverb On/Off	
FX CC12 Switch	Standard FX switches. How they work depends on the Effects programming.
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	Rotary Speaker effect controls
Rotary Spkr Fast/Slow	
Drawbar Perc On/Off	Turns Drawbar Percussion on/off
Text Page Next	These options let you move to the previous or next page, when reading a text file automatically loaded with a Song or SongBook Entry, or manually loaded from the Lyrics page.
Text Page Prev	
Set List Next	Moves to the next SongBook Entry in the selected Set List.
Set List Prev	Moves to the previous SongBook Entry in the selected Set List.
Pad 1…4	Same functions as the control panel buttons with the same name
Pad Stop	
Sound Controller 1	DNC Sound Controllers (CC#80 and CC#81). They control the function assigned in Sound Edit in DNC Sounds.
Sound Controller 2	

7.10.2.2.3 Fonctions assignables à une pédale d'expression

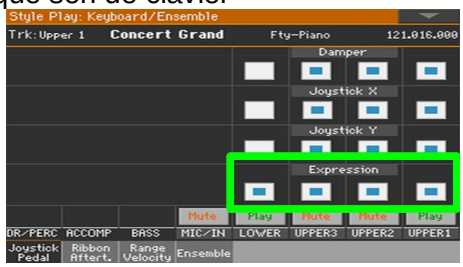
Pedal function	Signification
Master Volume	Contrôle du volume principal
Accompaniment Volume	Volume des sons d'accompagnement
Keyboard Expression	Volume relatif des sons du clavier. Tous les autres sons ne seront pas modifié
Pad Volume	Volume du volume des morceaux MP3
Joystick X+	Reproduit le mouvement du joystick à droite
Joystick X-	Reproduit le mouvement de gauche de la manette
Joystick Y+	Reproduit le mouvement vers l'avant du joystick
Joystick Y-	Reproduit le mouvement vers l'arrière du joystick
Upper VDF Cutoff	Filter cutoff (pour les sons assignés aux pistes Upper)
Upper VDF Resonance	Filter resonance (pour les sons assignés aux pistes supérieures)
Mic In Volume	Contrôles continus assignés au Voice Processor
Mic Lead Voice Level	
Mic Harmony/Double Level	
Mic Harmony Level	
Mic Double Level	
Mic Filter Level	
Mic uMod Level	
Mic Delay/Reverb Level	
Mic Delay Level	
Mic Reverb Level	
Mic EQ Gain Low	
Mic EQ Gain Mid	
Mic EQ Gain High	
FX CC12 Ctrl	Contrôleurs FX standard, utilisés comme modulations DMS. Leur fonctionnement dépend de la programmation des effets
FX CC13 Ctrl	

7.10.2.2.4 Affectation de la pédale d'expression aux sons

« Expression » est un contrôle de niveau relatif, toujours soustrait de la valeur du volume. Il peut être assigné à n'importe quelle pédale continue (également appelée pédale Volume / Expression).

Par exemple, imaginez que vous ayez un son Piano assigné à Upper 1, et un son Strings assigné à Upper 2. Si vous activez le bouton Expression sur Upper 2, et off sur Upper 1, vous pouvez utiliser une pédale continue pour contrôler uniquement le volume des cordes, tandis que le piano reste inchangé.

- 1 Accédez à la page « Keyboard / Ensemble> Joystick / Pedal »
- 2 Utilisez la case à cocher « Expression » pour activer/désactiver la pédale d'expression sur chaque son de clavier



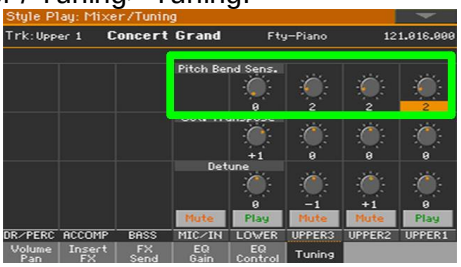
- 3 Sauvegardez les modifications dans un « Keybaord Set »

7.10.2.2.5 Réglage de durée de Glide

« Glide » est un contrôle que vous pouvez assigner à une pédale « Switch » ou à un commutateur « EC5 ».
Lorsque vous appuyez sur la pédale, les notes affectées sur les parties supérieures sont baissées, selon les réglages de la courbe de ton sur les mêmes parties.
Lorsque la pédale est relâchée, les notes reviennent à la hauteur normale, à la vitesse définie par le paramètre « Time ».

Changer les valeurs de Pitch Bend

- 1 Allez à la page Mixer / Tuning> Tuning.



- 2 Utilisez le paramètre « PB Sensitivity » pour régler la plage « Pitch Bend » (en demi-tons)
- 3 Sauvegardez les modifications dans un « Keybaord Set »

Changer le temps de Glide

- 1 Allez à la page « Global> General Controls> Basic »
- 2 Utilisez le paramètre « Glide> Time » pour définir la durée de glissement

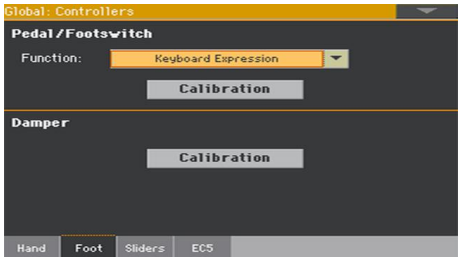


7.10.2.3 Calibrer la pédale et régler sa polarité

Si nécessaire, calibrez les pédales pour utiliser leur gamme complète de valeurs, sans aucun point mort. En outre, cette procédure permet de choisir la polarité de la pédale.

Calibrer la pédale

- 1 Allez à la page « Global> Controllers> Foot »



- 2 Touchez le bouton « Calibration » dans la zone du bouton pour calibrer, pour faire apparaître la boîte de dialogue « Damper & Pedal / Footswitch Calibration »



- 3 Enfoncez complètement la pédale et tout en continuant à appuyer sur le bouton pour confirmer la valeur maximale
- 4 Lorsque la boîte de dialogue suivante apparaît, relâchez la pédale



- 5 Appuyez sur le bouton-poussoir sur l'écran pour confirmer la valeur minimale. Vérifiez si la pédale fonctionne correctement. Dans le cas contraire, répétez la procédure.
- 6. Appuyez sur le bouton **EXIT** pour revenir à la page précédente.

7.10.2.4 Programmation du multicommutateur EC5

Programmation des commutateurs EC5

Vous pouvez connecter un contrôleur multicommutateur KORG EC5 au connecteur EC5 situé à l'arrière de l'instrument. Cela vous donnera un ensemble de cinq commutateurs programmables.

- 1 Connectez le commutateur multiple « EC5 » au connecteur **EC5**
- 2 Allez à la page « Global> Controllers> EC5 »
- 3 Utilisez les menus locaux « A ... E » pour choisir une fonction de contrôle pour chacun des commutateurs



Fonctions assignables à un commutateur EC5

EC5 function	Meaning
Off	No function assigned
Style Start/Stop	Same functions as the control panel buttons with the same name
Play/Stop Player 1	
Play/Stop Player 2	
Go to Beginning Player 1	
Go to Beginning Player 2	
Chord Seq. Record	
Chord Seq. Play	
Synchro Start	
Synchro Stop	
Tap Tempo/Reset	
Tempo Lock	
Ritardando	Slowing down or making the Tempo faster, according to the curves programmed in the Global > General Controls > Basic page.
Accelerando	
Tempo Up	Same functions as the control panel buttons with the same name
Tempo Down	
Intro 1…3/Count In	Selects the corresponding Intro
Ending 1…3	Selects the corresponding Ending
Fill 1…4	Selects the corresponding Fill
Break	Selects the Break
Variation 1…4	Selects the corresponding Variation
Variation Up	Selects the next Variation
Variation Down	Selects the previous Variation
Fade In/Out	Same functions as the control panel button with the same name
Memory	
Bass Inversion	
Manual Bass	
Split	
Style Up	Selects the next Style
Style Down	Selects the previous Style
Style to Kbd Set	Same function as the control panel button with the same name
Kbd Set 1…4	Selects the corresponding Keyboard Set from the KEYBOARD SET section under the display
Kbd Set Up	Selects the next Keyboard Set from the KEYBOARD SET section under the display
Kbd Set Down	Selects the previous Keyboard Set from the KEYBOARD SET sec- tion under the display
Kbd Set Library Up	Selects the next Keyboard Set from the KEYBOARD SET LIBRARY
Kbd Set Library Down	Selects the previous Keyboard Set from the KEYBOARD SET LIBRARY
Sound Up	Selects the next Sound
Sound Down	Selects the previous Sound
Transpose (b)	Same functions as the control panel buttons with the same name
Transpose (#)	
Upper Octave Up	
Upper Octave Down	
Punch In/Out	Turns Punch Recording on/off
Kbd Upper1…3 Mute	Mute of the corresponding Sound.

EC5 function	Meaning
Kbd Lower Mute	
Style Drum Mute	
Style Perc Mute	
Style Bass Mute	
Style Acc1…5 Mute	
Style Acc1-5 Mute	Mute/Unmute all the Acc tracks at once
Song Melody Mute	Mutes the MIDI Song track set as the Melody track ("Global > Mode Preference > Song & Seq.").
Vocal Remover	Removes the lead voice from the MP3 Song
Song Drum&Bass Mode	Mute of all MIDI Song tracks, except the Bass and Drum tracks (as set in the "Global > Mode Preference > Song & Seq." page). It doesn't work on MP3 Songs.
Solo Selected Track	Turns track solo on/off
Damper Pedal	Damper function. Corresponds to the right pedal of an acoustic piano. It holds the notes played when the pedal is pressed down.
Soft Pedal	Soft function. Corresponds to the 'una corda' pedal of an acous- tic piano. Makes the sound softer.
Sostenuto Pedal	Sostenuto function. Corresponds to the left pedal of a grand piano. It holds the notes already held when pressing the pedal down.
Bass&Lower Backing	When the Style is not playing and the keyboard is in Split mode, you can play the Lower Sound with your left hand, while the Bass still plays the chord root.
Ensemble	Turns Ensemble on/off
QuarterTone	Turns Quarter Tone on/off
Retune Style	Makes the instrument wait for a chord. The root of the chord will be the new root of the scale used by some of the Accompaniment tracks.
Global-Scale	When the switch or footswitch is pressed, the Global > Tuning > Scale page is recalled.
SubScale Preset 1…15 - SC1…15	Same functions as the Scale Preset buttons in the display
Chord Latch	Holds the recognized chord until the pedal is released
Glide	When the pedal is pressed, affected notes on Upper tracks are bent down, according to settings for the Pitch Bend on the same tracks. When the pedal is released, notes return to the normal pitch, at the speed defined in the "Global > General Controls > Basic page"
Mic In Mute	Switch controls assigned to the Voice Processor
Mic Talk	
Mic Lead On/Off	
Mic Harmony On/Off	
Mic Double On/Off	
Mic Filter On/Off	
Mic Hard Tune On/Off	
Mic uMod On/Off	
Mic Delay On/Off	
Mic Reverb On/Off	
FX CC12 Switch	Standard FX switches. How they work depends on the Effects programming.
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	Rotary Speaker effect controls
Rotary Spkr Fast/Slow	
Drawbar Perc On/Off	Turns Drawbar Percussion on/off
Text Page Next	These options let you move to the previous or next page, when reading a text file automatically loaded with a Song or SongBook Entry, or manually loaded from the Lyrics page.
Text Page Prev	

EC5 function	Meaning
Set List Next	Moves to the next SongBook Entry in the selected Set List.
Set List Prev	Moves to the previous SongBook Entry in the selected Set List.
Pad 1…4	Same functions as the control panel buttons with the same name
Pad Stop	
Sound Controller 1	DNC Sound Controllers (CC#80 and CC#81). They control the function assigned in Sound Edit in DNC Sounds.
Sound Controller 2	

7.11 « Global Settings » & « Preferences » (A traduire)

7.11.1 PERSONNALISER L'INTERFACE UTILISATEUR : PANNEAU & ECRAN 542
7.11.2 SÉLECTION AUTOMATIQUE & VERROUILLAGE 543
7.11.3 PRÉFÉRENCES DE SYSTÈME 548
7.11.4 « MASTER TRANSPOSE » & RÉGLAGE 549
7.11.5 GAMME ..... **ERREUR ! SIGNET NON DÉFINI.**

7.11.1 Personnaliser l'interface utilisateur : Panneau & Ecran

7.11.1.1.1 Choisir les accords et la langue du clavier alphanumérique 542
7.11.1.1.2 Éclairage du panneau de commande 542
7.11.1.1.3 Fermeture automatique des fenêtres Select 542

7.11.1.1 Choisir les accords et la langue du clavier alphanumérique

Vous pouvez choisir la langue utilisée pour afficher les noms d'accords et les caractères qui peuvent être insérés à l'aide du clavier virtuel alphanumérique. Veuillez noter que certains caractères ne peuvent être utilisés que lors de l'édition des noms d'entrée SongBook.

- 1 Comme l'instrument doit être redémarré à la fin de cette procédure, veillez à sauvegarder d'abord toutes les données non sauvegardées.
- 2 Accédez à la page Global> General Controls> Interface.
- 3 Utilisez le menu déroulant Langue pour sélectionner l'une des langues disponibles.
- 4 Appuyez sur le bouton Modifier pour appliquer la langue sélectionnée.
- 5 Un message vous demandera de redémarrer l'instrument. Appuyez sur le bouton OK pour fermer la fenêtre de message.
- 6 Éteignez, puis redémarrez l'instrument pour activer la nouvelle langue.

7.11.1.2 Éclairage du panneau de commande

Vous pouvez régler la luminosité des indicateurs de bouton, pour adapter la luminosité / luminosité du panneau de contrôle à la lumière ambiante.

- 1 Allez à la page « Global> General Controls> Interface »
- 2 Utilisez le menu local Rétro-éclairage du panneau pour sélectionner l'un des degrés de luminosité disponibles.

7.11.1.3 Fermeture automatique des fenêtres Select

Vous pouvez préférer laisser une fenêtre de sélection ouverte après avoir choisi un son, un jeu de clavier, un style, un pad ou un préréglage vocal, pour continuer à essayer d'autres éléments de cette fenêtre. Ou, vous pouvez préférer qu'il se ferme automatiquement après avoir terminé votre choix. Ceci est déterminé par le paramètre Display Hold.

- 1 Allez à la page « Global> General Controls> Interface »
- 2 Cochez la case « Display Hold » pour laisser les fenêtres Select rester ouvertes jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton **EXIT**.
  Désélectionnez cette option pour laisser les fenêtres Select se fermer automatiquement après avoir choisi un élément.

7.11.1.4 Changement de programme et indicateurs d'activité

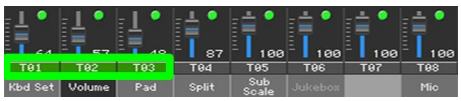
Affichage / masquage du numéro de changement de programme

Vous pouvez afficher les numéros de changement de programme à côté des noms de son dans la fenêtre de sélection du son.
Veuillez noter que les numéros de changement de programme sont toujours affichés dans les différentes zones d'informations de piste.

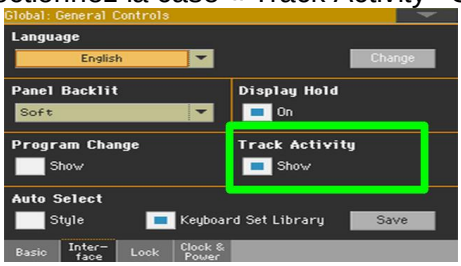
- 1 Allez à la page « Global> General Controls> Interface »
- 2 Sélectionnez/désélectionnez la case à cocher « Program Change> Show »

Afficher / masquer l'activité de la piste

Vous pouvez activer / désactiver l'affichage de l'activité de piste. Quand il est activé, vous pouvez surveiller les événements provenant des sons internes ou des messages MIDI. Les événements entrants sont indiqués par le changement de couleur sur l'étiquette de chaque piste.



- 1 Allez à la page « Global> General Controls> Interface »
- 2 Sélectionnez/désélectionnez la case « Track Activity> Show »

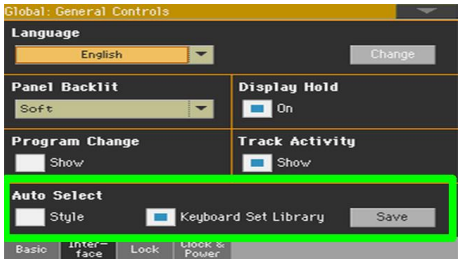


7.11.2 Sélection automatique & verrouillage

7.11.2.1 Choix automatique des « styles » et les « Keyborard Sets »....543
7.11.2.2 Verrouillage des paramètres pour empêcher les modifications....544
7.11.2.3 Verrouillage des paramètres de réglage....544
7.11.2.4 Verrouillage des paramètres de contrôle....545
7.11.2.5 Verrouillage des paramètres de « style »....546

7.11.2.1 Choix automatique des « styles » et les « Keyborard Sets »

Les « styles » Favoris et les « Keyboard Sets » peuvent être assignés aux boutons STYLE et KEYBOARD SET LIBRARY. Ils sont également affectés aux onglets latéraux dans les fenêtres Style Select et Keyboard Set Library Select.



Sélection automatique des « styles »

Lorsque le paramètre « Auto Select > Style » est activé, appuyez sur l'un des boutons « STYLE » ou sur le nom d'une banque dans la fenêtre Style Select pour sélectionner automatiquement le style que vous avez sélectionné le plus récemment dans cette banque. De cette façon, vous pouvez assigner votre style préféré au bouton de chaque panneau de contrôle, et sélectionnez-le simplement avec une seule pression.
Cependant, la fenêtre Style Select apparaît toujours, de sorte que vous pouvez sélectionner un autre élément si vous le souhaitez.

- 1 Choisissez un style pour chaque bouton « STYLE » que vous voulez programmer.
- 2 Accédez à la page Global> General Controls> Interface.
- 3 Sélectionnez la case à cocher Style dans la section Sélection automatique.
- 4 Appuyez sur le bouton Enregistrer pour enregistrer l'attribution de style dans toutes les banques.

Sélection automatique des jeux de claviers de la bibliothèque

Lorsque le paramètre Auto Select> Keyboard Set Library est activé, appuyez sur l'un des boutons KEYBOARD SET LIBRARY ou sur le nom d'une banque dans la fenêtre Keyboard Set Library Select pour sélectionner automatiquement le dernier Keyboard Set sélectionné dans cette banque. De cette façon, vous pouvez affecter votre Keyboard Set préféré au bouton de chaque panneau de contrôle, et sélectionnez-le simplement avec une seule pression.
Toutefois, la fenêtre de sélection de la bibliothèque de jeux de claviers apparaît toujours, de sorte que vous pouvez sélectionner un autre élément si vous le souhaitez.

- 1 Choisissez un jeu de touches pour chaque touche KEYBOARD SET LIBRARY que vous voulez programmer.
- 2 Accédez à la page Global> General Controls> Interface.
- 3 Cochez la case Bibliothèque du clavier dans la section Sélection automatique.
- 4 Appuyez sur le bouton Enregistrer pour sauvegarder l'attribution du clavier à tous les boutons.

7.11.2.2 Verrouillage des paramètres pour empêcher les modifications

Dans diverses pages, à côté de certains paramètres, vous pouvez trouver une icône de verrouillage (). Tous ces verrous sont collectés dans les pages Global> General Controls> Lock pour un accès facile.

7.11.2.3 Verrouillage des paramètres de réglage

- 1 Allez à la page Global> General Controls> Lock> Tuning.
- 2 Sélectionnez / désélectionnez les verrous désirés.

tuning lock	Meaning
Master Transpose	Empêche la modification « Master Transpose » lors du choix d'une « entrée SongBook ». Empêche également la transposition lors du chargement d'un fichier MIDI standard créé par Pa4X ou de tout instrument de la Pa-Series KORG
Sub Scale/Quarter Tone	Empêche la modification de la valeur « Sub-Scale » ou « Quarter Tone » lors du choix d'un « Keyboard Set » ou « SongBook Entry »
SubScale/Quarter Tone Keyboard Set 1-4	Empêche la modification de la valeur « Sub-Scale » ou « Quarter Tone » lors du choix d'un « Keyboard Set » en appuyant sur les touches « KEYBOARD SET » sous l'affichage
Auto Octave	Selon l'état de ce verrouillage, les sons upper peuvent être automatiquement transposés lorsque vous activez et désactivez la fonction **SPLIT**. ○ Verrouillé: l'activation ou la désactivation de **SPLIT** n'entraînera pas la transposition des sons supérieurs. ○ Déverrouillée: lorsque vous désactivez le bouton **SPLIT** (mode clavier complet), la transposition d'octave du son Upper sera automatiquement réglée sur « 0 ». Lorsque vous activez le bouton **SPLIT** (mode Split), la transposition d'octave « Upper Sound » est automatiquement réglée sur « -1 »

Entrées SongBook, jeux de claviers et sous-échelle

Si vous voulez que choisir une entrée SongBook change aussi la sous-échelle, la « SubScale / Quarter Tone » doit être déverrouillé.
Cependant, si vous ne voulez pas que le choix d'un « Keyboard Set » (en appuyant sur l'un des boutons « KEYBOARD SET » sous l'affichage) modifie également la sous-échelle, verrouillez le jeu de touches « SubScale / Quarter Tone » **1-4**.

7.11.2.4 Verrouillage des paramètres de contrôle

- 1 Allez à la page « Global> General Controls> Lock> Control »
- 2 Sélectionnez/désélectionnez les verrous désirés

Control lock	Meaning
Assignable Switches	When locked, selecting a Keyboard Set will not change the functions assigned to the Assignable Switches.
Upper 1 FXs	When choosing the Upper 1 Sound, the Sound's or the Keyboard Set's effect settings can be selected. • If this lock is closed, the Keyboard Set's effect parameters are left unchanged. • If this lock is open, the Sound's effect parameters are selected. To avoid sudden and unmusical effect changes, if the Sound's ef- fects are not compatible with the effects already assigned to the FX B block, the Master FX Send values on the other Keyboard Sounds will be automatically set to zero. For example, assume a chorus effect is assigned to the B2 Master FX processor. If the new Sound assigns a distortion effect to the B2 Master FX processor, the B2 Master FX Send value on the "Upper 2", "Upper 3", and "Lower Sounds" will be set to zero, to avoid these Sounds to sound odd. This way, the "Upper 1 Sound" (usually the most important one for solo playing) will sound with the needed effects, while the other Keyboard Sounds will just sound dry.
Pad	When locked, selecting a "Style" or "SongBook Entry" will not change the Pads.

Control lock	Meaning
Lower	When this lock is closed, the "Lower Sound" remains unchanged when a different Keyboard Set or Style is selected. This is useful if, for example, you prefer to only play chords with the left hand, while leaving the Sound in mute. Hint: If you want the same Lower settings to be used during all your shows, save your preferred Lower settings to the MY SETTING Keyboard Set (automatically selected on startup), and close this lock.
Keyboard Mode (Split/ Full)	When this lock is closed, the status of the SPLIT button (therefore of the keyboard mode) remains unchanged when a different Keyboard Set is selected. This is useful if, for example, you prefer to always play in Full Keyboard mode, with chords recognized on the full keyboard range. Hint: If you want the same Lower settings to be used during all your shows, save your preferred Lower settings to the "MY SETTING Keyboard Set" (automatically selected on startup), and close this lock.
Slider Mode	When locked, selecting a "Keyboard Set" or "SongBook Entry" will not change the status of the **SLIDER MODE** indicator.

Verrouillage de contrôle Signification

Commutateurs assignables Lorsqu'ils sont verrouillés, la sélection d'un jeu de claviers ne modifie pas les fonctions assignées aux commutateurs assignables.

Upper 1 FXs Lorsque vous choisissez le son Upper 1, vous pouvez sélectionner les paramètres d'effets du son ou du clavier.

• Si ce verrou est fermé, les paramètres d'effet du Keyboard Set restent inchangés.

• Si ce verrou est ouvert, les paramètres d'effet du son sont sélectionnés.

Pour éviter les changements d'effets brusques et non musicaux, si les effets du Sound ne sont pas compatibles avec les effets déjà affectés au bloc FX B, les valeurs Master FX Send des autres sons du clavier seront automatiquement mises à zéro.

Par exemple, supposons qu'un effet de chœur est affecté au processeur B2 Master FX. Si le nouveau son assigne un effet de distorsion au processeur B2 Master FX, la valeur B2 Master FX Send des sons Upper 2, Upper 3 et Lower sera mise à zéro, afin d'éviter que ces sons ne paraissent étranges. De cette façon, le son Upper 1 (généralement le plus important pour la lecture en solo) sonnera avec les effets nécessaires, alors que les autres sons du clavier sonneront simplement sèches.

Pad Lorsque cette option est verrouillée, la sélection d'une entrée Style ou SongBook ne modifie pas les Pads.

Lower Lorsque ce verrou est fermé, le son Lower reste inchangé lorsqu'un autre Keyboard Set ou Style est sélectionné.

Ceci est utile si, par exemple, vous préférez ne jouer que des accords avec la main gauche, tout en laissant le son en sourdine.

Astuce: Si vous souhaitez utiliser les mêmes réglages Lower pendant toutes vos émissions, sauvegardez vos réglages Lower préférés dans « MY SETTING Keyboard Set » (automatiquement sélectionné au démarrage) et fermez ce verrou.

Mode clavier (Split / Full) Lorsque ce verrou est fermé, l'état du bouton SPLIT (donc du mode clavier) reste inchangé lorsqu'un autre « Keyboard Set » est sélectionné.

Ceci est utile si, par exemple, vous préférez toujours jouer en mode Full Keyboard, avec des accords reconnus sur toute la plage du clavier.

Astuce: Si vous souhaitez utiliser les mêmes réglages Lower pendant toutes vos émissions, sauvegardez vos réglages Lower préférés dans « MY SETTING Keyboard Set » (automatiquement sélectionné au démarrage) et fermez ce verrou.

Slider Mode Lorsque cette option est verrouillée, la sélection d'un « Keyboard Set » ou d'une SongBook Entry ne modifie pas l'état du témoin **SLIDER MODE**.

7.11.2.5 Verrouillage des paramètres de « style »

- 1 Accédez à la page « Global> General Controls> Lock> Style »
- 2 Sélectionnez/désélectionnez les verrous désirés

Style locks	Meaning
Style Tracks Volume	When this lock is closed, choosing a different Style does not change the volume of the accompaniment tracks. This is useful when you create your own User Styles, and prefer to dynamically adjust the volume by using the internal mixer. It is not recommended with Factory Styles, each one already mixed at its best right at the factory.
Style Tracks Play/Mute	When this lock is closed, choosing a Style does not change the Play/ Mute status of the accompaniment tracks. This way, you can, for ex- ample, turn the bass track off during a whole show, to allow your bassist to play the part live. Also, you could mute all the Acc tracks, to only play with the Drum and Bass tracks.
Style Element	When this lock is closed, choosing a Style does not change the se- lected Style Element (Variation, Intro...). This lock does not apply to the Fills and Break. This lock has no effect on the Styles automatically selected when choosing a SongBook Entry. In this case, the Style Element memo- rized in the SongBook Entry is always selected.
Bass Inversion	When locked, choosing a Keyboard Set will not change the Bass Inversion status.
Manual Bass	When locked, choosing a Keyboard Set will not change the Manual Bass status.
Chord Sequence	When locked, choosing a Style or SongBook Entry will not change the Chord Sequence in memory.
Fill Mode	When locked, the selected Fill Mode will not change when choosing a different Style or SongBook Entry.

Verrous de style
Style Tracks Volume Lorsque ce verrouillage est fermé, le choix d'un style différent ne modifie pas le volume des pistes d'accompagnement.
Ceci est utile lorsque vous créez vos propres styles utilisateur et que vous préférez ajuster dynamiquement le volume en utilisant le mélangeur interne. Il n'est pas recommandé d'utiliser des styles d'usine, chacun d'eux étant déjà mélangé à son meilleur niveau en usine.
Style Tracks Play / Mute Lorsque ce verrou est fermé, le choix d'un style ne change pas l'état de Lecture / Mute des pistes d'accompagnement. De cette façon, vous pouvez, par exemple, désactiver la piste de basse pendant toute la durée d'un spectacle, pour permettre à votre bassiste de jouer la partie live. De plus, vous pouvez couper toutes les pistes Acc pour ne jouer qu'avec les pistes Drum et Bass.
Style Element Lorsque ce verrou est fermé, le choix d'un style ne change pas l'élément de style sélectionné (Variation, Intro ...). Ce verrou ne s'applique pas aux remplissages et aux sauts.
Ce verrouillage n'a aucun effet sur les styles sélectionnés automatiquement lors du choix d'une entrée SongBook. Dans ce cas, l'élément de style mémorisé dans l'entrée SongBook est toujours sélectionné.
Inversion des graves Lorsque cette option est activée, le choix d'un jeu de claviers ne modifie pas l'état d'inversion des graves.
Bass manuel Lorsque vous sélectionnez Verrouillé, le choix d'un Keyboard Set ne modifie pas l'état des graves manuels.
Séquence d'accords Lorsqu'elle est verrouillée, la sélection d'une entrée Style ou SongBook ne modifie pas la séquence d'accords en mémoire.
Mode de remplissage Lorsque cette option est verrouillée, le mode de remplissage sélectionné ne change pas lors du choix d'une autre entrée de style ou de songbook.

7.11.3 Préférences Système

7.11.3.1 Réglage de la date et de l'heure pour l'enregistrement du fichier 548
7.11.3.2 mise hors tension automatique.....548

7.11.3.1 Réglage de la date et de l'heure pour l'enregistrement du fichier

Pa4X comprend un calendrier et une horloge système à batterie. Cela permet d'ajouter automatiquement un horodatage aux fichiers, lorsqu'ils sont créés ou modifiés.

- 1 Allez à la page Global> General Controls> Clock & Power.
- 2 Définissez les valeurs Mois / Jour / Année et Heure.
- Utilisez le champ numérique Heure pour entrer l'heure, au format 'heure: minute: seconde'.
- 3 Après avoir modifié tous les champs de calendrier et d'heure, appuyez sur le bouton Appliquer pour appliquer les modifications.

Date et heure des anciennes données
À partir de OS v1.1, la date et l'heure sont assignées à chaque ressource musicale unique (un seul son, un seul style ...), au lieu d'une banque entière. Lors de l'enregistrement d'une ressource musicale, la date et l'heure actuelles sont mises à jour. Les ressources plus anciennes et non sauvegardées dans la même banque prennent la même date et l'heure de la ressource enregistrée.
Étant donné que la date et l'heure des anciennes ressources non enregistrées ne correspondent pas à la date et à l'heure réelles de leur dernière modification, elles apparaîtront grisées dans une liste de fichiers.

7.11.3.2 Mise hors tension automatique

Pa4X peut entrer automatiquement en veille après deux heures d'inactivité, pour économiser l'énergie et préserver l'environnement.

- 1 Allez à la page Global> General Controls> Clock & Power.
- 2 Sélectionnez / désélectionnez la case à cocher Mise hors tension automatique.
- Lorsque ce paramètre est coché, quelques minutes avant la mise en attente automatique, un message vous avertit que l'instrument va être mis en veille. Toutes les données non sauvegardées en cours d'édition ou d'enregistrement seront perdues.

À ce message, vous pouvez laisser l'instrument entrer en veille, ou vous pouvez toucher l'écran, appuyer sur n'importe quel bouton sur l'écran ou jouer du clavier pour le laisser allumé et continuer à l'utiliser.

7.11.4 « Master Transpose » & Réglage

7.11.4.1 Master tuning

Vous pouvez affiner l'instrument (en centièmes de demi-ton), pour l'adapter à un instrument acoustique qu'il n'est pas possible d'accorder (par exemple un piano acoustique sans accordeur professionnel ou les bons outils, ou un instrument d'époque).

- 1 Allez à la page Global> Tuning> Master.
- 2 Utilisez le paramètre Master Tuning pour affiner l'instrument.

tuning Signification
-100 cents Le plus bas ton (demi-demi-ton)
0 cents Emplacement standard (A4 = 440Hz)
+100 cents Plus haut ton (un demi-ton de plus)

7.11.4.2 « Master Transpose »

7.11.4.2.1 Transposer l'ensemble de l'instrument 549
7.11.4.2.2 SongBook et Master Transpose 549
7.11.4.2.3 Chansons MP3 et Master Transpose 550
7.11.4.2.4 Morceaux MIDI et Master Transpose 550
7.11.4.2.5 Quand Master Transpose est-il appliqué? 550
7.11.4.2.6 Transposition des morceaux et des notes MIDI IN 551
7.11.4.2.7 Master Transpose et échelle 551
7.11.4.2.8 Kits de batterie et Master Transpose 552

7.11.4.2.1 Transposer l'ensemble de l'instrument

La touche de l'instrument peut être transposée pour que le chant ou la lecture avec un autre instrument soit plus confortable. Les réglages Master Transpose sont également envoyés à n'importe quel instrument compatible GM.

La valeur de transposition est généralement affichée dans l'en-tête de la page.

Transposer depuis le panneau de contrôle

- Utilisez le bouton TRANSPOSE> FLAT () pour abaisser la transposition master par pas d'un demi-ton.

Transposer depuis le panneau de contrôle

- Utilisez le bouton « TRANSPOSE »> SHARP () pour augmenter la transposition master par pas d'un demi-ton.

Réinitialiser la transposition

- Appuyez simultanément sur les deux boutons « TRANSPOSE »

7.11.4.2.2 « SongBook » & « Master Transpose »

Lors de l'enregistrement d'une « entrée SongBook », la transposition principale est également enregistrée. « Master Transpose » peut donc changer lors du choix d'une « entrée

SongBook ». Pour éviter cela, vous pouvez verrouiller la transposition principale dans « Global> General Controls> Lock> Tuning ».

Sauvegarde de « Master Transpose » dans un « Keyboard Set », un « style » ou une « Song »

Si vous souhaitez enregistrer la valeur « Master Transpose » avec les « Keyboard Set », les « styles » ou les « morceaux », vous pouvez créer une nouvelle entrée « SongBook » basée sur ces éléments.

- Choisissez les données et les paramètres souhaités, puis maintenez le bouton **SONGBOOK** enfoncé pendant environ une seconde pour créer une nouvelle entrée SongBook.

7.11.4.2.3 Chansons MP3 et Master Transpose

Les morceaux MP3 peuvent être transposés dans la plage de -5 ... + 6 demi-tons. Cette plage est suffisante pour couvrir toutes les touches, tout en évitant une dégradation audio excessive. Toute autre transposition sera inversée pour s'adapter à la gamme. Ainsi, vous pouvez voir une valeur de transposition +7 (Just Fifth Up) affichée à l'écran, mais le morceau MP3 jouera en réalité 5 demi-tons plus bas (Just Fourth Down).

7.11.4.2.4 Morceaux MIDI et Master Transpose

Saving Master Transpose avec la chanson

Lorsque vous enregistrez un morceau MIDI à partir du mode Sequencer, la valeur « Master Transpose » est enregistrée avec le morceau. Cette valeur est conservée lors de la lecture du morceau en mode Song Play.

Prévenir la transposition indésirable

Lors du chargement d'un morceau MIDI contenant des données Master Transpose, la transposition principale de l'instrument est modifiée. Cela peut provoquer des problèmes avec d'autres morceaux ou lors de la lecture des styles. Pour éviter cela, vous pouvez verrouiller la transposition principale dans Global> General Controls> Lock> Tuning.
Si vous souhaitez toujours transposer le morceau, utilisez la fonction Transpose située dans la page Sequencer> Song Edit> Transpose pour transposer les données MIDI contenues dans le fichier MID.
En règle générale, vous devez utiliser la transposition maîtresse (boutons TRANSPOSE sur le panneau de commande) lorsque vous souhaitez transposer les sons du clavier avec le morceau. Vous devez utiliser la fonction de transposition Song Edit lorsque seul le morceau doit être transposé.

Affichage des abréviations d'accords transposées dans les morceaux MIDI

Lors du changement de Master Transpose, les abréviations d'accords contenues dans les morceaux MIDI sont transposées et affichées correctement à l'écran. Master Transpose doit être appliqué au lecteur, mais pas au clavier.
Veuillez noter que les accords contenus dans un fichier TXT lié ou affichés dans un fichier CDG ne sont pas transposés.

7.11.4.2.5 Quand Master Transpose est-il appliqué?

Vous pouvez décider quand la transposition principale prendra effet.

- 1 Allez à la page « Global> Tuning> Transpose Control »

- 2 Utilisez le menu local « Mode> Style and Keyboard Set » pour choisir quand la transposition s'appliquera

transpose	Meaning
Off	No Master Transpose is applied to Accompaniment and Keyboard Sounds. Chords shown in the Lyrics page are, however, transposed.
Next Measure	When you press either of the TRANSPOSE buttons, the new trans- pose setting will not take effect until the first beat of the next mea- sure is reached.
Immediate	When you press either of the TRANSPOSE buttons, the new trans- pose setting will separately occur when the next note is played by the Accompaniment or Keyboard Sounds. If, for example, you play a note on the keyboard when the Accompaniment is still play- ing a chord, only the Keyboard Sounds will be transposed, and the Accompaniment Sounds will only be transposed at the next chord.

transpose Signification
Non Aucune transposition principale n'est appliquée aux sons d'accompagnement et de clavier. Les accords affichés dans la page Paroles sont cependant transposés.
Mesure suivante Lorsque vous appuyez sur l'une des touches TRANSPOSE, le nouveau réglage de trans- fert ne prendra effet que lorsque le premier temps de la mesure suivante sera atteint.
Immédiat Lorsque vous appuyez sur l'un des boutons TRANSPOSE, le nouveau réglage de trans- fert se produit séparément lorsque la note suivante est jouée par les sons de l'accompagnement ou du clavier. Si, par exemple, vous jouez une note sur le clavier lorsque l'accompagnement joue encore un accord, seuls les sons du clavier seront transposés et les sons d'accompagnement ne seront transposés que lors de l'accord suivant.

7.11.4.2.6 Transposition des morceaux et des notes MIDI IN

Master Transpose peut être appliqué séparément au Song Player et aux notes entrant dans le port MIDI IN ou USB DEVICE.

- 1 Allez à la page Global> Tuning> Transpose Control.
- 2 Utilisez la case à cocher Mode> Player pour activer / désactiver la transposition sur les lecteurs internes.
- 3 Utilisez la case à cocher Mode> Midi In notes pour activer / désactiver la transposition sur les notes MIDI entrantes.

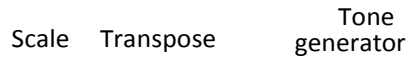
7.11.4.2.7 Master Transpose et échelle

Vous pouvez définir la relation entre l'échelle et la transposition maîtresse.

- 1 Allez à la page Global> Tuning> Transpose Control.
- 2 Utilisez le menu local Position> Echelle et Transposition pour choisir où la transposition s'appliquera par rapport à l'échelle.

transpose position	Meaning
Post-KB/Pre-Scale	When this option is selected, notes will be transposed immediate- ly after they leave the keyboard. The Scale will be applied to the transposed notes. For example, if you altered an E, and then set the Master Transpose to +1, the E key will play a real F, and the altered key will still be E (that will play an altered E). Transpose Scale Tone generator

transpose position	Meaning
Post-KB & Scale	When this option is selected, all notes are transposed immediately before they enter the internal tone generator, or are sent to the MIDI OUT or USB DEVICE port, and after the Scale. For example, if you altered an E, and set the Master Transpose to +1, the altered key will still be E (that will play an altered F).



Transposer la position Signification
Post-KB / Pre-Scale Lorsque cette option est sélectionnée, les notes seront transposées immédiatement après leur sortie du clavier. L'échelle sera appliquée aux notes transposées. Par exemple, si vous avez modifié un E, puis défini la transposition maître sur +1, la touche E jouera un vrai F, et la touche altérée sera toujours E (qui jouera un E altéré).

Transposer le générateur de tonalité d'échelle
Post-KB & Scale Lorsque cette option est sélectionnée, toutes les notes sont transposées immédiatement avant leur entrée dans le générateur de sons interne, ou sont envoyées au port MIDI OUT ou USB DEVICE, et après l'échelle. Par exemple, si vous avez modifié un E et réglé la Transposition Maître sur +1, la touche altérée sera toujours E (qui jouera un F altéré).

Ton
Générateur de transposition d'échelle

7.11.4.2.8 Kits de batterie et Master Transpose

Les kits de batterie ne sont jamais transposés. Si vous voulez qu'un son ordinaire ne soit pas transposé, assignez-le à une piste réglée en mode Drum dans la page Style Play / Song Play> Track Controls> Mode.

7.11.5 Scale

7.11.5.1 Échelle principale 553
7.11.5.2 Sous-échelle 554
7.11.5.3 Modification d'une sous-échelle Quart de ton (préréglage d'échelle) 556
7.11.5.4 Retourner au « style » en jouant 558

7.11.5.1 Échelle principale

Choisir l'échelle principale

L'échelle principale est généralement appliquée à la totalité ou à la plupart des sons. Certains sons peuvent utiliser une sous-échelle alternative. Certains éléments de style peuvent utiliser des sous-échelles alternatives. L'échelle principale est utilisée partout où aucune sous-échelle n'est affectée.

- 1 Allez à la page Global> Tuning> Scale.
- 2 Utilisez le menu local Main Scale pour choisir l'échelle principale de l'instrument.
- Tous les sons, sauf ceux pour lesquels une sous-échelle différente a été sélectionnée par un jeu de clavier, utiliseront cette échelle.

Si nécessaire, choisissez une clé racine

▪ Utilisez le paramètre Key (nécessaire avec certaines échelles) pour définir la racine de l'échelle (par conséquent, l'accord du son).

Liste des échelles

Scale	Description
Equal	Equal tuning, the standard scale for modern Western music. It is made of 12 identical semitones.
Pure Major	Major chords in the selected key are perfectly tuned.
Pure Minor	Minor chords in the selected key are perfected tuned.
Arabic	An Arabic scale, using quarters of tone. Set the Key parameter as fol- lows: C - for the 'rast C/bayati D' scale D - for the 'rast D/bayati E' scale F - for the 'rast F/bayati G' scale G - for the 'rast G/bayati A' scale A# - for the 'rast Bb/bayati C' scale
Pythagorean	Pythagorean scale, based on the music theories of the great Greek phi- losopher and mathematician Pythagoras. It is most suitable for melo- dies.
Werckmeister	Late Baroque and early Classic age scale. Very suitable for 18th Century music.
Kirnberger	Harpsichord scale, very common during the 18th Century.
Slendro	Scale of the Indonesian Gamelan. The octave is divided in five notes (C, D, F, G, A). The remaining notes are tuned as in the Equal tuning.
Pelog	Scale of the Indonesian Gamelan. The octave is divided in seven notes (all white keys, when Key is = C). The black keys are tuned as in the Equal tuning.
Stretch	Simulates the 'stretched' tuning of an acoustic piano. Basically an equal tuning, the lowest notes are slightly lower, while the highest notes are slightly higher than the standard.

Scale	Description
User	User scale, only available as a sub-scale. The User scale can be saved to a Keyboard Set, the Style Settings or a MIDI Song. You can't select it as the main scale in the Global.

Description de l'échelle
Equal Equal tuning, l'échelle standard pour la musique occidentale moderne. Il est composé de 12 demi-tons identiques.
Les accords Major Major Major dans la touche sélectionnée sont parfaitement accordés.
Les accords mineurs mineures purs dans la touche sélectionnée sont mis au point.
Arabe Une échelle arabe, utilisant les quarts de ton. Définissez le paramètre Key comme suit: C - pour l'échelle 'rast C / bayati D' D - pour l'échelle 'rast D / bayati E' F - pour l'échelle 'rast F / bayati G' G - pour l'échelle 'rast G / bayati A'
A # - pour l'échelle 'rast Bb / bayati C'
Echelle pythagoricienne de Pythagore, basée sur les théories musicales du grand philosophe et mathématicien grec Pythagore. Il est le plus approprié pour les mélodies.
Werckmeister Late Baroque et début de l'âge classique. Très approprié pour la musique du 18ème siècle.
Kirnberger échelle de clavecin, très commun au 18ème siècle.
Slendro Scale du Gamelan indonésien. L'octave est divisée en cinq notes (C, D, F, G, A). Les notes restantes sont accordées comme dans le réglage égal.
Echelle Pelog du gamelan indonésien. L'octave est divisée en sept notes (toutes les touches blanches, lorsque la touche est = C). Les touches noires sont réglées comme dans le réglage égal.
Stretch Simule l'accord «étiré» d'un piano acoustique. Fondamentalement, un accord égal, les notes les plus basses sont légèrement plus faibles, tandis que les notes les plus élevées sont légèrement plus élevées que la norme.
User User scale, disponible uniquement en tant que sous-échelle. La gamme utilisateur peut être enregistrée dans un jeu de claviers, les réglages de style ou un morceau MIDI. Vous ne pouvez pas le sélectionner comme échelle principale dans le Global.

7.11.5.2 Sous-échelle

7.11.5.2.1 Choisir une sous-échelle pour les sons du clavier et / ou de l'accompagnement

Vous pouvez attribuer une échelle différente (une sous-échelle) aux sons du clavier. Cela permettra, par exemple, de jouer un solo de piano avec le réglage « Stretch », tandis que les pistes d'accompagnement continueront à jouer dans l'accord égal. Une sous-échelle différente peut être associée à chaque ensemble de clavier.

Vous pouvez également assigner une sous-échelle à tous les sons du « style », séparément des sons d'un morceau MIDI (qui utilisera toujours l'échelle principale). Ainsi, vous serez en mesure de jouer les styles avec une sous-échelle, et les chansons avec la « Main Scdale ».

Choisir une sous-échelle

- 1 Accédez au volet Sous-échelle à partir de la page principale des modes « Style Play » et « Song Play »
- 2 Utilisez le menu local « Scale » pour choisir la « Sub-Scale »
  Voir ci-dessus pour une liste des échelles disponibles.

- Si nécessaire, utilisez le paramètre « Key » (demandé par certaines échelles) pour définir la clé préférée.

Affectation de la Sub-Scale au « Keyboard Set » et/ou de l'Accompagnement

- 1 Allez à la page « Global> Préférences de mode> Style 2 »
- 2 Utilisez le paramètre « Scale Mode » pour choisir les sons auxquels appliquer la Sub-Scale
  Tous les autres sons utiliseront l'échelle principale

Scale Mode Signification
Pistes du clavier La sous-gamme affectera tous les sons du clavier
Upper Tracks La sous-gamme n'affecte que les sons du clavier 1-3 Supérieur
Toutes les pistes La sous-gamme affectera les sons du clavier et les sons d'accompagnement. Cela n'affectera pas les sons de morceau MIDI.

7.11.5.2.2 Modification d'une sous-échelle pour chaque élément de style et son d'accompagnement

Dans l'enregistrement de style, vous pouvez éditer une sous-échelle séparée pour chaque « élément de style » et activer la « Sub-Scale » sur chaque piste de l' « élément de style ». Cette « Sub-Scale » prévaudra sur toute autre échelle.

- 1 Accédez à la page « Record style> Element Track Control> Scale ».

- 2 Programmez l'échelle de l'utilisateur, comme expliqué ci-dessous. Pour faciliter la programmation, cette sous-échelle ne peut être qu'une échelle Utilisateur.
- 3 Cochez la case correspondant aux pistes sur lesquelles vous souhaitez appliquer la sous-échelle.

La note fondamentale de cette gamme peut changer de façon dynamique pendant que vous jouez, pour permettre le retour du « style » en fonction de la section du nmorceau. Le réglage du « style » est expliqué plus loin dans ce chapitre.

7.11.5.2.3 Choisir et éditer la sous-échelle Utilisateur

En plus des échelles fournies, vous pouvez programmer votre propre sous-échelle utilisateur. Cela permet, par exemple, d'avoir une échelle différente pour chaque ensemble de clavier.

Choisissez la sous-échelle Utilisateur

- 1 Accédez au volet Sub-Scale » à partir de la page principale des modes « Style Play » et « Song Play »
- 2 Utilisez le menu local « Scale » pour choisir la « Sub-Scale » Utilisateur
  L'échelle d'un « élément de style » est toujours une « User Scale ».

Modifier la sous-échelle de l'utilisateur

Lorsque la sous-échelle Utilisateur est sélectionnée, le diagramme du clavier devient actif, ce qui vous permet de programmer une échelle personnalisée.

- ▪ Utilisez les numéros apparaissant dans chaque note du diagramme de clavier pour affiner chaque hauteur de note. Le désaccord est référé à l'accord égal considéré comme zéro désaccord.

Detuning Signification
-99 ... +99 Note détonnant en centièmes ou en demi-tons. Le zéro n'est pas désaccordé (accord égal), ± 50 est un quart de ton plein en haut ou en bas, ± 99 est presque un demi-ton entier en haut ou en bas.

Mémoriser la sous-échelle de l'utilisateur dans un ensemble de sons

- ▪ Notez les modifications dans un ensemble de sons (jeu de claviers, paramètres de style, style).

Sous-échelle de quarts de tons (préréglages d'échelle)

7.11.5.3 Modification d'une sous-échelle Quart de ton (préréglage d'échelle)

Les échelles de quart de tonalité (préréglages d'échelle) sont des échelles personnalisées sur lesquelles le désaccord peut être activé ou désactivé pendant la lecture. Changer le réglage des notes pendant la lecture est typique de la musique du Moyen-Orient / arabe. L'intervalle de désaccord est généralement à côté d'un quart de ton.
Vous pouvez enregistrer jusqu'à quinze échelles de quart de ton dans les préréglages d'échelle. Les préréglages d'échelle sont globaux et ne changent pas avec les jeux de clavier, les styles ou les morceaux.
Les réglages Quarter Tone sont également envoyés à d'autres instruments Pa-Series.

Programmer une échelle de tonalité de quart

- ➢ 1 Allez à la page Global> Tuning> Scale.
- ➢ 2 Touchez l'un des boutons Echelle pour choisir un préréglage d'échelle à éditer.
- ➢ 3 Programmez la Quarter Tone User Sub-Scale

▪ Dans le diagramme à l'échelle de gauche, affinez chaque note de l'échelle.

Detuning Signification
-99 ... +99 Note détonnant en centièmes ou en demi-tons. Le zéro est sans désaccord, ± 50 est un quart de ton plein en haut ou en bas, ± 99 est presque un demi-ton entier en haut ou en bas.

- ▪ Dans le diagramme à l'échelle de droite, activez (point noir affiché) le degré d'échelle que vous souhaitez désaccorder et désactivez (point noir masqué) le degré d'échelle qui utilisera l'accord standard.

Si aucune présélection n'est sélectionnée, une échelle par défaut est automatiquement rappelée. Cette échelle attribue une valeur de -50 cent (équivalent à un quart de ton descendant) à toutes les notes, et désactive tous les degrés d'échelle.

Mémoriser la nouvelle sous-échelle Quarter Tone dans un Preset d'échelle

- ➢ 1 Choisissez la commande « Write Quarter Tone SC Preset » dans le menu de la page pour ouvrir la boîte de dialogue « Write Quarter Tone Scale Preset »
- ➢ 2 Touchez le bouton (Text Edit) () si vous voulez attribuer un nouveau nom au preset d'échelle.

- 3 Choisissez l'un des emplacements Preset de Scale pour enregistrer la nouvelle échelle, puis confirmez en appuyant sur le bouton « OK »

Utilisation des Sub-Scale Quarter Tone (Scale Preset)
Vous pouvez rappeler instantanément une sous-échelle Quart de ton en choisissant simplement l'un des préréglages d'échelle.

Activer la Sub-Scale Quarter Tone
- 1 Accédez au volet Sous-échelle à partir de la page principale des modes Style Play et Song Play.
- 2 Touchez le bouton Quarter Tone pour le faire apparaître sélectionné. Le Preset de Scale les boutons apparaîtront.

Choisissez un préréglage d'échelle
- ▪ Appuyez sur l'un des boutons de préréglage de l'échelle pour choisir le préréglage d'échelle correspondant.

La sous-échelle Quarter Tone enregistrée sera sélectionnée.
- ▪ Touchez le même bouton Scale Preset pour désactiver l'échelle sélectionnée.

Utilisez la sous-échelle Quarter Tone
- ▪ Touchez n'importe quelle note dont vous voulez réduire la hauteur, ce qui fait apparaître un gros point sur le diagramme de notes.
- ▪ Effleurez à nouveau la note pour faire disparaître le point et rétablir l'accord standard.

La modification d'échelle effectuée dans cette page est momentanée et n'est pas mémorisée. Il est uniquement destiné à permettre une modification rapide de l'échelle pendant la lecture.

Désactiver la sous-échelle Quarter Tone
- ▪ Appuyez sur le bouton Quarter Tone pour le faire apparaître désélectionné. Les boutons de préréglage de l'échelle disparaissent. L'échelle principale sera de nouveau utilisée.

Activation de la fonction Quarter Tone à l'aide d'un commutateur ou d'une pédale
Pour effectuer des modifications en temps réel plus rapidement, vous pouvez affecter la fonction Quarter Tone à un commutateur assignable, à un commutateur au pied ou à un commutateur EC5. Cela rendra ces changements d'échelle soudains, typiques de la musique du Moyen-Orient / arabe, rapides et faciles.
Comme ces changements ne sont sauvegardés nulle part, la balance est facilement «effacée» lors de la sélection d'un autre jeu de claviers ou lorsque vous appuyez à nouveau sur le commutateur Quarter Tone.

Programmer l'interrupteur ou la pédale pour être l'interrupteur Quarter Tone
- ▪ Allez à la page Style Play / Song Play> Pad / Switch> Changer, et assignez le Fonction Quart de tonalité à l'un des commutateurs assignables.
- ▪ Aller à la page Global> Controllers> Foot, et assigner le QuarterTone fonction au footswitch.
- ▪ Accédez à la page Global> Contrôleurs> EC5 et affectez la fonction Quarter Tone à l'un des commutateurs EC5.

S'il vous plaît noter que la programmation d'un commutateur assignable liera la fonction Quarter Tone à un jeu de clavier particulier ou une entrée SongBook, dédié à un morceau particulier. Au contraire, la programmation de l'interrupteur au pied ou du commutateur EC5

offrira une option globale, qui ne changera pas lors du choix d'un autre jeu de clavier ou d'une entrée SongBook.

- 1 Abaissez quelques emplacements de note.

Maintenez l'interrupteur Quarter Tone ou la pédale enfoncée. Le clavier ne joue pas pour le moment. Appuyez sur les notes dont vous souhaitez réduire la hauteur. Relâchez l'interrupteur ou la pédale.
Les points noirs apparaîtront dans le diagramme du clavier de la sous-échelle à partir de la page principale des modes Style Play et Song Play.

- 2 Jouez avec votre nouvelle gamme. La hauteur des notes que vous avez pressées est maintenant réduite.
- 3 Réinitialisez l'échelle d'origine.

Appuyez et relâchez à nouveau l'interrupteur Quarter Tone ou le commutateur au pied, sans jouer aucune note. Tous les emplacements seront réinitialisés et l'échelle d'origine sera rappelée.

Choisir un préréglage d'échelle à l'aide d'un commutateur ou d'une pédale
Vous pouvez également sélectionner un préréglage d'échelle en affectant la fonction correspondante au commutateur au pied.

- ▪ Allez à la page Style Play / Song Play> Pad / Switch> Changer, et assignez le Fonction de sous-échelle prédéfinie à l'un des commutateurs assignables.
- ▪ Aller à la page Global> Controllers> Foot, et assigner le Preset SubScale fonction au footswitch.
- ▪ Aller à la page Global> Contrôleurs> EC5, et assigner le Preset de sous-échelle fonction à l'un des commutateurs EC5.

7.11.5.4 Retourner au « style » en jouant

Échelle d'élément de style, Chord Follow, Style de retune
Dans la page Enregistrement de style> Contrôles de piste d'élément> Échelle, vous pouvez programmer une sous-échelle pour chaque élément de style et activer la sous-échelle sur chaque piste de l'élément de style.
Cette échelle commence à partir d'une touche racine, qui peut changer avec chaque accord reconnu, ou après une commande délibérée. Selon votre style de musique, vous choisirez comment ajuster le style.
La façon dont vous choisissez la touche racine de l'échelle dépend de deux paramètres simultanés: l'option Chord Follow dans le style, et le paramètre Retune Style affecté à un commutateur, pédale ou commutateur EC5 assignable.

retune Style Chord Suivre la clé de la clé de Scale
- Sur De chaque accord reconnu.
Off De l'accord reconnu lorsque l'accompagnement ne joue pas.
Assigné On Extrait de l'accord reconnu pendant que l'accompagnement ne joue pas, ou après avoir appuyé sur le commutateur assignable.
De

Activation de l'option Suivre les accords

- 1 Accédez à la page Enregistrement de style> Commandes de piste d'élément> Échelle.

- 2 Utilisez la case à cocher Suivre les accords pour activer ou désactiver l'option. Voir le tableau ci-dessus pour voir comment cela fonctionne.

Bien que chaque élément de style puisse avoir sa propre échelle, cette option est commune à tous les éléments de style du style.

Affectation de la commande Retune Style à un commutateur, pédale ou commutateur EC5 assignable

Affectez la commande Retune Style à un commutateur assignable

- 1 Allez à la page Style Play / Song Play> Pad / Switch> Changer de page.
- 2 Utilisez l'un des menus Switch 1 ... 3 pour choisir une commande à assigner au commutateur correspondant. Puisque les deux premiers commutateurs sont généralement assignés aux contrôleurs sonores, nous vous suggérons d'utiliser le commutateur n ° 3.
- 3 Écrivez les modifications dans un ensemble de clavier. Ecrire à la spéciale MY SETTING
- Keyboard Set rend ce paramètre disponible lors de la mise sous tension de l'instrument.
- 4 Assurez-vous que le verrou est fermé. les fonctions du commutateur assignable restent inchangées lors du choix de différents jeux de claviers.

Affectez la commande Retune Style à un commutateur au pied ou à un commutateur EC5

- 1 Allez à la page Global> Controllers> Foot ou EC5.
- 2 Utilisez la fonction ou l'un des menus A ... E pour choisir une commande à assigner au commutateur correspondant.

Utilisation de la commande Retune Style

Lorsque la commande Retune Style est affectée à un commutateur, pédale ou commutateur EC5 assignable, utilisez-la pour modifier la clé racine de l'échelle d'élément de style.

Après avoir choisi un style, vérifiez la page principale du mode Style Play. Si au moins l'un des éléments de style a une sous-échelle assignée et qu'elle est activée sur au moins une des pistes, le paramètre Key apparaîtra dans la zone Style.

Réglez avec un commutateur assignable

- 1 Juste avant d'avoir à reconfigurer le style, appuyez sur le commutateur assignable. L'indicateur commencera à clignoter.
- 2 Jouez un accord dans la zone de reconnaissance d'accords. La racine de l'accord sera la nouvelle racine de l'échelle. L'indicateur arrête de clignoter.

- 1 Juste avant d'avoir à ajuster le style, appuyez sur l'interrupteur au pied ou sur l'interrupteur EC5.
- 2 Jouez un accord dans la zone de reconnaissance d'accords. La racine de l'accord sera la nouvelle racine de l'échelle.

7.12 Connexion de périphériques MIDI (A rédiger)

7.12.1 Introduction au MIDI 560
7.12.2 Connexion par l'interface MIDI 563
7.12.3 Connexion par le port USB Device 563
7.12.4 « Quick Settings » en utilisant les Presets MIDI 564
7.12.5 Synchroniser le Tempo avec un instrument externe 565
7.12.6 MIDI data routin, Processing & Transposition 566
7.12.7 Programmer les canaux MIDI 566
7.12.8 Connecter un ordinateur 568
7.12.9 Messages « Control Change » 569
7.12.10 Piloter l'arrangeur et le « Player » par MIDI 569

7.12.1 Introduction au MIDI

Ports, canaux, messages

Qu'est ce que le MIDI?
MIDI est l'acronyme de Musical Instruments Digital Interface. Cette interface vous permet de connecter deux instruments de musique, ou un ordinateur et divers instruments de musique.
D'un point de vue logiciel, le MIDI est un protocole qui décrit les messages pour jouer des notes et les contrôler. C'est une sorte de grammaire de laisser les différents instruments et ordinateurs parler le même langage, et laisser l'autre dire à l'autre ce qu'il faut faire.
D'un point de vue physique, les messages MIDI voyagent à travers l'interface MIDI classique ou le port USB, un connecteur moderne remplaçant les ports MIDI par un seul port et un seul câble.
Pa4X peut être connecté à un ordinateur Windows ou Mac sans avoir besoin de logiciel spécial. Cependant, pour une utilisation simple et complète de toutes ses fonctionnalités MIDI, nous vous suggérons d'installer le KORG USB MIDI Driver, un logiciel spécial que vous pouvez télécharger depuis notre site Web (www.korg.com).

Chaînes et messages
Fondamentalement, un câble MIDI ou USB transmet 16 canaux de données. Pensez à chaque canal MIDI comme une chaîne de télévision: le récepteur doit être réglé sur le même canal de l'émetteur. La même chose se produit avec les messages MIDI: lorsque vous envoyez un message Note On sur le canal 1, il est uniquement reçu sur le canal 1. Cela permet la multitimbricité: vous pouvez avoir plus d'un son sur le même instrument MIDI.

Il y a plusieurs messages, mais voici les plus couramment utilisés:

Message MIDI CC # Signification
Remarque On Ce message indique à un instrument de jouer une note sur un canal spécifique. Les notes ont à la fois un nom (C4 pour le centre C) et un nombre (60 étant l'équivalent pour C4). Un message Note Off est souvent utilisé pour indiquer que la note a été publiée.
Avec le message Note On, une valeur Velocity est toujours envoyée. Cette valeur indique à l'instrument à quel point la note doit jouer.
Pitch Bend (PB) Vous pouvez générer ce message en agissant sur le joystick (direction X). Le terrain est traduit vers le haut ou vers le bas.

Changement de programme (PC) Lorsque vous sélectionnez un son, un message de changement de programme est généré sur le canal. Utilisez ce message, avec Control Change 00 et 32, pour sélectionner à distance les données Pa4X d'un séquenceur ou d'un clavier maître.
Control Change (CC) Il s'agit d'un large éventail de messages, contrôlant la plupart des paramètres de l'instrument. Quelques exemples:
Bank Select MSB 00 Cette paire de messages est utilisée pour sélectionner une banque de sons. Avec le message Program Change, ils sont utilisés pour sélectionner un son.
Bank Select LSB 32
Modulation 01 Cela équivaut à appuyer sur le joystick. Un effet de vibrato est généralement déclenché.
Volume 07 Utilisez ce contrôleur pour régler le volume de la chaîne.
Pan 10 Celui-ci définit la position du canal sur le devant stéréo.
Expression 11 Utilisez ce contrôleur pour régler le volume relatif des pistes, avec la valeur maximale correspondant au réglage actuel du contrôle CC07.
Damper Pedal 64 Utilisez ce contrôleur pour simuler la pédale Damper.

Tempo
Tempo est un message MIDI global, qui n'est pas lié à un canal particulier. Chaque morceau MIDI comprend des données de tempo.

Paroles
Lyric Meta Events sont destinés à afficher du texte avec la musique. Pa4X peut lire beaucoup du format de paroles disponible sur le marché.

Normes MIDI

Fichiers MIDI standards
Les fichiers MIDI standard (en abrégé SMF) sont un moyen pratique d'échanger des chansons entre différents instruments et ordinateurs. Pa4X utilise le format SMF comme format de morceau MIDI par défaut, donc lire une chanson à partir d'un ordinateur ou enregistrer une chanson qu'un logiciel peut lire n'est pas un problème du tout.
Les lecteurs internes sont compatibles avec le format SMF 0 (toutes les données d'une piste, le format le plus courant) et 1 (multipiste). Pa4X peut lire les SMF en mode « Song Play » et les modifier / les enregistrer en mode « Sequencer ». Il peut enregistrer un morceau au format SMF 0 à partir du mode « Sequencer ».
En mode « Song Play », Pa4X peut également afficher des paroles SMF et des abréviations d'accords dans différents formats disponibles sur le marché.
Les fichiers MIDI standard ont généralement l'extension .mid ou .kar.

La norme General MIDI
Il y a quelques années, le monde des instruments de musique a ressenti le besoin d'une normalisation plus poussée. Ensuite, la norme General MIDI (GM) est née. Cette extension du MIDI de base définit de nouvelles règles de compatibilité entre les instruments:

- ✓ ▪ Un minimum de 16 canaux MIDI était requis.
- ✓ ▪ Un ensemble de base de 128 sons, correctement commandés, était obligatoire.
- ✓ ▪ Le kit de batterie avait une commande standard.
- ✓ ▪ Le canal 10 devait être consacré au kit de batterie.

Pa4X est compatible avec les normes GM1 et GM2.

La norme XG ™
Pa4X est compatible avec les Sounds et Drum Kits de la norme XG.

Canaux MIDI spéciaux

Le canal de contrôle
Vous pouvez définir un canal MIDI IN comme canal de contrôle (dans « Global> MIDI> Page MIDI IN Channels »), pour sélectionner les styles, les jeux de claviers et les entrées SongBook d'un périphérique externe (voir l'annexe pour la liste des messages correspondant aux données internes de Pa4X). Sur cette chaîne spéciale, vous pouvez également envoyer des commandes pour démarrer / arrêter l'arrangeur et les lecteurs, et sélectionner les éléments de style (voir plus loin dans cette partie).
Un canal MIDI OUT défini comme canal de contrôle (défini dans la page « Global> MIDI> MIDI OUT Channels ») peut être utilisé pour envoyer des messages lors de la sélection d'entrées SongBook.

La e canal Global
Tout canal MIDI peut être défini en tant que canal global (dans la page Global> MIDI> MIDI IN Channels) et peut simuler le clavier intégré Pa4X. Lorsque Pa4X est connecté à un clavier maître, la transmission doit avoir lieu sur le canal Global de Pa4X.
Les messages MIDI reçus sur un canal Global sont affectés par l'état du bouton SPLIT, ainsi que par le point de partage. Par conséquent, si l'indicateur du bouton SPLIT est allumé, les notes arrivant à Pa4X sur ce canal seront divisées par le point de partage en parties supérieures (au-dessus du point de partage) et inférieures (en dessous du point de partage).
Les notes reçues sur un canal Global sont utilisées pour la reconnaissance d'accords de l'accompagnement automatique. Si l'indicateur SPLIT est activé, seules les notes situées en dessous du point de partage seront utilisées.

Deux canaux d'accords spéciaux (programmés dans la page Global> MIDI> MIDI IN Control) peuvent être utilisés pour recevoir des notes pour la reconnaissance d'accords. Ces notes seront combinées avec les notes reçues sur le canal Global spécial.
Contrairement au canal Global, les canaux Chord ne sont pas affectés par le point de partage. Cependant, l'état du bouton SPLIT changera la façon dont les accords sont reconnus sur les canaux d'accord:

Statut de partage Mode de reconnaissance d'accord
On Décidé par le paramètre Chord Recognition de la page Global> Mode Preferences> Style.
Vous pouvez jouer une seule note pour jouer un accord majeur.
Off Toujours Fingered ou Expert, selon la situation précédente. Vous devez jouer au moins trois notes pour que l'accord soit détecté.

Ces deux canaux sont particulièrement utiles pour les joueurs d'accordéon, qui souhaitent assigner un canal d'accord différent aux accords et la basse jouée avec la main gauche. De cette façon, les accords et la basse contribuent tous deux à la reconnaissance d'accords pour l'accompagnement automatique.

7.12.2 Connexion par l'interface MIDI

Connexion via l'interface MIDI
Vous pouvez utiliser les connecteurs MIDI pour connecter des contrôleurs externes (clavier maître, guitare MIDI, contrôleur de vent, accordéon MIDI ...) ou d'autres instruments musicaux (par exemple, votre expandeur de piano préféré).
Vous pouvez également utiliser le connecteur MIDI pour connecter un ordinateur personnel via une interface MIDI. Cependant, vous pouvez utiliser le port USB pour une connexion plus simple.

- ▪ Utilisez le connecteur IN pour recevoir des données MIDI d'un contrôleur ou d'un ordinateur. Connectez-le au port MIDI OUT de l'autre appareil.
- ▪ Utilisez le connecteur OUT pour envoyer des données MIDI à un autre instrument de musique ou ordinateur. Connectez-le au port MIDI IN de l'autre appareil.
- ▪ Utilisez le connecteur THRU pour envoyer une copie exacte des données reçues sur le connecteur IN. Utilisez-le pour cascader Pa4X avec d'autres appareils MIDI.

Pour savoir comment faire correspondre les sons et les canaux MIDI, consultez la section Programmation des canaux MIDI à la page 896.

Le port USB DEVICE peut être utilisé pour la communication MIDI entre Pa4X et un ordinateur personnel ou une tablette. Utilisez un câble USB standard A-to-B pour connecter votre instrument et votre ordinateur. Un pilote de logiciel dédié peut être trouvé sur notre site web.

Installation du pilote MIDI USB KORG

Configuration requise pour le pilote KORG USB-MIDI Driver
Assurez-vous que votre ordinateur personnel est conforme aux exigences décrites dans les documents accompagnant le conducteur.

Copyright
Le copyright de tous les logiciels inclus dans ce produit est la propriété de KORG Inc. Le contrat de licence pour ce logiciel est fourni séparément. Vous devez lire ce contrat de licence avant d'installer ce logiciel. Votre installation de ce logiciel sera prise pour indiquer votre acceptation de cet accord.

7.12.3 Connexion par le port USB Device

Installation du pilote USB-MIDI KORG sur un PC Windows
Veuillez connecter Pa4X à l'ordinateur via un câble USB uniquement après avoir installé les outils de pilote KORG USB-MIDI.

- ➢ 1 Double-cliquez sur Configuration des outils du pilote KORG USB-MIDI v.n.nn.exe pour exécuter le programme d'installation ('n.nn' signifiant le numéro de version).
- ➢ 2 Suivez les instructions apparaissant à l'écran. À la fin, les outils seront installés.
- ➢ 3 Une fois l'installation terminée, connectez le port USB DEVICE de votre Pa4X à l'un des ports USB de votre PC Windows en utilisant un câble USB standard A-to-B. Le programme d'installation automatique démarre immédiatement.
- ➢ 4 Une fois terminé, le pilote USB-MIDI sera installé et Pa4X pourra communiquer avec votre ordinateur via USB.

Vous pouvez accéder aux outils et manuels depuis le menu Démarrer.

Installation du pilote KORG USB-MIDI sous Mac OS X

- 1 Double-cliquez sur KORG USB-MIDI Driver v.n.n.n.dmg pour ouvrir un lecteur virtuel dans le Finder ('n.n.n' signifiant le numéro de version).
- 2 Double-cliquez sur KORG USB-MIDI Driver.pkg pour lancer le programme d'installation.
- 3 Suivez les instructions apparaissant à l'écran.
- 4 Une fois l'installation terminée, éjectez le disque virtuel et connectez le port USB DEVICE de votre Pa4X à l'un des ports USB de votre Mac à l'aide d'un câble USB standard A-to-B.

Comment Pa4X est vu à partir d'une application MIDI
Après l'installation, les ports suivants seront affichés dans votre application MIDI parmi les autres périphériques MIDI:

Signification de l'appareil
Pa4X KEYBOARD Permet de recevoir des messages MIDI de Pa4X (clavier et contrôleurs) vers l'application MIDI exécutée sur l'ordinateur.
Pa4X SOUND Ceci permet la transmission de messages MIDI de l'application MIDI exécutée sur l'ordinateur vers le générateur de sons interne de Pa4X.

7.12.4 « Quick Settings » en utilisant les Presets MIDI

Utilisation des Preset MIDI

La connexion d'un instrument à un clavier maître, à un ordinateur personnel ou à une tablette nécessite généralement une certaine programmation. Pour vous aider à configurer les canaux MIDI, nous avons fourni des Presets MIDI, qui configurent automatiquement les paramètres MIDI en fonction de vos besoins.

Choisir un Preset MIDI

- 1 Allez à la page « Global> MIDI> General Controls »
- 2 Utilisez le menu « local Midi Preset » pour choisir l'un des Preset MIDI disponibles.

Vous utiliserez les préréglages MIDI fournis dans les cas suivants:

Édition des Presets MIDI

Editer un Preset MIDI

- 1 Choisissez un Preset MIDI contenant une programmation similaire à celle que vous souhaitez obtenir
- 2 Dans les pages « Global> MIDI », éditez les différents paramètres

Les Presets MIDI peuvent être considérés comme un point de départ qui peut être modifié librement. Une fois que vous avez sélectionné le Preset MIDI le plus approprié pour la connexion, vous pouvez modifier les paramètres selon vos besoins.
Les paramètres qui seront enregistrés dans un Preset MIDI sont ceux indiqués dans le tableau ci-dessus.

Sauvegarder un Preset MIDI...

- 1 Accédez à la page « any » de la section « Global> MIDI » pour ouvrir la boîte de dialogue « Write Midi Preset »
- 2 Choisissez la commande « Write Midi Preset » dans le menu de la page pour ouvrir la Boîte de dialogue « Write Midi Preset »

...en écrasant le Preset MIDI actuel

- Si vous souhaitez remplacer le préréglage en cours, appuyez simplement sur le bouton « OK »

....dans un emplacement MIDI prédéfini différent

- 1 Si vous souhaitez choisir un emplacement différent, utilisez le menu local Midi Preset.
- 2 Si vous souhaitez changer le nom du Preset MIDI, appuyez sur le bouton Text Edit () icône pour ouvrir le clavier virtuel et modifier le nom.
- 3 Lorsque vous avez terminé d'éditer le nom, confirmez en appuyant sur le bouton « OK » sous le clavier virtuel.
- 4 Lorsque vous revenez à la boîte de dialogue « Write Midi Preset », confirmez l'opération Write en appuyant sur le bouton « OK ».

7.12.5 Synchroniser le Tempo avec un instrument externe

Envoi de l'horloge MIDI

L'arrangeur ou le morceau MIDI sélectionné peut envoyer un message de synchronisation aux autres appareils.

- 1 Allez à la page Global> MIDI> General Controls.
- 2 Sélectionnez le paramètre Clock Send pour envoyer l'horloge MIDI interne aux ports MIDI IN et USB.

Lorsque le signal MIDI Clock est envoyé, vous pouvez asservir un autre instrument aux commandes Pa4X Tempo, Start / Stop et Play / Stop.
Ce paramètre est automatiquement désactivé chaque fois que l'instrument est allumé.

Réception de l'horloge MIDI

En mode Style Play, Sequencer ou Sound, vous pouvez recevoir des messages de synchronisation de l'arrangeur interne ou du lecteur, ou d'un appareil externe.
En mode Song Play, l'horloge MIDI est toujours générée par les lecteurs internes. Dans ce mode, Pa4X ne peut pas recevoir de messages d'horloge MIDI provenant d'un autre appareil.

- 1 Allez à la page Global> MIDI> General Controls.
- 2 Utilisez le menu local Clock Source pour choisir une source d'horloge MIDI pour les modes Style Play et Sequencer.

Source de l'horloge Signification

L'horloge interne MIDI est générée par le métronome interne de l'arrangeur ou du joueur du Pa4X. En mode Song Play, l'horloge interne est toujours utilisée.
L'horloge MIDI MIDI externe est reçue du port MIDI IN ou USB. En mode Style Play ou Sequencer, Pa4X est asservi à un périphérique externe. Les commandes Start / Stop et Play / Stop, ainsi que la valeur Tempo, ne peuvent pas être sélectionnées à partir de Pa4X. Utilisez l'appareil externe pour régler le tempo et démarrer ou arrêter l'arrangeur ou les lecteurs.
USB externe

Ce paramètre est automatiquement réglé sur Internal chaque fois que l'instrument est allumé.

7.12.6 MIDI data routin, Processing & Transposition

Synchronisation du tempo avec d'autres instruments

Envoi de l'horloge MIDI

L'arrangeur ou le morceau MIDI sélectionné peut envoyer un message de synchronisation aux autres appareils.

- 1 Allez à la page Global> MIDI> General Controls.
- 2 Sélectionnez le paramètre Clock Send pour envoyer l'horloge MIDI interne aux ports MIDI IN et USB.

Lorsque le signal MIDI Clock est envoyé, vous pouvez asservir un autre instrument aux commandes Pa4X Tempo, Start / Stop et Play / Stop.
Ce paramètre est automatiquement désactivé chaque fois que l'instrument est allumé.

Réception de l'horloge MIDI

En mode Style Play, Sequencer ou Sound, vous pouvez recevoir des messages de synchronisation de l'arrangeur interne ou du lecteur, ou d'un appareil externe.
En mode Song Play, l'horloge MIDI est toujours générée par les lecteurs internes. Dans ce mode, Pa4X ne peut pas recevoir de messages d'horloge MIDI provenant d'un autre appareil.

- 1 Allez à la page Global> MIDI> General Controls.
- 2 Utilisez le menu local Clock Source pour choisir une source d'horloge MIDI pour les modes Style Play et Sequencer.

Source de l'horloge Signification
L'horloge interne MIDI est générée par le métronome interne de l'arrangeur ou du joueur du Pa4X. En mode Song Play, l'horloge interne est toujours utilisée.
L'horloge MIDI MIDI externe est reçue du port MIDI IN ou USB. En mode Style Play ou Sequencer, Pa4X est asservi à un périphérique externe. Les commandes Start / Stop et Play / Stop, ainsi que la valeur Tempo, ne peuvent pas être sélectionnées à partir de Pa4X. Utilisez l'appareil externe pour régler le tempo et démarrer ou arrêter l'arrangeur ou les lecteurs.
USB externe

Ce paramètre est automatiquement réglé sur Internal chaque fois que l'instrument est allumé.

7.12.7 Programmer les canaux MIDI

Connecter le clavier aux sons internes ou externes
Les commandes 'locales' (clavier, contrôleurs physiques) peuvent être directement connectées aux sons internes ou renvoyées par un appareil externe.

- 1 Allez à la page Global> MIDI> General Controls.
- 2 Utilisez le paramètre Local Control On pour connecter ou déconnecter le clavier et les contrôleurs aux sons internes.

Signification du contrôle local
Activé Lorsque vous jouez sur le clavier, les données MIDI sont envoyées au générateur de sons interne. Si les sons sont affectés à un canal MIDI OUT, les données sont également envoyées aux ports MIDI OUT et USB.
Éteint Le clavier est connecté aux ports MIDI OUT et USB, mais ne peut pas lire le générateur de sons interne.
Ceci est très utile lorsque vous travaillez avec un séquenceur externe, pour envoyer des notes et divers messages MIDI du clavier et des contrôleurs intégrés au séquenceur externe, puis laissez le séquenceur les renvoyer au générateur de sons, sans chevauchement et effets d'écho MIDI.

Ce paramètre est automatiquement activé chaque fois que l'instrument est allumé.

Conversion de notes en bruits RX

Les sons RX sont des ambiances spéciales ou des sons mécaniques qui permettent aux sons d'être plus réalistes. Ils sont généralement situés au-dessus de C7, en fonction du son.

- 1 Allez à la page Global> MIDI> General Controls.
- 2 Cochez la case Note to RX Noise pour convertir les notes entrantes en bruits RX.

Lorsque ce paramètre est activé, les notes reçues des ports MIDI IN ou USB, ou exécutées par les lecteurs internes, dans la plage RX Noises, sont reconnues et converties en sons RX.
Ce paramètre est automatiquement activé chaque fois que l'instrument est allumé.

Transposer les notes reçues

Application de la transposition maître et octave aux notes reçues

- 1 Allez à la page Global> Tuning> Transpose Control.
- 2 Utilisez la case Mode> Midi In Notes pour déterminer si les notes reçues sur le

Les ports MIDI IN et USB doivent être transposés.

Midi In transpose Signification
Les notes reçues sur les ports MIDI IN et USB sont transposées en fonction de la transposition maître.
Éteint Les données reçues sur les ports MIDI IN et USB ne sont pas transposées.

Application de la transposition d'octave aux notes reçues

- 1 Allez à la page Global> MIDI> MIDI IN Controls.
- 2 Utilisez la case à cocher Octave Transpose pour déterminer si les notes reçues sur le

Les ports MIDI IN et USB doivent être transposés en octave.

Midi In Octave Signification
Les notes reçues sur les ports MIDI IN et USB sont transposées selon le réglage Octave Transpose pour chaque son.
Éteint Les données reçues sur les ports MIDI IN et USB ne sont pas transposées.

Application de la transposition d'octave aux parties supérieure et inférieure

- 1 Allez à la page Global> MIDI> MIDI IN Controls.

- 2 Utilisez la transposition Upper Trk Octave. et Transk Basse Octave Transp. paramètres pour transposer les notes MIDI reçues sur les parties Upper et Lower.

Octave supérieure / inférieure Signification
-2 ... 0 ... + 2 Les notes reçues sur les ports MIDI IN et USB sont transposées par le nombre d'octaves sélectionnées. Par exemple, si vous sélectionnez la valeur +1, un C4 reçu via MIDI jouera un C5 sur Pa4X.

Ces paramètres peuvent être utiles à de nombreux joueurs d'accordéon MIDI, dont l'interface MIDI peut émettre sur une octave inattendue.

Lecture de pistes en sourdine via MIDI
- 1 Allez à la page Global> MIDI> MIDI IN Controls.
- 2 Utilisez la case à cocher Track Mute Active pour déterminer si les notes reçues sur le

Le port USB sera lu sur les pistes en sourdine.

track Mute active Signification
Oui Non Les données MIDI reçues peuvent être lues sur des pistes en sourdine.
Désactivé Les données MIDI reçues peuvent être lues sur des pistes coupées.

Choisir une valeur de vélocité fixe pour les notes entrantes
Vous pouvez définir une valeur de vélocité fixe pour les notes reçues de MIDI.
- 1 Allez à la page Global> MIDI> MIDI IN Controls.

- 2 Utilisez le paramètre Midi In Velocity Value pour définir une valeur de vélocité Note On fixe pour toutes les notes reçues via MIDI. Ceci est utile lorsque vous jouez au Pa4X avec un orgue ou un accordéon MIDI, en envoyant souvent une valeur de vélocité fixe.

Midi In Velocity Signification
Normal Les valeurs de vélocité reçues sont laissées inchangées.
40 ... 127 Toutes les valeurs de vélocité reçues sont converties en la valeur sélectionnée.

- 3 Utilisez le paramètre Fixed Note Off Velocity pour définir une valeur de vélocité Note Off fixe pour toutes les notes reçues via MIDI. Ceci est utile lors de la lecture de Pa4X avec un contrôleur qui envoie une valeur de vélocité Note Off trop élevée (généralement 64).

7.12.8 Connecter un ordinateur

Vous pouvez programmer une nouvelle chanson sur un ordinateur personnel ou une tablette connectée à Pa4X. L'ordinateur doit exécuter un logiciel de séquençage ou de notation. Quand une chanson est prête, vous pouvez la transférer sur le disque interne de Pa4X et la lire avec les lecteurs internes.

Connexion et paramètres
- 1 Installez le pilote MIDI USB KORG, comme expliqué précédemment dans cette partie
- 2 Connectez Pa4X et l'ordinateur ou la tablette via le port **USB DEVICE**.
- 3 Sur l'ordinateur, activez la fonction « MIDI Thru » (reportez-vous au mode d'emploi du logiciel).

- 4 Sur Pa4X, allez à la page « Global> MIDI> General Controls » et choisissez la
- Séquenceur externe ou Preset MIDI de la tablette
- 5 Toujours sur la page « Global> MIDI> General Controls », désélectionnez la case « Local Control On » pour mettre l'instrument en position « Local Off »
- 6 Appuyez sur le bouton **SEQUENCER** pour passer en mode « Sequencer ».

Jouez au clavier.
Les notes jouées sur le clavier iront du port USB de Pa4X au port USB de l'ordinateur ou de la tablette. Les notes générées par l'ordinateur sont envoyées depuis le port USB de l'ordinateur vers le port **USB** de Pa4X.

Les sons
La chanson reproduite par le séquenceur peut sélectionner les sons Pa4X via les messages MIDI « Bank Select MSB », « Bank Select LSB » (sélection de la banque, deux messages) et « Program Change » (sélection du son). Voir la liste des sons et les valeurs MIDI correspondantes dans l'annexe.

Comme un indice pour ceux qui programment des chansons sur ordinateur: même si ce n'est pas obligatoire, pour une plus grande compatibilité, vous devez régler la basse sur le canal 2, mélodie sur le canal 4, kit de batterie sur le canal 10, commandes pour un harmoniseur sur le canal 5.

7.12.9 Messages « Control Change »

Ce qui suit est un tableau incluant tous les messages de changement de commande et leur effet sur diverses fonctions de l'instrument. Notez que tous les contrôleurs ne sont pas disponibles dans tous les modes opérationnels.

(*) Les messages NRPN suivants sont reconnus en mode « Song Play » et « Sequencer » uniquement. Ces commandes sont réinitialisées lors de l'arrêt d'un morceau ou lors de la sélection d'un autre morceau.

(*) Les messages NRPN suivants sont reconnus en mode Style Play et Song Play uniquement.

7.12.10 Piloter l'arrangeur et le « Player » par MIDI

7.12.10.1.1 Contrôler l'arrangeur et les joueurs via MIDI 569
7.12.10.1.2 Sélection des éléments de style 570
7.12.10.1.3 Sélection des commandes Style et Player 570
7.12.10.1.4 Sélection des « Keyboard Sets » (à partir d'une entrée « Style » ou « SongBook »).....570

7.12.10.1.1 Contrôler l'arrangeur et les joueurs via MIDI

Vous pouvez contrôler à distance l'arrangeur et les joueurs via MIDI. Veuillez noter que les numéros de changement de programme et de changement de commande indiqués dans cette page suivent le système de numérotation 0-127.

7.12.10.1.2 Sélection des éléments de « style »

Vous pouvez sélectionner à distance les différents éléments de style en envoyant des messages de changement de programme sur le canal de contrôle.

Élément de style PC Élément de style PC Élément de style PC Élément de style PC
80 Intro 1 81 Intro 2 82 Intro 3 / Count In 83 Variation 1
84 Variation 2 85 Variation 3 86 Variation 4 87 Remplissage 1
88 Remplir 2 89 Remplir 3 90 Remplir 4 91 Pause
92 Fin 1 93 Fin 2 94 Fin 3

7.12.10.1.3 Sélection des commandes « Style » et « Player »

Vous pouvez envoyer à distance plusieurs commandes à l'arrangeur ou aux joueurs, en leur envoyant des messages de changement de programme sur le canal de contrôle.

PC Control PC Control Contrôle PC
95 Fade In / Out 96 Style à Kbd Set 97 Remplissage automatique
98 Memory 99 Bass Inversion 100 Basse manuelle
101 Tempo Lock 103 Start / Stop (Arrangeur) 104 Play / Stop (Lecteur 1)
105 Lecture / Arrêt (Lecteur 2)

7.12.10.1.4 Sélection des « Keyboard Sets » (à partir d'une entrée « Style » ou « SongBook »)

Vous pouvez sélectionner à distance les « Keyboard Sets » d'un « Style » ou d'une « entrée SongBook » (boutons situés sous l'écran).

- ▪ Avec « Styles », vous enverrez les messages « Bank Select MSB » (CC # 0), « Bank Select LSB » (CC # 32) et « Program Change » sur le canal de contrôle. Si un « style » est déjà sélectionné, envoyez simplement le message de « changement de programme ».

CC00 CC32 PC KBD PC KBD PC KBD PC KBD
Identique au Style auquel appartient le Keyboard Set 64 KBD SET 1 65 KBD SET 2 66 KBD SET 3 67 KBD SET 4

- ▪ Avec les entrées « SongBook », vous devez d'abord choisir une entrée. Envoyez d'abord (sur le canal de contrôle) une chaîne d'initialisation composée des messages de changement de commande NRPN # 99 (MSB, avec la valeur 2) et # 98 (LSB, avec la valeur 64) en succession rapide. Envoyez ensuite un canal de sélection, composée des deux messages « Control Change » CC # 06 (entrée de données MSB) pour les milliers et les centaines, et CC # 38 (entrée de données LSB) pour les dizaines et les unités.

Après avoir sélectionné l'entrée, vous enverrez un message de « Program Change » correspondant au « Keyboard Set » (à nouveau sur le canal Control). Si une « entrée SongBook » est déjà sélectionnée, envoyez simplement le message « Program Change ».

CC99 / 98 CC06 / 38 PC KBD PC KBD PC KBD PC KBD
Identique à l' « entrée SongBook » à laquelle appartient le clavier 64 KBD SET 1 65 KBD SET 2 66 KBD SET 3 67 KBD SET 4

7.13 Gestion de fichiers (A traduire)

7.13.1 GESTION DES FICHIERS DANS LA MÉMOIRE INTERNE 571
7.13.2 GÉRER LES FICHIERS 575
7.13.3 GÉRER LES MÉDIAS 587

7.13.1 Gestion des fichiers dans la mémoire interne

7.13.1.1 Copier, renommer et effacer 571
7.13.1.2 « Direct Styles », « Keyboard Sets » & « SongBook » 572
7.13.1.3 Renommer les banques « Favorite », « User », « Direct » 574

7.13.1.1 Copier, renommer et effacer

Copier des données musicales
Vous pouvez copier n'importe quel ensemble clavier, son, style, pad, voix ou guitare sur un emplacement favori / utilisateur / direct. Copier les données d'usine sur les emplacements Favoris / Utilisateur / Direct les rendrait modifiables.
Si vous souhaitez remplacer les données d'usine, supprimez la protection en décochant la case
Protéger> Paramètre d'usine dans la page Global> Préférences de support.
1 Ouvrez la bibliothèque de jeux de claviers, le son, le style, le pad ou la présélection vocale. fenêtre.
2 Parcourez les éléments de la fenêtre de sélection.
3 Appuyez sur le nom de l'élément que vous souhaitez copier.
▪ Pour sélectionner plus d'éléments, maintenez le bouton SHIFT enfoncé et touchez tous les éléments
être copié.
▪ Si vous voulez copier une banque entière, choisissez la commande Sélectionner tout (banque) dans le menu de la page pour sélectionner tous les éléments de la banque en cours.
▪ Vous pouvez désélectionner l'un des éléments sélectionnés en le touchant tout en conservant le
SHIFT pressé. Vous pouvez désélectionner tous les éléments en touchant un seul élément.

4 Choisissez la commande Copier et coller dans le menu de la page pour copier les éléments sélectionnés.
5 Sélectionnez l'emplacement cible. Si vous copiez plus d'un élément, tous les éléments suivants suivront séquentiellement le premier. S'il n'y a pas assez d'emplacements disponibles, la procédure sera annulée.

Attention: Si vous confirmez, tout élément déjà existant aux emplacements cibles sera écrasé!

Une bonne idée est de coller à un emplacement vide, identifié par une série de tirets (---).
6 Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le bouton EXIT pour revenir à la page précédente.

Renommer des données musicales

Vous pouvez changer le nom de tout ensemble clavier, son, style, pad ou préréglage vocal. Si les données d'usine sont protégées, supprimez la protection en décochant la case à cocher Protéger> Usine dans la page Global> Préférences de support.
Notez que vous ne pouvez pas renommer plusieurs éléments à la fois.
1 Dans la fenêtre Keyboard Set Library, Sound, Style, Pad ou Voice Preset Select, sélectionnez l'élément à renommer.
2 Choisissez la commande Renommer dans le menu de la page pour ouvrir le clavier virtuel.
3 Modifiez le nom, puis confirmez en appuyant sur OK.

Suppression de données musicales
Vous pouvez supprimer n'importe quel jeu de clavier, son, style, pad, voix ou preset de guitare. Si les données d'usine sont protégées, supprimez la protection en décochant la case Protéger. > Paramètre d'usine dans la page Global> Media Preferences.
1 Dans la fenêtre Bibliothèque de jeux de claviers, Sound, Style, Pad ou Voice Preset Select, sélectionnez l'élément à supprimer.
2 Choisissez la commande Supprimer dans le menu de la page, puis confirmez.

Attention: Si vous confirmez, tout élément sélectionné sera supprimé!

7.13.1.2 « Direct Styles », « Keyboard Sets » & « SongBook »

Les « données directes » sont des « Keyboard Sets », des « styles », des « entrées SongBook » et des listes de paramètres supplémentaires, résidant dans un périphérique de stockage comme le lecteur interne ou un lecteur USB amovible. Ils peuvent être considérés comme une extension de la mémoire interne.
Les Keyboard Sets direct et les styles sont immédiatement accessibles en appuyant sur le bouton **USER / DIRECT** dans la zone « STYLE » ou « KEYBOARD SET LIBRARY » ou en sélectionnant le type de données « Direct » dans la fenêtre « Keyboard Set Library Select » ou « Style Select ».
Les « entrées SongBook directes » et les l« Set Lists » sont automatiquement mélangées avec les « entrées internes » et les « Set Lists », créant ainsi une base de données plus complète.
Vous pouvez choisir n'importe quel dossier « SET » standard en tant que « dossier Direct ».

7.12.1.2.1 Sélectionner le dossier « Direct » 572
7.12.1.2.2 Désélectionner le dossier « Direct » 573
7.12.1.2.3 Créer « Direct Keyboard Set » et « Banque de Style » 573
7.12.1.2.4 Créer le « Direct SongBook » 573

7.13.1.2.1 Sélectionner le dossier « Direct »

Un dossier Direct doit être sélectionné avant d'être utilisé.

- 1 Connectez le périphérique de stockage externe contenant les « données Direct »
- 2 Allez à la page « Global> Préférences de mode> Média »
- 3 Appuyez sur le bouton « Direct Folder > Browse » pour ouvrir le sélecteur de fichiers
- 4 Parcourez les lecteurs et les dossiers, puis sélectionnez le dossier « SET » à utiliser comme ensemble de « banques Direct »
- 5 Appuyez sur le bouton « Select » pour confirmer

Veuillez noter que vous ne pouvez avoir qu'un seul « dossier Direct » de « Keyboard Sets », « Styles », « SongBook ».

- 6 Si vous sélectionnez un dossier d'un autre instrument Pa-Series, il vous est demandé si vous souhaitez convertir les données dans un format pouvant être lu par Pa4X. Si vous confirmez, vous êtes invité à choisir un nom et une position pour le nouveau dossier « SET ». (Si vous appuyez sur « Cancel », aucun « dossier direct » n'est sélectionné).
  Lorsque vous avez terminé, allez dans une fenêtre de sélection et voyez comment le type de données Direct peut être sélectionné à partir des onglets en haut de la liste.

Les « entrées Direct SongBook » et les « Set Lists » seront automatiquement ajoutées aux « entrées internes » et aux « Set Lists ».

7.13.1.2.2 Désélectionner le « dossier Direct »

Pour accélérer la sélection des banques utilisateur et éviter le bouton **USER / DIRECT** pour faire défiler une étape de plus pour accéder aux données Direct, désélectionnez les « banques Direct ».

- 1 Dans la page « Preferences globales> Mode> Média », appuyez sur le bouton « Dossier direct> Browse » pour ouvrir le sélecteur de fichiers
- 2 Appuyez sur le bouton « Unselect » pour supprimer toute attribution

7.13.1.2.3 Créer « Direct Keyboard Set » et « Banque de Style »

Charger des « Keyboard Sets » ou des « styles » dans les emplacements directs

- Dans la page « Média> Load », vous pouvez charger n'importe quel « Keyboard Set » ou « style » dans les « banques directes »

Copiez et collez sur des emplacements directs

- Dans la fenêtre Select Keyboard Select ou Style Select, choisissez la commande Copy and Paste du menu de la page pour copier et coller n'importe quel Keyboard Set ou Style dans les banques Direct.

Enregistrer un ensemble de clavier ou un style dans un emplacement direct

- Après avoir édité les sons du clavier, choisissez la commande « Write Kbd Set to Library » dans le menu de la page et écrivez le « Keyboard Set » sur les « banques Direct »
- Dans « Style Record », choisissez la commande « Write Style » dans le menu de la page et écrivez le style nouveau ou édité sur les « banques Direct »

7.13.1.2.4 Créer le « Direct SongBook »

- Dans la page « Media> Record », enregistrez un « SongBook » dans un nouveau dossier « SET » et déplacez-le sur un périphérique de stockage

7.13.1.2.5 Utilisation des ensembles et des styles de clavier direct

- Lorsque vous choisissez un « style » ou un « Keyboard Set » à partir de la bibliothèque, appuyez une seconde fois sur le bouton **USER / DIRECT** pour faire apparaître le type de « banque Direct »

- Comme alternative, appuyez sur le bouton « Type direct « en haut de la liste dans un « style »

Sélection ou Clavier Définir la fenêtre de sélection de la bibliothèque.

7.13.1.2.6 Utilisation du « SongBook direct »

Sélection des entrées et des listes de sélection

Les entrées Direct SongBook et Set Lists sont mélangées avec les « entrées SongBook » internes et les listes de paramètres. Ils apparaissent comme une base de données étendue unique.

Création ou suppression d'entrées et de listes de sélection

Lorsque vous créez ou supprimez des « entrées » ou des « listes », vous devez choisir si vous souhaitez l'enregistrer dans le « SongBook » interne ou externe.

7.13.1.3 Renommer les banques « Favorite », « User », « Direct »

Vous pouvez renommer les banques User / Favorite et Direct User / Favorite, pour créer vos propres ensembles de Keyboard Sets, Styles ou Pads.

- 1 Ouvrez la fenêtre « Keyboard Set, Style ou Pad Select » et sélectionnez l'utilisateur.ou Type de données direct.

- 2 Choisissez la commande « Rename » les banques d'utilisateurs dans le menu de la page pour ouvrir la boîte de dialogue « User Bank Rename ».

- 3 Affectez les onglets Utilisateur / Favori ou Utilisateur direct / Favori au nom que vous voulez. Touchez l'icône Text Edit () à côté de la banque à renommer et utilisez le clavier virtuel pour modifier le nom. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur « OK » pour confirmer.
  Le nom attribué peut être réparti sur deux lignes, en les séparant avec le caractère de paragraphe (¶). Par exemple, pour écrire "World Music" sur deux lignes, entrez "World¶Music".
  Veillez à ne pas écrire des mots dépassant la largeur des onglets latéraux du Fenêtre de sélection de la bibliothèque de sélection de clavier ou de sélection de style
- 4 Lorsque vous revenez à la boîte de dialogue « User Bank Rename », confirmez l'opération en appuyant sur le bouton « OK »

7.13.2 Gestion des fichiers

7.13.2.1 Vue d'ensemble de la gestion de fichiers 575
7.13.2.2 Charger les ressources musicales et les « Settings » 577
7.13.2.3 Sauvegarder les ressources musicales et les « Settings » 580
7.13.2.4 Copier les fichiers et dossiers 582
7.13.2.5 Effacer les fichiers et dossiers 583
7.13.2.6 Sélectionner plusieurs éléments à la fois 584
7.13.2.7 Exportation de « Playlist » 585

7.13.2.1 Vue d'ensemble de la gestion de fichiers

Vue d'ensemble sur la gestion des fichiers
Vous pouvez accéder aux pages médias en appuyant sur le bouton MEDIA. Les pages multimédias sont l'endroit où vous gérez les fichiers et les périphériques de stockage.

Structure de la page média
La plupart des pages multimédias partagent certains éléments de base.

Étiquettes

Liste de fichiers

Barre de défilement

Chemin actuel

Dispositif

Parcourir les fichiers
Vous pouvez voir les fichiers et dossiers au centre des pages médias.
▪ Faites défiler la liste des fichiers en utilisant la barre de défilement.
▪ Ouvrez le dossier sélectionné en appuyant sur le bouton Ouvrir.
▪ Fermez le dossier ouvert en appuyant sur le bouton Fermer.

Sélection et désélection de fichiers
▪ Sélectionnez un fichier ou un dossier en le touchant.
▪ Désélectionnez-la en touchant une zone vide de la liste des fichiers ou en touchant Menu local Périphérique et choisissez à nouveau le périphérique actuel.

Changer la vue de la liste

Vous pouvez toucher l'une des étiquettes en haut de la liste de fichiers pour modifier l'ordre dans lequel les fichiers sont affichés. Par exemple, en touchant l'étiquette du nom, la liste est triée par ordre alphabétique en fonction des noms de fichier. L'étiquette sélectionnée apparaît en surbrillance, indiquant la commande actuellement sélectionnée.

Si vous appuyez à nouveau sur l'étiquette en surbrillance, l'ordre alphabétique change de croissant à décroissant, ou inversement. La petite flèche à côté du nom de l'étiquette indique l'ordre sélectionné.

Chemin actuel
L'emplacement dans le lecteur que vous explorez actuellement est toujours affiché dans la liste des fichiers.

Sélection d'un périphérique de stockage (lecteur)
Un périphérique peut être sélectionné à l'aide du menu local Périphérique, affiché dans le coin inférieur gauche de la plupart des pages Médias:

Périphérique pop-up
menu

Appareil pris en charge
Pa4X prend en charge les périphériques externes, tels que les disques durs ou les clés USB, formatés en FAT16 ou FAT32 avec des noms de fichiers longs. Les formats NTSF (Windows NT / 2000 / XP / Vista / 7/8 / 8.1 / 10), HFS (Mac OS 9) et HFS + (Mac OS X) ne sont pas pris en charge.

Vous pouvez accéder aux types de périphériques de stockage de masse suivants:

Types de fichiers
Le tableau suivant décrit tous les types de fichiers et de dossiers que Pa4X peut lire ou écrire.

Pa4X peut également lire (mais pas écrire) les types de données suivants.

Données ordinaires et données réservées
Chaque périphérique (et la mémoire interne) peut contenir des fichiers et des dossiers. Les données à l'intérieur de Pa4X sont légèrement plus structurées que les données d'un ordinateur, en raison du type préconfiguré de données dans la mémoire de l'instrument. Le diagramme ci-dessous montre la structure globale d'un appareil Pa4X.
Les données d'usine ne sont visibles que lorsque le paramètre Protéger> Usine est désélectionné, et uniquement lors du chargement ou de l'enregistrement d'une seule banque ou lors de l'effacement de quelque chose (cela peut être fait dans la page Global> Préférences Mode> Média, page 953) .

7.13.2.2 Charger les ressources musicales et les « Settings »

Chargement de fichiers ou de dossiers
Vous pouvez charger tout le contenu de la mémoire, un type distinct de ressources musicales, une banque séparée ou une seule ressource.

Choisissez les données à charger
1 Accédez à la page Média> Charger.
2 Si vous chargez à partir d'un périphérique externe, connectez l'appareil à l'un des ports USB HOST.
3 Utilisez le menu local Périphérique pour choisir le périphérique source.
4 Appuyez sur un élément (fichier ou dossier) dans la liste de fichiers pour le sélectionner.
5 Parcourez les dossiers. Appuyez sur le bouton Ouvrir pour ouvrir le dossier sélectionné. Appuyez sur le bouton Fermer pour fermer le dossier actuel.
6 Lorsque vous voyez l'élément que vous recherchez, sélectionnez-le et appuyez sur le bouton Charger pour le charger.

Charger les données
1 Lors du chargement de banques ou d'éléments uniques, choisissez un emplacement cible en mémoire.

Dans cet exemple, vous choisissez une cible où charger une banque de styles:

Nom de la banque de style chargée

Nom de la banque cible en mémoire

Dans cet exemple, vous choisissez une cible où charger un style unique:

Nom du style chargé

Nom de l'emplacement cible en mémoire

Touchez ici pour ouvrir la fenêtre de sélection

2 Appuyez sur OK pour confirmer. Après confirmation, tout élément que vous écrasez sera supprimé.

Chargement d'un dossier SET
Un dossier SET peut contenir toutes les données de la mémoire interne. Le chargement peut soit supprimer toutes les données contenues dans la mémoire interne, soit fusionner les données chargées avec les données déjà en mémoire.

Chargement d'un type de données

Un dossier peut contenir toutes les données d'un type particulier (Styles, jeux de clavier ...). Le chargement peut soit supprimer toutes les données du même type contenues dans la mémoire interne, soit fusionner les données chargées avec les données déjà en mémoire.

Chargement d'une banque
Vous pouvez charger des banques de données uniques. Toutes les données contenues dans la banque cible en mémoire sont supprimées.

Chargement des données d'autres instruments

Chargement de données globales à partir d'instruments Pa-Series
Étant donné qu'ils sont uniques à chaque instrument, les données globales (préférences, préréglages MIDI, réglages MaxxAudio, etc.) ne peuvent pas être chargées à partir d'autres instruments Pa-Series KORG. Ils sont donc rejetés lors du chargement d'un dossier SET généré par un instrument autre que Pa4X.

Chargement de données à partir d'instruments Pa-Series
Vous pouvez charger la plupart des données des instruments KORG Pa-Series. Le tableau suivant montre ce que vous pouvez charger des autres instruments.
S'il vous plaît gardez à l'esprit que, selon les données réelles, vous ne pourriez pas être en mesure de charger directement les dossiers SET; dans ce cas, ouvrez le dossier et chargez chaque banque ou élément individuel séparément.
Après le chargement, enregistrez les données converties dans un nouveau dossier SET après avoir chargé toutes les données nécessaires.

Charger à partir de données chargées
Pa3X Vous pouvez charger la plupart des données comme s'il s'agissait de données Pa4X. Il y a cependant quelques exceptions à considérer:
• Les performances et les STS sont convertis en jeux de claviers.
• En raison de l'ordre différent dans la mémoire, les styles d'usine doivent être réaffectés manuellement aux entrées SongBook en utilisant le logiciel KORG SongBook Editor.
• Les banques de styles favoris sur # 10 sont manquantes et ne sont pas chargées. Comme les banques Pa4X sont plus grandes, chargez les styles individuels dans les emplacements supplémentaires des autres banques.
• Les banques de performance sur # 11 sont manquantes et ne sont pas chargées. Les banques Pa4X Keyboard Set étant plus grandes, chargez les Performances individuelles dans les emplacements supplémentaires des autres banques.
• Comme le nombre d'effets Insert et Master FX est différent, la configuration des effets peut être différente.
• Les préréglages du processeur vocal avec le type d'harmonie MP3 Audio sont réinitialisés.
• Les paramètres globaux ne sont pas chargés.

Charger à partir de données chargées
Pa3XLe, Pa900, Pa600, Pa300, HAVIAN 30 Vous pouvez charger la plupart des données comme s'il s'agissait de données Pa4X. Il y a cependant quelques exceptions à considérer:
• Les performances et les STS sont convertis en jeux de claviers.
• En raison de l'ordre différent dans la mémoire, les styles d'usine doivent être réaffectés manuellement aux entrées SongBook en utilisant le logiciel KORG SongBook Editor.
• Les banques de styles favoris sur # 10 sont manquantes et ne sont pas chargées. Comme les banques Pa4X sont plus grandes, chargez les styles individuels dans les emplacements supplémentaires des autres banques.

• Lorsqu'elles sont disponibles, les préréglages du processeur vocal avec le type d'harmonie MP3 Audio sont réinitialisés.
• Les paramètres globaux ne sont pas chargés.
Pa2X, Pa800, Pa500, Pa588 Vous pouvez charger la plupart des données comme s'il s'agissait de données Pa4X. Il y a cependant quelques exceptions à considérer:
• Les performances et les STS sont convertis en jeux de claviers.
• En raison de l'ordre différent dans la mémoire, les styles d'usine doivent être réaffectés manuellement aux entrées SongBook en utilisant le logiciel KORG SongBook Editor.
• Les banques de styles favoris sur # 10 sont manquantes et ne sont pas chargées. Comme les banques Pa4X sont plus grandes, chargez les styles individuels dans les emplacements supplémentaires des autres banques.
• Les banques de performance sur # 11 sont manquantes et ne sont pas chargées. Les banques Pa4X Keyboard Set étant plus grandes, chargez les Performances individuelles dans les emplacements supplémentaires des autres banques.
• Les paramètres globaux ne sont pas chargés.
Pa1X, Pa1X Pro, Pa1X Elite Vous pouvez charger la plupart des données comme s'il s'agissait de données Pa4X. Il y a cependant quelques exceptions à considérer:
• Les performances et les STS sont convertis en jeux de claviers.
• En raison de l'ordre différent dans la mémoire, les styles d'usine doivent être réaffectés manuellement aux entrées SongBook en utilisant le logiciel KORG SongBook Editor.
• Les banques de performance sur # 11 sont manquantes et ne sont pas chargées. Les banques Pa4X Keyboard Set étant plus grandes, chargez les Performances individuelles dans les emplacements supplémentaires des autres banques.
• Les paramètres globaux ne sont pas chargés.
Pa80, Pa60, Pa50, Pa50SD,
microARRANGER, Liverpool Vous pouvez charger la plupart des données comme s'il s'agissait de données Pa4X. Il y a cependant quelques exceptions à considérer:
• Les performances et les STS sont convertis en jeux de claviers.
• Les programmes doivent être convertis en sons. Commencez par charger le dossier SET, puis chargez séparément les fichiers PCG depuis le dossier PROGRAM.
• Les paramètres globaux ne sont pas chargés.

Chargement de données à partir d'instruments i-Series
Pa4X est compatible avec les styles des anciens instruments KORG i-Series. Vous pouvez les charger comme s'il s'agissait de données Pa4X ordinaires.
1 Copiez les anciennes données de la série i sur un périphérique USB ou transférez-les sur le lecteur interne de Pa4X.
2 Allez à la page Média> Charger.
3 Utilisez le menu local Périphérique pour sélectionner le périphérique contenant les données de la série i.
4 Si vous lisez un fichier i30, sélectionnez le dossier SET, puis appuyez sur Ouvrir.
bouton.
5 Sélectionnez le dossier STY.
6 À ce stade, vous pouvez charger tout le dossier STY, ou l'ouvrir et choisir un style unique.
▪ Pour charger le dossier entier, touchez le bouton Charger.
▪ Pour charger un seul style, touchez Ouvrir dans l'affichage pour ouvrir le dossier STY. Comme une conversion va être démarrée à ce stade, veuillez attendre quelques secondes que l'opération soit terminée.
Sélectionnez le style à charger, puis touchez Charger. Vous serez invité à sélectionner un emplacement cible en mémoire. Une fois l'emplacement cible sélectionné, touchez Charger pour charger le style. Le message "Are you sure?" Apparaît. Appuyez sur OK pour confirmer. Notez que le chargement d'un dossier SET à partir d'un fichier i30 peut prendre un certain temps en raison de la conversion du format.

7 Allez en mode Style Play, et sélectionnez (l'un des) le style chargé. Ajustez la valeur du tempo, puis choisissez la commande Write Current Style Settings dans le menu de la page pour écrire les modifications.
8 En raison de la différence entre les sons, vous voudrez probablement apporter quelques ajustements aux anciens styles, une fois qu'ils sont chargés dans Pa4X (en changeant le son, le volume, le panoramique, le tempo, la cartographie de batterie, Wrap Around ...).
9 Pour rendre effective l'affectation du son aux pistes de style, assurez-vous que le paramètre Original Style Sounds n'est pas coché (Volet Volume, Affichage de la piste Style).
10 Enregistrez à nouveau les paramètres de style en choisissant les paramètres de style en cours.
commande à partir du menu de la page.

Fusion de données
Lors du chargement de toutes les données utilisateur ou de toutes les données d'un type spécifié, la plupart des données chargées à partir d'un périphérique de stockage sont fusionnées avec les données déjà présentes dans la mémoire. Par exemple, s'il y a des données dans les trois banques de style USER en mémoire (USER01, USER02, USER03) et qu'il n'y a que la banque de style USER01 dans le périphérique de stockage, la banque USER01 sera écrasée, tandis que les banques USER02 et USER03 seront laissé inchangé.
Par conséquent, il y aura un dossier STYLE en mémoire contenant la banque USER01 que vous venez de charger et les anciennes banques USER02 et USER03.

Chargement des données en fonction des échantillons d'utilisateurs
Lors du chargement d'un dossier SET contenant des sons basés sur des échantillons utilisateur, tous les échantillons utilisateur existants en mémoire sont supprimés. Si des échantillons utilisateur non sauvegardés sont en mémoire, enregistrez-les avant de charger le dossier, en sélectionnant l'option PCM lors d'une opération Enregistrer tout (voir plus loin dans ce chapitre).
Pour voir si un dossier SET contient des exemples utilisateur, ouvrez-le et recherchez un dossier PCM.
Si vous souhaitez charger un nouvel échantillon utilisateur sans supprimer ceux déjà présents dans la mémoire, chargez des sons uniques au lieu d'un dossier SET entier.

Fusion d'échantillons d'utilisateurs provenant de diverses sources
Lorsque vous chargez un dossier SET, tous les échantillons utilisateur en mémoire sont supprimés. Pour fusionner des échantillons de plusieurs sources, procédez comme suit.
1 Chargez un dossier SET contenant les échantillons que vous souhaitez fusionner avec d'autres échantillons.
2 Chargez des sons uniques à partir d'autres dossiers SET.
3 Allez en mode Sampling et chargez ou importez des échantillons d'autres sources.
4 Sauvegardez tout le contenu de la mémoire sur le même ou dans un nouveau dossier SET.

7.13.2.3 Sauvegarder les ressources musicales et les « Settings »

Enregistrement de fichiers ou de dossiers
Vous pouvez enregistrer tout le contenu de la mémoire, un type distinct de ressources musicales, une banque distincte ou une ressource unique.

Les données propriétaires de Pa4X doivent être sauvegardées dans des dossiers spéciaux avec l'extension '.set'. Ces dossiers spéciaux peuvent être sauvegardés dans des dossiers ordinaires.

Choisissez les données à enregistrer
1 Allez à la page Media> Save.
2 Appuyez sur un élément (fichier ou dossier) dans la liste de fichiers pour le sélectionner.
3 Parcourez les dossiers. Appuyez sur le bouton Ouvrir pour ouvrir le dossier sélectionné. Appuyez sur le bouton Fermer pour fermer le dossier actuel.
4 Lorsque vous voyez l'élément que vous recherchez, sélectionnez-le et appuyez sur Enregistrer dans
bouton pour l'enregistrer.

Choisissez le périphérique cible
Après avoir appuyé sur Enregistrer, l'appareil cible apparaît:
1 Si vous enregistrez sur un périphérique externe, connectez l'appareil au port USB HOST.
2 Utilisez le menu local Périphérique pour choisir le périphérique cible.

Choisissez un dossier SET existant
Vous pouvez enregistrer des données dans un dossier SET existant. Si vous enregistrez des données qui ne sont pas encore dans le dossier cible, les données seront fusionnées. Sinon, il sera écrasé.
Veuillez noter qu'en raison des changements profonds de format de fichier, vous ne pouvez pas écrire dans les dossiers SET existants créés avec d'anciens instruments Pa-Series.
▪ Sélectionnez un dossier SET existant et appuyez sur la commande Enregistrer pour confirmer.

Créer un nouveau dossier SET
Vous pouvez créer un nouveau dossier SET vide pour enregistrer vos données sans écraser quoi que ce soit.
1 Appuyez sur le bouton Nouveau SET pour créer un nouveau dossier SET. La boîte de dialogue Créer un nouveau dossier SET apparaît:
2 Appuyez sur l'icône Text Edit () pour ouvrir le clavier virtuel et modifier le nom. Une fois le nom modifié, confirmez en appuyant sur le bouton OK sous le clavier virtuel.

3 Lorsque vous revenez à la boîte de dialogue Créer un nouveau dossier SET, appuyez sur le bouton OK pour créer le nouveau dossier SET et quitter la boîte de dialogue.

Sauvegarder les données
▪ Sauvegardez tout le contenu de la mémoire, un type ou des données, des banques uniques ou des éléments comme décrit ci-dessous.

Sauvegarde de toutes les données
1 Après avoir sélectionné un dossier SET existant ou en avoir créé un nouveau, appuyez sur le bouton Save pour confirmer. Une boîte de dialogue apparaît, vous demandant de sélectionner le type de données à enregistrer:
▪ Boîte de dialogue Enregistrer tout avec l'option Protéger> Usine activée:
▪ Boîte de dialogue Enregistrer tout avec l'option Protéger> Usine désactivée:

2 Vérifiez tous les types de données que vous souhaitez enregistrer, puis appuyez sur OK pour confirmer.

Sauvegarde de toutes les données d'un type sélectionné
1 Lorsque vous enregistrez un type de données (Jeux de claviers, Styles ...), choisissez un emplacement cible dans le périphérique de stockage.
2 Appuyez sur OK pour confirmer. Après confirmation, tout élément que vous écrasez sera supprimé.

Enregistrement d'éléments uniques
1 Lorsque vous enregistrez des éléments individuels, choisissez un emplacement cible dans le périphérique de stockage. Dans cet exemple, vous choisissez une cible où enregistrer un style unique:

Nom du style
être sauvé

Nom de l'emplacement cible dans le périphérique de stockage

2 Appuyez sur OK pour confirmer. Après confirmation, tout élément que vous écrasez sera supprimé.

7.13.2.4 Copier les fichiers et dossiers

Copie de fichiers ou de dossiers
Vous pouvez copier des fichiers et des dossiers. Les dossiers peuvent être des dossiers génériques ou SET. De plus, vous pouvez copier le contenu du dossier générique dans lequel vous vous trouvez. Vous pouvez copier à l'intérieur du même périphérique ou d'un périphérique à un autre (les deux périphériques doivent être connectés à Pa4X pendant l'opération de copie).
Pour préserver l'intégrité de la structure des données, pendant les opérations de copie, vous ne pouvez pas ouvrir les dossiers SET et ne copier qu'un seul des fichiers qu'il contient. Vous pouvez seulement ouvrir et entrer dans des dossiers génériques.

Choisissez les données à copier
1 Allez à la page Média> Copier.

Chemin actuel

Dispositif

2 Si vous copiez à partir d'un périphérique externe, connectez l'appareil à l'un des ports USB HOST.
3 Utilisez le menu local Périphérique pour choisir le périphérique source.
4 Appuyez sur un élément (fichier ou dossier) dans la liste de fichiers pour le sélectionner.
Si rien n'est sélectionné, le contenu du dossier actuel sera copié.

5 Parcourez les dossiers. Appuyez sur le bouton Ouvrir pour ouvrir le dossier sélectionné. Appuyez sur le bouton Fermer pour fermer le dossier actuel.
6 Lorsque vous voyez l'article que vous recherchez, sélectionnez-le et appuyez sur Copier vers
bouton pour le copier.

Choisissez le périphérique cible
Après avoir appuyé sur Copier vers, le périphérique cible apparaît:

Chemin actuel

Dispositif

1 Si vous copiez vers un périphérique externe, connectez l'appareil à l'un des périphériques USB HOST
ports.
2 Utilisez le menu local Périphérique pour choisir le périphérique cible.

Choisissez une cible et confirmez la copie
▪ Sélectionnez un dossier existant et appuyez sur la commande Copier pour confirmer. Si aucun dossier n'est sélectionné, vous copiez dans le dossier actuel.
Pendant la copie, une boîte de dialogue affiche la progression de la copie:

Écrasement de fichiers ou de dossiers existants
Lors de la copie de fichiers, un fichier ou un dossier portant le même nom que le fichier ou le dossier en cours de copie peut se trouver sur le périphérique cible. Dans ce cas, Pa4X vous demandera si vous voulez l'écraser.
Lorsqu'un fichier ou un dossier dupliqué est rencontré, la boîte de dialogue suivante apparaît:

Ecraser Signification
Annuler La procédure est interrompue.
Non Le fichier ou le dossier n'est pas écrasé. Le fichier ou le dossier source n'est pas copié. La procédure va continuer avec les autres fichiers et dossiers.
Oui Le fichier ou le dossier est remplacé. La procédure va continuer avec les autres fichiers et dossiers.
Oui (à) Tous Le fichier ou le dossier est remplacé. Tout fichier ou dossier dupliqué suivant sera également remplacé, sans que cette boîte de dialogue n'apparaisse à nouveau. La procédure va continuer avec les autres fichiers et dossiers.

7.13.2.5 Effacer les fichiers et dossiers

Suppression de fichiers ou de dossiers
Vous pouvez supprimer des fichiers et des dossiers d'un périphérique de stockage.

Choisissez les données à supprimer
1 Allez à la page Média> Supprimer.

2 Si vous supprimez d'un périphérique externe, connectez l'appareil à l'un des ports USB HOST.
3 Utilisez le menu local Périphérique pour choisir le périphérique source.
4 Appuyez sur un élément (fichier ou dossier) dans la liste de fichiers pour le sélectionner.
5 Parcourez les dossiers. Appuyez sur le bouton Ouvrir pour ouvrir le dossier sélectionné. Appuyez sur le bouton Fermer pour fermer le dossier actuel.
6 Lorsque vous voyez l'élément que vous recherchez, sélectionnez-le et appuyez sur Supprimer.
bouton pour le supprimer.

7.13.2.6 Sélectionner plusieurs éléments à la fois

Dans les pages Copier et Supprimer, vous pouvez sélectionner plusieurs fichiers ou dossiers en même temps avant d'exécuter l'opération. Les fichiers ou les dossiers peuvent être sélectionnés consécutivement (c'est-à-dire à la suite) ou de manière discontinue (c'est-à-dire avec d'autres fichiers ou dossiers au centre).
Pour choisir de sélectionner des fichiers de façon consécutive ou discontinue, utilisez le bouton Sélectionner le mode situé à droite des boutons de commande de la page, pour choisir le mode de fonctionnement du bouton SHIFT.

Sélectionnez le mode Signification

Choisissez cette option pour sélectionner des fichiers ou des dossiers de manière consécutive (c'est-à-dire, dans une rangée).

Choisissez cette option pour sélectionner des fichiers ou des dossiers de façon discontinue (c'est-à-dire avec d'autres fichiers ou dossiers au centre).

Sélectionnez plusieurs fichiers ou dossiers de manière consécutive
1 Touchez le bouton Select Mode pour choisir la fonction SHIFT.
2 Sélectionnez le premier fichier ou dossier à sélectionner.
3 Appuyez sur le bouton SHIFT et maintenez-le enfoncé.
4 Sélectionnez le dernier fichier ou dossier à sélectionner.
5 Relâchez le bouton SHIFT.

Sélectionnez plusieurs fichiers ou dossiers de manière discontinue
1 Touchez le bouton Select Mode pour choisir la fonction SHIFT.
2 Sélectionnez le premier fichier ou dossier à sélectionner.
3 Appuyez sur le bouton SHIFT et maintenez-le enfoncé.
4 Sélectionnez un deuxième fichier ou dossier à sélectionner.
5 Tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée, continuez à sélectionner les autres fichiers ou dossiers à sélectionner.
6 Relâchez le bouton SHIFT.

Désélectionner les fichiers ou dossiers
▪ Pour désélectionner un ou plusieurs fichiers ou dossiers, sans tout désélectionner, maintenez SHIFT enfoncé et touchez le fichier ou le dossier à désélectionner.
▪ Pour tout désélectionner, sélectionnez un autre fichier ou dossier. Tous les fichiers et dossiers sélectionnés seront désélectionnés.

7.13.2.7 Exportation de « Playlist »

Exportation d'une liste de morceaux sous forme de fichier texte
Une liste des morceaux contenus dans un dossier ou une liste de Jukebox, ou les listes SongBook et Set, peuvent être exportés, être imprimés et être utilisés comme liste de lecture du spectacle.

Exporter une liste de chansons contenues dans un dossier
1 Ouvrez la fenêtre Song Select.
2 Parcourez les fichiers et dossiers et ouvrez le dossier dont vous souhaitez exporter le contenu sous forme de fichier texte.
3 Choisissez la commande Exporter la liste de morceaux dans le menu de la page pour ouvrir le
Boîte de dialogue Write Song List.
4 Utilisez le menu déroulant Périphérique pour choisir un périphérique où enregistrer la liste en tant que fichier TXT. Le fichier sera sauvegardé dans la racine de l'appareil.
Une fois enregistré, le fichier texte portera le nom du dossier sélectionné. Par exemple, un dossier nommé «Dummy» va générer un fichier «Dummy.txt». Si vous enregistrez à partir de la racine de l'appareil, un fichier 'Root.txt' sera généré.
Si un fichier portant le même nom existe déjà sur le périphérique cible, il sera remplacé sans attendre de confirmation.
La liste inclura le numéro progressif assigné à chaque chanson, les noms de fichiers, le nombre total de fichiers dans la liste.

Exporter une liste Jukebox
1 Lorsqu'un fichier Jukebox est assigné au lecteur 1, choisissez la liste Export Jukebox commande à partir du menu de la page pour ouvrir la boîte de dialogue Write Jukebox List.
2 Utilisez le menu local Périphérique pour choisir un périphérique où enregistrer la liste en tant que fichier TXT. Le fichier sera sauvegardé dans la racine de l'appareil.
Une fois sauvegardé, le fichier texte portera le nom du fichier Jukebox sélectionné. Par exemple, un fichier Jukebox nommé 'Dummy.jbx' génèrera un fichier 'Dummy.txt'. Un nouveau fichier Jukebox non nommé génèrera un fichier "Nouveau_nom.txt".
Si un fichier portant le même nom existe déjà sur le périphérique cible, il sera remplacé sans attendre de confirmation.
La liste inclura le numéro progressif assigné à chaque chanson, les noms de fichiers, le nombre total de fichiers dans la liste.

Exportation d'une liste de livres SongBook ou d'une liste personnalisée
1 Lorsque vous êtes sur la page SongBook> Livre ou SongBook> Set List, choisissez le filtrage de liste souhaité.
2 Choisissez la commande Exporter en tant que fichier texte dans le menu de la page pour ouvrir le
Exporter en tant que fichier texte

3 Utilisez le menu local Périphérique pour choisir un périphérique où enregistrer la liste en tant que fichier TXT. Le fichier sera sauvegardé dans la racine de l'appareil.
4 Vous pouvez changer le nom de la liste. Appuyez sur l'icône Text Edit () pour ouvrir le clavier virtuel et modifier le nom. Lorsque vous avez fini d'éditer le nom, confirmez en appuyant sur le bouton OK sous le clavier virtuel.

5 Lorsque de nouveau dans la boîte de dialogue Exporter en tant que fichier texte, confirmez l'exportation en appuyant sur le bouton OK.
Un fichier TXT contenant les données filtrées sera créé. Si un fichier portant le même nom existe déjà sur le périphérique cible, il sera écrasé sans attendre la confirmation.

Lecture du fichier texte sur un ordinateur personnel
Pour afficher et imprimer correctement la liste sur un ordinateur personnel, utilisez un caractère de taille fixe (c'est-à-dire non proportionnel) dans votre éditeur de texte.

7.13.3 Gestion des Médias

7.13.3.1 Formater les périphériques de stockage 587
7.13.3.2 Sauvegarder et restaurer les ressources musicales 588
7.13.3.3 Connecter un des disques internes à un ordianteur 589
7.13.3.4 Organisation des périphériques de stockage 590
7.13.3.5 Modifier les préférences d’affichage des « Medias » 592
7.13.3.6 Protection des périphériques de stockage et des fichiers 592
7.13.3.7 Précautions pour les périphériques 593

7.13.3.1 Formater les périphériques de stockage

Formatage d'un périphérique de stockage
La fonction Format vous permet d'initialiser un périphérique. Pa4X utilise un format de périphérique compatible PC (DOS FAT16 et FAT32).

Attention: Le formatage d'un périphérique de stockage supprime toutes les données qu'il contient!

Choisissez l'appareil à formater
1 Allez à la page Média> Format.
2 Si vous formatez un périphérique externe, connectez l'appareil à l'un des périphériques USB HOST
ports.
3 Utilisez le menu local Périphérique pour choisir l'appareil.

Attribuer un nom à l'appareil
1 Utilisez le paramètre Volume Label pour attribuer un nom à un périphérique externe à formater.
Comme il s'agit d'un nom réservé, vous ne pouvez pas renommer l'étiquette (nom) du volume interne. Lors du formatage du lecteur interne, l'étiquette ne peut pas être éditée.

En outre, si vous essayez de renommer le volume interne lorsque Pa4X est connecté à un PC via le port USB, le nom d'origine est automatiquement restauré.
2 Appuyez sur l'icône Text Edit () pour ouvrir le clavier virtuel et modifier le nom. Une fois le nom modifié, confirmez en appuyant sur le bouton OK sous le clavier virtuel.
Veuillez noter que renommer un périphérique, contenant des morceaux MIDI ou des morceaux MP3 utilisés dans le SongBook, rompra les liens vers les fichiers. Nous suggérons de donner à l'appareil le même nom que celui qu'il avait avant le formatage. Dans le cas où vous avez changé le nom, veuillez utiliser SongBook Editor (disponible gratuitement sur notre site web) pour éditer les liens.

Formater l'appareil
1 Appuyez sur le bouton Exécuter pour lancer le formatage.
2 Vérifiez le (s) message (s) d'avertissement suivant.

Vous trouverez un ensemble d'utilitaires de sauvegarde et de restauration de fichiers dans Media> Utility
page.

7.13.3.2 Sauvegarder et restaurer les ressources musicales

Sauvegarde des ressources musicales
Vous pouvez sauvegarder les données internes (ressources musicales et paramètres) sur un périphérique de stockage. La sauvegarde ne doit être utilisée qu'à des fins d'archivage, car vous ne pourrez pas charger des données individuelles à partir d'une archive de sauvegarde. Pour enregistrer des données qui doivent rester accessibles avec les opérations normales Media> Load, par exemple pour charger les données utilisateur après la mise à jour des ressources musicales, utilisez les médias.
> Enregistrer les opérations à la place.
Cette fonction sauvegarde uniquement la mémoire interne et non les lecteurs internes ou externes. Il sauvegardera les styles, les ensembles de clavier, les sons, les pads, les préréglages vocaux, le global. Il ne sauvegardera pas les morceaux MIDI et MP3 contenus dans les lecteurs internes ou externes. En outre, il ne sauvegardera pas les banques directes, qui résident déjà dans les lecteurs internes ou externes. Pour sauvegarder ces données, veuillez effectuer une sauvegarde des unités internes ou externes en les connectant à un ordinateur (voir la page Média> USB).

Choisissez la commande de sauvegarde
1 Allez à la page Média> Utilitaire.
2 Sélectionnez l'option Sauvegarde complète des ressources, puis touchez le bouton Exécuter pour voir le sélecteur de fichiers.

Choisissez le périphérique cible et le dossier
Après avoir appuyé sur Exécuter, le périphérique cible apparaît:
1 Si vous effectuez une sauvegarde sur un périphérique externe, connectez l'appareil à l'un des ports USB HOST.
2 Utilisez le menu local Périphérique pour choisir le périphérique cible.
3 Parcourez les dossiers. Appuyez sur le bouton Ouvrir pour ouvrir le dossier sélectionné. Appuyez sur le bouton Fermer pour fermer le dossier actuel.
4 Sélectionnez le dossier dans lequel sauvegarder les données, puis appuyez sur la commande Sauvegarder pour confirmer.
Si rien n'est sélectionné, les données seront sauvegardées dans le dossier actuel.

Attribuer un nom à l'archive de sauvegarde
Après avoir appuyé sur Sauvegarder, une boîte de dialogue apparaîtra, vous demandant d'attribuer un nom au fichier de sauvegarde.
1 Touchez l'icône Text Edit () pour ouvrir le clavier virtuel et modifier le nom. Une fois le nom modifié, confirmez en appuyant sur le bouton OK sous le clavier virtuel.
2 Lorsque vous êtes à nouveau dans la boîte de dialogue Sauvegarde, appuyez sur le bouton OK pour démarrer la sauvegarde.
3 Une fois la sauvegarde terminée, enregistrez le périphérique de stockage dans un endroit sûr.

Restaurer les ressources musicales

Vous pouvez restaurer des données à partir d'une archive de sauvegarde créée à l'aide de la commande Sauvegarde complète des ressources.

Choisissez la commande de restauration
1 Allez à la page Média> Utilitaire.
2 Sélectionnez l'option Restauration des ressources, puis appuyez sur le bouton Exécuter pour voir le sélecteur de fichiers.

Choisissez le périphérique source et le dossier
1 Si vous restaurez depuis un périphérique externe, connectez l'appareil à l'un des Ports USB HOST.
2 Utilisez le menu local Périphérique pour choisir le périphérique cible.
3 Parcourez les dossiers. Appuyez sur le bouton Ouvrir pour ouvrir le dossier sélectionné. Appuyez sur le bouton Fermer pour fermer le dossier actuel.
4 Lorsque l'archive de sauvegarde apparaît, sélectionnez-la et appuyez sur la commande Restaurer.

Choisissez les données à restaurer
5 Après avoir appuyé sur Restaurer, une boîte de dialogue apparaîtra, avec une liste de types de données à restaurer. Vérifiez uniquement les types de données que vous souhaitez restaurer.
6 Appuyez sur OK pour commencer la restauration.

Attention: Cette commande supprimera de la mémoire interne tous les types de données sélectionnées dans cette boîte de dialogue (y compris vos données personnalisées).

7 Lorsque vous avez terminé, un message apparaît pour vous demander de redémarrer l'instrument ('Données restaurées, veuillez éteindre'). Éteignez l'instrument, puis rallumez-le.

Restauration des ressources musicales originales
Après une mise à jour du système d'exploitation ou lorsque vous souhaitez effacer toutes les modifications apportées à vos données d'usine et d'utilisateur et restaurer votre Pa4X dans les mêmes conditions que lors de son utilisation, utilisez l'opération Factory Restore.

Attention: Cette commande supprime toutes les données de la mémoire (y compris vos données personnalisées).

1 Allez à la page Média> Utilitaire.
2 Sélectionnez l'option Factory Restore, puis appuyez sur le bouton Execute.
3 Une boîte de dialogue apparaîtra, avec une liste de types de données à restaurer. Vérifiez uniquement les types de données que vous souhaitez restaurer.

Attention: Cette commande supprimera de la mémoire interne tous les types de données sélectionnées dans cette boîte de dialogue (y compris vos données personnalisées).

4 Lorsque vous avez terminé, un message apparaît pour vous demander de redémarrer l'instrument ('Données restaurées, veuillez éteindre'). Éteignez l'instrument, puis rallumez-le.

7.13.3.3 Connecter un des disques internes à un ordinateur

Afin d'échanger des fichiers, vous pouvez accéder à l'un des lecteurs internes de Pa4X à partir d'un ordinateur personnel. Vous n'avez besoin d'aucun pilote dédié pour connecter Pa4X et l'ordinateur personnel.

Connectez Pa4X à l'ordinateur personnel
▪ Utilisez un câble USB standard pour connecter l'un des ports USB DEVICE de Pa4X à un port USB de l'ordinateur personnel.

Activer la communication USB
1 Accédez à la page Média> USB et utilisez le menu Périphérique pour choisir le lecteur interne à partager.
2 Appuyez sur le bouton Activer pour commencer le partage. L'icône du lecteur interne du Pa4X apparaîtra sur votre ordinateur personnel.
Lorsque le transfert de fichiers USB est activé, vous ne pouvez pas accéder à d'autres fonctions sur Pa4X. MIDI Over USB est également désactivé.
Après le démarrage de la connexion USB, l'accès au lecteur interne à partir de l'ordinateur peut prendre un certain temps, en fonction de la taille du lecteur interne et de la quantité de données qu'il contient.
N'essayez pas de changer l'étiquette (nom) de son lecteur interne lorsque Pa4X est connecté à un ordinateur personnel. Si vous essayez de le faire, le nom d'origine est automatiquement restauré.
De même, ne modifiez pas la structure des dossiers SET, sinon vous ne pourrez plus les utiliser sur Pa4X. Utilisez uniquement la connexion USB à des fins d'échange de données ou pour modifier des dossiers ordinaires.

Désactiver la communication USB
1 Une fois le transfert des fichiers terminé, vous pouvez déconnecter Pa4X de l'ordinateur personnel.
▪ Sur un PC Windows, sélectionnez la commande dédiée en cliquant sur l'icône du périphérique USB () avec le bouton droit de la souris.
▪ Sur un Mac, sélectionnez l'icône du périphérique USB (), puis sélectionnez la commande Éjecter ou faites glisser l'icône du lecteur vers l'icône d'éjection dans le Dock ().
2 Dans Pa4X, appuyez sur le bouton Désactiver pour désactiver le port USB DEVICE pour le transfert de fichiers et accéder à toutes les fonctions de l'instrument.

Avertissement: Ne déconnectez pas la communication USB avant que l'ordinateur n'ait réellement terminé le transfert des fichiers. Parfois, l'indicateur à l'écran indique que la procédure a été terminée AVANT qu'elle ne soit vraiment terminée. La déconnexion de la communication USB (ou la déconnexion du câble USB) avant la fin du transfert de données peut entraîner une perte de données.

7.13.3.4 Organisation des périphériques de stockage

Créer des dossiers
Vous pouvez créer des dossiers génériques, où stocker n'importe quel type de données (autres dossiers, morceaux, dossiers SET ...).
1 Dans l'une des pages Média, parcourez les dossiers pour trouver l'emplacement où créer un nouveau dossier. Appuyez sur le bouton Ouvrir pour ouvrir le dossier sélectionné. Appuyez sur le bouton Fermer pour fermer le dossier actuel.
2 Choisissez la commande Créer un nouveau dossier dans le menu de la page pour ouvrir le Boîte de dialogue Créer un nouveau dossier.

3 Appuyez sur l'icône Text Edit () pour ouvrir le clavier virtuel et modifier le nom. Une fois le nom modifié, confirmez en appuyant sur le bouton OK sous le clavier virtuel.
4 Lorsque vous revenez à la boîte de dialogue Créer un nouveau dossier, appuyez sur le bouton OK pour créer le dossier à la position choisie.

Renommer des fichiers ou des dossiers
1 Dans l'une des pages Média, sélectionnez l'élément à renommer (fichier ou dossier générique) et choisissez la commande Renommer dans le menu de la page.
Pour préserver la cohérence à travers la structure de données, vous ne pouvez pas renommer les dossiers et les fichiers dans un dossier SET. En outre, vous ne pouvez pas modifier l'extension à trois caractères des fichiers et des dossiers SET, puisqu'ils sont utilisés pour identifier le type de fichier ou de dossier.

2 Appuyez sur l'icône Text Edit () pour ouvrir le clavier virtuel et modifier le nom. Une fois le nom modifié, confirmez en appuyant sur le bouton OK sous le clavier virtuel.
3 Lorsque vous revenez à la boîte de dialogue Renommer, appuyez sur le bouton OK pour confirmer le nouveau nom.

Obtenir des informations sur les éléments sélectionnés
▪ Dans l'une des pages Médias, sélectionnez un ou plusieurs éléments et choisissez Commande Objet (s) Info dans le menu de la page.
Sélectionnez cette commande pour voir la taille de tout fichier ou dossier sélectionné. En outre, le nombre de fichiers et de répertoires (dossiers) qu'il contient sont affichés.

Obtenir des informations sur l'appareil sélectionné et changer son nom

Ouvrez la boîte de dialogue Infos sur le périphérique
▪ Dans l'une des pages Média, choisissez la commande Infos sur l'appareil dans le menu de la page.

Lire les informations
Dans la boîte de dialogue Informations sur le périphérique, vous pouvez voir diverses informations sur le périphérique sélectionné. Pour sélectionner un autre périphérique, quittez la boîte de dialogue et utilisez le menu déroulant Périphérique pour sélectionner un autre périphérique de stockage.

Renommez le périphérique de stockage
▪ Dans la boîte de dialogue Informations sur le périphérique, appuyez sur l'icône Modification de texte () pour ouvrir le clavier virtuel et modifier le nom. Une fois le nom modifié, confirmez en appuyant sur le bouton OK sous le clavier virtuel.
Veuillez noter que renommer un périphérique, contenant des morceaux MIDI ou des morceaux MP3 utilisés dans le SongBook, rompra les liens vers les fichiers. Nous suggérons de donner à l'appareil le même nom que celui qu'il avait avant le formatage. Dans le cas où vous avez changé le nom, veuillez utiliser SongBook Editor (disponible gratuitement sur notre site web) pour éditer les liens.

7.13.3.5 Modifier les préférences d'affichage des « Medias »

Vous pouvez choisir ce qu'il faut voir lorsqu'une fenêtre de sélection de fichier s'ouvre dans la page Préférences de média.

Voir la taille et la date du fichier
Pour afficher les noms les plus longs dans leur intégralité, vous pouvez masquer les colonnes Taille et Date dans la fenêtre Sélecteur de fichiers.
1 Allez à la page Global> Préférences de mode> Média.
Sinon, maintenez le bouton SHIFT enfoncé et appuyez sur le bouton MEDIA pour ouvrir la page Média.
2 Utilisez la case à cocher Afficher les colonnes> Taille pour afficher ou masquer la taille du fichier.
3 Utilisez la case à cocher Afficher les colonnes> Date pour afficher ou masquer le cachet de la date de création du fichier.

Masquage de fichiers inconnus
Pour rendre les listes de fichiers plus propres et plus faciles à parcourir, les fichiers non propriétaires peuvent être masqués lors de l'utilisation des opérations de support.
1 Allez à la page Global> Préférences de mode> Média.
Sinon, maintenez le bouton SHIFT enfoncé et appuyez sur le bouton MEDIA pour ouvrir la page Média.
2 Cochez la case Masquer les fichiers inconnus pour masquer les fichiers non propriétaires.

7.13.3.6 Protection des périphériques de stockage et des fichiers

Vous pouvez protéger les médias et les fichiers dans la page Préférences multimédia.

Protéger les médias
Vous pouvez protéger le lecteur interne contre l'écriture.
1 Accédez à la page Global> Préférences du média.
Sinon, maintenez le bouton SHIFT enfoncé et appuyez sur le bouton MEDIA pour ouvrir la page Média.
2 Cochez la case Media Protect pour protéger les lecteurs internes.

Protéger les préférences globales de changer
Lors du chargement de données à partir du disque, les paramètres globaux peuvent changer en raison de paramètres différents dans les données chargées. Vous pouvez empêcher les changements de se produire.
1 Accédez à la page Global> Préférences du média.
Sinon, maintenez le bouton SHIFT enfoncé et appuyez sur le bouton MEDIA pour ouvrir la page Média.
2 Cochez la case Protection globale pour protéger les préférences globales lors du chargement des données à partir du disque.
Veuillez noter que, dans tous les cas, vous ne pouvez charger que les préférences globales à partir du même modèle Pa-Series KORG.

Suppression de la protection des données d'usine

Les jeux de claviers d'usine, les sons, les styles, les pads et les préréglages vocaux sont normalement protégés pour éviter d'écraser les ressources musicales standard. Vous pouvez toutefois supprimer cette protection et utiliser n'importe quel emplacement d'usine comme s'il s'agissait d'un emplacement utilisateur.
1 Allez à la page Global> Préférences de mode> Média.
Sinon, maintenez le bouton SHIFT enfoncé et appuyez sur le bouton MEDIA pour ouvrir la page Média.
2 Désélectionnez la case à cocher Protéger> Usine pour supprimer la protection.
Cette protection sera automatiquement réinitialisée lors de la mise hors tension de l'instrument.
Conseil: Si vous supprimez, modifiez ou remplacez accidentellement certaines données d'usine, rechargez les données de sauvegarde ou utilisez la procédure Factory Restore (dans la page Media> Utility).
Remarque: Pa4X ORIENTAL a également inclus une case à cocher Factory et Favorite Protect. Lorsqu'elle est sélectionnée, cette option protège toutes les données d'usine et les styles favoris de l'édition.

Protéger les fichiers et dossiers

Protégez les fichiers ou dossiers
▪ Dans l'une des pages Médias, sélectionnez un ou plusieurs éléments et choisissez
Protéger la commande depuis le menu de la page.
Choisir cette commande protégera le (s) fichier (s) ou dossier (s) sélectionné (s) de l'écriture ou de l'effacement. L'icône de verrouillage apparaît en regard du nom du fichier ou du dossier.

Déprotégez les fichiers ou les dossiers
▪ Dans l'une des pages Media, sélectionnez un ou plusieurs éléments protégés et choisissez la commande Unprotect dans le menu de la page.

7.13.3.7 Précautions pour les périphériques

Pa4X peut sauvegarder la plupart des données contenues dans la mémoire sur le disque interne, une carte microSD installée en interne ou sur des périphériques externes (tels que des disques durs ou des clés USB) connectés aux ports USB HOST. Voici quelques précautions lors de la manipulation de ces appareils.

Protection d'écriture du lecteur interne
Vous pouvez protéger le lecteur interne contre l'écriture en utilisant la protection logicielle disponible dans la page Global> Préférences de mode> Média (case à cocher Media Protect).

Précautions
▪ Ne retirez pas un appareil et ne déplacez pas l'appareil pendant que l'appareil fonctionne.
▪ Afin d'éviter de perdre des données en cas de dommage, faites une copie de sauvegarde des données contenues dans un appareil. Vous pouvez sauvegarder vos données sur un ordinateur personnel et, de là, sur une unité de sauvegarde. Vous pouvez transférer des données à partir des disques internes de Pa4X vers un ordinateur personnel en utilisant la connexion USB DEVICE.
▪ Ne laissez pas un périphérique USB connecté aux ports USB pendant le transport de l'instrument, au risque de l'endommager.
▪ Éloignez les dispositifs de mémoire ou l'instrument des sources de champs magnétiques, par exemple les téléviseurs, les réfrigérateurs, les ordinateurs, les moniteurs, les haut-

parleurs, les téléphones cellulaires et les transformateurs. Les champs magnétiques peuvent altérer le contenu des appareils.
▪ Ne laissez pas les dispositifs de mémoire dans des endroits très chauds ou humides, ne les exposez pas à la lumière directe du soleil et ne les rangez pas sans utilisation dans des endroits poussiéreux ou sales.
▪ Ne placez pas d'objets lourds sur les appareils.
▪ Des soins réguliers sont recommandés avec vos appareils. La défragmentation et la réparation du lecteur interne peuvent être effectuées avec n'importe quel utilitaire informatique alors que Pa4X est connecté via USB.

7.14 Annexes du Manuel de l'utilisateur

7.14.1.1 Styles 595
7.14.1.2 Keyboard Set Library 604
7.14.1.3 Sounds 614
7.14.1.4 DNC Sounds and controls 639
7.14.1.5 Drum Kits 643
7.14.1.6 Multisamples 645
7.14.1.7 Drum Samples 656
7.14.1.8 Pads 678
7.14.4.1 Installer le système de haut-parleurs « PaAS » 687
7.14.4.2 Assembler le Stand Korg dédié au PA4x (Cf. § 6.1.1 ci-dessus) 691
7.14.4.3 Remplacement de la batterie de sauvegarde d'horloge (Cf. § 6.1.2 ci-dessus) 691
7.14.4.4 Installer une carte mémoire micro SD (Cf. § 6.1.3 ci-dessus) 691
7.14.4.5 Installer un disque interne additionnel 691

7.14.1 Ressources Musicales

7.14.1.1 Styles 595
7.14.1.2 Keyboard Set Library 604
7.14.1.3 Sounds 614
7.14.1.4 DNC Sounds and controls 639
7.14.1.5 Drum Kits 643
7.14.1.6 Multisamples 645
7.14.1.7 Drum Samples 656
7.14.1.8 Pads 678

7.14.1.1 Styles

Favorite	1	0-9	0-47
User	2	0-9	0-47
Direct Favorite	3	0-9	0-47
Direct User	4	0-9	0-47

Number # shows the order of the Styles as they appear in the Style Select window. The table also includes MIDI data used to remotely select the Styles on the special Control channel. CC00: Control Change 0, or Bank Select MSB. CC32: Control Change 32, or Bank Select LSB. PC: Program Change.

Style	CC00	CC32	PC	Genre	#
70's Guitar Pop	0	0	0	Pop	1
Love Pop	0	0	1	Pop	2
Standard 8 Beat	0	0	2	Pop	3
Standard 16 Beat	0	0	3	Pop	4
Soft Guitar Pop	0	0	4	Pop	5
One Last Pop	0	0	5	Pop	6
Copacabana Pop	0	0	6	Pop	7

Style	CC00	CC32	PC	Genre	#
As Groove	0	0	7	Pop	8
Modern Pop	0	0	8	Pop	9
Groovy Pop	0	0	9	Pop	10
Believer Pop	0	0	10	Pop	11
Sunny Pop	0	0	11	Pop	12
Slow Pop	0	0	12	Pop	13
Hold My Pop	0	0	13	Pop	14

Style	CC00	CC32	PC	Genre	#
Morning Pop	0	0	14	Pop	15
No Name Pop	0	0	15	Pop	16
Happy Pop	0	0	16	Pop	17
Pop Hit	0	0	17	Pop	18
Piano Pop	0	0	18	Pop	19
Cool Pop	0	0	19	Pop	20
Liverpool 1	0	0	20	Pop	21
Liverpool 2	0	0	21	Pop	22
Pop Beat	0	0	22	Pop	23
Easy Pop Shuffle	0	0	23	Pop	24
Classic Beat	0	0	24	Pop	25
Classic Pop	0	0	25	Pop	26
Shadow Pop	0	0	26	Pop	27
Pop Rock	0	0	27	Pop	28
Retro Beat	0	0	28	Pop	29
Pop Shuffle 1	0	0	29	Pop	30
Pop Shuffle 2	0	0	30	Pop	31
Pop Shuffle 3	0	0	31	Pop	32
Vintage Pop 1	0	0	32	Pop	33
Vintage Pop 2	0	0	33	Pop	34
6/8 Slow Pop	0	0	34	Pop	35
12/8 Pop	0	0	35	Pop	36
Gigolò Shuffle	0	0	36	Pop	37
Slow Latin Pop	0	0	37	Pop	38
Drum'n Boogaloo	0	0	38	Pop	39
Vocal Pop	0	0	39	Pop	40
Easy Pop	0	0	40	Pop	41
Guitar Beat	0	0	41	Pop	42
Soft 8 Beat	0	0	42	Pop	43
Soft 16 Beat	0	0	43	Pop	44
Brush Ballad	0	1	0	Ballad	45
Modern Ballad	0	1	1	Ballad	46
Slow Gtr Ballad	0	1	2	Ballad	47
Soft Ballad	0	1	3	Ballad	48
Piano Ballad	0	1	4	Ballad	49
3/4 Piano Ballad	0	1	5	Ballad	50
Orchestral Bld 1	0	1	6	Ballad	51
Orchestral Bld 2	0	1	7	Ballad	52
Unplugged	0	1	8	Ballad	53
Guitar Ballad	0	1	9	Ballad	54
70's Ballad	0	1	10	Ballad	55
Unplugged Heaven	0	1	11	Ballad	56
Groovy Ballad 1	0	1	12	Ballad	57
Groovy Ballad 2	0	1	13	Ballad	58
Analog Ballad 1	0	1	14	Ballad	59
Analog Ballad 2	0	1	15	Ballad	60
6/8 Ballad 1	0	1	16	Ballad	61
6/8 Ballad 2	0	1	17	Ballad	62
6/8 Brush Ballad	0	1	18	Ballad	63
6/8 Slow	0	1	19	Ballad	64

Style	CC00	CC32	PC	Genre	#
Organ Ballad	0	1	20	Ballad	65
Waltz Ballad	0	1	21	Ballad	66
Contemporary Bld	0	1	22	Ballad	67
Ambient Groove	0	1	23	Ballad	68
12/8 Ballad	0	1	24	Ballad	69
6/4 Ballad	0	1	25	Ballad	70
6/8 Slow Ballad	0	1	26	Ballad	71
3/4 Acoustic Bld	0	1	27	Ballad	72
Blues Ballad	0	1	28	Ballad	73
Jazzy Ballad	0	1	29	Ballad	74
Funky Ballad	0	1	30	Ballad	75
Reggae Ballad	0	1	31	Ballad	76
UnpluggedBallad1	0	1	32	Ballad	77
UnpluggedBallad2	0	1	33	Ballad	78
UnpluggedBallad3	0	1	34	Ballad	79
UnpluggedBallad4	0	1	35	Ballad	80
Unplugged Gtr 1	0	1	36	Ballad	81
Unplugged Gtr 2	0	1	37	Ballad	82
Unplugged Gtr 3	0	1	38	Ballad	83
Unplugged Gtr 4	0	1	39	Ballad	84
Ambient Ballad	0	1	40	Ballad	85
Easy Ballad	0	1	41	Ballad	86
Serenade	0	1	42	Ballad	87
Unplugged Slow	0	1	43	Ballad	88
English Waltz	0	2	0	Ballroom	89
Quick Step	0	2	1	Ballroom	90
Pasodoble	0	2	2	Ballroom	91
Paso Dance	0	2	3	Ballroom	92
Viennese Waltz	0	2	4	Ballroom	93
Jive	0	2	5	Ballroom	94
Argentina Tango	0	2	6	Ballroom	95
Modern Tango	0	2	7	Ballroom	96
Slow Waltz 1	0	2	8	Ballroom	97
Slow Waltz 2	0	2	9	Ballroom	98
3/4 Flamenco	0	2	10	Ballroom	99
4/4 Flamenco	0	2	11	Ballroom	100
Swing Fox	0	2	12	Ballroom	101
Slow Fox	0	2	13	Ballroom	102
Fox Shuffle	0	2	14	Ballroom	103
Foxtrot	0	2	15	Ballroom	104
Boogie Woogie	0	2	16	Ballroom	105
Big Band Jump	0	2	17	Ballroom	106
Big Band Fox	0	2	18	Ballroom	107
Big Band Swing	0	2	19	Ballroom	108
Organ Waltz	0	2	20	Ballroom	109
Organ Foxtrot	0	2	21	Ballroom	110
Twist	0	2	22	Ballroom	111
Hully Gully	0	2	23	Ballroom	112
70's Disco Remix	0	3	0	Dance	113
'70 Remix	0	3	1	Dance	114

Style	CC00	CC32	PC	Genre	#
70's Disco 1	0	3	2	Dance	115
70's Disco 2	0	3	3	Dance	116
80's Dance	0	3	4	Dance	117
90's Dance	0	3	5	Dance	118
UpTown Disco	0	3	6	Dance	119
No Worry Dance	0	3	7	Dance	120
Dj Disco Mix	0	3	8	Dance	121
Spanish Remix	0	3	9	Dance	122
ChaCha Remix	0	3	10	Dance	123
Western Remix	0	3	11	Dance	124
Tacata Dance	0	3	12	Dance	125
Kuduro Dance	0	3	13	Dance	126
Gangnam Dance	0	3	14	Dance	127
Party Anthem	0	3	15	Dance	128
Bailando Dance	0	3	16	Dance	129
Get Luck Disco	0	3	17	Dance	130
Brother Dance	0	3	18	Dance	131
Cowboy Dance	0	3	19	Dance	132
Dance Pop	0	3	20	Dance	133
Te Pego Dance	0	3	21	Dance	134
Release My Dance	0	3	22	Dance	135
Waka Dance	0	3	23	Dance	136
Fast Remix	0	3	24	Dance	137
Dance Revival	0	3	25	Dance	138
Summer Dance	0	3	26	Dance	139
Counting Dance	0	3	27	Dance	140
Garage	0	3	28	Dance	141
Electro House	0	3	29	Dance	142
Ethno House	0	3	30	Dance	143
Drum&Bass	0	3	31	Dance	144
Dance Fever	0	3	32	Dance	145
Barry Dance	0	3	33	Dance	146
Sister & Girl	0	3	34	Dance	147
Philly Disco	0	3	35	Dance	148
Love Disco	0	3	36	Dance	149
Dance Motown	0	3	37	Dance	150
Funky Disco 1	0	3	38	Dance	151
Funky Disco 2	0	3	39	Dance	152
Tribal	0	3	40	Dance	153
Euro Trance	0	3	41	Dance	154
Foo Rock	0	4	0	Rock	155
21 Gun Anthem	0	4	1	Rock	156
First Kid Rock	0	4	2	Rock	157
Killer Rock	0	4	3	Rock	158
HighwayHell Rock	0	4	4	Rock	159
Rock on Fire	0	4	5	Rock	160
Welcome Rock	0	4	6	Rock	161
Rock Star	0	4	7	Rock	162
80's Rock	0	4	8	Rock	163
Rock Punch	0	4	9	Rock	164

Style	CC00	CC32	PC	Genre	#
Rolling Blues	0	4	10	Rock	165
Alabama Rock	0	4	11	Rock	166
Clean Rock	0	4	12	Rock	167
Stadium Ballad	0	4	13	Rock	168
Rolling Rock	0	4	14	Rock	169
Magic Rock	0	4	15	Rock	170
Prison Rock	0	4	16	Rock	171
Johnny Rock	0	4	17	Rock	172
Rock the Clock	0	4	18	Rock	173
Rockabilly	0	4	19	Rock	174
Basic Rock	0	4	20	Rock	175
Smoke Rock	0	4	21	Rock	176
69's Rock	0	4	22	Rock	177
Walk of Rock	0	4	23	Rock	178
50's R&Roll	0	4	24	Rock	179
60's R&Roll	0	4	25	Rock	180
Rock Oldie	0	4	26	Rock	181
Surf Rock	0	4	27	Rock	182
6/8 Slow Rock	0	4	28	Rock	183
6/8 Rock	0	4	29	Rock	184
60's Slow Rock	0	4	30	Rock	185
Abbey Rock	0	4	31	Rock	186
Rock Cha Cha	0	4	32	Rock	187
Slow Latin Rock	0	4	33	Rock	188
Latin Rock	0	4	34	Rock	189
SouthStrait Rock	0	4	35	Rock	190
Classic Rock	0	4	36	Rock	191
Rock Boogie	0	4	37	Rock	192
Rock Blues	0	4	38	Rock	193
Power Rock	0	4	39	Rock	194
Rock Shuffle	0	4	40	Rock	195
8 Beat Rock	0	4	41	Rock	196
Rock Beat	0	4	42	Rock	197
Final Rock	0	4	43	Rock	198
Unplugged Rock	0	4	44	Rock	199
Acoustic Country	0	5	0	Country	200
Country Rock	0	5	1	Country	201
Sally Groove	0	5	2	Country	202
Easy Country	0	5	3	Country	203
Country Blues	0	5	4	Country	204
6/8 Country Bld	0	5	5	Country	205
Country Fox	0	5	6	Country	206
Finger Picking	0	5	7	Country	207
Slow Country	0	5	8	Country	208
West Coast	0	5	9	Country	209
Country Hit	0	5	10	Country	210
Country Strum	0	5	11	Country	211
Country QuikStep	0	5	12	Country	212
3/4 Country	0	5	13	Country	213
Modern Country	0	5	14	Country	214

Style	CC00	CC32	PC	Genre	#
Country Pop	0	5	15	Country	215
Country Beat 1	0	5	16	Country	216
Country Beat 2	0	5	17	Country	217
Country Ballad 1	0	5	18	Country	218
Country Ballad 2	0	5	19	Country	219
Country 8 Beat	0	5	20	Country	220
Country 16 Beat	0	5	21	Country	221
Bluegrass	0	5	22	Country	222
Bar Country	0	5	23	Country	223
Desert Shuffle	0	5	24	Country	224
Country Shuffle	0	5	25	Country	225
South Shuffle	0	5	26	Country	226
Country Boogie	0	5	27	Country	227
Easy Strumming	0	5	28	Country	228
Italian Waltz 1	0	6	0	Traditionnal	229
Italian Waltz 2	0	6	1	Traditionnal	230
Italian Polka 1	0	6	2	Traditionnal	231
Italian Polka 2	0	6	3	Traditionnal	232
Italian Mazurka 1	0	6	4	Traditionnal	233
Italian Mazurka 2	0	6	5	Traditionnal	234
Italian Tango	0	6	6	Traditionnal	235
Italian Fox	0	6	7	Traditionnal	236
Bavarian Polka 1	0	6	8	Traditionnal	237
Bavarian Polka 2	0	6	9	Traditionnal	238
German Polka 1	0	6	10	Traditionnal	239
German Polka 2	0	6	11	Traditionnal	240
German Waltz 1	0	6	12	Traditionnal	241
German Waltz 2	0	6	13	Traditionnal	242
German March	0	6	14	Traditionnal	243
Heimat Walzer	0	6	15	Traditionnal	244
9/8	0	6	16	Traditionnal	245
Vahde	0	6	17	Traditionnal	246
2/4 Oyun	0	6	18	Traditionnal	247
Ciftetelli	0	6	19	Traditionnal	248
Halay	0	6	20	Traditionnal	249
5/8	0	6	21	Traditionnal	250
Oryantal	0	6	22	Traditionnal	251
Turkish Pop	0	6	23	Traditionnal	252
Musette Waltz	0	6	24	Traditionnal	253
French Waltz	0	6	25	Traditionnal	254
Irish Slow Waltz	0	6	26	Traditionnal	255
Irish Med. Waltz	0	6	27	Traditionnal	256
Irish Fast Waltz	0	6	28	Traditionnal	257
Irish Fox	0	6	29	Traditionnal	258
Irish QuickStep	0	6	30	Traditionnal	259
Samba Enredo	0	7	0	Latin	260
Samba Brazil	0	7	1	Latin	261
Bossa Nova	0	7	2	Latin	262
Classic Salsa	0	7	3	Latin	263
Classic Mambo	0	7	4	Latin	264

Style	CC00	CC32	PC	Genre	#
Classic ChaCha	0	7	5	Latin	265
Guajira	0	7	6	Latin	266
Guaguancò	0	7	7	Latin	267
Timba	0	7	8	Latin	268
6/8 Afro	0	7	9	Latin	269
Bomba	0	7	10	Latin	270
Classic Bachata	0	7	11	Latin	271
Classic Merengue	0	7	12	Latin	272
Cumbia	0	7	13	Latin	273
Joropo	0	7	14	Latin	274
Habanera	0	7	15	Latin	275
Guitar Bossa	0	7	16	Latin	276
Meditation Bossa	0	7	17	Latin	277
Organ Bossa	0	7	18	Latin	278
Pop Bossa	0	7	19	Latin	279
Cool Bossa	0	7	20	Latin	280
Fast Bossa	0	7	21	Latin	281
Orch. Bossa 1	0	7	22	Latin	282
Orch. Bossa 2	0	7	23	Latin	283
Brazilian Samba	0	7	24	Latin	284
Salsa 1	0	7	25	Latin	285
Salsa 2	0	7	26	Latin	286
Mambo	0	7	27	Latin	287
Pop ChaCha	0	7	28	Latin	288
Rhumba 1	0	7	29	Latin	289
Rhumba 2	0	7	30	Latin	290
Bachata	0	7	31	Latin	291
Cool Latin Jazz	0	7	32	Latin	292
Latin Big Band	0	7	33	Latin	293
Latin Pop	0	7	34	Latin	294
Latin Bolero	0	7	35	Latin	295
Latin Vocal	0	7	36	Latin	296
Sabor	0	7	37	Latin	297
Merengue	0	7	38	Latin	298
Natural Bossa	0	7	39	Latin	299
Latin Lounge	0	7	40	Latin	300
Bossa Lounge	0	7	41	Latin	301
Smooth LatinJazz	0	7	42	Latin	302
Unplugged Latin	0	7	43	Latin	303
Reggaeton 1	0	8	0	Latin Dance	304
Reggaeton 2	0	8	1	Latin Dance	305
BachaTango	0	8	2	Latin Dance	306
Hot Merengue	0	8	3	Latin Dance	307
Modern Salsa	0	8	4	Latin Dance	308
Bomba Dance	0	8	5	Latin Dance	309
Tortura Dance	0	8	6	Latin Dance	310
Gipsy Dance	0	8	7	Latin Dance	311
Limbo	0	8	8	Latin Dance	312
Bamba	0	8	9	Latin Dance	313
Disco Samba	0	8	10	Latin Dance	314

Style	CC00	CC32	PC	Genre	#
Mambo Party	0	8	11	Latin Dance	315
Mambo Five	0	8	12	Latin Dance	316
Modern Bachata	0	8	13	Latin Dance	317
Classic Beguine	0	8	14	Latin Dance	318
Modern Beguine	0	8	15	Latin Dance	319
Tropicana Dance	0	8	16	Latin Dance	320
Modern Bossa	0	8	17	Latin Dance	321
Disco ChaCha	0	8	18	Latin Dance	322
Calypso	0	8	19	Latin Dance	323
Reggae 1	0	8	20	Latin Dance	324
Reggae 2	0	8	21	Latin Dance	325
Latin Club	0	8	22	Latin Dance	326
Andean	0	8	23	Latin Dance	327
Lambada	0	8	24	Latin Dance	328
Meneaito	0	8	25	Latin Dance	329
Macarena	0	8	26	Latin Dance	330
Bayon	0	8	27	Latin Dance	331
Unplugged Gipsy	0	8	28	Latin Dance	332
Unplugged Reggae	0	8	29	Latin Dance	333
Sambalegre	0	8	30	Latin Dance	334
Samba Dance	0	8	31	Latin Dance	335
Slow BB Shuffle	0	9	0	Jazz	336
Duke's Ballad	0	9	1	Jazz	337
Dual Tempo Swing	0	9	2	Jazz	338
Mood Swing	0	9	3	Jazz	339
Swing Band	0	9	4	Jazz	340
Modern Big Band	0	9	5	Jazz	341
Big Band Shuffle	0	9	6	Jazz	342
Latin Jazz Band	0	9	7	Jazz	343
Afro-Cuban Jazz	0	9	8	Jazz	344
BeBop	0	9	9	Jazz	345
Medium JazzWaltz	0	9	10	Jazz	346
Fast Jazz Waltz	0	9	11	Jazz	347
Bigger Band	0	9	12	Jazz	348
Serenade Band	0	9	13	Jazz	349
Medium Big Band	0	9	14	Jazz	350
Fast Big Band	0	9	15	Jazz	351
Swing Ballad 1	0	9	16	Jazz	352
Swing Ballad 2	0	9	17	Jazz	353
Slow Swing Brush	0	9	18	Jazz	354
Orchestral Swing	0	9	19	Jazz	355
Classic Swing	0	9	20	Jazz	356
Acoustic Jazz	0	9	21	Jazz	357
Easy Swing	0	9	22	Jazz	358
Easy JazzWaltz	0	9	23	Jazz	359
Dixieland	0	9	24	Jazz	360
Charleston	0	9	25	Jazz	361
Stride	0	9	26	Jazz	362
Ragtime	0	9	27	Jazz	363
Slow Organ Swing	0	9	28	Jazz	364

Style	CC00	CC32	PC	Genre	#
Medium Org.Swing	0	9	29	Jazz	365
Organ Blues	0	9	30	Jazz	366
Jazz Quartet	0	9	31	Jazz	367
Classic JazzWalz	0	9	32	Jazz	368
Jazz Club	0	9	33	Jazz	369
Jazz Brush	0	9	34	Jazz	370
Soft Jazz	0	9	35	Jazz	371
Django	0	9	36	Jazz	372
Unplugged Swing	0	9	37	Jazz	373
Vocal Swing	0	9	38	Jazz	374
Vocal Jazz	0	9	39	Jazz	375
Jazzy Blues	0	9	40	Jazz	376
Swing Quintet	0	9	41	Jazz	377
Moon Swing	0	9	42	Jazz	378
5/4 Swing	0	9	43	Jazz	379
Slow Smooth Jazz	0	9	44	Jazz	380
Fast Smooth Jazz	0	9	45	Jazz	381
Smooth JazzWaltz	0	9	46	Jazz	382
Jazzy Lounge	0	9	47	Jazz	383
Fifty Shades	0	10	0	Movie & Show	384
Special Agent	0	10	1	Movie & Show	385
Spaghetti Western	0	10	2	Movie & Show	386
Burt's Bounce	0	10	3	Movie & Show	387
ScreenEpicMarch1	0	10	4	Movie & Show	388
ScreenEpicMarch2	0	10	5	Movie & Show	389
Weird Movie	0	10	6	Movie & Show	390
Mystery Man	0	10	7	Movie & Show	391
Ritz Swing	0	10	8	Movie & Show	392
Tap Dance	0	10	9	Movie & Show	393
Movie Ballad	0	10	10	Movie & Show	394
Safari Swing	0	10	11	Movie & Show	395
Hollywood 1	0	10	12	Movie & Show	396
Hollywood 2	0	10	13	Movie & Show	397
Western Movie	0	10	14	Movie & Show	398
Cartoon Time	0	10	15	Movie & Show	399
Love Movie	0	10	16	Movie & Show	400
Artie's Theme	0	10	17	Movie & Show	401
Love Ballad	0	10	18	Movie & Show	402
Army Band	0	10	19	Movie & Show	403
Christmas Waltz	0	10	20	Movie & Show	404
Chrismas Swing	0	10	21	Movie & Show	405
Theatre Swing	0	10	22	Movie & Show	406
Theatre March	0	10	23	Movie & Show	407
Movie Swing	0	10	24	Movie & Show	408
Horror Movie	0	10	25	Movie & Show	409
Orchestral Movie	0	10	26	Movie & Show	410
Broadway	0	10	27	Movie & Show	411
Show Time	0	10	28	Movie & Show	412
Live @ RMC	0	11	0	Funk & Blues	413
Going On Soul	0	11	1	Funk & Blues	414

Style	CC00	CC32	PC	Genre	#
Slap Funk	0	11	2	Funk & Blues	415
Chicago Blues	0	11	3	Funk & Blues	416
Detroit Backbeat	0	11	4	Funk & Blues	417
Street Soul	0	11	5	Funk & Blues	418
Everybody Bros	0	11	6	Funk & Blues	419
Soul Bros	0	11	7	Funk & Blues	420
Blues	0	11	8	Funk & Blues	421
Soul	0	11	9	Funk & Blues	422
Talkin' Funk	0	11	10	Funk & Blues	423
Donald Mood	0	11	11	Funk & Blues	424
Capital Soul	0	11	12	Funk & Blues	425
Soul Power	0	11	13	Funk & Blues	426
Level Funk	0	11	14	Funk & Blues	427
Acoustic Shuffle	0	11	15	Funk & Blues	428
Grace Gospel	0	11	16	Funk & Blues	429
Gospel	0	11	17	Funk & Blues	430
Gospel Swing	0	11	18	Funk & Blues	431
Gospel Shuffle	0	11	19	Funk & Blues	432
Modern Gospel 1	0	11	20	Funk & Blues	433
Modern Gospel 2	0	11	21	Funk & Blues	434
Love 4 All	0	11	22	Funk & Blues	435
Dance to Rhythm	0	11	23	Funk & Blues	436
Motown Beat 1	0	11	24	Funk & Blues	437
Motown Beat 2	0	11	25	Funk & Blues	438
Rimshot Mood	0	11	26	Funk & Blues	439
Groovy Funk	0	11	27	Funk & Blues	440
Easy Funk	0	11	28	Funk & Blues	441
Soul Ballad	0	11	29	Funk & Blues	442
Cool Funk	0	11	30	Funk & Blues	443
Classic Funk	0	11	31	Funk & Blues	444
70's Beat Groove	0	11	32	Funk & Blues	445
Funk R&B	0	11	33	Funk & Blues	446
Elektrik Funk	0	11	34	Funk & Blues	447
Funky Sisters	0	11	35	Funk & Blues	448
Slide Blues	0	11	36	Funk & Blues	449
Cool Vocal	0	11	37	Funk & Blues	450
Funk Groovin'	0	11	38	Funk & Blues	451
Jazzy Funk	0	11	39	Funk & Blues	452
Little Shuffle	0	11	40	Funk & Blues	453
Slow & Jazzy	0	11	41	Funk & Blues	454
Slow Funk	0	11	42	Funk & Blues	455
Swing HipHop	0	11	43	Funk & Blues	456
Slow Mood	0	11	44	Funk & Blues	457
Kool Funk	0	11	45	Funk & Blues	458
Libertad Tango	0	12	0	World	459
Spanish Dance	0	12	1	World	460
Hawaiian	0	12	2	World	461
Casatchock	0	12	3	World	462
Greek Rumba	0	12	4	World	463
Xasapiko	0	12	5	World	464

Style	CC00	CC32	PC	Genre	#
Sirtaki	0	12	6	World	465
Zouk	0	12	7	World	466
Mexican Waltz	0	12	8	World	467
Norteno	0	12	9	World	468
Kebradita	0	12	10	World	469
Bolero Ranchero	0	12	11	World	470
Mariachi Waltz	0	12	12	World	471
Mariachi Polka	0	12	13	World	472
Mariachi Son	0	12	14	World	473
Mariachi Cumbia	0	12	15	World	474
Pizzica	0	12	16	World	475
Quadriglia	0	12	17	World	476
Tammurriata	0	12	18	World	477
Sevillana	0	12	19	World	478
Milonga	0	12	20	World	479
Tarantella	0	12	21	World	480
Rumba Napoletana	0	12	22	World	481
Raspa	0	12	23	World	482
Celtic Dream	0	12	24	World	483
Celtic Waltz	0	12	25	World	484
Celtic Ballad	0	12	26	World	485
Scottish Reel	0	12	27	World	486
Alpen Schlager	0	12	28	World	487
Classic Schlager	0	12	29	World	488
Modern Schlager	0	12	30	World	489
Vienna Waltz	0	12	31	World	490
Orleans	0	12	32	World	491
Cajun	0	12	33	World	492
Zydeco	0	12	34	World	493
Hora	0	12	35	World	494
OrchestralBolero	0	12	36	World	495
Minuetto	0	12	37	World	496
Baroque	0	12	38	World	497
Banda	0	12	39	World	498
US March	0	12	40	World	499
French March	0	12	41	World	500
Ska	0	12	42	World	501
Hip Hindi Hop	0	12	43	World	502
Kyoto Lounge	0	12	44	World	503
Chill Out	0	12	45	World	504
Kiss Sky Pop	1	0	0	Favorite/Pop	505
Corazon Pop	1	0	1	Favorite/Pop	506
Tiger Pop	1	0	2	Favorite/Pop	507
Mama Say Pop	1	0	3	Favorite/Pop	508
Sactuary Pop	1	0	4	Favorite/Pop	509
Coral Keys	1	0	5	Favorite/Pop	510
Talk Anymore Pop	1	0	6	Favorite/Pop	511
24000 Magic Pop	1	0	7	Favorite/Pop	512
Love Inside Pop	1	0	8	Favorite/Pop	513

Style	CC00	CC32	PC	Genre	#
B. Jean Pop	1	0	9	Favorite/Pop	514
Trailer	1	0	10	Favorite/Pop	515
Through the Pop	1	0	11	Favorite/Pop	516
Moving Forward	1	0	12	Favorite/Pop	517
Easy Beat	1	0	13	Favorite/Pop	518
Stand Up	1	0	14	Favorite/Pop	519
Pop Promises	1	0	15	Favorite/Pop	520
Treat & Beat	1	0	16	Favorite/Pop	521
Feel the Pop	1	0	17	Favorite/Pop	522
Guitar Pop	1	0	18	Favorite/Pop	523
Paradise Ballad	1	1	0	Favorite/Ballad	524
Sweet Ballad	1	1	1	Favorite/Ballad	525
3/4 Jazz Ballad	1	1	2	Favorite/Ballad	526
Long Life Ballad	1	1	3	Favorite/Ballad	527
Color Ballad	1	1	4	Favorite/Ballad	528
Believe Ballad	1	1	5	Favorite/Ballad	529
True Colors	1	1	6	Favorite/Ballad	530
Analog Feel	1	1	7	Favorite/Ballad	531
Hope Ballad	1	1	8	Favorite/Ballad	532
Synth Beat	1	2	0	Favorite/Dance	533
Dance To Trance	1	2	1	Favorite/Dance	534
EDM Happy Hour	1	2	2	Favorite/Dance	535

Style	CC00	CC32	PC	Genre	#
EDM Reggaeton	1	2	3	Favorite/Dance	536
EDM Remix	1	2	4	Favorite/Dance	537
NU Disco	1	2	5	Favorite/Dance	538
Trap Dance 1	1	2	6	Favorite/Dance	539
Trap Dance 2	1	2	7	Favorite/Dance	540
Reggaeton DJ	1	2	8	Favorite/Dance	541
House Class	1	2	9	Favorite/Dance	542
Deep House	1	2	10	Favorite/Dance	543
Deep Remix	1	2	11	Favorite/Dance	544
Trance	1	2	12	Favorite/Dance	545
Saturday Night	1	2	13	Favorite/Dance	546
Hey Dance	1	2	14	Favorite/Dance	547
Slowly L. Dance	1	2	15	Favorite/Dance	548
Shape Dance	1	2	16	Favorite/Dance	549
Falling Dance	1	2	17	Favorite/Dance	550
Revelation Dance	1	2	18	Favorite/Dance	551
Nuvola	1	2	19	Favorite/Dance	552
Mind Dance	1	2	20	Favorite/Dance	553
Rainbow Dance	1	2	21	Favorite/Dance	554
Techno	1	2	22	Favorite/Dance	555
HipHop	1	2	23	Favorite/Dance	556

7.14.1.1.1 Pa4X ORIENTAL

	CC		PC
	00	32	
MG1 (Favorite 1)			
Saidi 1 MG	1	0	0
Saidi 2 MG	1	0	1
Saidi Fast MG	1	0	2
Wehda MG	1	0	3
Maksoum Sari MG	1	0	4
Maksoum MG	1	0	5
Baladi MG	1	0	6
Laff MG	1	0	7
Katakufty MG	1	0	8
Chobi MG	1	0	9
Sudasi MG	1	0	10
Katkfti Chabi MG	1	0	11
Laff Chaabi MG	1	0	12
Wahdet Arab MG	1	0	13
Ayoubi MG	1	0	14
Fox MG	1	0	15
Rumba MG	1	0	16
Zaffa MG	1	0	17
Hajaa MG	1	0	18
Bambi MG	1	0	19
Conga MG	1	0	20
Sumai Thakel MG	1	0	21
Krtchi/Jerk MG	1	0	22
Waltz Or 3/4 MG	1	0	23
Gipsy Or MG	1	0	24
Slow Or MG	1	0	25
Slow Rock 6/8 MG	1	0	26
Swing Or MG	1	0	27
Tango Or MG	1	0	28
Military Or MG	1	0	29
Latin Or MG	1	0	30
Lower MG	1	0	31
Bossa Or MG	1	0	32
Rock Or MG	1	0	33
Techno Or MG	1	0	34
Disco Or MG	1	0	35
Tec Saidi MG	1	0	36
House Saidi 1 MG	1	0	37
Party Tech Or MG	1	0	38
Clubbing Laff MG	1	0	39
Party Dabka MG	1	0	40
Techno Tabla MG	1	0	41
Funk Or MG	1	0	42
Oriental Tec MG	1	0	43

	CC		PC
	00	32	
House Saidi 2 MG	1	0	44
Tarab 1 MG	1	0	45
Tarab 2 MG	1	0	46
Mix Dabka MG	1	0	47
MG2 (Favorite 2)			
Retro Mksum MG	1	1	0
Retro Whda MG	1	1	1
Retro Gipsy MG	1	1	2
Retro Saidi MG	1	1	3
Retro Baladi MG	1	1	4
Retro Rumba MG	1	1	5
Retro Mak-S MG	1	1	6
Retro Laff MG	1	1	7
Retro Mix 1 MG	1	1	8
Retro Mix 2 MG	1	1	9
Retro Mix 3 MG	1	1	10
Retro Mix 4 MG	1	1	11
Retro Mix 5 MG	1	1	12
Retro Mix 6 MG	1	1	13
Retro Mix 7 MG	1	1	14
Retro Mix 8 MG	1	1	15
Mix Rock Or 1 MG	1	1	16
Mix Funk Or MG	1	1	17
Mix Sudasi MG	1	1	18
Mix Khamrat MG	1	1	19
Mix BaChaAk MG	1	1	20
Chaabi Mix 1 MG	1	1	21
Chaabi Mix 2 MG	1	1	22
Mix Rock Or 2 MG	1	1	23
Mix S-S-W-M MG	1	1	24
Mix B-B-W-M MG	1	1	25
Mix S-M-W-L MG	1	1	26
Mix Super-F MG	1	1	27
MG 3 (Favorite 3)			
Rumba 1 MG	1	2	0
Rumba 2 MG	1	2	1
Rumba 3 MG	1	2	2
Rumba 4 MG	1	2	3
Rumba 5 MG	1	2	4
Rumba 6 MG	1	2	5
Khbety 1 MG	1	2	6
Khbety 2 MG	1	2	7
Khbety 3 MG	1	2	8
Sha3by 1 MG	1	2	9
Sha3by 2 MG	1	2	10

	CC		PC
	00	32	
Dusarry 1 MG	1	2	11
Dusarry 2 MG	1	2	12
Settaty 1 MG	1	2	13
Settaty 2 MG	1	2	14
Mallaya 1 MG	1	2	15
Mallaya 2 MG	1	2	16
Mix Iraki 1 MG	1	2	17
Mix Iraki 2 MG	1	2	18
Mix Iraki 3 MG	1	2	19
Mix Iraki 4 MG	1	2	20
Mix Iraki 5 MG	1	2	21
Mix Iraki 6 MG	1	2	22
Mix Iraki 7 MG	1	2	23
Naggazy 1 MG	1	2	24
Naggazy 2 MG	1	2	25
Janobi 1 MG	1	2	26
Janobi 2 MG	1	2	27
Hewa 1 MG	1	2	28
Hewa 2 MG	1	2	29
Hewa 3 MG	1	2	30
Hewa 4 MG	1	2	31
Hewa 5 MG	1	2	32
Hewa 6 MG	1	2	33
Gorgina 1 MG	1	2	34
Gorgina 2 MG	1	2	35
Rubo3 1 MG	1	2	36
Rubo3 2 MG	1	2	37
Choby 1 MG	1	2	38
Choby 2 MG	1	2	39
IR 1 (Favorite 4)			
PreciousPersiaIR	1	3	0
Lunatic IR	1	3	1
Bastaki IR	1	3	2
Bandari IR	1	3	3
Kordi IR	1	3	4
Afghani IR	1	3	5
4 Variation 1 IR	1	3	6
4 Variation 2 IR	1	3	7
4 Variation 3 IR	1	3	8
Persian 1 IR	1	3	9
Persian 2 IR	1	3	10
Persian 3 IR	1	3	11
Persian 4 IR	1	3	12
Persian 5 IR	1	3	13
Persian 6 IR	1	3	14

	CC		PC
	00	32	
Persian 7 IR	1	3	15
Azerian IR	1	3	16
TR 1 (Favorite 5)			
Pop 1 TR	1	4	0
Slow 1 TR	1	4	1
Slow 2 TR	1	4	2
Vahde TR	1	4	3
Duble 1 TR	1	4	4
6/8 Slow 1 TR	1	4	5
Duble 2 TR	1	4	6
Turk Rock TR	1	4	7
Slow 3 TR	1	4	8
3/4 Tsm TR	1	4	9
Slow 4 TR	1	4	10
4/4 Halk TR	1	4	11
6/8 Slow 2 TR	1	4	12
Slow 5 TR	1	4	13
Pop 2 TR	1	4	14
2/4 Oyun 1 TR	1	4	15
2/4 Oyun 2 TR	1	4	16
Pop 3 TR	1	4	17
2/4 Oyun 3 TR	1	4	18

	CC		PC
	00	32	
2/4 Pop TR	1	4	19
Ciftelli 1 TR	1	4	20
Misket 1 TR	1	4	21
Misket 2 TR	1	4	22
Ankara Modern TR	1	4	23
YanBaglamaYLC TR	1	4	24
Misket 3 TR	1	4	25
Ciftelli 2 TR	1	4	26
Oryantal 1 TR	1	4	27
Oryantal 2 TR	1	4	28
Oryantal 3 TR	1	4	29
9/8 1 TR	1	4	30
HK 9/8 TR	1	4	31
Agir 9/8 TR	1	4	32
DubStep 9/8 TR	1	4	33
TSM 18/8 TR	1	4	34
RumZeybek 9/4 TR	1	4	35
9/8 2 TR	1	4	36
5/8 Halk 1 TR	1	4	37
7/8 Krdnz TR	1	4	38
Sirtaki TR	1	4	39
7/8 Halk TR	1	4	40

	CC		PC
	00	32	
Kutahya Yore TR	1	4	41
Gipsy Turk TR	1	4	42
5/8 Halk 2 TR	1	4	43
Azeri TR	1	4	44
Pop New TR	1	4	45
Ormanci TR	1	4	46
Koroglu 5/8 TR	1	4	47
TR 2 (Favorite 6)			
Harmandali TR	1	5	0
Yoruk Ali TR	1	5	1
Mugla Zeybek TR	1	5	2
Payduska TR	1	5	3
Uzicko Oro TR	1	5	4
Baliksr Bengi TR	1	5	5
9/16 Teke TR	1	5	6
Sepetcoglu TR	1	5	7
7-8 Rumeli 1 TR	1	5	8
7-8 Rumeli 2 TR	1	5	9
Elono TR	1	5	10
Elazig Dik TR	1	5	11

7.14.1.2 Keyboard Set Library

User	17	0-10	0-47
Direct User	18	0-10	0-47

The number # shows the order of the Keyboard Sets as they appear in the Keyboard Set Library Select window. The table also includes MIDI data used to remotely select the Keyboard Sets on the special Control channel. CC00: Control Change 0, or Bank Select MSB. CC32: Control Change 32, or Bank Select LSB. PC: Program Change.

Keyboard Set	CC00	CC32	PC	Type	#	Keyboard Set	CC00	CC32	PC	Type	#
German Grand	16	0	0	Piano	1	Ballad E.Piano	16	1	2	E. Piano	41
Classic Grand	16	0	1	Piano	2	Tremolo E.Piano	16	1	3	E. Piano	42
Grand Piano Live	16	0	2	Piano	3	Chorus Tine E.P.	16	1	4	E. Piano	43
Upright Piano	16	0	3	Piano	4	Dyno E.Piano	16	1	5	E. Piano	44
Honky-Tonk	16	0	4	Piano	5	Distorsion E.P.	16	1	6	E. Piano	45
Jazz Piano	16	0	5	Piano	6	Classic E.Piano	16	1	7	E. Piano	46
Korg M1 Piano	16	0	6	Piano	7	Amp. Wurly	16	1	8	E. Piano	47
Piano & VPM	16	0	7	Piano	8	Vintage Wurly	16	1	9	E. Piano	48
Harpsichord	16	0	8	Piano	9	Clean Wurly 1	16	1	10	E. Piano	49
Clav	16	0	9	Piano	10	Clean Wurly 2	16	1	11	E. Piano	50
Rock Piano	16	0	10	Piano	11	Natural Wurly	16	1	12	E. Piano	51
Electric Grand	16	0	11	Piano	12	Amp&Comp.Wurly	16	1	13	E. Piano	52
Digital Grand	16	0	12	Piano	13	Tremolo Wurly	16	1	14	E. Piano	53
Piano & E.Piano	16	0	13	Piano	14	Wurly & Pad	16	1	15	E. Piano	54
Piano & Strings	16	0	14	Piano	15	FM E.Piano	16	1	16	E. Piano	55
Midi Grand & Pad	16	0	15	Piano	16	R&B E.Piano	16	1	17	E. Piano	56
Harpsi & Orch.	16	0	16	Piano	17	Comp&Phaser E.P.	16	1	18	E. Piano	57
Piano & Ensemble	16	0	17	Piano	18	Bell Tine E.P.	16	1	19	E. Piano	58
Piano &SynVoice	16	0	18	Piano	19	E.Piano & Pad	16	1	20	E. Piano	59
Piano Atmosphere	16	0	19	Piano	20	E.Piano &Strings	16	1	21	E. Piano	60
Octave Piano	16	0	20	Piano	21	E.Piano&SynVoice	16	1	22	E. Piano	61
Piano & Scat	16	0	21	Piano	22	E.P. Atmosphere	16	1	23	E. Piano	62
Glide Piano	16	0	22	Piano	23	Digital E.P. Bld	16	1	24	E. Piano	63
Piano & Bass	16	0	23	Piano	24	Stage E.Piano	16	1	25	E. Piano	64
Piano Jazz Trio	16	0	24	Piano	25	Hybrid E.Piano 1	16	1	26	E. Piano	65
Piano & Whistle	16	0	25	Piano	26	Hybrid E.Piano 2	16	1	27	E. Piano	66
Vynil Upright	16	0	26	Piano	27	Chorus E.Piano	16	1	28	E. Piano	67
Piano & Vibes	16	0	27	Piano	28	Stereo E.Piano	16	1	29	E. Piano	68
Vibraphone	16	0	28	Piano	29	Digital E.Piano	16	1	30	E. Piano	69
Marimba Trill	16	0	29	Piano	30	Jazz Club E.P.	16	1	31	E. Piano	70
Xylophone	16	0	30	Piano	31	Jimmy Organ	16	2	0	Organ	71
Music Box	16	0	31	Piano	32	Gospel Organ	16	2	1	Organ	72
Tropical	16	0	32	Piano	33	Rock Organ	16	2	2	Organ	73
Bell & Whistle	16	0	33	Piano	34	Full Organ V.	16	2	3	Organ	74
Bell & Accordion	16	0	34	Piano	35	DWB Org. Aft	16	2	4	Organ	75
Grand & Pad	16	0	35	Piano	36	DWB Dark Org.	16	2	5	Organ	76
Vibes & Flute	16	0	36	Piano	37	DWB Jazz Org. Y+	16	2	6	Organ	77
Concert Hall	16	0	37	Piano	38	DWB Clas.Perc.Y+	16	2	7	Organ	78
Electric Piano	16	1	0	E. Piano	39	BX3 Hi Perc.	16	2	8	Organ	79
Phaser E. Piano	16	1	1	E. Piano	40	BX3 Jazz Org. V.	16	2	9	Organ	80

Keyboard Set	CC00	CC32	PC	Type	#
BX3 4 Layers V.	16	2	10	Organ	81
Hot BX3 Y+	16	2	11	Organ	82
Full DWB 1 Y+	16	2	12	Organ	83
Full DWB 2 Y+	16	2	13	Organ	84
DWB Perc.Org. 1	16	2	14	Organ	85
DWB Perc.Org. 2	16	2	15	Organ	86
Distortion Organ	16	2	16	Organ	87
Click Organ Y+	16	2	17	Organ	88
Jazz Organ Y+	16	2	18	Organ	89
Dark Organ V.	16	2	19	Organ	90
Pipe Flute	16	2	20	Organ	91
Full Pipes	16	2	21	Organ	92
Theatre Organ 1	16	2	22	Organ	93
Theatre Organ 2	16	2	23	Organ	94
Harmonica 1	16	2	24	Organ	95
Harmonica 2	16	2	25	Organ	96
Harmonica 3	16	2	26	Organ	97
Blues Harmonica	16	2	27	Organ	98
Toots Harmonica	16	2	28	Organ	99
Melodica	16	2	29	Organ	100
Cassotto	16	2	30	Organ	101
PiccoloAccordion	16	2	31	Organ	102
Musette	16	2	32	Organ	103
Master Fisa	16	2	33	Organ	104
ItalianAccordion	16	2	34	Organ	105
Clarinet Accord.	16	2	35	Organ	106
Alps Accordion	16	2	36	Organ	107
Astor Bandoneon	16	2	37	Organ	108
That's Amore Acc	16	2	38	Organ	109
Acc. & Bass Acc.	16	2	39	Organ	110
Real Nylon Gtr	16	3	0	Guitar	111
Natural SteelGtr	16	3	1	Guitar	112
Clean Ch.Guitar	16	3	2	Guitar	113
Nylon Gtr & Pad	16	3	3	Guitar	114
Jazz Guitar 1	16	3	4	Guitar	115
Carlos Guitar1	16	3	5	Guitar	116
Overdrive Gtr1	16	3	6	Guitar	117
Western Gtr&Whis	16	3	7	Guitar	118
Pat Guitar Synth	16	3	8	Guitar	119
Shadow Guitar	16	3	9	Guitar	120
Clean El.Guitar	16	3	10	Guitar	121
Overdrive Gtr2	16	3	11	Guitar	122
Carlos Guitar2	16	3	12	Guitar	123
Distortion Gtr	16	3	13	Guitar	124
My Overdrive Gtr	16	3	14	Guitar	125
Nylon Guitar	16	3	15	Guitar	126
Gtrs Atmosphere	16	3	16	Guitar	127
Real Dobro	16	3	17	Guitar	128
Folk Guitar	16	3	18	Guitar	129

Keyboard Set	CC00	CC32	PC	Type	#
Jazz Guitar 2	16	3	19	Guitar	130
Crunch Gtr DNC	16	3	20	Guitar	131
Overdrive Gtr3	16	3	21	Guitar	132
AmbienceE.Guitar	16	3	22	Guitar	133
Carlos Guitar3	16	3	23	Guitar	134
George Gtr&Scat	16	3	24	Guitar	135
Guitar & Whistle	16	3	25	Guitar	136
Nylon Gtr & Fret	16	3	26	Guitar	137
Overdrive Gtr V.	16	3	27	Guitar	138
Rock & Roll Gtr	16	3	28	Guitar	139
Wah Guitar Y+	16	3	29	Guitar	140
12 Str Folk Gtr	16	3	30	Guitar	141
Jazz Club Guitar	16	3	31	Guitar	142
Unplugged Gtrs	16	3	32	Guitar	143
Guitar Club	16	3	33	Guitar	144
Flute&Gtr Synth	16	3	34	Guitar	145
Real new Violin	16	4	0	Strings	146
Real new Viola	16	4	1	Strings	147
Choir & Soprano	16	4	2	Strings	148
Bell & Strings	16	4	3	Strings	149
Real Strings DNC	16	4	4	Strings	150
Theatre Strings	16	4	5	Strings	151
Choir & Scat	16	4	6	Strings	152
Big Choir & Orch	16	4	7	Strings	153
Cinematic+ Sub	16	4	8	Strings	154
Single room Str	16	4	9	Strings	155
Room Strings	16	4	10	Strings	156
Movie Strings	16	4	11	Strings	157
Real Violin	16	4	12	Strings	158
Jazz Violin	16	4	13	Strings	159
Serenade Violin	16	4	14	Strings	160
Soprano Voice	16	4	15	Strings	161
CinematicStrFast	16	4	16	Strings	162
Epic Sound	16	4	17	Strings	163
Orchestra Tutti	16	4	18	Strings	164
Violin	16	4	19	Strings	165
Scat Voices	16	4	20	Strings	166
A Cappella	16	4	21	Strings	167
Dreaming Choir	16	4	22	Strings	168
Vienna Strings	16	4	23	Strings	169
Slapstick Pizz.	16	4	24	Strings	170
Studio Strings	16	4	25	Strings	171
Natural Strings	16	4	26	Strings	172
eXp Viola	16	4	27	Strings	173
Small Orchestra	16	4	28	Strings	174
Wiener StringPad	16	4	29	Strings	175
Smooth Orchestra	16	4	30	Strings	176
Strings & Bell	16	4	31	Strings	177
ScatVoice & Bass	16	4	32	Strings	178
Strings & Orch.	16	4	33	Strings	179

Keyboard Set	CC00	CC32	PC	Type	#
Soprano Choir	16	4	34	Strings	180
Oboe & Str. Ens.	16	4	35	Strings	181
Vocal & Str. Ens	16	4	36	Strings	182
Shake Brass1 Y+	16	5	0	Brass	183
BigBand Brass	16	5	1	Brass	184
Orchestral Brass	16	5	2	Brass	185
SaxEns.& Brass V	16	5	3	Brass	186
Cup & Mute Brass	16	5	4	Brass	187
Horn Section	16	5	5	Brass	188
Smooth Band	16	5	6	Brass	189
Warm Brass	16	5	7	Brass	190
Sforzato Brass	16	5	8	Brass	191
Horns & Strings	16	5	9	Brass	192
Brass Overtone	16	5	10	Brass	193
Shake Brass2 Y+	16	5	11	Brass	194
Cup Mute Brass	16	5	12	Brass	195
Ballad Brass	16	5	13	Brass	196
BigCountry Horns	16	5	14	Brass	197
Smooth Band RX	16	5	15	Brass	198
SaxEns.& Brass V	16	5	16	Brass	199
MorphAttackBrass	16	5	17	Brass	200
Club Brass Sect.	16	5	18	Brass	201
Club Sax & Muted	16	5	19	Brass	202
Cornet & Sax Ens	16	5	20	Brass	203
Cornet&Brass Ens	16	5	21	Brass	204
Sax & Cornet Ens	16	5	22	Brass	205
Muted Ensemble	16	5	23	Brass	206
Swell Brass DNC	16	5	24	Brass	207
JazzTrumpet Leg.	16	6	0	Trumpet	208
Fluge Horn	16	6	1	Trumpet	209
Miles Muted Trp	16	6	2	Trumpet	210
Cup Trumpet	16	6	3	Trumpet	211
Hard Trombone	16	6	4	Trumpet	212
Cornet Legato	16	6	5	Trumpet	213
Muted Atmo	16	6	6	Trumpet	214
Trumpets Atmo	16	6	7	Trumpet	215
Mute Cornet Leg.	16	6	8	Trumpet	216
Miles Trp Leg. 1	16	6	9	Trumpet	217
Miles Trp Leg. 2	16	6	10	Trumpet	218
Jazz Trumpet 1	16	6	11	Trumpet	219
Cornet & Growl	16	6	12	Trumpet	220
Jazz Trombone 1	16	6	13	Trumpet	221
Soft Trombone	16	6	14	Trumpet	222
Dixie Trumpet	16	6	15	Trumpet	223
Sweet Flugel	16	6	16	Trumpet	224
Trumpet Delay	16	6	17	Trumpet	225
eXp Trombone	16	6	18	Trumpet	226
Club Sax & Trp	16	6	19	Trumpet	227
Band Trumpet V.	16	6	20	Trumpet	228
Trump.& Clarinet	16	6	21	Trumpet	229

Keyboard Set	CC00	CC32	PC	Type	#
Muted Trp. Band	16	6	22	Trumpet	230
Jazz Trombone 2	16	6	23	Trumpet	231
Folk Trumpets	16	6	24	Trumpet	232
Cornet & Strings	16	6	25	Trumpet	233
Jazz Cornet	16	6	26	Trumpet	234
Jazz Cornet 1 FX	16	6	27	Trumpet	235
Jazz Cornet 2 FX	16	6	28	Trumpet	236
Miles Trp FX	16	6	29	Trumpet	237
Jazz Trumpet 2	16	6	30	Trumpet	238
Jazz Trombone 3	16	6	31	Trumpet	239
Jazz Sax 1	16	7	0	Saw	240
Jazz Sax 2	16	7	1	Saw	241
Tenor Sax 1	16	7	2	Saw	242
Tenor Sax 2	16	7	3	Saw	243
Soft Latin Sax 1	16	7	4	Saw	244
Soft Latin Sax 2	16	7	5	Saw	245
Soprano Sax	16	7	6	Saw	246
Kenny Soprano	16	7	7	Saw	247
Jazz Baritone 1	16	7	8	Saw	248
Jazz Baritone 2	16	7	9	Saw	249
Jazz Tenor Sax	16	7	10	Saw	250
Sweet Alto Sax 1	16	7	11	Saw	251
Sweet Alto Sax 2	16	7	12	Saw	252
Sweet Tenor Sax	16	7	13	Saw	253
Alto Sax	16	7	14	Saw	254
Tenor Sax 4	16	7	15	Saw	255
Breath Tenor Sax	16	7	16	Saw	256
Super Tenor Sax	16	7	17	Saw	257
Soprano Pad	16	7	18	Saw	258
Sax Ensemble	16	7	19	Saw	259
Super Sax Sect.1	16	7	20	Saw	260
Miller Serenade	16	7	21	Saw	261
Sax & Brass V.	16	7	22	Saw	262
Super Sax Sect.2	16	7	23	Saw	263
Super Sax Sect.3	16	7	24	Saw	264
Super Sax Sect.4	16	7	25	Saw	265
Sax Sect. & Trp	16	7	26	Saw	266
Latin Flute	16	8	0	Woodwind	267
Concert Flute	16	8	1	Woodwind	268
eXp Whistle	16	8	2	Woodwind	269
Jazz Flute 1	16	8	3	Woodwind	270
Clarinet 1	16	8	4	Woodwind	271
Clarinet 2	16	8	5	Woodwind	272
Real Clarinet	16	8	6	Woodwind	273
Soft Clarinet	16	8	7	Woodwind	274
Classic Flute	16	8	8	Woodwind	275
Jazz Flute 2	16	8	9	Woodwind	276
Flute	16	8	10	Woodwind	277
Clarinet 3	16	8	11	Woodwind	278
Cool Oboe 1	16	8	12	Woodwind	279

Keyboard Set	CC00	CC32	PC	Type	#
Cool Oboe 2	16	8	13	Woodwind	280
Whistle	16	8	14	Woodwind	281
Panflute	16	8	15	Woodwind	282
Shakuhachi	16	8	16	Woodwind	283
Dynamic Flute	16	8	17	Woodwind	284
Dixie Clarinet	16	8	18	Woodwind	285
Whistling Rain	16	8	19	Woodwind	286
Frullato Flute	16	8	20	Woodwind	287
Bottle Flute	16	8	21	Woodwind	288
Panflute & Synth	16	8	22	Woodwind	289
Reeds & Trombone	16	8	23	Woodwind	290
March Whistle	16	8	24	Woodwind	291
Flutes&Clarinets	16	8	25	Woodwind	292
Flute & Muted	16	8	26	Woodwind	293
Clarinets & RX	16	8	27	Woodwind	294
Fat Synth + Sub	16	9	0	Synth	295
Next Dance	16	9	1	Synth	296
Bros Buzz Y+	16	9	2	Synth	297
Rhythmsfere	16	9	3	Synth	298
Evoling Pad	16	9	4	Synth	299
Next Octave	16	9	5	Synth	300
Symph Synth	16	9	6	Synth	301
Talking Lead	16	9	7	Synth	302
Hybrid Lead	16	9	8	Synth	303
Distortion Synth	16	9	9	Synth	304
Analog Lead	16	9	10	Synth	305
Big Lead	16	9	11	Synth	306
Mini Lead	16	9	12	Synth	307
Big One	16	9	13	Synth	308
Pilot Lead	16	9	14	Synth	309
Portamento Lead	16	9	15	Synth	310
Gliding Lead	16	9	16	Synth	311
Prophy Lead	16	9	17	Synth	312
Waky Lead	16	9	18	Synth	313
Big Lead Sine	16	9	19	Synth	314
Tekno City	16	9	20	Synth	315
Cosmic Sweep	16	9	21	Synth	316
Talking Pad	16	9	22	Synth	317
Fresh Pad	16	9	23	Synth	318
Dream Pad	16	9	24	Synth	319
Double Sweep	16	9	25	Synth	320
Trinity Pad	16	9	26	Synth	321
Moon Pad	16	9	27	Synth	322
Pa800 Pad	16	9	28	Synth	323
Wave Synth	16	9	29	Synth	324
Wave Sequence	16	9	30	Synth	325
Space Trailer	16	9	31	Synth	326
Far Memories	16	9	32	Synth	327
Step Sequencer	16	9	33	Synth	328

Keyboard Set	CC00	CC32	PC	Type	#
My Sequencer	16	9	34	Synth	329
Pisco Pad	16	9	35	Synth	330
Aereosonic	16	9	36	Synth	331
Rhythmical Synth	16	9	37	Synth	332
S&H Pad	16	9	38	Synth	333
Movie Stack 1	16	9	39	Synth	334
Movie Stack 2	16	9	40	Synth	335
Movie Stack 3	16	9	41	Synth	336
Movie Stack 4	16	9	42	Synth	337
Eastern Depths	16	9	43	Synth	338
Wide Attack	16	9	44	Synth	339
Mandolin	16	10	0	Ethnic	340
Mandolins Orch.	16	10	1	Ethnic	341
Mandolin Tremolo	16	10	2	Ethnic	342
Napoli Mandolin	16	10	3	Ethnic	343
Sitar	16	10	4	Ethnic	344
IndianFret.&Nay	16	10	5	Ethnic	345
Real Banjo	16	10	6	Ethnic	346
Berimbau	16	10	7	Ethnic	347
Pedal Steel Gtr	16	10	8	Ethnic	348
Hawaiian Guitar	16	10	9	Ethnic	349
Oriental Feel	16	10	10	Ethnic	350
Italian GRAND	17	0	1	User/Piano	351
Italian Jazz P.	17	0	2	User/Piano	352
It.Grand Stack 1	17	0	3	User/Piano	353
It.Grand Stack 2	17	0	4	User/Piano	354
Grand & Ensemble	17	0	5	User/Piano	355
Grand & Orch.	17	0	6	User/Piano	356
It. Grand Atmo	17	0	7	User/Piano	357
Octave 2 Pianos	17	0	8	User/Piano	358
Movie Action	17	1	0	User/Strings & Orch.	359
Soft Strings	17	1	1	User/Strings & Orch.	360
Strings & Vocal	17	1	2	User/Strings & Orch.	361
Movie Orchestra	17	1	3	User/Strings & Orch.	362
Vocal Brass	17	1	4	User/Strings & Orch.	363
Marcato Strings	17	1	5	User/Strings & Orch.	364
Flute & Strings	17	1	6	User/Strings & Orch.	365
Soprano &Strings	17	1	7	User/Strings & Orch.	366
Steel Gtr & Str.	17	1	8	User/Strings & Orch.	367
Vocoder 1	17	1	9	User/Strings & Orch.	368
Vocoder 2	17	1	10	User/Strings & Orch.	369
Vocoder 3	17	1	11	User/Strings & Orch.	370
Vocoder 4	17	1	12	User/Strings & Orch.	371
Tenor Jazz Sax 1	17	2	0	User/Wood & accord.	372

Keyboard Set	CC00	CC32	PC	Type	#
Tenor Jazz Sax 2	17	2	1	User/Wood & accord.	373
Robin Whistle	17	2	2	User/Wood & accord.	374
Bandoneon+Short	17	2	3	User/Wood & accord.	375
It. Accordion16'	17	2	4	User/Wood & accord.	376
It. Accordion 8'	17	2	5	User/Wood & accord.	377
It. Acc. 16'+8'	17	2	6	User/Wood & accord.	378
It. Acc. 16'+4'	17	2	7	User/Wood & accord.	379
It.Acc.16'+8'+4'	17	2	8	User/Wood & accord.	380
It. Accordion 4'	17	2	9	User/Wood & accord.	381
It. Acc. 8'+4'	17	2	10	User/Wood & accord.	382
It.Acc.& Strings	17	2	11	User/Wood & accord.	383
Tutti A	17	3	0	User/Pipe Organ	384
Tutti B	17	3	1	User/Pipe Organ	385
Sesquialtera	17	3	2	User/Pipe Organ	386
Plenum A	17	3	3	User/Pipe Organ	387
Plenum B	17	3	4	User/Pipe Organ	388
Plenum C	17	3	5	User/Pipe Organ	389
Plenum D	17	3	6	User/Pipe Organ	390
Plenum E	17	3	7	User/Pipe Organ	391
Pipe Cornet	17	3	8	User/Pipe Organ	392
Viola+Cornet	17	3	9	User/Pipe Organ	393
Principal 8'	17	3	10	User/Pipe Organ	394
Pipe Flute 8'	17	3	11	User/Pipe Organ	395
Gamba 8'	17	3	12	User/Pipe Organ	396
Trumpet Pipes	17	3	13	User/Pipe Organ	397
Pipe Octave	17	3	14	User/Pipe Organ	398
Pipe Super Oct.	17	3	15	User/Pipe Organ	399
Pipe Fifth	17	3	16	User/Pipe Organ	400
Principal+Flute	17	3	17	User/Pipe Organ	401
Nazard A	17	3	18	User/Pipe Organ	402
Nazard B	17	3	19	User/Pipe Organ	403
Flute8'+Flute4'	17	3	20	User/Pipe Organ	404
Flute8'+Flute2'	17	3	21	User/Pipe Organ	405
Gamba+Flute	17	3	22	User/Pipe Organ	406
Celeste	17	3	23	User/Pipe Organ	407

Keyboard Set	CC00	CC32	PC	Type	#
Princ 1 - 2 man.	17	3	24	User/Pipe Organ	408
Princ 2 - 2 man.	17	3	25	User/Pipe Organ	409
Princ 3 - 2 man.	17	3	26	User/Pipe Organ	410
Princ 4 - 2 man.	17	3	27	User/Pipe Organ	411
Flute 1 - 2 man.	17	3	28	User/Pipe Organ	412
Flute 2 - 2 man.	17	3	29	User/Pipe Organ	413
Nazard - 2 man.	17	3	30	User/Pipe Organ	414
Terziana - 2 man.	17	3	31	User/Pipe Organ	415
Cornet - 2 man.	17	3	32	User/Pipe Organ	416
Larigot - 2 man.	17	3	33	User/Pipe Organ	417
Trumpet - 2 man.	17	3	34	User/Pipe Organ	418
Plenum1 - 2 man.	17	3	35	User/Pipe Organ	419
Plenum2 - 2 man.	17	3	36	User/Pipe Organ	420
Tutti - 2 man.	17	3	37	User/Pipe Organ	421
Poly6 + JP8	17	4	0	User/Synth	422
JP8	17	4	1	User/Synth	423
80's Mellow	17	4	2	User/Synth	424
80's Super Pad	17	4	3	User/Synth	425
Analog Synth	17	4	4	User/Synth	426
Synth Yes	17	4	5	User/Synth	427
EDM Synth	17	4	6	User/Synth	428
Dance Basic	17	4	7	User/Synth	429
Thin PulSeq DNC	17	4	8	User/Synth	430
Noise Lead DNC	17	4	9	User/Synth	431
Synth Whooo	17	4	10	User/Synth	432
Mellow Perc. Pad	17	4	11	User/Synth	433
Dance Syn Perc	17	4	12	User/Synth	434
Lfo Sound bpm	17	4	13	User/Synth	435
Spire Synth	17	4	14	User/Synth	436
Leadscape	17	4	15	User/Synth	437
Fing.GlideSquare	17	4	16	User/Synth	438
Big Side Attack	17	4	17	User/Synth	439
Groove SynthGtr.	17	4	18	User/Synth	440
Dubstep Synth	17	4	19	User/Synth	441
Caos Synth	17	4	20	User/Synth	442
Robert Bass	17	4	21	User/Synth	443
Fifth Bass	17	4	22	User/Synth	444
Widebass	17	4	23	User/Synth	445
Triangle Solo	17	4	24	User/Synth	446
Square Solo	17	4	25	User/Synth	447
Saw Solo	17	4	26	User/Synth	448
Square & Pulse	17	4	27	User/Synth	449
16-8-4 & Sub32	17	4	28	User/Synth	450
Mixed Echoes	17	5	0	User/Fantasy	451

Keyboard Set	CC00	CC32	PC	Type	#
Running bpm	17	5	1	User/Fantasy	452
Fisarmony	17	5	2	User/Fantasy	453
Pacific Sea	17	5	3	User/Fantasy	454
Nighthawk	17	5	4	User/Fantasy	455
Wave Echoes	17	5	5	User/Fantasy	456
Hans Sound	17	5	6	User/Fantasy	457

Keyboard Set	CC00	CC32	PC	Type	#
Landscape	17	5	7	User/Fantasy	458
Waterland	17	5	8	User/Fantasy	459
Meditation Stack	17	5	9	User/Fantasy	460
Layers Enjoy	17	5	10	User/Fantasy	461
Ipnotic bpm	17	5	11	User/Fantasy	462

7.14.1.2.1 Pa4X ORIENTAL

	CC		PC
	00	32	
Piano			
Octave Piano IR	16	0	0
Concert Grand	16	0	1
Classic Grand	16	0	2
Grand Piano Live	16	0	3
Upright Piano	16	0	4
Honky-Tonk	16	0	5
Jazz Piano	16	0	6
Korg M1 Piano	16	0	7
Harpsichord	16	0	8
Clav	16	0	9
Rock Piano	16	0	10
Electric Grand	16	0	11
Digital Grand	16	0	12
Piano & E.Piano	16	0	13
Piano & Strings	16	0	14
Midi Grand & Pad	16	0	15
Harpsi & Orch.	16	0	16
Piano & Ensemble	16	0	17
Piano & SynVoice	16	0	18
Piano Atmosphere	16	0	19
Octave Piano	16	0	20
Piano & Scat	16	0	21
Glide Piano	16	0	22
Piano & Bass	16	0	23
Piano Jazz Trio	16	0	24
Piano & Whistle	16	0	25
Vynil Upright	16	0	26
Piano & Vibes	16	0	27
Vibraphone	16	0	28
Marimba Trill	16	0	29
Xylophone	16	0	30
Music Box	16	0	31
Piano & VPM	16	0	32
Bell & Whistle	16	0	33
Bell & Accordion	16	0	34
Grand & Pad	16	0	35
Vibes & Flute	16	0	36
Tropical	16	0	37
Concert Hall	16	0	38
E.Piano			
Electric Piano	16	1	0
Phaser E. Piano	16	1	1
Ballad E.Piano	16	1	2
Tremolo E.Piano	16	1	3
R&B E.Piano	16	1	4
Dyno My Piano	16	1	5

	CC		PC
	00	32	
Distorsion E.P.	16	1	6
Classic E.Piano	16	1	7
Amp. Wurly	16	1	8
Vintage Wurly	16	1	9
Clean Wurly 1	16	1	10
Clean Wurly 2	16	1	11
Natural Wurly	16	1	12
Amp&Comp.Wurly	16	1	13
Tremolo Wurly	16	1	14
Wurly & Pad	16	1	15
FM E.Piano	16	1	16
R&B E.Piano	16	1	17
Comp&Phaser E.P.	16	1	18
Bell Tine E.P.	16	1	19
E.Piano & Pad	16	1	20
E.Piano &Strings	16	1	21
E.Piano&SynVoice	16	1	22
E.P. Atmosphere	16	1	23
Digital E.P. Bld	16	1	24
Stage E.Piano	16	1	25
Hybrid E.Piano 1	16	1	26
Hybrid E.Piano 2	16	1	27
Chorus E.Piano	16	1	28
Stereo E.Piano	16	1	29
Digital E.Piano	16	1	30
Jazz Club E.P.	16	1	31
Organ			
Organ OR MG	16	2	0
Accordeon 1 MG	16	2	1
Accordeon 2 MG	16	2	2
Accordeon 3 MG	16	2	3
Accordion IR	16	2	4
Garman IR	16	2	5
Armenian Garm.IR	16	2	6
Garmon TR	16	2	7
Jimmy Organ	16	2	8
Gospel Organ	16	2	9
Rock Organ	16	2	10
Full Organ V.	16	2	11
DWB Org. Aft	16	2	12
DWB Dark Org.	16	2	13
DWB Jazz Org. Y+	16	2	14
DWB Clas.Perc.Y+	16	2	15
BX3 Hi Perc.	16	2	16
BX3 Jazz Org. V.	16	2	17
BX3 4 Layers V.	16	2	18
Hot BX3 Y+	16	2	19

	CC		PC
	00	32	
Full DWB 1 Y+	16	2	20
Full DWB 2 Y+	16	2	21
DWB Perc.Org. 1	16	2	22
DWB Perc.Org. 2	16	2	23
Distortion Organ	16	2	24
Click Organ Y+	16	2	25
Jazz Organ Y+	16	2	26
Dark Organ V.	16	2	27
Pipe Flute	16	2	28
Full Pipes	16	2	29
Theatre Organ 1	16	2	30
Theatre Organ 2	16	2	31
Harmonica 1	16	2	32
Harmonica 2	16	2	33
Harmonica 3	16	2	34
Blues Harmonica	16	2	35
Toots Harmonica	16	2	36
Melodica	16	2	37
Cassotto	16	2	38
PiccoloAccordion	16	2	39
Musette	16	2	40
Master Fisa	16	2	41
ItalianAccordion	16	2	42
Clarinet Accord.	16	2	43
Alps Accordion	16	2	44
Astor Bandoneon	16	2	45
That's Amore Acc	16	2	46
Acc. & Bass Acc.	16	2	47
Guitar			
Arabic Gtr MG	16	3	0
Guitar IR	16	3	1
Overdrive Gtr IR	16	3	2
Elektro My TR	16	3	3
4 Telli TrM TR	16	3	4
4 Telli Lesli TR	16	3	5
4 Telli Oktav TR	16	3	6
PerdesizAkGtr TR	16	3	7
Real Nylon Gtr	16	3	8
Natural SteelGtr	16	3	9
Clean Ch.Guitar	16	3	10
Nylon Gtr & Pad	16	3	11
Jazz Guitar 1	16	3	12
Carlos Guitar1	16	3	13
Overdrive Gtr1	16	3	14
Western Gtr&Whis	16	3	15
Pat Guitar Synth	16	3	16
Shadow Guitar	16	3	17

	CC		PC
	00	32	
Clean El.Guitar	16	3	18
Overdrive Gtr2	16	3	19
Carlos Guitar2	16	3	20
Distortion Gtr	16	3	21
My Overdrive Gtr	16	3	22
Nylon Guitar	16	3	23
Gtrs Atmosphere	16	3	24
Real Dobro	16	3	25
Folk Guitar	16	3	26
Jazz Guitar 2	16	3	27
Crunch Gtr DNC	16	3	28
Overdrive Gtr3	16	3	29
AmbienceE.Guitar	16	3	30
Carlos Guitar3	16	3	31
George Gtr&Scat	16	3	32
Guitar & Whistle	16	3	33
Nylon Gtr & Fret	16	3	34
Overdrive Gtr V.	16	3	35
Rock & Roll Gtr	16	3	36
Wah Guitar Y+	16	3	37
12 Str Folk Gtr	16	3	38
Jazz Club Guitar	16	3	39
Unplugged Gtrs	16	3	40
Guitar Club	16	3	41
Flute&Gtr Synth	16	3	42
Strings			
Super Str MG	16	4	0
Strings 1 MG	16	4	1
Strings 2 MG	16	4	2
Violla MG	16	4	3
Strings IR	16	4	4
Watariyat MG	16	4	5
Rababa MG	16	4	6
Kaman MG	16	4	7
Kamanjat 1 MG	16	4	8
Kamanjat 2 MG	16	4	9
Kemence 2/4 TR	16	4	10
Kamanja MG	16	4	11
Kamancheh 1 IR	16	4	12
Kamancheh 2 IR	16	4	13
PersianStringsIR	16	4	14
Keman Fx TR	16	4	15
Gundem 1 TR	16	4	16
Gundem 2 TR	16	4	17
Gundem 3 TR	16	4	18
Gundem 4 TR	16	4	19
Istanb.String1TR	16	4	20
Istanb.String2TR	16	4	21
Istanb.String3TR	16	4	22

	CC		PC
	00	32	
Tulum TR	16	4	23
Keman Solo 1 TR	16	4	24
Keman Solo 2 TR	16	4	25
El.Keman Solo TR	16	4	26
Keman Solo M TR	16	4	27
Real New Violin	16	4	28
Real New Viola	16	4	29
Choir & Soprano	16	4	30
CinematicStrFast	16	4	31
Movie Strings	16	4	32
Room Strings	16	4	33
Real Strings DNC	16	4	34
Theatre Strings	16	4	35
Epic Sound	16	4	36
Orchestra Tutti	16	4	37
Vienna Strings	16	4	38
Natural Strings	16	4	39
Slapstick Pizz.	16	4	40
Scat Voices	16	4	41
A Cappella	16	4	42
Brass			
Brass IR	16	5	0
Shake Brass1 Y+	16	5	1
BigBand Brass	16	5	2
Orchestral Brass	16	5	3
SaxEns.& Brass V	16	5	4
Cup & Mute Brass	16	5	5
Horn Section	16	5	6
Smooth Band	16	5	7
Warm Brass	16	5	8
Sforzato Brass	16	5	9
Horns & Strings	16	5	10
Brass Overtone	16	5	11
Shake Brass2 Y+	16	5	12
Cup Mute Brass	16	5	13
Ballad Brass	16	5	14
BigCountry Horns	16	5	15
Smooth Band RX	16	5	16
SaxEns.& Brass V	16	5	17
MorphAttackBrass	16	5	18
Club Brass Sect.	16	5	19
Club Sax & Muted	16	5	20
Cornet & Sax Ens	16	5	21
Cornet&Brass Ens	16	5	22
Sax & Cornet Ens	16	5	23
Muted Ensemble	16	5	24
Swell Brass DNC	16	5	25
Trumpet			
My Trompet TR	16	6	0

	CC		PC
	00	32	
JazzTrumpet Leg.	16	6	1
Fluge Horn	16	6	2
Miles Muted Trp	16	6	3
Cup Trumpet	16	6	4
Hard Trombone	16	6	5
Cornet Legato	16	6	6
Muted Atmo	16	6	7
Trumpets Atmo	16	6	8
Mute Cornet Leg.	16	6	9
Miles Trp Leg. 1	16	6	10
Miles Trp Leg. 2	16	6	11
Jazz Trumpet 1	16	6	12
Cornet & Growl	16	6	13
Jazz Trombone 1	16	6	14
Soft Trombone	16	6	15
Dixie Trumpet	16	6	16
Sweet Flugel	16	6	17
Trumpet Delay	16	6	18
eXp Trombone	16	6	19
Club Sax & Trp	16	6	20
Band Trumpet V.	16	6	21
Trump.& Clarinet	16	6	22
Muted Trp. Band	16	6	23
Jazz Trombone 2	16	6	24
Folk Trumpets	16	6	25
Cornet & Strings	16	6	26
Jazz Cornet	16	6	27
Jazz Cornet 1 FX	16	6	28
Jazz Cornet 2 FX	16	6	29
Miles Trp FX	16	6	30
Jazz Trumpet 2	16	6	31
Jazz Trombone 3	16	6	32
Sax			
Sax MG	16	7	0
Jazz Sax	16	7	1
Tenor Sax 1	16	7	2
Tenor Sax 2	16	7	3
Soft Latin Sax 1	16	7	4
Soft Latin Sax 2	16	7	5
Soprano Sax	16	7	6
Kenny Soprano	16	7	7
Jazz Baritone 1	16	7	8
Jazz Baritone 2	16	7	9
Jazz Tenor Sax	16	7	10
Sweet Alto Sax 1	16	7	11
Sweet Alto Sax 2	16	7	12
Sweet Tenor Sax	16	7	13
Alto Sax	16	7	14
Tenor Sax 3	16	7	15

	CC		PC
	00	32	
Breath Tenor Sax	16	7	16
Super Tenor Sax	16	7	17
Soprano Pad	16	7	18
Sax Ensemble	16	7	19
Super Sax Sect.1	16	7	20
Miller Serenade	16	7	21
Sax & Brass V.	16	7	22
Super Sax Sect.2	16	7	23
Super Sax Sect.3	16	7	24
Super Sax Sect.4	16	7	25
Sax Sect. & Trp	16	7	26
Woodwind			
Solo 1 MG	16	8	0
Solo 2 MG	16	8	1
Solo 3 MG	16	8	2
Mizmar MG	16	8	3
Kirba MG	16	8	4
Nay MG	16	8	5
Ney La TR	16	8	6
Ney Effect TR	16	8	7
Solo sound 1 MG	16	8	8
Solo sound 2 MG	16	8	9
Mejwez 1 MG	16	8	10
Mejwez 2 MG	16	8	11
Minjayra MG	16	8	12
Chakoule MG	16	8	13
MeyMiUzeriST TR	16	8	14
MeyLaUzeriST TR	16	8	15
Kaval La 1 TR	16	8	16
Kaval La 2 TR	16	8	17
Kaval La 3 TR	16	8	18
Kaval La db TR	16	8	19
Kawala MG	16	8	20
Super Kawala MG	16	8	21
Duduk Re TR	16	8	22
Super Zurna MG	16	8	23
ZurnaLaTechno1TR	16	8	24
ZurnaLaTechno2TR	16	8	25
ZurnaLaTechno3TR	16	8	26
Zurna Si Duz TR	16	8	27
ZurnaReTechno1TR	16	8	28
ZurnaDoTechno1TR	16	8	29
Zurna Duz Ege TR	16	8	30
M3 Zurna TR	16	8	31
Balban MG	16	8	32
Nayanban IR	16	8	33
Klarnet TR	16	8	34
Klarnet Soft TR	16	8	35
Klarnet Fx TR	16	8	36

	CC		PC
	00	32	
Clarinet IR	16	8	37
Clarinet 1	16	8	38
Real Clarinet	16	8	39
Latin Flute	16	8	40
Concert Flute	16	8	41
Panflute	16	8	42
Bottle Flute	16	8	43
Shakuhachi	16	8	44
Whistle	16	8	45
Cool Oboe 1	16	8	46
Cool Oboe 2	16	8	47
Synth			
Mono Lead 1 IR	16	9	0
Mono Lead 2 IR	16	9	1
Soft Lead IR	16	9	2
Screamer IR	16	9	3
Synth S 1 IR	16	9	4
Synth S 2 IR	16	9	5
Synth S 3 IR	16	9	6
Synth S 4 IR	16	9	7
MakedonSolo1 TR	16	9	8
MakedonSolo2 TR	16	9	9
MakedonSolo3 TR	16	9	10
MakedonSolo4 TR	16	9	11
MakedonSolo5 TR	16	9	12
MakedonSolo6 TR	16	9	13
Sprys Breath TR	16	9	14
Aarabi Lead TR	16	9	15
Synth bpm 1 TR	16	9	16
Synth bpm 2 TR	16	9	17
Synth bpm 3 TR	16	9	18
Synth bpm 4 TR	16	9	19
Synth bpm 5 TR	16	9	20
Lead XS TR	16	9	21
CE Solo 1 TR	16	9	22
CE Solo 2 TR	16	9	23
Fat Synth + Sub	16	9	24
Next Dance	16	9	25
Bros Buzz Y+	16	9	26
Rhythmsfere	16	9	27
Evoling Pad	16	9	28
Next Octave	16	9	29
Symph Synth	16	9	30
Talking Lead	16	9	31
Hybrid Lead	16	9	32
Distortion Synth	16	9	33
Analog Lead	16	9	34
Big Lead	16	9	35
Mini Lead	16	9	36

	CC		PC
	00	32	
Big One	16	9	37
Pilot Lead	16	9	38
Portamento Lead	16	9	39
Far Memories	16	9	40
Step Sequencer	16	9	41
My Sequencer	16	9	42
Pisco Pad	16	9	43
Aereosonic	16	9	44
Rhythmical Synth	16	9	45
S&H Pad	16	9	46
Movie Stack	16	9	47
Ethnic			
Aoud 1 MG	16	10	0
Aoud 2 MG	16	10	1
Aoud Trem MG	16	10	2
Aoud Oct MG	16	10	3
Oud MG	16	10	4
Saz MG	16	10	5
Tarab ST MG	16	10	6
Bouzouk +Y MG	16	10	7
Kanoun 1 MG	16	10	8
Kanoun 2 MG	16	10	9
Kanoun Trem MG	16	10	10
Baglama MG	16	10	11
Tar Fat IR	16	10	12
Tar Shour IR	16	10	13
Tar IR	16	10	14
Santour IR	16	10	15
Baglama Akus. TR	16	10	16
BaglamaKrDNC TR	16	10	17
BaglamaKisaGrpTR	16	10	18
Baglama Dibox TR	16	10	19
Cura &Baglama TR	16	10	20
Cura DNC TR	16	10	21
TSM GRP.1 TR	16	10	22
TSM GRP.2 TR	16	10	23
Buzuki Akstk TR	16	10	24
Buzuki+TremeFxTR	16	10	25
BuzukiAkstk+Y TR	16	10	26
Cumbus ST TR	16	10	27
Kanun 1 TR	16	10	28
Kanun ST TR	16	10	29
Kanun DNC TR	16	10	30
Ud ST TR	16	10	31
Mandolin	16	10	32
Mandolins Orch.	16	10	33
Mandolin Tremolo	16	10	34
Napoli Mandolin	16	10	35
Sitar	16	10	36

	CC		PC
	00	32	
IndianFret.&Nay	16	10	37
Real Banjo	16	10	38

	CC		PC
	00	32	
Berimbau	16	10	39
Pedal Steel Gtr	16	10	40

	CC		PC
	00	32	
Hawaiian Guitar	16	10	41
Oriental Feel	16	10	42

7.14.1.3 Sounds

The number # shows the order of Factory Sounds as they appear in the Sound Select window. The table also includes MIDI data used to remotely select the Sounds. CC00: Control Change 0, or Bank Select MSB. CC32: Control Change 32, or Bank Select LSB. PC: Program Change.

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Concert Grand	121	13	0	Factory/Piano	1
Pop Grand	121	12	0	Factory/Piano	2
Warm Grand	121	10	0	Factory/Piano	3
Jazz Piano	121	5	0	Factory/Piano	4
Rock Piano	121	8	0	Factory/Piano	5
Live Piano	121	6	1	Factory/Piano	6
Pop Upright	121	14	0	Factory/Piano	7
M1 Piano	121	2	2	Factory/Piano	8
Classic Piano	121	4	0	Factory/Piano	9
Bright Piano	121	5	1	Factory/Piano	10
G.Piano Stack 1	121	8	2	Factory/Piano	11
G.Piano Stack 2	121	9	2	Factory/Piano	12
Honky-Tonk	121	2	3	Factory/Piano	13
Ragtime Piano	121	3	3	Factory/Piano	14
E. Grand Piano	121	12	2	Factory/Piano	15
Grand&MovingPad	121	9	0	Factory/Piano	16
Grand & Strings	121	7	0	Factory/Piano	17
Midi Grand & Pad	121	4	1	Factory/Piano	18
Harpsichord 1	121	7	6	Factory/Piano	19
Harpsichord 8+4'	121	8	6	Factory/Piano	20
ClassicClav1 DNC	121	7	7	Factory/Piano	21
ClassicClav2 DNC	121	8	7	Factory/Piano	22
Piano Layers	121	6	2	Factory/Piano	23
Grand & FM Stack	121	7	2	Factory/Piano	24
Piano & Vibes	121	6	0	Factory/Piano	25
Grand Piano Demo	121	11	0	Factory/Piano	26
Grand Piano	121	3	0	Factory/Piano	27
Upright Piano	121	15	0	Factory/Piano	28
Tine EP Phaser	121	27	4	Factory/E. Piano	29
Tine EP Dyno	121	28	4	Factory/E. Piano	30
Tine EP Amp/Pha	121	29	4	Factory/E. Piano	31
Wet Tine EP	121	31	4	Factory/E. Piano	32
Dist. Tine EP	121	30	4	Factory/E. Piano	33
Bell Tine EP	121	32	4	Factory/E. Piano	34
Classic Tine EP	121	45	4	Factory/E. Piano	35
Suit Case88 EP1	121	34	4	Factory/E. Piano	36
Wurly Logic	121	36	4	Factory/E. Piano	37
Wurly Amp	121	38	4	Factory/E. Piano	38

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Wurly Clean 1	121	39	4	Factory/E. Piano	39
Wurly Clean 2	121	41	4	Factory/E. Piano	40
Reed EP Clean	121	37	4	Factory/E. Piano	41
Wurly Amp/Comp	121	40	4	Factory/E. Piano	42
Natural Wurly	121	44	4	Factory/E. Piano	43
Tremolo Wurly	121	16	4	Factory/E. Piano	44
VPM Tine 1	121	18	5	Factory/E. Piano	45
VPM Tine 2	121	19	5	Factory/E. Piano	46
VPM Tine 3	121	17	5	Factory/E. Piano	47
Digi E. Piano	121	14	5	Factory/E. Piano	48
Classic Tines	121	9	5	Factory/E. Piano	49
DW8000 EP	121	11	5	Factory/E. Piano	50
Natural EP	121	43	4	Factory/E. Piano	51
E. Piano Halo	121	1	94	Factory/E. Piano	52
Thin E. Piano	121	9	4	Factory/E. Piano	53
EP+Damper 1	121	25	4	Factory/E. Piano	54
Tine E. Piano 1	121	18	4	Factory/E. Piano	55
Club E. Piano	121	11	4	Factory/E. Piano	56
Suit E.Piano 1	121	20	4	Factory/E. Piano	57
Suit E.Piano 2	121	21	4	Factory/E. Piano	58
Classic Wurly 1	121	17	4	Factory/E. Piano	59
Classic Wurly 2	121	12	4	Factory/E. Piano	60
R&B E. Piano	121	8	4	Factory/E. Piano	61
Vibraphone 1	121	2	11	Factory/Mallet & Bell	62
Marimba	121	7	12	Factory/Mallet & Bell	63
Marimba Key Off	121	2	12	Factory/Mallet & Bell	64
Xylophone	121	1	13	Factory/Mallet & Bell	65
Glockenspiel	121	2	9	Factory/Mallet & Bell	66
Celesta	121	1	8	Factory/Mallet & Bell	67
Music Box	121	2	10	Factory/Mallet & Bell	68
Balaphon	121	6	12	Factory/Mallet & Bell	69

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Kalimba 1	121	2	108	Factory/Mallet & Bell	70
Kalimba 2	121	1	108	Factory/Mallet & Bell	71
Sistro	121	1	9	Factory/Mallet & Bell	72
Orgel	121	1	10	Factory/Mallet & Bell	73
Warm Steel	121	1	114	Factory/Mallet & Bell	74
Vs Bell Boy	121	2	98	Factory/Mallet & Bell	75
Tubular Bell	121	4	14	Factory/Mallet & Bell	76
Bells	121	3	14	Factory/Mallet & Bell	77
Santur	121	1	15	Factory/Mallet & Bell	78
Mallet Clock	121	5	12	Factory/Mallet & Bell	79
Harmonica 1 DN1	121	11	22	Factory/accordion	80
Harmonica 1 DN2	121	12	22	Factory/accordion	81
Harmonica 2 DN1	121	13	22	Factory/accordion	82
Harmonica 3 DN1	121	14	22	Factory/accordion	83
Melodica	121	15	22	Factory/accordion	84
Classic Musette	121	29	21	Factory/accordion	85
French Musette	121	18	21	Factory/accordion	86
Musette 1	121	3	21	Factory/accordion	87
2 Voices Musette	121	16	21	Factory/accordion	88
3 Voices Musette	121	17	21	Factory/accordion	89
Cassotto 16'	121	12	21	Factory/accordion	90
Tango Accordion	121	10	23	Factory/accordion	91
Fisa Tango	121	1	23	Factory/accordion	92
Fisa Master	121	8	21	Factory/accordion	93
Fisa 16,4'	121	7	21	Factory/accordion	94
Fisa 16,8'	121	6	21	Factory/accordion	95
Accordion	121	24	21	Factory/accordion	96
Accordion 16,4'	121	7	23	Factory/accordion	97
Accordion 16,8'	121	2	23	Factory/accordion	98
Acc.16,8,4' Plus	121	8	23	Factory/accordion	99
Acc.Clarinet OT	121	19	21	Factory/accordion	100
Acc. Piccolo OT	121	21	21	Factory/accordion	101
Accordion Bass	121	5	23	Factory/accordion	102
Acc. & Acc. Bass	121	9	23	Factory/accordion	103
Acc.16,8' & Bass	121	4	23	Factory/accordion	104

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Steirisch.Akk.1	121	25	21	Factory/accordion	105
Steirisch.Akk.2	121	26	21	Factory/accordion	106
DRAWBARS	121	127	16	Factory/Organ	107
Jimmy Organ	121	13	18	Factory/Organ	108
Perc. Organ 1 V.	121	9	17	Factory/Organ	109
Perc. Organ 2 V.	121	11	17	Factory/Organ	110
BX3 Rock 1	121	14	18	Factory/Organ	111
BX3 Rock 2	121	15	18	Factory/Organ	112
BX3 Rock 3	121	16	18	Factory/Organ	113
BX3 Rock 4	121	17	18	Factory/Organ	114
BX3 Full V.	121	6	16	Factory/Organ	115
BX3 Jazz V.	121	20	16	Factory/Organ	116
BX3 Jazz Pc. V.	121	9	18	Factory/Organ	117
BX3 Gospel	121	37	16	Factory/Organ	118
Gospel Organ 1	121	38	16	Factory/Organ	119
Jazz Organ	121	8	16	Factory/Organ	120
Organ LowPc V.	121	4	17	Factory/Organ	121
Organ Low	121	39	16	Factory/Organ	122
Organ Low 1 V.	121	15	16	Factory/Organ	123
Big Theatre Org.	121	30	16	Factory/Organ	124
Theatre Organ 1	121	22	16	Factory/Organ	125
Theatre Organ 2	121	23	16	Factory/Organ	126
Wunder Organ	121	12	17	Factory/Organ	127
VOX Legend	121	11	16	Factory/Organ	128
60's Organ	121	40	16	Factory/Organ	129
Pianola	121	6	20	Factory/Organ	130
Pipe Tutti 1	121	6	19	Factory/Organ	131
Pipe Tutti 2	121	8	19	Factory/Organ	132
Pipe Tutti 3	121	9	19	Factory/Organ	133
Pipe Tutti 4	121	10	19	Factory/Organ	134
Church Pipes	121	4	19	Factory/Organ	135
Full Pipes	121	5	19	Factory/Organ	136
Flauto Pipes	121	3	20	Factory/Organ	137
Pipe Mixture	121	3	19	Factory/Organ	138
Pipe Flute 1	121	4	20	Factory/Organ	139
Pipe Flute 2	121	5	20	Factory/Organ	140
Small Pipe	121	2	20	Factory/Organ	141
Positive Organ	121	7	19	Factory/Organ	142
Organ Pedal 1	121	11	32	Factory/Organ	143
Concert Gtr DNC	121	20	24	Factory/Guitar	144
Nylon GuitarDNC	121	18	24	Factory/Guitar	145
7Str.GuitarDNC	121	28	24	Factory/Guitar	146
NaturalSteel DNC	121	47	25	Factory/Guitar	147
Acous.Steel1 DNC	121	48	25	Factory/Guitar	148
Acous.Steel2 DNC	121	49	25	Factory/Guitar	149
Real Dobro DNC	121	50	25	Factory/Guitar	150
ViolaCaipira DNC	121	45	25	Factory/Guitar	151
ClassicSteel DNC	121	36	25	Factory/Guitar	152
RealFolk Gtr DNC	121	34	25	Factory/Guitar	153

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
SteelGtrPro DNC	121	19	25	Factory/Guitar	154
Strum 12Str. DNC	121	33	25	Factory/Guitar	155
Strat N DI DNC	121	39	27	Factory/Guitar	156
Strat N Cln DNC	121	38	27	Factory/Guitar	157
Strat N DI Mute	121	23	28	Factory/Guitar	158
Strat N Cln Mute	121	22	28	Factory/Guitar	159
Strat B DI DNC	121	45	27	Factory/Guitar	160
Strat B Ovd DNC	121	5	29	Factory/Guitar	161
Strat B DI Mute	121	28	28	Factory/Guitar	162
Strat B Ovd Mute	121	6	29	Factory/Guitar	163
Tele M DI DNC	121	41	27	Factory/Guitar	164
Tele M Cln DNC	121	40	27	Factory/Guitar	165
Tele M DI Mute	121	25	28	Factory/Guitar	166
Tele M Cln Mute	121	24	28	Factory/Guitar	167
LesP M DI DNC	121	43	27	Factory/Guitar	168
LesP M Cln DNC	121	42	27	Factory/Guitar	169
LesP M DI Mute	121	27	28	Factory/Guitar	170
LesP M Cln Mute	121	26	28	Factory/Guitar	171
33X B DI DNC	121	44	27	Factory/Guitar	172
33X B Dst DNC	121	17	30	Factory/Guitar	173
33X B DI Mute	121	29	28	Factory/Guitar	174
33X B Dst Mute	121	18	30	Factory/Guitar	175
Dist. Gtr 1 DNC	121	16	30	Factory/Guitar	176
Dist. Gtr 2 DNC	121	14	30	Factory/Guitar	177
Crunch Gtr DNC	121	3	29	Factory/Guitar	178
Stereo Dist.Gtr	121	8	30	Factory/Guitar	179
Jazz Gtr 1 DNC	121	8	26	Factory/Guitar	180
Oct. Jazz Guitar	121	9	26	Factory/Guitar	181
Soft Jazz Guitar	121	5	26	Factory/Guitar	182
Clean Jazz 1	121	23	27	Factory/Guitar	183
Stra.GtrUpDwDNC	121	33	27	Factory/Guitar	184
E.Gtr Ch/Dly DNC	121	35	27	Factory/Guitar	185
Real El. Gtr ST1	121	28	27	Factory/Guitar	186
Single Coil Pro	121	14	27	Factory/Guitar	187
Pat Guitar Synth	121	10	26	Factory/Guitar	188
Chorus Guitar	121	3	27	Factory/Guitar	189
Chorus Gtr Pro	121	18	27	Factory/Guitar	190
Power Chords 1	121	15	30	Factory/Guitar	191
ClassicViolinDN1	121	14	40	Factory/Strings & Vocal	192
ClassicViolinDN2	121	13	40	Factory/Strings & Vocal	193
Conc. Violin DN1	121	12	40	Factory/Strings & Vocal	194
Real Strings DNC	121	13	49	Factory/Strings & Vocal	195
Cinematic Ens.	121	25	48	Factory/Strings & Vocal	196
Movie Strings 1	121	5	49	Factory/Strings & Vocal	197
Studio Strings	121	19	49	Factory/Strings & Vocal	198
Epic Soundtrack	121	28	48	Factory/Strings & Vocal	199

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Choir & Scat	121	28	52	Factory/Strings & Vocal	200
Ballad Strs. DNC	121	17	49	Factory/Strings & Vocal	201
Ballad Strings	121	18	49	Factory/Strings & Vocal	202
Real Spiccato	121	14	49	Factory/Strings & Vocal	203
Real Staccato	121	15	49	Factory/Strings & Vocal	204
Real Marcato	121	16	49	Factory/Strings & Vocal	205
Real Tremolo	121	2	44	Factory/Strings & Vocal	206
Real Pizzicato	121	4	45	Factory/Strings & Vocal	207
OrchestraTutti 1	121	14	48	Factory/Strings & Vocal	208
Strings&Orch.V.	121	24	48	Factory/Strings & Vocal	209
Pizz. Section	121	2	45	Factory/Strings & Vocal	210
Real Quartet 1	121	26	48	Factory/Strings & Vocal	211
Real Quartet 2	121	27	48	Factory/Strings & Vocal	212
Violin DN2	121	10	40	Factory/Strings & Vocal	213
Violin Expr. DN2	121	11	40	Factory/Strings & Vocal	214
Real Viola DN1	121	3	41	Factory/Strings & Vocal	215
Viola Expr.	121	1	41	Factory/Strings & Vocal	216
Real Cello	121	2	42	Factory/Strings & Vocal	217
Real Contrabass	121	2	43	Factory/Strings & Vocal	218
Full Choir	121	25	52	Factory/Strings & Vocal	219
Hmm Choir	121	13	53	Factory/Strings & Vocal	220
DaDiPaTu & Bass	121	26	52	Factory/Strings & Vocal	221
DaDiDuLaPaTu	121	27	52	Factory/Strings & Vocal	222
Unknown Ens.	121	11	53	Factory/Strings & Vocal	223
Unknown Choir	121	10	53	Factory/Strings & Vocal	224
Lyrical Choir	121	9	53	Factory/Strings & Vocal	225
Firemen Choir	121	24	52	Factory/Strings & Vocal	226
Closed Mouth	121	7	54	Factory/Strings & Vocal	227
Sweet Sopr. Halo	121	12	53	Factory/Strings & Vocal	228
Sweet Sopr. Solo	121	7	53	Factory/Strings & Vocal	229
SopranoVox1 DNC	121	4	53	Factory/Strings & Vocal	230
QueenNight Sopr.	121	8	53	Factory/Strings & Vocal	231
Femal&Male Scat	121	14	52	Factory/Strings & Vocal	232
Scat V.& Bass 1	121	17	52	Factory/Strings & Vocal	233
Cycle Scat 1	121	21	52	Factory/Strings & Vocal	234

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Ooh Slow Voice	121	3	52	Factory/Strings & Vocal	235
Oh-Ah Voices	121	9	52	Factory/Strings & Vocal	236
Little Boy Voice	121	23	52	Factory/Strings & Vocal	237
Ooh Choir	121	6	52	Factory/Strings & Vocal	238
Strings & Glock.	121	18	48	Factory/Strings & Vocal	239
Orch. & Oboe 1	121	16	48	Factory/Strings & Vocal	240
Orchestra&Flute	121	20	48	Factory/Strings & Vocal	241
Strings & Horns	121	15	48	Factory/Strings & Vocal	242
Classic Harp	121	2	46	Factory/Strings & Vocal	243
Analog Strings 1	121	5	50	Factory/Strings & Vocal	244
Synth Strings 1	121	6	50	Factory/Strings & Vocal	245
Synth Voices	121	6	54	Factory/Strings & Vocal	246
Full Vox Pad	121	9	91	Factory/Strings & Vocal	247
Vocalscape	121	3	54	Factory/Strings & Vocal	248
Fresh Breath	121	7	91	Factory/Strings & Vocal	249
Heaven	121	3	91	Factory/Strings & Vocal	250
Airways	121	3	53	Factory/Strings & Vocal	251
Real Flugel DN2	121	37	56	Factory/trumpet & trbn.	252
Real Muted DN2	121	10	59	Factory/trumpet & trbn.	253
Jazz Trumpet DN1	121	33	56	Factory/trumpet & trbn.	254
Jazz Trumpet DN2	121	34	56	Factory/trumpet & trbn.	255
Cup Muted DN2	121	9	59	Factory/trumpet & trbn.	256
Concert Trumpet	121	19	56	Factory/trumpet & trbn.	257
Jazz Cornet DN1	121	32	56	Factory/trumpet & trbn.	258
Jazz Cornet DN2	121	36	56	Factory/trumpet & trbn.	259
Jazz Trb. DN1	121	20	57	Factory/trumpet & trbn.	260
Jazz Trb. DN2	121	21	57	Factory/trumpet & trbn.	261
Soft Trb. DN1	121	22	57	Factory/trumpet & trbn.	262
Soft Trb. DN2	121	23	57	Factory/trumpet & trbn.	263
HardTrombone DN1	121	24	57	Factory/trumpet & trbn.	264
HardTrombone DN2	121	25	57	Factory/trumpet & trbn.	265
Mute Trumpet	121	5	59	Factory/trumpet & trbn.	266
Wah Trumpet	121	2	59	Factory/trumpet & trbn.	267
Muted Trp.1 DN1	121	6	59	Factory/trumpet & trbn.	268
Muted Trp.2 DN1	121	7	59	Factory/trumpet & trbn.	269

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Muted Cornet DN1	121	8	59	Factory/trumpet & trbn.	270
Sweet FlugelHorn	121	12	56	Factory/trumpet & trbn.	271
Real French Horn	121	11	60	Factory/trumpet & trbn.	272
French Horn	121	9	60	Factory/trumpet & trbn.	273
Euphonium	121	7	58	Factory/trumpet & trbn.	274
Tuba Gold	121	2	58	Factory/trumpet & trbn.	275
Alp Tuba	121	6	58	Factory/trumpet & trbn.	276
Oberkr. Tuba	121	1	58	Factory/trumpet & trbn.	277
Swing Horns DNC	121	40	61	Factory/Brass	278
Ballade Brass	121	41	61	Factory/Brass	279
Horns Swell1 DNC	121	38	61	Factory/Brass	280
Horns Swell2 DNC	121	39	61	Factory/Brass	281
Big Band Brass 1	121	32	61	Factory/Brass	282
Big Band Brass 2	121	4	61	Factory/Brass	283
Tight Brass 1	121	27	61	Factory/Brass	284
Tight Brass 2	121	29	61	Factory/Brass	285
Trpt. & Horns	121	5	60	Factory/Brass	286
Trpts & Trombs	121	34	61	Factory/Brass	287
Tight Brass 3	121	2	61	Factory/Brass	288
Brass of Power	121	30	61	Factory/Brass	289
Movie Brass	121	20	61	Factory/Brass	290
Brass Expr.	121	15	61	Factory/Brass	291
Glenn & Friends	121	3	61	Factory/Brass	292
French Section	121	2	60	Factory/Brass	293
French Horns	121	10	60	Factory/Brass	294
Soft Horns 1	121	8	60	Factory/Brass	295
Trombones DNC	121	10	61	Factory/Brass	296
Trumpets DNC	121	42	61	Factory/Brass	297
TrumpetsHar Mute	121	43	61	Factory/Brass	298
TrumpetsCup Mute	121	44	61	Factory/Brass	299
Mute Ensemble 1	121	3	59	Factory/Brass	300
Mute Ensemble 2	121	4	59	Factory/Brass	301
Flute Muted	121	6	73	Factory/Brass	302
Synth Brass 1	121	5	62	Factory/Brass	303
Electrik Brass	121	4	62	Factory/Brass	304
Tenor Sax DN1	121	16	66	Factory/Sax	305
Tenor Sax DN2	121	17	66	Factory/Sax	306
Tenor Growl DN1	121	18	66	Factory/Sax	307
Jazz Sax DN1	121	20	65	Factory/Sax	308
Jazz Sax DN2	121	21	65	Factory/Sax	309
PopAltoSax DN1	121	22	65	Factory/Sax	310
Alto Sax DN1	121	23	65	Factory/Sax	311
SoftAltoSax DN1	121	24	65	Factory/Sax	312
Soprano Sax DN1	121	6	64	Factory/Sax	313
Baritone Sax DN1	121	6	67	Factory/Sax	314
Cool Sax Ens.	121	11	65	Factory/Sax	315

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Sax Ens. Legato	121	19	65	Factory/Sax	316
SaxEns.Leg.Sfz	121	25	65	Factory/Sax	317
ConcertFlute DN1	121	15	73	Factory/Woodwind	318
ConcertFlute DN2	121	16	73	Factory/Woodwind	319
Latin Flute DN1	121	17	73	Factory/Woodwind	320
Latin Flute DN2	121	18	73	Factory/Woodwind	321
RealClarinet DN1	121	21	71	Factory/Woodwind	322
JazzClarinet DN1	121	22	71	Factory/Woodwind	323
Oboe 1	121	5	68	Factory/Woodwind	324
Cool Oboe	121	3	68	Factory/Woodwind	325
Bassoon DNC	121	2	70	Factory/Woodwind	326
Bassoon	121	1	70	Factory/Woodwind	327
Double Reed	121	1	68	Factory/Woodwind	328
Piccolo	121	3	72	Factory/Woodwind	329
Ocarina	121	1	79	Factory/Woodwind	330
Shakuhachi	121	2	77	Factory/Woodwind	331
Shakuhachi Vel.	121	3	77	Factory/Woodwind	332
Pan Flute DN1	121	5	75	Factory/Woodwind	333
Blown Bottle	121	1	76	Factory/Woodwind	334
Whistle DN1	121	6	78	Factory/Woodwind	335
Clar & Sax Ens 1	121	17	71	Factory/Woodwind	336
Clar & Sax Ens 2	121	18	71	Factory/Woodwind	337
Reeds & Saxes	121	10	71	Factory/Woodwind	338
Small Orchestra	121	1	72	Factory/Woodwind	339
Warm Pad	121	15	89	Factory/Synth Pad	340
Square Pad	121	15	90	Factory/Synth Pad	341
Dark Pad	121	6	89	Factory/Synth Pad	342
Analog Pad 1	121	8	89	Factory/Synth Pad	343
Symphonic Ens.	121	14	89	Factory/Synth Pad	344
Warm Buzz	121	17	89	Factory/Synth Pad	345
Matrix 12 Pad	121	14	90	Factory/Synth Pad	346
The Pad	121	4	89	Factory/Synth Pad	347
Evolving Pad	121	4	88	Factory/Synth Pad	348
Rhythmsphere	121	11	96	Factory/Synth Pad	349
Far Muted Atmos.	121	5	88	Factory/Synth Pad	350

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Far Memories	121	14	91	Factory/Synth Pad	351
Atmoschoir Pad	121	15	91	Factory/Synth Pad	352
Space Trailer	121	1	103	Factory/Synth Pad	353
Jurassic Pad	121	3	88	Factory/Synth Pad	354
Pisco Pad	121	2	99	Factory/Synth Pad	355
Tension Scene	121	8	97	Factory/Synth Pad	356
Dronas Pad	121	4	93	Factory/Synth Pad	357
Moon Cycles	121	5	102	Factory/Synth Pad	358
Movie Stack 1	121	4	99	Factory/Synth Pad	359
Movie Stack 2	121	5	99	Factory/Synth Pad	360
Movie Stack 3	121	6	99	Factory/Synth Pad	361
Eastern Depths	121	8	99	Factory/Synth Pad	362
S&H Pad DNC	121	10	96	Factory/Synth Pad	363
Wave-Sequence	121	4	96	Factory/Synth Pad	364
Aerosonic	121	5	96	Factory/Synth Pad	365
My Sequencer	121	6	96	Factory/Synth Pad	366
Step Sequencer	121	7	96	Factory/Synth Pad	367
Big Panner	121	4	63	Factory/Synth Pad	368
Choir-Sequence	121	13	91	Factory/Synth Pad	369
Pop Synth Pad 1	121	4	91	Factory/Synth Pad	370
Air Clouds	121	1	97	Factory/Synth Pad	371
Digi Ice Pad	121	2	101	Factory/Synth Pad	372
Cinema Pad	121	5	95	Factory/Synth Pad	373
Vintage Sweep	121	7	95	Factory/Synth Pad	374
Meditate	121	2	95	Factory/Synth Pad	375
Super Sweep	121	4	90	Factory/Synth Pad	376
Wave Sweep	121	5	90	Factory/Synth Pad	377
Next Analog	121	16	89	Factory/Synth Pad	378
Cosmic	121	1	93	Factory/Synth Pad	379
Bell Pad	121	6	98	Factory/Synth Pad	380
Future Pad	121	5	91	Factory/Synth Pad	381
Fresh Air 1	121	2	91	Factory/Synth Pad	382
Fresh Air 2	121	11	91	Factory/Synth Pad	383
80's Pop Synth	121	2	93	Factory/Synth Pad	384
Blender	121	1	92	Factory/Synth Pad	385

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Deep Noise	121	4	127	Factory/Synth Pad	386
Next Dance DNC	121	13	87	Factory/Synth Lead	387
Lab Synth DNC	121	8	84	Factory/Synth Lead	388
Deep Modul. DNC	121	10	84	Factory/Synth Lead	389
Bros Buzz Y+	121	14	87	Factory/Synth Lead	390
Trance Filter	121	16	87	Factory/Synth Lead	391
Parallel Trance	121	9	84	Factory/Synth Lead	392
Vintage Monster	121	17	87	Factory/Synth Lead	393
Summit Pulse	121	13	81	Factory/Synth Lead	394
Fat Synth	121	15	87	Factory/Synth Lead	395
FatSynth OctSub	121	19	87	Factory/Synth Lead	396
Polysix	121	15	81	Factory/Synth Lead	397
Polysix & Sub	121	16	81	Factory/Synth Lead	398
Bass Phat Saw	121	12	87	Factory/Synth Lead	399
Phat Saw Lead	121	8	81	Factory/Synth Lead	400
Fast Glide Saw	121	20	81	Factory/Synth Lead	401
Octo Lead	121	6	81	Factory/Synth Lead	402
Wave Lead	121	5	80	Factory/Synth Lead	403
Simple Square	121	14	80	Factory/Synth Lead	404
Noisy Stabb	121	8	90	Factory/Synth Lead	405
Big & Raw	121	8	87	Factory/Synth Lead	406
Old Portamento	121	3	80	Factory/Synth Lead	407
MonoSaw detune	121	17	81	Factory/Synth Lead	408
MonoSaw 2 Oct.	121	18	81	Factory/Synth Lead	409
MonoSaw 3 Oct.	121	19	81	Factory/Synth Lead	410
Justified	121	11	84	Factory/Synth Lead	411
Side Distortion	121	13	84	Factory/Synth Lead	412
Revolution	121	12	84	Factory/Synth Lead	413
Reverse Pulse	121	14	81	Factory/Synth Lead	414
Metallic Rez	121	4	84	Factory/Synth Lead	415
Dance ReMix	121	10	91	Factory/Synth Lead	416
Rave	121	6	97	Factory/Synth Lead	417
Synth Pianoid	121	12	81	Factory/Synth Lead	418
HipHop Lead	121	6	87	Factory/Synth Lead	419
Port Whine	121	12	80	Factory/Synth Lead	420

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Sub Harmonic	121	15	80	Factory/Synth Lead	421
Mandolin DNC	121	40	25	Factory/Ethnic	422
Mandolin	121	43	25	Factory/Ethnic	423
Mandolin Orch.1	121	41	25	Factory/Ethnic	424
Mandolin Orch.2	121	42	25	Factory/Ethnic	425
Real Cavaquinho	121	27	24	Factory/Ethnic	426
Cavaquinho 1	121	23	24	Factory/Ethnic	427
Cavaquinho 2	121	24	24	Factory/Ethnic	428
Bandolim	121	46	25	Factory/Ethnic	429
Berimbau DNC	121	2	106	Factory/Ethnic	430
Berimbau Rel.DNC	121	1	106	Factory/Ethnic	431
Real Ukulele	121	25	24	Factory/Ethnic	432
Zither	121	9	104	Factory/Ethnic	433
Sitar	121	8	104	Factory/Ethnic	434
Sitar Tambou	121	2	104	Factory/Ethnic	435
Indian Frets	121	4	104	Factory/Ethnic	436
Fiddle	121	1	110	Factory/Ethnic	437
Banjo Thumb DNC	121	6	105	Factory/Ethnic	438
Banjo Fin/Th.DNC	121	7	105	Factory/Ethnic	439
Banjo Key Off	121	1	105	Factory/Ethnic	440
Banjo	121	4	105	Factory/Ethnic	441
Kanoun 1	121	5	107	Factory/Ethnic	442
Kanoun 2	121	2	107	Factory/Ethnic	443
Kanoun Trem. 1	121	6	107	Factory/Ethnic	444
Kanoun Trem. 2	121	3	107	Factory/Ethnic	445
Kanoun Mix	121	4	107	Factory/Ethnic	446
Oud 1	121	5	105	Factory/Ethnic	447
Oud 2	121	2	105	Factory/Ethnic	448
Bouzouki	121	5	104	Factory/Ethnic	449
Nay	121	2	72	Factory/Ethnic	450
Kawala	121	1	75	Factory/Ethnic	451
Clarinet G	121	2	71	Factory/Ethnic	452
Klarnet 1	121	11	71	Factory/Ethnic	453
Klarnet 2	121	12	71	Factory/Ethnic	454
Hichiriki	121	2	111	Factory/Ethnic	455
HighlandBagPipes	121	3	109	Factory/Ethnic	456
Uillean BagPipes	121	2	109	Factory/Ethnic	457
Zurna 1	121	3	111	Factory/Ethnic	458
Zurna 2	121	1	111	Factory/Ethnic	459
Gamelan	121	1	112	Factory/Ethnic	460
Garbage Mall	121	3	112	Factory/Ethnic	461
Jaw Harp	121	3	105	Factory/Ethnic	462
Ac. Baglama 1	121	7	107	Factory/Ethnic	463
Ac. Baglama 2	121	8	107	Factory/Ethnic	464
Ac. Baglama Grp.	121	9	107	Factory/Ethnic	465
Real Ac. Bass 1	121	13	32	Factory/Bass	466
Acoustic Bass 1	121	14	32	Factory/Bass	467
Acous. Bass Pro1	121	3	32	Factory/Bass	468
Ac. Jazz Bass	121	9	32	Factory/Bass	469

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
JB Finger BsDN1	121	29	33	Factory/Bass	470
JB Finger BsDN2	121	30	33	Factory/Bass	471
JB Pick Bs DN1	121	18	34	Factory/Bass	472
JB Pick Bs DN2	121	19	34	Factory/Bass	473
JB Fing.Slap Bs	121	32	33	Factory/Bass	474
JB Slap Bass	121	8	36	Factory/Bass	475
PBs Fing.Pop DN1	121	33	33	Factory/Bass	476
PBs Fing.Pop DN2	121	34	33	Factory/Bass	477
SR Finger BsDN1	121	27	33	Factory/Bass	478
SR Finger BsDN2	121	28	33	Factory/Bass	479
SR Pick Bs DN1	121	16	34	Factory/Bass	480
SR Pick Bs DN2	121	17	34	Factory/Bass	481
SR Fing.Slap Bs	121	31	33	Factory/Bass	482
SR Slap Bass	121	9	36	Factory/Bass	483
PBsFing.Vint.DN1	121	25	33	Factory/Bass	484
PBsFing.Vint.DN2	121	26	33	Factory/Bass	485
FS Pick BsDN1	121	14	34	Factory/Bass	486
FS Pick BsDN2	121	15	34	Factory/Bass	487
Fretless Bs DN1	121	11	35	Factory/Bass	488
FretlessVib.DN1	121	10	35	Factory/Bass	489
Finger Bass DN1	121	16	33	Factory/Bass	490
Dark Bs&Slap DN1	121	7	36	Factory/Bass	491
Stein Bass	121	3	34	Factory/Bass	492
Woofer Pusher 1	121	9	35	Factory/Bass	493
Finger E.Bass 1	121	7	33	Factory/Bass	494
Finger E.Bass 2	121	4	33	Factory/Bass	495
Chorus Fing.Bass	121	8	33	Factory/Bass	496
Vintage P. Bass	121	23	33	Factory/Bass	497
Vintage P. Flat	121	18	33	Factory/Bass	498
Vintage P. Pick	121	12	34	Factory/Bass	499
Picked Jazz Bass	121	13	34	Factory/Bass	500
Picked E. Bass 1	121	2	34	Factory/Bass	501
Sweet Fretless	121	3	35	Factory/Bass	502
Fretless Bass 1	121	1	35	Factory/Bass	503
Thumb Bass	121	1	37	Factory/Bass	504
Bass & Ride 2	121	2	32	Factory/Bass	505
FingerB.& Guitar	121	14	33	Factory/Bass	506
Bass&Gtr Double	121	6	34	Factory/Bass	507
Super Bass 1	121	2	36	Factory/Bass	508
LegatoSynthBass	121	20	38	Factory/Bass	509
Synth Bass 1	121	18	38	Factory/Bass	510
Basic Saw Bass	121	18	39	Factory/Bass	511
Digi Bass 1	121	11	38	Factory/Bass	512
Willy FM Bass	121	19	38	Factory/Bass	513
Syn Bass Reso.	121	8	38	Factory/Bass	514
Jungle Bass	121	13	38	Factory/Bass	515
Jungle Reso.	121	5	39	Factory/Bass	516
30303 Bass	121	5	38	Factory/Bass	517
Disclosure Bass	121	16	39	Factory/Bass	518
Fancy Bass	121	17	39	Factory/Bass	519

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Techno Org.Bass	121	6	17	Factory/Bass	520
Org. Synth Pulse	121	13	17	Factory/Bass	521
Phunk Synth Bass	121	14	39	Factory/Bass	522
Poinker Bass	121	8	39	Factory/Bass	523
Drive Bass	121	17	38	Factory/Bass	524
Piano Pad 1	121	2	1	Legacy/Piano	525
Piano Pad 2	121	3	1	Legacy/Piano	526
90's Piano	121	3	2	Legacy/Piano	527
2000's Piano	121	4	2	Legacy/Piano	528
Chorus Piano	121	5	2	Legacy/Piano	529
E. Grand Phaser	121	10	2	Legacy/Piano	530
Saloon Piano	121	4	3	Legacy/Piano	531
Harpsichord 2	121	6	6	Legacy/Piano	532
Harpsi 16'	121	5	6	Legacy/Piano	533
Harpsi Korg	121	4	6	Legacy/Piano	534
Clav Snap	121	3	7	Legacy/Piano	535
Sticky Clav	121	4	7	Legacy/Piano	536
Clav	121	5	7	Legacy/Piano	537
Clav Wah	121	2	7	Legacy/Piano	538
Synth Clav	121	6	7	Legacy/Piano	539
Pro Dyno EP	121	5	4	Legacy/E. Piano	540
Pro Stage EP	121	6	4	Legacy/E. Piano	541
Studio EP	121	7	4	Legacy/E. Piano	542
Suit Case88 EP2	121	33	4	Legacy/E. Piano	543
Dyno Tine EP 1	121	10	4	Legacy/E. Piano	544
Tine E. Piano 2	121	19	4	Legacy/E. Piano	545
Dyno Tine EP 2	121	22	4	Legacy/E. Piano	546
Bell E. Piano 1	121	23	4	Legacy/E. Piano	547
Bell E. Piano 2	121	24	4	Legacy/E. Piano	548
EP+Damper 2	121	26	4	Legacy/E. Piano	549
Vintage EP	121	4	4	Legacy/E. Piano	550
Stereo Dig. EP	121	6	5	Legacy/E. Piano	551
FM Stack EP	121	16	5	Legacy/E. Piano	552
Hybrid EP	121	8	5	Legacy/E. Piano	553
Phantom Tine	121	10	5	Legacy/E. Piano	554
Soft Wurly	121	13	4	Legacy/E. Piano	555
Hard Wurly	121	14	4	Legacy/E. Piano	556
Velo Wurly	121	15	4	Legacy/E. Piano	557
White Pad EP	121	13	5	Legacy/E. Piano	558
FM Pad EP	121	15	5	Legacy/E. Piano	559
Sweeping EP	121	12	5	Legacy/E. Piano	560
Classic Dig. EP	121	7	5	Legacy/E. Piano	561
Syn Piano X	121	5	5	Legacy/E. Piano	562
Road Piano	121	11	2	Legacy/E. Piano	563
E. Piano Noise	121	35	4	Legacy/E. Piano	564
Wurly Noise	121	42	4	Legacy/E. Piano	565
Vibraphone 2	121	3	11	Legacy/Mallet & Bell	566
Monkey Skuls	121	3	12	Legacy/Mallet & Bell	567

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Digi Bell	121	4	98	Legacy/Mallet & Bell	568
Krystal Bell	121	3	98	Legacy/Mallet & Bell	569
Sweet Harmonica	121	1	22	Legacy/accordion	570
Akordeon	121	2	21	Legacy/accordion	571
Cassotto NorTune	121	14	21	Legacy/accordion	572
Acc. Clarinet NT	121	20	21	Legacy/accordion	573
Acc. Piccolo NT	121	22	21	Legacy/accordion	574
Detune Accordion	121	15	21	Legacy/accordion	575
Sweet Musette	121	11	21	Legacy/accordion	576
Musette 2	121	4	21	Legacy/accordion	577
Musette Clar.	121	5	21	Legacy/accordion	578
Arabic Accordion	121	10	21	Legacy/accordion	579
Cassotto	121	9	21	Legacy/accordion	580
Cassotto 16' DNC	121	30	21	Legacy/accordion	581
Cassotto Or.Tune	121	13	21	Legacy/accordion	582
Master Accordion	121	23	21	Legacy/accordion	583
Steirisch.Akk.4	121	28	21	Legacy/accordion	584
Harmonica	121	2	22	Legacy/accordion	585
Harmonica AT 1	121	3	22	Legacy/accordion	586
Harmonica AT 2	121	4	22	Legacy/accordion	587
Harmonica 1 DNC	121	5	22	Legacy/accordion	588
Jazz Harm. DNC	121	6	22	Legacy/accordion	589
Sweet Harm. DNC	121	7	22	Legacy/accordion	590
Melodica DNC	121	8	22	Legacy/accordion	591
Harmonica 2 DNC	121	9	22	Legacy/accordion	592
Harmonica 3 DNC	121	10	22	Legacy/accordion	593
Accordion16,8,4'	121	3	23	Legacy/accordion	594
Steirisch.Akk.3	121	27	21	Legacy/accordion	595
Acc.Voice Change	121	6	23	Legacy/accordion	596
Classic Click	121	4	18	Legacy/Organ	597
Perc. Organ 1	121	10	17	Legacy/Organ	598
Perc.Short Deca	121	8	18	Legacy/Organ	599
Rock Organ 2	121	11	18	Legacy/Organ	600
Jimmy Organ V.	121	10	18	Legacy/Organ	601
BX3 Rock 1 V.	121	10	16	Legacy/Organ	602
BX3 Rock 2 V.	121	1	18	Legacy/Organ	603
BX3 Rock 3 V.	121	5	18	Legacy/Organ	604
BX3 Rock 4 V.	121	12	18	Legacy/Organ	605

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Dirty B	121	3	18	Legacy/Organ	606
Killer B	121	2	18	Legacy/Organ	607
BX3 Short Decay	121	7	17	Legacy/Organ	608
Super BX Perc.	121	6	18	Legacy/Organ	609
Gospel Organ 2	121	9	16	Legacy/Organ	610
Gospel Organ V.	121	13	16	Legacy/Organ	611
BX3 Gospel V.	121	21	16	Legacy/Organ	612
Drawbars Organ	121	14	16	Legacy/Organ	613
Organ Mid V.	121	16	16	Legacy/Organ	614
Organ Hi V.	121	17	16	Legacy/Organ	615
Drawbars Fast V.	121	18	16	Legacy/Organ	616
Drawbars Slow V.	121	19	16	Legacy/Organ	617
Organ Low+1'V.	121	33	16	Legacy/Organ	618
Organ HiMix1 V.	121	34	16	Legacy/Organ	619
Organ HiMix2 V.	121	35	16	Legacy/Organ	620
Organ 16+51/3 V.	121	36	16	Legacy/Organ	621
Organ Low 2 V.	121	4	16	Legacy/Organ	622
Old Wheels	121	3	17	Legacy/Organ	623
Dark Organ 1	121	7	16	Legacy/Organ	624
Dark Organ 2	121	5	16	Legacy/Organ	625
Rotary Organ	121	8	17	Legacy/Organ	626
M1 Organ	121	5	17	Legacy/Organ	627
Dirty JazzOrgan	121	7	18	Legacy/Organ	628
Arabian Organ	121	12	16	Legacy/Organ	629
Theatre Organ 3	121	24	16	Legacy/Organ	630
Theatre Organ 4	121	25	16	Legacy/Organ	631
Tibia	121	26	16	Legacy/Organ	632
Tibia 16+8+4'	121	27	16	Legacy/Organ	633
Tibia & Vox	121	28	16	Legacy/Organ	634
Post Horn Trem.	121	29	16	Legacy/Organ	635
Tibia & Kinura	121	31	16	Legacy/Organ	636
Tibia Vox Glock	121	32	16	Legacy/Organ	637
Nylon Bossa	121	4	24	Legacy/Guitar	638
Nylon Vel. Harm.	121	10	24	Legacy/Guitar	639
Spanish Guitar	121	6	24	Legacy/Guitar	640
Nylon Guitar	121	15	24	Legacy/Guitar	641
Brazilian Guitar	121	9	24	Legacy/Guitar	642
Real Steel Gtr	121	31	25	Legacy/Guitar	643
Steel Folk Gtr	121	9	25	Legacy/Guitar	644
Guitar & Strings	121	7	24	Legacy/Guitar	645
Finger Key Off	121	7	25	Legacy/Guitar	646
Club Jazz Gtr 2	121	3	26	Legacy/Guitar	647
Pop Steel Slide	121	23	25	Legacy/Guitar	648
Finger Tips	121	8	25	Legacy/Guitar	649
Country Nu	121	11	27	Legacy/Guitar	650
Reso Guitar	121	12	25	Legacy/Guitar	651
Tel. Midddle	121	26	27	Legacy/Guitar	652
Clean Mute Gtr	121	6	28	Legacy/Guitar	653
Clean Funk	121	8	28	Legacy/Guitar	654
Hackbrett	121	6	25	Legacy/Guitar	655

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Tel. Bridge	121	27	27	Legacy/Guitar	656
Guitarish	121	8	27	Legacy/Guitar	657
Stra. Gtr Slide	121	17	27	Legacy/Guitar	658
Stra. Chime	121	5	28	Legacy/Guitar	659
L&R E.Guitar 2	121	10	27	Legacy/Guitar	660
Rhythm E.Guitar	121	7	28	Legacy/Guitar	661
Muted Guitar	121	19	28	Legacy/Guitar	662
E.Gtr Harmonics	121	2	31	Legacy/Guitar	663
Solo Dist.Guitar	121	7	30	Legacy/Guitar	664
Dist. Steel Gtr	121	12	30	Legacy/Guitar	665
Joystick Gtr Y-	121	3	30	Legacy/Guitar	666
Ac.Guitar KeyOff	121	5	24	Legacy/Guitar	667
Nylon Gtr Pro1	121	8	24	Legacy/Guitar	668
Nylon Gtr Pro2	121	11	24	Legacy/Guitar	669
Nylon Gtr RX1	121	12	24	Legacy/Guitar	670
Nylon Gtr RX2	121	13	24	Legacy/Guitar	671
Nylon Slide Pro	121	14	24	Legacy/Guitar	672
RealNylon Gtr ST	121	16	24	Legacy/Guitar	673
Real Nylon Gtr	121	17	24	Legacy/Guitar	674
Natural Nylon	121	19	24	Legacy/Guitar	675
Concert Gtr Pro	121	21	24	Legacy/Guitar	676
Steel Guitar 1	121	4	25	Legacy/Guitar	677
Steel Guitar 2	121	20	25	Legacy/Guitar	678
Steel 12 Strings	121	5	25	Legacy/Guitar	679
12 Strings Pro	121	17	25	Legacy/Guitar	680
Steel Slide Pro1	121	13	25	Legacy/Guitar	681
Steel Slide Pro2	121	14	25	Legacy/Guitar	682
Steel Guitar RX1	121	15	25	Legacy/Guitar	683
Steel Guitar RX2	121	16	25	Legacy/Guitar	684
12 Strings RX	121	18	25	Legacy/Guitar	685
Concert 12 Str	121	22	24	Legacy/Guitar	686
Pop Steel Gtr 1	121	21	25	Legacy/Guitar	687
Pop Steel Gtr 2	121	22	25	Legacy/Guitar	688
Pop SteelGtr RX1	121	24	25	Legacy/Guitar	689
Pop SteelGtr RX2	121	25	25	Legacy/Guitar	690
RealSteel Gtr ST	121	28	25	Legacy/Guitar	691
RealFolk GtrST 1	121	29	25	Legacy/Guitar	692
RealFolk GtrST 2	121	30	25	Legacy/Guitar	693
Real Folk Gtr	121	32	25	Legacy/Guitar	694
Steel Gtr RX	121	35	25	Legacy/Guitar	695
Classic12Str Pro	121	37	25	Legacy/Guitar	696
Classic12Str DNC	121	38	25	Legacy/Guitar	697
Classic12Strings	121	39	25	Legacy/Guitar	698
Steel Gtr DNC	121	44	25	Legacy/Guitar	699
Pedal Steel	121	4	26	Legacy/Guitar	700
JazzGtr SlidePro	121	6	26	Legacy/Guitar	701
Jazz Gtr 2 DNC	121	7	26	Legacy/Guitar	702
Club Jazz Gtr 1	121	2	26	Legacy/Guitar	703
Clean Jazz 2	121	22	27	Legacy/Guitar	704
Single Coil	121	6	27	Legacy/Guitar	705

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
New Stra.Guitar	121	7	27	Legacy/Guitar	706
L&R E.Guitar 1	121	9	27	Legacy/Guitar	707
Vox Wah Chick	121	3	120	Legacy/Guitar	708
Funky Wah RX	121	12	27	Legacy/Guitar	709
Clean Guitar 1	121	20	27	Legacy/Guitar	710
Clean Guitar 2	121	25	27	Legacy/Guitar	711
Clean Gtr Pro 1	121	13	27	Legacy/Guitar	712
Clean Gtr Pro 2	121	15	27	Legacy/Guitar	713
Clean Guitar RX1	121	14	28	Legacy/Guitar	714
Clean Guitar RX2	121	15	28	Legacy/Guitar	715
Clean Guitar RX3	121	16	28	Legacy/Guitar	716
Clean Guitar RX4	121	17	28	Legacy/Guitar	717
Clean Guitar RX5	121	18	28	Legacy/Guitar	718
Clean Guitar RX6	121	20	28	Legacy/Guitar	719
Stra. Vel. Pro	121	16	27	Legacy/Guitar	720
Vintage S. 1	121	19	27	Legacy/Guitar	721
Vintage S. 2	121	4	27	Legacy/Guitar	722
Solid Guitar	121	21	27	Legacy/Guitar	723
'54 E. Guitar	121	24	27	Legacy/Guitar	724
Real El. Guitar1	121	30	27	Legacy/Guitar	725
Real El. Guitar2	121	31	27	Legacy/Guitar	726
Stra. Gtr 1 DNC	121	32	27	Legacy/Guitar	727
Real El. Gtr ST2	121	29	27	Legacy/Guitar	728
R&R Guitar	121	4	28	Legacy/Guitar	729
Processed E.Gtr	121	5	27	Legacy/Guitar	730
Chorus Gtr DNC	121	34	27	Legacy/Guitar	731
Clean Funk RX1	121	10	28	Legacy/Guitar	732
Clean Funk RX2	121	36	27	Legacy/Guitar	733
5th Mute Gtr	121	21	28	Legacy/Guitar	734
E.Gtr Amp DNC	121	37	27	Legacy/Guitar	735
Clean Funk RX3	121	11	28	Legacy/Guitar	736
Funk Stein RX1	121	12	28	Legacy/Guitar	737
Funk Stein RX2	121	13	28	Legacy/Guitar	738
Soft Overdrive	121	2	29	Legacy/Guitar	739
Lead Guitar DNC	121	4	29	Legacy/Guitar	740
Dist. Guitar RX1	121	9	30	Legacy/Guitar	741
Dist. Guitar RX2	121	10	30	Legacy/Guitar	742
Dist. Guitar	121	11	30	Legacy/Guitar	743
Dist. Gtr 3 DNC	121	13	30	Legacy/Guitar	744
Wet Dist. Guitar	121	6	30	Legacy/Guitar	745
Disto Mute	121	9	28	Legacy/Guitar	746
Mute Monster	121	5	30	Legacy/Guitar	747
Power Chords 2	121	4	30	Legacy/Guitar	748
Violin Expr. 2	121	2	40	Legacy/Strings & Vocal	749
Violin Expr. 3	121	4	40	Legacy/Strings & Vocal	750
Slow Violin	121	3	40	Legacy/Strings & Vocal	751
Violin Expr. DNC	121	5	40	Legacy/Strings & Vocal	752
Conc.Violin DNC	121	6	40	Legacy/Strings & Vocal	753

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Real Violin DNC	121	7	40	Legacy/Strings & Vocal	754
Violin Expr. 1	121	8	40	Legacy/Strings & Vocal	755
Violin DNC	121	9	40	Legacy/Strings & Vocal	756
Violin & Viola	121	2	41	Legacy/Strings & Vocal	757
Cello	121	1	42	Legacy/Strings & Vocal	758
Class.Contrabs	121	1	43	Legacy/Strings & Vocal	759
Strings Ens. 1	121	21	48	Legacy/Strings & Vocal	760
Strings Ens. 2	121	3	49	Legacy/Strings & Vocal	761
Movie Str.1 DNC	121	7	49	Legacy/Strings & Vocal	762
Movie Str.2 DNC	121	8	49	Legacy/Strings & Vocal	763
ConcertStrings 2	121	23	48	Legacy/Strings & Vocal	764
i3 Strings	121	5	48	Legacy/Strings & Vocal	765
Real Strings 1	121	9	49	Legacy/Strings & Vocal	766
Real Strings 2	121	10	49	Legacy/Strings & Vocal	767
Movie Strings 2	121	6	49	Legacy/Strings & Vocal	768
Full Strings	121	2	49	Legacy/Strings & Vocal	769
Spiccato Strings	121	4	49	Legacy/Strings & Vocal	770
ConcertStrings 1	121	11	49	Legacy/Strings & Vocal	771
StrappatoStrings	121	12	49	Legacy/Strings & Vocal	772
Symphonic Bows	121	10	48	Legacy/Strings & Vocal	773
Ensemble & Solo	121	11	48	Legacy/Strings & Vocal	774
Tremolo Strings	121	1	44	Legacy/Strings & Vocal	775
Pizz. Ensemble	121	1	45	Legacy/Strings & Vocal	776
Strings Ens. 3	121	22	48	Legacy/Strings & Vocal	777
Stereo Strings	121	3	48	Legacy/Strings & Vocal	778
Double Strings	121	3	45	Legacy/Strings & Vocal	779
Legato Strings	121	4	48	Legacy/Strings & Vocal	780
N Strings	121	6	48	Legacy/Strings & Vocal	781
Arco Strings	121	7	48	Legacy/Strings & Vocal	782
Octave Strings	121	8	48	Legacy/Strings & Vocal	783
Arabic Strings	121	13	48	Legacy/Strings & Vocal	784
Strings Quartet	121	9	48	Legacy/Strings & Vocal	785
Chamber Strings	121	12	48	Legacy/Strings & Vocal	786
OrchestraTutti 2	121	19	48	Legacy/Strings & Vocal	787
Strings Choir	121	13	52	Legacy/Strings & Vocal	788

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Dream Voice	121	5	54	Legacy/Strings & Vocal	789
Classic Vox	121	4	54	Legacy/Strings & Vocal	790
Doolally	121	2	53	Legacy/Strings & Vocal	791
Ooh Voices	121	2	52	Legacy/Strings & Vocal	792
Take Voices 1	121	4	52	Legacy/Strings & Vocal	793
Wuuh Choir	121	8	52	Legacy/Strings & Vocal	794
Vocalesque	121	2	54	Legacy/Strings & Vocal	795
Grand Choir	121	11	52	Legacy/Strings & Vocal	796
Femal Scat	121	15	52	Legacy/Strings & Vocal	797
Male Scat	121	16	52	Legacy/Strings & Vocal	798
Cycle Scat 2	121	22	52	Legacy/Strings & Vocal	799
Scat V.& Bass 2	121	18	52	Legacy/Strings & Vocal	800
Scat Voices	121	19	52	Legacy/Strings & Vocal	801
Scat Voices DNC	121	20	52	Legacy/Strings & Vocal	802
SopranoVox2 DNC	121	5	53	Legacy/Strings & Vocal	803
SopranoChoirDNC	121	6	53	Legacy/Strings & Vocal	804
Orch. & Oboe 2	121	17	48	Legacy/Strings & Vocal	805
Master Pad	121	2	89	Legacy/Strings & Vocal	806
Take Voices 2	121	5	52	Legacy/Strings & Vocal	807
Aah Choir	121	7	52	Legacy/Strings & Vocal	808
Choir Light	121	12	52	Legacy/Strings & Vocal	809
Slow Choir	121	10	52	Legacy/Strings & Vocal	810
Cyber Choir	121	2	85	Legacy/Strings & Vocal	811
Ether Voices	121	1	85	Legacy/Strings & Vocal	812
Odissey	121	4	50	Legacy/Strings & Vocal	813
Sweeper Strings	121	1	49	Legacy/Strings & Vocal	814
Analog Strings 2	121	2	50	Legacy/Strings & Vocal	815
Synth Strings 2	121	1	51	Legacy/Strings & Vocal	816
Analog Velve	121	3	50	Legacy/Strings & Vocal	817
Mono Trumpet	121	3	56	Legacy/trumpet & trbn.	818
Warm Flugel	121	8	56	Legacy/trumpet & trbn.	819
Pitch Trombone	121	5	57	Legacy/trumpet & trbn.	820
Soft Trombone	121	4	57	Legacy/trumpet & trbn.	821
Trombone	121	12	57	Legacy/trumpet & trbn.	822
BeBop Cornet	121	9	56	Legacy/trumpet & trbn.	823

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Flugel Horn	121	7	56	Legacy/trumpet & trbn.	824
Dynabone	121	3	58	Legacy/trumpet & trbn.	825
Ob.Tuba&E.Bass 1	121	4	58	Legacy/trumpet & trbn.	826
Ob.Tuba&E.Bass 2	121	5	58	Legacy/trumpet & trbn.	827
Dual Trumpets	121	6	56	Legacy/trumpet & trbn.	828
Trumpet Pro 1	121	10	56	Legacy/trumpet & trbn.	829
Trumpet Pro 2	121	11	56	Legacy/trumpet & trbn.	830
Trumpet Overb.	121	2	56	Legacy/trumpet & trbn.	831
Flugel Horn Pro	121	13	56	Legacy/trumpet & trbn.	832
Trumpet	121	14	56	Legacy/trumpet & trbn.	833
Trumpet Expr.1	121	15	56	Legacy/trumpet & trbn.	834
Trumpet Expr.2	121	4	56	Legacy/trumpet & trbn.	835
TrumpetShake Y+	121	18	56	Legacy/trumpet & trbn.	836
Trumpet Pro 3	121	16	56	Legacy/trumpet & trbn.	837
Trumpet Pitch	121	5	56	Legacy/trumpet & trbn.	838
Alp Trumpet	121	17	56	Legacy/trumpet & trbn.	839
Concert Trp. Pro	121	20	56	Legacy/trumpet & trbn.	840
Cornet Expr.	121	21	56	Legacy/trumpet & trbn.	841
Cornet Pro 1	121	22	56	Legacy/trumpet & trbn.	842
Cornet Pro 2	121	23	56	Legacy/trumpet & trbn.	843
Cornet Legato	121	31	56	Legacy/trumpet & trbn.	844
JazzTrumpet1 DNC	121	24	56	Legacy/trumpet & trbn.	845
JazzTrumpet4 DNC	121	30	56	Legacy/trumpet & trbn.	846
JazzTrumpet5 DNC	121	35	56	Legacy/trumpet & trbn.	847
JazzCornet 1 DNC	121	25	56	Legacy/trumpet & trbn.	848
Trumpet Expr.DNC	121	26	56	Legacy/trumpet & trbn.	849
JazzTrumpet2 DNC	121	27	56	Legacy/trumpet & trbn.	850
JazzTrumpet3 DNC	121	28	56	Legacy/trumpet & trbn.	851
JazzCornet 2 DNC	121	29	56	Legacy/trumpet & trbn.	852
Hard Trombone	121	3	57	Legacy/trumpet & trbn.	853
HardTrombone DNC	121	19	57	Legacy/trumpet & trbn.	854
Trombone Expr. 1	121	6	57	Legacy/trumpet & trbn.	855
Trombone Expr. 2	121	7	57	Legacy/trumpet & trbn.	856
Trombone Vel. 1	121	8	57	Legacy/trumpet & trbn.	857
Trombone Vel. 2	121	9	57	Legacy/trumpet & trbn.	858
Trombone Vel. 3	121	10	57	Legacy/trumpet & trbn.	859
Trombone Pro Vel	121	11	57	Legacy/trumpet & trbn.	860
Trombone DNC	121	13	57	Legacy/trumpet & trbn.	861
Jazz Trb. 2 DNC	121	14	57	Legacy/trumpet & trbn.	862
Jazz Trb. 1 DNC	121	15	57	Legacy/trumpet & trbn.	863
Soft Trb. DNC	121	16	57	Legacy/trumpet & trbn.	864
Trb. Expr. DNC	121	17	57	Legacy/trumpet & trbn.	865
Jazz Trb. 3 DNC	121	18	57	Legacy/trumpet & trbn.	866
Attack Brass	121	8	61	Legacy/Brass	867
Big BandShake Y+	121	33	61	Legacy/Brass	868
Trumpet Ens1 Y+	121	35	61	Legacy/Brass	869
Trumpet Ens2 Y+	121	36	61	Legacy/Brass	870
Dyna Brass 1	121	14	61	Legacy/Brass	871
Dyna Brass 2	121	22	61	Legacy/Brass	872
Double Brass	121	24	61	Legacy/Brass	873
Power Brass	121	21	61	Legacy/Brass	874
Film Brass	121	17	61	Legacy/Brass	875
Glenn & Boys	121	6	61	Legacy/Brass	876
Brass Slow	121	18	61	Legacy/Brass	877
Fanfare	121	19	61	Legacy/Brass	878
Synth Brass 2	121	5	63	Legacy/Brass	879
Brass Pad	121	3	63	Legacy/Brass	880
Netherland Hit	121	8	55	Legacy/Brass	881
Brass Impact	121	4	55	Legacy/Brass	882
Classic Horns	121	3	60	Legacy/Brass	883
Horns & Ensemble	121	4	60	Legacy/Brass	884
Brass & Sax	121	16	61	Legacy/Brass	885
Trpts & Brass	121	7	61	Legacy/Brass	886
Soft Horns 2	121	7	60	Legacy/Brass	887
Soft Horns 3	121	6	60	Legacy/Brass	888
Trumpet Ens.	121	9	61	Legacy/Brass	889
Trombones	121	11	61	Legacy/Brass	890
Sax & Brass	121	5	61	Legacy/Brass	891
Tight Brass 4	121	12	61	Legacy/Brass	892
Fat Brass	121	13	61	Legacy/Brass	893
Brass Hit	121	25	61	Legacy/Brass	894
Brass Fall	121	26	61	Legacy/Brass	895
Sforzato Brass	121	23	61	Legacy/Brass	896
Tight Brass Pro	121	28	61	Legacy/Brass	897
Brass Section	121	31	61	Legacy/Brass	898
MorphAttackBrass	121	37	61	Legacy/Brass	899
Folk Sax	121	5	66	Legacy/Sax	900
Breathy Baritone	121	2	67	Legacy/Sax	901
Breathy Alto 1	121	1	65	Legacy/Sax	902
Breathy Tenor	121	3	66	Legacy/Sax	903
Breathy Alto 2	121	3	65	Legacy/Sax	904

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Alto Sax Growl	121	4	65	Legacy/Sax	905
Soft Tenor	121	2	66	Legacy/Sax	906
Tenor Growl	121	4	66	Legacy/Sax	907
Sweet Soprano 3	121	1	64	Legacy/Sax	908
Soprano Pro	121	2	64	Legacy/Sax	909
Sweet Soprano 1	121	3	64	Legacy/Sax	910
Sweet Soprano 2	121	4	64	Legacy/Sax	911
Soprano Sax DNC	121	5	64	Legacy/Sax	912
Sax Ensemble	121	2	65	Legacy/Sax	913
Sweet Alto Sax 1	121	5	65	Legacy/Sax	914
Sweet Alto Sax 2	121	6	65	Legacy/Sax	915
Soft Alto Sax	121	7	65	Legacy/Sax	916
Alto Sax Pro	121	8	65	Legacy/Sax	917
Alto Sax Expr.	121	9	65	Legacy/Sax	918
Alto Sax	121	10	65	Legacy/Sax	919
Alto Sax 1 DNC	121	12	65	Legacy/Sax	920
Jazz Sax 1 DNC	121	13	65	Legacy/Sax	921
Jazz Sax 2 DNC	121	14	65	Legacy/Sax	922
Real Sax Ens.	121	15	65	Legacy/Sax	923
Jazz Sax 3 DNC	121	16	65	Legacy/Sax	924
Alto Sax 2 DNC	121	17	65	Legacy/Sax	925
SoftLatinSax DNC	121	18	65	Legacy/Sax	926
Tenor Sax Noise1	121	1	66	Legacy/Sax	927
Tenor Sax Noise2	121	6	66	Legacy/Sax	928
Tenor Sax Expr.1	121	7	66	Legacy/Sax	929
Tenor Sax Expr.2	121	8	66	Legacy/Sax	930
Jazz Tenor Sax 1	121	9	66	Legacy/Sax	931
Jazz Tenor Sax 2	121	10	66	Legacy/Sax	932
Reed of Power	121	11	66	Legacy/Sax	933
Tenor Sax 1 DNC	121	12	66	Legacy/Sax	934
Tenor Sax 2 DNC	121	13	66	Legacy/Sax	935
Tenor Sax 3 DNC	121	14	66	Legacy/Sax	936
Tenor Sax 4 DNC	121	15	66	Legacy/Sax	937
Baritone Growl	121	1	67	Legacy/Sax	938
Baritone Sax Pro	121	3	67	Legacy/Sax	939
Baritone Sax	121	4	67	Legacy/Sax	940
Baritone Sax DNC	121	5	67	Legacy/Sax	941
Sax Breath & Key	121	2	121	Legacy/Sax	942
Folk Clarinet	121	7	71	Legacy/Woodwind	943
Flute	121	9	73	Legacy/Woodwind	944
Wooden Flute	121	7	73	Legacy/Woodwind	945
Bambu Flute	121	8	73	Legacy/Woodwind	946
English Horn	121	1	69	Legacy/Woodwind	947
Recorder 1	121	1	74	Legacy/Woodwind	948
Recorder 2	121	2	74	Legacy/Woodwind	949
Classic Oboe	121	2	68	Legacy/Woodwind	950

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Oboe 2	121	4	68	Legacy/Woodwind	951
Jazz Clarinet	121	1	71	Legacy/Woodwind	952
Section Winds 1	121	3	71	Legacy/Woodwind	953
Section Winds 2	121	4	71	Legacy/Woodwind	954
Clarinet Ens.	121	5	71	Legacy/Woodwind	955
Woodwinds	121	6	71	Legacy/Woodwind	956
Clarinet Pro 1	121	8	71	Legacy/Woodwind	957
Clarinet Pro 2	121	9	71	Legacy/Woodwind	958
Clarinet 1 DNC	121	13	71	Legacy/Woodwind	959
RealClarinet DNC	121	14	71	Legacy/Woodwind	960
JazzClarinet DNC	121	15	71	Legacy/Woodwind	961
SoloClarinet DNC	121	16	71	Legacy/Woodwind	962
Clarinet 2 DNC	121	19	71	Legacy/Woodwind	963
Clarinet 3 DNC	121	20	71	Legacy/Woodwind	964
Jazz Flute Expr.	121	1	73	Legacy/Woodwind	965
Flute Switch	121	2	73	Legacy/Woodwind	966
Flute Dyn. 5th	121	3	73	Legacy/Woodwind	967
Flute Frullato	121	4	73	Legacy/Woodwind	968
Orchestra Flute	121	5	73	Legacy/Woodwind	969
Jazz Flute	121	10	73	Legacy/Woodwind	970
Flute DNC	121	11	73	Legacy/Woodwind	971
Orch. Flute DNC	121	12	73	Legacy/Woodwind	972
Jazz Flute 1 DNC	121	13	73	Legacy/Woodwind	973
Jazz Flute 2 DNC	121	14	73	Legacy/Woodwind	974
Pan Flute 1 DNC	121	2	75	Legacy/Woodwind	975
Pan Flute 2 DNC	121	3	75	Legacy/Woodwind	976
Pan Flute Y-	121	4	75	Legacy/Woodwind	977
Old Shakuhachi	121	1	77	Legacy/Woodwind	978
Whistle 3	121	1	78	Legacy/Woodwind	979
Breathy Whistle	121	2	78	Legacy/Woodwind	980
Whistle 1	121	3	78	Legacy/Woodwind	981
Whistle 2	121	4	78	Legacy/Woodwind	982
Whistle DNC	121	5	78	Legacy/Woodwind	983
Sky Watcher	121	2	90	Legacy/Synth Pad	984
Vintage Pad	121	11	89	Legacy/Synth Pad	985

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
You Decide	121	8	95	Legacy/Synth Pad	986
Korgmatose	121	13	90	Legacy/Synth Pad	987
Reoccuring Astra	121	6	95	Legacy/Synth Pad	988
Astral Dream	121	1	95	Legacy/Synth Pad	989
Reso Down	121	2	97	Legacy/Synth Pad	990
Crimson 5ths	121	1	86	Legacy/Synth Pad	991
Freedom Pad	121	7	89	Legacy/Synth Pad	992
Noble Pad	121	5	97	Legacy/Synth Pad	993
Mellow Pad	121	4	95	Legacy/Synth Pad	994
Lonely Spin	121	1	100	Legacy/Synth Pad	995
Synth Ghostly	121	2	100	Legacy/Synth Pad	996
Farluce	121	11	90	Legacy/Synth Pad	997
Bell Choir	121	7	98	Legacy/Synth Pad	998
Elastick Pad	121	7	97	Legacy/Synth Pad	999
Caribbean	121	2	96	Legacy/Synth Pad	1000
VCF Modulation	121	3	101	Legacy/Synth Pad	1001
Chiff Touch Pad	121	1	83	Legacy/Synth Pad	1002
Virtual Traveler	121	1	88	Legacy/Synth Pad	1003
Tinklin Pad	121	3	97	Legacy/Synth Pad	1004
OB Pad	121	12	89	Legacy/Synth Pad	1005
Dark Element	121	3	95	Legacy/Synth Pad	1006
Money Pad	121	5	89	Legacy/Synth Pad	1007
Analog Pad 2	121	9	89	Legacy/Synth Pad	1008
Analog Pad 3	121	10	89	Legacy/Synth Pad	1009
Dark Anna	121	13	89	Legacy/Synth Pad	1010
Cross Sweep	121	6	90	Legacy/Synth Pad	1011
Big Sweep Stab	121	12	90	Legacy/Synth Pad	1012
Tsunami Wave	121	6	91	Legacy/Synth Pad	1013
Ravelian Pad	121	8	91	Legacy/Synth Pad	1014
Pop Synth Pad 2	121	12	91	Legacy/Synth Pad	1015
Techno Stab DNC	121	3	93	Legacy/Synth Pad	1016
Double Sweep	121	9	95	Legacy/Synth Pad	1017
Motion Ocean	121	1	96	Legacy/Synth Pad	1018
Wave Cycle	121	3	96	Legacy/Synth Pad	1019
Pods In Pad	121	4	97	Legacy/Synth Pad	1020

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Moving Bell	121	5	98	Legacy/Synth Pad	1021
Bengione	121	1	99	Legacy/Synth Pad	1022
Dreaming Coil	121	3	99	Legacy/Synth Pad	1023
Movie Stack 4	121	7	99	Legacy/Synth Pad	1024
Rhythmical Synth	121	9	99	Legacy/Synth Pad	1025
Wide Attack	121	10	99	Legacy/Synth Pad	1026
Organ Stab DNC	121	4	101	Legacy/Synth Pad	1027
Motion Raver	121	1	101	Legacy/Synth Lead	1028
Synchro City	121	2	84	Legacy/Synth Lead	1029
Wild Arp	121	6	55	Legacy/Synth Lead	1030
Seq Lead	121	7	81	Legacy/Synth Lead	1031
Old & Analog	121	8	80	Legacy/Synth Lead	1032
Flip Blip	121	7	55	Legacy/Synth Lead	1033
Reso Sweep	121	1	90	Legacy/Synth Lead	1034
Synth Sweeper	121	3	90	Legacy/Synth Lead	1035
Sync Kron	121	3	84	Legacy/Synth Lead	1036
Tecno Phonic	121	10	90	Legacy/Synth Lead	1037
Band Passed	121	3	102	Legacy/Synth Lead	1038
Cat Lead	121	9	87	Legacy/Synth Lead	1039
Pan Reso	121	4	102	Legacy/Synth Lead	1040
Square Rez	121	11	80	Legacy/Synth Lead	1041
Rezbo	121	11	81	Legacy/Synth Lead	1042
Auto Pilot 1	121	14	38	Legacy/Synth Lead	1043
Square Bass	121	7	87	Legacy/Synth Lead	1044
Brian Sync	121	5	84	Legacy/Synth Lead	1045
Arp Twins	121	6	84	Legacy/Synth Lead	1046
LoFi Ethnic	121	7	84	Legacy/Synth Lead	1047
Dance Lead	121	4	80	Legacy/Synth Lead	1048
Sine Wave	121	6	80	Legacy/Synth Lead	1049
Analog Lead	121	7	80	Legacy/Synth Lead	1050
Gliding Square	121	9	80	Legacy/Synth Lead	1051
Sine Switch	121	10	80	Legacy/Synth Lead	1052
2VCO Planet Lead	121	13	80	Legacy/Synth Lead	1053
Glide Lead	121	9	81	Legacy/Synth Lead	1054
Fire Wave	121	10	81	Legacy/Synth Lead	1055

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Electro Lead	121	2	87	Legacy/Synth Lead	1056
Rich Lead	121	3	87	Legacy/Synth Lead	1057
Power Saw	121	5	81	Legacy/Synth Lead	1058
Thin Analog Lead	121	4	87	Legacy/Synth Lead	1059
Express. Lead	121	5	87	Legacy/Synth Lead	1060
OB Lead	121	10	87	Legacy/Synth Lead	1061
A Leadload	121	11	87	Legacy/Synth Lead	1062
Monster & Dist.	121	18	87	Legacy/Synth Lead	1063
Arp Angeles	121	2	88	Legacy/Synth Lead	1064
Power Synth	121	3	89	Legacy/Synth Lead	1065
Digital PolySix	121	7	90	Legacy/Synth Lead	1066
Mega Synth	121	9	90	Legacy/Synth Lead	1067
Cycle Seq. 1	121	8	96	Legacy/Synth Lead	1068
Cycle Seq. 2	121	9	96	Legacy/Synth Lead	1069
Mandolin Key Off	121	10	25	Legacy/Ethnic	1070
War Pipes	121	1	109	Legacy/Ethnic	1071
Sitar Sitar	121	7	104	Legacy/Ethnic	1072
Hit in India	121	5	55	Legacy/Ethnic	1073
Tambra	121	6	104	Legacy/Ethnic	1074
Indian Stars	121	3	104	Legacy/Ethnic	1075
Bali Gamelan	121	2	112	Legacy/Ethnic	1076
Ukulele Gtr	121	26	24	Legacy/Ethnic	1077
Mandolin Trem.	121	11	25	Legacy/Ethnic	1078
Mandolin Ens. 1	121	26	25	Legacy/Ethnic	1079
Mandolin Ens. 2	121	27	25	Legacy/Ethnic	1080
Ac. Bass Buzz	121	1	32	Legacy/Bass	1081
Slap Bass 1	121	6	36	Legacy/Bass	1082
Slap Bass 2	121	6	37	Legacy/Bass	1083
Slap Bass 3	121	7	37	Legacy/Bass	1084
DynaSlapBass RX	121	3	37	Legacy/Bass	1085
Chorus Slap Bass	121	4	37	Legacy/Bass	1086
DarkWoody A.Bass	121	5	32	Legacy/Bass	1087
More Mid Bass	121	11	33	Legacy/Bass	1088
Woofer Pusher 2	121	6	35	Legacy/Bass	1089
Dark R&B Bass1	121	4	35	Legacy/Bass	1090
Dyna Bass	121	2	37	Legacy/Bass	1091
Ticktacing Bass	121	9	34	Legacy/Bass	1092
Stick Bass	121	5	33	Legacy/Bass	1093
Dark R&B Bass2	121	5	35	Legacy/Bass	1094
Auto Pilot 2	121	13	39	Legacy/Bass	1095
Dr. Octave	121	16	38	Legacy/Bass	1096
Monofilter Bass	121	11	39	Legacy/Bass	1097
Synth Bass 80ish	121	9	39	Legacy/Bass	1098

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Reso Bass	121	12	39	Legacy/Bass	1099
Autofilter Bass	121	10	39	Legacy/Bass	1100
Nasty Bass	121	6	39	Legacy/Bass	1101
30303 Square	121	6	38	Legacy/Bass	1102
Bass Square	121	7	38	Legacy/Bass	1103
Phat Bass	121	7	39	Legacy/Bass	1104
Blind As A Bat	121	12	38	Legacy/Bass	1105
Acous. Bass RX	121	7	32	Legacy/Bass	1106
Acoustic Bass 2	121	8	32	Legacy/Bass	1107
Real Ac. Bass 2	121	12	32	Legacy/Bass	1108
Acous. Bass Pro2	121	4	32	Legacy/Bass	1109
Bass & Ride 1	121	6	32	Legacy/Bass	1110
Organ Pedal 2	121	10	32	Legacy/Bass	1111
Finger E.Bass 3	121	2	33	Legacy/Bass	1112
Finger E.Bass 4	121	3	33	Legacy/Bass	1113
Finger E.Bass 5	121	6	33	Legacy/Bass	1114
Bright Finger B.	121	9	33	Legacy/Bass	1115
FingerE.Bass1 RX	121	10	33	Legacy/Bass	1116
Finger Slap	121	12	33	Legacy/Bass	1117
FingerE.Bass2 RX	121	13	33	Legacy/Bass	1118
Finger E.Bass 6	121	15	33	Legacy/Bass	1119
Vintage P.Round	121	17	33	Legacy/Bass	1120
5StringsBass RX	121	19	33	Legacy/Bass	1121
Dark E.Bass 1	121	20	33	Legacy/Bass	1122
Dark E.Bass 2	121	24	33	Legacy/Bass	1123
FingerE.Bass3 RX	121	21	33	Legacy/Bass	1124
Dark E.Bass DNC	121	22	33	Legacy/Bass	1125
Bass & Guitar	121	4	34	Legacy/Bass	1126
Bass Mute	121	5	34	Legacy/Bass	1127
Picked E. Bass 2	121	1	34	Legacy/Bass	1128
Picked E. Bass 3	121	11	34	Legacy/Bass	1129
Picked E. Bass 4	121	7	34	Legacy/Bass	1130
Picked E. Bass 5	121	8	34	Legacy/Bass	1131
Picked E.Bass RX	121	10	34	Legacy/Bass	1132
Fretless Bass 2	121	2	35	Legacy/Bass	1133
Fretless Bass 3	121	7	35	Legacy/Bass	1134
MM Fretless DNC	121	8	35	Legacy/Bass	1135
Super Bass 2	121	1	36	Legacy/Bass	1136
FunkSlapBass RX	121	3	36	Legacy/Bass	1137
SlapFingerBassRX	121	4	36	Legacy/Bass	1138
SlapPickedBassRX	121	5	36	Legacy/Bass	1139
The Other Slap	121	5	37	Legacy/Bass	1140
Digi Bass 2	121	10	38	Legacy/Bass	1141
Digi Bass 3	121	9	38	Legacy/Bass	1142
Hybrid Bass	121	15	38	Legacy/Bass	1143
Euro Bass	121	4	39	Legacy/Bass	1144
Synth Bass 2	121	15	39	Legacy/Bass	1145
AcousticPiano GM	121	0	0	GM/XG/Piano	1146
Ac. Piano Wide	121	1	0	GM/XG/Piano	1147
Ac. Piano Dark	121	2	0	GM/XG/Piano	1148

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Bright Piano GM	121	0	1	GM/XG/Piano	1149
Bright PianoWide	121	1	1	GM/XG/Piano	1150
E.Grand Piano GM	121	0	2	GM/XG/Piano	1151
E. Grand Wide	121	1	2	GM/XG/Piano	1152
Honky-Tonk GM	121	0	3	GM/XG/Piano	1153
Honky Wide	121	1	3	GM/XG/Piano	1154
E. Piano 1 GM	121	0	4	GM/XG/Piano	1155
Detuned EP 1	121	1	4	GM/XG/Piano	1156
EP 1 Veloc. Mix	121	2	4	GM/XG/Piano	1157
60's E. Piano	121	3	4	GM/XG/Piano	1158
E. Piano 2 GM	121	0	5	GM/XG/Piano	1159
Detuned EP 2	121	1	5	GM/XG/Piano	1160
EP 2 Veloc. Mix	121	2	5	GM/XG/Piano	1161
EP Legend	121	3	5	GM/XG/Piano	1162
EP Phase	121	4	5	GM/XG/Piano	1163
Harpsichord GM	121	0	6	GM/XG/Piano	1164
Harpsi OctaveMix	121	1	6	GM/XG/Piano	1165
Harpsi Wide	121	2	6	GM/XG/Piano	1166
Harpsi Key Off	121	3	6	GM/XG/Piano	1167
Clav GM	121	0	7	GM/XG/Piano	1168
Pulse Clav	121	1	7	GM/XG/Piano	1169
AcousticPiano XG	0	0	0	GM/XG/Piano	1170
AcousticPiano KP	0	1	0	GM/XG/Piano	1171
Mellow Gr. Piano	0	18	0	GM/XG/Piano	1172
Piano Strings	0	40	0	GM/XG/Piano	1173
Piano Dream	0	41	0	GM/XG/Piano	1174
Bright Piano XG	0	0	1	GM/XG/Piano	1175
Bright Piano KP	0	1	1	GM/XG/Piano	1176
E.Grand Piano XG	0	0	2	GM/XG/Piano	1177
E.Grand Piano KP	0	1	2	GM/XG/Piano	1178
E. Grand Detuned	0	32	2	GM/XG/Piano	1179
Layered E.Grand1	0	40	2	GM/XG/Piano	1180
Layered E.Grand2	0	41	2	GM/XG/Piano	1181
Honky-Tonk XG	0	0	3	GM/XG/Piano	1182
Honky-Tonk KP	0	1	3	GM/XG/Piano	1183
E. Piano 1 XG	0	0	4	GM/XG/Piano	1184
E. Piano 1 KP	0	1	4	GM/XG/Piano	1185
Mellow EP1	0	18	4	GM/XG/Piano	1186
Chorus EP 1	0	32	4	GM/XG/Piano	1187
Hard El. Piano	0	40	4	GM/XG/Piano	1188
Vel. X-Fade EP 1	0	45	4	GM/XG/Piano	1189
60's El. Piano 1	0	64	4	GM/XG/Piano	1190
E. Piano 2 XG	0	0	5	GM/XG/Piano	1191
E. Piano 2 KP	0	1	5	GM/XG/Piano	1192
Chorus EP 2	0	32	5	GM/XG/Piano	1193
FM EP Hard	0	33	5	GM/XG/Piano	1194
FM Legend EP	0	34	5	GM/XG/Piano	1195
FM Phase EP	0	40	5	GM/XG/Piano	1196
Dx & Analog	0	41	5	GM/XG/Piano	1197
FM Koto EP	0	42	5	GM/XG/Piano	1198

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Vel. X-Fade EP 2	0	45	5	GM/XG/Piano	1199
Harpsichord XG	0	0	6	GM/XG/Piano	1200
Harpsichord KP	0	1	6	GM/XG/Piano	1201
Harpsichord HP	0	25	6	GM/XG/Piano	1202
Harpsi Octave	0	35	6	GM/XG/Piano	1203
Clav XG	0	0	7	GM/XG/Piano	1204
Clav KP	0	1	7	GM/XG/Piano	1205
Clav. Wah Dyn.	0	27	7	GM/XG/Piano	1206
Pulse Clav X	0	64	7	GM/XG/Piano	1207
Pierce Clav	0	65	7	GM/XG/Piano	1208
Celesta GM	121	0	8	GM/XG/Chrom. Perc.	1209
Glockenspiel GM	121	0	9	GM/XG/Chrom. Perc.	1210
Music Box GM	121	0	10	GM/XG/Chrom. Perc.	1211
Vibraphone GM	121	0	11	GM/XG/Chrom. Perc.	1212
Vibraphone Wide	121	1	11	GM/XG/Chrom. Perc.	1213
Marimba GM	121	0	12	GM/XG/Chrom. Perc.	1214
Marimba Wide	121	1	12	GM/XG/Chrom. Perc.	1215
Xylophone GM	121	0	13	GM/XG/Chrom. Perc.	1216
Tubular Bell GM	121	0	14	GM/XG/Chrom. Perc.	1217
Church Bell	121	1	14	GM/XG/Chrom. Perc.	1218
Carillon	121	2	14	GM/XG/Chrom. Perc.	1219
Dulcimer GM	121	0	15	GM/XG/Chrom. Perc.	1220
Celesta XG	0	0	8	GM/XG/Chrom. Perc.	1221
Glockenspiel XG	0	0	9	GM/XG/Chrom. Perc.	1222
Music Box XG	0	0	10	GM/XG/Chrom. Perc.	1223
Orgel Bell	0	64	10	GM/XG/Chrom. Perc.	1224
Vibraphone XG	0	0	11	GM/XG/Chrom. Perc.	1225
Vibraphone KP	0	1	11	GM/XG/Chrom. Perc.	1226
Hard Vibraphone	0	45	11	GM/XG/Chrom. Perc.	1227
Marimba XG	0	0	12	GM/XG/Chrom. Perc.	1228
Marimba KP	0	1	12	GM/XG/Chrom. Perc.	1229
Sin Marimba	0	64	12	GM/XG/Chrom. Perc.	1230
Balimba	0	97	12	GM/XG/Chrom. Perc.	1231
Log Drum	0	98	12	GM/XG/Chrom. Perc.	1232
Xylophone XG	0	0	13	GM/XG/Chrom. Perc.	1233
Tubular Bell XG	0	0	14	GM/XG/Chrom. Perc.	1234
Church Bells	0	96	14	GM/XG/Chrom. Perc.	1235
Carillonx	0	97	14	GM/XG/Chrom. Perc.	1236

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Dulcimer XG	0	0	15	GM/XG/Chrom. Perc.	1237
Dulcimer Octave	0	35	15	GM/XG/Chrom. Perc.	1238
Cimbalom	0	96	15	GM/XG/Chrom. Perc.	1239
Santur 2	0	97	15	GM/XG/Chrom. Perc.	1240
Drawbar Org GM	121	0	16	GM/XG/Organ	1241
Det. Drawbar Org	121	1	16	GM/XG/Organ	1242
It. 60's Organ	121	2	16	GM/XG/Organ	1243
Drawbar Org. 2	121	3	16	GM/XG/Organ	1244
Perc.Organ GM	121	0	17	GM/XG/Organ	1245
Det. Perc. Organ	121	1	17	GM/XG/Organ	1246
Perc. Organ 2	121	2	17	GM/XG/Organ	1247
Rock Organ GM	121	0	18	GM/XG/Organ	1248
Church Organ GM	121	0	19	GM/XG/Organ	1249
Church Oct. Mix	121	1	19	GM/XG/Organ	1250
Detuned Church	121	2	19	GM/XG/Organ	1251
Reed Organ GM	121	0	20	GM/XG/Organ	1252
Puff Organ	121	1	20	GM/XG/Organ	1253
Accordion GM	121	0	21	GM/XG/Organ	1254
Accordion 2	121	1	21	GM/XG/Organ	1255
Harmonica GM	121	0	22	GM/XG/Organ	1256
Tango Accord.GM	121	0	23	GM/XG/Organ	1257
Drawbar Org XG	0	0	16	GM/XG/Organ	1258
Detuned Drawbar	0	32	16	GM/XG/Organ	1259
60's Draw.Org. 1	0	33	16	GM/XG/Organ	1260
60's Organ	0	34	16	GM/XG/Organ	1261
70's DB Org. 1	0	35	16	GM/XG/Organ	1262
Drawbar Org. 3	0	36	16	GM/XG/Organ	1263
Drawbar 5th	0	37	16	GM/XG/Organ	1264
Even Bar Org.	0	38	16	GM/XG/Organ	1265
Organ 16+2'2/3	0	40	16	GM/XG/Organ	1266
Organ Bass	0	64	16	GM/XG/Organ	1267
70's DB Org. 2	0	65	16	GM/XG/Organ	1268
Cheezy Organ	0	66	16	GM/XG/Organ	1269
Drawbar Org Perc	0	67	16	GM/XG/Organ	1270
Perc.Organ XG	0	0	17	GM/XG/Organ	1271
70's Perc. Organ	0	24	17	GM/XG/Organ	1272
ChorusPerc.Organ	0	32	17	GM/XG/Organ	1273
Lite Organ	0	33	17	GM/XG/Organ	1274
Percussive Organ	0	37	17	GM/XG/Organ	1275
Rock Organ XG	0	0	18	GM/XG/Organ	1276
Rotary Organ V.	0	64	18	GM/XG/Organ	1277
Slow Rotary	0	65	18	GM/XG/Organ	1278
Fast Rotary	0	66	18	GM/XG/Organ	1279
Church Organ XG	0	0	19	GM/XG/Organ	1280
Church Organ 3	0	32	19	GM/XG/Organ	1281
Church Organ 2	0	35	19	GM/XG/Organ	1282
Notre Dame	0	40	19	GM/XG/Organ	1283
Organ Flute	0	64	19	GM/XG/Organ	1284

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Trem. Org. Flute	0	65	19	GM/XG/Organ	1285
Reed Organ XG_n#	0	0	20	GM/XG/Organ	1286
Puff Organx	0	40	20	GM/XG/Organ	1287
Accordion XG	0	0	21	GM/XG/Organ	1288
Accord. It.	0	32	21	GM/XG/Organ	1289
Harmonica XG	0	0	22	GM/XG/Organ	1290
Soft Harmonica	0	32	22	GM/XG/Organ	1291
Tango Accord.XG	0	0	23	GM/XG/Organ	1292
TangoAccordion 2	0	64	23	GM/XG/Organ	1293
Nylon Guitar GM	121	0	24	GM/XG/Guitar	1294
Ukulele	121	1	24	GM/XG/Guitar	1295
Nylon Key Off	121	2	24	GM/XG/Guitar	1296
Nylon Guitar 2	121	3	24	GM/XG/Guitar	1297
Steel Guitar GM	121	0	25	GM/XG/Guitar	1298
12 Strings Gtr	121	1	25	GM/XG/Guitar	1299
Mandolin	121	2	25	GM/XG/Guitar	1300
Steel Gtr & Body	121	3	25	GM/XG/Guitar	1301
Jazz Guitar GM	121	0	26	GM/XG/Guitar	1302
Pedal Steel Gtr	121	1	26	GM/XG/Guitar	1303
Clean Guitar GM	121	0	27	GM/XG/Guitar	1304
Det.Clean El.Gtr	121	1	27	GM/XG/Guitar	1305
Mid Tone Gtr	121	2	27	GM/XG/Guitar	1306
Muted Guitar GM	121	0	28	GM/XG/Guitar	1307
Funky Cut El.Gtr	121	1	28	GM/XG/Guitar	1308
Mute Vel. El.Gtr	121	2	28	GM/XG/Guitar	1309
Jazz Man	121	3	28	GM/XG/Guitar	1310
Overdrive Gtr GM	121	0	29	GM/XG/Guitar	1311
Guitar Pinch	121	1	29	GM/XG/Guitar	1312
DistortionGtr GM	121	0	30	GM/XG/Guitar	1313
Feedback DistGtr	121	1	30	GM/XG/Guitar	1314
Dist. Rhythm Gtr	121	2	30	GM/XG/Guitar	1315
Gtr Harmonic GM	121	0	31	GM/XG/Guitar	1316
Guitar Feedback	121	1	31	GM/XG/Guitar	1317
Nylon Guitar XG	0	0	24	GM/XG/Guitar	1318
Nylon Guitar 2rn	0	16	24	GM/XG/Guitar	1319
Nylon Guitar 3	0	25	24	GM/XG/Guitar	1320
Nylon & Harm. V.	0	43	24	GM/XG/Guitar	1321
Ukulele X	0	96	24	GM/XG/Guitar	1322
Steel Guitar XG	0	0	25	GM/XG/Guitar	1323
Steel Guitar X	0	16	25	GM/XG/Guitar	1324
12 Strings Gtr X	0	35	25	GM/XG/Guitar	1325
Nylon plus Steel	0	40	25	GM/XG/Guitar	1326
SteelGtrWithBody	0	41	25	GM/XG/Guitar	1327
Mandolin X	0	96	25	GM/XG/Guitar	1328
Jazz Guitar XG	0	0	26	GM/XG/Guitar	1329
Mellow Guitar	0	18	26	GM/XG/Guitar	1330
Jazz Man Amp	0	32	26	GM/XG/Guitar	1331
Clean Guitar XG	0	0	27	GM/XG/Guitar	1332
Chorus El.Gtr	0	32	27	GM/XG/Guitar	1333

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Muted Guitar XG	0	0	28	GM/XG/Guitar	1334
Funk Cut Guitar	0	40	28	GM/XG/Guitar	1335
Muted Steel Gtr	0	41	28	GM/XG/Guitar	1336
Funk Guitar 2	0	43	28	GM/XG/Guitar	1337
Jazz Boy	0	45	28	GM/XG/Guitar	1338
Overdrive Gtr XG	0	0	29	GM/XG/Guitar	1339
Guitar Nip	0	43	29	GM/XG/Guitar	1340
DistortionGtr XG	0	0	30	GM/XG/Guitar	1341
Feedback DistGt1	0	40	30	GM/XG/Guitar	1342
Feedback DistGt2	0	41	30	GM/XG/Guitar	1343
Gtr Harmonic XG	0	0	31	GM/XG/Guitar	1344
Gtr Feedback	0	65	31	GM/XG/Guitar	1345
Gtr Harmonic	0	66	31	GM/XG/Guitar	1346
Acoustic Bass GM	121	0	32	GM/XG/Bass	1347
Finger Bass GM	121	0	33	GM/XG/Bass	1348
Finger Slap Bass	121	1	33	GM/XG/Bass	1349
Picked E.Bass GM	121	0	34	GM/XG/Bass	1350
Fretless Bass GM	121	0	35	GM/XG/Bass	1351
Slap Bass 1 GM	121	0	36	GM/XG/Bass	1352
Slap Bass 2 GM	121	0	37	GM/XG/Bass	1353
Synth Bass 1 GM	121	0	38	GM/XG/Bass	1354
Synth Bass Warm	121	1	38	GM/XG/Bass	1355
Synth Bass Reso	121	2	38	GM/XG/Bass	1356
Clavi Bass	121	3	38	GM/XG/Bass	1357
Hammer	121	4	38	GM/XG/Bass	1358
Synth Bass 2 GM	121	0	39	GM/XG/Bass	1359
SynthBass Attack	121	1	39	GM/XG/Bass	1360
SynthBass Rubber	121	2	39	GM/XG/Bass	1361
Attack Pulse	121	3	39	GM/XG/Bass	1362
Acoustic Bass XG	0	0	32	GM/XG/Bass	1363
Jazz Rhythm	0	40	32	GM/XG/Bass	1364
Ac. Bass V.	0	45	32	GM/XG/Bass	1365
Finger Bass XG	0	0	33	GM/XG/Bass	1366
Finger Dark	0	18	33	GM/XG/Bass	1367
Flange Bass	0	27	33	GM/XG/Bass	1368
FngBass&DstGuit.	0	40	33	GM/XG/Bass	1369
FingerSlapBass V	0	43	33	GM/XG/Bass	1370
Finger Bass rn	0	45	33	GM/XG/Bass	1371
Modulated Bass	0	65	33	GM/XG/Bass	1372
Picked E.Bass XG	0	0	34	GM/XG/Bass	1373
Muted Pick Bass	0	28	34	GM/XG/Bass	1374
Fretless Bass XG	0	0	35	GM/XG/Bass	1375
Fretless Bass B	0	32	35	GM/XG/Bass	1376
Fretless Det.	0	33	35	GM/XG/Bass	1377
Fretless Soft	0	34	35	GM/XG/Bass	1378
Synth Fretless	0	96	35	GM/XG/Bass	1379
Smooth Fretless	0	97	35	GM/XG/Bass	1380
Slap Bass 1 XG	0	0	36	GM/XG/Bass	1381
Resonant Slap	0	27	36	GM/XG/Bass	1382

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Punch Thumb Bass	0	32	36	GM/XG/Bass	1383
Slap Bass 2 XG	0	0	37	GM/XG/Bass	1384
Velo. Sw. Slap	0	43	37	GM/XG/Bass	1385
Synth Bass 1 XG	0	0	38	GM/XG/Bass	1386
Syn. Bass Dark	0	18	38	GM/XG/Bass	1387
Fast Reso. Bass	0	20	38	GM/XG/Bass	1388
Acid Bass	0	24	38	GM/XG/Bass	1389
Clav. Bass	0	35	38	GM/XG/Bass	1390
Techno Bass	0	40	38	GM/XG/Bass	1391
Orbiter Bass	0	64	38	GM/XG/Bass	1392
Xquare Bass	0	65	38	GM/XG/Bass	1393
Rubber Bass	0	66	38	GM/XG/Bass	1394
Hammer Bass	0	96	38	GM/XG/Bass	1395
Synth Bass 2 XG	0	0	39	GM/XG/Bass	1396
Mellow Syn Bass	0	6	39	GM/XG/Bass	1397
Sequenced Bass	0	12	39	GM/XG/Bass	1398
Click Synth Bass	0	18	39	GM/XG/Bass	1399
Synth Bass Dark	0	19	39	GM/XG/Bass	1400
Smooth Syn. Bass	0	32	39	GM/XG/Bass	1401
Modular Syn Bass	0	40	39	GM/XG/Bass	1402
DX Bass	0	41	39	GM/XG/Bass	1403
X Wire Bass	0	64	39	GM/XG/Bass	1404
Violin GM	121	0	40	GM/XG/Strings	1405
Slow Att. Violin	121	1	40	GM/XG/Strings	1406
Viola GM	121	0	41	GM/XG/Strings	1407
Cello GM	121	0	42	GM/XG/Strings	1408
Contrabass GM	121	0	43	GM/XG/Strings	1409
Tremolo Str. GM	121	0	44	GM/XG/Strings	1410
Pizzicato Str.GM	121	0	45	GM/XG/Strings	1411
Harp GM	121	0	46	GM/XG/Strings	1412
Yang Chin	121	1	46	GM/XG/Strings	1413
Timpani GM	121	0	47	GM/XG/Strings	1414
Violin XG	0	0	40	GM/XG/Strings	1415
Slow Atk Violin	0	8	40	GM/XG/Strings	1416
Viola XG	0	0	41	GM/XG/Strings	1417
Cello XG	0	0	42	GM/XG/Strings	1418
Contrabass XG	0	0	43	GM/XG/Strings	1419
Tremolo Str. XG	0	0	44	GM/XG/Strings	1420
Slw Tremolo Str.	0	8	44	GM/XG/Strings	1421
Suspense Strings	0	40	44	GM/XG/Strings	1422
Pizzicato Str.XG	0	0	45	GM/XG/Strings	1423
Harp XG	0	0	46	GM/XG/Strings	1424
Yang Chin	0	40	46	GM/XG/Strings	1425
Timpani XG	0	0	47	GM/XG/Strings	1426
Strings Ens.1 GM	121	0	48	GM/XG/Ensemble	1427
Strings & Brass	121	1	48	GM/XG/Ensemble	1428
60's Strings	121	2	48	GM/XG/Ensemble	1429
Strings Ens.2 GM	121	0	49	GM/XG/Ensemble	1430

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Synth Strings1GM	121	0	50	GM/XG/Ensemble	1431
Synth Strings 3	121	1	50	GM/XG/Ensemble	1432
Synth Strings2GM	121	0	51	GM/XG/Ensemble	1433
Choir Aahs GM	121	0	52	GM/XG/Ensemble	1434
Choir Aahs 2	121	1	52	GM/XG/Ensemble	1435
Voice Oohs GM	121	0	53	GM/XG/Ensemble	1436
Humming	121	1	53	GM/XG/Ensemble	1437
Synth Voice GM	121	0	54	GM/XG/Ensemble	1438
Analog Voice	121	1	54	GM/XG/Ensemble	1439
Orchestra Hit GM	121	0	55	GM/XG/Ensemble	1440
Bass Hit Plus	121	1	55	GM/XG/Ensemble	1441
6th Hit	121	2	55	GM/XG/Ensemble	1442
Euro Hit	121	3	55	GM/XG/Ensemble	1443
Strings Ens.1 XG	0	0	48	GM/XG/Ensemble	1444
Stereo Stringx	0	3	48	GM/XG/Ensemble	1445
Slw Atk Strings	0	8	48	GM/XG/Ensemble	1446
Arco Stringx	0	24	48	GM/XG/Ensemble	1447
60's Strings	0	35	48	GM/XG/Ensemble	1448
Orchestra	0	40	48	GM/XG/Ensemble	1449
Orchestra 2	0	41	48	GM/XG/Ensemble	1450
TremoloOrchestra	0	42	48	GM/XG/Ensemble	1451
Velocity Strings	0	45	48	GM/XG/Ensemble	1452
Strings Ens.2 XG	0	0	49	GM/XG/Ensemble	1453
StereoSlwStrings	0	3	49	GM/XG/Ensemble	1454
SlwLegatoStrings	0	8	49	GM/XG/Ensemble	1455
Warm Strings	0	40	49	GM/XG/Ensemble	1456
Kingdom	0	41	49	GM/XG/Ensemble	1457
70's Strings	0	64	49	GM/XG/Ensemble	1458
Strings 3	0	65	49	GM/XG/Ensemble	1459
Synth Strings1XG	0	0	50	GM/XG/Ensemble	1460
Reso Strings	0	27	50	GM/XG/Ensemble	1461
Synth Strings 4	0	64	50	GM/XG/Ensemble	1462
Synth Strings 5	0	65	50	GM/XG/Ensemble	1463
Synth Strings2XG	0	0	51	GM/XG/Ensemble	1464
Choir Aahs XG	0	0	52	GM/XG/Ensemble	1465
Stereo Choir	0	3	52	GM/XG/Ensemble	1466
Choir Aahs 3	0	16	52	GM/XG/Ensemble	1467
Mellow Choir	0	32	52	GM/XG/Ensemble	1468
Choir Strings	0	40	52	GM/XG/Ensemble	1469
Voice Oohs XG	0	0	53	GM/XG/Ensemble	1470
Synth Voice XG	0	0	54	GM/XG/Ensemble	1471
Synth Voix	0	40	54	GM/XG/Ensemble	1472
Choral	0	41	54	GM/XG/Ensemble	1473
Analog Voix	0	64	54	GM/XG/Ensemble	1474
Orchestra Hit XG	0	0	55	GM/XG/Ensemble	1475
Orchestra Hitx	0	35	55	GM/XG/Ensemble	1476
Impact	0	64	55	GM/XG/Ensemble	1477
Trumpet GM	121	0	56	GM/XG/Brass	1478
Dark Trumpet	121	1	56	GM/XG/Brass	1479
Trombone GM	121	0	57	GM/XG/Brass	1480
Trombone 2	121	1	57	GM/XG/Brass	1481
Bright Trombone	121	2	57	GM/XG/Brass	1482
Tuba GM	121	0	58	GM/XG/Brass	1483
Muted Trumpet GM	121	0	59	GM/XG/Brass	1484
Muted Trumpet 2	121	1	59	GM/XG/Brass	1485
French Horn GM	121	0	60	GM/XG/Brass	1486
FrenchHorn Warm	121	1	60	GM/XG/Brass	1487
Brass Section GM	121	0	61	GM/XG/Brass	1488
Brass Section 2	121	1	61	GM/XG/Brass	1489
Synth Brass 1 GM	121	0	62	GM/XG/Brass	1490
Synth Brass 3	121	1	62	GM/XG/Brass	1491
Analog Brass 1	121	2	62	GM/XG/Brass	1492
Jump Brass	121	3	62	GM/XG/Brass	1493
Synth Brass 2 GM	121	0	63	GM/XG/Brass	1494
Synth Brass 4	121	1	63	GM/XG/Brass	1495
Analog Brass 2	121	2	63	GM/XG/Brass	1496
Trumpet XG	0	0	56	GM/XG/Brass	1497
Trumpet 2	0	16	56	GM/XG/Brass	1498
Brite Trumpet	0	17	56	GM/XG/Brass	1499
Trombone XG	0	0	57	GM/XG/Brass	1500
Warm Trombone	0	18	57	GM/XG/Brass	1501
Tuba XG	0	0	58	GM/XG/Brass	1502
Tuba 2	0	16	58	GM/XG/Brass	1503
Muted Trumpet XG	0	0	59	GM/XG/Brass	1504
French Horn XG	0	0	60	GM/XG/Brass	1505
French Horn Solo	0	6	60	GM/XG/Brass	1506
Warm French Horn	0	32	60	GM/XG/Brass	1507
Horn Orchestra	0	37	60	GM/XG/Brass	1508

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Brass Section XG	0	0	61	GM/XG/Brass	1509
Tpt&Tbn Section	0	35	61	GM/XG/Brass	1510
Brass Section 3	0	40	61	GM/XG/Brass	1511
Hit Brass	0	41	61	GM/XG/Brass	1512
Mellow Brass	0	42	61	GM/XG/Brass	1513
Synth Brass 1 XG	0	0	62	GM/XG/Brass	1514
Quack Brass	0	12	62	GM/XG/Brass	1515
Res. Synth Brass	0	20	62	GM/XG/Brass	1516
Poly Brass	0	24	62	GM/XG/Brass	1517
Synth Brass 4	0	27	62	GM/XG/Brass	1518
Jump Brass	0	32	62	GM/XG/Brass	1519
AnaVel Brass 1	0	45	62	GM/XG/Brass	1520
AnaLog Brass 1	0	64	62	GM/XG/Brass	1521
Synth Brass 2 XG	0	0	63	GM/XG/Brass	1522
Soft Brass	0	18	63	GM/XG/Brass	1523
Synth Brass X	0	40	63	GM/XG/Brass	1524
Choir Brass	0	41	63	GM/XG/Brass	1525
AnaVel Brass 2	0	45	63	GM/XG/Brass	1526
AnaLog Brass 2	0	64	63	GM/XG/Brass	1527
Soprano Sax GM	121	0	64	GM/XG/reed	1528
Alto Sax GM	121	0	65	GM/XG/reed	1529
Tenor Sax GM	121	0	66	GM/XG/reed	1530
Baritone Sax GM	121	0	67	GM/XG/reed	1531
Oboe GM	121	0	68	GM/XG/reed	1532
English Horn GM	121	0	69	GM/XG/reed	1533
Bassoon GM	121	0	70	GM/XG/reed	1534
Clarinet GM	121	0	71	GM/XG/reed	1535
Soprano Sax XG	0	0	64	GM/XG/reed	1536
Alto Sax XG	0	0	65	GM/XG/reed	1537
Sax Section	0	40	65	GM/XG/reed	1538
HyperAltoSax	0	43	65	GM/XG/reed	1539
Tenor Sax XG	0	0	66	GM/XG/reed	1540
BreathyTenorSax	0	40	66	GM/XG/reed	1541
Soft Tenor Sax	0	41	66	GM/XG/reed	1542
Tenor Sax 2	0	64	66	GM/XG/reed	1543
Baritone Sax XG	0	0	67	GM/XG/reed	1544
Oboe XG	0	0	68	GM/XG/reed	1545
English Horn XG	0	0	69	GM/XG/reed	1546
Bassoon XG	0	0	70	GM/XG/reed	1547
Clarinet XG	0	0	71	GM/XG/reed	1548
Piccolo GM	121	0	72	GM/XG/Pipe	1549
Flute GM	121	0	73	GM/XG/Pipe	1550
Recorder GM	121	0	74	GM/XG/Pipe	1551
Pan Flute GM	121	0	75	GM/XG/Pipe	1552
Blown Bottle GM	121	0	76	GM/XG/Pipe	1553
Shakuhachi GM	121	0	77	GM/XG/Pipe	1554
Whistle GM	121	0	78	GM/XG/Pipe	1555
Ocarina GM	121	0	79	GM/XG/Pipe	1556
Piccolo XG	0	0	72	GM/XG/Pipe	1557
Flute XG	0	0	73	GM/XG/Pipe	1558

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Recorder XG	0	0	74	GM/XG/Pipe	1559
Pan Flute XG	0	0	75	GM/XG/Pipe	1560
Blown Bottle XG	0	0	76	GM/XG/Pipe	1561
Shakuhachi XG	0	0	77	GM/XG/Pipe	1562
Whistle XG	0	0	78	GM/XG/Pipe	1563
Ocarina XG	0	0	79	GM/XG/Pipe	1564
Lead Square GM	121	0	80	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1565
Lead Square 2	121	1	80	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1566
Lead Sine	121	2	80	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1567
Lead Saw GM	121	0	81	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1568
Lead Saw 2	121	1	81	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1569
Lead Saw & Pulse	121	2	81	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1570
Lead Double Saw	121	3	81	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1571
Lead Seq. Analog	121	4	81	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1572
Calliope GM	121	0	82	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1573
Chiff GM	121	0	83	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1574
Charang GM	121	0	84	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1575
Wire Lead	121	1	84	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1576
Voice Lead GM	121	0	85	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1577
Fifths Lead GM	121	0	86	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1578
Bass & Lead GM	121	0	87	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1579
Lead Soft Wrl	121	1	87	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1580
New Age Pad GM	121	0	88	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1581
Warm Pad GM	121	0	89	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1582
Sine Pad	121	1	89	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1583
Polysynth GM	121	0	90	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1584
Choir Pad GM	121	0	91	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1585
Itopia Pad	121	1	91	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1586
Bowed Glass GM	121	0	92	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1587
Metallic Pad GM	121	0	93	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1588
Halo Pad GM	121	0	94	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1589
Sweep Pad GM	121	0	95	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1590
Lead Square XG	0	0	80	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1591
Square Lead	0	6	80	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1592
LM Square	0	8	80	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1593
Hollow	0	18	80	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1594
Shroud	0	19	80	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1595

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Mellow	0	64	80	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1596
Solo Sine	0	65	80	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1597
Sine Lead	0	66	80	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1598
Lead Saw XG	0	0	81	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1599
Sawtooth Lead	0	6	81	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1600
Thick Sawtooth	0	8	81	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1601
Dynamic Sawtooth	0	18	81	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1602
Digital Saw	0	19	81	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1603
Big Lead	0	20	81	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1604
Heavy Synth	0	24	81	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1605
Wasp Synth	0	25	81	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1606
Pulse Saw	0	40	81	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1607
Dr. Lead	0	41	81	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1608
Velocity Lead	0	45	81	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1609
Sequenced Analog	0	96	81	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1610
Calliope XG	0	0	82	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1611
Pure Lead	0	65	82	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1612
Chiff XG	0	0	83	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1613
Rubby	0	64	83	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1614
Charang XG	0	0	84	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1615
Distorted Lead	0	64	84	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1616
Wire Lead	0	65	84	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1617
Voice Lead XG	0	0	85	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1618
Synth Aahs	0	24	85	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1619
Vox Lead	0	64	85	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1620
Fifths Lead XG	0	0	86	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1621
Big Five	0	35	86	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1622
Bass & Lead XG	0	0	87	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1623
Big & Low	0	16	87	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1624
Fat & Perky	0	64	87	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1625
Soft Whirl	0	65	87	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1626
New Age Pad XG	0	0	88	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1627
Fantasy	0	64	88	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1628
Warm Pad XG	0	0	89	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1629
Thick Pad	0	16	89	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1630

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Soft Pad	0	17	89	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1631
Sine Pad	0	18	89	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1632
Horn Pad	0	64	89	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1633
Rotary Strings	0	65	89	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1634
Polysynth XG	0	0	90	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1635
Poly Pad 800	0	64	90	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1636
Click Pad	0	65	90	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1637
Analog Pad	0	66	90	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1638
Square Pad	0	67	90	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1639
Choir Pad XG	0	0	91	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1640
Heaven Mod	0	64	91	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1641
Itopia	0	66	91	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1642
C.C. Pad	0	67	91	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1643
Bowed Glass XG	0	0	92	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1644
Glacier	0	64	92	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1645
Metallic Pad XG	0	0	93	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1646
Tine Pad	0	64	93	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1647
Pan Pad	0	65	93	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1648
Halo Pad XG	0	0	94	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1649
Sweep Pad XG	0	0	95	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1650
Shwimmer	0	20	95	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1651
Converge	0	27	95	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1652
Polar Pad	0	64	95	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1653
Celestial	0	66	95	GM/XG/Syn Lead Syn Pad	1654
Ice Rain GM	121	0	96	GM/XG/Synth SFX	1655
Soundtrack GM	121	0	97	GM/XG/Synth SFX	1656
Crystal GM	121	0	98	GM/XG/Synth SFX	1657
Synth Mallet	121	1	98	GM/XG/Synth SFX	1658
Atmosphere GM	121	0	99	GM/XG/Synth SFX	1659
Brightness GM	121	0	100	GM/XG/Synth SFX	1660
Goblins GM	121	0	101	GM/XG/Synth SFX	1661
Echo Drops GM	121	0	102	GM/XG/Synth SFX	1662
Echo Bell	121	1	102	GM/XG/Synth SFX	1663
Echo Pan	121	2	102	GM/XG/Synth SFX	1664
Star Theme GM	121	0	103	GM/XG/Synth SFX	1665

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Ice Rain XG	0	0	96	GM/XG/Synth SFX	1666
Clav. Pad	0	45	96	GM/XG/Synth SFX	1667
Harmo. Rain	0	64	96	GM/XG/Synth SFX	1668
African Wind	0	65	96	GM/XG/Synth SFX	1669
Carib	0	66	96	GM/XG/Synth SFX	1670
Soundtrack XG	0	0	97	GM/XG/Synth SFX	1671
Prologue	0	27	97	GM/XG/Synth SFX	1672
Ancestral Clouds	0	64	97	GM/XG/Synth SFX	1673
Crystal XG	0	0	98	GM/XG/Synth SFX	1674
Synth Drum Comp.	0	12	98	GM/XG/Synth SFX	1675
Popcorn	0	14	98	GM/XG/Synth SFX	1676
Tiny Bells	0	18	98	GM/XG/Synth SFX	1677
Round Glocken.	0	35	98	GM/XG/Synth SFX	1678
Glocken. Chimes	0	40	98	GM/XG/Synth SFX	1679
Clear Bells	0	41	98	GM/XG/Synth SFX	1680
Chorus Bells	0	42	98	GM/XG/Synth SFX	1681
Synth Mallet	0	64	98	GM/XG/Synth SFX	1682
Soft Crystal	0	65	98	GM/XG/Synth SFX	1683
LoudGlockenspiel	0	66	98	GM/XG/Synth SFX	1684
Xmas Bell	0	67	98	GM/XG/Synth SFX	1685
Vibe Bells	0	68	98	GM/XG/Synth SFX	1686
Digital Bells	0	69	98	GM/XG/Synth SFX	1687
Air Bells	0	70	98	GM/XG/Synth SFX	1688
Bell Harp	0	71	98	GM/XG/Synth SFX	1689
Gamelimba	0	72	98	GM/XG/Synth SFX	1690
Atmosphere XG	0	0	99	GM/XG/Synth SFX	1691
Warm Atmosph.	0	18	99	GM/XG/Synth SFX	1692
Hollow Release	0	19	99	GM/XG/Synth SFX	1693
Nylon El. Piano	0	40	99	GM/XG/Synth SFX	1694
Nylon Harp	0	64	99	GM/XG/Synth SFX	1695
Harp Vox	0	65	99	GM/XG/Synth SFX	1696
Atmosphere Pad	0	66	99	GM/XG/Synth SFX	1697
Planet	0	67	99	GM/XG/Synth SFX	1698
Brightness XG	0	0	100	GM/XG/Synth SFX	1699
Fantasy Bells	0	64	100	GM/XG/Synth SFX	1700
Smokey	0	96	100	GM/XG/Synth SFX	1701
Goblins XG	0	0	101	GM/XG/Synth SFX	1702
Goblin Synth	0	64	101	GM/XG/Synth SFX	1703
Creeper	0	65	101	GM/XG/Synth SFX	1704
Ring Pad	0	66	101	GM/XG/Synth SFX	1705
Ritual	0	67	101	GM/XG/Synth SFX	1706
To Heaven	0	68	101	GM/XG/Synth SFX	1707
Night	0	70	101	GM/XG/Synth SFX	1708
Glisten	0	71	101	GM/XG/Synth SFX	1709
Bell Choir	0	96	101	GM/XG/Synth SFX	1710
Echo Drops XG	0	0	102	GM/XG/Synth SFX	1711
Echoes	0	8	102	GM/XG/Synth SFX	1712
Echo Pan X	0	14	102	GM/XG/Synth SFX	1713
Echo Bell X	0	64	102	GM/XG/Synth SFX	1714
Big Pan	0	65	102	GM/XG/Synth SFX	1715
Synth Piano	0	66	102	GM/XG/Synth SFX	1716
Creation	0	67	102	GM/XG/Synth SFX	1717
Star Dust	0	68	102	GM/XG/Synth SFX	1718
Pan Reso X	0	69	102	GM/XG/Synth SFX	1719
Star Theme XG	0	0	103	GM/XG/Synth SFX	1720
Starz	0	64	103	GM/XG/Synth SFX	1721
Sitar GM	121	0	104	GM/XG/Ethnic	1722
Sitar 2	121	1	104	GM/XG/Ethnic	1723
Banjo GM	121	0	105	GM/XG/Ethnic	1724
Shamisen GM	121	0	106	GM/XG/Ethnic	1725
Koto GM	121	0	107	GM/XG/Ethnic	1726
Taisho Koto	121	1	107	GM/XG/Ethnic	1727
Kalimba GM	121	0	108	GM/XG/Ethnic	1728
Bag Pipes GM	121	0	109	GM/XG/Ethnic	1729
Fiddle GM	121	0	110	GM/XG/Ethnic	1730
Shanai GM	121	0	111	GM/XG/Ethnic	1731
Sitar XG	0	0	104	GM/XG/Ethnic	1732
Detuned Sitar	0	32	104	GM/XG/Ethnic	1733
Octave Sitar	0	35	104	GM/XG/Ethnic	1734
Tamboura	0	97	104	GM/XG/Ethnic	1735
Banjo XG	0	0	105	GM/XG/Ethnic	1736
Muted Banjo	0	28	105	GM/XG/Ethnic	1737
Rabab	0	96	105	GM/XG/Ethnic	1738
Gopichant	0	97	105	GM/XG/Ethnic	1739
Oud 3	0	98	105	GM/XG/Ethnic	1740
Shamisen XG	0	0	106	GM/XG/Ethnic	1741

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Koto XG	0	0	107	GM/XG/Ethnic	1742
Taisho-Kin	0	96	107	GM/XG/Ethnic	1743
Kanoun X	0	97	107	GM/XG/Ethnic	1744
Kalimba XG	0	0	108	GM/XG/Ethnic	1745
Bag Pipes XG	0	0	109	GM/XG/Ethnic	1746
Fiddle XG	0	0	110	GM/XG/Ethnic	1747
Shanai XG	0	0	111	GM/XG/Ethnic	1748
Tinkle Bell GM	121	0	112	GM/XG/Percussive	1749
Agogo GM	121	0	113	GM/XG/Percussive	1750
Steel Drums GM	121	0	114	GM/XG/Percussive	1751
Woodblock GM	121	0	115	GM/XG/Percussive	1752
Castanets	121	1	115	GM/XG/Percussive	1753
Taiko Drum GM	121	0	116	GM/XG/Percussive	1754
Concert BassDrum	121	1	116	GM/XG/Percussive	1755
Melodic Tom GM	121	0	117	GM/XG/Percussive	1756
Melodic Tom 2	121	1	117	GM/XG/Percussive	1757
Synth Drum GM	121	0	118	GM/XG/Percussive	1758
Rhythm Box Tom	121	1	118	GM/XG/Percussive	1759
Electric Drum	121	2	118	GM/XG/Percussive	1760
ReverseCymbalGM	121	0	119	GM/XG/Percussive	1761
Tinkle Bell XG	0	0	112	GM/XG/Percussive	1762
Bonang	0	96	112	GM/XG/Percussive	1763
Altair	0	97	112	GM/XG/Percussive	1764
Gamelal Gongs	0	98	112	GM/XG/Percussive	1765
St.GamelanGongs	0	99	112	GM/XG/Percussive	1766
Rama Cymbal	0	100	112	GM/XG/Percussive	1767
Asian Bells	0	101	112	GM/XG/Percussive	1768
Agogo XG	0	0	113	GM/XG/Percussive	1769
Steel Drums XG	0	0	114	GM/XG/Percussive	1770
Glass Percussion	0	97	114	GM/XG/Percussive	1771
Thai Bells	0	98	114	GM/XG/Percussive	1772
Woodblock XG	0	0	115	GM/XG/Percussive	1773
Castanex	0	96	115	GM/XG/Percussive	1774
Taiko Drum XG	0	0	116	GM/XG/Percussive	1775
Gran Cassa	0	96	116	GM/XG/Percussive	1776
Melodic Tom XG	0	0	117	GM/XG/Percussive	1777
Melodic Tom 3	0	64	117	GM/XG/Percussive	1778

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Real Tom	0	65	117	GM/XG/Percussive	1779
Rock Tom	0	66	117	GM/XG/Percussive	1780
Synth Drum XG	0	0	118	GM/XG/Percussive	1781
Analog Tom	0	64	118	GM/XG/Percussive	1782
Electric Perc.	0	65	118	GM/XG/Percussive	1783
ReverseCymbalXG	0	0	119	GM/XG/Percussive	1784
Gtr FretNoise GM	121	0	120	GM/XG/SFX	1785
Guitar Cut Noise	121	1	120	GM/XG/SFX	1786
Ac. Bass String	121	2	120	GM/XG/SFX	1787
Breath Noise GM	121	0	121	GM/XG/SFX	1788
Flute Key Click	121	1	121	GM/XG/SFX	1789
Seashore GM	121	0	122	GM/XG/SFX	1790
Rain	121	1	122	GM/XG/SFX	1791
Thunder	121	2	122	GM/XG/SFX	1792
Wind	121	3	122	GM/XG/SFX	1793
Stream	121	4	122	GM/XG/SFX	1794
Bubble	121	5	122	GM/XG/SFX	1795
Bird Tweet GM	121	0	123	GM/XG/SFX	1796
Dog	121	1	123	GM/XG/SFX	1797
Horse Gallop	121	2	123	GM/XG/SFX	1798
Bird Tweet 2	121	3	123	GM/XG/SFX	1799
Telephone GM	121	0	124	GM/XG/SFX	1800
Telephone 2	121	1	124	GM/XG/SFX	1801
Door Creaking	121	2	124	GM/XG/SFX	1802
Door	121	3	124	GM/XG/SFX	1803
Scratch	121	4	124	GM/XG/SFX	1804
Wind Chime	121	5	124	GM/XG/SFX	1805
Helicopter GM	121	0	125	GM/XG/SFX	1806
Car Engine	121	1	125	GM/XG/SFX	1807
Car Stop	121	2	125	GM/XG/SFX	1808
Car Pass	121	3	125	GM/XG/SFX	1809
Car Crash	121	4	125	GM/XG/SFX	1810
Siren	121	5	125	GM/XG/SFX	1811
Train	121	6	125	GM/XG/SFX	1812
Jetplane	121	7	125	GM/XG/SFX	1813
Starship	121	8	125	GM/XG/SFX	1814
Burst Noise	121	9	125	GM/XG/SFX	1815
Applause GM	121	0	126	GM/XG/SFX	1816
Laughing	121	1	126	GM/XG/SFX	1817
Screaming	121	2	126	GM/XG/SFX	1818
Punch	121	3	126	GM/XG/SFX	1819
Heart Beat	121	4	126	GM/XG/SFX	1820
Footsteps	121	5	126	GM/XG/SFX	1821
Gun Shot GM	121	0	127	GM/XG/SFX	1822
Machine Gun	121	1	127	GM/XG/SFX	1823
Laser Gun	121	2	127	GM/XG/SFX	1824
Explosion	121	3	127	GM/XG/SFX	1825

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Gtr FretNoise XG	0	0	120	GM/XG/SFX	1826
Breath Noise XG	0	0	121	GM/XG/SFX	1827
Seashore XG	0	0	122	GM/XG/SFX	1828
Bird Tweet XG	0	0	123	GM/XG/SFX	1829
Telephone XG	0	0	124	GM/XG/SFX	1830
Helicopter XG	0	0	125	GM/XG/SFX	1831
Applause XG	0	0	126	GM/XG/SFX	1832
Gun Shot XG	0	0	127	GM/XG/SFX	1833
Italian Piano	121	16	0	Pa4X V2	1834
It. Piano	121	17	0	Pa4X V2	1835
Italian Jazz P.	121	18	0	Pa4X V2	1836
It.Grand & Stack	121	13	2	Pa4X V2	1837
Marimba Syn Seq	121	8	12	Pa4X V2	1838
Tutti A	121	11	19	Pa4X V2	1839
Tutti B	121	12	19	Pa4X V2	1840
Sesquialtera	121	13	19	Pa4X V2	1841
Plenum A	121	14	19	Pa4X V2	1842
Plenum B	121	15	19	Pa4X V2	1843
Plenum C	121	16	19	Pa4X V2	1844
Plenum D	121	17	19	Pa4X V2	1845
Plenum E	121	18	19	Pa4X V2	1846
Pipe Cornet	121	19	19	Pa4X V2	1847
Viola+Cornet	121	20	19	Pa4X V2	1848
Principal 8'	121	21	19	Pa4X V2	1849
Pipe Flute 8'	121	22	19	Pa4X V2	1850
Gamba 8'	121	23	19	Pa4X V2	1851
Trumpet Pipes	121	24	19	Pa4X V2	1852
Pipe Octave	121	25	19	Pa4X V2	1853
Pipe Super Oct.	121	26	19	Pa4X V2	1854
Pipe Fifth	121	27	19	Pa4X V2	1855
Principal+Flute	121	28	19	Pa4X V2	1856
Nazard A	121	29	19	Pa4X V2	1857
Nazard B	121	30	19	Pa4X V2	1858
Flute8'+Flute4'	121	31	19	Pa4X V2	1859
Flute8'+Flute2'	121	32	19	Pa4X V2	1860
Gamba+Flute	121	33	19	Pa4X V2	1861
Celeste	121	34	19	Pa4X V2	1862
Terziana	121	35	19	Pa4X V2	1863
Larigot	121	36	19	Pa4X V2	1864
It. Accordion16'	121	31	21	Pa4X V2	1865
It. Accordion 8'	121	32	21	Pa4X V2	1866
It. Accordion 4'	121	33	21	Pa4X V2	1867
It.Acc. 16'+Bass	121	34	21	Pa4X V2	1868
Fisarmony	121	35	21	Pa4X V2	1869
Bandoneon DNC	121	11	23	Pa4X V2	1870
Bandoneon Sync	121	12	23	Pa4X V2	1871
Bandoneon Short	121	13	23	Pa4X V2	1872
CA Steel Gtr DNC	121	51	25	Pa4X V2	1873
Groove Gtr Wah	121	30	28	Pa4X V2	1874
Wide Bass	121	21	38	Pa4X V2	1875

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
SimplePulse Bass	121	19	39	Pa4X V2	1876
Fifth Bass	121	20	39	Pa4X V2	1877
Robert Bass	121	21	39	Pa4X V2	1878
Movie Action	121	29	48	Pa4X V2	1879
Strings & Vocal	121	30	48	Pa4X V2	1880
Soft Strings	121	20	49	Pa4X V2	1881
Horns Swell3 DNC	121	45	61	Pa4X V2	1882
JP8	121	6	62	Pa4X V2	1883
Vocal Brass	121	6	63	Pa4X V2	1884
Tenor Sax 2 DN1	121	19	66	Pa4X V2	1885
Tenor Sax 2 DN2	121	20	66	Pa4X V2	1886
Soft Tenor DN1	121	21	66	Pa4X V2	1887
Soft Tenor DN2	121	22	66	Pa4X V2	1888
Whistle Robin	121	7	78	Pa4X V2	1889
Fing.GlideSquare	121	16	80	Pa4X V2	1890
Square Solo	121	17	80	Pa4X V2	1891
Square & Pulse	121	18	80	Pa4X V2	1892
Thin PulSeq DNC	121	21	81	Pa4X V2	1893
Spire Synth	121	22	81	Pa4X V2	1894
Leadspace	121	23	81	Pa4X V2	1895
EDM Synth	121	24	81	Pa4X V2	1896
Dance Basic	121	25	81	Pa4X V2	1897
Triangle Solo	121	26	81	Pa4X V2	1898
Saw Solo	121	27	81	Pa4X V2	1899
16-8-4 & Sub32	121	28	81	Pa4X V2	1900
Landscape	121	1	82	Pa4X V2	1901
Dubstep Synth	121	14	84	Pa4X V2	1902
Caos Synth	121	15	84	Pa4X V2	1903
Noised Lead DNC	121	20	87	Pa4X V2	1904
Pacific Sea	121	6	88	Pa4X V2	1905
Nighthawk	121	7	88	Pa4X V2	1906
Mellow Perc. Pad	121	8	88	Pa4X V2	1907
Waterland	121	9	88	Pa4X V2	1908
Meditation Stack	121	10	88	Pa4X V2	1909
Big Side Attack	121	18	89	Pa4X V2	1910
80's Mellow	121	19	89	Pa4X V2	1911
80's Super Pad	121	20	89	Pa4X V2	1912
Synth Whooo	121	16	90	Pa4X V2	1913
Analog Synth	121	17	90	Pa4X V2	1914
Synth Yes	121	18	90	Pa4X V2	1915
Poly6 + JP8	121	19	90	Pa4X V2	1916
Mixed Echoes	121	16	91	Pa4X V2	1917
Running	121	12	96	Pa4X V2	1918
Hans Sound	121	13	96	Pa4X V2	1919
Layers Enjoy	121	11	99	Pa4X V2	1920
Ipnotic Stack	121	12	99	Pa4X V2	1921
Lfo Sound bpm	121	5	101	Pa4X V2	1922
Wave Echoes	121	6	102	Pa4X V2	1923
Metallic Syn Seq	121	2	114	Pa4X V2	1924
Dance Syn Perc	121	3	114	Pa4X V2	1925

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Wood&Metal Seq	121	4	114	Pa4X V2	1926

Sound	CC00	CC32	PC	Type	#
Shape Sound	121	5	114	Pa4X V2	1927

7.14.1.3.1 Pa4X ORIENTAL

	CC		PC
	00	32	PC
LOCAL			
Santour IR	99	0	15
Santour 3stp IR	99	1	15
Farfiza MG	99	0	16
Acc1 Ar MG	99	0	22
Acc2 Ar MG	99	1	22
Acc3 Ar MG	99	2	22
Garman IR	99	3	22
Erumeli Ak. TR	99	4	22
Garmon 1 TR	99	5	22
Garmon 2 TR	99	6	22
Arabic Guitar MG	99	0	27
4 Telli Vox TR	99	1	27
Elektro Alt TR	99	2	27
4 TelliVoxTrm TR	99	3	27
Stein Bs Sld1 TR	99	0	33
Bass Slide TR	99	1	33
FingerBass1LegTR	99	2	33
FingerBass1 TR	99	3	33
FingerBass1 TR	99	4	33
Stein Bs Sld2 TR	99	5	33
FingerBass2 TR	99	6	33
BassSoftLead IR	99	0	38
Bass Pop TR	99	1	38
Hybrid Bass TR	99	2	38
Kaman1 MG	99	0	40
Kaman2 MG	99	1	40
Rababa MG	99	2	40
Kaman4X MG	99	3	40
Kamancheh1 IR	99	4	40
Kamancheh2 IR	99	5	40
Kamancheh3 IR	99	6	40
Kemence2/4ST TR	99	7	40
Keman 1 TR	99	8	40
Elk.Keman TR	99	9	40
Keman 3 lgt TR	99	10	40
Keman 2 TR	99	11	40
Keman 2 mix TR	99	12	40
SoloKemanBRS TR	99	13	40
SoloKem.Okt.B TR	99	14	40
Keman Solo TR	99	15	40
Viola MG	99	0	41

	CC		PC
	00	32	PC
Cello Volki TR	99	0	42
Strings OR MG	99	0	48
Wtariyat MG	99	1	48
Sup. Str. MG	99	2	48
Kamanjat 1 MG	99	3	48
Kamanjat 2 MG	99	4	48
Strings 1 MG	99	5	48
Strings 2 MG	99	6	48
Real Strings TR	99	7	48
Yayli Grup 2 TR	99	8	48
Ist.Strings 4 TR	99	9	48
Ist.Strings 1 TR	99	10	48
Yayli Grup 1 TR	99	11	48
Ensemble&Solo TR	99	12	48
Ist.Strings 2 TR	99	13	48
GrupYayliCELO TR	99	14	48
Ist.Strings 3 TR	99	15	48
Macun Moss 1 TR	99	16	48
Macun Moss 2 TR	99	17	48
Macun Moss 3 TR	99	18	48
Macun Moss 4 TR	99	19	48
Ist.Strings 5 TR	99	20	48
Yayli Grup 3 TR	99	21	48
Istanbul 1 TR	99	22	48
Istanbul 2 TR	99	23	48
Keman Stacato TR	99	0	49
Trompet My TR	99	0	56
VolkiBr TR	99	0	62
Sax MG	99	0	66
Tenor Sax TR	99	1	66
Bulgar NP TR	99	0	67
Mizmar MG	99	0	68
Solo1 MG	99	1	68
Solo2 MG	99	2	68
Solo3 MG	99	3	68
Solo4 MG	99	4	68
Kirba MG	99	5	68
Zurna MG	99	6	68
Mejwez Sup MG	99	7	68
Solo Sound 1 MG	99	8	68
Solo Sound 2 MG	99	9	68
Balban MG	99	10	68

	CC		PC
	00	32	PC
NayAnban IR	99	11	68
M3 Zurna TR	99	12	68
Zurna Duz Si TR	99	13	68
Zurna Re TR	99	14	68
Zurna Do TR	99	15	68
Mey Mi v1 TR	99	16	68
Mey Mi v2 TR	99	17	68
Mey Mi v2 st TR	99	18	68
Mey La TR	99	19	68
Mey La 2 st TR	99	20	68
Zurna TR	99	21	68
Klarnet Super TR	99	0	71
Klarnet Fort TR	99	1	71
Minjayra MG	99	0	72
Nay MG	99	1	72
Ferrayra MG	99	2	72
Ney 1 TR	99	3	72
Ney 2 TR	99	4	72
Kawala-MG	99	0	75
Super Kawala MG	99	1	75
Chakoule MG	99	2	75
Kaval la bass TR	99	3	75
Kaval la TR	99	4	75
Kaval 1 TR	99	5	75
Kaval 2 TR	99	6	75
CE Moss TR	99	0	80
CE Synth Solo TR	99	1	80
VolkiLd TR	99	2	80
SynthSawLead IR	99	0	81
Saw Lead IR	99	1	81
Screamer IR	99	2	81
Screamer Dn IR	99	3	81
LegatoScreamerIR	99	4	81
Soft Lead IR	99	5	81
Soft Lead Dn IR	99	6	81
Wave Lead IR	99	7	81
CE Lead TR	99	8	81
Eurpia 1 TR	99	9	81
Eurpia 2 TR	99	10	81
Bacteric 1 TR	99	11	81
Bacteric 2 TR	99	12	81
Trinity V1 TR	99	13	81

	CC		PC
	00	32	PC
Trinity V2 TR	99	14	81
Gocmen Lead 1 TR	99	15	81
Gocmen Lead 2 TR	99	16	81
Espress Lead TR	99	17	81
Prog. Trance TR	99	18	81
Mijwez MG	99	0	82
X-Mod Raver TR	99	0	86
Chord Trigger TR	99	1	86
FilterStdAcc IR	99	0	87
FilterAccDn IR	99	1	87
ElectroTrance IR	99	2	87
ElecTranceDn IR	99	3	87
ElectroDance IR	99	4	87
ElecDanceDn IR	99	5	87
Stereo Flat IR	99	6	87
Ben As TR	99	7	87
SyNtH Bass TR	99	8	87
SyNtH Lead 1 TR	99	9	87
SyNtH Lead 2 TR	99	10	87
SyNtH Lead 3 TR	99	11	87
CZ Lead 1 TR	99	12	87
CZ Lead 2 TR	99	13	87
CZ Lead 3 TR	99	14	87
Transweep TR	99	15	87
Moooggggg TR	99	16	87
Scattersynth TR	99	0	93
RhythmOfLife TR	99	0	96
GatingVoicePadTR	99	1	96
FlyingMachinesTR	99	2	96

	CC		PC
	00	32	PC
Synth TR	99	3	96
Rhythmnosis TR	99	4	96
Bouzouk MG	99	0	104
Tar IR	99	1	104
Tar Fat IR	99	2	104
Buzuki ST TR	99	3	104
Buzuki+Y Trm TR	99	4	104
Tar ST TR	99	5	104
Aoud1 MG	99	0	105
Aoud2 MG	99	1	105
Aoud Oct MG	99	2	105
Aoud2 Trem MG	99	3	105
Oud MG	99	4	105
Saz MG	99	5	105
Cumbus ST TR	99	6	105
Ud TR	99	7	105
Ud ST TR	99	8	105
Kanoun 1 MG	99	0	107
Kanoun T MG	99	1	107
Kanoun 2 MG	99	2	107
Bglama 1 MG	99	3	107
Bglama 2 MG	99	4	107
AkBaglama1 TR	99	5	107
AkBaglama1DMP TR	99	6	107
AkBaglama1ST TR	99	7	107
AkBaglama2 TR	99	8	107
AkBaglamaSLD TR	99	9	107
AkBaglamaDNC TR	99	10	107
Cura DNC TR	99	11	107

	CC		PC
	00	32	PC
Kanun 1 TR	99	12	107
Kanun 2 TR	99	13	107
Kanun 3 TR	99	14	107
Kanun Sld+Y TR	99	15	107
Kanun Sld+Y- TR	99	16	107
Kanun Sld+Y-1TR	99	17	107
Kanun Sld+Y-2TR	99	18	107
TulumFaSisme TR	99	0	109
TulumLaDuz TR	99	1	109
TulumSismeDem TR	99	2	109
Duduk Re TR	99	0	111
Zurna La 1 TR	99	1	111
Zurna La 2 TR	99	2	111
Zurna La 3 TR	99	3	111
Slices Kit 1 IR	99	0	118
Reng 1 Pltfrm IR	99	1	118
Slices Kit 2 IR	99	2	118
Slices Kit 3 IR	99	3	118
DT1 Slices IR	99	4	118
DT2 Slices IR	99	5	118
DayerehTombak1IR	99	6	118
DayerehTombak2IR	99	7	118
BandariPltfrm IR	99	8	118
Zarb Dayereh IR	99	9	118
Zarb Tempo IR	99	10	118
Steam Sweeps IR	99	0	119

7.14.1.4 DNC Sounds and controls

The following table lists the DNC Sounds and their DNC controls. DNC, DN1 and DN2 Sounds use different sets of controls.

Sound Name	CC		PC	Legato		SC1		SC2		Y+	Y–	after touch
	00	32		In	Out	Note On	Note Off	Note On	Note Off			
Factory/Piano												
ClassicClav1 DNC	121	7	7			Pickup position 1 (toggle)		Pickup position 2 (toggle)				
ClassicClav2 DNC	121	8	7									
Factory/accordion												
Harmonica 1 DN1	121	11	22	Legato Atk		Riff Up	Riff Down	Riff Down	Fall Down		Soft Atk	Bend
Harmonica 1 DN2	121	12	22	Legato Atk	> ±9st: Riff Up/Down	Riff Up	Riff Down	Riff Down	Fall Down		Soft Atk	Bend
Harmonica 2 DN1	121	13	22	Legato Atk		Riff Up	Riff Down	Riff Down	Fall Down		Soft Atk	Bend
Harmonica 3 DN1	121	14	22	Legato Atk		Riff Up	Riff Down	Riff Down	Fall Down		Soft Atk	Bend
Factory/Guitar												
Concert Gtr DNC	121	20	24	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
Nylon Guitar DNC	121	18	24	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
7Str.Guitar DNC	121	28	24	Legato Atk		Slide Up		Harm			Mute	Vibrato
NaturalSteel DNC	121	47	25			Slide Up		Harm			Mute	Vibrato
Acous.Steel1 DNC	121	48	25			Slide Up		Harm			Mute	Vibrato
Acous.Steel2 DNC	121	49	25			Slide Up		Harm			Mute	Vibrato
Real Dobro DNC	121	50	25			Slide Up		Harm			Mute	Vibrato
ViolaCaipira DNC	121	45	25	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
ClassicSteel DNC	121	36	25	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
RealFolk Gtr DNC	121	34	25	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
SteelGtrPro DNC	121	19	25	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
Strum 12Str.DNC	121	33	25	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
Strat N DI DNC	121	39	27			Slide Up		Harm				Vibrato
Strat N Cln DNC	121	38	27			Slide Up		Mute				Vibrato
Strat B DI DNC	121	45	27			Slide Up		Harm				Vibrato
Strat B Ovd DNC	121	5	29			Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato
Tele M DI DNC	121	41	27			Slide Up		Harm				Vibrato
Tele M Cln DNC	121	40	27			Slide Up		Harm				Vibrato
LesP M DI DNC	121	43	27			Slide Up		Harm				Vibrato
LesP M Cln DNC	121	42	27			Slide Up		Harm				Vibrato
33X B DI DNC	121	44	27			Slide Up		Harm				Vibrato
33X B Dst DNC	121	17	30			Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato
Dist. Gtr 1 DNC	121	16	30			Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato
Dist. Gtr 2 DNC	121	14	30	Legato Atk		Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato
Crunch Gtr DNC	121	3	29	Legato Atk		Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato
Jazz Gtr 1 DNC	121	8	26	Legato Atk		Slide Up		Harm			Octave (toggle)	Vibrato
Stra.GtrUpDwDNC	121	33	27			Slide Up		Harm				
E.Gtr Ch/Dly DNC	121	35	27	Legato Atk		Slide Up		Harm				
Factory/Strings & Vocal												
ClassicViolinDN1	121	14	40			Détaché		Pizzicato		Tremolo	Balzato	More Vib.
ClassicViolinDN2	121	13	40		> ±9st: Riff	Riff Up	Fall Down	Gliss Down	Gliss Up	Tremolo	Mordente	More Vib.

Sound Name	CC		PC	Legato		SC1		SC2		Y+	Y–	after touch
	00	32		In	Out	Note On	Note Off	Note On	Note Off			
					Up/Down							
Conc. Violin DN1	121	12	40			Open String		Pizzicato			Mordente	More Vib.
Real Strings DNC	121	13	49			Spiccato		Pizzicato		Tremolo	Marcato	
Ballad Strs. DNC	121	17	49			Spiccato		Pizzicato		Tremolo	Marcato	
Violin DN2	121	10	40		> ±9st: Riff Up/Down	Gliss Up	Fall Down	Gliss Down	Gliss Up		Mordente	More Vib.
Violin Expr. DN2	121	11	40		> ±9st: Riff Up/Down	Gliss Up	Fall Down	Gliss Down	Gliss Up		Mordente	More Vib.
Real Viola DN1	121	3	41			Détaché		Pizzicato		Tremolo	Balzato	More Vib.
SopranoVox1 DNC	121	4	53	< ±6st: Smooth	> ±6st: Gliss Up/ Down	> G4: 4th Up		< F5: 5th Down				
Factory/trumpet & trbn												
Real Flugel DN2	121	37	56	Legato Atk	> ±3st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Staccato	More Vib.
Real Muted DN2	121	10	59	Legato Atk	> ±3st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Staccato	More Vib.
Jazz Trumpet DN1	121	33	56	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Trumpet DN2	121	34	56	Legato Atk	> ±9st: Riff Up/Down	Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Cup Muted DN2	121	9	59	Legato Atk	> ±3st: Riff Up/Down	Long Fall Down	Fall Down	Long Doit	Doit		Wha	More Vib.
Jazz Cornet DN1	121	32	56	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Cornet DN2	121	36	56	Legato Atk	> ±9st: Riff Up/Down	Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Trb. DN1	121	20	57	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Trb. DN2	121	21	57	Legato Atk	> ±9st: Gliss Up/ Down	Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Soft Trb. DN1	121	22	57	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Soft Trb. DN2	121	23	57	Legato Atk	> ±9st: Gliss Up/ Down	Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
HardTrombone DN1	121	24	57	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
HardTrombone DN2	121	25	57	Legato Atk	> ±9st: Gliss Up/ Down	Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Muted Trp.1 DN1	121	6	59	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Muted Trp.2 DN1	121	7	59	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Muted Cornet DN1	121	8	59	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Factory/Brass												
Swing Horns DNC	121	40	61			Fall Down		Doit		Shake	Swell	
Horns Sweel1 DNC	121	38	61			Fall Down		Doit		Shake	SFX	
Horns Sweel2 DNC	121	39	61			Fall Down		Doit		Shake	SFX	

Sound Name	CC		PC	Legato		SC1		SC2		Y+	Y–	after touch
	00	32		In	Out	Note On	Note Off	Note On	Note Off			
Trombones DNC	121	10	61			Fall Down		Doit		Shake	Swell	
Trumpets DNC	121	42	61			Fall Down		Doit		Shake	Swell	
Factory/Sax												
Tenor Sax DN1	121	16	66			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Tenor Sax DN2	121	17	66		> ±9st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Tenor Growl DN1	121	18	66			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Jazz Sax DN1	121	20	65			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Jazz Sax DN2	121	21	65		> ±9st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
PopAltoSax DN1	121	22	65			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Alto Sax DN1	121	23	65			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
SoftAltoSax DN1	121	24	65			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Soprano Sax DN1	121	6	64			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Alt Timbre	More Vib.
Baritone Sax DN1	121	6	67			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Factory/Woodwind												
ConcertFlute DN1	121	15	73			Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Frull	More Vib.
ConcertFlute DN2	121	16	73		> ±9st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Frull	More Vib.
Latin Flute DN1	121	17	73			Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Frull	More Vib.
Latin Flute DN2	121	18	73		> ±9st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Frull	More Vib.
RealClarinet DN1	121	21	71			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Alt Timbre	More Vib.
JazzClarinet DN1	121	22	71			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Alt Timbre	More Vib.
Bassoon DNC	121	02	70			Staccato		Alt Timbre				More Vib.
Pan Flute DN1	121	05	75			Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Alt Attack	More Vib.
Whistle DN1	121	06	78			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Alt Timbre	More Vib.
Factory/Synth Pad												
S&H Pad DNC	121	10	96			White Noise		RND filter		Reson.	Detune	HP Filter
Factory/Synth Lead												
Next Dance DNC	121	13	87			White Noise		Alt Timbre			LP Filter	Reson.
Lab Synth DNC	121	8	84			HP Filter		Detune			LP Filter	Reson.
Deep Modul. DNC	121	10	84			HP Filter		Alt Attack		LFO Speed Increase	LFO Speed Decrease	
Factory/Ethnic												
Mandolin DNC	121	40	25	Legato Atk		No Rel.						
Berimbau DNC	121	02	106			Caxixi		Crash		Belly		
Berimbau Rel.DNC	121	01	106			Caxixi		Bend		Belly		
Banjo Thumb DNC	121	06	105			Mordente		Harm			Mute	

Sound Name	CC		PC	Legato		SC1		SC2		Y+	Y–	after touch
	00	32		In	Out	Note On	Note Off	Note On	Note Off			
Banjo Fin/Th.DNC	121	07	105			Thumb		Harm			Mute	
Factory/Bass												
JB Finger BsDN1	121	29	33			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
JB Finger BsDN2	121	30	33			Pick		Slap			Mute	Vibrato
JB Pick Bs DN1	121	18	34			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
JB Pick Bs DN2	121	19	34			Finger		Slap			Mute	Vibrato
PBs Fing.Pop DN1	121	33	33			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
PBs Fing.Pop DN2	121	34	33			Pick		Slap			Mute	Vibrato
SR Finger BsDN1	121	27	33			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
SR Finger BsDN2	121	28	33			Pick		Slap			Mute	Vibrato
SR Pick Bs DN1	121	16	34			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
SR Pick Bs DN2	121	17	34			Finger		Slap			Mute	Vibrato
PBsFing.Vint.DN1	121	25	33			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
PBsFing.Vint.DN2	121	26	33			Pick		Slap			Mute	Vibrato
FS Pick Bs DN1	121	14	34			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
FS Pick Bs DN2	121	15	34			Finger		Slap			Mute	Vibrato
Fretless Bs DN1	121	11	35			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
FretlessVib.DN1	121	10	35			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
Finger Bass DN1	121	16	33			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
Dark Bs&Slp DN1	121	7	36			Mute		Harm			Ghost	Vibrato

The following table explains the meaning of the DNC controls.

DNC Control	Meaning
Legato (In)	Playing legato inside the Legato range (as defined in the Sound > Basic > Sound page, and shown in the previous table)
Legato (Out)	Playing legato out of the Legato range
SC1 Note On	Sound Controllers 1 & 2 (SC1, SC2) are MIDI controllers that can be as- signed to a physical control (assignable switch, footswitch, EC5 switch). They can be activated either by a Note On or a Note Off message. For example, imagine you are playing an Accordion DN1-type Sounds, and SC1 is assigned to an assignable switch. The SC1 controller is programmed as a 'booking'-type control in Sound Edit (Sound > Basic > Sound page), therefore it will affect the next Note On or Note Off event. If you press the switch before playing a note (Note On), a Riff Up will be triggered when playing a note. If you press the switch while the note is playing, a Fall Down will be triggered when releasing the note (Note Off).
SC1 Note Off SC2 Note On	
SC2 Note Off	
Y+	Downward movement of the Joystick
Y–	Downward movement of the Joystick
After Touch	Deeper press on the key

Depending on the chosen Sounds and the assigned DNC functions, the SC1, SC2 and Y– controllers can either 'book' a function, that will be triggered while play- ing, or enable (or disable) it by pressing the button to 'toggle' it. When an SC1 or SC2 controller is assigned to an assignable switch, the indicator will show the DNC controllers status.

Off	No DNC function assigned.
Red steady	Booking DNC function available.
Red blinking	Booking DNC function waiting to be executed. Then, it will return steady.
Green steady	Toggle DNC function available.
Green blinking	Toggle activated. Press it again to disable it.

7.14.1.5 Drum Kits

The number shows the order of Factory Drum Kits as they appear in the Sound Select window. The table also includes MIDI data used to remotely select the Sounds. CC00: Control Change 0, or Bank Select MSB. CC32: Control Change 32, or Bank Select LSB. PC: Program Change.

Drum Kit	CC00	CC32	PC	Type	#
Pop Kit 1 Amb	120	0	52	Factory/Drum & SFX	2
Funk Kit 1 Amb	120	0	53	Factory/Drum & SFX	3
VintageKit 1 Amb	120	0	54	Factory/Drum & SFX	4
Rock Kit 1 Amb	120	0	55	Factory/Drum & SFX	5
Jazz Kit 1 Amb	120	0	62	Factory/Drum & SFX	6
Standard Kit Amb	120	0	93	Factory/Drum & SFX	7
Room Kit Amb	120	0	80	Factory/Drum & SFX	8
Power Kit 1 Amb	120	0	20	Factory/Drum & SFX	9
Power Kit 2 Amb	120	0	21	Factory/Drum & SFX	10
Rock Kit 2 Amb	120	0	22	Factory/Drum & SFX	11
VintageKit 2 Amb	120	0	94	Factory/Drum & SFX	12
Gate Kit Amb	120	0	23	Factory/Drum & SFX	13
Cool Kit Amb	120	0	39	Factory/Drum & SFX	14
Jazz Kit 2 Amb	120	0	36	Factory/Drum & SFX	15
Jazz Kit 3 Amb	120	0	37	Factory/Drum & SFX	16
Brush Kit 1 Amb	120	0	45	Factory/Drum & SFX	17
Brush Kit 2 Amb	120	0	46	Factory/Drum & SFX	18
Lounge Kit Amb	120	0	38	Factory/Drum & SFX	19
Real Kit 1 Amb	120	0	81	Factory/Drum & SFX	20
Real Kit 2 Amb	120	0	82	Factory/Drum & SFX	21
Pop Kit 2 Amb	120	0	88	Factory/Drum & SFX	22
Studio Kit	120	0	95	Factory/Drum & SFX	23
Drum & FX Kit 1	120	0	78	Factory/Drum & SFX	24
Drum & FX Kit 2	120	0	79	Factory/Drum & SFX	25
Slice FX Kit	120	0	98	Factory/Drum & SFX	26
Groove Kit	120	0	77	Factory/Drum & SFX	27
Synth Kit 1	120	0	59	Factory/Drum & SFX	28
Synth Kit 2	120	0	58	Factory/Drum & SFX	29
Synth Kit 3	120	0	61	Factory/Drum & SFX	30
Standard Kit 1	120	0	5	Factory/Drum & SFX	31
Standard Kit 2	120	0	1	Factory/Drum & SFX	32
Standard Kit 3	120	0	2	Factory/Drum & SFX	33
Standard Kit 4	120	0	6	Factory/Drum & SFX	34
Ambient Kit	120	0	3	Factory/Drum & SFX	35
Electro Kit 1	120	0	75	Factory/Drum & SFX	36
Electro Kit 2	120	0	76	Factory/Drum & SFX	37
Electro Kit 3	120	0	122	Factory/Drum & SFX	38
Brush Kit 1	120	0	42	Factory/Drum & SFX	39
Brush Kit 2	120	0	43	Factory/Drum & SFX	40
Brush Kit 3	120	0	44	Factory/Drum & SFX	41
HipHop Kit 1	120	0	9	Factory/Drum & SFX	42
HipHop Kit 2	120	0	72	Factory/Drum & SFX	43

Drum Kit	CC00	CC32	PC	Type	#
Jazz Kit 1	120	0	33	Factory/Drum & SFX	44
Jazz Kit 2	120	0	34	Factory/Drum & SFX	45
Jazz Kit 3	120	0	35	Factory/Drum & SFX	46
House Kit 1	120	0	30	Factory/Drum & SFX	47
House Kit 2	120	0	31	Factory/Drum & SFX	48
Power Kit 1	120	0	18	Factory/Drum & SFX	49
Power Kit 2	120	0	19	Factory/Drum & SFX	50
Dance Kit	120	0	74	Factory/Drum & SFX	51
Analog Kit	120	0	123	Factory/Drum & SFX	52
Jungle Kit	120	0	10	Factory/Drum & SFX	53
Pop Std. Kit 1	120	0	89	Factory/Drum & SFX	54
Pop Std. Kit 2	120	0	90	Factory/Drum & SFX	55
Pop Std. Kit 3	120	0	4	Factory/Drum & SFX	56
Standard PercKit	120	0	69	Factory/Drum & SFX	57
Braz. Perc. Kit	120	0	115	Factory/Drum & SFX	58
Arabian Kit 1	120	0	51	Factory/Drum & SFX	59
Arabian Kit 2	120	0	117	Factory/Drum & SFX	60
Turkish Kit	120	0	118	Factory/Drum & SFX	61
Oriental PercKit	120	0	119	Factory/Drum & SFX	62
Percussion Kit	120	0	64	Factory/Drum & SFX	63
Latin Perc.Kit 1	120	0	65	Factory/Drum & SFX	64
Latin Perc.Kit 2	120	0	68	Factory/Drum & SFX	65
Trinity Perc.Kit	120	0	66	Factory/Drum & SFX	66
i30 Perc. Kit	120	0	67	Factory/Drum & SFX	67
Timpani	121	1	47	Factory/Drum & SFX	68
Incipit Noises	121	3	119	Factory/Drum & SFX	69
SFX Kit 1	120	0	60	Factory/Drum & SFX	70
SFX Kit 2	120	0	57	Factory/Drum & SFX	71
Slices A FX	121	4	118	Factory/Drum & SFX	72
Slices B FX	121	5	118	Factory/Drum & SFX	73
Reverse Tom	121	2	117	Factory/Drum & SFX	74
Reverse Cymbal	121	2	119	Factory/Drum & SFX	75
Stadium	121	6	126	Factory/Drum & SFX	76
Standard Kit 5	120	0	7	Legacy/Drum & SFX	77
Bdrum&Sdrum Kit	120	0	50	Legacy/Drum & SFX	78
Room Kit 1	120	0	120	Legacy/Drum & SFX	79
Room Kit 2	120	0	12	Legacy/Drum & SFX	80
Power Kit 3	120	0	121	Legacy/Drum & SFX	81
Power Kit 4	120	0	17	Legacy/Drum & SFX	82
HipHop Kit 3	120	0	13	Legacy/Drum & SFX	83
Elektro Kit 1	120	0	96	Legacy/Drum & SFX	84
Elektro Kit 2	120	0	97	Legacy/Drum & SFX	85
Techno Kit 1	120	0	11	Legacy/Drum & SFX	86

Drum Kit	CC00	CC32	PC	Type	#
Techno Kit 2	120	0	73	Legacy/Drum & SFX	87
Techno Kit 3	120	0	15	Legacy/Drum & SFX	88
Techno Kit 4	120	0	14	Legacy/Drum & SFX	89
House Kit 3	120	0	26	Legacy/Drum & SFX	90
House Kit 4	120	0	27	Legacy/Drum & SFX	91
House Kit 5	120	0	28	Legacy/Drum & SFX	92
Brush Kit 4	120	0	125	Legacy/Drum & SFX	93
Brush Kit 5	120	0	41	Legacy/Drum & SFX	94
Orchestra Kit	120	0	49	Legacy/Drum & SFX	95
Log Drum	121	4	12	Legacy/Drum & SFX	96
Reverse Snare	121	3	118	Legacy/Drum & SFX	97
Dragon Gong	121	1	119	Legacy/Drum & SFX	98
Castanets Plus	121	2	115	Legacy/Drum & SFX	99
Woodblock	121	3	115	Legacy/Drum & SFX	100
Footstep Walk	121	7	126	Legacy/Drum & SFX	101
Standard Kit GM	120	0	0	GM/XG/Drum	102
Room Kit GM	120	0	8	GM/XG/Drum	103
Power Kit GM	120	0	16	GM/XG/Drum	104
Electro Kit GM	120	0	24	GM/XG/Drum	105
Analog Kit GM	120	0	25	GM/XG/Drum	106
Jazz Kit GM	120	0	32	GM/XG/Drum	107

Drum Kit	CC00	CC32	PC	Type	#
Brush Kit GM	120	0	40	GM/XG/Drum	108
Orchestra Kit GM	120	0	48	GM/XG/Drum	109
SFX Kit GM	120	0	56	GM/XG/Drum	110
Standard Kit1 XG	127	0	0	GM/XG/Drum	111
Standard Kit2 XG	127	0	1	GM/XG/Drum	112
Room Kit XG	127	0	8	GM/XG/Drum	113
Rock Kit XG	127	0	16	GM/XG/Drum	114
Electro Kit XG	127	0	24	GM/XG/Drum	115
Analog Kit XG	127	0	25	GM/XG/Drum	116
Jazz Kit 1 XG	127	0	32	GM/XG/Drum	117
Jazz Kit 2 XG	127	0	33	GM/XG/Drum	118
Brush Kit XG	127	0	40	GM/XG/Drum	119
Classic Kit XG	127	0	48	GM/XG/Drum	120
Trance Kit	120	0	63	Pa4X V2	121
Dance Kit Remix	120	0	29	Pa4X V2	122
Pop Kit 2 Amb	120	0	70	Pa4X V2	123
Pop Kit 3 Amb	120	0	71	Pa4X V2	124
Jazz Kit 2 Amb	120	0	83	Pa4X V2	125
Brush Kit 1 Amb	120	0	84	Pa4X V2	126

7.14.1.5.1 Pa4X ORIENTAL

	CC		PC
	00	32	
ArabicKitSuperMG	100	0	0
Khaligy Kit 1 MG	100	0	1
Khaligy Kit 2 MG	100	0	2
Khaligy Kit 3 MG	100	0	3
Iraqi Kit 1 MG	100	0	4
Iraqi Kit 2 MG	100	0	5
Drumkit 1 IR	100	0	6
Drumkit 2 IR	100	0	7
Drumkit 3 IR	100	0	8
Drumkit 4 IR	100	0	9
Drumkit 5 IR	100	0	10
Drumkit 6 IR	100	0	11
Drumkit 7 IR	100	0	12
Drumkit 8 IR	100	0	13
Tekno1 TR	100	0	14
PrkFant.TR	100	0	15
LiveKit1 TR	100	0	16
Effektler TR	100	0	17
PopKit5 TR	100	0	18

	CC		PC
	00	32	
PrkVRS TR	100	0	19
DavulKit TR	100	0	20
LiveKit2 TR	100	0	21
Fantezi1 TR	100	0	22
Tekno2 TR	100	0	23
3xPopKit TR	100	0	24
LiveKit3 TR	100	0	25
LiveKit4 TR	100	0	26
PrkKirshr TR	100	0	27
Fantezi2 TR	100	0	28
PopKit1 TR	100	0	29
Ilahi TR	100	0	30
Fantezi3 TR	100	0	31
Karadeniz TR	100	0	32
Oyun1 TR	100	0	33
PopKit2 TR	100	0	34
Oyun2 TR	100	0	35
PopKit3 TR	100	0	36
Asma Drumlar TR	100	0	37

	CC		PC
	00	32	
My Perc TR	100	0	38
My Kit TR	100	0	39
V Kit TR	100	0	40
Prk TR	100	0	41
Tekno TR	100	0	42
BK 600 QT 1 TR	100	0	43
BK 600 QT 2 TR	100	0	44
BK 600 QT 3 TR	100	0	45
BK 600 QT 4 TR	100	0	46
CV Kit 1 TR	100	0	47
CV Kit 2 TR	100	0	48
Yhk.Saund 1 TR	100	0	49
Yhk.Saund 2 TR	100	0	50
Halk TR	100	0	51
Perc RM TR	100	0	52
Yhk.Saund 3 TR	100	0	53
PopKit4 TR	100	0	54
Drum RM TR	100	0	55

7.14.1.6 Multisamples

The following table contains all the Factory Multisamples.

#	Multisample
0	Grand Piano 1 OT L
1	Grand Piano 1 OT R
2	Grand Piano 2 OT L
3	Grand Piano 2 OT R
4	Grand Piano 3 OT L
5	Grand Piano 3 OT R
6	Grand Piano 4 OT L
7	Grand Piano 4 OT R
8	Grand Piano 5 OT L
9	Grand Piano 5 OT R
10	Grand Piano 6 OT L
11	Grand Piano 6 OT R
12	Grand Piano Res 1 OT L
13	Grand Piano Res 1 OT R
14	Grand Piano Res 2 OT L
15	Grand Piano Res 2 OT R
16	Grand Piano Res 3 OT L
17	Grand Piano Res 3 OT R
18	Grand Piano Res 4 OT L
19	Grand Piano Res 4 OT R
20	Grand Piano Res 5 OT L
21	Grand Piano Res 5 OT R
22	Grand Piano Res 6 OT L
23	Grand Piano Res 6 OT R
24	Grand Piano 1 L
25	Grand Piano 1 R
26	Grand Piano 2 L
27	Grand Piano 2 R
28	Grand Piano 3 L
29	Grand Piano 3 R
30	Grand Piano 4 L
31	Grand Piano 4 R
32	Grand Piano 5 L
33	Grand Piano 5 R
34	Grand Piano 6 L
35	Grand Piano 6 R
36	Grand Piano Res 1 L
37	Grand Piano Res 1 R
38	Grand Piano Res 2 L
39	Grand Piano Res 2 R
40	Grand Piano Res 3 L
41	Grand Piano Res 3 R
42	Grand Piano Res 4 L
43	Grand Piano Res 4 R
44	Grand Piano Res 5 L
45	Grand Piano Res 5 R

#	Multisample
46	Grand Piano Res 6 L
47	Grand Piano Res 6 R
48	Acoustic Piano p OT L
49	Acoustic Piano p OT R
50	Acoustic Piano f OT L
51	Acoustic Piano f OT R
52	Acoustic Piano p L
53	Acoustic Piano p R
54	Acoustic Piano f L
55	Acoustic Piano f R
56	Acoustic Piano Res OT L
57	Acoustic Piano Res OT R
58	Acoustic Piano Res L
59	Acoustic Piano Res R
60	Grand Piano Leakage L
61	Grand Piano Leakage R
62	Piano Hammer noise L
63	Piano Hammer noise R
64	Piano FX Pedal On L
65	Piano FX Pedal On R
66	Piano FX Pedal Off L
67	Piano FX Pedal Off R
68	Piano FX Key Off L
69	Piano FX Key Off R
70	Baby Grand L
71	Baby Grand R
72	Upright Piano mf L
73	Upright Piano mf R
74	Upright Piano f L
75	Upright Piano f R
76	E.GrandPiano 1
77	E.GrandPiano 2
78	Piano M1
79	E.Piano PO 1
80	E.Piano PO 2
81	E.Piano PO 3
82	E.Piano PO 4
83	E.Piano PO 5
84	E.Piano PO 6
85	E.Piano PO 7
86	E.Piano PO Kof p
87	E.Piano PO Kof f
88	E.Piano Rx Kon L
89	E.Piano Rx Kon R
90	E.Piano Rx Kof L
91	E.Piano Rx Kof R

#	Multisample
92	E.Piano Suit Bright p
1	E.Piano Suit Bright mf
94	E.Piano Suit Bright f
95	E.Piano Dyno p
96	E.Piano Dyno mf
97	E.Piano Dyno f
98	E.Piano Dyno Soft
99	E.Piano Dyno SoftLP
100	E.Piano Stage Hard
101	E.Piano Stage HardLP
102	E.Piano Vintage 1
103	E.Piano Vintage 2
104	E.Piano Vintage 3
105	E.Piano Vintage 4
106	E.Piano Vintage 5
107	E.Piano Vintage 6
108	E.Piano Vintage Koff
109	E.Piano Wurly Soft
110	E.Piano Wurly Hard
111	E.Piano FM AB 1
112	E.Piano FM AB 2
113	E.Piano FM AB 3
114	E.Piano FM EF 1
115	E.Piano FM EF 2
116	E.Piano FM EF 3
117	E.Piano FM EF 4
118	E.Piano FM 1
119	E.Piano FM 1LP
120	E.Piano FM 2
121	E.Piano Pad 1
122	E.Piano Pad 1LP
123	E.Piano Pad 2
124	Clav. BC 1
125	Clav. BC 2
126	Clav. BC 3
127	Clav. BC 4
128	Clav. 1
129	Clav. 2
130	Clav. 3
131	Clav. 4
132	Clav. GM
133	Harpsichord1
134	Harpsichord1 Key Off
135	Harpsichord1 Release
136	Harpsichord1 Bump On
137	Harpsichord1 Bump Off

#	Multisample
138	Harpsichord2
139	Harpsichord2 Key Off
140	Gospel Organ Slow L
141	Gospel Organ Slow R
142	Gospel Organ Fast L
143	Gospel Organ Fast R
144	16' 8' LF L
145	16' 8' LF R
146	16' 8' LS L
147	16' 8' LS R
148	16' 8' 51/3 LF L
149	16' 8' 51/3 LF R
150	16' 8' 51/3 LS L
151	16' 8' 51/3 LS R
152	4' 22/3' 2' LF L
153	4' 22/3' 2' LF R
154	4' 22/3' 2' LS L
155	4' 22/3' 2' LS R
156	11/3' 13/5' 1' LF L
157	11/3' 13/5' 1' LF R
158	11/3' 13/5' 1' LS L
159	11/3' 13/5' 1' LS R
160	16' 8' 51/3' Perc LF L
161	16' 8' 51/3' Perc LF R
162	16' 8' 51/3' Perc LS L
163	16' 8' 51/3' Perc LS R
164	Theater Organ 1
165	Theater Organ 2
166	50s E.Organ Bright
167	50s E.Organ Dark
168	E.Organ CX 3
169	E.Organ Perc. O1W
170	E.Organ Fast Click
171	E.Organ Perc. 1
172	E.Organ Perc. 2
173	E.Organ Perc. 3
174	E.Organ Perc. 4
175	Organ 1 M1
176	Organ 2 M1
177	Organ 1
178	Organ 2
179	Organ 2LP
180	Organ 3 Jazz
181	BX3 & Perc. 3rd
182	E.Organ Vox
183	E.Organ Soft
184	E.Organ Full
185	E.Organ Dist
186	Rotary Organ 1
187	Rotary Organ 1LP

#	Multisample
188	Rotary Organ 2
189	Super BX3
190	Super BX3LP
191	Rotor Noise LF L
192	Rotor Noise LF R
193	Rotor Noise LS L
194	Rotor Noise LS R
195	H Organ Leakage
196	H Organ 2nd Harmonic
197	H Organ Click Kon
198	H Organ Click Koff
199	ON-Click (Organ)
200	OFF-Click (Organ)
201	Pipe Flute L
202	Pipe Flute R
203	Pipe Positive
204	Pipe Mixture
205	Pipe Full 1 L
206	Pipe Full 1 R
207	Pipe Full 2
208	E.Organ Church
209	El Organ Toy
210	Music Box
211	Music BoxLP
212	Kalimba
213	Kalimba GM
214	Marimba
215	MarimbaLP
216	Xylophone
217	Balaphone
218	Vibraphone1
219	Vibraphone1LP
220	Vibraphone2
221	Celesta
222	Celesta GM
223	CelestaLP
224	Glockenspiel
225	GlockenspielLP
226	Tubular Bell
227	Log Drum
228	Steel Drum Hard
229	Steel Drum GM
230	Steel Drum HardLP
231	Gamelan
232	FM Bell
233	Flute mf
234	Flute f
235	Flute Chiff
236	Flute Singed
237	Flute Flutter

#	Multisample
238	Flute Fall Down
239	Flute Riff Up
240	Flute Gliss Down Sus
241	Flute
242	Flute Falls
243	Flute Gliss Up
244	Flute Gliss Down
245	Flute Frull
246	Flute Voice
247	Flute Jazz
248	Flute Vibrato
249	Flute Attack p
250	Flute Attack f
251	Breath Noise RX
252	Piccolo
253	Pan Flute
254	Pan Flute Attack
255	Tin Whistle
256	Tin Whistle Voice
257	Tin Whistle Attack
258	Whistle Gliss
259	Whistle Straight
260	Whistle Sfz Vibr
261	Whistle Sfz No Vibr
262	Whistle Slow Atk Vibr
263	Whistle Breath
264	Shakuhachi
265	Shakuhachi Atk
266	Shakuhachi Mid
267	Shakuhachi High
268	Bottle
269	Bottlizer
270	Shanai GM
271	Recorder
272	Ocarina
273	Clarinet 1 Vibrato p
274	Clarinet 1 Vibrato f
275	Clarinet 1 GlissUp
276	Clarinet 1 GlissUp Sus
277	Clarinet 1 Fall
278	Clarinet 2
279	Clarinet 3
280	Double Reed M1
281	Oboe 1 Vibrato
282	Oboe 2 Straight
283	Oboe key noises
284	Oboe Get a Breath
285	English Horn
286	Bassoon 1
287	Bassoon 1 Vibrato

#	Multisample
288	Bassoon 1 Staccato
289	Bassoon 2
290	Baritone Sax p
291	Baritone Sax f
292	Baritone Sax Growl
293	Baritone Sax GM
294	Tenor Sax Vib 1
295	Tenor Sax Vib 2
296	Tenor Sax Vib 3
297	Tenor Sax Vib 4
298	Tenor Sax Glissando
299	Tenor Sax Falls
300	Tenor Sax Straight
301	Tenor Sax Riff Up
302	Tenor Sax Fall Down
303	Tenor Sax Vibrato
304	Tenor Sax Expressive
305	Tenor Sax p
306	Tenor Sax mf
307	Tenor Sax f
308	Tenor Sax M1
309	Tenor Sax GM
310	Alto Sax Vib 1
311	Alto Sax Vib 2
312	Alto Sax Vib 2 Drive
313	Alto Sax p
314	Alto Sax f
315	Alto Sax GM
316	Alto Sax Growl
317	Soprano Sax Vibrato
318	Soprano Sax Straight
319	Soprano Sax GM
320	Sax Family Vibrato
321	Sax key on
322	Sax key off
323	Sax breath
324	Tsax sfp< L
325	Tsax sfp< R
326	Musette 1
327	Musette 2
328	Musette 2LP
329	Musette 3 L
330	Musette 3 R
331	Accordion 16'
332	Accordion 16' OT
333	Accordion 8'
334	Accordion 8' OT
335	Accordion 4'
336	Accordion 4' OT
337	Accordion preset 1

#	Multisample
338	Accordion preset 2
339	Accordion Bassoon
340	Accordion Clarinet
341	Accordion Bandoneon
342	Accordion Volkst.
343	Accordion Bass
344	Accordion Noise KeyOn
345	Accordion Noise KeyOff
346	Accordion Change Voice
347	Harmonica 1
348	Harmonica 1 Fall
349	Harmonica 2
350	Harmonica 3 Wah
351	Melodica
352	Melodica Key On
353	Melodica Key Off
354	Highland Bag Pipes
355	Highland Drones
356	Uilleann Pipes
357	Bag Pipes
358	Bag Pipes GM
359	French Horn 1 p
360	French Horn 1 mf
361	French Horn 1 f
362	French Horn 1 ff
363	French Horn 2 Close
364	French Horn 2 Open
365	French Horn T1
366	Tenor Horn
367	2Horns Str p L
368	2Horns Str p R
369	2Horns Str mf L
370	2Horns Str mf R
371	2Horns Str f L
372	2Horns Str f R
373	2Horns Str ff L
374	2Horns Str ff R
375	2Horns Stacc p L
376	2Horns Stacc p R
377	2Horns Stacc mf L
378	2Horns Stacc mf R
379	2Horns Stacc f L
380	2Horns Stacc f R
381	2Horns Stacc ff L
382	2Horns Stacc ff R
383	French Horn Ensemble
384	French Horns GM
385	Flugelhorn Vib light p
386	Flugelhorn Vib light mf
387	Flugelhorn Vib light f

#	Multisample
388	Flugelhorn Vib light ff
389	Flugelhorn Staccato p
390	Flugelhorn Staccato f
391	Flugel Octave Up p
392	Flugel Octave Up f
393	Flugel Octave Dw p
394	Flugel Octave Dw f
395	Flugel Falls p
396	Flugel Falls f
397	Flugel Horn Vibrato
398	Flugel Horn M1
399	Flugel Atk Noise
400	Euphonium Vibrato p
401	Euphonium Vibrato f
402	Euphonium Staccato p
403	Euphonium Staccato f
404	Tuba p
405	Tuba f
406	Tuba GM
407	Tuba Bariton Attack
408	Trombone 1 p
409	Trombone 1 mf
410	Trombone 1 f
411	Trombone 1 Gliss Up
412	Trombone 1 Fall
413	Trombone 1 Smear
414	Trombone 1 Smear Atk
415	Trombone 2 Vibrato
416	Trombone 3 mf
417	Trombone 3 f
418	Trombone 4 Soft
419	Trombone 4 Bright
420	Trombone 5 Straight fff
421	Trombone Slur Up
422	Trombone Fall
423	Trombone GM
424	Trombone Muted
425	2 Trombones mf L
426	2 Trombones mf R
427	2 Trombones f L
428	2 Trombones f R
429	2 Trombones Str p L
430	2 Trombones Str p R
431	2 Trombones Str f L
432	2 Trombones Str f R
433	2 Trombones Sfp< L
434	2 Trombones Sfp< R
435	2 Trombones Shake L
436	2 Trombones Shake R
437	2 Trombones Fall L

#	Multisample
438	2 Trombones Fall R
439	2 Trombones Glissup L
440	2 Trombones Glissup R
441	Classic Trumpet p
442	Classic Trumpet f
443	Pop Trumpet p
444	Pop Trumpet f
445	Trumpet Expr.
446	Trumpet Slow p
447	Trumpet Slow f
448	Trumpet GM
449	Trumpet Tonguing p
450	Trumpet Tonguing f
451	Trumpet Medium
452	Trumpet Overblown
453	Trumpet Muted
454	Trumpet Muted GM
455	Trumpet Wah
456	Trumpet WDH Vib
457	Trumpet WDH Shakes
458	Trumpet WDH Shakes Atk
459	Trumpet WDH Shakes Rel
460	Trumpet Doit
461	Trumpet Fall
462	TRP CupMute Vib p
463	TRP CupMute Vib mf
464	TRP CupMute Vib f
465	TRP CupMute Wha Vib
466	TRP CupMute Wha Fast
467	TRP CupMute Wha Growl
468	TRP CupMute Dw 4th
469	TRP CupMute Up 4th
470	TRP CupMute Fall p
471	TRP CupMute Doit
472	TRP MuteHarm Vib p
473	TRP MuteHarm Vib mf
474	TRP MuteHarm Vib f
475	TRP MuteHarm Stac p
476	TRP MuteHarm Stac f
477	TRP MuteHarm Dw
478	TRP MuteHarm Up
479	TRP MuteHarm Doit
480	TRP MuteHarm Falls
481	TRP MuteHarm Bump Atk
482	TRP Basic Noise
483	2 Trumpets p L
484	2 Trumpets p R
485	2 Trumpets f L
486	2 Trumpets f R
487	2 Trumpets Str mf L

#	Multisample
488	2 Trumpets Str mf R
489	2 Trumpets Str ff L
490	2 Trumpets Str ff R
491	2 Trumpets Sfp< L
492	2 Trumpets Sfp< R
493	2 Trumpets Shake L
494	2 Trumpets Shake R
495	2 Trumpets Fall L
496	2 Trumpets Fall R
497	2 Trumpets Glissup L
498	2 Trumpets Glissup R
499	2Tp 2Tb Hit (SFX) L
500	2Tp 2Tb Hit (SFX) R
501	Brass Ensemble Stereo L
502	Brass Ensemble Stereo R
503	Brass Ensemble 1
504	Brass Ensemble 2
505	Brass Ensemble 2LP
506	Brass Ensemble GM
507	Soprano Movie
508	Soprano Night
509	Soprano Voice
510	Soprano Voice AD
511	Soprano Voice 5thDw
512	Soprano Voice 4thUp
513	Voice Female Wuh
514	Voice Female Woh
515	Voice Female Wah
516	Voice Female Dah
517	Voice Male Wuh
518	Voice Male Woh
519	Voice Male Wah
520	Voice Male Dah
521	Voice Scat Buh
522	Voice Scat Duh
523	Voice Scat Bah
524	Voice Scat Dah
525	Voice Choir
526	Voice Hoo
527	Voice Pop Ooh
528	Voice Pop Ah
529	Voice Doo
530	Voice DooLP
531	Choir Ahh Male/Fem p L
532	Choir Ahh Male/Fem p R
533	Choir Ahh Male/Fem f L
534	Choir Ahh Male/Fem f R
535	Choir Ohh Male/Fem L
536	Choir Ohh Male/Fem R
537	Choir Uhh Male/Fem L

#	Multisample
538	Choir Uhh Male/Fem R
539	Choir Da Male/Fem L
540	Choir Da Male/Fem R
541	Choir Di Male/Fem L
542	Choir Di Male/Fem R
543	Choir Du Male/Fem L
544	Choir Du Male/Fem R
545	Choir La Male/Fem L
546	Choir La Male/Fem R
547	Choir Pa Male/Fem L
548	Choir Pa Male/Fem R
549	Choir Tu Male/Fem L
550	Choir Tu Male/Fem R
551	Choir Humming M/F L
552	Choir Humming M/F R
553	Choir Whisper Female L
554	Choir Whisper Female R
555	Choir Whisper Male L
556	Choir Whisper Male R
557	Violin 1 Espressive p
558	Violin 1 Espressive mf
559	Violin 1 Espressive f
560	Violin 1 Detache Vib p
561	Violin 1 Detache Vib f
562	Violin 1 Balzato 1
563	Violin 1 Balzato 2
564	Violin 1 Sforzato
565	Violin 1 Tremolo
566	Violin 1 Pizzicato 1
567	Violin 1 Pizzicato 2
568	Violin 1 Play Up
569	Violin 1 Play End
570	Violin 1 Bow Noise
571	Violin 2 Classic
572	Violin 2 Gliss Up
573	Violin 2 Gliss Dw
574	Violin 2 Strings Free
575	Violin 2 Trill Up
576	Violin 3 Solo Vibrato
577	Violin 3 Straight
578	Violin GM
579	Fiddle GM
580	Viola 1 Espressive p
581	Viola 1 Espressive f
582	Viola 1 Detache p Up
583	Viola 1 Detache p Dw
584	Viola 1 Balzato p
585	Viola 1 Balzato mf
586	Viola 1 Sforzato
587	Viola 1 Staccato

#	Multisample
588	Viola 1 Tremolo
589	Viola 1 Pizzicato
590	Viola 2 Vibrato p
591	Viola 2 Vibrato f
592	Viola GM
593	Cello Vibrato L
594	Cello Vibrato R
595	Cello GM
596	Violin & Cello
597	Cello & Contrabass
598	Contrabass Vibrato L
599	Contrabass Vibrato R
600	Strings Quartet L
601	Strings Quartet R
602	Strings Quartet Vibrato1
603	Strings Quartet Vibrato2
604	Pizzicato
605	Strings Ens Legato1 L
606	Strings Ens Legato1 R
607	Strings Ens Legato2 L
608	Strings Ens Legato2 R
609	Strings Ens Legato3 L
610	Strings Ens Legato3 R
611	Strings Ens Marcato L
612	Strings Ens Marcato R
613	Strings Ens Spiccato L
614	Strings Ens Spiccato R
615	Strings Ens Staccato1 L
616	Strings Ens Staccato1 R
617	Strings Ens Staccato2 L
618	Strings Ens Staccato2 R
619	Strings Ens Tremolo L
620	Strings Ens Tremolo R
621	Strings Ens Pizzicato L
622	Strings Ens Pizzicato R
623	Strings Ensemble St L
624	Strings Ensemble St R
625	Strings Ensemble GM L
626	Strings Ensemble GM R
627	Strings Ensemble Mono
628	Strings Ensemble Tremolo
629	Pizzicato Ensemble
630	Harp Stereo L
631	Harp Stereo R
632	Harp Atk L
633	Harp Atk R
634	Harp Mono
635	Ac.Gtr T 1 L
636	Ac.Gtr T 1 R
637	Ac.Gtr T 2 L

#	Multisample
638	Ac.Gtr T 2 R
639	Ac.Gtr T 3 L
640	Ac.Gtr T 3 R
641	Ac.Gtr T 4 L
642	Ac.Gtr T 4 R
643	Ac.Gtr T 5 L
644	Ac.Gtr T 5 R
645	Ac.Gtr T 6 L
646	Ac.Gtr T 6 R
647	Ac.Gtr T Ghost L
648	Ac.Gtr T Ghost R
649	Ac.Gtr T Mute 1 L
650	Ac.Gtr T Mute 1 R
651	Ac.Gtr T Mute 2 L
652	Ac.Gtr T Mute 2 R
653	Ac.Gtr T Mute 3 L
654	Ac.Gtr T Mute 3 R
655	Ac.Gtr T Harmonics 1 L
656	Ac.Gtr T Harmonics 1 R
657	Ac.Gtr T Harmonics 2 L
658	Ac.Gtr T Harmonics 2 R
659	Ac.Gtr T HTone Up 1 L
660	Ac.Gtr T HTone Up 1 R
661	Ac.Gtr T HTone Up 2 L
662	Ac.Gtr T HTone Up 2 R
663	Ac.Gtr M 1 L
664	Ac.Gtr M 1 R
665	Ac.Gtr M 2 L
666	Ac.Gtr M 2 R
667	Ac.Gtr M 3 L
668	Ac.Gtr M 3 R
669	Ac.Gtr M Mute 1 L
670	Ac.Gtr M Mute 1 R
671	Ac.Gtr M Mute 2 L
672	Ac.Gtr M Mute 2 R
673	Ac.Gtr M Harmonics L
674	Ac.Gtr M Harmonics R
675	Ac.Gtr M HTone Up 1 L
676	Ac.Gtr M HTone Up 1 R
677	Ac.Gtr M HTone Up 2 L
678	Ac.Gtr M HTone Up 2 R
679	Ac.Gtr RX noises L
680	Ac.Gtr RX noises R
681	Ac.Gtr finger off L
682	Ac.Gtr finger off R
683	Steel Gtr 1 Pick p
684	Steel Gtr 1 Pick mf
685	Steel Gtr 1 Pick f
686	Steel Gtr 1 Mute
687	Steel Gtr 1 Slide

#	Multisample
688	Steel Gtr 2 p
689	Steel Gtr 2 mf
690	Steel Gtr 2 f
691	Steel Gtr 2 Slap
692	Steel Gtr 2 Slide
693	Steel Gtr 12 Strings
694	Steel Gtr Harmonics 1
695	Steel Gtr Harmonics 2
696	Steel Gtr Noise
697	Guitar Fret Noise Off
698	Guitar Noise Off
699	Guitar Body
700	Guitar Noise Attack Off
701	Nylon Gtr1 p L
702	Nylon Gtr1 p R
703	Nylon Gtr1 mf1 L
704	Nylon Gtr1 mf1 R
705	Nylon Gtr1 mf2 L
706	Nylon Gtr1 mf2 R
707	Nylon Gtr1 mf3 L
708	Nylon Gtr1 mf3 R
709	Nylon Gtr1 f L
710	Nylon Gtr1 f R
711	Nylon Gtr1 Slide p L
712	Nylon Gtr1 Slide p R
713	Nylon Gtr1 Slide f L
714	Nylon Gtr1 Slide f R
715	Nylon Gtr1 Harmonics L
716	Nylon Gtr1 Harmonics R
717	Nylon Gtr2 p
718	Nylon Gtr2 mf
719	Nylon Gtr2 f
720	Nylon Gtr2 Atk
721	Nylon Gtr2 GM
722	Nylon Gtr 7 Strings p
723	Nylon Gtr 7 Strings f
724	Nylon Gtr 7 Strings Mute
725	FS N Dw Clean 1
726	FS N Dw Clean 2
727	FS N Dw Clean 3
728	FS N Dw Clean 4
729	FS N Ghost Clean
730	FS N Mute Clean 1
731	FS N Mute Clean 2
732	FS N Mute Clean 3
733	FS N Mute Clean 4
734	FS N Mute Clean 5
735	FS N Dw DI 1
736	FS N Dw DI 2
737	FS N Dw DI 3

#	Multisample
738	FS N Dw DI 4
739	FS N Dw DI 5
740	FS N Dw DI 6
741	FS N Ghost DI
742	FS N Mute DI 1
743	FS N Mute DI 2
744	FS N Mute DI 3
745	FS N Mute DI 4
746	FS N Mute DI 5
747	FS B Dw Overdrive 1
748	FS B Dw Overdrive 2
749	FS B Dw Overdrive 3
750	FS B Mute Overdrive 1
751	FS B Mute Overdrive 2
752	FS B Mute Overdrive 3
753	FS B RX Noise Ovd 1
754	FS B RX Noise Ovd 2
755	FS B RX Noise Ovd 3
756	FS B Dw DI 1
757	FS B Dw DI 2
758	FS B Dw DI 3
759	FS B Dw DI 4
760	FS B Dw DI 5
761	FS B Dw DI 6
762	FS B Mute DI 1
763	FS B Mute DI 2
764	FS B Mute DI 3
765	FS B Mute DI 4
766	FS B Mute DI 5
767	FS RX Noise DI 1
768	FS RX Noise DI 2
769	FS RX Noise DI 3
770	FS Amp Noise Floor
771	Tele M Dw Clean 1
772	Tele M Dw Clean 2
773	Tele M Dw Clean 3
774	Tele M Dw Clean 4
775	Tele M Mute Clean 1
776	Tele M Mute Clean 2
777	Tele M Mute Clean 3
778	Tele M Mute Clean 4
779	Tele M Mute Clean 5
780	Tele M RX Noise Clean 1
781	Tele M RX Noise Clean 2
782	Tele M RX Noise Clean 3
783	Tele M Dw DI 1
784	Tele M Dw DI 2
785	Tele M Dw DI 3
786	Tele M Dw DI 4
787	Tele M Dw DI 5

#	Multisample
788	Tele M Dw DI 6
789	Tele M Mute DI 1
790	Tele M Mute DI 2
791	Tele M Mute DI 3
792	Tele M Mute DI 4
793	Tele M Mute DI 5
794	Tele M RX Noise DI 1
795	Tele M RX Noise DI 2
796	Tele M RX Noise DI 3
797	GLP M Dw Clean 1
798	GLP M Dw Clean 2
799	GLP M Dw Clean 3
800	GLP M Dw Clean 4
801	GLP M Mute Clean 1
802	GLP M Mute Clean 2
803	GLP M Mute Clean 3
804	GLP M Mute Clean 4
805	GLP M Mute Clean 5
806	GLP M RX Noise Clean 1
807	GLP M RX Noise Clean 2
808	GLP M RX Noise Clean 3
809	GLP M Dw DI 1
810	GLP M Dw DI 2
811	GLP M Dw DI 3
812	GLP M Dw DI 4
813	GLP M Dw DI 5
814	GLP M Dw DI 6
815	GLP M Mute DI 1
816	GLP M Mute DI 2
817	GLP M Mute DI 3
818	GLP M Mute DI 4
819	GLP M Mute DI 5
820	GLP RX Noise DI 1
821	GLP RX Noise DI 2
822	GLP RX Noise DI 3
823	G335 B Dw Dist 1
824	G335 B Dw Dist 2
825	G335 B Dw Dist 3
826	G335 B Ghost Dist
827	G335 B Mute Dw Dist 1
828	G335 B Mute Dw Dist 2
829	G335 B Mute Dw Dist 3
830	G335 B Mute Dw Dist 4
831	G335 B Mute Dw Dist 5
832	G335 B RX Dist 1
833	G335 B RX Dist 2
834	G335 B RX Dist 3
835	G335 B Dw DI 1
836	G335 B Dw DI 2
837	G335 B Dw DI 3

#	Multisample
838	G335 B Dw DI 4
839	G335 B Dw DI 5
840	G335 B Dw DI 6
841	G335 B Ghost DI
842	G335 B Mute DI 1
843	G335 B Mute DI 2
844	G335 B Mute DI 3
845	G335 B Mute DI 4
846	G335 B Mute DI 5
847	G335 B RX Noise DI 1
848	G335 B RX Noise DI 2
849	G335 B RX Noise DI 3
850	Dist Guitar MP 1
851	Dist Guitar MP 2
852	Dist Guitar MP 3
853	Dist Guitar MP 4
854	Dist Guitar MP 5
855	Dist Guitar MP Slides
856	Dist Guitar MP KeyOff
857	Stra P2 MtS1
858	Stra P2 MtS2
859	Stra P2 MtS3
860	Stra P2 MtS4
861	Stra P2 MtS5
862	Stra P2 MtS6
863	Stra P2 MtL1
864	Stra P2 MtL2
865	Stra P2 MtL3
866	Stra P2 MtL4
867	Stra P2 Dw1
868	Stra P2 Dw2
869	Stra P2 Dw3
870	Stra P2 Dw4
871	Stra P2 Dw5
872	Stra P2 Up1
873	Stra P2 Up2
874	Stra P2 Up3
875	Stra P2 Up4
876	Stra P2 Up5
877	Stra P2 SlideHT p
878	Stra P2 SlideHT f
879	Stra P2 Harm 12
880	Stra P2 Harm 7
881	Stra P2 Harm 5
882	Stra P2 Ghost Up
883	Stra P2 Ghost Dw
884	Stra P2 Fret Nuances
885	Stra P2 Key Off
886	Stra RX1 (Old Compatib)
887	Stra RX2

#	Multisample
888	El.Guitar Stra 54 p
889	El.Guitar Stra 54 mf
890	El.Guitar Stra 54 f
891	El.Guitar Stra 54 Slide
892	El.Guitar Tel Mid p
893	El.Guitar Tel Mid mf
894	El.Guitar Tel Mid f
895	El.Guitar Tel Bridge p
896	El.Guitar Tel Bridge mf
897	El.Guitar Tel Bridge f
898	El.Guitar Tel Mt 5th pp
899	El.Guitar Tel Mt 5th p
900	El.Guitar Tel Mt 5th mf
901	El.Guitar Tel Mt 5th f
902	El.Guitar Tel Mt 5th ff
903	El.Guitar Tel Mt 5th Kof
904	El.Guitar Clean Str p
905	El.Guitar Clean Str f
906	El.Guitar Clean Mute
907	El.Guitar Clean Dead
908	El.Guitar Clean Slap
909	El.Guitar Clean Slide
910	El.Guitar Clean GM
911	El.Guitar Fret Noise GM
912	El.Guitar Cut Noise GM
913	El.Guitar Le Neck
914	El.Guitar Le Bridge
915	El.Guitar Le Mute p
916	El.Guitar Le Mute mf
917	El.Guitar Le Ghost1
918	El.Guitar Le Ghost2
919	El.Guitar Harmonics
920	El.Guitar Gliss Down
921	El.Guitar Gliss Up
922	El.Guitar Noise
923	El.Guitar Short Noise
924	El.Guitar Fret Noise
925	El.Guitar Les P.
926	Jazz Guitar1
927	Jazz Guitar2
928	Jazz Gib mellow p
929	Jazz Gib mellow mf
930	Jazz Gib mellow f
931	Jazz Octave Guitar
932	Pedal Steel Guitar
933	Resonator Guitar
934	Vox Wah Guitar
935	Overdrive GM
936	Dist.Guitar1
937	Dist.Guitar1 GM

#	Multisample
938	Dist.Guitar1 Harm.
939	Dist.Guitar1 Harm. GM
940	Dist.Guitar2 Harmo P1
941	Dist.Guitar2 Harmo P2
942	Dist.Guitar2 Mute1
943	Dist.Guitar2 Mute2
944	El.Guitar DistMuted 1
945	El.Guitar DistMuted 2
946	El.Guitar PowerChord1
947	El.Guitar PowerChord2
948	El.Guitar PowerChord3
949	Ac.Bass Natural
950	Ac.Bass Natural Key Off
951	Ac.Bass Natural Ghost
952	Acoustic Bass1
953	Acoustic Bass2 mf
954	Acoustic Bass2 f
955	Acoustic Bass3 mp
956	Acoustic Bass3 mp VAR
957	Acoustic Bass3 mf
958	Acoustic Bass3 mf VAR
959	Acoustic Bass3 f
960	Acoustic Bass3 f VAR
961	Acoustic Bass GM
962	Acoustic Bass RX Noises
963	Bass SR Finger 1
964	Bass SR Finger 2
965	Bass SR Finger 3
966	Bass SR Ghost 1
967	Bass SR Ghost 2
968	Bass SR Ghost 3
969	Bass SR Ghost 4
970	Bass SR Finger Mute 1
971	Bass SR Finger Mute 2
972	Bass SR Finger Mute 3
973	Bass SR Pick1
974	Bass SR Pick2
975	Bass SR Pick3
976	Bass SR Pick4
977	Bass SR Pick Mute 1
978	Bass SR Pick Mute 2
979	Bass SR Pick Mute 3
980	Bass SR Harmonics
981	Bass SR Note Off
982	Bass SR Thumb&Slap 1
983	Bass SR Thumb&Slap 2
984	Bass SR Slide UD
985	Bass SR Slide Down
986	Bass SR Hammer On
987	JB Finger 1

#	Multisample
988	JB Finger 2
989	JB Finger 3
990	JB Finger 4
991	JB Finger 5
992	JB Ghost
993	JB Finger Mute 1
994	JB Finger Mute 2
995	JB Finger Mute 3
996	JB Pick 1
997	JB Pick 2
998	JB Pick 3
999	JB Pick 4
1000	JB Pick Mute 1
1001	JB Pick Mute 2
1002	JB Pick Mute 3
1003	JB Thumb 1
1004	JB Thumb 2
1005	JB Slap 1
1006	JB Slap 2
1007	JB Slap Ghost
1008	JB Harmonics
1009	PB FS Finger 1
1010	PB FS Finger 2
1011	PB FS Finger 3
1012	PB FS Finger 4
1013	PB FS Ghost
1014	PB FS Fing Mute 1
1015	PB FS Fing Mute 2
1016	PB FS Fing Mute 3
1017	PB FS Pick 1
1018	PB FS Pick 2
1019	PB FS Pick 3
1020	PB FS Pick 4
1021	PB FS Pick Mute 1
1022	PB FS Pick Mute 2
1023	PB FS Pick Mute 3
1024	PB FS Pick Mute 4
1025	PB FS Harmonics
1026	PB Finger 1
1027	PB Finger 2
1028	PB Finger 3
1029	PB Finger 4
1030	PB Finger 5
1031	FJB Fretless Finger 1
1032	FJB Fretless Finger 2
1033	FJB Fretless Finger 3
1034	FJB Fretless Finger 4
1035	FJB Fretless Vibrato
1036	FJB Fretless Harm 1
1037	FJB Fretless Harm 2

#	Multisample
1038	FJB Fretless Hammer On
1039	FJB Fretless KeyOff
1040	Bass Prec FS Finger
1041	Bass Prec Finger
1042	Bass Prec FingerDeads
1043	Bass Prec Pick Open p
1044	Bass Prec Pick Open f
1045	Bass Prec Pick Dead
1046	Bass Sray Finger
1047	Bass Sray Harmonics
1048	Bass Sray Deads
1049	Bass Sray HandNoise
1050	Bass Almb Fingered p
1051	Bass Almb Fingered f
1052	Bass Fjazz Fingered
1053	Bass Fjazz pickmute p
1054	Bass Fjazz pickmute f
1055	Bass Fjazz Ghost
1056	E.Bass1 Finger
1057	E.Bass2 P.B.1
1058	E.Bass2 P.B.2
1059	E.Bass2 LH Stop
1060	E.Bass2 RH Stop
1061	E.Bass2 Harmo.
1062	E.Bass3 p
1063	E.Bass3 mf
1064	E.Bass3 f Slap
1065	E.Bass4 Pick
1066	E.Bass4 Harmo.
1067	E.Bass4 Slap
1068	E.Bass4 SlapHar
1069	E.Bass4 LH Mute
1070	E.Bass4 RH Mute
1071	E.Bass5 Finger
1072	E.Bass6 Finger
1073	E.Bass6 FingerLP
1074	E.Bass7 Finger
1075	E.Bass8 Pick
1076	E.Bass9 Pick Muted1
1077	E.Bass9 Pick Muted2
1078	E.Bass9 Pick
1079	E.Bass9 PickLP
1080	E.Bass10 Thumb
1081	E.Bass11 SlapThumb
1082	E.Bass11 SlapThumbLP
1083	E.Bass Gliss
1084	E.Bass Noise1
1085	E.Bass Noise2
1086	E.Bass Harmonics
1087	E.Bass HarmonicsLP

#	Multisample
1088	E.Bass Fretless 1
1089	E.Bass Fretless 2
1090	Finger Bass GM
1091	Picked Bass GM
1092	Slap Bass 1 GM
1093	Slap Bass 2 GM
1094	Fretless Bass GM
1095	Sitar 1
1096	Sitar 2
1097	Sitar GM
1098	Sitar & Tambura
1099	Zither
1100	Santur
1101	SanturLP
1102	Tambura
1103	TamburaLP
1104	Bouzouki
1105	BouzoukiLP
1106	Mandolin Dw mf L
1107	Mandolin Dw mf R
1108	Mandolin Dw f L
1109	Mandolin Dw f R
1110	Mandolin Up L
1111	Mandolin Up R
1112	Mandolin mono
1113	Mandolin monoLP
1114	Mandolin Tremolo
1115	Mandolin Ensemble
1116	Viola Caipira p
1117	Viola Caipira mf
1118	Viola Caipira f
1119	Viola Caipira Mute
1120	Viola Caipira Harmonics
1121	Viola Caipira Noises
1122	Bandolim
1123	Berimbau Op Q 1
1124	Berimbau Op Q 2
1125	Berimbau Op Q 3
1126	Berimbau Op Q 4
1127	Berimbau Op A 1
1128	Berimbau Op A 2
1129	Berimbau Op A 3
1130	Berimbau Op A Rel 1
1131	Berimbau Op A Rel 2
1132	Berimbau Op A Rel 3
1133	Berimbau Cax atk p
1134	Berimbau Cax atk f
1135	Berimbau Cax rel p
1136	Berimbau Cax rel f
1137	Berimbau Crash Leg p

#	Multisample
1138	Berimbau Crash Leg f
1139	Berimbau Crash p
1140	Berimbau Crash f
1141	Banjo1 Finger Op 1
1142	Banjo1 Finger Op 2
1143	Banjo1 Finger Op 3
1144	Banjo1 Finger Op 4
1145	Banjo1 Finger Op 5
1146	Banjo1 Finger Op 6
1147	Banjo1 Thumb Op 1
1148	Banjo1 Thumb Op 2
1149	Banjo1 Thumb Op 3
1150	Banjo1 Thumb Op 4
1151	Banjo1 Thumb Op 5
1152	Banjo1 Thumb Op 6
1153	Banjo1 Ghost
1154	Banjo1 Mute 1
1155	Banjo1 Mute 2
1156	Banjo1 Mute 3
1157	Banjo1 Harmonics
1158	Banjo1 Mordente
1159	Banjo2
1160	Banjo GM
1161	BanjoLP
1162	Banjo RX Noise
1163	Dobro Thumb 1 L
1164	Dobro Thumb 1 R
1165	Dobro Thumb 2 L
1166	Dobro Thumb 2 R
1167	Dobro Thumb 3 L
1168	Dobro Thumb 3 R
1169	Dobro Thumb 4 L
1170	Dobro Thumb 4 R
1171	Dobro Thumb 5 L
1172	Dobro Thumb 5 R
1173	Dobro Thumb 6 L
1174	Dobro Thumb 6 R
1175	Dobro Ghost L
1176	Dobro Ghost R
1177	Dobro Muted 1 L
1178	Dobro Muted 1 R
1179	Dobro Muted 2 L
1180	Dobro Muted 2 R
1181	Dobro Muted 3 L
1182	Dobro Muted 3 R
1183	Dobro Rake Blues L
1184	Dobro Rake Blues R
1185	Dobro Vibrato L
1186	Dobro Vibrato R
1187	Dobro Slide Vibrato L

#	Multisample
1188	Dobro Slide Vibrato R
1189	Dobro Harmonics L
1190	Dobro Harmonics R
1191	Dobro Pick Noise L
1192	Dobro Pick Noise R
1193	Cavaquino p
1194	Cavaquino mf
1195	Cavaquino f
1196	Ukulele
1197	Shamisen
1198	Shamisen GM
1199	Koto
1200	Koto GM
1201	M.E. Oud
1202	M.E. Oud Tek
1203	M.E. Kanoun1
1204	M.E. Kanoun2
1205	M.E. Kanoun Tremolo
1206	M.E. Baglama1
1207	M.E. Baglama2
1208	M.E. Zurna
1209	M.E. Klarnet Tek
1210	M.E. Klarnet
1211	M.E. Nay
1212	Mouth Harp1
1213	Mouth Harp2
1214	Mouth Harp3
1215	Mouth Harp4
1216	Mouth Harp5
1217	Syn Flute Pad
1218	Synth Sub Bass-L
1219	Synth Sub Bass-R
1220	Syn Bass Reso
1221	Syn Bass FM1
1222	Syn Bass FM1LP
1223	Syn Bass FM2
1224	Syn Bass FM2LP
1225	Syn Bass TB
1226	R&B Saw Bass
1227	R&B Square Bass
1228	MS20 Bass Wave
1229	MS20 Synth
1230	SEM Square
1231	Chrom Res
1232	Compulsynth
1233	Monst Classic
1234	Monst Distort
1235	Next Dance
1236	Fat Synth LG
1237	Detuned Super

#	Multisample
1238	Detuned PWM
1239	Polysix Unison L
1240	Polysix Unison R
1241	Synth Brass
1242	Pop Synth
1243	An.Strings1
1244	An.Strings2
1245	Vintage Synth Pad L
1246	Vintage Synth Pad R
1247	Vintage Analog
1248	Food Blender
1249	White Pad
1250	N1 Air Vox
1251	SynthBell
1252	Ether Bell
1253	Ether BellLP
1254	Lore
1255	Lore NT
1256	Space Lore
1257	Wave Sweep1
1258	Wave Sweep2
1259	Wave Sweep3
1260	Syn Ghostly
1261	Ghost
1262	Syn Air Pad
1263	Dream Str
1264	Syn AirVortex
1265	Syn Palawan
1266	Syn Clicker
1267	Cricket Spectrum
1268	Noise1
1269	Noise2
1270	Noise Pad
1271	Swish Terra
1272	Gamelan XEQ
1273	Saw1
1274	Saw2
1275	Saw3
1276	Pulse 02%
1277	Pulse 05%
1278	Pulse 08%
1279	Pulse 16%
1280	Pulse 33%
1281	Pulse 40%
1282	Square
1283	Square MG
1284	Square JP
1285	Triangle MG
1286	Ramp
1287	Ramp MG

#	Multisample
1288	Sine
1289	DWGS Syn Sine1
1290	DWGS Syn Sine2
1291	DWGS Organ1
1292	DWGS Organ2
1293	DWGS Bell1
1294	DWGS Bell2
1295	DWGS Bell3
1296	DWGS Bell4
1297	DWGS Clav.
1298	DWGS Digi1
1299	DWGS Digi2
1300	DWGS Wire1
1301	DWGS Wire2
1302	DWGS Sync1
1303	DWGS Sync2
1304	DWGS Sync3
1305	Orchestra Hit 1
1306	Orchestra Hit 2
1307	Orchestra Hit GM L
1308	Orchestra Hit GM R
1309	Band Hit
1310	Impact Hit
1311	Brass Fall
1312	Vibe Chord
1313	Zap1
1314	Zap2
1315	Stadium
1316	Applause
1317	Birds1
1318	Birds2
1319	Crickets
1320	Church Bell
1321	Thunder
1322	Stream
1323	Bubble
1324	Dog
1325	Gallop
1326	Laughing
1327	Telephone Ring
1328	Scream
1329	Punch
1330	Heart Beat
1331	Footstep 1
1332	Footstep2
1333	Door Creak
1334	Door Slam
1335	Car Engine
1336	Car EngineLP
1337	Car Stop

#	Multisample
1338	Car Pass
1339	Car Crash
1340	Train
1341	Helicopter
1342	Gun Shot
1343	Machine Gun
1344	Laser Gun
1345	Explosion
1346	Wind
1347	Chinese Gong
1348	Crash
1349	Crash Reverse
1350	Crash Reverse GM
1351	Orchestra Crash
1352	Ride Jazz
1353	Ride Edge1
1354	Ride Edge2
1355	HiHat Closed
1356	88 HiHat Open
1357	88 Cowbell
1358	88 Tom
1359	88 Conga
1360	88 Crash
1361	Tom
1362	Tom Brush
1363	Tom Process
1364	Electric Tom
1365	Melodic Tom GM
1366	Flexatone
1367	Tambourine
1368	Agogo Bell
1369	Meditation Tree
1370	Marc Tree
1371	Marc TreeLP
1372	Rain Stick
1373	Cowbell
1374	Castanet
1375	Temple Blocks
1376	Orchestra BD
1377	Timpani
1378	Taiko
1379	Djembe Open
1380	Djembe Mute
1381	Conga
1382	Quinto & Bongo
1383	Okonkolo
1384	Timbales
1385	Cowbell & Clave
1386	Cabasa
1387	Shaker

#	Multisample
1388	Cabasa & Shaker
1389	Dumbek - Djambe - Udu
1390	Caxixi
1391	Tabla & Baya
1392	WoodBlock & Castanet
1393	Mix Latin Percussion
1394	Kangaroo
1395	DJ Eddie Set
1396	Bob Slice A L
1397	Bob Slice A R
1398	Bob Slice B L
1399	Bob Slice B R
1400	Claps Natural Set1 L
1401	Claps Natural Set1 R
1402	Claps Natural Set2 L
1403	Claps Natural Set2 R
1404	Claps Natural Set3 L
1405	Claps Natural Set3 R
1406	Snare Ghost
1407	Stereo Snares1&2 L
1408	Stereo Snares1&2 R
1409	Stereo Snare1 L
1410	Stereo Snare1 R
1411	Stereo Snare2 L
1412	Stereo Snare2 R
1413	BD Thunder Bright L
1414	BD Thunder Bright R
1415	FX SD Large Hall1 L
1416	FX SD Large Hall1 R
1417	FX SD Large Hall2 L
1418	FX SD Large Hall2 R
1419	FX Rim Large Hall1 L
1420	FX Rim Large Hall1 R
1421	FX Rim Large Hall2 L
1422	FX Rim Large Hall2 R
1423	Click
1424	Metronome W bell
1425	Metronome W
1426	**Empty**
1427	IT G.Piano V1-L
1428	IT G.Piano V1-R
1429	IT G.Piano V2-L
1430	IT G.Piano V2-R
1431	IT G.Piano V3-L
1432	IT G.Piano V3-R
1433	IT G.Piano V4-L
1434	IT G.Piano V4-R
1435	IT G.Piano V5-L
1436	IT G.Piano V5-R
1437	IT G.Piano V6-L

#	Multisample
1438	IT G.Piano V6-R
1439	IT G.Piano Res V1-L
1440	IT G.Piano Res V1-R
1441	IT G.Piano Res V2-L
1442	IT G.Piano Res V2-R
1443	IT G.Piano Res V3-L
1444	IT G.Piano Res V3 -R
1445	IT G.Piano Res V4-L
1446	IT G.Piano Res V4-R
1447	IT G.Piano Res V5-L
1448	IT G.Piano Res V5-R
1449	IT G.Piano Res V6-L
1450	IT G.Piano Res V6-R
1451	Posaune 32 OT-L
1452	Posaune 32 OT-R
1453	Principal OT-L
1454	Principal OT-R
1455	Cornet OT-L
1456	Cornet OT-R
1457	Coppel Flute OT-L
1458	Coppel Flute OT-R
1459	Harmonic Trumpet OT-L
1460	Harmonic Trumpet OT-R
1461	Viola da Gamba OT-L
1462	Viola da Gamba OT-R
1463	Mixture A OT-L
1464	Mixture A OT-R
1465	Mixture B OT-L
1466	Mixture B OT-R
1467	Pieno OT-L
1468	Pieno OT-R
1469	Recorder Vibrato
1470	Whistle Robin
1471	Tenor Sax J Soft
1472	Tenor Sax J mp
1473	Tenor Sax J mf
1474	Tenor Sax J f
1475	Tenor Sax J Growl
1476	Tenor Sax J R-Up
1477	Tenor Sax J R-Dw
1478	Tenor Sax J Falls
1479	IT Accordion Bass V1 OT
1480	IT Accordion Bass V2 OT
1481	IT Accordion Bass V3 OT
1482	IT Accordion Bass Key On
1483	IT Accordion 16 V1 OT
1484	IT Accordion 16 V2 OT
1485	IT Accordion 16 V3 OT
1486	IT Accordion 16 V4 OT
1487	IT Accordion 8 V1 OT

#	Multisample
1488	IT Accordion 8 V2 OT
1489	IT Accordion 8 V3 OT
1490	IT Accordion 8 V4 OT
1491	IT Accordion 4 V1 OT
1492	IT Accordion 4 V2 OT
1493	IT Accordion 4 V3 OT
1494	IT Accordion 4 V4 OT
1495	IT Accordion Noise Floor

#	Multisample
1496	Bandoneon
1497	Bandoneon Stop
1498	Bandoneon Short
1499	Bandoneon Valve
1500	Bandoneon RX
1501	Ac. Guitar T410
1502	Ac. Guitar T410 Muted
1503	Ac. Guitar T410 Harm

#	Multisample
1504	Ac. Guitar T410 RX
1505	J8 Analog Brass L
1506	J8 Analog Brass R
1507	Dumpstep Wha
1508	Dumpstep Lp
1509	Dumpstep One Shot

7.14.1.7 Drum Samples

Legend:
BD = Bass Drum
SD = Snare Drum Tm = Tom
HH = Hi Hat Cy = Cymbal
LP = Low Percussion
HP = Hi Percussion SFX = Special FX

The following table contains all the Factory Drum Samples. DF: Drum Family.

#	Drum Sample	DF
0	BD Spn Sof 1 Room	BD
1	BD Spn Sof 2 Room	BD
2	BD Spn Sof 3 Room	BD
3	BD Spn Sof 4 Room	BD
4	BD Spn Sof 5 Room	BD
5	BD Spn Sof 6 Room	BD
6	BD Spn Sof 7 Room	BD
7	BD Spn Sof 8 Room	BD
8	BD Spn Son 1 Room	BD
9	BD Spn Son 2 Room	BD
10	BD Spn Son 3 Room	BD
11	BD Spn Son 4 Room	BD
12	BD Spn Son 5 Room	BD
13	BD Spn Son 6 Room	BD
14	BD Spn Son 7 Room	BD
15	BD Spn Son 8 Room	BD
16	BD DW Pop 1	BD
17	BD DW Pop 2	BD
18	BD DW Pop 3	BD
19	BD DW Pop 4	BD
20	BD DW Pop 5	BD
21	BD DW Pop 6	BD
22	BD DW Pop 7	BD
23	BD DW Pop 8	BD
24	BD Grt A 1	BD
25	BD Grt A 2	BD
26	BD Grt A 3	BD
27	BD Grt A 4	BD
28	BD Grt A 5	BD
29	BD Grt A 6	BD
30	BD Grt A 7	BD
31	BD Grt A 8	BD
32	BD Grt B 1	BD
33	BD Grt B 2	BD
34	BD Grt B 3	BD
35	BD Grt B 4	BD
36	BD Grt B 5	BD
37	BD Grt B 6	BD
38	BD Grt B 7	BD
39	BD Grt B 8	BD
40	BD Rock 1	BD
41	BD Rock 2	BD
42	BD Rock 3	BD
43	BD Rock 4	BD
44	BD Rock 5	BD
45	BD Rock 6	BD
46	BD Rock 7	BD
47	BD Rock 8	BD
48	BD 1 Studio 1	BD
49	BD 1 Studio 2	BD
50	BD 1 Studio 3	BD
51	BD 1 Studio 4	BD
52	BD 1 Studio 5	BD
53	BD 1 Studio 7	BD
54	BD 1 Studio 8	BD
55	BD 2 Studio 1	BD
56	BD 2 Studio 2	BD
57	BD 2 Studio 3	BD
58	BD 2 Studio 4	BD
59	BD 2 Studio 5	BD
60	BD 2 Studio 6	BD
61	BD 2 Studio 7	BD
62	BD 2 Studio 8	BD
63	BD Chamber 1	BD
64	BD Chamber 2	BD
65	BD Chamber 3	BD
66	BD Chamber 4	BD
67	BD Chamber 5	BD
68	BD Chamber 6	BD
69	BD Live 1	BD
70	BD Live 2	BD
71	BD Live 3	BD
72	BD Live 4	BD
73	BD Live 5	BD
74	BD Live 6	BD
75	BD Funk 1	BD
76	BD Funk 2	BD
77	BD Funk 3	BD
78	BD Funk 4	BD
79	BD Funk 5	BD
80	BD Funk 6	BD
81	BD Plate 1	BD
82	BD Plate 2	BD
83	BD Plate 3	BD
84	BD Plate 4	BD
85	BD 22 Inch Std1	BD
86	BD 22 Inch Std2	BD
87	BD 22 Inch Std3	BD
88	BD 22 Inch Std4	BD
89	BD 22 Inch Std5	BD
90	BD 22 Inch Std6	BD
91	BD 24x14 p	BD
92	BD 24x14 mf	BD
93	BD 24x14 f	BD
94	BD 24x14 f GM	BD
95	BD 24 inch Open p	BD
96	BD 24 inch Open mf	BD
97	BD 24 inch Open f	BD
98	BD 26 inch Open p	BD
99	BD 26 inch Open mf	BD
100	BD 26 inch Open f	BD
101	BD 26 inch Open ff	BD
102	BD 26 inch Open ff GM	BD
103	BD 26 inch Std p	BD
104	BD 26 inch Std mf	BD
105	BD 26 inch Std f	BD
106	BD 26 inch Std ff	BD
107	BD Natural1 p	BD
108	BD Natural1 mf	BD
109	BD Natural1 f	BD
110	BD Natural2 p	BD
111	BD Natural2 mf	BD
112	BD Natural2 f	BD
113	BD Natural2 ff	BD
114	BD Pop1	BD
115	BD Pop2	BD
116	BD Pop3 p	BD

#	Drum Sample	DF
117	BD Pop3 f	BD
118	BD Pop4 p	BD
119	BD Pop4 f	BD
120	BD Pop5	BD
121	BD Acoustic1 p	BD
122	BD Acoustic1 mf	BD
123	BD Acoustic1 f	BD
124	BD Acoustic2 mf	BD
125	BD Acoustic2 mf GM	BD
126	BD Acoustic2 f	BD
127	BD Acoustic2 f GM	BD
128	BD open p	BD
129	BD open mf	BD
130	BD open f	BD
131	BD Peak	BD
132	BD Dry1	BD
133	BD Dry2	BD
134	BD Dry3	BD
135	BD Normal	BD
136	BD SoftRoom	BD
137	BD Pillow	BD
138	BD Woofer	BD
139	BD MondoKill	BD
140	BD Terminator	BD
141	BD Tubby	BD
142	BD Gated	BD
143	BD Tight	BD
144	BD Squash	BD
145	BD Soul1	BD
146	BD Soul2	BD
147	BD Soul3 dist	BD
148	BD Soul4 noise	BD
149	BD Soul5 Long	BD
150	BD Soul6	BD
151	BD Jazz OP1	BD
152	BD Jazz OP2	BD
153	BD Jazz OP3	BD
154	BD Jazz OP4	BD
155	BD Jazz OP5	BD
156	BD Jazz OP6	BD
157	BD Jazz OP7	BD
158	BD Jazz OP8	BD
159	BD Jazz OPW1	BD
160	BD Jazz OPW2	BD
161	BD Jazz OPW3	BD
162	BD Jazz OPW4	BD
163	BD Jazz OPW5	BD
164	BD Jazz OPW6	BD
165	BD Jazz OPW7	BD
166	BD Jazz OPW8	BD
167	BD Jazz Hi 1	BD
168	BD Jazz Hi 2	BD
169	BD Jazz Hi 3	BD
170	BD Jazz Hi 4	BD
171	BD Jazz Hi 5	BD
172	BD Jazz Hi 6	BD
173	BD Jazz Hi 7	BD
174	BD Jazz Hi 8	BD
175	BD Jazz Low 1	BD
176	BD Jazz Low 2	BD
177	BD Jazz Low 3	BD
178	BD Jazz Low 4	BD
179	BD Jazz Low 5	BD
180	BD Jazz Low 6	BD
181	BD Jazz Low 7	BD
182	BD Jazz Low 8	BD
183	BD Jazz open p	BD
184	BD Jazz open f	BD
185	BD Jazz wire open p	BD
186	BD Jazz wire open f	BD
187	BD Jazz	BD
188	BD Jazz GM	BD
189	BD async 1	BD
190	BD async 2	BD
191	BD async 3	BD
192	BD async 4	BD
193	BD Satur 1	BD
194	BD Satur 2	BD
195	BD Satur 3	BD
196	BD Elektro	BD
197	BD HipHop1	BD
198	BD HipHop2	BD
199	BD IDM 1	BD
200	BD IDM 2	BD
201	BD Tribal 1	BD
202	BD Tribal 2	BD
203	BD Thunder bright	BD
204	BD Thunder dark	BD
205	BD Analog	BD
206	BD MS20 A 1	BD
207	BD MS20 A 2	BD
208	BD MS20 A 3	BD
209	BD MS20 A 4	BD
210	BD MS20 A 5	BD
211	BD MS20 A 6	BD
212	BD MS20 B 1	BD
213	BD MS20 B 2	BD
214	BD MS20 B 3	BD
215	BD MS20 C 1	BD
216	BD MS20 C 2	BD
217	BD MS20 C 3	BD
218	BD MS20 D	BD
219	BD MS20 Gliss Down	BD
220	BD ET Down	BD
221	BD ET DubStep 1	BD
222	BD ET DubStep 2	BD
223	BD ET DubStep 3	BD
224	BD ET HipHop 1	BD
225	BD ET HipHop 2	BD
226	BD ET HipHop 3	BD
227	BD ET House A 1	BD
228	BD ET House A 2	BD
229	BD ET House A 3	BD
230	BD ET House B 1	BD
231	BD ET House B 2	BD
232	BD ET House B 3	BD
233	BD ET Gliss Up 1	BD
234	BD ET Gliss Up 2	BD
235	BD ET Gliss Up 3	BD
236	BD ET Minimal A 1	BD
237	BD ET Minimal A 2	BD
238	BD ET Minimal A 3	BD
239	BD ET Minimal B 1	BD
240	BD ET Minimal B 2	BD
241	BD ET Minimal B 3	BD
242	BD Dance1	BD
243	BD Dance2	BD
244	BD Dance3	BD
245	BD House1	BD
246	BD House2	BD
247	BD House3	BD
248	BD House4	BD
249	BD House5	BD
250	BD Liquid	BD
251	BD Techno1	BD
252	BD Techno2	BD
253	BD Hip1	BD
254	BD Hip2	BD
255	BD Hip3	BD
256	BD Hip4	BD
257	BD Kick1	BD
258	BD Kick2	BD
259	BD Electro	BD
260	BD Ambient	BD
261	BD Ambient Crackle	BD
262	BD Ambient Rocker	BD
263	BD Pop	BD
264	BD Deep	BD
265	BD Deep GM	BD
266	BD Klanger	BD

#	Drum Sample	DF
267	BD Electribe01	BD
268	BD Electribe02	BD
269	BD Electribe03	BD
270	BD Electribe04	BD
271	BD Electribe05	BD
272	BD Electribe06	BD
273	BD Electribe07	BD
274	BD Electribe08	BD
275	BD Electribe09	BD
276	BD Electribe10	BD
277	BD Electribe11	BD
278	BD Electribe12	BD
279	BD Electribe13	BD
280	BD Electribe14	BD
281	BD Electribe15	BD
282	BD Electribe16	BD
283	BD Electribe17	BD
284	BD Syn1	BD
285	BD Syn2	BD
286	BD Syn3	BD
287	BD Syn4	BD
288	BD Buzz	BD
289	BD Orchestra Open p	BD
290	BD Orchestra Open f	BD
291	BD Orchestra muted	BD
292	BD Orchestra	BD
293	BD Orchestra GM	BD
294	Timpani	BD
295	SD DW Pop 1	SD
296	SD DW Pop 2	SD
297	SD DW Pop 3	SD
298	SD DW Pop 4	SD
299	SD DW Pop 5	SD
300	SD DW Pop 6	SD
301	SD DW Pop 7	SD
302	SD DW Pop 8	SD
303	SD Brady 1	SD
304	SD Brady 2	SD
305	SD Brady 3	SD
306	SD Brady 4	SD
307	SD Brady 5	SD
308	SD Brady 6	SD
309	SD Brady 7	SD
310	SD Brady 8	SD
311	SD Ldw A 1	SD
312	SD Ldw A 2	SD
313	SD Ldw A 3	SD
314	SD Ldw A 4	SD
315	SD Ldw A 5	SD
316	SD Ldw A 6	SD

#	Drum Sample	DF
317	SD Ldw A 7	SD
318	SD Ldw A 8	SD
319	SD Ldw B 1	SD
320	SD Ldw B 2	SD
321	SD Ldw B 3	SD
322	SD Ldw B 4	SD
323	SD Ldw B 5	SD
324	SD Ldw B 6	SD
325	SD Ldw B 7	SD
326	SD Ldw B 8	SD
327	SD Alc A 1	SD
328	SD Alc A 2	SD
329	SD Alc A 3	SD
330	SD Alc A 4	SD
331	SD Alc A 5	SD
332	SD Alc A 6	SD
333	SD Alc A 7	SD
334	SD Alc A 8	SD
335	SD Alc B 1	SD
336	SD Alc B 2	SD
337	SD Alc B 3	SD
338	SD Alc B 4	SD
339	SD Alc B 5	SD
340	SD Alc B 6	SD
341	SD Alc B 7	SD
342	SD Alc B 8	SD
343	SD Rock A 1	SD
344	SD Rock A 2	SD
345	SD Rock A 3	SD
346	SD Rock A 4	SD
347	SD Rock A 5	SD
348	SD Rock A 6	SD
349	SD Rock A 7	SD
350	SD Rock A 8	SD
351	SD Rock B 1	SD
352	SD Rock B 2	SD
353	SD Rock B 3	SD
354	SD Rock B 4	SD
355	SD Rock B 5	SD
356	SD Rock B 6	SD
357	SD Rock B 7	SD
358	SD Rock B 8	SD
359	SD D1 1	SD
360	SD D1 2	SD
361	SD D1 3	SD
362	SD D1 4	SD
363	SD D1 5	SD
364	SD D1 6	SD
365	SD D2 1	SD
366	SD D2 2	SD

#	Drum Sample	DF
367	SD D2 3	SD
368	SD D2 4	SD
369	SD D2 5	SD
370	SD D2 6	SD
371	SD P1 1	SD
372	SD P1 2	SD
373	SD P1 3	SD
374	SD P1 4	SD
375	SD P1 5	SD
376	SD P1 6	SD
377	SD P2 1	SD
378	SD P2 2	SD
379	SD P2 3	SD
380	SD P2 4	SD
381	SD P2 5	SD
382	SD P2 6	SD
383	SD S1 1	SD
384	SD S1 2	SD
385	SD S1 3	SD
386	SD S1 4	SD
387	SD S1 5	SD
388	SD S1 6	SD
389	SD S2 1	SD
390	SD S2 2	SD
391	SD S2 3	SD
392	SD S2 4	SD
393	SD S2 5	SD
394	SD S2 6	SD
395	SD Y1 1	SD
396	SD Y1 2	SD
397	SD Y1 3	SD
398	SD Y1 4	SD
399	SD Y1 5	SD
400	SD Y1 6	SD
401	SD Y2 1	SD
402	SD Y2 2	SD
403	SD Y2 3	SD
404	SD Y2 4	SD
405	SD Y2 5	SD
406	SD Y2 6	SD
407	SD Plate 1	SD
408	SD Plate 2	SD
409	SD Plate Ghost	SD
410	SD Plate Rim	SD
411	SD 1 Studio 1	SD
412	SD 1 Studio 2	SD
413	SD 1 Studio 3	SD
414	SD 1 Studio 4	SD
415	SD 1 Studio 5	SD
416	SD 1 Studio 6	SD

#	Drum Sample	DF
417	SD 1 Studio 7	SD
418	SD 1 Studio 8	SD
419	SD 2 Studio 1	SD
420	SD 2 Studio 2	SD
421	SD 2 Studio 3	SD
422	SD 2 Studio 4	SD
423	SD 2 Studio 5	SD
424	SD 2 Studio 6	SD
425	SD 2 Studio 7	SD
426	SD 2 Studio 8	SD
427	SD Crv p	SD
428	SD Crv mf	SD
429	SD Crv f	SD
430	SD Crv+Rim p	SD
431	SD Crv+Rim mf	SD
432	SD Crv+Rim f	SD
433	SD CrvOpen pp	SD
434	SD CrvOpen p	SD
435	SD CrvOpen mf	SD
436	SD CrvOpen f	SD
437	SD CrvOpRim pp	SD
438	SD CrvOpRim p	SD
439	SD CrvOpRim mf	SD
440	SD CrvOpRim f	SD
441	SD Crv Roll p	SD
442	SD Crv Roll mf	SD
443	SD Crv Roll f	SD
444	SD Crv Stage p	SD
445	SD Crv Stage mf	SD
446	SD Crv Stage f	SD
447	SD Crv+Rim Stage p	SD
448	SD Crv+Rim Stage mf	SD
449	SD Crv+Rim Stage f	SD
450	SD Crv Open Stage pp	SD
451	SD Crv Open Stage p	SD
452	SD Crv Open Stage mf	SD
453	SD Crv Open Stage f	SD
454	SD Crv OpRim Stage pp	SD
455	SD Crv OpRim Stage p	SD
456	SD Crv OpRim Stage mf	SD
457	SD Crv OpRim Stage f	SD
458	SD Crv Gate1 p	SD
459	SD Crv Gate1 mf	SD
460	SD Crv Gate1 f	SD
461	SD Crv+Rim Gate1 p	SD
462	SD Crv+Rim Gate1 mf	SD
463	SD Crv+Rim Gate1 f	SD
464	SD Crv OpRim Gate1 pp	SD
465	SD Crv OpRim Gate1 p	SD
466	SD Crv OpRim Gate1 mf	SD
467	SD Crv OpRim Gate1 f	SD
468	SD Crv Roll Gate1 p	SD
469	SD Crv Roll Gate1 mf	SD
470	SD Crv Roll Gate1 f	SD
471	SD Crv Gate2 p	SD
472	SD Crv Gate2 mf	SD
473	SD Crv Gate2 f	SD
474	SD Crv+Rim Gate2 p	SD
475	SD Crv+Rim Gate2 mf	SD
476	SD Crv+Rim Gate2 f	SD
477	SD Crv Roll Gate2 p	SD
478	SD Crv Roll Gate2 mf	SD
479	SD Crv Roll Gate2 f	SD
480	SD Crv+Rim Plate p	SD
481	SD Crv+Rim Plate mf	SD
482	SD Crv+Rim Plate f	SD
483	SD Crv Open Plate pp	SD
484	SD Crv Open Plate p	SD
485	SD Crv Open Plate mf	SD
486	SD Crv Open Plate f	SD
487	SD Crv OpRim Plate pp	SD
488	SD Crv OpRim Plate p	SD
489	SD Crv OpRim Plate mf	SD
490	SD Crv OpRim Plate f	SD
491	SD Crv Open Room pp	SD
492	SD Crv Open Room p	SD
493	SD Crv Open Room mf	SD
494	SD Crv Open Room f	SD
495	SD Crv OpRim Room pp	SD
496	SD Crv OpRim Room p	SD
497	SD Crv OpRim Room mf	SD
498	SD Crv OpRim Room f	SD
499	SD LdwBB1A Cl1	SD
500	SD LdwBB1A Cl2	SD
501	SD LdwBB1A Cl3	SD
502	SD LdwBB1A Cl4	SD
503	SD LdwBB1A OpRim1	SD
504	SD LdwBB1A OpRim2	SD
505	SD LdwBB1A OpRim3	SD
506	SD LdwBB1A OpRim4	SD
507	SD LdwBB1A Roll1	SD
508	SD LdwBB1A Roll2	SD
509	SD LdwBB1A Roll3	SD
510	SD LdwBB1B Op1	SD
511	SD LdwBB1B Op2	SD
512	SD LdwBB1B Op3	SD
513	SD LdwBB1B Op4	SD
514	SD LdwBB1B OpRim1	SD
515	SD LdwBB1B OpRim2	SD
516	SD LdwBB1B OpRim3	SD
517	SD LdwBB1B OpRim4	SD
518	SD LdwBB2 OpRim1	SD
519	SD LdwBB2 OpRim2	SD
520	SD LdwBB2 Std1	SD
521	SD LdwBB2 Std2	SD
522	SD LdwBB2 Std3	SD
523	SD LdwBB2 Roll1	SD
524	SD LdwBB2 Roll2	SD
525	SD LdwBB2 Roll3	SD
526	SD LdwBB2 Roll4	SD
527	SD LdwSup Std p	SD
528	SD LdwSup Std mf	SD
529	SD LdwSup Std f	SD
530	SD LdwSup Std+Rim p	SD
531	SD LdwSup Std+Rim mf	SD
532	SD LdwSup Std+Rim f	SD
533	SD LdwSup Std Gate p	SD
534	SD LdwSup Std Gate mf	SD
535	SD LdwSup Std Gate f	SD
536	SD LdwSup S+R Gate p	SD
537	SD LdwSup S+R Gate mf	SD
538	SD LdwSup S+R Gate f	SD
539	SD LdwSup Std Room p	SD
540	SD LdwSup Std Room mf	SD
541	SD LdwSup Std Room f	SD
542	SD LdwSup S+R Room p	SD
543	SD LdwSup S+R Room mf	SD
544	SD LdwSup S+R Room f	SD
545	SD LdwVintage Std p	SD
546	SD LdwVintage Std mf	SD
547	SD LdwVintage Std f	SD
548	SD LdwVintage Std ff	SD
549	SD LdwVintage S+Rim p	SD
550	SD LdwVintage S+Rim mf	SD
551	SD LdwVintage S+Rim f	SD
552	SD Ldw Roll p	SD
553	SD Ldw Roll mf	SD
554	SD Ldw Roll f	SD
555	SD LdwVint Room p	SD
556	SD LdwVint Room mf	SD
557	SD LdwVint Room f	SD
558	SD LdwVint Room ff	SD
559	SD LdwVint room S+R p	SD
560	SD LdwVint room S+R mf	SD
561	SD LdwVint room S+R f	SD
562	SD Ldw Roll room p	SD
563	SD Ldw Roll room mf	SD
564	SD Ldw Roll room f	SD
565	SD Spr Std p	SD
566	SD Spr Std mf	SD

#	Drum Sample	DF
567	SD Spr Std f	SD
568	SD Spr StdRim p	SD
569	SD Spr StdRim mf	SD
570	SD Spr StdRim f	SD
571	SD Spr Open p	SD
572	SD Spr Open mf	SD
573	SD Spr Open f	SD
574	SD Spr Open ff	SD
575	SD Spr OpRim p	SD
576	SD Spr OpRim mf	SD
577	SD Spr OpRim f	SD
578	SD Spr OpRim ff	SD
579	SD Spr Roll p	SD
580	SD Spr Roll mf	SD
581	SD P.E. Std p	SD
582	SD P.E. Std mf	SD
583	SD P.E. Std f	SD
584	SD P.E. Std+Rim p	SD
585	SD P.E. Std+Rim mf	SD
586	SD P.E. Std+Rim f	SD
587	SD P.E. Open p	SD
588	SD P.E. Open mf	SD
589	SD P.E. Open f	SD
590	SD P.E. OpRim mf	SD
591	SD P.E. OpRim f	SD
592	SD P.E. Roll mf	SD
593	SD P.E. Roll f	SD
594	SD Natural p	SD
595	SD Natural mf	SD
596	SD Natural f	SD
597	SD Natural Rim p	SD
598	SD Natural Rim mf	SD
599	SD Natural Rim f	SD
600	SD Dry center1	SD
601	SD Dry center2	SD
602	SD Dry center3	SD
603	SD Dry Rim1	SD
604	SD Dry Rim2	SD
605	SD Dry Rim3	SD
606	SD Dry Roll	SD
607	SD Pop1 p	SD
608	SD Pop1 p GM	SD
609	SD Pop1 mf	SD
610	SD Pop1 mf GM	SD
611	SD Pop1 f	SD
612	SD Pop1 f GM	SD
613	SD Pop1 +Rim mf	SD
614	SD Pop1 +Rim mf GM	SD
615	SD Pop1 +Rim f	SD
616	SD Pop1 +Rim f GM	SD
617	SD Pop2 p	SD
618	SD Pop2 mf	SD
619	SD Pop2 f	SD
620	SD Pop2 ff	SD
621	SD Flam	SD
622	SD Black	SD
623	SD S Gate1	SD
624	SD S Gate1 GM	SD
625	SD S Gate2	SD
626	SD S Gate3	SD
627	SD Wood1 p	SD
628	SD Wood1 mf	SD
629	SD Wood1 f	SD
630	SD Wood2 pp	SD
631	SD Wood2 p	SD
632	SD Wood2 mf	SD
633	SD Wood2 f	SD
634	SD Piccolo1 pp	SD
635	SD Piccolo1 p	SD
636	SD Piccolo1 mf	SD
637	SD Piccolo1 f	SD
638	SD Piccolo2 pp	SD
639	SD Piccolo2 p	SD
640	SD Piccolo2 mf	SD
641	SD Piccolo2 f	SD
642	SD Solid1 p	SD
643	SD Solid1 mf	SD
644	SD Solid1 f	SD
645	SD Solid2 p	SD
646	SD Solid2 mf	SD
647	SD Solid2 f	SD
648	SD Maple1 pp	SD
649	SD Maple1 p	SD
650	SD Maple1 mp	SD
651	SD Maple1 mf	SD
652	SD Maple1 f	SD
653	SD Maple1 ff	SD
654	SD Maple2 pp	SD
655	SD Maple2 p	SD
656	SD Maple2 mp	SD
657	SD Maple2 mf	SD
658	SD Maple2 f	SD
659	SD Maple2 ff	SD
660	SD Brass1 p	SD
661	SD Brass1 mf	SD
662	SD Brass1 f	SD
663	SD Brass2 p	SD
664	SD Brass2 mf	SD
665	SD Brass2 f	SD
666	SD Roll	SD
667	SD Ghost Roll	SD
668	SD Ghost p	SD
669	SD Ghost f	SD
670	SD Snr Ghost1 a	SD
671	SD Snr Ghost1 b	SD
672	SD Snr Ghost2 a	SD
673	SD Snr Ghost2 b	SD
674	SD Snr Ghost2 c	SD
675	SD Snr Signature p	SD
676	SD Snr Signature mf	SD
677	SD Snr Signature f	SD
678	SD Snr Signature Rim mf	SD
679	SD Snr Signature Rim f	SD
680	SD Snr Signature Rim1	SD
681	SD Snr Signature Rim2	SD
682	SD Dry1	SD
683	SD Dry2	SD
684	SD Dry3	SD
685	SD Full Room	SD
686	SD Off Center	SD
687	SD Jazz Ring	SD
688	SD J center p	SD
689	SD J center f	SD
690	SD J edge1	SD
691	SD J edge2	SD
692	SD J edge3	SD
693	SD J edge4	SD
694	SD J std p	SD
695	SD J std mf	SD
696	SD J std f	SD
697	SD J std+rim p	SD
698	SD J std+rim mf	SD
699	SD J std+rim f	SD
700	SD Amb.Piccolo	SD
701	SD Paper	SD
702	SD Big Rock	SD
703	SD Yowie	SD
704	SD Trinity1	SD
705	SD Trinity2	SD
706	SD Stereo Gate	SD
707	SD Stereo Gate GM	SD
708	SD Processed	SD
709	SD Processed GM	SD
710	SD Processed + AMB	SD
711	SD Cracker Room	SD
712	SD El. Funk1	SD
713	SD El. Funk2	SD
714	SD El. Funk3	SD
715	SD Dance01	SD
716	SD Dance02	SD

#	Drum Sample	DF
717	SD Dance03	SD
718	SD Dance04	SD
719	SD Dance05	SD
720	SD Dance06	SD
721	SD Dance07	SD
722	SD Dance08	SD
723	SD Dance09	SD
724	SD Dance10	SD
725	SD Dance11	SD
726	SD Dance12	SD
727	SD Dance13	SD
728	SD Dance14	SD
729	SD Dance15	SD
730	SD Dance16	SD
731	SD Dance17	SD
732	SD Dance18	SD
733	SD Dance19	SD
734	SD Dance20	SD
735	SD Dance21	SD
736	SD Dance22	SD
737	SD Dance23	SD
738	SD Dance23 GM	SD
739	SD Dance24	SD
740	SD House1	SD
741	SD House2	SD
742	SD House3	SD
743	SD House4	SD
744	SD BeatBox	SD
745	SD Small	SD
746	SD Rap	SD
747	SD Noise	SD
748	SD Reverse	SD
749	SD Hip1	SD
750	SD Hip2	SD
751	SD Hip3	SD
752	SD Hip4	SD
753	SD Hip5	SD
754	SD Hip6	SD
755	SD Ringy	SD
756	SD Tiny	SD
757	SD Vintage1	SD
758	SD Vintage2	SD
759	SD Vintage3	SD
760	SD Vintage4	SD
761	SD Vintage5	SD
762	SD Vintage6	SD
763	SD AmbiHop	SD
764	SD Brasser	SD
765	SD Chili	SD
766	SD Whopper	SD

#	Drum Sample	DF
767	SD Syn.1	SD
768	SD Syn.2	SD
769	SD Syn.3	SD
770	SD Syn.4	SD
771	SD Electro	SD
772	SD ET DubStep1_0	SD
773	SD ET DubStep1_1	SD
774	SD ET DubStep1_2	SD
775	SD Orchestra	SD
776	SD Orch. Roll	SD
777	SD Brush C1	SD
778	SD Brush C2	SD
779	SD Brush C3	SD
780	SD Brush C4	SD
781	SD Brush C5	SD
782	SD Brush C6	SD
783	SD Brush Mute1	SD
784	SD Brush Mute2	SD
785	SD Brush Mute3	SD
786	SD Brush Mute4	SD
787	SD Brush Mute5	SD
788	SD Brush Mute6	SD
789	SD Brush S1 1	SD
790	SD Brush S1 2	SD
791	SD Brush S1 3	SD
792	SD Brush S1 4	SD
793	SD Brush S1 5	SD
794	SD Brush S1 6	SD
795	SD Brush S2 1	SD
796	SD Brush S2 2	SD
797	SD Brush S2 3	SD
798	SD Brush S2 4	SD
799	SD Brush S2 5	SD
800	SD Brush S2 6	SD
801	SD Swirl A1	SD
802	SD Swirl A2	SD
803	SD Swirl A3	SD
804	SD Swirl A4	SD
805	SD Swirl B1	SD
806	SD Swirl B2	SD
807	SD Swirl B3	SD
808	SD Swirl B4	SD
809	SD Swirl C1	SD
810	SD Swirl C2	SD
811	SD Swirl C3	SD
812	SD Swirl C4	SD
813	SD Swirl L1	SD
814	SD Swirl L2	SD
815	SD Swirl L3	SD
816	SD Swirl M1	SD

#	Drum Sample	DF
817	SD Swirl M2	SD
818	SD Swirl M3	SD
819	SD Swirl S1	SD
820	SD Swirl S2	SD
821	SD Swirl S3	SD
822	SDTap&Swirl L1	SD
823	SDTap&Swirl L2	SD
824	SDTap&Swirl L3	SD
825	SDTap&Swirl L4	SD
826	SDTap&Swirl L5	SD
827	SDTap&Swirl L6	SD
828	SDTap&Swirl S1	SD
829	SDTap&Swirl S2	SD
830	SDTap&Swirl S3	SD
831	SDTap&Swirl S4	SD
832	SDTap&Swirl S5	SD
833	SDTap&Swirl S6	SD
834	SD Brush Swirl End	SD
835	SD Brush Swirl End Up	SD
836	SD Swirl GM	SD
837	SD JBrush Loop1	SD
838	SD JBrush loop2	SD
839	SD JBrush mid	SD
840	SD JBrush open p	SD
841	SD JBrush open mf	SD
842	SD JBrush open f	SD
843	SD JBrush short	SD
844	SD JBrush shot p	SD
845	SD BrushHit1	SD
846	SD BrushHit2	SD
847	SD JazzBrush1	SD
848	SD JazzBrush2	SD
849	SD Brush1 (swirl1)	SD
850	SD Brush1 (swirl2)	SD
851	SD Brush1 (swirl3)	SD
852	SD Brush1 (swirl4)	SD
853	SD Brush1	SD
854	SD Brush2 (ghost1)	SD
855	SD Brush2 (ghost2)	SD
856	SD Brush2 (ghost3)	SD
857	SD Brush2	SD
858	SD Brush2 (fill) 4 shots	SD
859	SD Brush2 (fill) 3 shots	SD
860	SD Brush2 (fill) 2 shots	SD
861	SD Brush3 Hit	SD
862	SD Brush3 Tap1	SD
863	SD Brush3 Tap2	SD
864	SD Brush3 Swirl	SD
865	SD FX Large Hall1	SD
866	SD FX Large Hall2	SD

#	Drum Sample	DF
867	Rim Pop 1	SD
868	Rim Pop 2	SD
869	Rim Pop 3	SD
870	Rim Pop 4	SD
871	Rim Pop 5	SD
872	Rim Pop 6	SD
873	Rim Pop 7	SD
874	Rim Pop 8	SD
875	Rim1 m Room	SD
876	Rim2 m Room	SD
877	Rim3 m Room	SD
878	Rim4 m Room	SD
879	Rim1 st Room	SD
880	Rim2 st Room	SD
881	Rim3 st Room	SD
882	Rim4 st Room	SD
883	Rim1 m rev 80's	SD
884	Rim2 m rev 80's	SD
885	Rim3 m rev 80's	SD
886	Rim4 m rev 80's	SD
887	Rim1 st rev 80's	SD
888	Rim2 st rev 80's	SD
889	Rim3 st rev 80's	SD
890	Rim4 st rev 80's	SD
891	Rim1 m Gate 1	SD
892	Rim2 m Gate 1	SD
893	Rim3 m Gate 1	SD
894	Rim4 m Gate 1	SD
895	Rim1 st Gate 1	SD
896	Rim2 st Gate 1	SD
897	Rim3 st Gate 1	SD
898	Rim4 st Gate 1	SD
899	Rim1 m Gate 2	SD
900	Rim2 m Gate 2	SD
901	Rim3 m Gate 2	SD
902	Rim4 m Gate 2	SD
903	Rim1 st Gate 2	SD
904	Rim2 st Gate 2	SD
905	Rim3 st Gate 2	SD
906	Rim4 st Gate 2	SD
907	Rim1 m Hall	SD
908	Rim2 m Hall	SD
909	Rim3 m Hall	SD
910	Rim4 m Hall	SD
911	Rim1 st Hall	SD
912	Rim2 st Hall	SD
913	Rim3 st Hall	SD
914	Rim4 st Hall	SD
915	Rim1 Amb	SD
916	Rim2 Amb	SD

#	Drum Sample	DF
917	Rim3 Amb	SD
918	Rim4 Amb	SD
919	Rim Signature Hi	SD
920	Rim Signature Mid	SD
921	Rim Signature Low	SD
922	Rim Shot p	SD
923	Rim Shot f	SD
924	Rim House1	SD
925	Rim House2	SD
926	Rim Synth	SD
927	Rim Synth Click	SD
928	Rim Synth Tamb	SD
929	Rim Analog	SD
930	Rim FX Large Hall1	SD
931	Rim FX Large Hall2	SD
932	Sidestick mf	SD
933	Sidestick f	SD
934	Sidestick Dance	SD
935	SideStick Dry	SD
936	SideStick Amb	SD
937	DrumStick Hit	SD
938	DrumStick Hit GM	SD
939	DrumStick Hit Amb	SD
940	Tom Pop Hi 1	Tm
941	Tom Pop Hi 2	Tm
942	Tom Pop Hi 3	Tm
943	Tom Pop Hi 4	Tm
944	Tom Pop Hi 5	Tm
945	Tom Pop Hi 6	Tm
946	Tom Pop Hi 7	Tm
947	Tom Pop Hi 8	Tm
948	Tom Pop Hi Mid 1	Tm
949	Tom Pop Hi Mid 2	Tm
950	Tom Pop Hi Mid 3	Tm
951	Tom Pop Hi Mid 4	Tm
952	Tom Pop Hi Mid 5	Tm
953	Tom Pop Hi Mid 6	Tm
954	Tom Pop Hi Mid 7	Tm
955	Tom Pop Hi Mid 8	Tm
956	Tom Pop Low Mid 1	Tm
957	Tom Pop Low Mid 2	Tm
958	Tom Pop Low Mid 3	Tm
959	Tom Pop Low Mid 4	Tm
960	Tom Pop Low Mid 5	Tm
961	Tom Pop Low Mid 6	Tm
962	Tom Pop Low Mid 7	Tm
963	Tom Pop Low Mid 8	Tm
964	Tom Pop Low 1	Tm
965	Tom Pop Low 2	Tm
966	Tom Pop Low 3	Tm

#	Drum Sample	DF
967	Tom Pop Low 4	Tm
968	Tom Pop Low 5	Tm
969	Tom Pop Low 6	Tm
970	Tom Pop Low 7	Tm
971	Tom Pop Low 8	Tm
972	Tom Pop Floor Hi 1	Tm
973	Tom Pop Floor Hi 2	Tm
974	Tom Pop Floor Hi 3	Tm
975	Tom Pop Floor Hi 4	Tm
976	Tom Pop Floor Hi 5	Tm
977	Tom Pop Floor Hi 6	Tm
978	Tom Pop Floor Hi 7	Tm
979	Tom Pop Floor Hi 8	Tm
980	Tom Pop Floor Low 1	Tm
981	Tom Pop Floor Low 2	Tm
982	Tom Pop Floor Low 3	Tm
983	Tom Pop Floor Low 4	Tm
984	Tom Pop Floor Low 5	Tm
985	Tom Pop Floor Low 6	Tm
986	Tom Pop Floor Low 7	Tm
987	Tom Pop Floor Low 8	Tm
988	Tom Rock Hi 1	Tm
989	Tom Rock Hi 2	Tm
990	Tom Rock Hi 3	Tm
991	Tom Rock Hi 4	Tm
992	Tom Rock Hi 5	Tm
993	Tom Rock Hi 6	Tm
994	Tom Rock Hi 7	Tm
995	Tom Rock Hi 8	Tm
996	Tom Rock Hi Mid 1	Tm
997	Tom Rock Hi Mid 2	Tm
998	Tom Rock Hi Mid 3	Tm
999	Tom Rock Hi Mid 4	Tm
1000	Tom Rock Hi Mid 5	Tm
1001	Tom Rock Hi Mid 6	Tm
1002	Tom Rock Hi Mid 7	Tm
1003	Tom Rock Hi Mid 8	Tm
1004	Tom Rock Low Mid 1	Tm
1005	Tom Rock Low Mid 2	Tm
1006	Tom Rock Low Mid 3	Tm
1007	Tom Rock Low Mid 4	Tm
1008	Tom Rock Low Mid 5	Tm
1009	Tom Rock Low Mid 6	Tm
1010	Tom Rock Low Mid 7	Tm
1011	Tom Rock Low Mid 8	Tm
1012	Tom Rock Low 1	Tm
1013	Tom Rock Low 2	Tm
1014	Tom Rock Low 3	Tm
1015	Tom Rock Low 4	Tm
1016	Tom Rock Low 5	Tm

#	Drum Sample	DF
1017	Tom Rock Low 6	Tm
1018	Tom Rock Low 7	Tm
1019	Tom Rock Low 8	Tm
1020	Tom Rock Floor Hi 1	Tm
1021	Tom Rock Floor Hi 2	Tm
1022	Tom Rock Floor Hi 3	Tm
1023	Tom Rock Floor Hi 4	Tm
1024	Tom Rock Floor Hi 5	Tm
1025	Tom Rock Floor Hi 6	Tm
1026	Tom Rock Floor Hi 7	Tm
1027	Tom Rock Floor Hi 8	Tm
1028	Tom Rock Floor Low 1	Tm
1029	Tom Rock Floor Low 2	Tm
1030	Tom Rock Floor Low 3	Tm
1031	Tom Rock Floor Low 4	Tm
1032	Tom Rock Floor Low 5	Tm
1033	Tom Rock Floor Low 6	Tm
1034	Tom Rock Floor Low 7	Tm
1035	Tom Rock Floor Low 8	Tm
1036	Tom D Hi p	Tm
1037	Tom D Hi mf	Tm
1038	Tom D Hi f	Tm
1039	Tom D Mid p	Tm
1040	Tom D Mid mf	Tm
1041	Tom D Mid f	Tm
1042	Tom D Low p	Tm
1043	Tom D Low mf	Tm
1044	Tom D Low f	Tm
1045	Tom D Floor p	Tm
1046	Tom D Floor mf	Tm
1047	Tom D Floor f	Tm
1048	Tom P Hi	Tm
1049	Tom P Mid	Tm
1050	Tom P Low	Tm
1051	Tom P Floor	Tm
1052	Tom R Vintage Hi	Tm
1053	Tom R Vintage Mid	Tm
1054	Tom R Vintage Floor	Tm
1055	Tom Vintage Room Hi	Tm
1056	Tom Vintage Room Mid	Tm
1057	Tom Vintage Room Low	Tm
1058	Tom1 Open Hi p	Tm
1059	Tom1 Open Hi p flam	Tm
1060	Tom1 Open Hi f	Tm
1061	Tom1 Open Hi f flam	Tm
1062	Tom1 Open Mid p	Tm
1063	Tom1 Open Mid p flam	Tm
1064	Tom1 Open Mid f	Tm
1065	Tom1 Open Mid f flam	Tm
1066	Tom1 Open Low p	Tm
1067	Tom1 Open Low p flam	Tm
1068	Tom1 Open Low f	Tm
1069	Tom1 Open Low f flam	Tm
1070	Tom1 Open Floor p	Tm
1071	Tom1 Open Floor p flam	Tm
1072	Tom1 Open Floor f	Tm
1073	Tom1 Open Floor f flam	Tm
1074	Tom2 Hi p	Tm
1075	Tom2 Hi f	Tm
1076	Tom2 Mid p	Tm
1077	Tom2 Mid f	Tm
1078	Tom2 Low p	Tm
1079	Tom2 Low f	Tm
1080	Tom2 Floor p	Tm
1081	Tom2 Floor f	Tm
1082	Tom3 Hi	Tm
1083	Tom3 Floor	Tm
1084	Tom4 Hi	Tm
1085	Tom4 Low	Tm
1086	Tom4 Floor	Tm
1087	Tom5 Hi	Tm
1088	Tom5 Low	Tm
1089	Tom6 Vintage Hi p	Tm
1090	Tom6 Vintage Hi mf	Tm
1091	Tom6 Vintage Hi f	Tm
1092	Tom6 Vintage Mid p	Tm
1093	Tom6 Vintage Mid mf	Tm
1094	Tom6 Vintage Mid f	Tm
1095	Tom6 Vintage Low p	Tm
1096	Tom6 Vintage Low mf	Tm
1097	Tom6 Vintage Low f	Tm
1098	Tom Jazz HW Hi 1	Tm
1099	Tom Jazz HW Hi 2	Tm
1100	Tom Jazz HW Hi 3	Tm
1101	Tom Jazz HW Hi 4	Tm
1102	Tom Jazz HW Hi 5	Tm
1103	Tom Jazz HW Low 1	Tm
1104	Tom Jazz HW Low 2	Tm
1105	Tom Jazz HW Low 3	Tm
1106	Tom Jazz HW Low 4	Tm
1107	Tom Jazz HW Low 5	Tm
1108	Tom Jazz HW Low 6	Tm
1109	Tom Jazz HW Low 7	Tm
1110	Tom Jazz HW Low 8	Tm
1111	Tom Jazz HW Floor 1	Tm
1112	Tom Jazz HW Floor 2	Tm
1113	Tom Jazz HW Floor 3	Tm
1114	Tom Jazz HW Floor 4	Tm
1115	Tom Jazz HW Floor 5	Tm
1116	Tom Jazz HW Floor 6	Tm
1117	Tom Jazz HW Floor 7	Tm
1118	Tom Jazz HW Floor 8	Tm
1119	Tom Jazz Hi center	Tm
1120	Tom Jazz Hi center GM	Tm
1121	Tom Jazz Hi edge	Tm
1122	Tom Jazz Hi rim	Tm
1123	Tom Jazz Low center	Tm
1124	Tom Jazz Low center GM	Tm
1125	Tom Jazz Low edge	Tm
1126	Tom Jazz Low rim	Tm
1127	Tom Jazz Hi	Tm
1128	Tom Jazz Floor	Tm
1129	Tom Brush Mt Hi 1	Tm
1130	Tom Brush Mt Hi 2	Tm
1131	Tom Brush Mt Hi 3	Tm
1132	Tom Brush Mt Hi 4	Tm
1133	Tom Brush Mt Hi 5	Tm
1134	Tom Brush Mt Hi 6	Tm
1135	Tom Brush Op Hi 1	Tm
1136	Tom Brush Op Hi 2	Tm
1137	Tom Brush Op Hi 3	Tm
1138	Tom Brush Op Hi 4	Tm
1139	Tom Brush Op Hi 5	Tm
1140	Tom Brush Op Hi 6	Tm
1141	Tom Brush Mt Low 1	Tm
1142	Tom Brush Mt Low 2	Tm
1143	Tom Brush Mt Low 3	Tm
1144	Tom Brush Mt Low 4	Tm
1145	Tom Brush Mt Low 5	Tm
1146	Tom Brush Mt Low 6	Tm
1147	Tom Brush Op Low 1	Tm
1148	Tom Brush Op Low 2	Tm
1149	Tom Brush Op Low 3	Tm
1150	Tom Brush Op Low 4	Tm
1151	Tom Brush Op Low 5	Tm
1152	Tom Brush Op Low 6	Tm
1153	Tom Brush1 (sd open)	Tm
1154	Tom Brush1 (sd close)	Tm
1155	Tom Brush2 (sd open)	Tm
1156	Tom Brush2 (sd close)	Tm
1157	Tom Brush3 Hi mf	Tm
1158	Tom Brush3 Hi f	Tm
1159	Tom Brush3 Hi f GM	Tm
1160	Tom Brush3 Mid mf	Tm
1161	Tom Brush3 Mid f	Tm
1162	Tom Brush3 Mid f GM	Tm
1163	Tom Brush3 Low mf	Tm
1164	Tom Brush3 Low f	Tm
1165	Tom Brush3 Low f GM	Tm
1166	Tom Brush4	Tm

#	Drum Sample	DF
1167	Tom Brush5 Amb Hi	Tm
1168	Tom Brush5 Amb Low	Tm
1169	Tom Processed	Tm
1170	E.Tom FM	Tm
1171	E.Tom Real	Tm
1172	HH Pop Z Cl 1	HH
1173	HH Pop Z Cl 2	HH
1174	HH Pop Z Cl 3	HH
1175	HH Pop Z Cl 4	HH
1176	HH Pop Z Cl 5	HH
1177	HH Pop Z Cl 6	HH
1178	HH Pop Z Cl 7	HH
1179	HH Pop Z Cl 8	HH
1180	HH Pop Z Op 1	HH
1181	HH Pop Z Op 2	HH
1182	HH Pop Z Op 3	HH
1183	HH Pop Z Op 4	HH
1184	HH Pop Z Op 5	HH
1185	HH Pop Z Op 6	HH
1186	HH Pop Z Op 7	HH
1187	HH Pop Z Op 8	HH
1188	HH Pop Z Ped 1	HH
1189	HH Pop Z Ped 2	HH
1190	HH Pop Z Ped 3	HH
1191	HH Pop Z Ped 4	HH
1192	HH Pop Z Ped 5	HH
1193	HH Pop Z Ped 6	HH
1194	HH Pop Z Ped 7	HH
1195	HH Pop Z Ped 8	HH
1196	HH Rock Cl 1	HH
1197	HH Rock Cl 2	HH
1198	HH Rock Cl 3	HH
1199	HH Rock Cl 4	HH
1200	HH Rock Cl 5	HH
1201	HH Rock Cl 6	HH
1202	HH Rock Cl 7	HH
1203	HH Rock Op 1	HH
1204	HH Rock Op 2	HH
1205	HH Rock Op 3	HH
1206	HH Rock Op 4	HH
1207	HH Rock Op 5	HH
1208	HH Rock Op 6	HH
1209	HH Rock Op 7	HH
1210	HH Rock HOp 1	HH
1211	HH Rock HOp 2	HH
1212	HH Rock HOp 3	HH
1213	HH Rock HOp 4	HH
1214	HH Rock HOp 5	HH
1215	HH Rock HOp 6	HH
1216	HH Rock HOp 7	HH
1217	HH Rock QOp 1	HH
1218	HH Rock QOp 2	HH
1219	HH Rock QOp 3	HH
1220	HH Rock QOp 4	HH
1221	HH Rock QOp 5	HH
1222	HH Rock QOp 6	HH
1223	HH Rock QOp 7	HH
1224	HH Rock Ped 1	HH
1225	HH Rock Ped 2	HH
1226	HH Rock Ped 3	HH
1227	HH Rock Ped 4	HH
1228	HH Rock Ped 5	HH
1229	HH Rock Ped 6	HH
1230	HH Rock Ped 7	HH
1231	HH Natural Cl p	HH
1232	HH Natural Cl mf	HH
1233	HH Natural Op1 p	HH
1234	HH Natural Op1 mf	HH
1235	HH Natural Op2 p	HH
1236	HH Natural Op2 mf	HH
1237	HH Natural Op3	HH
1238	HH Natural Op4	HH
1239	HH Natural pedal Cl	HH
1240	HH Natural pedal Op	HH
1241	HH Natural tip Cl p	HH
1242	HH Natural tip Cl mf	HH
1243	HH Natural tip Op1 p	HH
1244	HH Natural tip Op1 mf	HH
1245	HH Natural tip Op2 p	HH
1246	HH Natural tip Op2 mf	HH
1247	HH Natural tip Op3	HH
1248	HH Natural cup Op1	HH
1249	HH Natural cup Op2	HH
1250	HH Soul Cl p	HH
1251	HH Soul Cl mf	HH
1252	HH Soul Cl f	HH
1253	HH Soul Op p	HH
1254	HH Soul Op mf	HH
1255	HH Soul Op f	HH
1256	HH Vintage Cl p	HH
1257	HH Vintage Cl mf	HH
1258	HH Vintage Cl f	HH
1259	HH Vintage Op	HH
1260	HH Jazz Cl a	HH
1261	HH Jazz Cl b	HH
1262	HH Jazz Cl c	HH
1263	HH Jazz Op1 a	HH
1264	HH Jazz Op1 b	HH
1265	HH Jazz Op1 c	HH
1266	HH Jazz Op2 a	HH
1267	HH Jazz Op2 b	HH
1268	HH Jazz Op3	HH
1269	HH Jazz Op4	HH
1270	HH Jazz tip Cl a	HH
1271	HH Jazz tip Cl b	HH
1272	HH Jazz tip Cl c	HH
1273	HH Jazz tip Op1 a	HH
1274	HH Jazz tip Op1 b	HH
1275	HH Jazz tip Op1 c	HH
1276	HH Jazz tip Op2 a	HH
1277	HH Jazz tip Op2 b	HH
1278	HH Jazz tip Op3	HH
1279	HH Jazz ped Cl	HH
1280	HH Jazz ped Op	HH
1281	HH1 Closed pp	HH
1282	HH1 Closed p	HH
1283	HH1 Closed mf	HH
1284	HH1 Closed f	HH
1285	HH1 Open mp	HH
1286	HH1 Open mf	HH
1287	HH1 Foot mp	HH
1288	HH1 Foot mf	HH
1289	HH2 Closed pp	HH
1290	HH2 Closed p	HH
1291	HH2 Closed mp	HH
1292	HH2 Closed mf	HH
1293	HH2 Closed f	HH
1294	HH2 Closed ff	HH
1295	HH2 Open p	HH
1296	HH2 Open f	HH
1297	HH2 Foot p	HH
1298	HH2 Foot f	HH
1299	HH3 Closed1	HH
1300	HH3 Closed2	HH
1301	HH3 Open1	HH
1302	HH3 Open2	HH
1303	HH3 Sizzle	HH
1304	HH3 Foot	HH
1305	HH4 Closed1	HH
1306	HH4 Closed2	HH
1307	HH4 Open	HH
1308	HH4 Foot	HH
1309	HH4 Foot Open	HH
1310	HH Old TiteClose	HH
1311	HH Old Close1	HH
1312	HH Old Close2	HH
1313	HH Old Open1	HH
1314	HH Old Open2	HH
1315	HH Brush Nat Cl 1	HH
1316	HH Brush Nat Cl 2	HH

#	Drum Sample	DF
1317	HH Brush Nat Cl 3	HH
1318	HH Brush Nat Cl 4	HH
1319	HH Brush Nat Cl 5	HH
1320	HH Brush Nat Cl 6	HH
1321	HH Brush Nat Op a 1	HH
1322	HH Brush Nat Op a 2	HH
1323	HH Brush Nat Op a 3	HH
1324	HH Brush Nat Op a 4	HH
1325	HH Brush Nat Op a 5	HH
1326	HH Brush Nat Op a 6	HH
1327	HH Brush Nat Op b 1	HH
1328	HH Brush Nat Op b 2	HH
1329	HH Brush Nat Op b 3	HH
1330	HH Brush Nat Op b 4	HH
1331	HH Brush Nat Op b 5	HH
1332	HH Brush Nat Op b 6	HH
1333	HH Brush Nat Op c 1	HH
1334	HH Brush Nat Op c 2	HH
1335	HH Brush Nat Op c 3	HH
1336	HH Brush Nat Op c 4	HH
1337	HH Brush Nat Op c 5	HH
1338	HH Brush Nat Op c 6	HH
1339	HH Brush Nat Op d 1	HH
1340	HH Brush Nat Op d 2	HH
1341	HH Brush Nat Op d 3	HH
1342	HH Brush Nat Op d 4	HH
1343	HH Brush Nat Op d 5	HH
1344	HH Brush Nat Op d 6	HH
1345	HH Ped Nat Cl 1	HH
1346	HH Ped Nat Cl 2	HH
1347	HH Ped Nat Cl 3	HH
1348	HH Ped Nat Cl 4	HH
1349	HH Ped Nat Cl 5	HH
1350	HH Ped Nat Op 1	HH
1351	HH Ped Nat Op 2	HH
1352	HH Ped Nat Op 3	HH
1353	HH Ped Nat Op 4	HH
1354	HH Ped Nat Op 5	HH
1355	HH Brush Cl 1	HH
1356	HH Brush Cl 2	HH
1357	HH Brush Cl 3	HH
1358	HH Brush Op 1	HH
1359	HH Brush Op 2	HH
1360	HH Brush Op 3	HH
1361	HH Brush Op 4	HH
1362	HH1 MS20 Cl 1	HH
1363	HH1 MS20 Cl 2	HH
1364	HH1 MS20 Cl 3	HH
1365	HH1 MS20 Cl 4	HH
1366	HH1 MS20 Cl 5	HH

#	Drum Sample	DF
1367	HH1 MS20 Cl 6	HH
1368	HH1 MS20 Op 1	HH
1369	HH1 MS20 Op 2	HH
1370	HH1 MS20 Op 3	HH
1371	HH1 MS20 Op 4	HH
1372	HH1 MS20 Op 5	HH
1373	HH2 MS20 Cl 1	HH
1374	HH2 MS20 Cl 2	HH
1375	HH2 MS20 Cl 3	HH
1376	HH2 MS20 Cl 4	HH
1377	HH2 MS20 Cl 5	HH
1378	HH2 MS20 Cl 6	HH
1379	HH2 MS20 Op 4	HH
1380	HH2 MS20 Op 5	HH
1381	HH House Open1	HH
1382	HH House Open2	HH
1383	HH Hip	HH
1384	HH Alpo Close	HH
1385	HH Dance1	HH
1386	HH Dance2	HH
1387	HH Syn. Closed	HH
1388	HH Syn. Open	HH
1389	Ride T20 1 S 1	Cy
1390	Ride T20 2 S 1	Cy
1391	Ride T20 3 S 1	Cy
1392	Ride T20 4 S 1	Cy
1393	Ride T20 1 S 2	Cy
1394	Ride T20 2 S 2	Cy
1395	Ride T20 3 S 2	Cy
1396	Ride T20 4 S 2	Cy
1397	Ride T20 1 S 3	Cy
1398	Ride T20 2 S 3	Cy
1399	Ride T20 3 S 3	Cy
1400	Ride T20 4 S 3	Cy
1401	Ride T20 1 S 4	Cy
1402	Ride T20 2 S 4	Cy
1403	Ride T20 3 S 4	Cy
1404	Ride T20 4 S 4	Cy
1405	Ride T20 1 S 5	Cy
1406	Ride T20 2 S 5	Cy
1407	Ride T20 3 S 5	Cy
1408	Ride T20 4 S 5	Cy
1409	Ride T20 Cup 1	Cy
1410	Ride T20 Cup 2	Cy
1411	Ride T20 Cup 3	Cy
1412	Ride T20 Cup 4	Cy
1413	Ride Pop1 1	Cy
1414	Ride Pop1 2	Cy
1415	Ride Pop1 3	Cy
1416	Ride Pop1 4	Cy

#	Drum Sample	DF
1417	Ride Pop1 5	Cy
1418	Ride Pop1 6	Cy
1419	Ride Pop1 7	Cy
1420	Ride Pop1 8	Cy
1421	Ride Pop2 1	Cy
1422	Ride Pop2 2	Cy
1423	Ride Pop2 3	Cy
1424	Ride Pop2 4	Cy
1425	Ride Pop2 5	Cy
1426	Ride Pop2 6	Cy
1427	Ride Pop2 7	Cy
1428	Ride Pop2 8	Cy
1429	Ride Pop Bell 1	Cy
1430	Ride Pop Bell 2	Cy
1431	Ride Pop Bell 3	Cy
1432	Ride Pop Bell 4	Cy
1433	Ride Pop Bell 5	Cy
1434	Ride Pop Bell 6	Cy
1435	Ride Pop Bell 7	Cy
1436	Ride Pop Bell 8	Cy
1437	Ride Rock1 1	Cy
1438	Ride Rock1 2	Cy
1439	Ride Rock1 3	Cy
1440	Ride Rock2 1	Cy
1441	Ride Rock2 2	Cy
1442	Ride Rock2 3	Cy
1443	Ride Rock Bell 1	Cy
1444	Ride Rock Bell 2	Cy
1445	Ride Rock Bell 3	Cy
1446	Ride Z20 edge1	Cy
1447	Ride Z20 edge2	Cy
1448	Ride Z20 edge3	Cy
1449	Ride Z20 edge4	Cy
1450	Ride Z20 edge5	Cy
1451	Ride Z20 edge6	Cy
1452	Ride Z20 cup1	Cy
1453	Ride Z20 cup2	Cy
1454	Ride Z20 cup3	Cy
1455	Ride 20' mp1	Cy
1456	Ride 20' mp2	Cy
1457	Ride 20' mf1	Cy
1458	Ride 20' mf2	Cy
1459	Ride Edge1	Cy
1460	Ride Edge2	Cy
1461	Ride Cup	Cy
1462	Ride Jazz	Cy
1463	Ride Z22 Rivet 1 S1	Cy
1464	Ride Z22 Rivet 2 S1	Cy
1465	Ride Z22 Rivet 3 S1	Cy
1466	Ride Z22 Rivet 4 S1	Cy

#	Drum Sample	DF
1467	Ride Z22 Rivet 1 S2	Cy
1468	Ride Z22 Rivet 2 S2	Cy
1469	Ride Z22 Rivet 3 S2	Cy
1470	Ride Z22 Rivet 4 S2	Cy
1471	Ride Z22 Rivet 1 S3	Cy
1472	Ride Z22 Rivet 2 S3	Cy
1473	Ride Z22 Rivet 3 S3	Cy
1474	Ride Z22 Rivet 4 S3	Cy
1475	Ride Z22 Rivet Cup 1	Cy
1476	Ride Z22 Rivet Cup 2	Cy
1477	Ride Z22 Rivet Cup 3	Cy
1478	Ride Z22 Rivet Cup 4	Cy
1479	Ride Rivet	Cy
1480	Ride Rivet Amb	Cy
1481	Ride Brush1	Cy
1482	Ride Brush2	Cy
1483	Ride Brush3	Cy
1484	Ride Brush Nat 1 1	Cy
1485	Ride Brush Nat 1 2	Cy
1486	Ride Brush Nat 1 3	Cy
1487	Ride Brush Nat 2 1	Cy
1488	Ride Brush Nat 2 2	Cy
1489	Ride Brush Nat 2 3	Cy
1490	Ride Brush Nat Cup 1	Cy
1491	Ride Brush Nat Cup 2	Cy
1492	Ride Brush Nat Cup 3	Cy
1493	Ride Z Brush Edge 1	Cy
1494	Ride Z Brush Edge 2	Cy
1495	Ride Z Brush Cup	Cy
1496	Crash Pop 1 1	Cy
1497	Crash Pop 1 2	Cy
1498	Crash Pop 1 3	Cy
1499	Crash Pop 1 4	Cy
1500	Crash Pop 1 5	Cy
1501	Crash Pop 1 6	Cy
1502	Crash Pop 1 7	Cy
1503	Crash Pop 1 8	Cy
1504	Crash Pop 2 1	Cy
1505	Crash Pop 2 2	Cy
1506	Crash Pop 2 3	Cy
1507	Crash Pop 2 4	Cy
1508	Crash Pop 2 5	Cy
1509	Crash Pop 2 6	Cy
1510	Crash Pop 2 7	Cy
1511	Crash Pop 2 8	Cy
1512	Crash Rock 1 1	Cy
1513	Crash Rock 1 2	Cy
1514	Crash Rock 1 3	Cy
1515	Crash Rock 2 1	Cy
1516	Crash Rock 2 2	Cy

#	Drum Sample	DF
1517	Crash Rock 2 3	Cy
1518	Crash 15' edge 1	Cy
1519	Crash 15' edge 2	Cy
1520	Crash 17' edge 1	Cy
1521	Crash 17' edge 2	Cy
1522	Crash 19' open 1	Cy
1523	Crash 19' open 2	Cy
1524	Crash T20 1	Cy
1525	Crash T20 2	Cy
1526	Crash T20 3	Cy
1527	Crash T20 4	Cy
1528	Crash Z 20	Cy
1529	Crash 1	Cy
1530	Crash 2	Cy
1531	Crash Z22 Rivet 1 A1	Cy
1532	Crash Z22 Rivet 2 A1	Cy
1533	Crash Z22 Rivet 3 A1	Cy
1534	Crash Z22 Rivet 4 A1	Cy
1535	Crash Brush 1 1	Cy
1536	Crash Brush 1 2	Cy
1537	Crash Brush 1 3	Cy
1538	Crash Brush 2 1	Cy
1539	Crash Brush 2 2	Cy
1540	Crash Reverse	Cy
1541	Reverse Cymbal	Cy
1542	Crash Dance 99	Cy
1543	Crash DDD-1	Cy
1544	Splash Pop 1	Cy
1545	Splash Pop 2	Cy
1546	Splash Pop 3	Cy
1547	Splash Pop 4	Cy
1548	Splash Pop 5	Cy
1549	Splash Pop 6	Cy
1550	Splash Pop 7	Cy
1551	Splash Pop 8	Cy
1552	Splash Rock 1	Cy
1553	Splash Rock 2	Cy
1554	Splash Rock 3	Cy
1555	Splash Rock 4	Cy
1556	Splash U11 1	Cy
1557	Splash U11 2	Cy
1558	Splash U11 3	Cy
1559	Splash U11 4	Cy
1560	Splash 8' edge1	Cy
1561	Splash 8' edge2	Cy
1562	Splash	Cy
1563	Chinese Pop 1	Cy
1564	Chinese Pop 2	Cy
1565	Chinese Pop 3	Cy
1566	Chinese Pop 4	Cy

#	Drum Sample	DF
1567	Chinese Pop 5	Cy
1568	Chinese Pop 6	Cy
1569	Chinese Pop 7	Cy
1570	Chinese Pop 8	Cy
1571	China Rock Cymb 1	Cy
1572	China Rock Cymb 2	Cy
1573	China Rock Cymb 3	Cy
1574	China	Cy
1575	Orchestra Cymbal	Cy
1576	Finger Snaps	LP
1577	Finger Snap	LP
1578	Hand Claps 1	LP
1579	Hand Claps 2	LP
1580	Hand Claps 3	LP
1581	Hand Claps 4	LP
1582	Hand Claps 5	LP
1583	Claps Natural 1a	LP
1584	Claps Natural 1b	LP
1585	Claps Natural 1c	LP
1586	Claps Natural 1d	LP
1587	Claps Natural 2a	LP
1588	Claps Natural 2b	LP
1589	Claps Natural 2c	LP
1590	Claps Natural 2d	LP
1591	Claps Natural 2e	LP
1592	Claps Natural 3a	LP
1593	Claps Natural 3b	LP
1594	Claps Natural 3c	LP
1595	Claps Natural 3d	LP
1596	Claps Natural 3e	LP
1597	Claps Natural 3f	LP
1598	Claps Natural 3g	LP
1599	Claps Natural 3h	LP
1600	Claps1	LP
1601	Claps2	LP
1602	Claps3	LP
1603	Claps4	LP
1604	Claps Ensemble 1	LP
1605	Claps Ensemble 2	LP
1606	Claps Ensemble 3	LP
1607	Claps Ensemble 4	LP
1608	Claps Analog	LP
1609	Dance Claps1	LP
1610	Dance Claps2	LP
1611	Dance Claps3	LP
1612	Dance Claps4	LP
1613	Dance Claps5	LP
1614	Dance Claps6	LP
1615	Dance Conga1 Lo-Open	LP
1616	Dance Conga1 Hi-Open	LP

#	Drum Sample	DF
1617	Dance Tambourine	HP
1618	Electric Bongo	LP
1619	Syn. Bongo Hi	LP
1620	Syn. Bongo Low	LP
1621	Syn. Castanet	LP
1622	Syn. Shaker	HP
1623	Syn. Noise	SFX
1624	Syn. FX1	SFX
1625	Syn. FX2	SFX
1626	Syn. FX3	SFX
1627	Syn. FX4	SFX
1628	Syn. FX5	SFX
1629	Syn. Perc. Ahh	SFX
1630	Boom	SFX
1631	Zap1	SFX
1632	Zap2	SFX
1633	Vinyl Hit	SFX
1634	DJ Vinyl Sliced 01	SFX
1635	DJ Vinyl Sliced 02	SFX
1636	DJ Vinyl Sliced 03	SFX
1637	DJ Vinyl Sliced 04	SFX
1638	DJ Vinyl Sliced 05	SFX
1639	DJ Vinyl Sliced 06	SFX
1640	DJ Vinyl Sliced 07	SFX
1641	DJ Vinyl Sliced 08	SFX
1642	DJ Vinyl Sliced 09	SFX
1643	DJ Vinyl Sliced 10	SFX
1644	DJ Vinyl Sliced 11	SFX
1645	DJ Vinyl Sliced 12	SFX
1646	DJ Vinyl Sliced 13	SFX
1647	DJ Vinyl Sliced 14	SFX
1648	DJ Vinyl Sliced 15	SFX
1649	DJ Vinyl Sliced 16	SFX
1650	DJ Vinyl Sliced 17	SFX
1651	DJ Vinyl Sliced 18	SFX
1652	DJ Vinyl Sliced 19	SFX
1653	DJ Vinyl Sliced 20	SFX
1654	DJ Vinyl Sliced 21	SFX
1655	DJ Vinyl Sliced 22	SFX
1656	DJ Vinyl Sliced 23	SFX
1657	DJ Vinyl Sliced 24	SFX
1658	DJ Scratch1	SFX
1659	DJ Scratch2	SFX
1660	DJ Scratch3	SFX
1661	DJ Scratch4	SFX
1662	DJ Scratch5	SFX
1663	DJ Scratch6	SFX
1664	DJ Hit Rub	SFX
1665	DJ Vocal Rub1	SFX
1666	DJ Vocal Rub2	SFX
1667	DJ BD Rub	SFX
1668	DJ SD Rub	SFX
1669	Guiro Long Nat p	LP
1670	Guiro Long Nat f	LP
1671	Guiro Long	LP
1672	Guiro Short Nat p	LP
1673	Guiro Short Nat f	LP
1674	Guiro Short	LP
1675	Vibraslap	HP
1676	Vibraslap Amb	HP
1677	Long Whistle	HP
1678	Short Whistle	HP
1679	Samba Whistle	HP
1680	Samba Whistle Lp	HP
1681	Cuica Open 1	LP
1682	Cuica Open 2	LP
1683	Cuica Open 3	LP
1684	Cuica Mute 1	LP
1685	Cuica Mute 2	LP
1686	Cuica Hi	LP
1687	Cuica Lo	LP
1688	Surdo Open	LP
1689	Surdo Mute	LP
1690	Surdo Open GM	LP
1691	Surdo Mute GM	LP
1692	Tumba Open1 mf	LP
1693	Tumba Open1 f	LP
1694	Tumba Open2 mf	LP
1695	Tumba Open2 f	LP
1696	Tumba Open Flam	LP
1697	Tumba Glissando	LP
1698	Tumba Basstone	LP
1699	Tumba O.Slap Flam mf	LP
1700	Tumba O.Slap Flam f	LP
1701	Tumba Muffled	LP
1702	Low Conga 1	LP
1703	Low Conga 2	LP
1704	Low Conga 3	LP
1705	Low Conga 4	LP
1706	Low Conga 5	LP
1707	Conga1 Lo Basstone	LP
1708	Conga1 Lo Open mf	LP
1709	Conga1 Lo Open Slap	LP
1710	Conga1 Lo Glissando	LP
1711	Conga1 Lo Muffled	LP
1712	Conga1 Lo Closed	LP
1713	Conga1 Lo Closed Slap	LP
1714	Conga1 Lo Heel	LP
1715	Conga1 Lo Toe	LP
1716	Open Hi Conga 1	LP
1717	Open Hi Conga 2	LP
1718	Open Hi Conga 3	LP
1719	Open Hi Conga 4	LP
1720	Mute Hi Conga 1	LP
1721	Mute Hi Conga 2	LP
1722	Mute Hi Conga 3	LP
1723	Conga1 Hi Basstone mf	LP
1724	Conga1 Hi Basstone f	LP
1725	Conga1 Hi Open mf	LP
1726	Conga1 Hi Open Slap	LP
1727	Conga1 Hi Muffled	LP
1728	Conga1 Hi Closed	LP
1729	Conga1 Hi Closed Slap	LP
1730	Conga1 Hi Heel	LP
1731	Conga1 Hi Toe	LP
1732	Conga2 Lo Open	LP
1733	Conga2 Lo Mt Slap	LP
1734	Conga2 Lo Slap	LP
1735	Conga2 Hi Open	LP
1736	Conga2 Hi Mute	LP
1737	Conga2 Hi Mt Slap	LP
1738	Conga2 Hi Slap1	LP
1739	Conga2 Hi Slap2	LP
1740	Conga2 Heel	LP
1741	Conga2 Toe	LP
1742	Quinto1 Open	LP
1743	Quinto1 Closed	LP
1744	Quinto1 Closed Slap	LP
1745	Quinto1 Toe	LP
1746	Quinto2 Basstone	LP
1747	Quinto2 Open mp	LP
1748	Quinto2 Open Flam	LP
1749	Quinto2 Open Slap	LP
1750	Quinto2 Muffled	LP
1751	Quinto2 C.Slap Flam p	LP
1752	Quinto2 C.Slap Flam f	LP
1753	Quinto2 Heel	LP
1754	Low Bongo 1	LP
1755	Low Bongo 2	LP
1756	Low Bongo 3	LP
1757	Hi Bongo 1	LP
1758	Hi Bongo 2	LP
1759	Hi Bongo 3	LP
1760	Bongo1 Lo Muffled mp	LP
1761	Bongo1 Lo Muffled f	LP
1762	Bongo1 Lo Closed	LP
1763	Bongo1 Lo Flam	LP
1764	Bongo1 Lo MuffledFlam	LP
1765	Bongo1 Lo Stick	LP
1766	Bongo1 Lo StickEdge mf	LP

#	Drum Sample	DF
1767	Bongo1 Lo StickEdge f	LP
1768	Bongo1 Lo StickBounce	LP
1769	Bongo1 Lo Fingernail	LP
1770	Bongo1 Lo Cuptone	LP
1771	Bongo1 Lo Slap	LP
1772	Bongo1 Hi Open mf	LP
1773	Bongo1 Hi Open f	LP
1774	Bongo1 Hi Pops	LP
1775	Bongo1 Hi Hightone	LP
1776	Bongo1 Hi OpenFlam	LP
1777	Bongo1 Hi Fingernail	LP
1778	Bongo1 Hi Stick	LP
1779	Bongo1 Hi StickEdge mf	LP
1780	Bongo1 Hi StickEdge f	LP
1781	Bongo1 Hi StickBounce	LP
1782	Bongo1 Hi Cuptone	LP
1783	Bongo1 Hi Slap	LP
1784	Bongo2 Lo Open a	LP
1785	Bongo2 Lo Open b	LP
1786	Bongo2 Lo Mute	LP
1787	Bongo2 Hi Open a	LP
1788	Bongo2 Hi Open b	LP
1789	Bongo2 Hi Muffled	LP
1790	Bongo2 Hi Slap	LP
1791	Bongo2 Lo Heel	LP
1792	Bongo2 Lo Muffled	LP
1793	Bongo3 Lo Open	LP
1794	Bongo3 Lo Slap	LP
1795	Bongo3 Lo Stick	LP
1796	Bongo3 Hi Open	LP
1797	Bongo3 Hi Slap	LP
1798	Bongo3 Hi Stick1	LP
1799	Bongo3 Hi Stick2	LP
1800	Okonkolo Boca Open mp	LP
1801	Okonkolo Boca Open mf	LP
1802	Okonkolo Boca Open f	LP
1803	Okonkolo Boca Open ff	LP
1804	Okonkolo Cha Open p	LP
1805	Okonkolo Cha Open mf	LP
1806	Okonkolo Cha Open f	LP
1807	Okonkolo Cha Open ff	LP
1808	Okonkolo Cha Slap p	LP
1809	Okonkolo Cha Slap mf	LP
1810	Okonkolo Cha Slap f	LP
1811	Baya Open	LP
1812	Baya Ghe	LP
1813	Baya GheUp a	LP
1814	Baya GheUp b	LP
1815	Baya KaPalm	LP
1816	Baya KaToe a	LP
1817	Baya KaToe b	LP
1818	Baya Nail a	LP
1819	Baya Nail b	LP
1820	Baya Nail c	LP
1821	Baya Ge	LP
1822	Baya Up	LP
1823	Baya UpDown a	LP
1824	Baya UpDown b	LP
1825	Baya Mute1	LP
1826	Baya Mute2	LP
1827	Baya Mute3	LP
1828	Tabla1 Na	LP
1829	Tabla1 Open	LP
1830	Tabla1 Tin	LP
1831	Tabla1 Mute1	LP
1832	Tabla1 Mute2	LP
1833	Tabla1 Mute3	LP
1834	Tabla2 Tin a	LP
1835	Tabla2 Tin b	LP
1836	Tabla2 Na a	LP
1837	Tabla2 Na b	LP
1838	Tabla2 Na c	LP
1839	Tabla2 Tun a	LP
1840	Tabla2 Tun b	LP
1841	Tabla2 Tele a	LP
1842	Tabla2 Tele b	LP
1843	Tabla2 Tele c	LP
1844	Tabla2 Ti a	LP
1845	Tabla2 Ti b	LP
1846	Tabla2 Ti c	LP
1847	Tabla2 Tera	LP
1848	Tsuzumi	LP
1849	Taiko Open	LP
1850	Taiko Rim	LP
1851	Low Timbale 1	LP
1852	Low Timbale 2	LP
1853	Low Timbale 3	LP
1854	Low Timbale 4	LP
1855	Low Timbale 5	LP
1856	Timbales1 Lo Op mp	LP
1857	Timbales1 Lo Op mf	LP
1858	Timbales1 Lo Op mf GM	LP
1859	Timbales1 Lo Edge mf	LP
1860	Timbales1 Lo Edge f	LP
1861	Timbales1 Lo RimShot	LP
1862	Timbales1 Lo Abanico	LP
1863	Timbales1 Lo Roll	LP
1864	Timbales1 Lo Mute mf	LP
1865	Timbales1 Lo Mute f	LP
1866	Timbales1 Lo Paila mf	HP
1867	Timbales1 Lo Paila f	HP
1868	High Timbale 1	LP
1869	High Timbale 2	LP
1870	High Timbale 3	LP
1871	High Timbale 4	LP
1872	High Timbale 5	LP
1873	Timbales1 Hi Open	LP
1874	Timbales1 Hi Edge	LP
1875	Timbales1 Hi Edge GM	LP
1876	Timbales1 Hi Rim p	LP
1877	Timbales1 Hi Rim mf	LP
1878	Timbales1 Hi Rim f	LP
1879	Timbales1 Hi Abanico1	LP
1880	Timbales1 Hi Abanico2	LP
1881	Timbales1 Hi Mute	LP
1882	Timbales1 Hi Paila mf	HP
1883	Timbales1 Hi Paila f	HP
1884	Timbales2 Lo Open	LP
1885	Timbales2 Lo Mute	LP
1886	Timbales2 Lo Rim	LP
1887	Timbales2 Hi Edge	LP
1888	Timbales2 Hi Rim1	LP
1889	Timbales2 Hi Rim2	LP
1890	Timbales2 Paila	HP
1891	Cowbell Amb	HP
1892	Cowbell1	HP
1893	Cowbell2	HP
1894	Cowbell3	HP
1895	Cowbell4 Open	HP
1896	Cowbell4 Mute	HP
1897	Cowbell5 Open a	HP
1898	Cowbell5 Open b	HP
1899	Cowbell5 Mute	HP
1900	Cowbell6	HP
1901	Cowbell7-Open	HP
1902	Cowbell7-Mute	HP
1903	Cowbell Rock 1	HP
1904	Cowbell Rock 2	HP
1905	Cowbell Rock 3	HP
1906	Cowbell Rock 4	HP
1907	Hi Agogo	HP
1908	Low Agogo	HP
1909	Agogo Bell	HP
1910	Chacha Bell	HP
1911	Mambo Bell	HP
1912	Recoreco short1	HP
1913	Recoreco short2	HP
1914	Recoreco short3	HP
1915	Recoreco long	HP
1916	Open Triangle p	HP

#	Drum Sample	DF
1917	Open Triangle f	HP
1918	Triangle1 Open	HP
1919	Triangle2 Open Lp	HP
1920	Triangle2 Closed c	HP
1921	Mute Triangle p	HP
1922	Mute Triangle f	HP
1923	Triangle1 Mute	HP
1924	Sleigh Bell	HP
1925	Rap Sleigh Bell	HP
1926	Jingle Bell Amb	HP
1927	Jingle Bell	HP
1928	Bells Open	HP
1929	Finger Cymbal	HP
1930	Marc Tree	HP
1931	Marc Tree GM	HP
1932	Marc TreeLP	HP
1933	Marc Tree Amb	HP
1934	Rainstick	SFX
1935	Flexatone	HP
1936	Chinese Gong	Cy
1937	Claves p	LP
1938	Claves f	LP
1939	Claves1 Lo a	LP
1940	Claves1 Lo b	LP
1941	Claves1 Hi a	LP
1942	Claves1 Hi b	LP
1943	Claves2	LP
1944	Low Wood Block p	LP
1945	Low Wood Block f	LP
1946	Hi Wood Block p	LP
1947	Hi Wood Block f	LP
1948	Wood Block 1 a	LP
1949	Wood Block 1 b	LP
1950	Wood Block 2 a	LP
1951	Wood Block 2 b	LP
1952	Wood Block 3 a	LP
1953	Wood Block 3 b	LP
1954	Wood Block 4 a	LP
1955	Wood Block 4 b	LP
1956	Wood Block 5 a	LP
1957	Wood Block 5 b	LP
1958	Wood Block 6 a	LP
1959	Wood Block 6 b	LP
1960	Wood Block 7	LP
1961	Wood Block 8	LP
1962	Castanet Amb	LP
1963	Castanet 1 a	LP
1964	Castanet 1 b	LP
1965	Castanet 1 c	LP
1966	Castanet 2	LP

#	Drum Sample	DF
1967	Castanet Single	LP
1968	Castanet Single GM	LP
1969	Castanet Double	LP
1970	Cabasa Amb 1	HP
1971	Cabasa Amb 2	HP
1972	Cabasa Amb 3	HP
1973	Cabasa 1 L a Down	HP
1974	Cabasa 1 L a Up	HP
1975	Cabasa 1 L b Down	HP
1976	Cabasa 1 L b Up	HP
1977	Cabasa 1 S a Down	HP
1978	Cabasa 1 S a Up	HP
1979	Cabasa 1 S b Down	HP
1980	Cabasa 1 S b up	HP
1981	Cabasa 2 L Stack b	HP
1982	Cabasa 2 L Stack a	HP
1983	Cabasa 2 L Roll	HP
1984	Cabasa 2 S Stack a	HP
1985	Cabasa 2 S Stack b	HP
1986	Cabasa 2 S Roll	HP
1987	Cabasa 3 WS	HP
1988	Cabasa 3 Up	HP
1989	Cabasa 3 Down	HP
1990	Cabasa 3 Tap	HP
1991	Caxixi1 a	HP
1992	Caxixi1 b	HP
1993	Caxixi1 c	HP
1994	Caxixi2 a	HP
1995	Caxixi2 b	HP
1996	Caxixi2 c	HP
1997	Caxixi3 Hard	HP
1998	Caxixi3 Soft	HP
1999	Shaker Amb	HP
2000	Shaker1 PuE_Sh a	HP
2001	Shaker1 PuE_Sh b	HP
2002	Shaker1 Pull a	HP
2003	Shaker1 Pull b	HP
2004	Shaker1 Accent a	HP
2005	Shaker1 Accent b	HP
2006	Shaker1 Slow a	HP
2007	Shaker1 Slow b	HP
2008	Shaker1 Slow c	HP
2009	Shaker1 Roll a	HP
2010	Shaker1 Roll b	HP
2011	Shaker1 Roll c	HP
2012	Shaker2	HP
2013	Shaker3	HP
2014	Maracas Amb 1	HP
2015	Maracas Amb 2	HP
2016	Maracas Amb 3	HP

#	Drum Sample	DF
2017	Maracas Amb 4	HP
2018	Maracas Push	HP
2019	Maracas Pull	HP
2020	Dumbek a	LP
2021	Dumbek b	LP
2022	Dumbek c	LP
2023	Dumbek d	LP
2024	Dumbek e	LP
2025	Dumbek f	LP
2026	Dumbek g	LP
2027	Dumbek h	LP
2028	Dumbek i	LP
2029	Dumbek j	LP
2030	Dumbek k	LP
2031	Djembe L Basstone a	LP
2032	Djembe L Basstone b	LP
2033	Djembe L Basstone c	LP
2034	Djembe L Open	LP
2035	Djembe L Open Slap	LP
2036	Djembe L Closed Slap	LP
2037	Djembe S Basstone a	LP
2038	Djembe S Basstone b	LP
2039	Djembe S Basstone c	LP
2040	Djembe Open	LP
2041	Djembe Mute	LP
2042	Djembe Slap	LP
2043	Djembe S Open	LP
2044	Djembe S Open Slap a	LP
2045	Djembe S Open Slap b	LP
2046	Djembe S Closed Slap a	LP
2047	Djembe S Closed Slap b	LP
2048	Djembe S Closed Slap c	LP
2049	Djembe Bass	LP
2050	Udu Open a	LP
2051	Udu Open b	LP
2052	Udu Open c	LP
2053	Udu Open d	LP
2054	Udu Slide a	HP
2055	Udu Slide b	HP
2056	Udu Half Open a	LP
2057	Udu Half Open b	LP
2058	Udu Half Open c	LP
2059	Udu Bell a	LP
2060	Udu Bell b	LP
2061	WD Brazillia1	SD
2062	WD Brazillia2	SD
2063	WD Ethno SD1	SD
2064	WD Ethno SD2	SD
2065	WD Ethno SD3	SD
2066	WD Ethno SD4	SD

#	Drum Sample	DF
2067	WD Ethno SD5	SD
2068	WD Ethno SD6	SD
2069	WD Kangaroo1	SFX
2070	WD Kangaroo2	SFX
2071	WD Kangaroo3	SFX
2072	WD Kangaroo4	SFX
2073	WD Kangaroo5	SFX
2074	WD Kangaroo6	SFX
2075	WD Kangaroo7	SFX
2076	WD Kangaroo8	SFX
2077	Tambourine Push	HP
2078	Tambourine Pull	HP
2079	Tambourine Acc1 A	HP
2080	Tambourine Acc1 B	HP
2081	Tambourine Acc2	HP
2082	Tambourine Mute1	LP
2083	Tambourine Mute2	LP
2084	Tambourine Open	LP
2085	Tambourine Nat 1	HP
2086	Tambourine Nat 2	HP
2087	Tambourine Nat 3	HP
2088	Tambourine Nat 4	HP
2089	Tambourine Nat 5	HP
2090	Tambourine Rock 1	HP
2091	Tambourine Rock 2	HP
2092	Tambourine Rock 3	HP
2093	Tambourine Rock 4	HP
2094	M.E.1 Douf Rim Ak	LP
2095	M.E.1 Douf Tek Ak1	LP
2096	M.E.1 Douf Tek Ak2	LP
2097	M.E.1 Pand Open	LP
2098	M.E.1 Pand Pattern1	LP
2099	M.E.1 Pand Pattern2	LP
2100	M.E.1 Pand Pattern3	LP
2101	M.E.1 Pand Pattern4	LP
2102	M.E.1 Rek Dom Ak	HP
2103	M.E.1 Rek Jingle	HP
2104	M.E.1 Rik1	LP
2105	M.E.1 Rik2	LP
2106	M.E.1 Rik3	LP
2107	M.E.1 Sagat Half Open	HP
2108	M.E.1 Sagat Close	HP
2109	M.E.1 Surdo L Open	LP
2110	M.E.1 Surdo L Mute	LP
2111	M.E.1 Tabla Medium	LP
2112	M.E.1 Tabla Dom	LP
2113	M.E.1 Tabla Flam	LP
2114	M.E.1 Tabla Rim	LP
2115	M.E.1 Tabla Tak	LP
2116	M.E.1 Timbales	HP

#	Drum Sample	DF
2117	M.E.1 Udu f Open	LP
2118	M.E.1 Alkis	LP
2119	M.E.1 Bandir Open	LP
2120	M.E.1 Bandir Closed	LP
2121	M.E.1 Bongo Roll	LP
2122	M.E.1 Darbuka1 Tek1	LP
2123	M.E.1 Darbuka1 Tek2	LP
2124	M.E.1 Darbuka1 Open	LP
2125	M.E.1 Darbuka1 Closed	LP
2126	M.E.1 Darbuka2	LP
2127	M.E.1 Darbuka3	LP
2128	M.E.1 Darbuka4	LP
2129	M.E.1 Darbuka5 D1	LP
2130	M.E.1 Darbuka5 D2	LP
2131	M.E.1 Darbuka5 D3	LP
2132	M.E.1 Darbuka6 Mute	LP
2133	M.E.1 Darbuka6 Open	LP
2134	M.E.1 Darbuka6 Rim	LP
2135	M.E.1 Darbuka6 Dom Ak	LP
2136	M.E.1 Davul	HP
2137	M.E.1 Hollo1	LP
2138	M.E.1 Hollo2	LP
2139	M.E.1 Kup1	LP
2140	M.E.1 Kup2	LP
2141	M.E.1 Ramazan Davul1	LP
2142	M.E.1 Ramazan Davul2	LP
2143	M.E.1 Ramazan Davul3	LP
2144	M.E.1 Tef1	HP
2145	M.E.1 Tef2	HP
2146	M.E.1 Tef3	HP
2147	M.E.2 BD Kick	BD
2148	M.E.2 SD	SD
2149	M.E.2 Asagum	LP
2150	M.E.2 Asmatek	LP
2151	M.E.2 Bendirgum	LP
2152	M.E.2 Bendirtek1	LP
2153	M.E.2 Bendirtek2	LP
2154	M.E.2 Dm1	LP
2155	M.E.2 Findik	LP
2156	M.E.2 Gum	LP
2157	M.E.2 Hollotokat	LP
2158	M.E.2 Islik1	SFX
2159	M.E.2 Islik2	SFX
2160	M.E.2 Kapalit	LP
2161	M.E.2 Kasik1	LP
2162	M.E.2 Kasik2	LP
2163	M.E.2 Kasik3	LP
2164	M.E.2 Kasik4	LP
2165	M.E.2 Kemik	LP
2166	M.E.2 Kenar1	LP

#	Drum Sample	DF
2167	M.E.2 Kenartek	LP
2168	M.E.2 Ramazangum	LP
2169	M.E.2 Ramazantek	LP
2170	M.E.2 Renk	LP
2171	M.E.2 Renkbir	LP
2172	M.E.2 Renkiki	LP
2173	M.E.2 Tefacik	LP
2174	M.E.2 Tefgum	LP
2175	M.E.2 Teftek1	LP
2176	M.E.2 Teftokat	LP
2177	M.E.2 Teftrill	LP
2178	M.E.2 Tefzil	LP
2179	M.E.2 Tek1	LP
2180	M.E.2 Tek2	LP
2181	M.E.2 Tekbir	LP
2182	M.E.2 Tokat	LP
2183	M.E.2 Toprgum	LP
2184	M.E.2 Toprtek1	LP
2185	M.E.2 Toprtek2	LP
2186	M.E.2 Toprtokat	LP
2187	M.E.2 TRILL1	LP
2188	M.E.2 Zil1	HP
2189	M.E.2 Zil2	HP
2190	M.E.2 Zil3	HP
2191	M.E.2 Zilgit	SFX
2192	Orchestra Hit	SFX
2193	Band Hit	SFX
2194	Impact Hit	SFX
2195	Metal Hit	SFX
2196	Yeah!	SFX
2197	Yeah! Solo	SFX
2198	Uhh	SFX
2199	Hit It	SFX
2200	Uhhhh Solo	SFX
2201	Comp Voice Noise	SFX
2202	Stadium Amb	SFX
2203	Stadium	SFX
2204	Applause Amb	SFX
2205	Applause	SFX
2206	Scream	SFX
2207	Laughing	SFX
2208	Footsteps1	SFX
2209	Footsteps2	SFX
2210	Bird1	SFX
2211	Bird2	SFX
2212	Dog	SFX
2213	Gallop	SFX
2214	Crickets	SFX
2215	Cat	SFX
2216	Growl	SFX

#	Drum Sample	DF
2217	Heart Beat	SFX
2218	Heart Beat GM	SFX
2219	Punch	SFX
2220	Tribe	SFX
2221	Door Creak	SFX
2222	Door Slam	SFX
2223	Car Engine	SFX
2224	Car Stop	SFX
2225	Car Pass	SFX
2226	Car Crash	SFX
2227	Train	SFX
2228	Helicopter	SFX
2229	Gun Shot1	SFX
2230	Gun Shot2	SFX
2231	Machine Gun	SFX
2232	Laser Gun	SFX
2233	Explosion	SFX
2234	Thunder	SFX
2235	Wind	SFX
2236	Stream	SFX
2237	Bubble	SFX
2238	Bubble GM	SFX
2239	Church Bell	SFX
2240	Telephone Ring	SFX
2241	Xylophone Spectr	SFX
2242	Cricket Spectrum	SFX
2243	Air Vortex	SFX
2244	Noise White	SFX
2245	Noise FM Mod	SFX
2246	Tubular	HP
2247	Gamelan	HP
2248	Tambura	HP
2249	Gtr Cut Noise1	SFX
2250	Gtr Cut Noise2	SFX
2251	Power Chord	SFX
2252	Fret Noise	SFX
2253	Dist. Slide1	SFX
2254	Dist. Slide2	SFX
2255	E.Gtr Pick1	SFX
2256	E.Gtr Pick2	SFX
2257	Gtr Scratch1	SFX
2258	Gtr Scratch2	SFX
2259	Ac.Bs-String Slap	SFX
2260	Amp Noise	SFX
2261	Space Lore	SFX
2262	Swish Terra	SFX
2263	Hand Drill	SFX
2264	Mouth Harp	SFX
2265	Slice Groove A 001	BD
2266	Slice Groove A 002	SD
2267	Slice Groove A 003	SD
2268	Slice Groove A 004	SD
2269	Slice Groove A 005	SFX
2270	Slice Groove A 006	SD
2271	Slice Groove A 007	BD
2272	Slice Groove A 008	BD
2273	Slice Groove A 009	BD
2274	Slice Groove A 010	SFX
2275	Slice Groove A 011	SD
2276	Slice Groove A 012	SD
2277	Slice Groove A 013	SFX
2278	Slice Groove A 014	SFX
2279	Slice Groove A 015	SD
2280	Slice Groove A 016	SFX
2281	Slice Groove A 017	SFX
2282	Slice Groove A 018	SFX
2283	Slice Groove A 019	SFX
2284	Slice Groove A 020	BD
2285	Slice Groove A 021	HH
2286	Slice Groove A 022	SFX
2287	Slice Groove A 023	SD
2288	Slice Groove A 024	SFX
2289	Slice Groove A 025	BD
2290	Slice Groove A 026	SD
2291	Slice Groove A 027	BD
2292	Slice Groove A 028	BD
2293	Slice Groove A 029	SD
2294	Slice Groove A 030	SD
2295	Slice Groove A 031	SD
2296	Slice Groove A 032	SD
2297	Slice Groove A 033	SD
2298	Slice Groove A 034	SD
2299	Slice Groove A 035	SD
2300	Slice Groove A 036	BD
2301	Slice Groove A 037	BD
2302	Slice Groove A 038	SD
2303	Slice Groove A 039	SD
2304	Slice Groove A 040	SFX
2305	Slice Groove A 041	SFX
2306	Slice Groove A 042	SD
2307	Slice Groove A 043	SFX
2308	Slice Groove A 044	SFX
2309	Slice Groove A 045	SFX
2310	Slice Groove A 046	SFX
2311	Slice Groove A 047	SFX
2312	Slice Groove A 048	SFX
2313	Slice Groove A 049	SFX
2314	Slice Groove A 050	SFX
2315	Slice Groove A 051	SD
2316	Slice Groove A 052	SFX
2317	Slice Groove A 053	SFX
2318	Slice Groove A 054	SD
2319	Slice Groove A 055	HH
2320	Slice Groove A 056	SD
2321	Slice Groove A 057	SFX
2322	Slice Groove A 058	BD
2323	Slice Groove A 059	SD
2324	Slice Groove A 060	SD
2325	Slice Groove A 061	SD
2326	Slice Groove A 062	Tm
2327	Slice Groove A 063	Tm
2328	Slice Groove A 064	BD
2329	Slice Groove A 065	SFX
2330	Slice Groove A 066	SFX
2331	Slice Groove A 067	SFX
2332	Slice Groove A 068	SD
2333	Slice Groove A 069	SFX
2334	Slice Groove A 070	SFX
2335	Slice Groove A 071	SFX
2336	Slice Groove A 072	SFX
2337	Slice Groove A 073	BD
2338	Slice Groove A 074	SD
2339	Slice Groove A 075	BD
2340	Slice Groove A 076	SFX
2341	Slice Groove A 077	SD
2342	Slice Groove A 078	BD
2343	Slice Groove A 079	SFX
2344	Slice Groove A 080	SFX
2345	Slice Groove A 081	SFX
2346	Slice Groove A 082	BD
2347	Slice Groove A 083	BD
2348	Slice Groove A 084	SFX
2349	Slice Groove A 085	BD
2350	Slice Groove A 086	SD
2351	Slice Groove A 087	SFX
2352	Slice Groove A 088	BD
2353	Slice Groove A 089	BD
2354	Slice Groove A 090	HH
2355	Slice Groove A 091	BD
2356	Slice Groove A 092	SD
2357	Slice Groove A 093	SFX
2358	Slice Groove A 094	SFX
2359	Slice Groove A 095	SFX
2360	Slice Groove A 096	SFX
2361	Slice Groove A 097	BD
2362	Slice Groove A 098	BD
2363	Slice Groove A 099	SD
2364	Slice Groove A 100	SFX
2365	Slice Groove A 101	SFX
2366	Slice Groove A 102	SFX

#	Drum Sample	DF
2367	Slice Groove A 103	SFX
2368	Slice Groove A 104	SFX
2369	Slice Groove A 105	SFX
2370	Slice Groove A 106	BD
2371	Slice Groove A 107	SFX
2372	Slice Groove A 108	SFX
2373	Slice Groove A 109	SFX
2374	Slice Groove A 110	SFX
2375	Slice Groove A 111	HH
2376	Slice Groove A 112	SFX
2377	Slice Groove A 113	BD
2378	Slice Groove A 114	SD
2379	Slice Groove A 115	SFX
2380	Slice Groove A 116	SFX
2381	Slice Groove A 117	SFX
2382	Slice Groove A 118	SFX
2383	Slice Groove A 119	HH
2384	Slice Groove A 120	BD
2385	Slice Groove A 121	SFX
2386	Slice Groove A 122	SFX
2387	Slice Groove A 123	SFX
2388	Slice Groove A 124	SD
2389	Slice Groove A 125	SD
2390	Slice Groove A 126	SD
2391	Slice Groove A 127	BD
2392	Slice Groove A 128	SD
2393	Slice Groove B 001	SD
2394	Slice Groove B 002	BD
2395	Slice Groove B 003	BD
2396	Slice Groove B 004	BD
2397	Slice Groove B 005	SFX
2398	Slice Groove B 006	SFX
2399	Slice Groove B 007	SFX
2400	Slice Groove B 008	BD
2401	Slice Groove B 009	SD
2402	Slice Groove B 010	HH
2403	Slice Groove B 011	BD
2404	Slice Groove B 012	BD
2405	Slice Groove B 013	SD
2406	Slice Groove B 014	SD
2407	Slice Groove B 015	SFX
2408	Slice Groove B 016	BD
2409	Slice Groove B 017	SD
2410	Slice Groove B 018	SFX
2411	Slice Groove B 019	SFX
2412	Slice Groove B 020	SFX
2413	Slice Groove B 021	SFX
2414	Slice Groove B 022	BD
2415	Slice Groove B 023	HH
2416	Slice Groove B 024	SFX
2417	Slice Groove B 025	SFX
2418	Slice Groove B 026	SFX
2419	Slice Groove B 027	BD
2420	Slice Groove B 028	SD
2421	Slice Groove B 029	SFX
2422	Slice Groove B 030	SFX
2423	Slice Groove B 031	SFX
2424	Slice Groove B 032	BD
2425	Slice Groove B 033	BD
2426	Slice Groove B 034	HH
2427	Slice Groove B 035	HH
2428	Slice Groove B 036	HH
2429	Slice Groove B 037	SFX
2430	Slice Groove B 038	BD
2431	Slice Groove B 039	BD
2432	Slice Groove B 040	BD
2433	Slice Groove B 041	SFX
2434	Slice Groove B 042	SD
2435	Slice Groove B 043	SD
2436	Slice Groove B 044	HH
2437	Slice Groove B 045	BD
2438	Slice Groove B 046	SD
2439	Slice Groove B 047	SFX
2440	Slice Groove B 048	SFX
2441	Slice Groove B 049	SFX
2442	Slice Groove B 050	BD
2443	Slice Groove B 051	SFX
2444	Slice Groove B 052	BD
2445	Slice Groove B 053	SFX
2446	Slice Groove B 054	SFX
2447	Slice Groove B 055	SFX
2448	Slice Groove B 056	SFX
2449	Slice Groove B 057	SFX
2450	Slice Groove B 058	SFX
2451	Slice Groove B 059	HH
2452	Slice Groove B 060	SD
2453	Slice Groove B 061	SFX
2454	Slice Groove B 062	SFX
2455	Slice Groove B 063	SFX
2456	Slice Groove B 064	BD
2457	Slice Groove B 065	BD
2458	Slice Groove B 066	SFX
2459	Slice Groove B 067	SFX
2460	Slice Groove B 068	SFX
2461	Slice Groove B 069	SFX
2462	Slice Groove B 070	SD
2463	Slice Groove B 071	SFX
2464	Slice Groove B 072	SD
2465	Slice Groove B 073	SFX
2466	Slice Groove B 074	HH
2467	Slice Groove B 075	BD
2468	Slice Groove B 076	SFX
2469	Slice Groove B 077	SFX
2470	Slice Groove B 078	SD
2471	Slice Groove B 079	SFX
2472	Slice Groove B 080	BD
2473	Slice Groove B 081	SD
2474	Slice Groove B 082	SD
2475	Slice Groove B 083	SD
2476	Slice Groove B 084	SFX
2477	Slice Groove B 085	SD
2478	Slice Groove B 086	HH
2479	Slice Groove B 087	SD
2480	Slice Groove B 088	SD
2481	Slice Groove B 089	SD
2482	Slice Groove B 090	SD
2483	Slice Groove B 091	SD
2484	Slice Groove B 092	SD
2485	Slice Groove B 093	BD
2486	Slice Groove B 094	SFX
2487	Slice Groove B 095	SFX
2488	Slice Groove B 096	SFX
2489	Slice Groove B 097	SFX
2490	Slice Groove B 098	SFX
2491	Slice Groove B 099	BD
2492	Slice Groove B 100	SFX
2493	Slice Groove B 101	SD
2494	Slice Groove B 102	SFX
2495	Slice Groove B 103	BD
2496	Slice Groove B 104	BD
2497	Slice Groove B 105	HH
2498	Slice Groove B 106	BD
2499	Slice Groove B 107	SFX
2500	Slice Groove B 108	SFX
2501	Slice Groove B 109	HH
2502	Slice Groove B 110	SFX
2503	Slice Groove B 111	HH
2504	Slice Groove B 112	BD
2505	Slice Groove B 113	BD
2506	Slice Groove B 114	SFX
2507	Slice Groove B 115	SD
2508	Slice Groove B 116	SD
2509	Slice Groove B 117	HH
2510	Slice Groove B 118	SFX
2511	Slice Groove B 119	SD
2512	Slice Groove B 120	BD
2513	Slice Groove B 121	BD
2514	Slice Groove B 122	SFX
2515	Slice Groove B 123	BD
2516	Slice Groove B 124	SFX

#	Drum Sample	DF
2517	Slice Groove B 125	SFX
2518	Slice Groove B 126	SD
2519	Slice Groove B 127	SFX
2520	Slice Groove B 128	SFX
2521	Grv BD1	BD
2522	Grv BD2	BD
2523	Grv BD3	BD
2524	Grv BD4	BD
2525	Grv BD5	BD
2526	Grv BD6	BD
2527	Grv BD7	BD
2528	Grv BD8	BD
2529	Grv BD9	BD
2530	Grv BD10	BD
2531	Grv BD11	BD
2532	Grv BD12	BD
2533	Grv BD13	BD
2534	Grv BD14	BD
2535	Grv BD15	BD
2536	Grv BD16	BD
2537	Grv BD17	BD
2538	Grv BD18	BD
2539	Grv BD19	BD
2540	Grv BD20	BD
2541	Grv BD21	BD
2542	Grv BD22	BD
2543	Grv BD23	BD
2544	Grv SD1	SD
2545	Grv SD2	SD
2546	Grv SD3	SD
2547	Grv SD4	SD
2548	Grv SD5	SD
2549	Grv SD6	SD
2550	Grv SD7	SD
2551	Grv SD8	SD
2552	Grv SD9	SD
2553	Grv SD10	SD
2554	Grv SD11	SD
2555	Grv SD12	SD
2556	Grv SD13	SD
2557	Grv SD14	SD
2558	Grv SD15	SD
2559	Grv SD16	SD
2560	Grv SD17	SD
2561	Grv Rim1	SD
2562	Grv Rim2	SD
2563	Grv Rim3	SD
2564	Grv Rim4	SD
2565	Grv Rim5	SD
2566	Grv Rim6	SD

#	Drum Sample	DF
2567	Grv HH Closed1	HH
2568	Grv HH Closed2	HH
2569	Grv HH Closed3	HH
2570	Grv HH Closed4	HH
2571	Grv HH Closed5	HH
2572	Grv HH Closed6	HH
2573	Grv HH Closed7	HH
2574	Grv HH Closed8	HH
2575	Grv HH Closed9	HH
2576	Grv HH Closed10	HH
2577	Grv HH Closed11	HH
2578	Grv HH Closed12	HH
2579	Grv HH Closed13	HH
2580	Grv HH Closed14	HH
2581	Grv HH Closed15	HH
2582	Grv HH Closed16	HH
2583	Grv HH Closed17	HH
2584	Grv HH Open1	HH
2585	Grv HH Open2	HH
2586	Grv HH Open3	HH
2587	Grv HH Open4	HH
2588	Grv Hi Tom1	Tm
2589	Grv Hi Tom2	Tm
2590	Grv Low Tom1	Tm
2591	Grv Low Tom2	Tm
2592	Grv Ride	Cy
2593	Grv Crash1	Cy
2594	Grv Crash2	Cy
2595	Grv Claps1	LP
2596	Grv Claps2	LP
2597	Grv Claps3	LP
2598	Grv Claps4	LP
2599	Grv Claps5	LP
2600	Grv Claps6	LP
2601	Grv Claps7	LP
2602	Grv Claps8	LP
2603	Grv Claps9	LP
2604	Grv Claps10	LP
2605	Grv Fx1	SFX
2606	Grv Fx2	SFX
2607	Grv Fx3	SFX
2608	Grv Fx4	SFX
2609	Grv Fx5	SFX
2610	Grv Fx6	SFX
2611	Grv Fx7	SFX
2612	Grv Fx8	SFX
2613	Grv Fx9	SFX
2614	Grv Fx10	SFX
2615	Grv Fx11	SFX
2616	Grv Fx12	SFX

#	Drum Sample	DF
2617	Grv Fx13	SFX
2618	Grv Fx14	SFX
2619	Grv Fx15	SFX
2620	Grv Fx16	SFX
2621	Grv Fx17	SFX
2622	Grv Fx18	SFX
2623	Grv Fx19	SFX
2624	Grv Fx20	SFX
2625	Grv Fx21	SFX
2626	Grv Fx22	SFX
2627	Grv Fx23	SFX
2628	Grv Fx24	SFX
2629	Grv Fx25	SFX
2630	Grv Fx26	SFX
2631	Grv Fx27	SFX
2632	Grv Fx28	SFX
2633	Grv Fx29	SFX
2634	Grv Fx30	SFX
2635	Grv Fx31	SFX
2636	Grv Fx32	SFX
2637	Grv Fx33	SFX
2638	Grv Fx34	SFX
2639	Grv Fx35	SFX
2640	Grv Slice1	SFX
2641	Grv Slice2	SFX
2642	Grv Slice3	SFX
2643	Grv Slice4	SFX
2644	Grv Slice5	SFX
2645	Grv Slice6	SFX
2646	Grv Slice7	SFX
2647	Grv Slice8	SFX
2648	Grv Slice9	SFX
2649	Grv Slice10	SFX
2650	Grv Slice11	SFX
2651	Grv Slice12	SFX
2652	Grv Slice13	SFX
2653	Grv Slice14	SFX
2654	Grv Slice15	SFX
2655	Grv Slice16	SFX
2656	Grv Slice17	SFX
2657	Grv Slice18	SFX
2658	Grv Slice19	SFX
2659	Grv Slice20	SFX
2660	Grv Slice21	SFX
2661	Grv Slice22	SFX
2662	Grv Slice23	SFX
2663	55 BD	BD
2664	55 Claps	LP
2665	55 CongaHi	LP
2666	55 CongaLow	LP

#	Drum Sample	DF
2667	55 Cowbell Hi	HP
2668	55 Cowbell Low	HP
2669	55 Crash	Cy
2670	55 HH Close	HH
2671	55 HH Open	HH
2672	55 Ride	Cy
2673	55 Rim	SD
2674	55 SD	SD
2675	55 Timbales Hi	LP
2676	55 Tom Hi	Tm
2677	55 Tom Mid	Tm
2678	55 Tom Low	Tm
2679	66 BD	BD
2680	66 SD	SD
2681	66 HH Close	HH
2682	66 HH Open	HH
2683	66 Tom	Tm
2684	66 Congas	LP
2685	66 Cymbal	Cy
2686	66 Cowbell	HP
2687	78 BD	BD
2688	78 SD1	SD
2689	78 SD2	SD
2690	78 HH Cl1	HH
2691	78 HH Cl2	HH
2692	78 HH Open	HH
2693	78 Tom	Tm
2694	78 Cymbal	Cy
2695	78 Bongos	LP
2696	78 Congas	LP
2697	78 Claves	LP
2698	88 BD1	BD
2699	88 BD2	BD
2700	88 BD Long	BD
2701	88 SD1	SD
2702	88 SD2	SD
2703	88 SD2 GM	SD
2704	88 SD3	SD
2705	88 SD3 GM	SD
2706	88 RIM Shot1	SD
2707	88 Rim Shot2	SD
2708	88 Rim Shot2 GM	SD
2709	88 HH Close1	HH
2710	88 HH Close1 acc	HH
2711	88 HH Close1 acc GM	HH
2712	88 HH Close2	HH
2713	88 HH Close2 GM	HH
2714	88 HH Open1	HH
2715	88 HH Open1 GM	HH
2716	88 HH Open2	HH

#	Drum Sample	DF
2717	88 Tom1	Tm
2718	88 Tom2	Tm
2719	88 Cymbal	Cy
2720	88 Cymbal Acc1	Cy
2721	88 Cymbal Acc2	Cy
2722	88 Crash	Cy
2723	88 Crash GM	Cy
2724	88 Bongos	LP
2725	88 Congas1	LP
2726	88 Congas2	LP
2727	88 Claps1	LP
2728	88 Claps2	LP
2729	88 Claves	LP
2730	88 Cowbell	HP
2731	88 Maracas	HP
2732	99 BD1	BD
2733	99 BD2	BD
2734	99 BD3	BD
2735	99 SD1	SD
2736	99 SD2	SD
2737	99 SD3	SD
2738	99 RIM Shot	SD
2739	99 HH Close1	HH
2740	99 HH Close2	HH
2741	99 HH Close3	HH
2742	99 HH Open1	HH
2743	99 HH Open2	HH
2744	99 HH Open3	HH
2745	99 Tom Hi	Tm
2746	99 Tom Mid	Tm
2747	99 Tom Low	Tm
2748	99 Claps	LP
2749	99 Guiro1	LP
2750	99 Guiro2	LP
2751	99 Ride	Cy
2752	99 Ride Dance	Cy
2753	99 Crash1	Cy
2754	99 Crash2	Cy
2755	99 Crash3	Cy
2756	99 Cabasa	HP
2757	99 Bongo Hi	LP
2758	99 Bongo Low	LP
2759	99 Agogo Hi	HP
2760	99 Agogo Low	HP
2761	99 Conga Hi	LP
2762	99 Conga Mid	LP
2763	99 Conga Low	LP
2764	99 WoodBlock	LP
2765	99 Timbale Hi	LP
2766	99 Timbale Mid	LP

#	Drum Sample	DF
2767	99 Metal	HP
2768	Click	SFX
2769	Click GM	SFX
2770	Seq Click	SFX
2771	Metronome W Bell	SFX
2772	Metronome W	SFX
2773	BR_Agg2Bc1grv1	HP
2774	BR_Agg2Bc1grv2	HP
2775	BR_Agg2Bc1grv3	HP
2776	BR_Agg2Bc1grv4	HP
2777	BR_Agg2Bc1grv5	HP
2778	BR_Agg2Bc2agu1	HP
2779	BR_Agg2Bc2agu2	HP
2780	BR_Agg2Bc2agu3	HP
2781	BR_Agg2Bc2agu4	HP
2782	BR_Agg2Bc2agu5	HP
2783	BR_Agg4Bc1grv1lp	HP
2784	BR_Agg4Bc1grv2lp	HP
2785	BR_Agg4Bc1grv3lp	HP
2786	BR_Agg4Bc1grv4lp	HP
2787	BR_Agg4Bc1grv5lp	HP
2788	BR_Agg4Bc4agu1lp	HP
2789	BR_Agg4Bc4agu2lp	HP
2790	BR_Agg4Bc4agu3lp	HP
2791	BR_Agg4Bc4agu4lp	HP
2792	BR_Agg4Bc4agu5lp	HP
2793	BR_Agg4Bc21lp	HP
2794	BR_Agg4Bc22lp	HP
2795	BR_Agg4Bc23lp	HP
2796	BR_Agg4Bc24lp	HP
2797	BR_Agg4Bc25lp	HP
2798	BR_Agg4Bc31lp	HP
2799	BR_Agg4Bc32lp	HP
2800	BR_Agg4Bc33lp	HP
2801	BR_Agg4Bc34lp	HP
2802	BR_Agg4Bc35lp	HP
2803	BR_AggMad1grv1	HP
2804	BR_AggMad1grv2	HP
2805	BR_AggMad1grv3	HP
2806	BR_AggMad1grv4	HP
2807	BR_AggMad1grv5	HP
2808	BR_AggMad2agu1	HP
2809	BR_AggMad2agu2	HP
2810	BR_AggMad2agu3	HP
2811	BR_AggMad2agu4	HP
2812	BR_AggMad2agu5	HP
2813	BR_AlfaiaBqt1	LP
2814	BR_AlfaiaBqt2	LP
2815	BR_AlfaiaBqt3	LP
2816	BR_AlfaiaBqt4	LP

#	Drum Sample	DF
2817	BR_AlfaiaCl1	LP
2818	BR_AlfaiaCl2	LP
2819	BR_AlfaiaCl3	LP
2820	BR_AlfaiaCl4	LP
2821	BR_AlfaiaOp1	LP
2822	BR_AlfaiaOp2	LP
2823	BR_AlfaiaOp3	LP
2824	BR_AlfaiaOp4	LP
2825	BR_ApitoA	HP
2826	BR_ApitoB	HP
2827	BR_ApitoC	HP
2828	BR_CaxixiAAnsw_f	HP
2829	BR_CaxixiAAnsw_p	HP
2830	BR_CaxixiAQues_f	HP
2831	BR_CaxixiAQues_p	HP
2832	BR_CaxixiBAnsw_f	HP
2833	BR_CaxixiBAnsw_p	HP
2834	BR_CaxixiBQues_f	HP
2835	BR_CaxixiBQues_p	HP
2836	BR_ChocalhoAnsw	HP
2837	BR_ChocalhoQues	HP
2838	BR_CuicaAgu1	LP
2839	BR_CuicaAgu2	LP
2840	BR_CuicaAgu3	LP
2841	BR_CuicaGrvA1	LP
2842	BR_CuicaGrvA2	LP
2843	BR_CuicaGrvA3	LP
2844	BR_CuicaGrvB1	LP
2845	BR_CuicaGrvB2	LP
2846	BR_CuicaGrvB3	LP
2847	BR_CuicaGrvC1	LP
2848	BR_CuicaGrvC2	LP
2849	BR_CuicaGrvC3	LP
2850	BR_CuicaMedA1	LP
2851	BR_CuicaMedA2	LP
2852	BR_CuicaMedA3	LP
2853	BR_CuicaMedB1	LP
2854	BR_CuicaMedB2	LP
2855	BR_CuicaMedB3	LP
2856	BR_FrigidBorda1	HP
2857	BR_FrigidBorda2	HP
2858	BR_FrigidBorda3	HP
2859	BR_FrigidBorda4	HP
2860	BR_FrigidCentro1	HP
2861	BR_FrigidCentro2	HP
2862	BR_FrigidCentro3	HP
2863	BR_FrigidCentro4	HP
2864	BR_GanzaAnsw_f	HP
2865	BR_GanzaAnsw_p	HP
2866	BR_GanzaQues_f	HP
2867	BR_GanzaQues_p	HP
2868	BR_Gongue1	HP
2869	BR_Gongue2	HP
2870	BR_Gongue3	HP
2871	BR_Gongue4	HP
2872	BR_Gongue5	HP
2873	BR_MatchbFng1	LP
2874	BR_MatchbFng2	LP
2875	BR_MatchbFng3	LP
2876	BR_MatchbFng4	LP
2877	BR_PndCocoCls1	LP
2878	BR_PndCocoCls2	LP
2879	BR_PndCocoCls3	LP
2880	BR_PndCocoCls4	LP
2881	BR_PndCocoCls5	LP
2882	BR_PndCocoDeepMt1	LP
2883	BR_PndCocoDeepMt2	LP
2884	BR_PndCocoDeepMt3	LP
2885	BR_PndCocoDeepMt4	LP
2886	BR_PndCocoDeepMt5	LP
2887	BR_PndCocoOpn1	LP
2888	BR_PndCocoOpn2	LP
2889	BR_PndCocoOpn3	LP
2890	BR_PndCocoOpn4	LP
2891	BR_PndCocoPlt1	LP
2892	BR_PndCocoPlt2	LP
2893	BR_PndCocoPlt3	LP
2894	BR_PndCocoPlt4	LP
2895	BR_PndCocoPlt5	LP
2896	BR_PndCocoRuloLong	LP
2897	BR_PndCocoRuloShort	LP
2898	BR_PndCocoSlap1	LP
2899	BR_PndCocoSlap2	LP
2900	BR_PndCocoSlap3	LP
2901	BR_PndCouroCls1	LP
2902	BR_PndCouroCls2	LP
2903	BR_PndCouroCls3	LP
2904	BR_PndCouroCls4	LP
2905	BR_PndCouroCls5	LP
2906	BR_PndCouroDeepMt1	LP
2907	BR_PndCouroDeepMt2	LP
2908	BR_PndCouroDeepMt3	LP
2909	BR_PndCouroDeepMt4	LP
2910	BR_PndCouroOpn1	LP
2911	BR_PndCouroOpn2	LP
2912	BR_PndCouroOpn3	LP
2913	BR_PndCouroOpn4	LP
2914	BR_PndCouroPlt1	LP
2915	BR_PndCouroPlt2	LP
2916	BR_PndCouroPlt3	LP
2917	BR_PndCouroPlt4	LP
2918	BR_PndCouroPlt5	LP
2919	BR_PndCouroPltOnly1	LP
2920	BR_PndCouroPltOnly2	LP
2921	BR_PndCouroRuloLong	LP
2922	BR_PndCouroRuloMedium	LP
2923	BR_PndCouroRuloShort	LP
2924	BR_PndCouroSlap1	LP
2925	BR_PndCouroSlap2	LP
2926	BR_PndCouroSlap3	LP
2927	BR_PndCouroSlap4	LP
2928	BR_PndNylonCls1	LP
2929	BR_PndNylonCls2	LP
2930	BR_PndNylonCls3	LP
2931	BR_PndNylonCls4	LP
2932	BR_PndNylonCls5	LP
2933	BR_PndNylonOpn1	LP
2934	BR_PndNylonOpn2	LP
2935	BR_PndNylonOpn3	LP
2936	BR_PndNylonOpn4	LP
2937	BR_PndNylonOpn5	LP
2938	BR_PndNylonPlt1	LP
2939	BR_PndNylonPlt2	LP
2940	BR_PndNylonPlt3	LP
2941	BR_PndNylonPlt4	LP
2942	BR_PndNylonPlt5	LP
2943	BR_PndNylonRuloLong	LP
2944	BR_PndNylonRuloMedium	LP
2945	BR_PndNylonRuloShort	LP
2946	BR_PndNylonSlap1	LP
2947	BR_PndNylonSlap2	LP
2948	BR_PndNylonSlap3	LP
2949	BR_PndNylonSlap4	LP
2950	BR_PndNylonSlap5	LP
2951	BR_PndTradCls1	LP
2952	BR_PndTradCls2	LP
2953	BR_PndTradCls3	LP
2954	BR_PndTradCls4	LP
2955	BR_PndTradCls5	LP
2956	BR_PndTradOpn1	LP
2957	BR_PndTradOpn2	LP
2958	BR_PndTradOpn3	LP
2959	BR_PndTradOpn4	LP
2960	BR_PndTradOpn5	LP
2961	BR_PndTradPlat1	LP
2962	BR_PndTradPlat2	LP
2963	BR_PndTradPlat3	LP
2964	BR_PndTradPlat4	LP
2965	BR_PndTradPlat5	LP
2966	BR_PndTradRuloLong	LP

#	Drum Sample	DF
2967	BR_PndTradRuloShort	LP
2968	BR_PndTradSlap1	LP
2969	BR_PndTradSlap2	LP
2970	BR_PndTradSlap3	LP
2971	BR_PndTradSlap4	LP
2972	BR_PratoHit1	HP
2973	BR_PratoHit2	HP
2974	BR_PratoHit3	HP
2975	BR_PratoSlide1	HP
2976	BR_PratoSlide2	HP
2977	BR_PratoSlide3	HP
2978	BR_RecoHitA1	HP
2979	BR_RecoHitA2	HP
2980	BR_RecoHitA3	HP
2981	BR_RecoHitA4	HP
2982	BR_RecoHitA5	HP
2983	BR_RecoHitB1	HP
2984	BR_RecoHitB2	HP
2985	BR_RecoHitB3	HP
2986	BR_RecoHitB4	HP
2987	BR_RecoHitB5	HP
2988	BR_RecoSlideA1	HP
2989	BR_RecoSlideA2	HP
2990	BR_RecoSlideA3	HP
2991	BR_RecoSlideA4	HP
2992	BR_RecoSlideA5	HP
2993	BR_RecoSlideB1	HP
2994	BR_RecoSlideB2	HP
2995	BR_RecoSlideB3	HP
2996	BR_RecoSlideB4	HP
2997	BR_RecoSlideB5	HP
2998	BR_RecoSlideLn1	HP
2999	BR_RecoSlideLn2	HP
3000	BR_RecoSlideMd1	HP
3001	BR_RecoSlideMd2	HP
3002	BR_RecoSlideMd3	HP
3003	BR_RecoSlideMd4	HP
3004	BR_RecoSlideMd5	HP
3005	BR_RpnqMtMad1	LP
3006	BR_RpnqMtMad2	LP
3007	BR_RpnqMtMad3	LP
3008	BR_RpnqMtMad4	LP
3009	BR_RpnqMtNyl1	LP
3010	BR_RpnqMtNyl2	LP
3011	BR_RpnqMtNyl3	LP
3012	BR_RpnqMtNyl4	LP
3013	BR_RpnqMtVim1	LP
3014	BR_RpnqMtVim2	LP
3015	BR_RpnqMtVim3	LP
3016	BR_RpnqMtVim4	LP
3017	BR_RpnqRimMad1	LP
3018	BR_RpnqRimMad2	LP
3019	BR_RpnqRimMad3	LP
3020	BR_RpnqRimMad4	LP
3021	BR_RpnqRimNyl1	LP
3022	BR_RpnqRimNyl2	LP
3023	BR_RpnqRimNyl3	LP
3024	BR_RpnqRimNyl4	LP
3025	BR_RpnqRimVim1	LP
3026	BR_RpnqRimVim2	LP
3027	BR_RpnqRimVim3	LP
3028	BR_RpnqRimVim4	LP
3029	BR_RpqAnelHndMt1	LP
3030	BR_RpqAnelHndMt2	LP
3031	BR_RpqAnelHndMt3	LP
3032	BR_RpqAnelHndMt4	LP
3033	BR_RpqAnelOpn1	LP
3034	BR_RpqAnelOpn2	LP
3035	BR_RpqAnelOpn3	LP
3036	BR_RpqAnelOpn4	LP
3037	BR_RpqAnelRpq1	LP
3038	BR_RpqAnelRpq2	LP
3039	BR_RpqAnelRpq3	LP
3040	BR_RpqAnelRpq4	LP
3041	BR_SmbSnr1Opn1	SD
3042	BR_SmbSnr1Opn2	SD
3043	BR_SmbSnr1Opn3	SD
3044	BR_SmbSnr1Opn4	SD
3045	BR_SmbSnr1Rim1	SD
3046	BR_SmbSnr1Rim2	SD
3047	BR_SmbSnr1Rim3	SD
3048	BR_SmbSnr1Rim4	SD
3049	BR_SmbSnr1Rll1	SD
3050	BR_SmbSnr1Rll2	SD
3051	BR_SmbSnr1Rll3	SD
3052	BR_SmbSnr1Rll4	SD
3053	BR_SmbSnr2Opn1	SD
3054	BR_SmbSnr2Opn2	SD
3055	BR_SmbSnr2Opn3	SD
3056	BR_SmbSnr2Opn4	SD
3057	BR_SmbSnr2Rim1	SD
3058	BR_SmbSnr2Rim2	SD
3059	BR_SmbSnr2Rim3	SD
3060	BR_SmbSnr2Rim4	SD
3061	BR_SmbSnr2Rll1	SD
3062	BR_SmbSnr2Rll2	SD
3063	BR_SmbSnr2Rll3	SD
3064	BR_SmbSnr2Rll4	SD
3065	BR_SmbSnr3Opn1	SD
3066	BR_SmbSnr3Opn2	SD
3067	BR_SmbSnr3Opn3	SD
3068	BR_SmbSnr3Opn4	SD
3069	BR_SmbSnr3Rim1	SD
3070	BR_SmbSnr3Rim2	SD
3071	BR_SmbSnr3Rim3	SD
3072	BR_SmbSnr3Rim4	SD
3073	BR_SmbSnr3Rll1	SD
3074	BR_SmbSnr3Rll2	SD
3075	BR_SmbSnr3Rll3	SD
3076	BR_SmbSnr3Rll4	SD
3077	BR_SrdPriHandMt1	LP
3078	BR_SrdPriHandMt2	LP
3079	BR_SrdPriHandMt3	LP
3080	BR_SrdPriHandMt4	LP
3081	BR_SrdPriMt1	LP
3082	BR_SrdPriMt2	LP
3083	BR_SrdPriMt3	LP
3084	BR_SrdPriMt4	LP
3085	BR_SrdPriMtBqtCl1	LP
3086	BR_SrdPriMtBqtCl2	LP
3087	BR_SrdPriMtBqtCl3	LP
3088	BR_SrdPriMtBqtCl4	LP
3089	BR_SrdPriOp1	LP
3090	BR_SrdPriOp2	LP
3091	BR_SrdPriOp3	LP
3092	BR_SrdPriOp4	LP
3093	BR_SrdQuaCl1	LP
3094	BR_SrdQuaCl2	LP
3095	BR_SrdQuaCl3	LP
3096	BR_SrdQuaCl4	LP
3097	BR_SrdQuaHandMt1	LP
3098	BR_SrdQuaHandMt2	LP
3099	BR_SrdQuaHandMt3	LP
3100	BR_SrdQuaHandMt4	LP
3101	BR_SrdQuaOp1	LP
3102	BR_SrdQuaOp2	LP
3103	BR_SrdQuaOp3	LP
3104	BR_SrdQuaOp4	LP
3105	BR_SrdSegHandMt1	LP
3106	BR_SrdSegHandMt2	LP
3107	BR_SrdSegHandMt3	LP
3108	BR_SrdSegHandMt4	LP
3109	BR_SrdSegMtBqtCl1	LP
3110	BR_SrdSegMtBqtCl2	LP
3111	BR_SrdSegMtBqtCl3	LP
3112	BR_SrdSegMtBqtCl4	LP
3113	BR_SrdSegOp1	LP
3114	BR_SrdSegOp2	LP
3115	BR_SrdSegOp3	LP
3116	BR_SrdSegOp4	LP

#	Drum Sample	DF
3117	BR_SrdTerHandMt1	LP
3118	BR_SrdTerHandMt2	LP
3119	BR_SrdTerHandMt3	LP
3120	BR_SrdTerHandMt4	LP
3121	BR_SrdTerMtBqtCl1	LP
3122	BR_SrdTerMtBqtCl2	LP
3123	BR_SrdTerMtBqtCl3	LP
3124	BR_SrdTerMtBqtCl4	LP
3125	BR_SrdTerOp1	LP
3126	BR_SrdTerOp2	LP
3127	BR_SrdTerOp3	LP
3128	BR_SrdTerOp4	LP
3129	BR_Tamborica1	LP
3130	BR_Tamborica2	LP
3131	BR_Tamborica3	LP
3132	BR_Tamborica4	LP
3133	BR_TamzaoFngMt1	LP
3134	BR_TamzaoFngMt2	LP
3135	BR_TamzaoFngMt3	LP
3136	BR_TamzaoFngMt4	LP
3137	BR_TamzaoFngMt5	LP
3138	BR_TamzaoHndMt1	LP
3139	BR_TamzaoHndMt2	LP
3140	BR_TamzaoHndMt3	LP
3141	BR_TamzaoHndMt4	LP
3142	BR_TamzaoHndMt5	LP
3143	BR_TamzaoLatat1	LP
3144	BR_TamzaoLatat2	LP
3145	BR_TamzaoLatat3	LP
3146	BR_TamzaoLatat4	LP
3147	BR_TamzaoLatat5	LP
3148	BR_TamzaoOpenA1	LP
3149	BR_TamzaoOpenA2	LP
3150	BR_TamzaoOpenA3	LP
3151	BR_TamzaoOpenA4	LP
3152	BR_TamzaoOpenA5	LP
3153	BR_TamzinHndMt1	LP
3154	BR_TamzinHndMt2	LP
3155	BR_TamzinHndMt3	LP
3156	BR_TamzinHndMt4	LP
3157	BR_TamzinHndSlp1	LP
3158	BR_TamzinHndSlp2	LP
3159	BR_TamzinHndSlp3	LP
3160	BR_TamzinHndSlp4	LP
3161	BR_TamzinOpen1	LP
3162	BR_TamzinOpen2	LP
3163	BR_TamzinOpen3	LP
3164	BR_TamzinOpen4	LP
3165	BR_TamzinShell1	LP
3166	BR_TamzinShell2	LP
3167	BR_TamzinShell3	LP
3168	BR_TamzinShell4	LP
3169	BR_TimbaHiMaoFec1	LP
3170	BR_TimbaHiMaoFec2	LP
3171	BR_TimbaHiMaoFec3	LP
3172	BR_TimbaHiMaoFec4	LP
3173	BR_TimbaHiVas1	LP
3174	BR_TimbaHiVas2	LP
3175	BR_TimbaHiVas3	LP
3176	BR_TimbaHiVas4	LP
3177	BR_TimbaLoFng1	LP
3178	BR_TimbaLoFng2	LP
3179	BR_TimbaLoFng3	LP
3180	BR_TimbaLoFng4	LP
3181	BR_TimbaLoOpn1	LP
3182	BR_TimbaLoOpn2	LP
3183	BR_TimbaLoOpn3	LP
3184	BR_TimbaLoOpn4	LP
3185	BR_TimbauLoBs	LP
3186	BR_TimbauToBs1	LP
3187	BR_TimbauToBs2	LP
3188	BR_TimbauToBs3	LP
3189	BR_TimbauToOpFlm1	LP
3190	BR_TimbauToOpFlm2	LP
3191	BR_TimbauToOpFlm3	LP
3192	BR_TmbUpstr1	LP
3193	BR_TmbUpstr2	LP
3194	BR_TmbUpstr3	LP
3195	BR_TmbUpstr4	LP
3196	BR_TmbUpstr5	LP
3197	BR_TrianguloCl1	HP
3198	BR_TrianguloCl2	HP
3199	BR_TrianguloCl3	HP
3200	BR_TrianguloOp1lp	HP
3201	BR_TrianguloOp2lp	HP
3202	BR_TrianguloOp3lp	HP
3203	BR_WdTmbDmpFng1	LP
3204	BR_WdTmbDmpFng2	LP
3205	BR_WdTmbDmpFng3	LP
3206	BR_WdTmbDmpFng4	LP
3207	BR_WdTmbDmpFng5	LP
3208	BR_WdTmbOpnA1	LP
3209	BR_WdTmbOpnA2	LP
3210	BR_WdTmbOpnA3	LP
3211	BR_WdTmbOpnA4	LP
3212	BR_WdTmbOpnB1	LP
3213	BR_WdTmbOpnB2	LP
3214	BR_WdTmbOpnB3	LP
3215	BR_WdTmbOpnB4	LP
3216	BR_WdTmbRm1	LP
3217	BR_WdTmbRm2	LP
3218	BR_WdTmbRm3	LP
3219	BR_WdTmbRm4	LP
3220	BR_ZabuBotBacCl1	LP
3221	BR_ZabuBotBacCl2	LP
3222	BR_ZabuBotBacCl3	LP
3223	BR_ZabuBotBacCl4	LP
3224	BR_ZabuBotCl1	LP
3225	BR_ZabuBotCl2	LP
3226	BR_ZabuBotCl3	LP
3227	BR_ZabuBotCl4	LP
3228	BR_ZabuBotGrvOp1	LP
3229	BR_ZabuBotGrvOp2	LP
3230	BR_ZabuBotGrvOp3	LP
3231	BR_ZabuBotGrvOp4	LP
3232	BR_ZabuTopBacCl1	LP
3233	BR_ZabuTopBacCl2	LP
3234	BR_ZabuTopBacCl3	LP
3235	BR_ZabuTopBacCl4	LP
3236	BR_ZabuTopCl1	LP
3237	BR_ZabuTopCl2	LP
3238	BR_ZabuTopCl3	LP
3239	BR_ZabuTopCl4	LP
3240	BR_ZabuTopGrvOp1	LP
3241	BR_ZabuTopGrvOp2	LP
3242	BR_ZabuTopGrvOp3	LP
3243	BR_ZabuTopGrvOp4	LP
3244	BR_ZabuTopOp1	LP
3245	BR_ZabuTopOp2	LP
3246	BR_ZabuTopOp3	LP
3247	BR_ZabuTopOp4	LP
3248	Empty	

7.14.1.8 Pads

The following table contains all the Factory Pads.

#	Pad	Type	#	Pad	Type	#	Pad	Type
1	88 Cowbell	HIt - Drum	17	Tamb. Acc. 1	HIt - Percussion	15	Tef 2	Hit - World 2
2	88 Crash	HIt - Drum	18	Tamb. Acc. 2	HIt - Percussion	16	Tef 3	Hit - World 2
3	China	HIt - Drum	19	Tamb. Open	HIt - Percussion	17	Tef 4	Hit - World 2
4	Crash 1	HIt - Drum	20	Tamb. Push	HIt - Percussion	18	Tef 5	Hit - World 2
5	Crash 2	HIt - Drum	21	Timbale Hi	HIt - Percussion	19	Tef 6	Hit - World 2
6	Rev. Cymbal	HIt - Drum	22	Timbale Low	HIt - Percussion	1	Brass Fall	HIt - Orchestral
7	Ride 1	HIt - Drum	23	Timbale Rim 1	HIt - Percussion	2	Orch.Cymbal 1	HIt - Orchestral
8	Ride 2	HIt - Drum	24	Timbale Rim 2	HIt - Percussion	3	Orch.Cymbal 2	HIt - Orchestral
9	Ride Bell	HIt - Drum	25	Triangle 1	HIt - Percussion	4	Orch. Hit	HIt - Orchestral
10	Splash	HIt - Drum	26	Triangle 2	HIt - Percussion	5	Orch. Snare	HIt - Orchestral
11	Sticks	HIt - Drum	27	Vibra Slap	HIt - Percussion	6	Orch. Sn. Roll	HIt - Orchestral
12	Rim-Shot	HIt - Drum	28	Whistle 1	HIt - Percussion	7	Timpani 1	HIt - Orchestral
13	Hi Tom Flam	HIt - Drum	29	Whistle 2	HIt - Percussion	8	Timpani 2	HIt - Orchestral
14	Mid Tom Flam	HIt - Drum	30	Windchimes 1	HIt - Percussion	9	Timpani 3	HIt - Orchestral
15	Low Tom Flam	HIt - Drum	31	Windchimes 2	HIt - Percussion	10	Timpani 4	HIt - Orchestral
16	Tom Flam End	HIt - Drum	32	Windchimes 3	HIt - Percussion	11	Orchestra Tutti	HIt - Orchestral
17	Drum Single A	HIt - Drum	1	Baja 1	HIt - World 1	1	Cosmic	HIt - Synth&Pad
18	Drum Single B	HIt - Drum	2	Baja 2	HIt - World 1	2	VCF Modulation	HIt - Synth&Pad
19	Drum Single C	HIt - Drum	3	China Gong	HIt - World 1	3	Planet Lead	HIt - Synth&Pad
20	Drum Single D	HIt - Drum	4	Darbuka 1	HIt - World 1	4	Brightness	HIt - Synth&Pad
21	Drum Sing.HouseA	HIt - Drum	5	Darbuka 2	HIt - World 1	5	Crystal	HIt - Synth&Pad
22	Drum Sing.HouseB	HIt - Drum	6	Darbuka 3	HIt - World 1	6	New Age Pad	HIt - Synth&Pad
23	Drum Sing.HouseC	HIt - Drum	7	Darbuka 4	HIt - World 1	7	Fifths Lead	HIt - Synth&Pad
24	Drum Sing.HouseD	HIt - Drum	8	Darbuka 5	HIt - World 1	8	Calliope	HIt - Synth&Pad
25	Drum Kit A	HIt - Drum	9	Darbuka 6	HIt - World 1	9	Caribbean	HIt - Synth&Pad
26	Drum Kit B	HIt - Drum	10	Darbuka 7	HIt - World 1	10	Rezbo	HIt - Synth&Pad
27	Drum Kit C	HIt - Drum	11	Darbuka 8	HIt - World 1	11	Digital Polisix	HIt - Synth&Pad
28	Drum Kit D	HIt - Drum	12	Davul	HIt - World 1	12	Motion Raver	HIt - Synth&Pad
29	Drum Kit E	HIt - Drum	13	Douf Rim Ak	HIt - World 1	13	Moving Bell	HIt - Synth&Pad
30	Drum Kit F	HIt - Drum	14	Dragon Gong	HIt - World 1	14	Elastick Pad	HIt - Synth&Pad
1	Agogo 1	HIt - Percussion	15	Hollo 1	HIt - World 1	15	Rave	HIt - Synth&Pad
2	Agogo 2	HIt - Percussion	16	Hollo 2	HIt - World 1	16	Dance Remix	HIt - Synth&Pad
3	Castanet 1	HIt - Percussion	1	Kup 1	Hit - World 2	17	Vintage Sweep	HIt - Synth&Pad
4	Castanet 2	HIt - Percussion	2	Kup 2	Hit - World 2	18	You Decide	HIt - Synth&Pad
5	Conga Hi	HIt - Percussion	3	Kup 3	Hit - World 2	1	Aah !	HIt - Voice
6	Conga Low	HIt - Percussion	4	Kup 4	Hit - World 2	2	Hit it !	HIt - Voice
7	Conga Mute	HIt - Percussion	5	Ramazan 1	Hit - World 2	3	Laughing	HIt - Voice
8	Conga Slap	HIt - Percussion	6	Ramazan 2	Hit - World 2	4	Scream	HIt - Voice
9	Cowbell	HIt - Percussion	7	Ramazan 3	Hit - World 2	5	Uuh !	HIt - Voice
10	Cuica 1	HIt - Percussion	8	Rek Dom Ak	Hit - World 2	6	Yeah ! 1	HIt - Voice
11	Cuica 2	HIt - Percussion	9	Rik 1	Hit - World 2	7	Yeah ! 2	HIt - Voice
12	Jingle Bell	HIt - Percussion	10	Rik 2	Hit - World 2	1	Blk Funk 1 A	HIt - Blocks
13	Long Guiro	HIt - Percussion	11	Rik 3	Hit - World 2	2	Blk Funk 1 B	HIt - Blocks
14	Short Guiro	HIt - Percussion	12	Sagat 1	Hit - World 2	3	Blk Funk 1 C	HIt - Blocks
15	Open Bells	HIt - Percussion	13	Sagat 2	Hit - World 2	4	Blk Funk 1 D	HIt - Blocks
16	Rain Stick	HIt - Percussion	14	Tef 1	Hit - World 2	5	Blk Funk 2 A	HIt - Blocks

#	Pad	Type
6	Blk Funk 2 B	HIt - Blocks
7	Blk Funk 2 C	HIt - Blocks
8	Blk Funk 2 D	HIt - Blocks
9	Blk Organ A	HIt - Blocks
10	Blk Organ B	HIt - Blocks
11	Blk Organ C	HIt - Blocks
12	Blk Organ D	HIt - Blocks
13	Blk Choir A	HIt - Blocks
14	Blk Choir B	HIt - Blocks
15	Blk Choir C	HIt - Blocks
16	Blk Choir D	HIt - Blocks
1	Applause	HIt - Misc&SFX 1
2	Bird 1	HIt - Misc&SFX 1
3	Bird 2	HIt - Misc&SFX 1
4	Cat	HIt - Misc&SFX 1
5	Church Bell	HIt - Misc&SFX 1
6	Crickets	HIt - Misc&SFX 1
7	Dist. Slide 1	HIt - Misc&SFX 1
8	Dist. Slide 2	HIt - Misc&SFX 1
9	Dog	HIt - Misc&SFX 1
10	Door Creak	HIt - Misc&SFX 1
11	Door Slam	HIt - Misc&SFX 1
12	Foosteps 1	HIt - Misc&SFX 1
13	Foosteps 2	HIt - Misc&SFX 1
14	Heart Beat	HIt - Misc&SFX 1
15	Horse Gallop	HIt - Misc&SFX 1
16	Lion	HIt - Misc&SFX 1
17	Scratch 1	HIt - Misc&SFX 1
18	Scratch 2	HIt - Misc&SFX 1
19	Scratch 3	HIt - Misc&SFX 1
20	Scratch 4	HIt - Misc&SFX 1
21	Scratch 5	HIt - Misc&SFX 1
22	Scratch 6	HIt - Misc&SFX 1
23	Stadium	HIt - Misc&SFX 1
1	Bubble	HIt - Misc&SFX 2
2	Car Crash	HIt - Misc&SFX 2
3	Car Engine	HIt - Misc&SFX 2
4	Car Pass	HIt - Misc&SFX 2
5	Car Stop	HIt - Misc&SFX 2
6	Explosion	HIt - Misc&SFX 2
7	Gun Shot	HIt - Misc&SFX 2
8	Helicopter	HIt - Misc&SFX 2
9	Jet Plane	HIt - Misc&SFX 2
10	Laser Gun	HIt - Misc&SFX 2
11	Machine Gun	HIt - Misc&SFX 2
12	Phone Ring	HIt - Misc&SFX 2
13	Punch	HIt - Misc&SFX 2
14	River	HIt - Misc&SFX 2
15	Seashore	HIt - Misc&SFX 2
16	Siren	HIt - Misc&SFX 2

#	Pad	Type
17	Starship	HIt - Misc&SFX 2
18	Thunder	HIt - Misc&SFX 2
19	Train	HIt - Misc&SFX 2
20	Wind	HIt - Misc&SFX 2
1	Drum DrumBasSolo	SEQ - Drum
2	Drum Snare Solo	SEQ - Drum
3	Drum 8 Bt Easy	SEQ - Drum
4	Drum 8 Bt Medium	SEQ - Drum
5	Drum Rock 1	SEQ - Drum
6	Drum Rock 2	SEQ - Drum
7	Drum Brush 1 3/4	SEQ - Drum
8	Drum Brush 2 3/4	SEQ - Drum
9	Drum Disco 1	SEQ - Drum
10	Drum Disco 2	SEQ - Drum
11	Drum Disco 3	SEQ - Drum
12	Drum Disco 4	SEQ - Drum
13	Drum Funk 1	SEQ - Drum
14	Drum Funk 2	SEQ - Drum
15	Drum Brush Shuff	SEQ - Drum
16	Drum Latin	SEQ - Drum
17	Drum Progressiv1	SEQ - Drum
18	Drum Progressiv2	SEQ - Drum
19	Drum Fill 1	SEQ - Drum
20	Drum Fill 2	SEQ - Drum
21	Drum Break	SEQ - Drum
22	Drum End	SEQ - Drum
1	Perc FingerSnap	SEQ - Percussion
2	Perc Triang.+HH	SEQ - Percussion
3	Perc Latin 1	SEQ - Percussion
4	Perc Latin 2	SEQ - Percussion
5	Perc Latin 3	SEQ - Percussion
6	Perc Mix	SEQ - Percussion
7	Perc Soft	SEQ - Percussion
8	Perc Conga	SEQ - Percussion
9	Perc Conga+Ride	SEQ - Percussion
10	Perc Conga+Mix	SEQ - Percussion
11	Perc Conga+Bongo	SEQ - Percussion
12	Perc Conga+Tamb.	SEQ - Percussion
13	Perc Shaker	SEQ - Percussion
14	Perc Shak+Tamb 1	SEQ - Percussion
15	Perc Shak+Tamb 2	SEQ - Percussion
16	Perc Shak+Cong 1	SEQ - Percussion
17	Perc Shak+Cong 2	SEQ - Percussion
18	Perc Tambourine1	SEQ - Percussion
19	Perc Tambourine2	SEQ - Percussion
20	Perc Tamb+Conga1	SEQ - Percussion
21	Perc Tamb+Conga2	SEQ - Percussion
22	Perc Guiro+Bongo	SEQ - Percussion
23	Perc Cowbel+Tamb	SEQ - Percussion
24	Perc 3/4	SEQ - Percussion

#	Pad	Type
25	Perc 6/8	SEQ - Percussion
1	Grv Drum 1	SEQ - Groove
2	Grv Drum 2	SEQ - Groove
3	Grv Brush	SEQ - Groove
4	Grv Jazzy	SEQ - Groove
5	Grv Latin	SEQ - Groove
6	Grv HipHop 1	SEQ - Groove
7	Grv HipHop 2	SEQ - Groove
8	Grv HipHop 3	SEQ - Groove
9	Grv HipHop 4	SEQ - Groove
10	Grv HipHop 5	SEQ - Groove
11	Grv HipHop 6	SEQ - Groove
12	Grv Funk 1	SEQ - Groove
13	Grv Funk 2	SEQ - Groove
14	Grv Funk 3	SEQ - Groove
15	Grv House 1	SEQ - Groove
16	Grv House 2	SEQ - Groove
17	Grv Analog	SEQ - Groove
18	Grv Garage 1	SEQ - Groove
19	Grv Garage 2	SEQ - Groove
20	Grv Dance 1	SEQ - Groove
21	Grv Dance 2	SEQ - Groove
22	Grv Techno 1	SEQ - Groove
23	Grv Techno 2	SEQ - Groove
1	Bass Pick Easy	SEQ - Bass
2	Bass Pick Med.	SEQ - Bass
3	Bass Pick Busy	SEQ - Bass
4	Bass Finger Easy	SEQ - Bass
5	Bass Finger Med.	SEQ - Bass
6	Bass Finger Walk	SEQ - Bass
7	Bass Latin	SEQ - Bass
8	Bass Slap	SEQ - Bass
9	Bass Digital	SEQ - Bass
10	Bass Synth	SEQ - Bass
11	Bass DigiFilter1	SEQ - Bass
12	Bass DigiFilter2	SEQ - Bass
13	Bass DigiFilter3	SEQ - Bass
1	Piano Accomp 1	SEQ - Piano
2	Piano Accomp 2	SEQ - Piano
3	Piano Accomp 3	SEQ - Piano
4	Piano Accomp 4	SEQ - Piano
5	Piano Accomp 5	SEQ - Piano
6	Piano Accomp 6	SEQ - Piano
7	Piano Accomp 7	SEQ - Piano
8	Piano Accomp 8	SEQ - Piano
9	Piano Accomp 9	SEQ - Piano
10	Piano Arpeg. 1	SEQ - Piano
11	Piano Arpeg. 2	SEQ - Piano
12	Piano Arp 1 3/4	SEQ - Piano
13	Piano Arp 2 3/4	SEQ - Piano

#	Pad	Type
14	Piano Arp Down	SEQ - Piano
15	Piano Arp Up	SEQ - Piano
16	Piano Rhythm 1/8	SEQ - Piano
17	Piano Rhythm1/8T	SEQ - Piano
18	Piano Latin Rock	SEQ - Piano
19	Piano Salsa 1	SEQ - Piano
20	Piano Salsa 2	SEQ - Piano
21	Pno GlissDwnWhit	SEQ - Piano
22	Pno GlissUpWhite	SEQ - Piano
23	Pno GlissDwnBlak	SEQ - Piano
24	Pno GlissUpBlack	SEQ - Piano
25	Honky End	SEQ - Piano
1	Gtr Steel Strum1	SEQ - Guitar
2	Gtr Steel Strum2	SEQ - Guitar
3	Gtr Steel Strum3	SEQ - Guitar
4	Gtr Steel Strum4	SEQ - Guitar
5	Gtr Steel Strum5	SEQ - Guitar
6	Gtr Steel Strum6	SEQ - Guitar
7	GtSteelStrum 3/4	SEQ - Guitar
8	Gtr Steel Arp 1	SEQ - Guitar
9	Gtr Steel Arp 2	SEQ - Guitar
10	Gtr Steel Arp 3	SEQ - Guitar
11	GtrSteel Arp 6/8	SEQ - Guitar
12	Gtr Steel Mute 1	SEQ - Guitar
13	Gtr Steel Mute 2	SEQ - Guitar
14	Guitar Country	SEQ - Guitar
15	Gtr Nylon Strum1	SEQ - Guitar
16	Gtr Nylon Strum2	SEQ - Guitar
17	Gtr Nylon Strum3	SEQ - Guitar
18	Gtr Nylon Strum4	SEQ - Guitar
19	Gtr Nylon Strum5	SEQ - Guitar
20	Gtr Nylon Strum6	SEQ - Guitar
21	Gtr Nylon Arp 1	SEQ - Guitar
22	Gtr Nylon Arp 2	SEQ - Guitar
23	Gtr Nylon Arp 3	SEQ - Guitar
24	GtrNylon Arp 3/4	SEQ - Guitar
1	Timpani Roll 1	SEQ - Orchestral
2	Timpani Roll 2	SEQ - Orchestral
3	Orch. Tutti 1	SEQ - Orchestral
4	Orch. Tutti 2	SEQ - Orchestral
5	Orch. Tutti 3	SEQ - Orchestral
6	Orch. Tutti 4	SEQ - Orchestral
7	Orch. Harp 1	SEQ - Orchestral
8	Orch. Harp 2	SEQ - Orchestral
9	Orch. Harp 3	SEQ - Orchestral
10	Orch. Harp 4	SEQ - Orchestral
11	Orch. Harp 5	SEQ - Orchestral
12	French Horns 1	SEQ - Orchestral
13	French Horns 2	SEQ - Orchestral
14	Strings 1	SEQ - Orchestral
15	Strings 2	SEQ - Orchestral
16	Strings 3	SEQ - Orchestral
17	Strings 4	SEQ - Orchestral
18	Strings 5	SEQ - Orchestral
19	Strings 6	SEQ - Orchestral
20	Strings 7	SEQ - Orchestral
1	Solo Marimba	SEQ - Solo
2	Solo Kalimba 1	SEQ - Solo
3	Solo Kalimba 2	SEQ - Solo
4	Solo Steel Drums	SEQ - Solo
5	Solo Vibes	SEQ - Solo
6	Solo Gtr Dist.	SEQ - Solo
7	Solo Slide Steel	SEQ - Solo
8	Solo Banjo	SEQ - Solo
9	Solo Violin	SEQ - Solo
10	Solo Harpsi 3/4	SEQ - Solo
11	Solo Harpsi 4/4	SEQ - Solo
12	Solo Gtr Funk	SEQ - Solo
13	Solo Piano 1	SEQ - Solo
14	Solo Piano 2	SEQ - Solo
15	Solo Piano 3	SEQ - Solo
16	Solo Piano 4	SEQ - Solo
17	Solo Synth 1	SEQ - Solo
18	Solo Synth 2	SEQ - Solo
19	Solo Synth 3	SEQ - Solo
20	Solo Synth 4	SEQ - Solo
21	Solo Synth 5	SEQ - Solo
22	Solo Synth 6	SEQ - Solo
23	Solo Guitar 1	SEQ - Solo
24	Solo Guitar 2	SEQ - Solo
25	Solo Guitar 3	SEQ - Solo
1	Synth Seq 1	SEQ - Synth&Pad
2	Synth Seq 2	SEQ - Synth&Pad
3	Synth Seq 3	SEQ - Synth&Pad
4	Synth Seq 4	SEQ - Synth&Pad
5	Synth Seq 5	SEQ - Synth&Pad
6	Synth Seq 6	SEQ - Synth&Pad
7	Synth Seq 7	SEQ - Synth&Pad
8	Synth Seq 8	SEQ - Synth&Pad
9	Synth Seq 9	SEQ - Synth&Pad
10	Synth Seq 10	SEQ - Synth&Pad
11	Synth Seq 11	SEQ - Synth&Pad
12	Synth Portam. 1	SEQ - Synth&Pad
13	Synth Portam. 2	SEQ - Synth&Pad
14	Synth Portam. 3	SEQ - Synth&Pad
15	Synth Portam. 4	SEQ - Synth&Pad
16	Synth Filter 1	SEQ - Synth&Pad
17	Synth Filter 2	SEQ - Synth&Pad
18	Synth Pad Panned	SEQ - Synth&Pad
19	Synth Master Pad	SEQ - Synth&Pad
20	Synth Dark Pad	SEQ - Synth&Pad
1	Military 1	SEQ - Misc&SFX
2	Military 2	SEQ - Misc&SFX
3	Military 3	SEQ - Misc&SFX
4	Military 4	SEQ - Misc&SFX
5	Horror 1	SEQ - Misc&SFX
6	Horror 2	SEQ - Misc&SFX
7	Horror 3	SEQ - Misc&SFX
8	Horror 4	SEQ - Misc&SFX
9	Lullaby 1	SEQ - Misc&SFX
10	Lullaby 2	SEQ - Misc&SFX
11	Nature - River	SEQ - Misc&SFX
12	Nature - Storm	SEQ - Misc&SFX
13	Metronome 3/4	SEQ - Misc&SFX
14	PreCount 3/4	SEQ - Misc&SFX
15	Metronome 4/4	SEQ - Misc&SFX
16	PreCount 4/4	SEQ - Misc&SFX
17	PreCount 4/4 Dbl	SEQ - Misc&SFX
18	Toccata	SEQ - Misc&SFX
19	5th Intro	SEQ - Misc&SFX
20	Primavera	SEQ - Misc&SFX
21	Circus 1	SEQ - Misc&SFX
22	Circus 2	SEQ - Misc&SFX

7.14.1.8.1 Pa4X ORIENTAL

FACTORY (INTERNATIONAL)
(See User Manual)
LOCAL (ORIENTAL)

Local 1
Saidi1 Or Kit
Saidi2 Or Kit
Saidi Clap
Saidi Vari
Saidi Loop
Wehda 1
Wehda 2
Wehda 3
Masmoudi K
Maksum S 1
Maksum S 2
Maksum S 3
Maksum S 4
Katakufty 1
Katakufty 2
Katakufty 3
Katakufty 4
Katakufty Loop
Chobi 1
Chobi 2
Chobi 3
Chobi 4
Maksoum 1
Maksoum 2
Maksoum 3
Maksoum 4
Maksoum Loop
Melhem 1
Makloub S 1
Makloub S 2
Saidi
Melhem 2
4/4 Perc. 1
4/4 Perc. 2
4/4 Perc. 3
4/4 Perc. 4
7/8 Shaker
7/8 Perc.
7/8 Perc. 2
7/8 Perc. 3
5/16 Synt.
5/16 Organ
5/16 Perc.
Azeri Perc.
4/4 Talking
4/4 Kahon
4/4 Perc.
4/4 Bongo

Local 2
Laff 1
Laff 2
Laff 3
Laff 4
Laff 5
Karatchi 1
Karatchi 2
Jerk 1
Jerk 2
Jerk 3
Saidi Fast 1
Saidi Fast 2
Saidi Fast 3
Saidi Fast 4
Saidi Fast Loop
Tabla Tic Laff
Laff Gipsy 1
Laff Gipsy 2
Saidi All
Laff Gps
Tec 1
Tec 2
Tec 3
Saidi Drums
Ayoubi 1
Ayoubi 2
Ayoubi 3
Ayoubi 4
Tabel Kata 1
Tabel Kata 2
Tabel Kata 3
Tabel Kata 4
10/8 Talking
10/8 Kahon
10/8 Hollo
10/8 Perc.
7/8 Perc.1 Krdnz
7/8 Perc.2 Krdnz
7/8 Synt. Krdnz
7/8 Gtr. Krdnz
Gtr Steel Vahde1
Gtr Steel Vahde2
Gtr Steel Vahde3
Gtr Elektrik vh1
Gtr Elektrik vh2
Gtr Elektrik 2/4
Gtr Elektrik 4/4
Filtre 1

Local 3
Tabel Kata 5
Tabel Wehda
Laff Tabel 1
Laff Tabel 2
Laff Tabel 3
Tabel Laf Req
Tabel Wehdet 1
Tabel Wehdet 2
Tabel Wehdet 3
Baladi 1
Baladi 2
Baladi 3
Baladi Labed
Zaffa 1
Zaffa 2
Zaffa 3
Zaffa 4
Military 1
Military 2
Military 3
Military 4
Cow Bell
Drums 1
Drums 2
Drums 3
Conga Clap
Disco 1
Disco 2
Disco 3
Disco 4
Tec Clap
Techno 1
Zil
Filtre 2
Filtre 3
Filtre 4
Filtre 5
Slide 1
Slide 2
Slide 3

Local 4
Techno 2
Tec Saidi
House Snare
Kick SD House
House All
House Clap
Cow Bell Only
Drums Rock 1
Drums Rock 2
Snare Play
Req Maksoum
Req Saidi
Req Wehda 1
Req Wehda 2
Req Laff
Req Baladi
Katem Saidi 1
Katem Saidi 2
Katem Laff
Katem Ayoub
Katem Katakufty
Katem Said Var 1
Katem Said Var 2
Katem Said Var 3
Tabla Maksoum 1
Tabla Maksoum 2
Tabla Saidi 1
Tabla Saidi 2
Tabla Play 1
Tabla Play 2
TablaSaidiNice 1
TablaSaidiNice 2
Volki Gtr
Hint
Percdu Kaaa
Gitar Yeni 1
Gitar Yeni 2

Local 5
Conga
Conga Saidi
Conga Tic
Conga Play
Tambourine
Metro
MetronomeSaidi 1
Metronome Gipsy
Metronome Laff
Safka
Safka Sgat
MetronomeSaidi 2
Saidi Tom
Tom Play
Finger Snap
Clap
Clap Gipsy
Tabel 1
Tabel 2
Tabel 3
Tabel 4
Tabel 5
Tabel 6
Tabel 7
Tabel 8
Tom 1
Tom 2
Tom 3
Tom 4
Kawatem 1
Kawatem 2
Kawatem 3
Kawatem 4

Local 6
Daf Khbety
Sasfga Khbety
Sagel Khbety 1
Sagel Khbety 2
Sajat Khbety
Tar Khbety 1
Tar Khbety 2
Zeer Khbety 1
Zeer Khbety 2
Zeer Khbety 3
Rumba Daf
Rumba Sagel
Rumba Sajat
Rumba Safga
Rumba Tar 1
Rumba Tar 2
Shaby Barashem
Shaby Bongos
Shaby Daf
Shaby Safga

Shaby Sagel 1
Shaby Sagel 2
Shaby Sajat
Nagazy Daf
Mkholef 1
Mkholef 2
Mkholef 3
Safga Ngz
Sagel 1 Ngz
Sagel 2 Ngz
Sajat Ngz
Gorgena Kasor

Local 7

Malayaa Daf
Malayaa Dom
Malayaa Ras
Malayaa Safga
Malayaa Sajat
Rob 1
Rob 2
Haja 1
Haja 2
Janobi 1
Janobi 2
Janobi 3
Khashaba 1
Khashaba 2
Khashaba 3
Khashaba 4
Khashaba 5
Khashaba 6
Hewa 1
Hewa 2
Hewa 3
Hewa 4
Hewa 5
Hewa 6
Hewa 7
Hewa 8
Gorgena Rek
Gorgena Sajjat
Gorgena Tar
Gitar 4/4
Alkis Kalabalik
Hewa 9
Loop 1
Loop 2
Loop 3
Loop 4
Loop 5
Loop 6
Loop 7
Loop 8
Synth 1
Synth 2
Synth 3
Synth 4
Pop Gitar 1
Pop Gitar 2
Pop Gitar 3

Local 8

Shaker
Shaker short
10/8 Perc. 1
10/8 Perc. 2
10/8 Perc. 3
10/8 Perc. 4
7/8 Perc. 1
7/8 Perc. 2
7/8 Perc. 3
9/8 Perc. 1
9/8 Perc. 2
9/8 Perc. 3
9/8 Perc. 4
5/8 Perc. 1
5/8 Perc. 2
5/8 Perc. 3
5/8 Perc. 4
6/8 Perc. 1
6/8 Perc. 2
6/8 Perc. 3
5/16 Perc. 1
5/16 Perc. 2
5/16 Perc. 3
5/16 Perc. 4
6/8 Shaker
6/8 Talking
6/8 Etnic
6/8 Hollo
9/8 Talking
9/8 Perc. 5
9/8 Perc. 6
9/16 Shaker
Vahde 1
Vahde 2
Vahde 3
Vahde 4
Vahde 5
Vahde 6
9/8 Effekt 1
9/8 Effekt 2
9/8 Effekt 3
9/8 Effekt 4
9/8 Effekt 5
9/8 Kanun Efk.
Ciftelli Yayli
2/4 Yayli
2/4 Yayli Ussak
Arap Yayli

Local 9

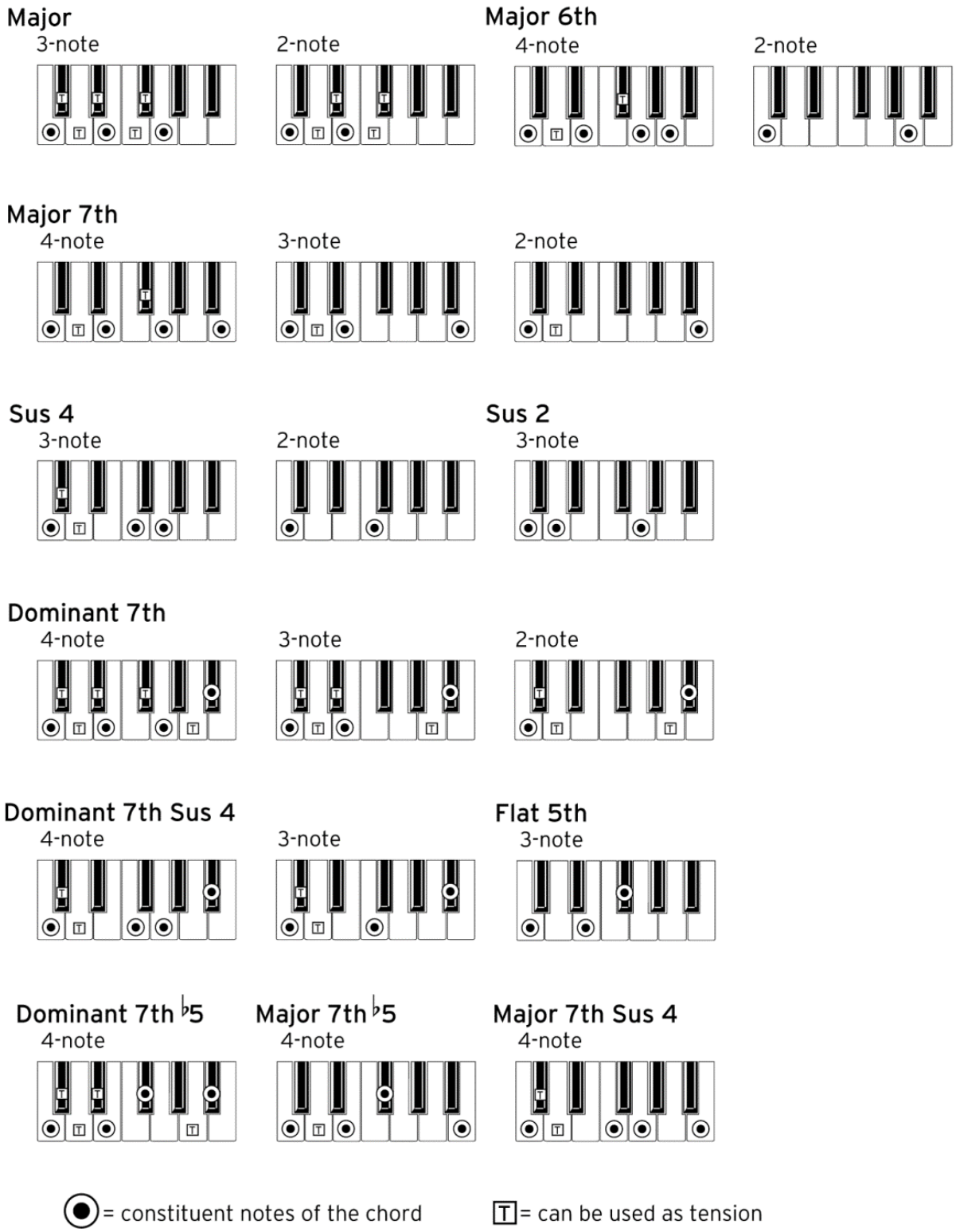
Hopppa
Haydaa
Teyyy Teyyy
Zilgit 1
Oooohhhhh
Ha Ha Heyhey
Yuru be Gocumm
Yaaayaaa
Teyyyy
Haydi Usaklar Ho
Islik
Islik 2/4 1
Islik 2/4 2
Islik 2/4 3
Zilgit 2
B'sagdan B'solda
Bravo
Hemsine
Hazrmiyi
Darbuka 2/4 1
Darbuka 2/4 2
Darbuka 4/4 1
Darbuka 4/4 2
Hollo 2/4
Darbuka 2/4 3
Darbuka 2/4 4
Darbuka 2/4 5
Darbuka 2/4 6
Darbuka 2/4 7
Darbuka 4/4 3
Darbuka 4/4 4
Darbuka 4/4 5
Darbuka 4/4 6
Misket 1
Misket 2
Misket 3
Yayli 9/8 Hicaz
9/8 Yayli Ussak
9/8 Cumbus Hicaz
Solo 9/8 Trombn
Asma Davul 2/4
Kanun Tarama Min
Kanun Tarama Maj
Kanun TaramaMajS
Rev. Cymbal

Local 10

Pers Grv 1
Pers Grv 2
Pers Grv 3
Pers Grv 4
Pers Grv 5
Pers Grv 6
Pers Grv 7
Pers Grv 8
Pers Grv 9
Pers Grv 10
Pers Grv 11
Pers Grv 12
Pers Grv 13
Pers Grv 14
Pers Grv 15
Pers Grv 16
Pers Grv 17
Pers Grv 18
Pers Grv 19
Pers Grv 20
Pers Grv 21
Pers Grv 22
Pers Grv 23
Pers Grv 24
Pers Grv 25
Darbuka 4/4 7
Darbuka 4/4 8
6/8 Kemik
6/8 Slow 1
6/8 Slow 2
6/8 Slow 3
9/8 Zil
9/8 Perc. 7
9/8 Perc. 8
9/8 Asma
9/8 Perc. 9
9/8 Perc. 10
9/8 Perc. 11
Ciftetelli 1
Ciftetelli 2
Ciftetelli 3
Ciftetelli 4
Ciftetelli 5
Ciftetelli 6
2/4 Kanun Efk.
Misket 1
Misket 2
Misket 3

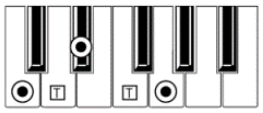
7.14.2 Accords reconnus

Les pages suivantes montrent les accords principaux reconnus, lorsque le mode de reconnaissance d'accords sélectionné est « Fingered 3-Notes ».

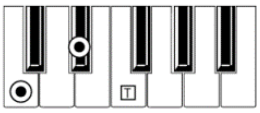


Minor

3-note

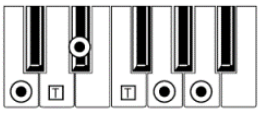


2-note



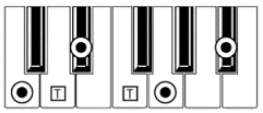
Minor 6th

4-note



Minor 7th

4-note

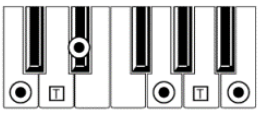


3-note

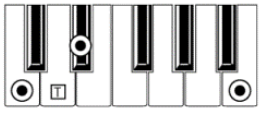


Minor-Major 7th

4-note

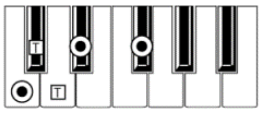


3-note



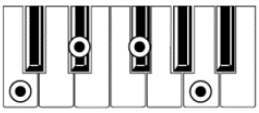
Diminished

3-note



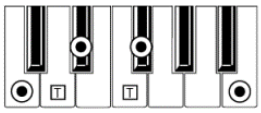
Diminished 7th

4-note



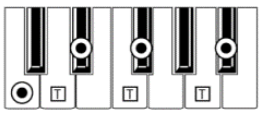
Diminished Major 7th

4-note



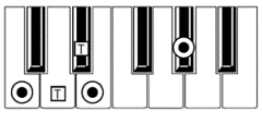
Minor 7th ♭5

4-note



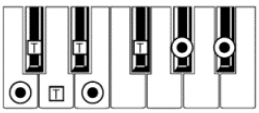
Augmented

3-note



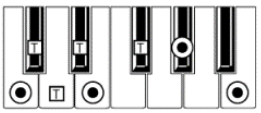
Augmented 7th

4-note



Augmented Major 7th

4-note



No 3rd

2-note



No 3rd, no 5th

1-note



◉ = constituent notes of the chord T = can be used as tension

7.14.3 Connexion d'un écran externe (A traduire)

Vous pouvez connecter Pa4X à un téléviseur ou un moniteur vidéo, pour lire les paroles et les accords avec vos collègues musiciens ou votre public.

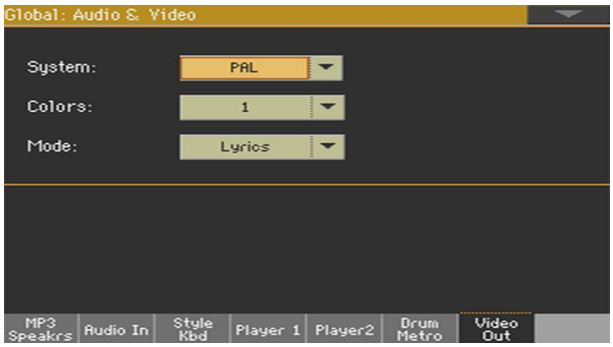
Connectez le moniteur vidéo externe

- ▪ Utilisez le connecteur VIDEO OUT pour connecter le Pa4X à un téléviseur ou à un moniteur vidéo.

Selon le type de moniteur vidéo, vous pouvez utiliser un câble de type RCA à RCA (si le moniteur est équipé d'une entrée Video Composite) ou le type RCA à SCART (si le moniteur est équipé d'un Connecteur PERITEL). Vous pouvez acheter les câbles nécessaires dans un magasin qui vend de l'équipement de télévision.

Aller à la page Sortie vidéo

- ➢ 1 S'il est éteint, allumez l'instrument.
- ➢ 2 Allez à la page Global> Audio & Video> Video Out.



Sélectionnez la norme vidéo

- ▪ Utilisez le menu Système pour sélectionner la norme vidéo.

Signification du système
PAL Utilisé dans la plupart des pays européens, sud-américains, asiatiques et africains. Ce réglage peut également être utilisé avec les téléviseurs SECAM (utilisés en France, en Russie et dans certains pays d'Afrique); dans ce dernier cas, cependant, l'image est affichée en noir et blanc.
NTSC Utilisé en Amérique du Nord, en Amérique centrale et dans une partie de l'Amérique du Sud. Il est également utilisé au Japon, en Corée, à Taïwan, aux Philippines et au Myanmar.

Connexion d'un écran externe | 1069

Allumez le moniteur externe

- ▪ Allumez le moniteur vidéo et syntonisez-le sur l'entrée AV correcte.

Définir les couleurs

- ▪ Dans la même page, utilisez le menu Couleurs pour choisir l'ensemble de couleurs préféré pour les paroles et l'arrière-plan.

Couleurs Signification
1 ... 5 jeu de couleurs. Essayez-les pour trouver celui avec lequel vous vous sentez le plus à l'aise.

Choisissez ce qu'il faut afficher

- ▪ Sur la même page, utilisez le menu Vidéo externe pour choisir ce qu'il faut afficher sur le moniteur vidéo.

Mode Signification
Paroles Seules les paroles et les accords (le cas échéant) sont affichés sur l'écran externe. (Ceci est l'option par défaut au démarrage.)
Afficher le miroir L'affichage interne est dupliqué ('en miroir') sur l'affichage externe

7.14.4 Installation des équipements optionnels

7.14.4.1 Installer le système de haut-parleurs (PaAS) 687
7.14.4.2 Assembler le Stand Korg dédié au PA4x (Cf. § 6.1.1 ci-dessus) 691
7.14.4.3 Remplacement de la batterie de sauvegarde d'horloge (Cf. § 6.1.2 ci-dessus) 691
7.14.4.4 Installer une carte mémoire micro SD (Cf. § 6.1.3 ci-dessus) 691
7.14.4.5 Installer un disque interne additionnel 691

7.14.4.1 Installer le système de haut-parleurs « PaAS »

Si vous avez acheté le système d'amplification PaAS (en option), voici comment l'installer et ajoutez un système d'amplification à trois voies, une paire de haut-parleurs intégrés et un boîtier bass-reflex.
L'installation du PaAS ne désactivera pas les sorties audio principales. Le branchement du casque désactivera le PaAS (mais pas les sorties audio principales).

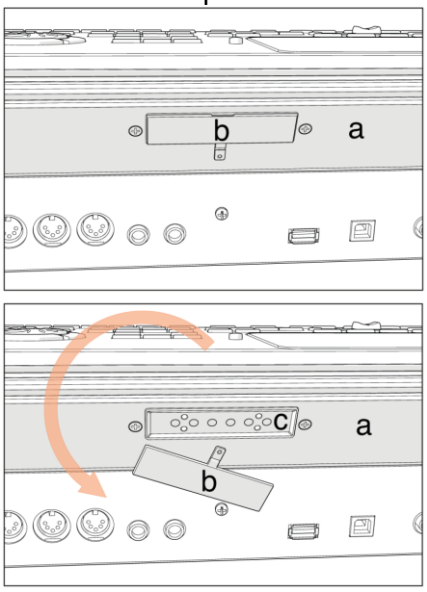
7.14.4.1.1 Assembler la barre d'amplification 687
7.14.4.1.2 Allumer et éteindre les haut-parleurs intégrés 690
7.14.4.1.3 Contrôler le volume de sortie des haut-parleurs intégrés 690

7.14.4.1.1 Assembler la barre d'amplification

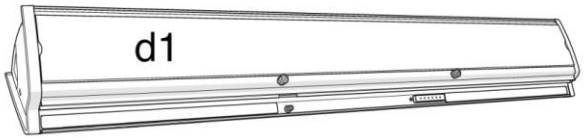
Précautions

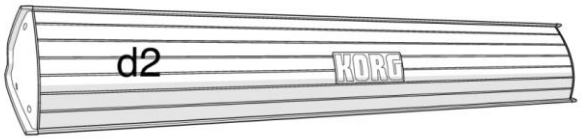
▪ L'installation du système d'amplification est effectuée aux risques et périls de l'utilisateur. KORG décline toute responsabilité en cas de dommages ou de blessures résultant de son installation ou de son utilisation incorrecte.
▪ Faites très attention à ne pas faire tomber le baffle lors de l'installation, sinon il pourrait être endommagé.

➢ 1 Retirez le capuchon de protection (b) du connecteur (c) à l'arrière de l'instrument (a), en le tirant doucement et en le faisant pivoter vers le bas.

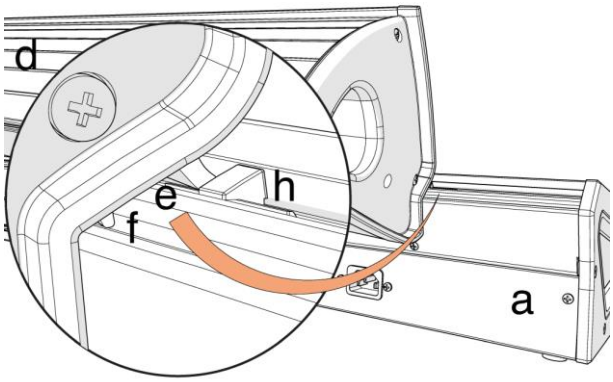


- 2 Localisez maintenant le côté avant (d1) et le côté arrière (d2) du boîtier du haut-parleur, pour être sûr de le placer dans le bon sens

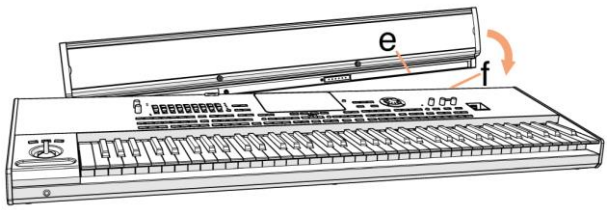




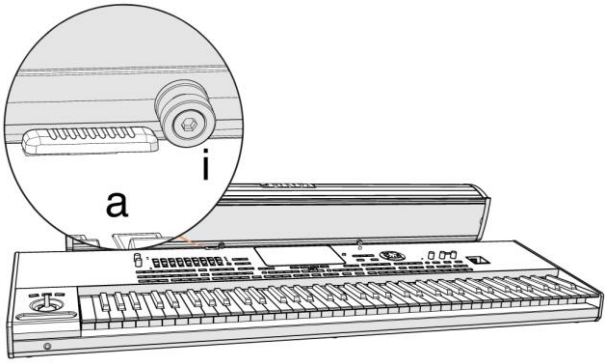
- 3 Soulevez le boîtier des haut-parleurs (d) en faisant en sorte que le verso (d2) soit tourné vers vous et vers l'avant (d1) vers le Pa4X. Alignez son guide d'extrusion (e) sur la fente correspondante (f) à l'arrière de l'instrument (a). Inclinez légèrement la boîte d'enceintes (d) vers l'avant pour éviter que la broche de fixation (j, voir ci-dessous) n'endommage l'arrière de l'instrument. Pour les aligner correctement, utilisez l'un des deux bouchons / délimiteurs en plastique (h) comme point de référence, en faisant toucher l'un des flancs ou le guide du boîtier du haut-parleur (e).



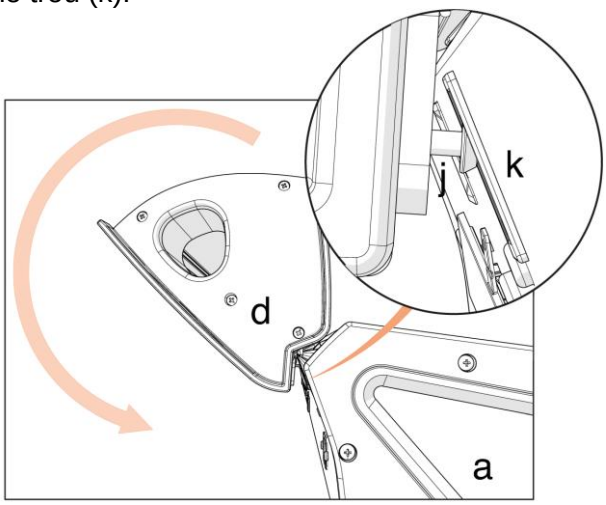
- 4 Insérez entièrement le guide d'extrusion de la boîte d'enceintes (e) dans la fente (f) située à l'arrière de l'instrument, en vous assurant que la boîte d'enceintes est parfaitement horizontale.



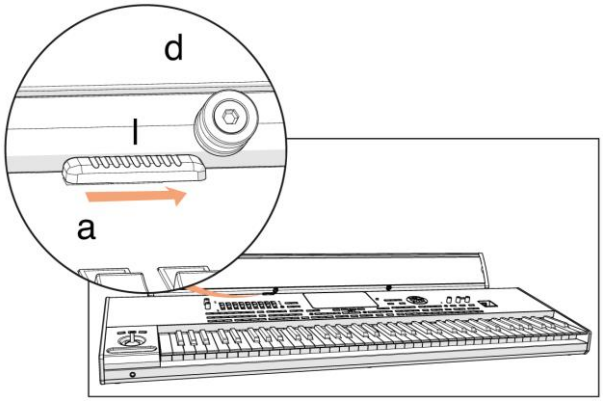
Assurez-vous que les supports en nylon (i) du pupitre reposent parfaitement sur le tableau de commande de l'instrument (a).



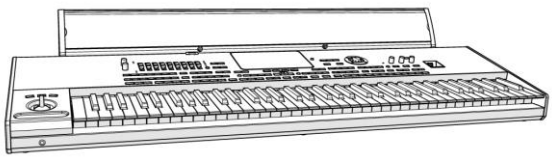
- 5 Lorsque la boîte de haut-parleur (d) est parfaitement alignée sur les butées / délimiteurs et que la goupille de fixation (j) dépasse le trou correspondant (k) à l'arrière de l'instrument (a), inclinez la boîte de haut-parleur (d), pour faire entrer la goupille de fixation (j) dans le trou (k).



- 6 Utilisez le curseur **SPEAKER LOCK** situé à côté de l'écran pour verrouiller (ou déverrouiller ultérieurement) le boîtier des haut-parleurs (d). Lorsque la boîte est verrouillée, vous devez voir l'icône de verrouillage fermé (🔒). Ceci reliera fermement la boîte de haut-parleur (d) à l'instrument (a).



- 7 À ce stade, le boîtier du haut-parleur est correctement installé. Pour l'enlever, inversez les instructions ci-dessus.



Veuillez noter que, puisque Pa4X doit reconnaître le nouveau circuit, les haut-parleurs intégrés commenceront à fonctionner quelques secondes seulement après l'installation du haut-parleur.

7.14.4.1.2 Allumer et éteindre les haut-parleurs intégrés

Les haut-parleurs intégrés sont automatiquement désactivés lors de l'insertion d'une prise dans le connecteur PHONES. Ils peuvent également être désactivés à partir de l'affichage.

Éteignez les haut-parleurs (ou rallumez-les)

- 1 Accédez à la page « Global> Audio and video> MP3 / Speaker »



- 2 Utilisez la case à cocher « Speaker » On / Off pour activer ou désactiver les haut-parleurs intégrés (en option)
  Les haut-parleurs peuvent être installés en ajoutant le système d'amplification PaAS (en option)
- 3 Appuyez sur le bouton **EXIT** pour revenir à la page précédente.

7.14.4.1.3 Contrôler le volume de sortie des haut-parleurs intégrés

- Réglez le niveau de sortie avec le bouton **MASTER VOLUME**

7.14.4.2 Assembler le Stand Korg dédié au PA4x (Cf. § 6.1.1 ci-dessus)

Voir le paragraphe 6.1.1 ci-dessus.

7.14.4.3 Remplacement de la batterie de sauvegarde d'horloge (Cf. § 6.1.2 ci-dessus)

Voir le paragraphe 6.1.2 ci-dessus

7.14.4.4 Installer une carte mémoire micro SD (Cf. § 6.1.3 ci-dessus)

Voir le paragraphe 6.1.3 ci-dessus

7.14.4.5 Installer un disque interne additionnel

Le kit HDIK-3 vous permet d'installer un disque dur SATA 2,5 "interne standard dans votre Pa4X-61 (un disque supplémentaire est livré en standard avec le Pa4X-76). Le lecteur de disque dur n'est pas fourni avec le kit, vous devrez donc l'acheter séparément. N'utilisez pas de pièces différentes de celles suggérées par KORG, sinon vous risqueriez d'endommager l'instrument!

Précautions

- ✓ L'installation du kit se fait aux risques et périls de l'utilisateur. Korg n'assumera aucune responsabilité pour
- ✓ tout dommage ou blessure résultant d'une mauvaise installation ou utilisation.
- ✓ Veillez à déconnecter l'instrument de la prise secteur avant de l'ouvrir.
- ✓ Pour éviter que l'électricité statique de votre corps n'endommage les composants de la carte, touchez un composant métallique non peint avant de procéder à l'installation.
- ✓ Ne forcez jamais les connecteurs, qui ne peuvent être insérés que d'une manière.

Liste des pièces

Avant de commencer l'installation, assurez-vous d'avoir toutes les pièces listées dans le tableau suivant. Vous avez également besoin d'un tournevis cruciforme (non fourni).

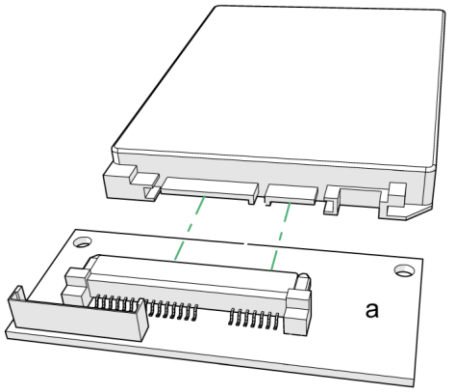
a	interface HDD	x 1
b	Support de disque dur	x 1
c	Vis M3x6 TC	x 6
d	Vis M3x4 TC	x 2

Sauvegarde

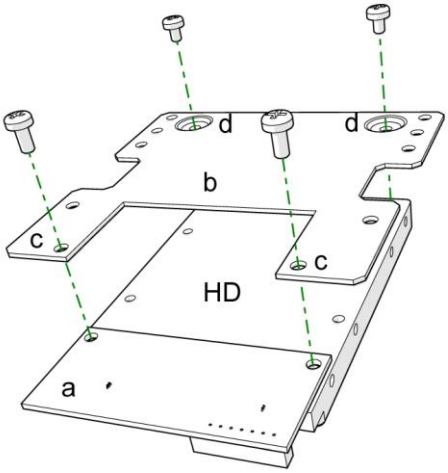
Avant d'installer ou de remplacer le disque dur, sauvegardez ou enregistrez vos données utilisateur sur un périphérique de stockage USB en utilisant l'option Média> Utilitaire> Sauvegarde complète des ressources ou Média> Enregistrer> Toutes les opérations.

Installation

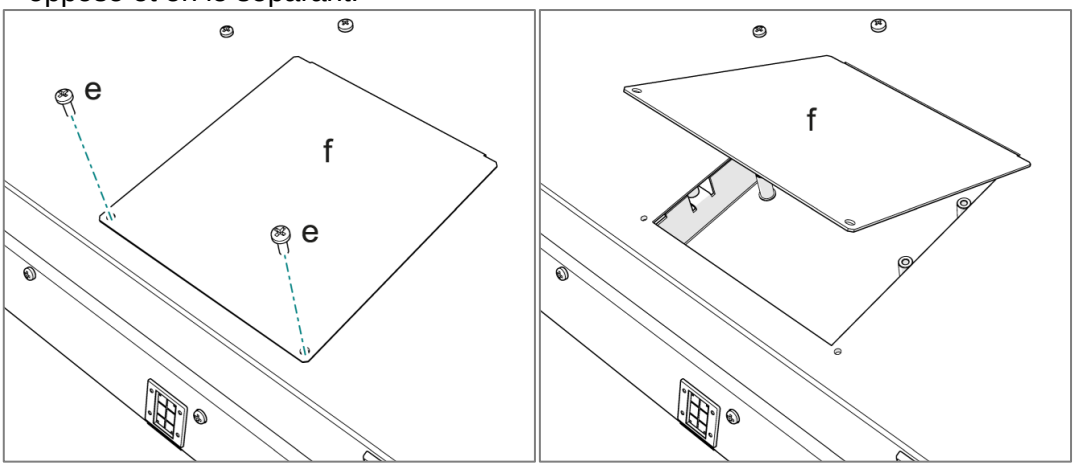
- ➢ 1 Extrayez le kit de disque dur de son emballage en veillant à ne pas toucher les composants de la surface de la carte d'interface avec les doigts. Retournez l'instrument en veillant à ne pas endommager l'écran, le joystick et les boutons.
- ➢ 2 Connectez le connecteur de la carte d'interface (a) au connecteur correspondant sur le lecteur de disque dur. Alignez les deux connecteurs et poussez-les délicatement ensemble.



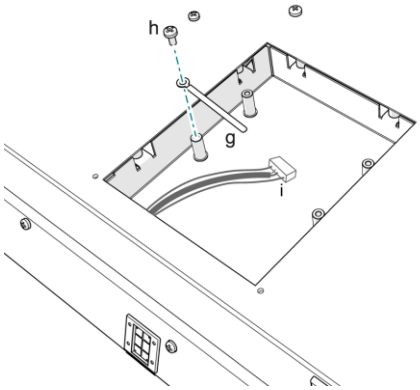
- 3 Utilisez deux vis (c) pour fixer le lecteur de disque dur (non fourni avec le kit) à la carte d'interface (a) et au support métallique (b), comme indiqué dans l'illustration. Utilisez les deux vis (d) pour fixer le disque dur au support (b).



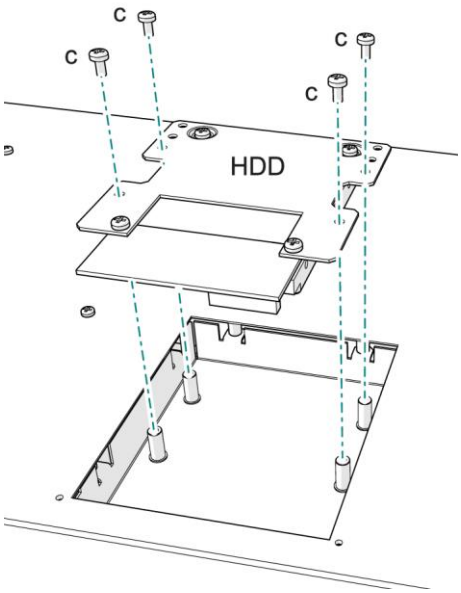
- 4 A partir du bas de l'instrument, retirez les deux vis de fixation (e) et maintenez-les à distance. Ouvrez le couvercle (f) en le soulevant comme s'il était articulé du côté opposé et en le séparant.



- 5 Déconnectez le câble de données (i) du clip de fixation (g) et retirez le clip (g) en dévissant la vis de fixation (h).



- 6 Connectez le câble de données (i) au connecteur dédié de la carte d'interface (a).
- 7 Placez le kit de disque dur préalablement assemblé sur les quatre entretoises dédiées à l'intérieur de l'instrument (le variateur ne peut être installé que d'une manière), en veillant à ne pas pincer et endommager le câble. Fixez l'ensemble avec les quatre dernières vis (c) trouvées dans le kit d'installation.



- 8 En suivant les instructions d'ouverture en sens inverse, fermez l'instrument en replaçant le couvercle (f).
- 9 Une fois l'installation terminée, retournez l'instrument, connectez le cordon d'alimentation et remettez l'instrument sous tension. Si le disque dur n'est pas déjà formaté, accédez à la page Média> Format et formatez-le (périphérique HD) avant d'y accéder pour le stockage des données.

7.14.5 Raccourcis

Fonction SHIFT

Maintenez le bouton **SHIFT** enfoncé et appuyer sur un autre bouton du panneau de commande pour accéder directement à une page d'édition ou à une boîte de dialogue.

Pression longue

Maintenez un bouton enfoncé pendant environ une seconde pour accéder directement à une page d'édition ou à une boîte de dialogue.

Fonctions spéciales

Les autres raccourcis disponibles sont les suivants.

Tempo +/- (ensemble)	Tempo Original
Transpose # / b (ensemble)	Réglez la transposition principale sur 0
Upper Octave +/- (ensemble)	Réglez l'octave supérieure sur le réglage d'origine

7.14.6 Dépannage

En cas de problèmes, veuillez vérifier la liste suivante pour trouver une solution.

Problem	Solution
General problems	
Power does not turn on	Make sure that (1) the power cable is plugged into the outlet, (2) the cable is plugged into the connector on the back of the instrument, (3) and is not damaged, (4) there are no problems with the mains.
	Is the POWER indicator turned on?
	If the power still does not turn on, contact your dealer or the nearest KORG Service Center.
Power does not turn off	Press the POWER button again and keep it pressed for a few seconds. At the end, the button's indicator will turn off, and the instrument will be set to standby.
No sound	Is the VOLUME knob set to a position other than '0'?
	Is a jack inserted into the HEADPHONES connector? Unplug it.
	Check the connections to your amp or mixer.
	Make sure that all the components of the amplifying system are turned on.
	Is the Local parameter set to off? Turn it on.
	Is the Attack parameter value of the selected Sound too high? Set it to a lower value, to let the sound start faster. Is the Volume parameter too low? Set it to a higher value.
Lowest note are not played	When the SPLIT indicator is turned on, the keyboard is divided into a Lower part (lower notes, below the split point) and an Upper part (higher notes, above the split point). Is the Lower part muted? Unmute it.
Wrong sounds	Do the User banks contain modified data? Load the appropriate data for the Song or the Style you wish to play.
	Has one of the User Drum Kits been replaced? Load the appropriate Drum Kits.
	Have the Styles or Keyboard Sets been replaced? Load the appropriate data.
Sound does not stop	Keep the SHIFT button pressed, and press the START/STOP button to send a Panic message, and turn all notes off.
	Make sure that the Damper pedal calibration is correctly set.
The selected Style or Song cannot start	Make sure that the Clock parameter is set to Internal. If you are using the MIDI Clock of another device (like a sequencer), you must set the MIDI Clock parameter to MIDI or USB, and make sure that the external device transmits MIDI Clock data.
Does not respond to MIDI messages	Make sure that the MIDI or USB cable is connected correctly.
	Make sure that the external device is transmitting through MIDI channels enabled to receive in Pa4X.

Problem	Solution
	Make sure that the MIDI IN Filters do not prevent the reception of messages.
Percussive instruments are not played correctly	Make sure that the Drum track is set to Drum Mode and the external device has not transposition applied.
Some 'clicks' can be heard when playing a percussive instrument	This is part of the sound, and not a problem.
A background noise can be heard after selecting a Keyboard Set or Style	The selected Keyboard Set or Style recalled the effect 'St. Analog Record', simulating the noise of an old vinyl recording.
Media related problems	
Cannot format a device	Is the USB cable correctly connected?
	Is the USB device correctly powered?
	Is the device inserted correctly?
	Is the write protect tab of the disk or card in the protect position? Unprotect it.
Cannot save data to a device	Is the device formatted?
	Is the device inserted correctly?
	Is the write protect tab of the disk or card in the protect position? Unprotect it.
Cannot load data from a device	Is the device inserted correctly?
	Does the device contain data compatible with Pa4X?
The message 'Over Current Condition Detected on USB port: please remove the USB media' appears in the display	The USB device is probably defective, due to a short circuit, and cannot be used. While this will not damage Pa4X, it is ad- visable to remove the device.

7.14.7 Spécifications

Keyboard	Pa4X-76: 76 keys (E1 – G7)
	Pa4X-61: 61 keys (C2 – C7)
	Semi-weighted keys with velocity and aftertouch
System	Upgradable operating system
	Multitasking, Load while play
Sound Generator	EDS-X (Enhanced Definition Synthesis – eXpanded)
	Filters with resonance, 3-band EQ on each Sound/channel
Polyphony	128 voices, 128 oscillators
Effects	Accompaniment/Song: 4 insert effects; 3 master effects (148 types)
	Keyboard Sounds: 1 insert effect; 2 master effects (148 types)
	Final mastering effects by Waves Audio®: Waves Audio MAXX Suite, including MaxxEQ™, MaxxBass™, MaxxTreble™, MaxxStereo™, MaxxVolume™
	Voice Processor Technology by TC•Helicon®: Four-part Harmonizer, Double, µMod, Reverb, Delay, Filter, HardTune, Pitch Correction; plus Compressor, EQ, Gate (Adaptive Mic Setting on the Mic input)
Sounds / Drum Kits	Factory: More than 1,900 Factory Sounds including two multilayer Stereo Grand Pianos with damper and body resonance, GM/XG sound sets and more than 110 Drum Kits
	User: 512 Sounds, 256 Drum Kits
	Digital Drawbars: 9 footages, percussion, key on/off, leakage, rotary speaker effect
	DNC (Defined Nuance Control) Technology
	Natural Ambience Drums Sounds
	Full Sounds/Drum Kits editing
Sampling	User PCM Sample memory: 400 MB compressed (equivalent to 800 MB linear data)
	Loads KORG, WAV, AIFF and SoundFont™ formats
	Saves KORG, WAV and AIFF formats
	Full Edit, Time Slice, Sampling
Styles	Factory: More than 550 Factory Styles, freely reconfigurable sets
	User: 1,248 locations, including User, Favorite and Direct banks
	Eight Accompaniment tracks, 4 Keyboard Sets, 4 Pads per Style; Style Settings (Sounds and Arranger parameters) on each Style
	Guitar Mode 2, Parallel and Fixed NTT (Note Transposition Table)
	Style/Pad Record with Step Record, Track and Event Edit
	Style Creator Bot (MIDI Song to Style Converter)
	Style controls: 3 Intros, 4 Variations, 4 Fills, Break, 3 Endings, Synchro Start, Synchro Stop, Tap Tempo/Reset, Bass Inversion, Auto Fill, Manual Bass, Memory, Accompaniment Mute, Drum Mapping, Snare & Kick Designation, Style to Keyboard Set Mode
Chord Sequencer	Chord Sequence recorder in Style Play mode
	Chord Sequences can be saved to Style and SongBook Entries
	Edit functions: Delete, Copy from Style/SongBook, Import/Export from/to SMF

Keyboard Set Library	Memorize Keyboard Sound settings
	Factory: More than 460 Factory Keyboard Sets, freely reconfigu- rable
	User: 1,056 locations, including User and Direct banks
	'My Setting' special Keyboard Set
KAOSS FX	Automatic MIDI FX generator
	More than 65 Factory Presets
Song Play	Patented XDS Crossfade Dual Sequencer Player with X-Fader control
	Supported formats: MID, KAR, MP3+Lyrics, MP3+G
	Two Players with separate Select, Start/Stop, Home, Rewind and Fast Forward controls
	Lyrics, Score, and Chord data can be displayed on screen, or on an external video monitor
	Markers with Add, Delete, Edit and Loop functions
	Jukebox function
MP3 Player / Recorder	Double MP3 Player and MP3 Recorder
	Transpose (+6/-5 semitones)
	Tempo change (±30%)
	Vocal Remover
	Records MP3 files, including Styles, MIDI Songs, MP3 Songs, Keyboard Sounds, Pads, Microphone, Effects, KAOSS Effects
Sequencer	Quick Record (Backing Sequence), Multitrack and Step Record func- tions
	Full-featured sequencer, 16 tracks, Up to 200,000 events, SMF (MID) native format
SongBook	Fully programmable music database, based on Styles, MIDI Songs (MID and KAR files), MP3 Songs, with automatic selection of Style Play and Song Play modes
	User definable Set Lists, with Entries selectable from the control panel
	Filtering and sorting options
Compatibility	'i-Series' models: Styles
	Pa-Series models: Styles, Performances/Keyboard Sets, Programs/ Sounds, Songs, SongBook Entries, Pads
Pads	Four Assignable Pads + Stop buttons
	Pad Record function
General Controls	Master Volume; Fade In/Out; Keyboard-Acc/Song Balance; Ensemble; Octave Transpose; Master Transpose; Quarter Tone and Arabic Scale memorized inside Keyboard Sets; Joystick; Ribbon; Mic Volume; Harmony/Double; Delay/Reverb; Mic Preset; Mic On/Off; Harmony On/Off; Double On/Off; 8 Assignable Sliders; Slider Mode; MP3 Volume; 3 Assignable Switches; Tempo +/-; Tempo Lock; Metronome On/Off; Dial; Up/+; Down/-; Search; Shift; Chord Scan (Lower, Upper); Split; Keyboard Tracks Sound Select and On/Off; Record
Control Inputs	Damper pedal (supports half-pedaling with the optional DS-1H pedal)
	Assignable pedal/switch
	EC5 multiswitch pedal
Mic/Line Inputs	Mic: Combo XLR balanced with Gain control and Phantom Power
	Line 1: Left/Right (1/4" jack) line inputs, balanced
	Line 2: Stereo (1/8" mini-jack) line input, unbalanced
	Audio Outputs: Left/Right, Out 1, Out 2 (1/4" jack) balanced

Outputs	Headphone output (1/4" jack)
	Video out (RCA connector)
MIDI	IN, OUT, THRU standard MIDI connectors
	USB to MIDI using the USB ports
	Eight user definable MIDI Setups
USB	Type A (HOST, for memory and controllers) x 2 (front/rear)
	Type B (DEVICE, for personal computers and tablets) x 1 (rear)
	2.0 Hi-Speed connections
Storage	Hard Disk Drive Pa4X-76: standard Pa4X-61: optional, user installable; HDIK-3 hard disk installation kit required
	microSD card (card not included); rear panel slot with plastic cover
	USB external drives (drive not included); 1 front panel port, 1 rear panel port
Display	7" Wide capacitive color TouchView™ TFT display
Clock	Internal System Clock
Power Consumption	100-240 Volts, 50/60 Hz
	< 0.5 Watt in standby / 16 Watt normal / 35 Watt with PaAS installed
Dimensions (W x D x H)	Pa4X-76: 1,192 x 364.4 x 125.56 mm / 46.93" x 14.35" x 4.94" Pa4X-61: 980 x 364.4 x 125.56 mm / 38.58" x 14.35" x 4.94" (without music stand, display fully lowered)
Weight	Pa4X-76: 16.3 kg / 35.93 lbs
	Pa4X-61: 13.9 kg / 30.64 lbs
Accessories	AC Power Cable, Music Stand, Quick Guide manual
Options	PaAS Amplification System
	ST-SV1 BK Keyboard Stand
	HDIK-3 Hard Disk Installation Kit (for Pa4X-61 only)
	EC-5 Multiswitch Pedal
	EXP-2 Foot Controller
	XVP-10 Expression/Volume Pedal
	DS-1H Damper Pedal (supports half-pedaling)
	PS-1 Pedal Switch
	PS-3 Pedal Switch

KOrG Pa4X
OS Version 2.0 - May 31, 2017

Function		transmitted	recognized	remarks	
Basic Channel	Default	1–16	1–16	Memorized	
	Changed	1–16	1–16		
Mode	Default		3		
	Messages	X	X		
	Altered	**********			
Note		0–127	0–127		
Number:	True Voice	**********	0–127		
Velocity	Note On	O 9n, V=1–127	O 9n, V=1–127		
	Note Off	O 8n, V=0–127	O 8n, V=0–127		
Aftertouch	Poly (Key)	O	O	Player data only	*1
	Mono (Channel)	O	O		*1
Pitch Bend		O	O		
	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB)	*1
	1, 2	O	O	Modulations	*1
	6	O	O	Data Entry MSB	*1
	12, 13	O	O	FX MIDI Controller 1/2	*1
	38	O	O	Data Entry LSB	*1
	7, 11, 16	O	O	Volume, Expression, Ribbon	*1
	10, 91, 93, 96	O	O	Panpot, A/B Master FX Send 1/2/3	*1
Control	64, 66, 67	O	O	Damper, Sostenuto, Soft	*1
Change	65, 5	O	O	Portamento On/Off, Portamento Time	*1
	71, 72, 73	O	O	Harmonic Content, EG time (Release, Attack)	*1
	74, 75	O	O	Brightness, Decay Time	*1
	, 77, 78	O	O	Vibrato Rate, Depth, Delay	*1
	80, 81	O	O	Sound Controller (1, 2)	*1
	98, 99	O	O	NRPN (LSB, MSB)	*1, 2
	100, 101	O	O	RPN (LSB, MSB)	*1, 3
	120, 121	X	O	All sounds off, Reset all controllers	*1
Program		O 0–127	O 0–127		*1
Change	True #	**********	0–127		
System Exclusive		O	O		*4
System	Song	X	X		
Commo	Position	X	X		
n	Song Select	X	X		
	Tune				
System	Clock	O	O		*5
Real Time	Commands	O	O		*5
Aux		X	X		

Function		transmitted	recognized	remarks
Messages	Local	X	O (123-124)	
	On/Off All	O	O	
	Notes Off	X	X	
	Active			
	Sense			
	Reset			
Notes	*1: Sent and received when MIDI Filters In and Out are set to Off in Global mode.			
	*2: Drawbars settings, Sound parameters, Selection of SongBook Entries, Drum Kit Family settings.			
	*3: LSB, MSB = 00,00: Pitch Bend range, =01,00: Fine Tune, =02,00: Coarse Tune.			
	*4: Includes Inquiry, Master Volume and Transpose messages, FX settings, Quarter Tone settings. GM Mode On.			
	*5: Transmitted only when the Clock Send parameter (Global mode) is set to on.			

Mode 1: OMNI ON, POLY	Mode 2: OMNI ON, MONO	O: Yes
Mode 3:OMNI OFF, POLY	Mode 4:OMNI OFF, MONO	X: No

8 Logiciels

8.1 « Pa4X/SongBook Editor » par Korg (gratuit) 702
8.2 « Korg PA Manager » par Korg (£125) 741

8.1 « Pa4X/SongBook Editor » par Korg (gratuit)

http://www.korg.com/us/support/download/software/0/516/2445/

Editor for SongBook entries of the Pa-Series products. 60 pages

L'éditeur SongBook de KORG est dédié aux arrangeurs professionnels Pa-Series et au piano numérique HAVIAN 30. Tous les modèles dotés de la fonction SongBook sont pris en charge.

Avec « SongBook Editor », vous pouvez:

- ✓ Créer de nouvelles « entrées SongBook »
- ✓ Importez plusieurs fichiers MID / KAR et MP3 et convertissez-les par lots en entrées
- ✓ Modifier la plupart des paramètres d'entrée dans plusieurs entrées à la fois
- ✓ Renommez les entrées et modifiez les paramètres plus rapidement en utilisant le clavier du PC
- ✓ Ajouter des paroles en tant que fichiers TXT liés aux entrées
- ✓ Voir tous les paramètres dans les colonnes adjacentes et trier rapidement les entrées dans la liste des livres
- ✓ Créer et modifier des listes de sélection / listes personnalisées, en utilisant plusieurs sélections et glisser-déposer
- ✓ Glissez et déposez des entrées entre les « SongBooks » et entre les « SongBooks » et les documents texte ou les tableurs
- ✓ Changez le chemin du fichier MID / KAR, fichiers MP3 et fichiers texte
- ✓ Modifier la référence aux emplacements de « style » et aux « banques »
- ✓ Remapper toutes les références aux styles et pads d'un instrument différent
- ✓ Copier les jeux de clavier / STS entre les entrées
- ✓ Exportez une liste de chansons sous forme de fichier texte pour imprimer votre liste de lecture pour un spectacle

8.1.1 Installation du logiciel 703
8.1.2 Supports amovibles 704
8.1.3 Création et édition du « SongBook » sur l'instrument 704
8.1.4 Connexion des périphériques et exécution de « SongBook Editor » 706
8.1.5 Lancement de « SongBook Editor » 707
8.1.6 Choisir la cible 707
8.1.7 Ouverture du « SongBook » avec « SongBook Editor » 708
8.1.8 Créer un nouveau « SongBook » dans « SongBook Editor » 712
8.1.9 Créer de nouvelles « entrées SongBook » 712
8.1.10 Importation de données dans les « entrées SongBook » 714
8.1.11 Edition de base 716
8.1.12 Edition des entrées SongBook 719
8.1.13 « Custom/Set Lists » 724
8.1.14 Style de remapping et « Pads » 726

8.1.15 SAUVEGARDER LE « SONGBOOK » ET LE RECHARGER SUR L'INSTRUMENT 731
8.1.16 OPÉRATIONS FRÉQUENTES 732
8.1.17 ANNEXES 739

8.1.1 Installation du logiciel

Exigences du système PC

Pour utiliser « SongBook Editor », vous devez disposer d'un PC sous Microsoft® Windows® 7/8 / 8.1 / 10 ™.

Exigences de l'instrument KORG

Le tableau suivant indique les conditions requises pour utiliser « SongBook Editor » avec votre instrument KORG.

	OS	MP3	HD/SSD	SD Card
Pa4X	latest version	standard	standard	–
Pa3X	latest version	standard	standard	–
Pa3XLe	latest version	standard	standard	–
Pa2X	latest version	standard	standard	–
Pa1X	latest version	optional	required	–
Pa900	latest version	standard	standard	–
Pa800	latest version	optional	suggested	–
Pa600	latest version	standard	standard	–
Pa500/Pa588	latest version	–	–	required
Pa300	latest version	standard	standard	–
HAVIAN 30	latest version	standard	standard	–

Note: Vous pouvez trouver le dernier OS sur le site web (www.korg.com).

Remarque: Les entrées « MP3 » ne fonctionnent que sur les modèles équipés d'une carte MP3 ou avec les fonctions de lecture MP3 incluses en standard.

Installation du logiciel

Après avoir téléchargé le programme d'installation, suivez ces étapes simples:

- 1 Double-cliquez sur l'icône du programme d'installation.
- 2 Suivez les instructions apparaissant à l'écran.

Obtenir de l'aide

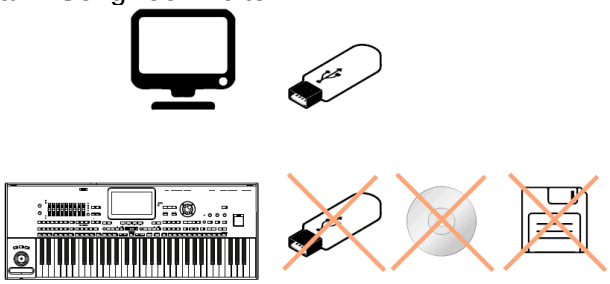
Chaque fois que vous avez besoin d'accéder à ces instructions, choisissez la commande « help> SongBook Editor User Guide (F1) » dans le menu de l'application

8.1.2 Supports amovibles

« SongBook Editor » ne peut voir aucun périphérique de stockage connecté aux ports USB HOST de l'instrument.

Cependant, il peut lire les ressources (fichiers MID / KAR, MP3, TXT) des périphériques de stockage connectés au port USB du PC. Vous pouvez donc travailler avec des fichiers sur un périphérique de stockage connecté au port USB de votre PC, puis déplacer l'appareil sur votre instrument après l'avoir modifié.

En raison de leur faible vitesse d'accès, aucun disquette ou CD inséré dans les lecteurs du Pa1X ne peut être vu par « SongBook Editor ».



8.1.3 Création et édition du « SongBook » sur l'instrument

Avant d'éditer votre « SongBook » avec « SongBook Editor », vous devez effectuer quelques opérations sur votre instrument pour créer votre « SongBook » original.

8.1.3.1 Création des entrées SongBook basées sur le style 704
8.1.3.2 Création des entrées MID / KAR- et MP3 705
8.1.3.3 Sauvegarde du SongBook dans la mémoire interne 705
8.1.3.4 Exportation de noms de style d'usine personnalisés 705
8.1.3.5 A partir de maintenant, ne modifiez rien sur l'instrument! 705

8.1.3.1 Création des entrées « SongBook » basées sur le « style »

Il est recommandé de créer dans l'instrument des entrées basées sur le « style », car cela permet de copier toutes les valeurs réelles des paramètres de « style » ou des « performances » de style (y compris les sons, EQ, FX, jeux de clavier, STS, Pads, etc.) dans les entrées « SongBook ».

La création dans « SongBook Editor » d'entrées basées sur le « style » ne leur attribuerait que des valeurs par défaut et nécessiterait donc un travail supplémentaire.

- 1 Sur l'instrument, créez une nouvelle base de données « SongBook » ou modifiez-en une existante.
  Veuillez lire le manuel d'utilisation de l'instrument pour les instructions correspondantes
- 2 Toujours sur l'instrument, créez toutes les entrées « SongBook basées » sur le « style », comme décrit dans le manuel de l'utilisateur.

8.1.3.2 Création des entrées « MID / KAR » et « MP3 »

Si vous le souhaitez, créez les entrées « MID / KAR » et « MP3 » sur l'instrument. Cependant, gardez à l'esprit que vous pouvez le faire plus facilement et plus rapidement, s'il y a beaucoup d'entrées à créer, en utilisant « SongBook Editor ».

8.1.3.3 Sauvegarder le « SongBook » dans la mémoire interne

Avant d'éditer la base de données « SongBook » avec « SongBook Editor », vous devez créer les fichiers appropriés dans la mémoire interne de votre instrument.

- 1 Sur l'instrument, enregistrez le « SongBook » dans la mémoire interne en utilisant l'opération « Media (Disk)> Save All » pour créer un nouveau dossier « SET », contenant les fichiers Book (SBD) et Custom / Set List (SBL), ainsi que toutes les autres données utilisateur (y compris les styles User / Favorite)
- 2 Pour des raisons de sécurité, avant toute opération d'édition, nous vous suggérons de faire une sauvegarde du contenu de la mémoire de l'instrument, en utilisant la commande « Media (Disk)> Utility> Full Resources Backup ».

Important:
Conservez toujours une copie de sauvegarde de vos fichiers « SongBook » originaux avant de les éditer ! L'enregistrement d'un fichier « SongBook » modifié sur un fichier existant supprimera définitivement l'ancien.

8.1.3.4 Exporter les noms de « style » d'usine personnalisés

Les noms de « style » d'usine standard sont toujours affichés dans l'éditeur « SongBook ».
Par contre si vous avez personnalisé les banques de « style » d'usine, vous devez exporter leurs noms avant de les éditer.

- 1 Sur l'instrument, supprimez la protection d'écriture et de sauvegarde des styles d'usine en désélectionnant la case « Factory Protect » ou « Factory Style » et « Pad Protect » dans la page « Global> Préférences de mode> Média ou Media (Disk)> Preferences »
- 2 Sauvegardez les styles d'usine, comme expliqué dans le tableau suivant.

Model	Factory Style saving procedure
Pa4X, Pa3XLe, Pa900, Pa600, Pa300, HAVIAN 30	Sauvegardez les styles d'usine avec les autres données en utilisant la commande « Media> Save All »
Pa3X, Pa2X, Pa800, Pa1X, Pa500, Pa588	Sauvegardez séparément chaque banque de style d'usine dans le dossier « SET » où vous enregistrerez les fichiers « SongBook », en utilisant le menu « Media (Disk)> Save> Bank ». Sauvegardez toutes les banques de style d'usine, ou les noms manquants seront remplacés par des noms par défaut dans « SongBook Editor »

8.1.3.5 A partir de maintenant, ne modifiez rien sur l'instrument!

À partir des pages suivantes, toutes les modifications seront effectuées sur un PC et non sur votre instrument. Toute autre modification effectuée sur l'instrument avant de recharger les fichiers « SongBook » modifiés sera perdue.

8.1.4 Connexion des périphériques et exécution de « SongBook Editor »

Avant d'éditer le « SongBook », vous devez connecter votre instrument à un PC et exécuter « SongBook Editor ».

Connexion de l'instrument à un PC

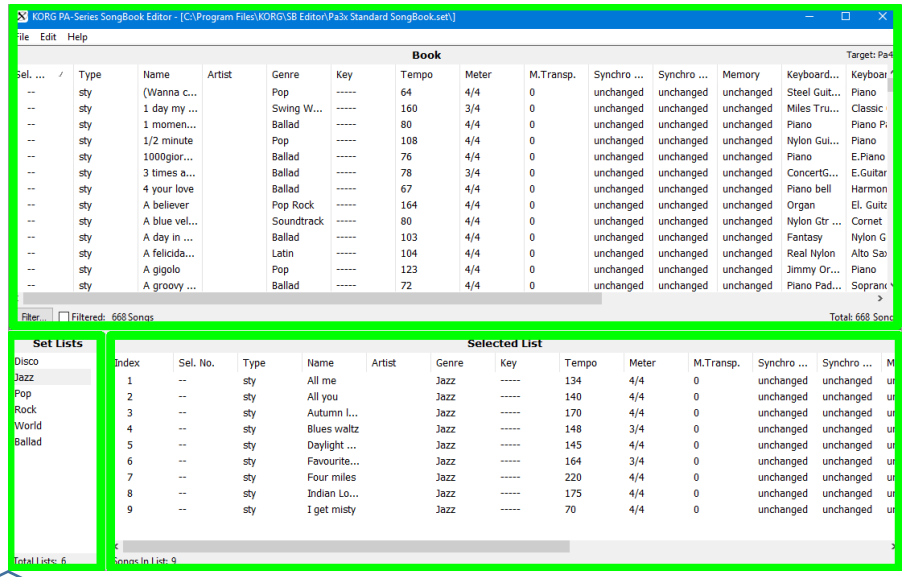
Pour que votre instrument communique avec un ordinateur exécutant « SongBook Editor », vous devez les connecter à l'aide d'un câble USB. Lorsqu'il est connecté à un instrument « Pa-Series », le PC peut voir la mémoire interne de l'instrument comme s'il s'agissait d'un périphérique de stockage ordinaire. À ce stade, vous pouvez travailler directement sur les fichiers « SongBook » et les fichiers « MID / KAR », « MP3 » et « TXT » contenus dans la mémoire interne de l'instrument.

- 1 Utilisez un câble USB standard pour connecter le port **USB DEVICE** de l'instrument à un port **USB** du PC
- 2 Sur l'instrument, accédez à la page « Media (disk)> USB » et sélectionner la mémoire interne
  Sur la plupart des instruments, choisissez « KORG DISK »
  Puis appuyez sur le bouton « Activate ». L'icône de la mémoire interne de l'instrument apparaîtra parmi ceux de tous les périphériques connectés à votre PC
- 3 Si vous avez déplacé les ressources liées (fichiers MID / KAR, MP3, TXT) vers un périphérique de stockage externe (utilisé comme une bibliothèque portable externe), connectez-le à un autre port USB de votre PC

8.1.5 Lancement de « SongBook Editor »

Après avoir connecté l'instrument à un PC, lancez « SongBook Editor ». L'écran principal du logiciel apparaît, avec un menu standard et une fenêtre unique divisée en 3 panneaux, comme indiqué dans l'illustration ci-dessous. (Lors de la première exécution de l'application, les panneaux sont vides, nous les montrons pour faciliter la compréhension).

Panneau « Book »
Liste complète des morceaux inclus dans le SongBook (équivalent de la page « Book » de l'instrument)



Panneau « Set Lists / Custom Lists »
Set Lists / Custom Lists disponibles associées au « Book » sélectionné ('équivalent du menu local Set List / Custom List de l'instrument

Panneau Liste sélectionnée.
Contenu de la liste de sélection / liste personnalisée sélectionnée ('équivalent de la Set List /Page Liste personnalisée de l'instrument)

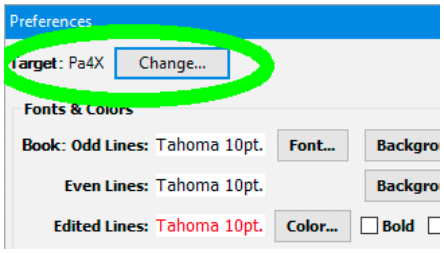
8.1.6 Choisir la cible

La première fois que vous exécutez « SongBook Editor », utilisez le paramètre « Target » dans la boîte de dialogue « Préférences » pour sélectionner votre instrument en tant que périphérique « cible ». Cela permettra au logiciel d'utiliser le bon format de fichier pour votre instrument. Vous ne devrez pas le sélectionner plus tard, car ce réglage restera mémorisé dans toutes les sessions d'édition suivantes.

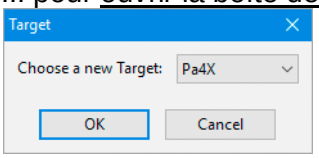
AVERTISSEMENT :
En choisissant un modèle plus ancien que celui de l'instrument comme cible, les entrées « SongBook » créées avec des modèles Pa-Series plus récents peuvent être supprimées du SongBook »

Chosen Target	Entries preserved/removed
Pa4X	Toutes les entrées de n'importe quel instrument Pa-Series sont toujours conservées
Pa3X, Pa3XLe, Pa900, Pa600, Pa300, HAVIAN 30	Toutes les entrées d'un instrument Pa-Series sont toujours conservées (à l'exception des entrées de Pa4X, qui sont retirées en choisissant cette cible, ou en ouvrant un fichier SongBook après avoir sélectionné la cible)
Other Pa-Series Models	Les entrées créées avec Pa4X, Pa3X, Pa3XLe, Pa900, Pa600, Pa300, HAVIAN 30 sont supprimées lors du choix de cette cible. Ces entrées sont également supprimées lors de l'ouverture d'un fichier SongBook après avoir sélectionné la cible

- 1 Commande « File> Preferences ... » pour ouvrir la boîte de dialogue « Preferences »
  Le paramètre Target s'affiche en haut de la boîte de dialogue.

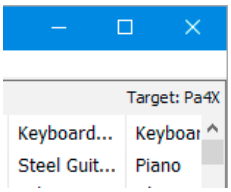


- 2 Cliquez sur le « Chage » ... pour ouvrir la boîte de dialogue « Target »



- 3 Choisissez dans la liste la cible correspondant à votre instrument
  Puis cliquez sur « OK » pour confirmer.
- 4 Cliquez sur « OK » pour fermer la boîte de dialogue « Preferences »

Lorsque vous avez terminé, la cible choisie s'affiche dans le coin supérieur droit de la fenêtre d'application.



8.1.7 Ouverture du « SongBook » avec « SongBook Editor »

Le « SongBook » peut être ouvert avec « SongBook Editor », où son contenu apparait sous forme de base de données.

8.1.7.1 Ouverture du « SongBook » 709
8.1.7.2 Parcourir les entrées « SongBook » dans le panneau « Book » 709
8.1.7.3 Personnaliser la vue « list » 709
8.1.7.4 Changer les polices et les couleurs 710
8.1.7.5 Filtrage des entrées affichées dans le panneau Livre 711

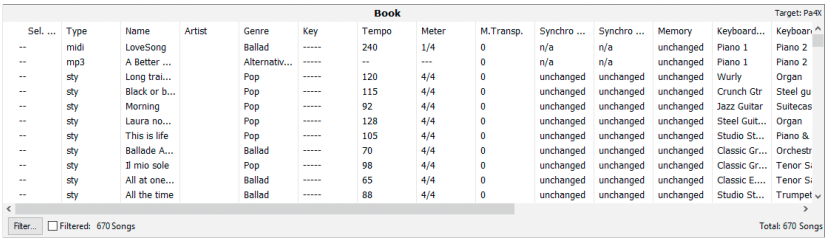
8.1.7.1 Ouverture du « SongBook »

Avant d'éditer, ouvrez les fichiers « SongBook » à partir de la mémoire interne de l'instrument. Dans « SongBook Editor », choisissez la commande « File> Open » et parcourez les fichiers dans la mémoire interne de l'instrument.

- 1 Recherchez le dossier « SET » contenant les données internes de l'instrument (précédemment enregistré), puis cliquez sur son nom pour le mettre en surbrillance
- 2 Cliquez sur le bouton « Select » un dossier pour charger le dossier « SET »

8.1.7.2 Parcourir les entrées « SongBook » dans le panneau « Book »

Après avoir ouvert les fichiers « SongBook », la liste des entrées « SongBook » qu'il contient apparaîtra dans le panneau « Book » (correspondant à la page « Book » de l'instrument). Le contenu du « Book » est représenté dans une base de données, chaque entrée « SongBook » correspondant à une ligne, et les divers paramètres de l'entrée montrés dans les colonnes adjacentes.



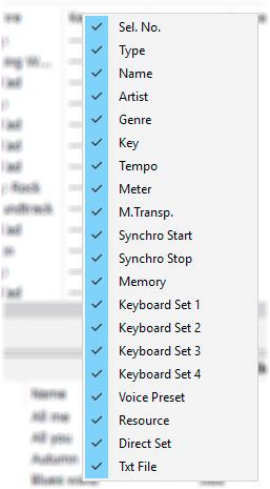
8.1.7.3 Personnaliser la vue « list »

8.1.7.3.1 Afficher / masquer des colonnes 709
8.1.7.3.2 Redimensionner les colonnes 709
8.1.7.3.3 Changer l'ordre de tri 710

8.1.7.3.1 Afficher / masquer des colonnes

Vous pouvez choisir les colonnes à afficher dans les panneaux.

- 1 Cliquez-Droit sur un en-tête de colonne
- 2 Sélectionnez / désélectionnez le nom de la colonne à afficher / masquer, dans la liste des items disponibles



8.1.7.3.2 Redimensionner les colonnes

Vous pouvez modifier la largeur de chaque colonne pour mieux l'adapter au contenu.

- 1 Saisissez la marge de droite d'un en-tête de colonne, puis faites-la glisser.

- 2 Pour définir la largeur d'une colonne à la taille optimale, double-cliquez sur sa marge de droite.

8.1.7.3.3 Changer l'ordre de tri

Vous pouvez modifier l'ordre des entrées SongBook affichées dans la liste en choisissant un critère de tri particulier (par Nom, Genre, Auteur, etc.).

- 1 Cliquez sur un en-tête de colonne pour sélectionner le critère de tri correspondant
- 2 Cliquez sur un en-tête de deuxième colonne pour modifier le tri.
  Chaque fois que vous choisissez un critère de tri différent, le critère précédent est considéré comme un «sous-critère» pour le nouveau critère. Par exemple, vous pouvez classer vos entrées par ordre alphabétique:

Name	Genre
(Wanna come) ...	Pop
1 day my prince	Swing Waltz
1 moment in time	Ballad
1/2 minute	Pop
1000giorni di noi	Ballad

  Ensuite, vous changez l'ordre en « Genre »; à l'intérieur de l'ordre alphabétique du genre, les entrées sont toujours classées par ordre alphabétique de nom:

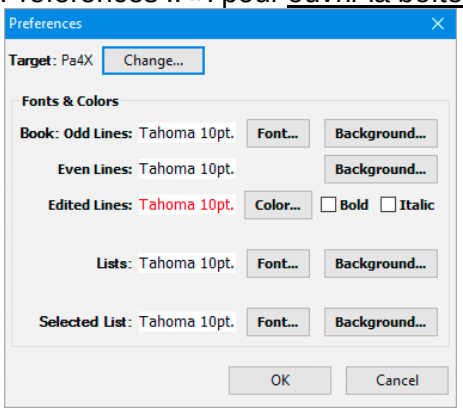
Name	Genre
1 moment in time	Ballad
1000giorni di noi	Ballad
3 times a lady	Ballad
4 your love	Ballad
A day in Paradise	Ballad

- 3 Cliquez sur l'en-tête de colonne sélectionné pour modifier l'ordre de tri de croissant à décroissant, ou vice versa.

8.1.7.4 Changer les polices et les couleurs

Les polices et les couleurs des éléments de la liste peuvent être personnalisés.

- 1 Commande « File> Preferences .. ». pour ouvrir la boîte de dialogue « Préférences »



- 2 Utilisez les options de la section « Font & Color » pour modifier les polices et affecter une couleur d'arrière-plan différente aux différents panneaux.
  Vous pouvez également affecter différentes couleurs d'arrière-plan aux lignes paires et impaires en alternance.
  Les entrées modifiées mais pas encore enregistrées peuvent avoir leur propre couleur.
- 3 cliquez sur « OK » pour fermer la boîte de dialogue

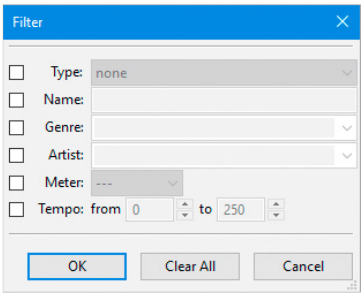
8.1.7.5 Filtrage des entrées affichées dans le panneau Livre

Si vous souhaitez afficher uniquement les entrées SongBook en fonction des chansons d'un auteur unique ou des chansons d'un genre particulier ou sélectionnées en fonction d'autres critères, vous pouvez appliquer un «filtre» à la vue actuelle.

- 1 Pour définir les critères de vue, cliquez sur le bouton « Filter ... » dans le coin inférieur gauche du panneau « Book »

Ou bien

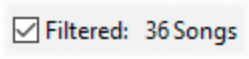
Choisissez la commande « Edit> Filter ... (Ctrl + F) » pour ouvrir la boîte de dialogue « Filter »



- 2 Modifiez les différents critères de filtrage (les critères disponibles sont les mêmes que sur le Pa).

  Cliquez sur « OK » pour fermer la boîte de dialogue
- 3 Cochez la case « Filtered » dans le coin inférieur gauche du panneau « Book » pour faire apparaître la case à cocher

  Les entrées affichées dans le panneau « Book » vont changer.

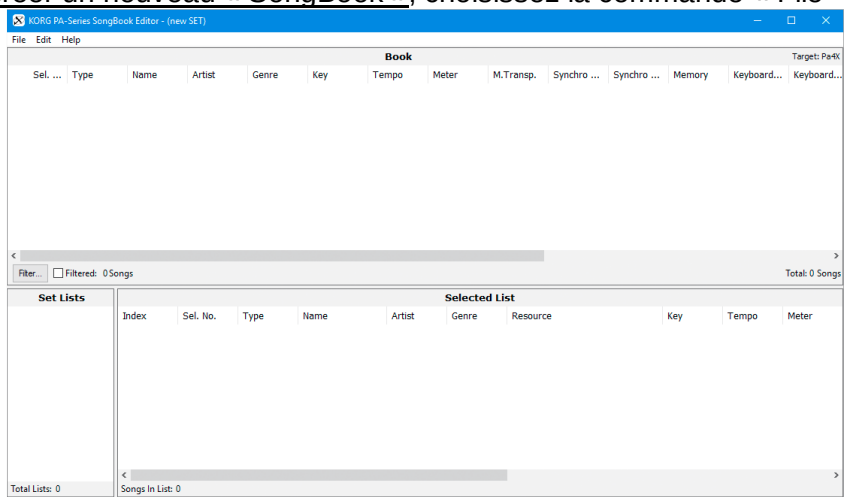


- 4 Lorsque vous souhaitez revoir toutes les entrées, décochez la case Case à cocher « Filtred »

8.1.8 Créer un nouveau « SongBook » dans « SongBook Editor »

Vous pouvez créer un nouveau « SongBook » vide, dans lequel vous pouvez ajouter manuellement de nouvelles entrées ou importer des fichiers « MID / KAR » et « MP3 » pour créer automatiquement de nouvelles entrées.

- Pour créer un nouveau « SongBook », choisissez la commande « File> New »



8.1.9 Créer de nouvelles « entrées SongBook »

Vous pouvez créer de nouvelles entrées à ajouter à un « SongBook » nouveau ou existant.

8.1.9.1 Créer une nouvelle entrée SongBook 712
8.1.9.2 Lier les ressources 713
8.1.9.3 Liaison de ressources à partir d'un périphérique de stockage USB 713

8.1.9.1 Créer une nouvelle « entrée SongBook »

Vous pouvez créer 3 types différents d'entrée « SongBook ».

- ➢ 1 Utilisez les commandes « Edit> New Entry » pour créer de nouvelles « entrées SongBook » avec « SongBook Editor »
- Choisissez la commande « Edit> New Entry > Style (Ctrl + N) » pour créer une entrée basée sur un « style »

Ou bien

Cliquez avec le bouton droit et choisissez la commande « New Entry > Style »

- Choisissez la commande « Edit> New Entry > MIDI (Ctrl + Maj + N) » pour créer une entrée basée sur un fichier « MID / KAR »

Ou bien

Cliquez-droit et choisissez la commande « New Entry> MIDI »

- Choisissez la commande « Edit> New Entry > MP3 (Alt + N) » pour créer une entrée MP3

Ou bien

Cliquez avec le bouton droit et choisissez la commande « New Entry » > MP3 »

➢ 2 Modifiez les différents paramètres dans la boîte de dialogue « Edit » (voir « Edition des entrées de "SongBook" » § 8.1.12 ci-dessous).

8.1.9.2 Lier les ressources

Lorsque vous créez une nouvelle entrée, vous pouvez lier n'importe laquelle des ressources contenues dans la mémoire interne de votre instrument. Vous pouvez également lier certaines ressources à partir d'un périphérique de stockage USB, comme décrit plus bas.

Resource Type	Position
Keyboard Sets/STSs	System Direct Keyboard Sets, également en mémoire interne, disque dur interne, périphérique de stockage USB
Style	System Direct Styles, également en mémoire interne, disque dur interne, périphérique de stockage USB
MID/KAR file	Mémoire interne, disque dur interne, périphérique de stockage USB
MP3 file	Mémoire interne, disque dur interne, périphérique de stockage USB
TXT file	Mémoire interne, disque dur interne, périphérique de stockage USB
Voice Preset	System

Gardez à l'esprit qu'aucune ressource n'est copiée dans les entrées « SongBook », qui ne contiennent que les liens. Si vous déplacez les fichiers « SongBook » vers un autre instrument, ou les ressources vers un dossier différent, les liens peuvent être rompus, à moins que vous ne reproduisiez exactement la même structure de données (voir « Opérations fréquentes » à § 8.1.16 ci-dessous).

8.1.9.3 Liaison de ressources à partir d'un périphérique de stockage USB

Les fichiers « MID / KAR », « MP3 » et « TXT » peuvent être archivés sur un périphérique de stockage USB (clé USB, lecteur HD externe ...) au lieu de la mémoire interne de l'instrument ; De même que les « Direct Keyboad Sets » et « Direct Styles » pour les instruments qui les prennent en charge.

➢ Une fois les fichiers sur le périphérique de stockage USB externe, connectez le périphérique de stockage USB au PC, pendant l'édition d'un « SongBook » avec « SongBook Editor »

➢ Une fois l'édition terminée, connectez le périphérique USB à votre instrument.
Lorsque vous utilisez le « SongBook », le périphérique doit être connecté au port **USB HOST** de l'instrument.

8.1.10 Importation de données dans les « entrées SongBook »

Au lieu d'être créées individuellement une par une, les entrées « SongBook » peuvent être créées en masse en important une série de fichiers « MID / KAR » ou « MP3 ».

8.1.10.1 Importation de fichiers « MID / KAR » et/ou « MP3 »....714
8.1.10.2 Préparer les données....714
8.1.10.3 Importer les fichiers....715
8.1.10.4 Editer les entrées....715

8.1.10.1 Importation de fichiers « MID / KAR » et/ou « MP3 »

En important tous les fichiers « MID / KAR » et « MP3 » contenus dans un dossier résidant dans la mémoire interne de votre instrument ou dans un périphérique de stockage USB externe, ils seront automatiquement convertis en entrées « SongBook ».

Les entrées importées peuvent être ajoutées à un « SongBook » existant ou à un nouveau « SongBook » vide.

Les données ID3 dans les fichiers « MP3 » importés, seront convertis en données « SongBook « (Titre, Auteur ...). Les données de base et certaines métadonnées contenues dans les fichiers « MID / KAR » seront également converties en données « SongBook » (Key, Time Signature, Tempo ...).

Le « Master Transpose » est également converti avec certains instruments : Pa4X, Pa3X, Pa3XLe, Pa900, Pa600, Pa300 et HAVIAN 30

8.1.10.2 Préparer les données

Il est conseillé que tous les fichiers restent au même endroit. Copiez tous vos fichiers « MID / KAR », « MP3 » et « TXT » dans la mémoire interne de l'instrument ou dans un périphérique de stockage USB externe à utiliser comme bibliothèque externe de votre instrument.
Les fichiers doivent être accessibles depuis votre instrument lorsque vous « utilisez » le SongBook que vous éditez.

- 1 Connectez un périphérique de stockage externe à votre PC
- Si vous avez l'intention d'utiliser un périphérique de stockage USB comme bibliothèque externe de l'instrument, connectez-le au PC.
- 2 Connectez votre instrument au PC et activez la connexion USB sur l'instrument.
- 3 Ouvrez les périphériques externes et le contenu de la mémoire de l'instrument dans les nouvelles fenêtres du bureau de votre PC.
- 4 Copiez tous les fichiers MID / KAR, MP3 et TXT clairsemés des périphériques externes vers la mémoire interne de l'instrument ou vers le périphérique de stockage USB à utiliser comme bibliothèque externe de l'instrument
  Collecter les différents types de chansons dans des dossiers séparés (par exemple, par nom, genre de musique ou type de fichier) faciliteront leur récupération plus tard.

Important:
Ne copiez pas de fichiers dans l'un des dossiers « SET » ! Ces dossiers sont réservés aux données internes de l'instrument et doivent être laissés intacts.
Utilisez plutôt des dossiers génériques.

8.1.10.3 Importer les fichiers

Après avoir déplacé tous les fichiers dans la mémoire interne ou le périphérique de stockage USB externe de votre instrument, commencez à les importer.

- 1 Dans « SongBook Editor », choisissez la commande « File> Importe Files ... (Ctrl + I) » pour ouvir le sélecteur de fichier
- 2 Sélectionnez le(s) fichier(s) avec les extensions « .mid », « .kar » et « .mp3 » que vous souhaitez importer depuis la mémoire interne de votre instrument ou depuis le périphérique de bibliothèque externe
  Cliquez ensuite sur la commande « Open » pour importer les fichiers sélectionnés et les convertir en entrées « SongBook »

NB : Dans ce sélecteur de fichiers, vous pouvez utiliser le raccourci **Maj** + **clic** pour sélectionner plusieurs fichiers distincts, ou le raccourci **Ctrl** + **clic** pour sélectionner plusieurs fichiers non contigus.

8.1.10.4 Editer les entrées

Après avoir importé les fichiers, vous pouvez continuer à éditer une ou plusieurs entrées.
Par exemple, vous pouvez copier les « Keyboard Sets » ou les « Voice Presets » à partir d'autres entrées, choisir l'auteur et le genre, lier un fichier texte à utiliser comme paroles et ainsi de suite.

Voir les instructions dans les paragraphes qui suivent.

8.1.11 Edition de base

Ces opérations affectent les entrées dans tous les panneaux (Book, Set Lists/Custom List, Selected List).

8.1.11.1 Accéder à l'édition 716
8.1.11.2 Modifier les paramètres 717

8.1.11.1 Accéder à l'édition

8.1.11.1.1 Modification des paramètres 716
8.1.11.1.2 Modifier plusieurs entrées 717

8.1.11.1.1 Modification des paramètres

- Double-cliquez sur l'entrée que vous souhaitez modifier pour ouvrir la boîte de dialogue « Edit » (voir « Modification des entrées SongBook » § 8.1.12 ci-dessous).

Ou bien

- Cliquez-droit et choisissez la commande « Edit »

Veuillez noter que tous les paramètres ne peuvent pas être édités et que tous les paramètres ne peuvent pas apparaître pour la cible choisie.

Le tableau suivant montre quels paramètres peuvent ou ne peuvent pas être modifiés. Veuillez consulter le manuel de l'utilisateur de l'instrument pour plus d'informations sur leur signification.

Parameter	Editable
Index *(only in Set List/Custom List entries)*	
Sel.No. *(Song Selection Number)*	√
Type *(Resource Type)*	
Name *(SongBook Entry's Name)*	√
Artist(*)	√
Genre(*)	√
Key(*)	√
Tempo	
Meter(*)	√
Master Transpose	
Synchro Start *(Synchro Start button)*	√
Synchro Stop *(Synchro Stop button)*	√
Memory *(Memory button)*	√
Harmony Track	√
Keyboard Set #1…4	only on some models
Voice Preset	only on some models
Global Voice Preset	only on some models
Resource *Style based entry: Style bank and Style name. Song based entry: File path*	√

Parameter	Editable
(including name) of the associated MID/KAR or MP3 file	
Direct SET *(SET folder used as the Direct folder)*	only on some models
Txt file *File path (including name) of the text file associated to the SongBook Entry*	√

(*) Note: Comme dans l'instrument, ces paramètres ne sont que des indicateurs. Ils n'ont aucun effet sur la lecture de l'entrée.

Les entrées qui ont été modifiées, mais pas encore enregistrées, sont affichées en rouge (par défaut). Ils redeviendront noirs une fois le « SongBook » sauvegardé.

NB : Les couleurs de texte peuvent être personnalisées dans la boîte de dialogue « Preferences » (voir « Modification des polices et des couleurs » § 8.1.7.4 ci-dessus).

8.1.11.1.2 Modifier plusieurs entrées

Vous pouvez sélectionner et modifier plus d'une seule entrée à la fois. Certains paramètres ne peuvent pas être modifiés lors de la modification de plusieurs entrées (par exemple, le nom de l'entrée ou les paramètres relatifs à différents types d'entrées).

- 1 Cliquez sur les entrées à sélectionner
- Sélectionnez plusieurs entrées consécutives en cliquant sur **Maj**
- Sélectionnez plus d'entrées non consécutives en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée.
- 2 **Cliquez-droit** sur les entrées sélectionnées et choisissez la commande « Edit »

8.1.11.2 Modifier les paramètres

8.1.11.2.1 Modification de chaînes de texte 717
8.1.11.2.2 Choisir les paramètres dans un menu contextuel 717
8.1.11.2.3 Menus contextuels mis à jour automatiquement 718
8.1.11.2.4 Couper, copier et coller les entrées 718
8.1.11.2.5 Supprimer des entrées 718
8.1.11.2.6 Sélection de toutes les entrées 718

8.1.11.2.1 Modification de chaînes de texte

Certains paramètres - par exemple, les noms d' « entrée SongBook » - nécessitent que vous entriez une chaîne de texte.
NB :

- ✓ Les noms sont sensibles à la casse, c'est-à-dire que « Nom » n'est pas le même que « nom ».
- ✓ Les noms d'entrée en double ne sont pas autorisés.

8.1.11.2.2 Choisir les paramètres dans un menu contextuel

Certains paramètres vous permettent de choisir une valeur dans un menu contextuel. Cliquez sur la flèche pointant vers le bas à côté du nom de l'option et choisissez la valeur souhaitée.

8.1.11.2.3 Menus contextuels mis à jour automatiquement

Chaque fois que vous créez une nouvelle entrée ou modifiez une entrée existante, ses données sont ajoutées aux menus locaux, de sorte que vous pouvez les choisir lors de la saisie / édition d'autres entrées.

Par exemple, si vous entrez « Rock » dans le champ « Genre », et que ce genre n'est pas encore inclus dans la liste, l'option « Rock » sera automatiquement ajoutée au menu local « Genre ».

8.1.11.2.4 Couper, copier et coller les entrées

Vous pouvez utiliser les opérations standards Cut, Copy et Paste dans « SongBook Editor », entre différentes instances de « SongBook Editor », ou entre « SongBook Editor » et un éditeur de texte ou une feuille de calcul. Le contenu du presse-papiers est au format « texte délimité par TAB ».

- Choisissez la commande « Edit> Cut (Ctrl + X) » pour couper dans le presse-papier un ou plusieurs éléments sélectionnés

Ou bien

Cliquez-droit sur le (s) élément (s) et choisissez la commande « Cut »

- Commande « Edit> Cut (Ctrl + C) » pour copier un ou plusieurs élément sélectionnés dans le presse-papier

Ou bien

Cliquez-droit sur le (s) élément (s) et choisissez la commande Copier.

- Choisissez la commande « Edit> Paste (Ctrl + V) » pour coller à la position actuelle le contenu du presse-papiers

Ou bien

Cliquez-droit et choisissez la commande « Paste »

8.1.11.2.5 Supprimer des entrées

- Sélectionnez le (s) élément (s) à supprimer, puis choisissez la commande « Edit> Delete (Suppr) » à supprimer

Ou bien

Pressez la touche **Suppr** ou cliquez avec le **bouton droit** et choisissez la commande « Delete »

8.1.11.2.6 Sélection de toutes les entrées

- Choisissez la commande « Edit> Select All (Ctrl + A) » pour sélectionner toutes les entrées

Ou bien

Cliquez-droit et choisissez la commande « Select All »

8.1.12 Edition des entrées SongBook

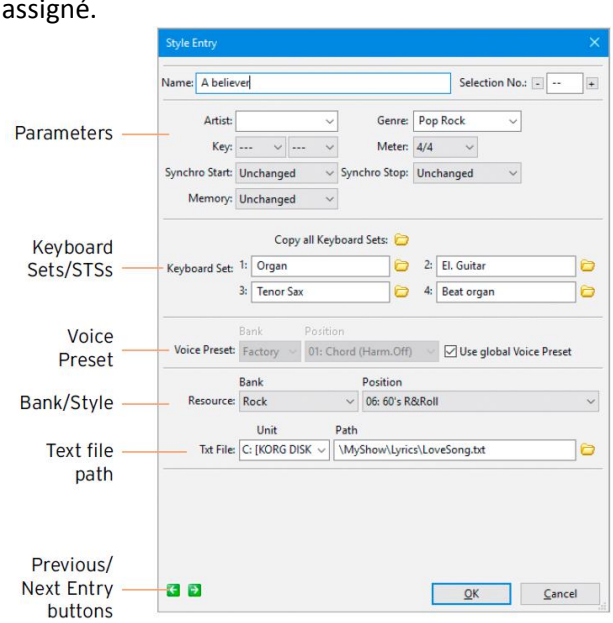
En ouvrant la boîte de dialogue « Edit », vous pouvez modifier les détails fins de chaque entrée nouvelle ou existante.

8.1.12.1 Edition d'entrées à base de « style » 719
8.1.12.2 Modification des entrées à partir de fichier « MID / KAR » 721
8.1.12.3 Edition d'entrées à base de fichier « MP3 » 722
8.1.12.4 Copier les « Keyboard Sets / STS » à partir d'autres entrées 723

8.1.12.1 Edition d'entrées à base de « style »

Ce type d'entrée sélectionne automatiquement le mode Style Play et sélectionne un « style ».

- Choisissez une entrée basée sur un « style » et double-cliquez dessus pour ouvrir la boite « Edit Style Entry »
  Avec ce type d'entrée, vous pouvez choisir (respectivement) la banque et le numéro de position du style assigné.



Parameters : Mêmes paramètres que ceux des pages « Book » de l'instrument.
Les valeurs « Tempo » et « Master Transpose » sont celles enregistrées dans les réglages « Style (Style Performance) ».

Keyboard Sets / STS : 4 « Keyboards Sets » (STS) contenus dans l'entrée « SongBook ».

- Vous pouvez modifier leurs noms et les copier à partir d'une entrée différente en cliquant sur l'icône (Browse) à côté du nom

Voice Preset : « Voice Preset » attribué à l'entrée.
Lorsque la case « Use Global Voice Preset » est cochée, le Preset Global est utilisé et vous ne pouvez pas choisir un Preset Local.

Style Bank : Choisissez la « banque de style » dans le menu contextuel.

Si vous sélectionnez une « banque Direct », les zones modifiables « Direct SET » apparaissent pour vous permettre de choisir un dossier « SET » à utiliser comme dossier « Direct SET ».

- Cliquez sur l'icône (Browseà à côté de la zone de chemin pour ouvrir un sélecteur de fichier standard et choisir un dossier « SET »

Style : Style à l'intérieur de la banque sélectionnée.
Le numéro de style et le nom sont affichés.

Text Drive Unit and Path

- Cliquez sur l'icône  (Browser) à côté de la zone de chemin pour ouvrir un sélecteur de fichier standard et choisir le fichier texte

Le chemin du texte est divisé en lecteurs (à gauche) et le chemin réel (à droite). Cela vous permet de modifier le lecteur séparément du chemin, de sorte que vous puissiez copier des répertoires entiers entre les lecteurs, sans avoir à modifier de longues chaînes de répertoires. Vous n'avez pas besoin de connecter les lecteurs externes pendant l'édition.

Le format de chemin typique est le suivant:

```
[label]\foldername1\foldername2\filename.txt
```

Dans certains cas, l'étiquette peut être remplacée par l'identifiant de l'unité:

```
c:\foldername1\foldername2\filename.txt
```

Lorsque vous modifiez plusieurs entrées, vous pouvez seulement modifier le chemin, mais pas le nom du fichier; Cela est utile si vous avez renommé un dossier ou si vous avez déplacé les fichiers texte vers un autre dossier ou niveau de répertoire.

- Cochez la case « Text File Path » et entrez une chaîne similaire à la suivante (sans antislash final):
  `[label]\newfoldername1\nouveaufoldername2`

Les lecteurs comme les disques durs et les périphériques de stockage USB, sont représentées par leur étiquette.
En alternative, ils peuvent être représentés par leur ID, comme indiqué dans le tableau suivant:

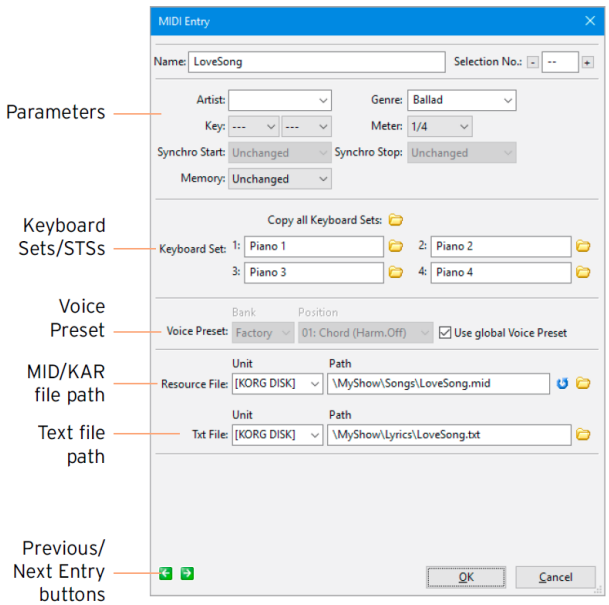
ID/Label	Storage device
Pa4X	
C2: *or* [KORG DISK]*	Internal memory (SSD)
[KORG HD]*	Internal Hard Disk
[KORG SD]*	Internal memory (microSD)
[label]*	Storage device connected to one of the USB Host ports
Pa3X	
C2: *or* [label]*	Internal memory (Hard Disk/SSD)
[label]*	Storage device connected to one of the USB Host ports
Pa3XLe/Pa900	
C2: *or* [KORG DISK]*	Internal memory (SSD)
[KORG SD]*	Internal memory (microSD)
[label]*	Storage device connected to the USB Host port

ID/Label	Storage device
Pa600/Pa300/HAVIAN 30	
C2: *or* [KORG DISK]*	Internal memory (SSD)
[label]*	Storage device connected to the USB Host port
Pa2X/Pa800	
F2: *or* [label]*	Internal SSD-U memory
C: *or* [label]*	Internal Hard Disk
[label]*	Storage device connected to one of the USB Host ports.
Pa1X	
B:	Floppy Disk
C: *or* [label]*	Hard Disk
D:	CD Drive
Pa500/Pa588	
E: or [label]*	SD Card

8.1.12.2 Modification des entrées à partir de fichier « MID / KAR »

Ce type d'entrée sélectionne automatiquement le mode « Song Play » et attribue un fichier MIDI standard (fichier MID ou KAR) au lecteur (ou à l'un des lecteurs).

- Choisissez une entrée MID / KAR et double-cliquez dessus pour ouvrir la boite « Edit MIDI »
  Avec ce type d'entrée, vous pouvez écrire le chemin complet du fichier Standard MIDI utilisé comme ressource.



Parameters : Mêmes paramètres que ceux des pages « Book Edit » de l'instrument.
Les entrées créées sur l'instrument ou importées hérite du « Tempo » de départ du fichier « MID / KAR ».
Les entrées créées dans « SongBook Editor », ou modifiées pour changer le fichier « MID / KAR » référencé, reçoivent une valeur « Tempo » vide par défaut (---) (non affichée dans cette boîte de dialogue).

Keyboard Sets / STS : Quatre « Keyboards Sets » (STS) contenus dans l'entrée « SongBook »

- Vous pouvez modifier leurs noms et les copier à partir d'une entrée différente en cliquant sur l'icône (Browser) à côté du nom.

Voice Preset - Preset vocal attribué à l'entrée. Lorsque la case Utiliser un « Voice Preset global » est cochée, le Preset « Globa »l est utilisé et vous ne pouvez pas choisir un préréglage « Local ».
Chemins de fichier et de texte MIDI standard

- Cliquez sur l'icône (Browser) à côté de la zone de chemin pour ouvrir le sélecteur de fichier et choisir le fichier « MID / KAR » ou le fichier « texte »
- Cliquez sur l'icône (Update) pour mettre à jour les informations contenues dans le fichier « MID / KAR » (au cas où le fichier en contient) (à utiliser lorsque le fichier lié a été remplacé).

Le fichier « MID / KAR » et les chemins de texte sont divisés en unité (à gauche) et en chemin d'accès réel (à droite). Cela vous permet de modifier le lecteur séparément du chemin, de sorte que vous puissiez copier des répertoires entiers entre les lecteurs, sans avoir à modifier de longues chaînes de répertoires. Vous n'avez pas besoin de connecter les lecteurs externes pendant l'édition.

Le format de chemin typique est le suivant:

```
[label]\foldername1\foldername2\nom_fichier.mid
```

Dans certains cas, l'étiquette peut être remplacée par l'identifiant de l'unité:

```
c:\foldername1\foldername2\nom_fichier.mid
```

Lorsque vous modifiez plusieurs entrées, vous pouvez seulement modifier le chemin, mais pas le nom du fichier; Ceci est utile si vous avez renommé le dossier ou si vous avez déplacé les morceaux vers un autre dossier ou niveau de répertoire.

- Cochez la case « Resource File Paht » et entrez une chaîne similaire à la suivante (sans backslash final):
  `[label] \ newfoldername1 \ nouveaufoldername2`

Les lecteurs, comme les disques durs et les périphériques de stockage USB, sont représentées par leur étiquette (ou bien par leur ID, comme dans le tableau ci-dessus pour les « styles »).

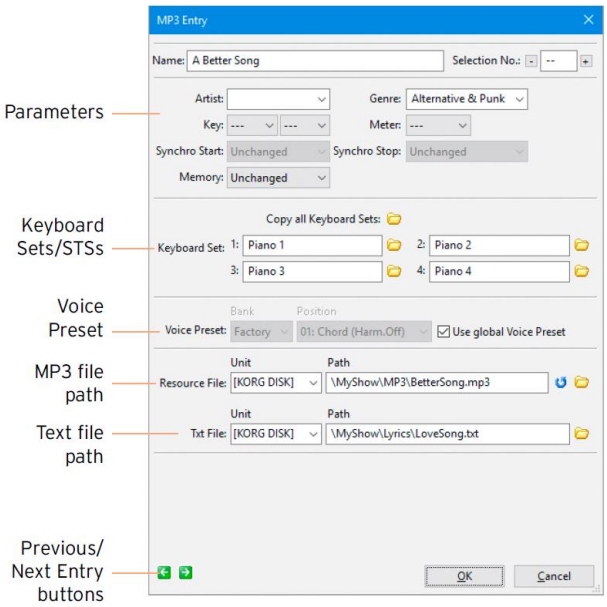
- Boutons « Previous / Next Entry » pour modifier l'entrée précédente/suivante de la liste, sans avoir à fermer la boîte de dialogue.
- Boutons « OK » / « Cancel » pour confirmer/annueler les modifications et fermer la boite de dialogue

8.1.12.3 Edition d'entrées à base de fichier « MP3 »

Ce type d'entrée sélectionne automatiquement le mode « Song Play » et attribue un fichier « MP3 » au lecteur (ou à l'un des lecteurs).

- Choisissez une entrée basée sur un fichier MP3 et double-cliquez dessus pour ouvrir la boite « Edit Mp3 Entry »

Avec ce type d'entrée, vous pouvez écrire le chemin complet du fichier MP3 utilisé comme ressource.



Parameters : Mêmes paramètres que ceux des pages « Book Edit » de l'instrument. Les entrées basées sur des fichiers MP3 obtiennent une valeur « Tempo » vide par défaut (---) (non affichée dans cette boîte de dialogue).

- Cliquez sur l'icône (Update) pour mettre à jour les tags ID3 (dans le cas où le fichier MP3 en contient).

L'édition des différents paramètres est la même que celle vue ci-dessus pour les entrées basées sur des fichiers « MID / KAR ».

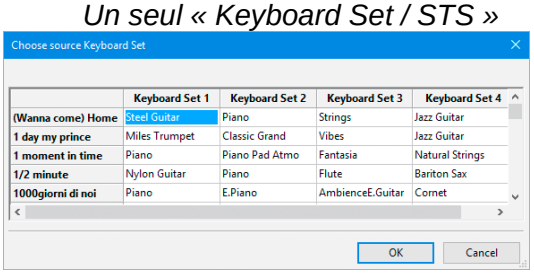
8.1.12.4 Copier les « Keyboard Sets / STS » à partir d'autres entrées

Dans les boîtes de dialogue « Edit » vous pouvez copier des « Keyboard Sets / STS » à partir d'autres entrées.

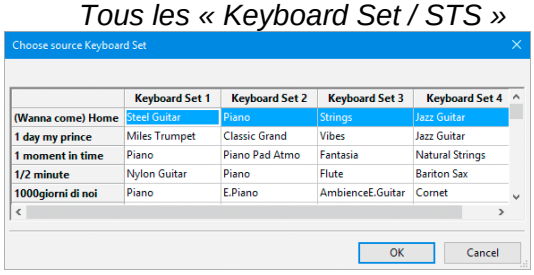
Copie d'un seul « Keyboard Sets / STS »

- 1 Dans une boîte de dialogue « Edit », cliquez sur l'icône (Browser) à côté du nom du « Keyboard Set / STS » à remplacer, pour ouvrir la boîte de dialogue « Chose Keyboard Set / STS »
- 2 Choisissez un élément dans une autre entrée

Un seul « Keyboard Set / STS »



Tous les « Keyboard Set / STS »



Copier tous les « Keyboard Sets / STS »

- 1 Dans une boîte de dialogue « Edit », cliquez sur l'icône « Copy all Keyboard Set/STSs » sur les noms des « Keyboard Sets / STSs » à remplacer pour ouvrir la boîte de dialogue « Choose Keyboard Set / STS »
- 2 Choisissez une entrée à partir de laquelle copier les « Keyboard Set / STS »

8.1.13 « Custom/Set Lists »

Les « Custom/Set Lists » sont des collections d'entrées « SongBook » sélectionnées dans la liste Book complète. Vous pouvez les utiliser pour créer vos propres playlists. Jusqu'à 256 « Custom / Set Lists » peuvent être contenues dans chaque base de données « SongBook ».

8.1.13.1 Créer une nouvelle liste personnalisée / ensemble....724
8.1.13.2 Ajouter des entrées à la liste personnalisée / définie....724
8.1.13.3 Voir le contenu d'une liste personnalisée / ensemble....725
8.1.13.4 Modifier les entrées....725
8.1.13.5 Déplacer les entrées vers le haut / bas....725
8.1.13.6 Suppression d'une liste personnalisée / définie....725

8.1.13.1 Créer une nouvelle « Custom/Set List »



- Choisissez la commande « Edit> New List (Ctrl + L) » pour créer une nouvelle liste personnalisée / définie

Ou bien

Cliquez-droit n'importe où dans le panneau « Custom / Set Lists » et choisissez la commande « New Lis » pour afficher une nouvelle liste dans le panneau « Custom / Set Lists »

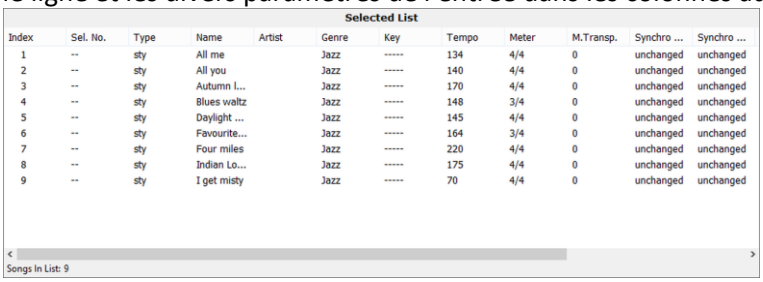
8.1.13.2 Ajouter des entrées à la « Custom/Set List »

- 1 Sélectionnez la « Custom / Set List » à laquelle vous voulez ajouter des entrées.
- 2 Saisissez les entrées du panneau « Book » et faites-les glisser sur le Panneau « Selected Lists »

NB : vous pouvez utiliser le raccourci **Maj** + **clic** pour sélectionner plusieurs ou le raccourci **Ctrl** + **clic** pour sélectionner plusieurs entrées non contiguës.

8.1.13.3 Voir le contenu d'une « Custom/Set List »

- Cliquez sur un nom « Custom / Set List » dans le panneau « Custom / Set Lists » pour voir son contenu dans le panneau « Selected List » sur sa droite.
  Le contenu de la « Custom/Set List » est affiché à la manière d'une base de données, chaque entrée d'une ligne et les divers paramètres de l'entrée dans les colonnes adjacentes.



AVERTISSEMENT
Contrairement à la liste « Boook », cette liste ne peut pas être triée en cliquant sur les en-têtes de colonne. Le seul ordre possible est celui affiché dans la liste, c'est-à-dire l'ordre de lecture des entrées.

8.1.13.4 Modifier les entrées

Vous pouvez appliquer aux entrées affichées dans le panneau Liste sélectionnée les mêmes opérations d'édition que celles déjà mentionnées pour les entrées affichées dans le panneau Livre. Voir « Modification des entrées de SongBook » § 8.1.12 ci-dessus pour plus d'informations.

8.1.13.5 Déplacer les entrées vers le haut / bas

Vous pouvez réorganiser les entrées dans les « Custom/Set List » ou dans la liste sélectionnée panneau en déplaçant chacun d'eux à une position différente.

- Faites simplement glisser les entrées pour les déplacer vers le haut ou le bas de la liste.

Ou bien
Sélectionnez l'élément à déplacer, puis choisissez la commande « Edit> Move Up » (**Ctrl + Flèche vers le haut**) ou « Move Down » (**Ctrl + Flèche vers le bas**).
Ou bien
Cliquez droit sur l'entrée et choisir la commande « Move Up /Down »

8.1.13.6 Suppression d'une « Custom/Set List »

Vous pouvez supprimer « Custom / Set Lists » dont vous n'avez plus besoin.

- Sélectionnez la « Custom/Set List » à supprimer dans le panneau « Custom/Set Lists », puis cliquez sur « Delete »

Ou bien
Cliquez-droit sur l'élément à supprimer, puis choisissez « Delete »

8.1.14 Style de remapping et « Pads »

Lorsque vous passez à un nouvel instrument ou que vous personnalisez les banques de styles de votre instrument, vous pouvez automatiquement réorganiser les styles et les pads assignés aux entrées SongBook. (Les pads ne sont disponibles que sur certains modèles).

8.1.14.1 La table de remappage 726
8.1.14.2 Remappage 727
8.1.14.3 Remapper les styles 728

8.1.14.1 La table de remappage

Pour reconfigurer les « styles » et/ou « pads », vous avez besoin d'une « table de remappage » dédiée correspondant à la position des « styles » et/ou « pads » source et de destination.
Une table séparée est nécessaire pour les « styles » et une autre pour les « pads ». Une table de remappage peut être :

- ✓ soit un fichier TXT séparé par des tabulations,
- ✓ soit un fichier TXT séparé par des virgules

Nous vous suggérons d'utiliser le format « TXT », beaucoup plus facile à lire et à éditer.

Pour voir comment une table doit être faite, vous pouvez utiliser un éditeur de texte pour examiner les tables de remappage fournies (trouvées dans votre dossier « Documents » par défaut). C'est un fichier texte brut (encodé en Unicode UTF-8), avec

- ✓ une opération de remappage par ligne.
- ✓ Chaque élément d'une ligne peut être séparé avec n'importe quel nombre d'onglets.
- ✓ Les lignes de commentaires commencent par un symbole « # »
  (Pour aligner correctement les éléments, nous suggérons d'utiliser une police non proportionnelle)

```
#	SOURCE		DESTINATION	EXTERNAL SET
#	Bank Pos	Bank Pos
# ------------------------------------------------------------
	1	1		2	1		"[DriveName]/MyBook.set"
	1	2		2	2
	1	3		2	3
	1	4		2	4
	1	5		2	5
	1	6		2	6		"[DriveName]/MyBook.set"
	1	7
	3	22		18	1		"[DriveName]/MyBook.set"
```

En général, il s'agit de la structure d'une table de remappage:

Source		Destination		Result after conversion
Bnk	Pos	Bnk	Pos	
1	1	1	1	“Style / Pad 1” dans “Bank 1” reste “Style / Pad 1” dans “Bank 1” (jamais remappé)
1	40			Non remappé Si l'option “Delete > Song(s) based on non-remapped styles” est sélectionnée, toutes les chansons basées sur ce style seront effaces
1	9	1	29	« Style / Pad 9 » dans « Bank 1 » sera déplacé vers « Style / Pad 29 » dans « Bank 1 » (position différente dans la même banque)
1	37	5	37	“Style / Pad 37” dans “Bank 1” sera déplacé dans “Style / Pad 37” dans “Bank 5” (même position dans une banque différente)

Source		Destination		Result after conversion
Bnk	Pos	Bnk	Pos	
15	4	13	46	“Style / Pad 4” dans “Bank 15” sera déplacé vers “Style / Pad 46” dans “Bank 13” (position différente dans une banque différente)
(Styles non inclus dans la liste correspondante)				Non remappé. Si l'option «Supprimer> morceau (s) basé sur des styles non inclus» est sélectionnée, toutes les chansons basées sur ces styles seront supprimées

Si vous effectuez un remappage vers les « banques Direct », veuillez ajouter le chemin de « Direct Set » après les colonnes « Destination » (y compris l'étiquette de l'appareil).

Source		Destination			Result after conversion
Bnk	Pos	Bnk	Pos	Path	
15	4	37	46	"[label]\ foldername1\ foldername2\ name.set"	Le “style 4” de la “bank 15” sera déplacé vers le “Direct Style 46” dans la “bank 37”, contenu dans le dossier “NAME.SET”

Lors de la conversion d'entrées « SongBook » basées sur le « style », les entrées basées sur « MID / KAR » ne seront pas touchées et seront incluses dans le « SongBook » de destination telles qu'elles étaient avant la remappage.

AVERTISSEMENT
Ne remapper un « SongBook « qu’une seule fois, sinon les entrées seront remappées à la mauvaise destination.

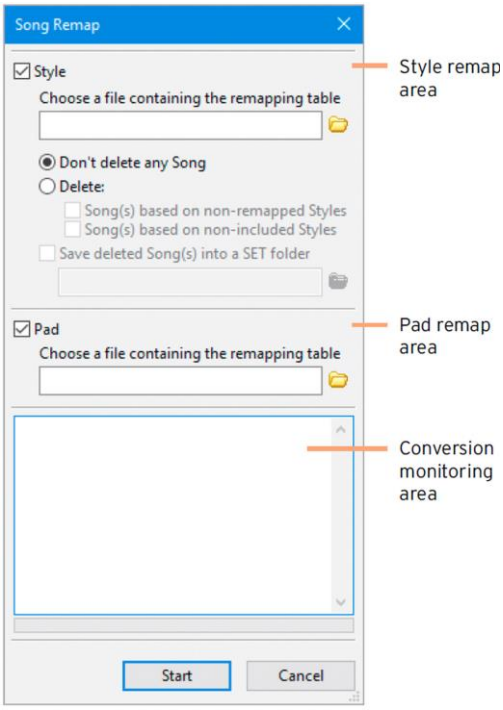
8.1.14.2 Remappage

Sauvegardez les fichiers « SongBook » actuels

- Sur l'instrument, enregistrez le « SongBook » dans un nouveau dossier « SET » pour conserver une copie de sécurité

Modifier l'ancien SongBook sur le PC

- 1 Utilisez un périphérique de stockage USB pour copier le dossier « SET » contenant les fichiers « SongBook » à convertir sur votre PC.
- 2 Exécutez « SongBook Editor » et choisissez votre nouvel instrument Pa-Series comme cible.
- 3 Ouvrez le dossier « SET » contenant les fichiers « SongBook » à convertir.
- 4 Choisissez la commande « Edit> Song Remap ... (Ctrl + R) » pour ouvrir la boîte de dialogue « Remap »



8.1.14.2.1 Remapper les styles 728
8.1.14.2.2 Remappez les Pads 730

8.1.14.2.1 Remapper les « styles »

Les « entrées SongBook » basées sur le style incluent un lien vers un « style ». Si les « styles » de votre instrument ont changé, vous pouvez remapper ces liens.

- 1 Cochez la case « Style » pour réaffecter les liens aux styles
- 2 Cliquez sur l'icône (Browse » à côté du champ « Name » de la table de remappage pour ouvrir un sélecteur de fichier choisir la table de remappage du « style »

Le tableau suivant montre le numéro d'identification correspondant à chaque « banque de styles ».

- ✓ Chaque banque peut contenir le nombre maximum de « styles » affichés dans le tableau.
- ✓ Chaque groupe de 8 « styles » consécutifs correspond à l'un des onglets affichés dans la zone inférieure de la fenêtre « Style Select » de l'instrument.

ID #	Type	Styles per Bank
Pa4X		
1-13	Factory	48
14-23	Favorite	48
24-26	User	48
27-36	Direct Favorite	48
37-39	Direct User	48
Pa3X/Pa3XLe/Pa900/Pa600		
1-15	Factory	40

ID #	Type	Styles per Bank
18-20	User	40
21-32	Favorite	40
Pa300/HAVIAN 30		
1-15	Factory	40
18-20	User	40
21-28	Favorite	40
Pa2X/Pa800		
1-17	Factory	32
18-20	User	32
21-30	Favorite	32
Pa1X		
1-16	Factory	32
18-20	User	32
21-23	Direct FD (B:\DIRECTFD.SET)	32
24-26	Direct HD (C:\DIRECTHD\BANK123.SET)	32
7-29	Direct HD (C:\DIRECTHD\BANK456.SET)	32
30-32	Direct HD (C:\DIRECTHD\BANK789.SET)	32
3	EXB01	64
34	EXB02	64
Pa500/Pa588		
1-14	Factory	32
15-16	User	32

- 3 Choisissez si vous souhaitez conserver ou supprimer certaines entrées
  Cela est utile, par exemple, pour supprimer toutes les entrées basées sur des styles plus anciens que vous ne souhaitez plus utiliser ou qui ne sont pas disponibles dans un autre instrument.
- Pour conserver toutes les entrées, sélectionnez l'option « Don't delete any Song ».
- Pour supprimer les entrées basées sur les styles que vous n'utilisez plus ou que vous avez supprimés, cochez la case « Delete > Song(s) based on non-remapped Styles ».
  Cela supprimera toutes les entrées basées sur les styles répertoriés en tant que source, mais sans destination. (Si cette case n'est pas cochée, les entrées ne seront pas touchées.)
- Dans la table de remappage, incluez les styles que vous n'utilisez plus ou qui ont été supprimés dans la colonne « Source ». La colonne « Destination » sera laissée vide.
- Pour supprimer un grand nombre d'entrées, cochez la case « Delete > Song(s) based on non included Styles »
  Cela supprimera toutes les entrées basées sur les styles non inclus dans la table de remappage en tant que « Source ». (Si cette case n'est pas cochée, les entrées ne seront pas touchées.)

  Dans la table de remappage, incluez tous les styles que vous souhaitez conserver dans la colonne « Source » et remappez-les dans la colonne « Destination ». Laissez hors de la colonne « Source » tous les styles que vous n'utilisez plus.

- 4 Si vous souhaitez créer un « SongBook » avec toutes les entrées supprimées, pour les consulter plus tard, cochez la case « Save deleted Song(s) into a SET folder ».
  Cela sauvegardera toutes les entrées effacées dans un nouveau dossier SET. Vous pouvez choisir le dossier SET où enregistrer la liste; Si vous tapez un nouveau nom, un nouveau dossier « SET » sera créé.

8.1.14.2.2 Remappez les « Pads »

Chaque « entrée SongBook » peut inclure des liens jusqu'à 4 « Pads ». Si les « Pads » de votre instrument ont changé, vous pouvez remapper ces liens.

- 1 Cochez la case « Pad » pour réorganiser les liens vers les « pads »
- 2 Cliquez sur l'icône  (Browse) à côté du champ Nom de la table de remappage pour ouvrir un sélecteur de fichier et choisir la table de remappage du « Pad »

Le tableau suivant montre le numéro d'identification correspondant à chaque « banque de Pads ».

- ✓ Chaque banque peut contenir le nombre maximum de pads indiqué dans le tableau ci-dessous.
- ✓ Chaque groupe de 8 « Pads » consécutifs correspond à l'un des onglets affichés dans la partie inférieure de la fenêtre « Pad Select » de l'instrument.

ID #	Type	Pads per Bank
Pa4X		
1-20	Factory	48
21-30	User	48
31-40	Local	48
Pa3X/Pa3XLe/Pa900/Pa600		
1-20	Factory	32
21-30	User	32
31-38	Local	32
Pa300		
1-20	Factory	32
21-28	User	32
31-38	Local	32
Pa2X/Pa800/Pa500/Pa588		
1-20	Factory	32
21-30	User	32
31-34	Local	32
Pa1X		
1-20	Factory	32
21-30	User	32

8.1.14.3 Remappez les entrées

- Cliquez sur le bouton « OK » pour réorganiser les entrées « SongBook »

Pendant que l'opération se poursuit, vous pouvez voir des informations sur la conversion en cours dans la partie inférieure de la boîte de dialogue.

8.1.15 Sauvegarder le « SongBook » et le recharger sur l'instrument

Une fois l'édition terminée, sauvegardez le « SongBook » et chargez-le sur votre instrument.

8.1.15.1 Sauvegarder le « SongBook » édité 731
8.1.15.2 Quitter « SongBook Editor » 731
8.1.15.3 Déconnexion de l'instrument du PC 731
8.1.15.4 Charger sur l'instrument le « SongBook édité » 731

8.1.15.1 Sauvegarder le « SongBook » édité

Après l'édition, sauvegardez le « SongBook » édité.

- Commande « File> Save (Ctrl + S) » pour enregistrer le fichier à sa position d'origine
- Commande « Save as ... (Ctrl + Maj + S) » pour enregistrer un nouveau fichier à la position désirée.
  Créez d'abord un dossier « SET » (par exemple « MySongBook.set »), puis enregistrez-le

8.1.15.2 Quitter « SongBook Editor »

Une fois l'édition et l'enregistrement de vos données terminées, vous pouvez quitter « SongBook Editor ».

- Choisissez la commande « File> Quit (Ctrl + Q) » pour quitter « SongBook Editor »

8.1.15.3 Déconnexion de l'instrument du PC

Après avoir enregistré tous les fichiers, vous pouvez déconnecter l'instrument du PC.

- Sur le PC, cliquez sur l'icône (Safe hardware Removal) de la barre d'outils, et sélectionnez la mémoire interne de l'instrument pour le déconnecter du PC

8.1.15.4 Charger sur l'instrument le « SongBook édité »

Pour rendre le « SongBook » édité actif, vous devez le recharger.

- Sur l'instrument, utilisez l'opération « Media (Disk)> Load » appropriée pour charger le dossier «SONGBOOK» édité dans le dossier « SET »
  La base de données SongBook active sera mise à jour.
- Si vous avez déplacé les ressources liées (fichiers MID / KAR, MP3, TXT) vers un périphérique de stockage externe (utilisé comme bibliothèque portable externe), connectez-le au port **USB HOST** de votre instrument (et laissez-le connecté chaque fois que vous souhaitez utiliser le « SongBook »).

8.1.16 Opérations fréquentes

Il y a quelques opérations fréquentes qui peuvent être effectuées, et que « SongBook Editor » rend facile à faire sur un PC.

8.1.16.1 Modification de la référence à une « banque de styles »....732
8.1.16.2 Changer la référence aux « styles individuels »....733
8.1.16.3 Changer le périphérique et le chemin d'accès à vos fichiers texte « MID / KAR », « MP3 » et « Lyrics » 736

8.1.16.1 Modification de la référence à une « banque de styles »

Des banques entières de « Styles » peuvent être librement déplacées vers des banques différentes. Cela peut être utile, par exemple, lorsque vous déplacez une banque d'utilisateurs vers un favori ou une banque personnalisée (ou vice versa).

Créer un nouveau « SET » contenant le « SongBook » et les « styles »

- 1 Sur l'instrument, assurez-vous que le « SongBook » à éditer est déjà chargé. Sinon, utilisez l'opération « Load> [foldername .set]> Songbook »
- 2 Chargez séparément chacune des anciennes « banques de Styles » dans les nouvelles banques, en utilisant le « Load> Style> Bank »
- 3 Enregistrez un nouveau dossier « SET » dans la mémoire interne en utilisant l'opération « Save> All »
  C'est le dossier « SET » sur lequel vous travaillerez depuis « SongBook Editor »

Ouvrez le « SongBook » à partir du PC

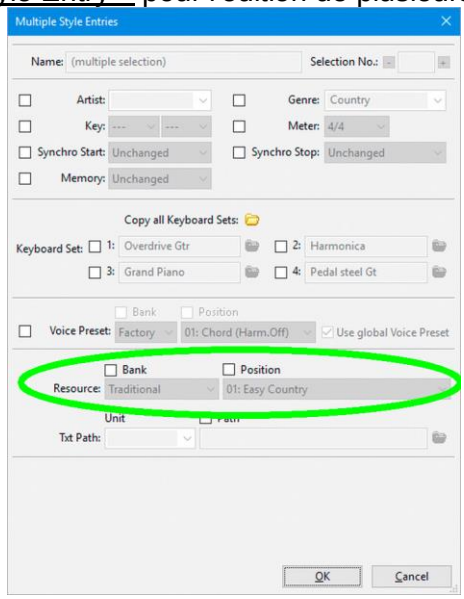
- 1 Connectez votre instrument à un ordinateur à l'aide d'un câble USB standard et activez la communication USB (§ 8.1.4 ci-dessus)
- 2 Depuis le PC, accédez à la mémoire interne de l'instrument
- 3 Exécutez « SongBook Editor » et choisissez votre instrument Pa-Series comme cible
- 4 Ouvrez le dossier « SET » que vous venez de créer pour charger les anciens fichiers « SongBook » et les noms des « styles »

Modifier le SongBook à partir du PC

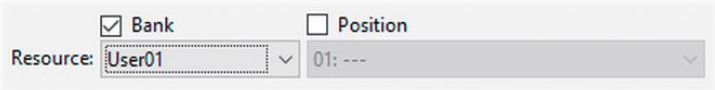
- 1 Dans le panneau Livre, cliquez sur l'en-tête de colonne « Resource » pour regrouper toutes les entrées par banque de styles
- 2 Sélectionnez toutes les entrées « SongBook » liées à une « banque de styles » particulière
  (Par exemple, toutes les entrées liées à tous les styles de la banque traditionnelle)



- 3 Cliquez-droit sur les entrées sélectionnées et commande « Edit » pour ouvrir la boîte de dialogue « Edit Style Entry » pour l'édition de plusieurs « entrées »



- 4 Dans la boîte de dialogue « Edit Style Entry », vous pouvez modifier le paramètre « Bank » en cochant la case correspondante
  Changer l'ancienne banque à la banque où vous avez chargé vos « styles » (par exemple, passez de « Traditional » à « User01 »)
  Confirmez en cliquant sur « OK ».



- 5 Remarquez comment toutes les entrées sélectionnées sont maintenant référencées dans une « banque de styles » différente
  (Par exemple, de [User01-01] à [User01 - 32])
- 6 Sauvegardez le « SongBook » et quittez « SongBook Editor »
- 7 Désactivez la communication USB (§ 8.1.15.3 ci-dessus) et replacez le « SongBook » sur votre instrument (§ 8.1.15.4 ci-dessus).

8.1.16.2 Changer la référence aux « styles individuels »

L'édition à « entrées multiples » permet d'assigner une ressource musicale différente à plusieurs entrées « SongBook » à la fois. Cela peut être utile, par exemple, pour pointer vers un « style » que vous avez déplacé à une position différente à l'intérieur de votre instrument.

NB: Lorsque vous devez déplacer plusieurs « styles », vous pouvez utiliser la commande « Song Remap » comme alternative plus rapide.

8.1.16.2.1 Créer un nouveau « SET » contenant le « SongBook » avec les anciens noms de « Style » 734
8.1.16.2.2 Ouvrez le SongBook à partir du PC 734
8.1.16.2.3 Préparer les « Custom/Set Lists » 734
8.1.16.2.4 Créez un nouveau « SET » contenant le « SongBook » avec les nouveaux noms de « Style » 735
8.1.16.2.5 Ouvrir le « SongBook » à partir du PC 735
8.1.16.2.6 Editez les entrées de « SongBook » 735

8.1.16.2.1 Créer un nouveau « SET » contenant le « SongBook » avec les anciens noms de « Style »

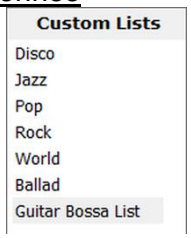
- 1 Sur l'instrument, assurez-vous que le « SongBook » à éditer est déjà chargé. Sinon, utilisez l'opération « Load> [foldername .set]> Songbook »
- 2 Enregistrez un nouveau dossier « SET » dans la mémoire interne en utilisant l'opération « Save> All »
  C'est le dossier SET sur lequel vous travaillerez depuis « SongBook Editor ». Il contiendra les anciens noms de « style »

8.1.16.2.2 Ouvrez le SongBook à partir du PC

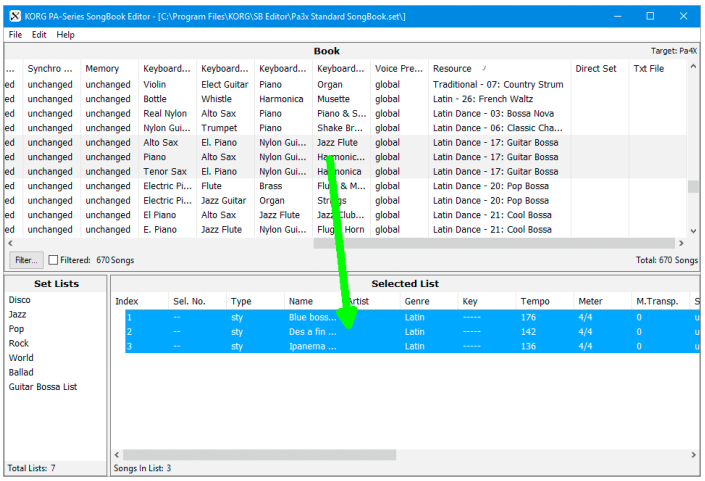
- 1 Connectez votre instrument à un ordinateur à l'aide d'un câble USB standard et activez la communication USB (§ 8.1.4 ci-dessus)
- 2 Depuis le PC, accédez à la mémoire interne de l'instrument
- 3 Exécutez « SongBook Editor » et choisissez votre instrument Pa-Series comme cible
- 4 Ouvrez le dossier « SET » que vous venez de créer pour charger les anciens fichiers « SongBook » et les noms des anciens « styles »

8.1.16.2.3 Préparer les « Custom/Set Lists »

- 1 Créez une nouvelle « Custom / Set List » correspondant à l'un des « Styles » à déplacer ultérieurement dans l'instrument
  Nommez-le après le nom du « style ». Sélectionnez la nouvelle « liste » pour l'ouvrir dans le panneau « List » sélectionnée



- 2 Dans le panneau « Book », cliquez sur l'en-tête de colonne « Resource » pour regrouper toutes les entrées par « style »
  Trouvez toutes les entrées en fonction du « style » que vous souhaitez déplacer et faites-les glisser dans le panneau « List » sélectionnée, pour les ajouter à la nouvelle « list »



- 3 Répétez les opérations ci-dessus pour tous les « styles », vous passerez ensuite à une nouvelle position dans l'instrument

- 4 Une fois l'édition terminée, enregistrez le « SongBook » et fermez-le
- 5 Désactivez la communication USB (§ 8.1.15.3 ci-dessus) et replacez le « SongBook » sur votre instrument (§ 8.1.15.4 ci-dessus)

8.1.16.2.4 Créez un nouveau « SET » contenant le « SongBook » avec les nouveaux noms de « Style »

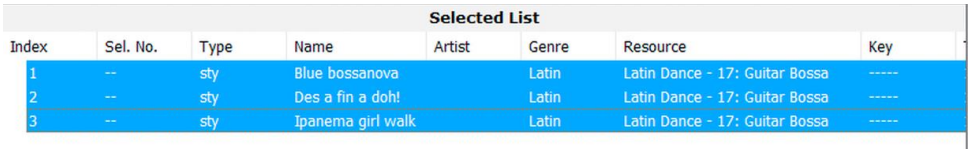
- 1 Sur l'instrument, chargez le « SongBook » modifié en utilisant « Load> [foldername. set]> Songbook »
- 2 Réorganisez les « styles »
- 3 Enregistrez un nouveau dossier « SET » dans la mémoire interne en utilisant l'opération « Save> All » (vous pouvez remplacer le même « SongBook »)
  C'est le dossier « SET » sur lequel vous travaillerez depuis « SongBook Editor ». Il contiendra les nouveaux noms de « style »

8.1.16.2.5 Ouvrir le « SongBook » à partir du PC

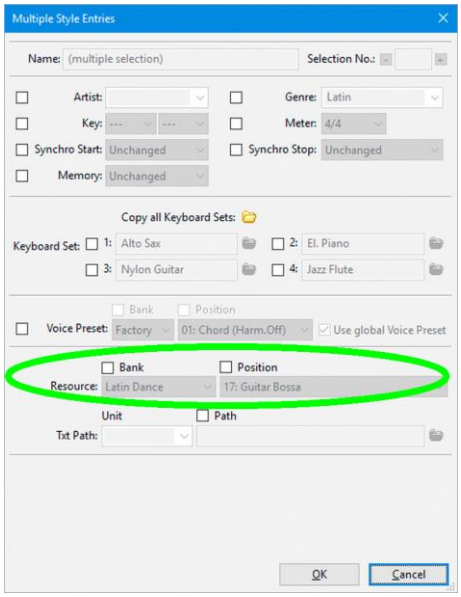
- 1 Activez la communication USB (§ 8.1.15.3 ci-dessus)
- 2 Depuis le PC, accédez à la mémoire interne de l'instrument
- 3 Exécutez « SongBook Editor »
- 4 Ouvrez le dossier « SET » que vous venez de créer/éditer pour charger les fichiers « SongBook » et les noms des nouveaux « styles »

8.1.16.2.6 Editez les entrées de « SongBook »

- 1 Dans le panneau « Custom / Set Lists », sélectionnez l'une des nouvelles « Custom / Set Lists » où vous avez sauvegardé toutes les « entrées » associées à l'un des « styles » que vous venez de déplacer
- 2 Dans le panneau « List » sélectionnée, sélectionnez toutes les entrées de la liste sélectionnée



- 3 Cliquez avec le bouton droit sur les « entrées » sélectionnées et choisissez la commande « Edit » pour ouvrir la boîte de dialogue « Edit Style Entry » pour l'édition de plusieurs entrées.



- 4 Dans la boîte « Edit Style Entry », cochez les cases « Bank » et « Position » de la ligne « Style », choisissez la banque contenant le « style » et sa nouvelle position, puis cliquez sur « OK » pour fermer la boîte de dialogue



- 5 Remarquez comment toutes les « entrées » sélectionnées sont maintenant référencées au « Style » correct
- 6 Répétez les opérations ci-dessus pour tous les « styles » que vous avez déplacés vers une nouvelle position
- 7 Sauvegardez le « SongBook » et replacez-le sur votre instrument (§ 8.1.15.3 ci-dessus)

8.1.16.3 Changer le périphérique et le chemin d'accès à vos fichiers texte « MID / KAR », « MP3 » et « Lyrics »

Il est facile de réaffecter des fichiers texte « MID / KAR », « MP3 » ou « Lyrics » aux « entrées SongBook ». Cela s'avérera très utile lorsque vous passerez à un nouvel instrument, et devrez déplacer toute votre archive vers le nouvel emplacement. En outre, il sera utile lorsque vous déplacez vos fichiers vers un autre périphérique ou dossier, par exemple de la mémoire interne vers une clé USB, ou de la racine d'un disque vers le « Standard MIDI File », « MP3 » ou « Lyrics » « Folder »

Lorsque vous modifiez une seule entrée, vous pouvez modifier à la fois le lecteur, le chemin du fichier et le nom du fichier. Lorsque vous modifiez plusieurs entrées, vous ne pouvez modifier que le lecteur et le chemin du fichier.

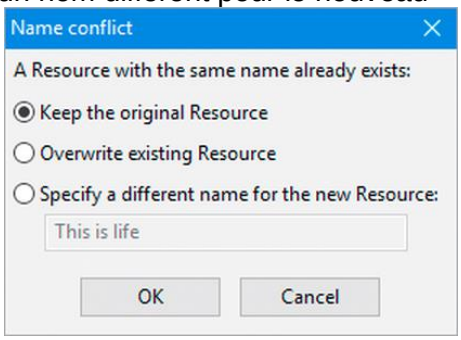
- 1 Sélectionnez les entrées à éditer, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et choisissez la commande « Edit »
- 2 Lorsque les « entrées (multiples) » s'ouvrent, recherchez le fichier « Ressource » ou « Texte »
  (Ou cochez les cases « Unit » et/ou « Path » des paramètres « Fichier ressources » et/ou « Chemin de fichiers texte » en cas d'entrées multiples)

- 3 Choisissez (ou écrivez) le nouveau périphérique ou chemin d'accès dans les zones correspondantes.
  Vous pouvez également cliquer sur l'icône  (Browse) pour parcourir et localiser le nouveau fichier (ou le dossier, en cas de sélection multiple) dans les périphériques connectés
  Les lecteurs, comme les disques durs et les périphériques de stockage USB, sont représentées par leur étiquette. En alternative, ils peuvent être représentés par leur ID (voir tableau § 8.1.12.1 ci-dessus).
- 4 Sauvegardez le « SongBook » et replacez-le sur votre instrument (§§ 8.1.15.3 ci-dessus).

8.1.16.4 Fusionner des entrées de deux livres de chansons

Vous pouvez fusionner des entrées de différents SongBooks en ouvrant deux (ou plusieurs) sessions d'application, chacune avec un SongBook différent.
Remarque: Lorsque vous copiez une entrée dans un SongBook différent, le numéro de sélection de morceau de l'entrée est supprimé.
Remarque: Lorsque vous utilisez plusieurs instances d'application, choisissez la même cible sur toutes les instances (voir «Choix de la cible» § 8.1.6 ci-dessus).

- 1 Lancez « SongBook Editor » et ouvrez le premier « SongBook »
- 2 Exécutez une deuxième session de « SongBook Editor » et ouvrez le second « SongBook »
- 3 Avec les fenêtres des deux sessions à l'écran, glissez et déposez les entrées d'une fenêtre à l'autre. Vous pouvez également faire glisser et déposer des entrées entre les panneaux « Book » et « List » sélectionnée. Lorsque vous déplacez une entrée d'une liste sélectionnée source vers une entrée cible, l'entrée correspondante sera automatiquement créée dans le panneau « Book » cible
- 4 Si des entrées dupliquées sont trouvées, vous avez le choix entre conserver l'original, l'écraser ou spécifier un nom différent pour le nouveau



- 5 Sauvegardez le « SongBook » et chargez-le sur votre instrument (§ 8.1.15.3 ci-dessus).

8.1.16.5 Exporter une liste d'entrées

Vous pouvez enregistrer le contenu de la liste de livres ou de la liste personnalisée / définie en tant que fichier texte (TXT). C'est le même type de fichier généré, par exemple, par la commande « SongBook> Menu de page> Export as text file » sur l'instrument.

NBl: pour imprimer un fichier texte, utilisez une police non proportionnelle (par exemple, Courier) et la mise en page de paysage.

En utilisant la commande Export

- Choisissez la commande « File> Export Book... (Ctrl + E) » pour enregistrer la liste du « Book » en tant que fichier texte (TXT)
- Sélectionnez une « Custom/set List » dans le panneau « Custom Lists », puis choisissez « File> Expor List [nom de la liste] ... (Ctrl + Maj + E) » pour enregistrer la « Custum/St List » comme texte (TXT) fichier

En utilisant la commande Copier

- 1 Sélectionnez certaines « entrées » dans le panneau « Book » ou « List » sélectionnée
- 2 Choisissez la commande « Edit> Copy (Ctrl + C) » pour copier les données sélectionnées
- 3 Basculez vers un éditeur de texte ou une feuille de calcul et collez les données copiées dans un document ouvert

En utilisant le glisser-déposer

- 1 Sélectionnez certaines « entrées » dans le panneau « Book » ou « List » sélectionnée
- 2 Faites glisser les entrées vers le document ouvert d'un éditeur de texte ou d'une feuille de calcul et déposez les données sélectionnées à la position cible

Remarque: le glisser-déposer peut ne pas fonctionner avec certains logiciels. Veuillez vous reporter au manuel du logiciel pour plus d'informations.

8.1.17 Annexes

8.1.17.1 Raccourcis clavier 739
8.1.17.2 Historique des versions 739

8.1.17.1 Raccourcis clavier

Le tableau suivant montre les combinaisons de touches pouvant être utilisées pour choisir les commandes de menu.

Command	Shortcut	Right-click
File menu		
New		
Open…	Ctrl+O	
Save	Ctrl+S	
Save As…	Ctrl+Shift+S	
Import Files…	Ctrl+I	
Export Book…	Ctrl+E	
Export Selected List…	Ctrl+Shift+E	
Preferences…		
Quit	Ctrl+Q	
Edit menu		
Cut	Ctrl+X	√
Copy	Ctrl+C	√
Paste	Ctrl+V	√
Delete	Del	√
Select All	Ctrl+A	√
Move Up	Ctrl+Up	√
Move Down	Ctrl+Down	√
New Entry > Style	Ctrl+N	√
New Entry > MIDI	Ctrl+Shift+N	√
New Entry > MP3	Alt+N	√
New List	Ctrl+L	
Filter…	Ctrl+F	
Song Remap…	Ctrl+R	
Help menu		
SongBook Editor User Guide	F1	
About…		

8.1.17.2 Historique des versions

Depuis son introduction, « SongBook Editor » a connu des améliorations et à des ajouts de nouveaux paramètres. Veuillez trouver ci-dessous les changements depuis la version 1.0.

Version 2 .0 .0

- ✓ Maintenant compatible avec Pa4X, Pa3XLe et HAVIAN 30
- ✓ Maintenant compatible avec Microsoft Windows 10 ™
- ✓ Ajout de la fonction Song Remap (pour Styles et Pads)
- ✓ Ajout des fonctionnalités Copy Keyboard Set / STS
- ✓ Les jeux de clavier / STS peuvent maintenant être renommés
- ✓ Prise en charge directe du dossier SET

- ✓ Boîtes de dialogue d'édition remaniées

Version 1 .5 .0

- ✓ Maintenant compatible avec Pa900, Pa600 (v1.1) et Pa300
- ✓ Maintenant compatible avec Microsoft Windows 8 / 8.1 ™
- ✓ Ajout de noms Bank, Style et Voice Preset dans les panneaux Book et Selected List et dans la boîte de dialogue Edit
- ✓ Fichiers SongBook enregistrés dans le format cible

Version 1 .4 .1

- ✓ Correction d'un bug lors de l'exportation de listes au format TXT
- ✓ Correction d'un bug qui empêchait l'édition des numéros de morceau

Version 1 .4 .0

- ✓ Maintenant compatible avec Pa3X v1.1
- ✓ Maintenant compatible avec Microsoft Windows 7 ™
- ✓ Ajout de la prise en charge des caractères Unicode
- ✓ Modification de la procédure de sélection de l'instrument cible
- ✓ Les numéros de banque et d'emplacement peuvent être saisis séparément lors de la modification d'une entrée basée sur un style
- ✓ La valeur Key est correctement importée depuis un fichier MIDI standard associé à une nouvelle entrée SongBook; avec Pa3X, cela est également vrai pour Master Transpose
- ✓ Correction d'un bug qui provoquait l'inversion des touches majeures et mineures dans la boîte de dialogue d'édition

Version 1 .3 .0

- ✓ Maintenant compatible avec Pa2X et Pa500 / Pa588
- ✓ Amélioration de la compatibilité avec Pa1X v3.01 et Pa800 v1.51
- ✓ Maintenant compatible avec Microsoft Windows Vista ™
- ✓ Changement du nouveau raccourci MIDI d'entrée
- ✓ Correction d'un bug qui provoquait l'inversion des touches majeures et mineures dans l'écran principal

Version 1 .2 .0

- ✓ Maintenant compatible avec Pa800 et Pa1X (v3.0)
- ✓ Position de style et chemin d'accès au fichier standard MIDI / fichier MP3 / TXT modifiable
- ✓ Fichier> Commande d'importation ajoutée
- ✓ Modifier> Nouveau menu d'entrée révisé
- ✓ Entrées modifiées affichées en rouge (ou toute couleur personnalisée)
- ✓ Format de fichier sélectionnable (Pa1X ou Pa800)
- ✓ Les fichiers sauvegardés ne sont plus compatibles avec Pa1X avant la v3.0
- ✓ Nouveaux raccourcis

Version 1 .1 .0

- ✓ Maintenant compatible avec Pa1X OS (v2.5.x)
- ✓ Numéro de sélection de morceau réinitialisé lors de la copie d'une entrée d'un SongBook vers un autre
- ✓ Le paramètre Harmony Track a été ajouté
- ✓ Paramètre de ressource ajouté

8.2 « Korg PA Manager » par Korg (£125)

https://www.korgpamanager.com/

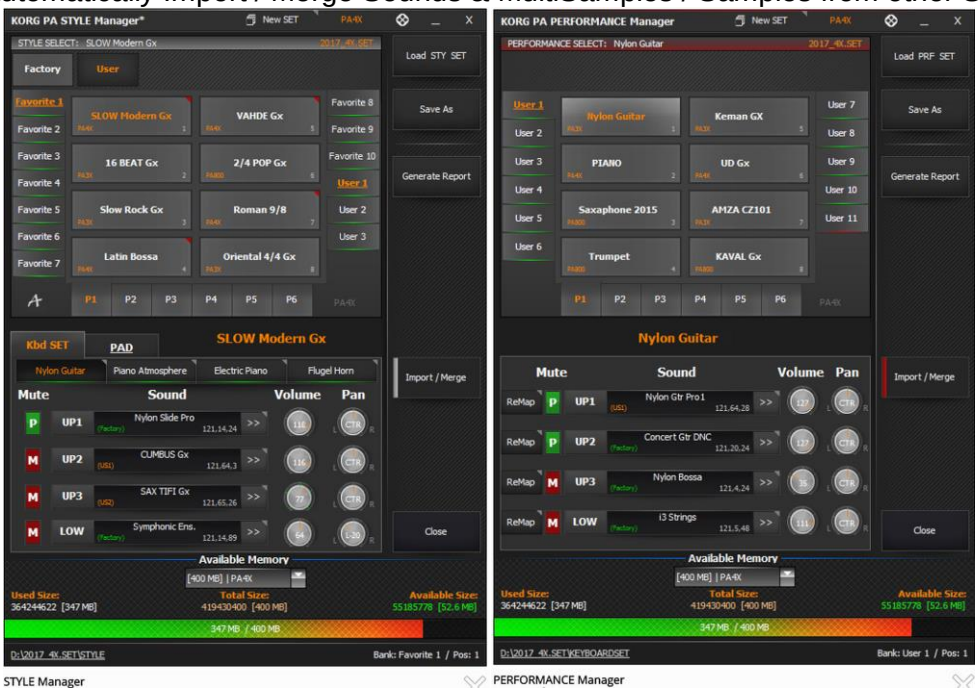
Tutoriels vidéo : https://www.korgpamanager.com/tutorial/

- ✓ Every Activation Code is locked to a single PC.
- ✓ A Constant Internet connection is required for the use of this product.
- ✓ Maximum of 2 FREE Licence Transfers. £15 GBP thereafter.
- ✓ Major updates are subject to an Upgrade Fee

KORG PA Manager V3.1 is the ultimate KORG PA SET Manager. The renowned PC Editor for KORG PA users. A unique application that easily and quickly enables you to manage & organise your Sets. Be it your “Styles”, “Performances”, “Pads”, “Sounds” or “Samples”. It offers a unique versatile solution to Managing SETs. Explore the contents of a SET without having to load it on to your KORG PA Arranger. A must have tool that provides an all-in-one application for all KORG PA Users.

MANAGE YOUR STYLES

- ✓ Swap / Cut / Copy / Paste / Delete / Rename
- ✓ Import STS/Kbd SET Sound Support
- ✓ Skip Muted STS/Kbd SET Sound Support
- ✓ Copy / Paste STS & Pad [one by one or as a group]
- ✓ View Muted STS Sounds
- ✓ Style Properties [View / Edit All Track Sounds]
- ✓ Generate Detailed Reports [Text / HTML Format]
- ✓ Copy Styles from other Sets with ease
- ✓ Automatically Import / Merge Sounds & MultiSamples / Samples from other SETs



STYLE Manager PERFORMANCE Manager

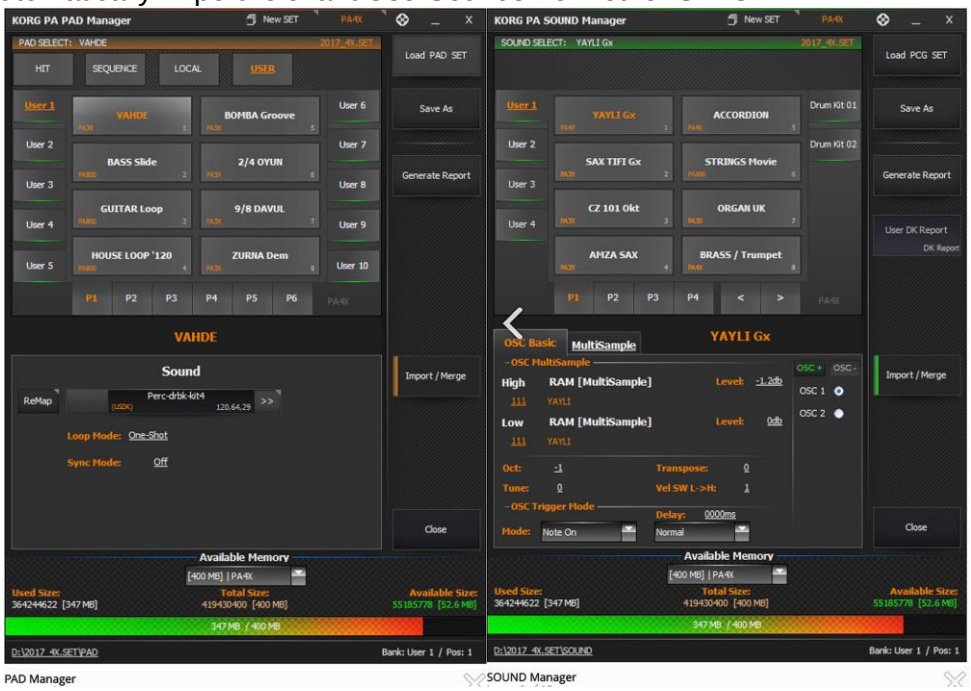
MANAGE YOUR KEYBOARD SETS

- ✓ Swap / Cut / Copy / Paste / Delete / Rename
- ✓ Re-Map Sounds

- ✓ View Muted Sounds Added
- ✓ Generate Detailed Reports
- ✓ Copy Performances from other Sets with ease
- ✓ Automatically Import relevant UserSounds from other SETs

MANAGE YOUR PADS

- ✓ Swap / Cut / Copy / Paste / Delete / Rename
- ✓ Loop Mode Added
- ✓ Sync Mode Added
- ✓ Generate Detailed Reports
- ✓ Copy Pads from other Sets with ease
- ✓ Automatically Import relevant UserSounds from other SETs

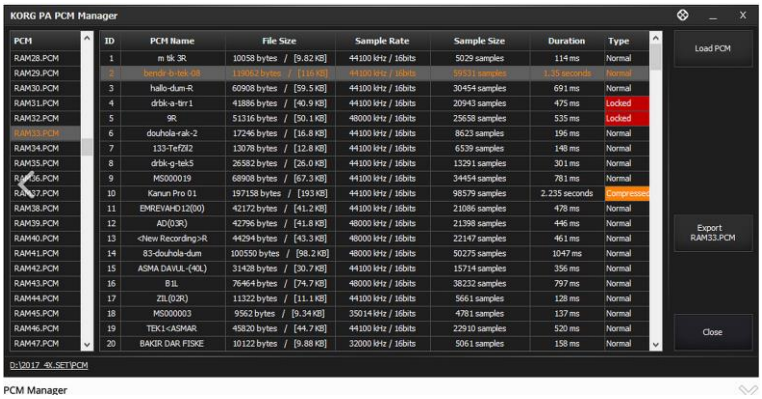


MANAGE YOUR SOUNDS

- ✓ Swap / Cut / Copy / Paste / Delete / Rename
- ✓ Fully Editable / Create New Sounds
- ✓ Add / Remove OSC Layers
- ✓ Directly Import .Wav to DK Key
- ✓ Audition/Preview of UserDK Samples
- ✓ Export Whole DK User Samples to .WAV
- ✓ Convert PA4X/PA3X Sounds to 3X/800/2X/PA500 when you import from other SETs
- ✓ Check the Size of a Sound/Sample
- ✓ Automatically Import / Merge Sounds & MultiSamples / Samples from other SETs
- ✓ Generate Detailed Reports [Text / HTML Format]

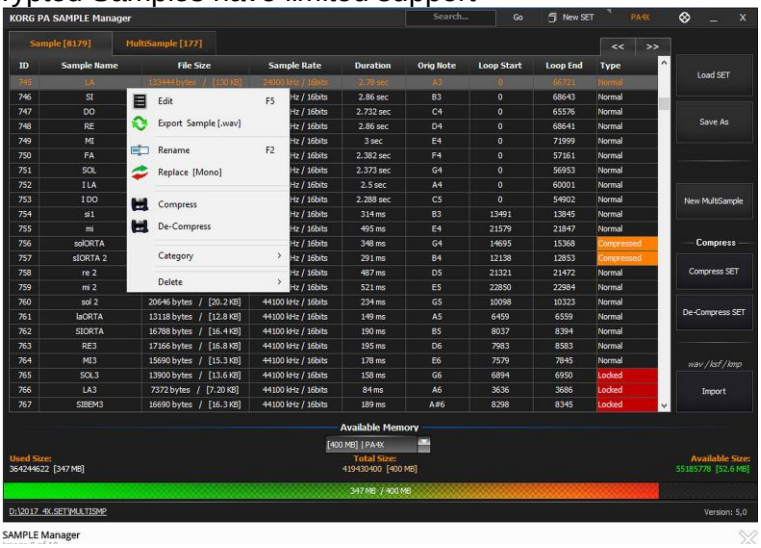
EXPLORE YOUR PCMS

- ✓ Extract PCM Samples
- ✓ Export Each PCM Bank in one go as .WAV
- ✓ Detailed Sample Information
- ✓ Supports Compressed Samples



EXPLORE YOUR SAMPLES

- ✓ Compressed Sample Playback Support
- ✓ SET Compression / DeCompression
- ✓ Sample Replace
- ✓ Sample Category Select
- ✓ *Preview / Listen to each Sample / MultiSample
- ✓ Rename / Delete Sample / Multisample
- ✓ *Edit your Samples with the SAMPLE Editor
- ✓ Import .wav / .ksf / .kmp / *Export Samples as (.WAV)
- ✓ *Import / Export MultiSample (.KMP)
- ✓ Content Search
- ✓ *USB Encrypted Samples have limited support



FAST PREVIEWING OF A SET

- ✓ Quickly view the contents of a SET
- ✓ Supports [.STY / .PRF / .PAD / .PCG]
- ✓ Associate Files to auto start with the File Viewer
- ✓ Generate Reports [.txt/.csv]
- ✓ Content Search

8.3 Applications iOS (Cf. § Erreur ! Source du renvoi introuvable.)

Voir le paragraphe § **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**

9 Ressources internet

9.1 SOUNDS, STYLES, REGISTRATIONS, KEYBOARD SETS,.....744
9.1 TRUCS & TUTORIELS 750

9.1 Sounds, Styles, Registrations, Keyboard Sets,

Les librairies pour la série PA sont rarement compatibles avec les PA4X (le plus récent). De plus, tous les sites web sont d'une présentation et d'une ergonomie déplorables y compris celui de Korg. Cela ne donne pas envie d'acheter si la construction des librairies est à l'avenant.

9.1.1 STYLES ET LIBRAIRIES DE STYLES SUPPLÉMENTAIRES PAR KORG.....744
9.1.2 « PAX MAGIC » KEYBOARD SET REGISTRATION PAR BEE SOFTWARE (£30 PIÈCE).....744
9.1.3 « PASTYLES » SOUNDS PAR WAVES ART.....745
9.1.4 DYNMAIX AUDIO 747

9.1.1 Styles et librairies de Styles supplémentaires par Korg

http://shop.korg.com/pa

$10 pour les styles à l'unité » ($7 en promotion)
$200 à $350 pour les librairies de 40 à 950 styles, 37 à 228 performances et 37 à 158 Sounds.

Toutes les librairies de Styles sont compatibles au maximum avec le PA3X (À part la librairie gratuite « Mexican and South American » qui convient pour le PA4X).

9.1.2 « PAX Magic » Keyboard Set Registration par Bee Software (£30 pièce)

http://www.paxmagic.com/

We have been producing top quality keyboard software for over 20 years. 'PaX Magic' is a range of simple-to-use software for the amazing Korg Pa4X Professional Arranger.

Creating great "keyboard set registrations" is like fine cuisine – even with the best ingredients it takes knowledge and skill to blend everything together correctly. With these fabulous products all the hard work has been done for you so you can enjoy just playing your instrument.

All products are available to buy as download versions as well as boxed versions with a significant saving if you buy the download only version. If you order the boxed version you will receive the software on a 4GB USB stick.

5 titres à £30 l'unité et £105 les 5.

- ✓ Classical Spectacular — A fabulous collection of Classical Orchestral registrations ready to play.

- ✓ Famous Names A galaxy of musical stars! From Glen Miller to the Beach Boys - the greatest names in popular music have been brought together in one place for you to enjoy on your Korg Pa4X.
- ✓ Theatre Organ Showcase A mighty Wurlitzer for your Korg Pa4X! From gentle tibia solos to huge ensembles, you'll feel like you have a real theatre organ in your living room
- ✓ Classical Organ Showcase The King of Instruments for your Korg Pa4X. From pure solo stops to majestic ensembles, you'll feel like you are in a huge cathedral.
- ✓ Big Band Showcase Instant Big Band arrangements. A different way to enjoy the fabulous Big Band Styles in your Korg Pa4X.
- ✓ Keyboard Set Collection Vol.1 Bundle : Special Bundle price for all 5 registration sets. Save up to £45!

9.1.3 « PaStyles » Sounds par Waves Art

http://pastyles.x10.mx/mobile/Pa3X%20Sound%20Libraries/Pa4X-3X%20Libraries.html

- ✓ "Yamaha C7 Rock Concert Grand 150€ Piano sound development has been made in “Kbd SET” mode using 7 timbre sounds.
  Sound mode pianos can be also used mainly for styles & sequencer.
- ✓ Rhodes Mark V 102€ Piano sound development with various effects has been made in “Kbd SET” mode.
- ✓ Vintage Organs 110€ : Pa4/3X Vintage Organs pack is an outstanding collection that a keyboardist must have , including the best ever created Hammond C3 tone wheel organ reconstructed as was shipped out of Hammond factory before 70 years , a great collection of pipe organs with all classic stoppers , noise and hum fixed Farfisa Combo Deluxe & VOX continental electronic organs with all drawbars or tabs
  Organ Kbd SET Sounds have been created by 98 Sounds where drawbars and tabs were created of all independent multisamples of all organs sound timbres and FX that can be found in Ram waveforms for your custom OSC organ development.
  On Hammond sounds, SW2 (toggle mode) will enlarge percussion decay time when pressed.
  At Hammond upper/lower splits, pressing SW1 (not showing led) will turn on an extra drawbars octave.
  Pa4X OS still lacks in assigning sound OSC with Slider controllers, therefore we had to apply tricky solutions for such real time controllers!
  - Hammond C3 contains 9 drawbars, 2nd & 3rd percussion, Pedals 16/8’, vibrato scanner release & keys Fx and all drawbars have been sampled directly from tone wheels coils.
  - Vox Continental (only triangle waveforms) 16‘/8’/4‘/II/III & Lower Bass drawbars.
  - Pipe organs Grand & Plein Jeu with Prestant 8’, Burdun 8’, octave 4’ , Doublette 2‘ , Fourniture and Cymbale stoppers.
  - Cathedral Swell : Bordun 8’ , Montre 8’ , Trumpette 8’ , Flute 8’ , Flute 4’ , Principal 2’ , Nazard 2-2/3’ , Tierce 1-3/5’ & Mixture stoppers.
  - Cathedral Great: Bordun 16’, Trumpette 8’ , Flute 8’, Prestant 4’, Octave 4’, Principal 2’ & Mixture stoppers.
  - Cathedral Pedal: Bordun 16’, Subbass 16’, Fagotto 16’, Montre 8’, Trumpette 8’, Octave 4’ & Mixture stoppers. Some stoppers groups are assigned to sliders 6/7 for real time control.
  - Farfisa Deluxe White/Green 16‘-8’-4’/Green Boosted 16’-8’-4’/Bass 16’/Strings 16’-8’-4’/Flute 8’-4’/oboe 8’/trumpet 8’/piccolo 4’ & lower Bass TABs.

- ✓ Guitars Suite 1: 104€. Pa3X Guitars Suite is an outstanding DNC Guitars collection, best ever created for an arranger with Round-Robin feature, velocity layers , sustain pedal feature, slides , release and pedal natural noises.
  Guitars sound development has been made in Performance/Kbd SET mode using 21 timbre sounds. Sound mode guitars can be used only for styles & sequencer.
- ✓ Guitars Suite 2 144€ Pa4X Guitars Suite 2 is an outstanding sampling modeling DNC2 Guitars collection , best ever created for an arranger with Round-Robin feature , velocity layers , sustain pedal feature, slides, Glissando Up/Down, releases and pedal natural noises.
- ✓ Solo Brass & ensembles: 146€ Brass & Strings sound development has been made in Performance mode using 54 timbre sounds. Sound mode guitars can be used only for styles & sequencer.
  - 1 Tenor, 2 Alto , 1 Baritone plus factory developed soprano Saxophones DNC with slides , Up/Down glissando , Rip off articulations & noise Fx.
  - DNC Solo Cornet, Trumpet, Alto & Bass Trombones and Flute.
  - Platinum, Real Brass & Balkan solo ensembles , fully articulated and DNC featured according to sample modeling of modern VSTi Brass suites , adding unique power and expression on brass ensembles unison playing .
- ✓ Vocals & Choirs Suite: 156€ Pa4X Vocals Suite is an outstanding emulation of all required vocal compositions of solo legato vocals, scatting vocals and all required choirs of Aah / Ooh consisting of mixed choirs , female & boys chorus with very detailed sound and playing feeling that is met only in latest VST.
- ✓ - Vocals sound development has been made in Kbd SET mode using 27 timbre sounds.
- ✓ - “Sound mode” sounds can be also used for your own KBD sets creation or for styles & sequencer.
- ✓ Bass & Drum : 94€

PERFORMANCE (Organs)

	Description - Controllers
Hammond C3	Available Drawbar MS : 16, 5-1/3, 8, 4, 2-2/3, 2, 1-3/5, 1-1/3, 1’ ,
	2nd/3rd perc , Bass 16’/8’, Fx
HammC3 dampVib	C3 Jazz Organ & Bass Pedal split /Pedal Vibrato/ +Y Leslie control
	upper tabs 2/3 : 2nd/3rd percussion
HammC3 boosted 1	C3 Upper Boosted Organ & lower split /Pedal Vibrato/ +Y Leslie control
HammC3 boosted 2	C3 Boosted Organ & Bass Pedal split /Pedal Vibrato/ +Y Leslie control
	upper tabs 2/3 : 2nd/3rd percussion
HammC3 Combi 1	C3 Upper & lower split /Pedal Vibrato/ +Y Leslie control
HammC3 Combi 2	C3 Upper & lower split /Pedal Vibrato/ +Y Leslie control
HammC3 Combi 3	C3 Upper & lower split /Pedal Vibrato/ +Y Leslie control
HammC3 Combi 4	C3 Upper & lower split /Pedal Vibrato/ +Y Leslie control
	upper tabs 2/3 : 2nd/3rd percussion
Hamm slid6/7-sw1	C3 Upper & lower split /sliders 6 & & controls drawbar groups /Pedal Vibrato
(Sw1-2 Toggle mode in Pa4X)	sw1: Leslie speed/upper tabs 2/3 : 2nd/3rd percussion
Hamm slid6/7sw1U	C3 Upper /sliders 6 & 7 controls drawbar groups /Pedal Vibrato
(Sw1-2 Toggle mode in Pa4X)	sw1: Leslie speed/upper tabs 2/3 : 2nd/3rd percussion
	Pipe Stoppers MS : Bordun 16’,8’- Fagotto 16’- Subbass 16’- Montre 8’- Flute 8’,4’ -
Cathedral - Jeu Pipe Organs	Trompette 8’- Octave 4’- Prestant 4’- Principal 2’- Doublette 2’- Nazard 2-2/3’-
	Tierce 1-3/5’- All Mixture - Cymbale 3 rgs - Funiture 3 rgs - Plein Jeu & small pipes organs.
P.Organ sliders 6/7	5 octaves Cathedral SWEEL & PEDAL / sliders 6 & 7 controls stopper groups
(Sw1-2 Toggle mode in Pa4X)	

PERFORMANCE (Organs)	
	Description - Controllers
UpOrgan slider 6/7	Upper Cathedral SWEEL & GREAT / sliders 6 & 7 controls stopper groups
(Sw1-2 Toggle mode in Pa4X)	
P.Organ 8/4/2'	Upper Cathedral SWEEL stoppers variations & GREAT split
P.Organ 8/4/2 II	Upper Cathedral SWEEL stoppers variations & GREAT split
P.Organ 8/4/2/harm	Upper Cathedral SWEEL stoppers variations & GREAT split
P.Organ 8/4/2/mx	Upper Cathedral SWEEL stoppers variations & GREAT split
Grd Jeu sw1/sld1	6 octaves Grand Jeu sweel & lower Pedals /Leslie featured slider 1-sw1 speed
PleinJeu sld1/s	Plein Jeu sweel / Leslie featured slider 1-sw1 speed
JEU sld1/sw1	Jeu sweel / Leslie featured slider 1-sw1 speed
JEU 2 sld1/sw1	6 octaves Jeu sweel & lower Pedals /Leslie featured slider 1-sw1 speed
UpOrgan sw1/sld1	Upper Cathedral SWEEL & GREAT split / Leslie featured slider 1-sw1 speed
UpOrgan s6/7/1s1	6 octaves Upper Cathedral SWEEL & GREAT split / sliders 6 & 7 controls stopper groups / Leslie featured slider 1-sw1 speed
(Sw1-2 Toggle mode in Pa4X)	
VOX Continental	**Drawbars MS** (triangle only) : 16' , 8' , 4' , II , III , Bass
Vox Slider8 vibr	Vox Drawbars combination + Bass / Slider 8 : Vibrato
Vox Up Slid8 Vibr	Upper Vox Drawbars combination split / Slider 8 : Vibrato
Vox Slid6-8/1Rot	Upper Vox Drawbar groups controlled by sliders 6 & 7 split
(Sw1-2 Toggle mode in Pa4X)	Slider 8 : Vibrato / Leslie featured slider 1 - sw1 speed
Vox Slid 6/7v8-1L	Upper Vox Drawbar groups controlled by sliders 6 & 7 split
(Sw1-2 Toggle mode in Pa4X)	Slider 8 : Vibrato / Leslie featured slider 1 - sw1 speed
Vox Slider8/RotY	Vox Drawbars combination & Bass / Slider 8 : Vibrato / Leslie Y
VoxUp Slid8/RotY	Upper Vox Drawbars combination / Slider 8 : Vibrato / Leslie Y
Farfisa Combo Deluxe	**TABS MS :** Green 16'/8'/4' - Green Boosted 16'/8'/4' - Bass 16' - Strings 16'/8'/4' – Flute 8'/4' – Oboe 8' – Trumpet 8' – Piccolo 4' – Lower Bass 16' **Aftertouch Vibrato**
FARFISA Up Full	Upper Farfisa Tabs combination
FARFISA DNC 1	Farfisa Tab combinations controlled by Switch 1 (momentary)
	Slider 7,sw3,+Y : Vibrato
FARFISA DNC2	Farfisa Tab combinations controlled by Switch 1 (momentary)
(Sw1-2 Toggle mode in Pa4X)	Slider 7,sw3,+Y : Vibrato
FARFISA DNC3	Farfisa Tab combinations controlled by Switch 1 (momentary state
(Sw1-2 Toggle mode in Pa4X)	
FARFISA slid 6/7	Farfisa Tab combinations controlled by Sliders 6 / Slider 7 : Vibrato
(Sw1-2 Toggle mode in Pa4X)	
FARFISA COMB 1	Upper Farfisa Tabs combination
FARFISA COMB 2	Upper Farfisa Tabs combination
FARFISA COMB 3	Upper Farfisa Tabs combination
FARFISA COMB 4	Upper Farfisa Tabs combination
FARFISA COMB 5	Upper Farfisa Tabs combination
FARFISA COMB 6	Upper Farfisa Tabs combination
FARFISA COMB 7	Upper Farfisa Tabs combination

9.1.4 Dynmaix Audio

http://www.dynamix-audio.com/category/korg/korgpa4x/

Toutes ces librairies sont soit disant disponibles pour plusieurs marques (Korg, Yamaha Tyros et Roland). Étant donné leur grand nombre, il est possible que les différentes moutures soit issues d'une conversion automatique, ce qui n'inspire pas confiance.

De plus contrairement à l'intitulé de la liste ci-dessous, à part la première librairie annoncée pour le PA4X (Magic Brass à 40€), la plupart des autres librairies sont annoncées compatibles avec le PA800 au maximum.

Category: Korg Pa4X :

- ✓ FOLK Drum Kits is a package containing 6 drum kits which can be purchased separately or as a whole. FOLK Drum Kits are the par of Dynamix Styles FOLK, now available without styles. There is 6 drum […]
- ✓ Universal Pack 2 is a sampled instrument package that contains two drum kits, and one bass guitar, made to be an easy replacement for factory drum kits and bass, and make styles sound good within an few […]
- ✓ Dynamix Styles FOLK ; Dynamix Audio presents a new style package Dynamix Styles FOLK for Korg Pa, Yamaha Tyros and PSR, and Roland E-A7. Dynamix Styles FOLK style package is based on 6 drum kits, two bass guitars, sampled and virtual […]
- ✓ LIVE Drums & LIVE Bass : LIVE Drums is a drum kit made with 4 velocity layers, mixed and sampled to give natural sound for use with many music genres and styles. LIVE Bass is a bass guitar made with 3 velocity layers, […]
- ✓ Modern Bass is very simple, but effective bass guitar made specially for Roland E-A7 and with Modern Drum Kits in mind for great compatibility. Modern Bass Roland E-A7 €39.90 EURKorg Pa600 €39.90 EURKorg Pa900 €39.90 EURKorg Pa3X […]
- ✓ Modern Drum Kits is a package of 7 sampled drum kits for Roland E-A7, Korg Pa, and Yamaha Tyros arrangers. Modern Drum Kits are sampled with great care, and they offer professional sounding drum kits for Roland […]
- ✓ Twelve String Guitar is a sampled instrument made with two velocity layers. Lower layer is more subtle and it is triggered by playing soft, while upper layer is with stronger attack and it is triggered by playing […]
- ✓ Uilleann Pipes is a sampled instrument made for Korg Pa and Yamaha Tyros keyboards. Uilleann Pipes can be made for workstation keyboards upon request. Uilleann Pipes Korg Pa600 €39.90 EURKorg Pa900 €39.90 EURKorg Pa3X €39.90 EURKorg Pa4X […]
- ✓ Pan Flute is a sampled instrument made with two velocity layers. Lower layer is more subtle and it is triggered by playing soft, while upper layer is with stronger attack and it is triggered by playing harder. […]
- ✓ Irish Whistle is a sampled instrument package that contains two sounds: Irish Whistle Irish Whistle HI Irish Whistle is sampled with natural vibrato which makes it sound very realistic and live. Irish Whistle can be made for […]
- ✓ Dynamix Styles Gipsyis new style package made for South-East Europe ethno music. Dynamix style packages always have quality sampled instruments as base, which is now the case as well, plus now we included many solo instruments. Dynamix […]
- ✓ Irish Fiddle is a sampled instrument made with two velocity layers. Irish Fiddle is sampled with actual instrument's imperfections which makes it sound very realistic and live. Irish Fiddle can be made for workstation keyboards upon request. […]
- ✓ Dynamix Banjo is sampled instrument package made of 3 Banjo sounds: Banjo Mono Banjo Stereo Simple Banjo Dynamix Banjo can be made for workstation keyboards upon request. Dynamix Banjo Korg Pa600 €39.90 EURKorg Pa900 €39.90 EURKorg Pa3X […]
- ✓ Dynamix Bass Trio is a package of 3 sampled bass guitar sounds: Finger Bass, Picked Bass, and Slap Bass. Dynamix Bass Trio is available for Korg Pa, and Yamaha Tyros arrangers, but it can be made for […]
- ✓ Dynamix SET Pro LITE is a package containing all sampled instruments and drum kits for Korg Pa and Yamaha Tyros arrangers. Dynamix SET Pro LITE is similar to Dynamix SET Pro but without style packages. Many style packages are […]
- ✓ XXL Snares is a sample package containing 30 snare drums made of 146 stereo samples earlier used in our drum kits. XXL Snares is an ultimate snare package suitable for all music styles and genres. Many snares […]
- ✓ Dynamix Flute is a new sampled instrument from Dynamix Audio. The sound contains two velocity layers, one with natural tone with vibrato, and another one with overblown tone for maximum realism and playability. Dynamix Flute Korg Pa600 […]
- ✓ eDrums is a sampled instrument package containing 5 electronic drum kits for Korg Pa and Yamaha Tyros arrangers. eDrums is made to provide professional sounding electronic drum kits for any arranger keyboard with sample board, workstation, or […]
- ✓ Natural Drum Kits is a sampled instrument package for Korg and Yamaha arrangers containing 5 professional drum kits made of 5 famous drum kits. Natural Drum Kits are mapped with 3 velocity layers for best compatibility with […]
- ✓ Vintage EP is sound package made of 5 different sampled sounds of a vintage electric piano. Vintage EP is made as a reminiscence of a famous Yamaha DX series electric piano sounds. Vintage EP Korg Pa600 €39.90 […]
- ✓ Dynamix Rhodes is a sound package made of hight quality Rhodes sounds. Each Rhodes sound is made of the same material, but with use of different DSP effect. Dynamix Rhodes contains 95 individual, stereo samples mapped to […]
- ✓ Dynamix Organ is a sample pack that contains 10 sounds of the original Hammond B3. Dynamix Organ is not an emulation like the ones in Korg Pa and Yamaha Tyros, it is a real sound of the […]
- ✓ Dynamix Nylon Guitar is a professional classical guitar for Korg Pa and Yamaha Tyros arrangers, and other workstation keyboards as well. Dynamix Nylon Guitar is sampled with 3 velocity layers for maximum sound quality, realism and playability. […]
- ✓ Dynamix Terce is a package of universal sampled thirds that can be used with all instruments, be it a accordion, saxophone, trumpet, guitar or other solo instrument. Dynamix Terce are sampled Sine Wave on 1khz, so they […]
- ✓ Dynamix Strings is sound package for Korg and Yamaha arrangers which contains 4 sounds of strings ensemble. The sounds are made with two velocity layers in two major versions, the smaller one which contains 44 individual samples, […]
- ✓ Pop Brass is a sound made of 4 instruments: Trombone, Tenor Sax, and 2 Trumpets. It is sampled and mapped in two velocity layers, so each sample is shared only by two notes, which contributes to […]
- ✓ Drums by Request is a new service from Dynamix Audio. Now you can order your set of loops, made just for you to meet your needs. Drums by Request is the perfect solution for those who want […]
- ✓ Dynamix Choir is a 3 sound package for Korg Pa and Yamaha Tyros. It contains Choir Aaa, Choir Ooo, and Choir Vibrato sounds of a real men's and women's mixed choir. Dynamix Choir is made to be […]
- ✓ Dynamix Violin is a 4 sound package, made for Korg Pa and Yamaha Tyros arrangers. Each sound is made of 2 or 3 velocity layers. DMX Violin is the first sound in the package, and it is […]
- ✓ PRS Lead Guitar is a package of five sampled sounds, lead / solo guitar, recorded with the Paul Smith Red guitar with five different amplifier settings. PRS Lead Guitar is sampled across 3 velocity layers and unlike […]
- ✓ Pro Bass is a part of a new PRO line of professionally sampled instrument designed for Native Instruments Kontakt sampler. Pro Bass is sampled with 5 Velocity layers through 2 Round Robin sample variations. The package […]
- ✓ Pro Drums is a part of a new PRO line of professionally sampled instrument designed for Native Instruments Kontakt sampler. The instrument is designed so that all settings are immediately available to the user who can […]
- ✓ LIVE Drums is a new drum kit previously presented in Dynamix Styles Live GM style package. Recorded and sampled with 6 velocity layers, with over 40 different snare samples, LIVE Drums is built for maximum realism and […]
- ✓ Dynamix Soprano G is high quality soprano sax sound, specially recorded and sampled to simulate legendary Kenny G sax sound. Dynamix Soprano G contains two programs/sounds, each with two multisamples, two velocity layers, key noise, natural vibrato […]
- ✓ Shadows guitar is specially sampled Fender Stratocaster to sound like the legendary Hank Marvin of The Shadows. This package is made up of 4 velocity layers. Korg Pa version contains 4 different effect setups of the same […]

- ✓ Dynamix Brass Section is a new package of 4 Brass programs with various combinations of wind instruments, and different sound. Each program is made up of 3 multisamples distributed in 3 velocity layers for maximum realistic sound. […]
- ✓ Dynamix Alt Sax is a suite of 4 programs, consisting of 3 mutlisempla and made with 3 velocity layers. Dynamix Alt Sax is very advanced because of the large number of samples, it has a real vibrato […]
- ✓ Wah-Wah Guitar is a suite of 5 wah-wah guitar programs made for Korg Pa arrangers, and 2 wah-wah voices for Yamaha Tyros 3 and 4, composed of 6 multisamples in 3 velocity layers . The package for […]
- ✓ Vulgar Drums is a new drum kits specifically designed for the Korg Pa and Yamaha Tyros arrangers. Vulgar Drums is designed so that each sample contains natural reverberation from the room in which the is recorded, and […]
- ✓ Super Acoustic Guitar is a highly advanced steel string acoustic guitar made specifically for solo and rhythm applications, available for Korg Pa and Yamaha Tyros arrangers. Super Acoustic Guitar is made of up to 167 samples arranged […]
- ✓ Universal Pack is a pack of three sampled instruments, Universal Drums, Universal Bass, and Universal Guitar – acoustic guitar, available for Korg Pa and Yamaha Tyros arrangers. The three instruments were sampled to be easily used in […]
- ✓ Virtual Contra Guitar is specially sampled Fender Stratocaster guitar to be used as a virtual guitar player in your arranger. Instead sampling individual notes, this guitar is made up of chords that guitarists played the same way […]
- ✓ Dynamix Tenor Sax is a package of 4 programs made with two different Tenor Sax Multisamples. Two Programs are made for use in Pop music, and other two for use in Folk music. Tenor Sax Korg Pa600 […]
- ✓ Dynamix Styles 123 LIVE is a compilation of 3 universal style packages, styles for folk and pop music, but now gathered around just one drum kit and bass guitar, to save memory, and then the equalize all […]
- ✓ Dynamix Loops – Loops Drums LIVE is a package of audio drum loops which have been previously used in LIVE Dynamix Styles bundled universal styles of folk music. LIVE Drums Loops can now be used separately in […]
- ✓ Dynamix Styles LIVE GM is a new version of the popular Dynamix Styles LIVE , universal styles for folk music. Dynamix Styles LIVE GM has new drum tracks in MIDI format, while the same acoustic drums set from LIVE pack is now sampled in detail and it is now the base of LIVE GM style pack […]
- ✓ Universal Drums is a package of 5 drum kits for the Korg arrangers, consisting of one set of samples, so the size is only 2.7 megabytes in Pa3X. Universal Drums are designed to quickly and easily modify existing arranger drum tracks in all kind of styles, with highest compatibility and universality because of the layers distribution. One […]
- ✓ Dynamix Duduk is a very complex program with three velocity layers of this great instrument. Complex only in interpreting the possibilities it offers, and not in the use, and the Dynamix Duduk that you hear on this presentation is played only with right hand, using only the dynamics of playing and manipulating all three available layers. In this way frees the left hand of Assignable Switches and Pitch Bender, and therefore leaves undisturbed leads […]
- ✓ Dynamix Styles Live is a new package of universal styles for Southeast Europe, intended for Korg Pa, Yamaha Tyros and Audy Ketron arrangers! Unlike the previous three style packages that only had sampled drums, Dynamix Styles Live […]
- ✓ Tapan : Dynamix Samples Tapan is samplet with 5 layers for best representation of this specific instrument. Dynamix Samples Tapan is available as Korg Pa Drum Kit, Tyros 3 & 4 Custom Drums, or in wave format. Tapan […]
- ✓ Dynamix Styles 3 is a new set of universal styles for Korg Pa and Yamaha Tyros arrangers created specifically for pop music. The Dynamix Styles 3 style set incorporates Dynamix Audio's Pop Pack, Stereo Riff Guitar and Les Paul Guitar samples.The Dynamix Styles 3 style set is available for Korg Pa2x Pro, Pa800 and Yamaha Tyros 2 arrangers. Dynamix […]
- ✓ Dynamix Bouzouki is a Custom Voice for Tyros arranger. Dynamix Bouzouki has three elements, or layers, each of which is immediately available without the need for a program change but rather by simply manipulating the velocity during […]
- ✓ Precision Bass is a superb finger bass guitar sampled in two different multi-samples and packaged in two different programs; Precision Bass 1 and Precision Bass 2. Each program has 5 oscillators, slides, note off and three layers of […]
- ✓ Ethno Winds is a group of brass instruments commonly used in folk music in the Balkan region. Ethno Winds contains: Clarinet, Sax Ethno 1, Sax Ethno 2, Sax Off Tune, Kaval, Bulgarian and Macedonian bagpipe. Ethno Winds […]
- ✓ Stereo Steel Guitar is a superb acoustic guitar for either rhythm or solos. Sampled from two different acoustic guitars recorded at the same time, Stereo Steel Guitar perfectly simulates an acoustic guitar recorded using the duplex technique. […]
- ✓ Dynamix Grand Piano is a suite of sampled piano sounds for Korg and Yamaha arrangers. This package contains 4 sounds: Grand Piano 1, a 110mb version with Mellow and Bright setup, and Grand Piano 2 60mb version, […]
- ✓ Dynamix Pop Pack is a group of four sampled Programs for Korg Pa, and Yamaha Tyros arrangers. Dynamix Pop Pack is made up of Oil Drums, Precision Bass, Crunch Guitar, and Dynamix Grand Piano. Oil Drums is […]
- ✓ Dynamix President is the finest sample of a Guerrini President accordion available. The accordion used for this sample was over 35 years old giving it that traditional Guerrini sound. Dynamix President has three layers, one for a […]
- ✓ Dynamix Ethno Drums continues the tradition of superior sampled drum which started with Nashville Drums, and Sonor Real Drums with the difference being that these are designed primarily for folk music but can also be used for […]
- ✓ Dynamix Ethno Pack is a suite of samples specially made for folk music. Dynamix Ethno Pack contains Ethno Drums, Ethno Bass and Ethno Guitar 1, Ethno Guitar 2, and Ethno Guitar 3. These programs are three basic […]
- ✓ Sonor Real Drums : After the introduction of the very popular Nashville Drums, Dynamix Samples presents Sonor Real Drums. Sonor Real Drums' drum kits are mapped to a maximum of six layers, with RX Technology and Round Robin simulation. Sonor Real […]
- ✓ Stereo Riff guitar is a riff guitar made for playing with just one note. It plays standard guitar riffs with base tone, fifth, and octave, as guitarist plays riffs. Stereo Riff Guitar is made for use in […]
- ✓ Snare Expansion : After the introduction of the very popular Nashville Drums for Korg Pa arrangers, we've created Snare Expansion with 6 new snare drums with up to 4 layers. Snares Expansion can be imported into any other set of […]
- ✓ Tremolo Mandolin is another sample pack in Dynamix Samples collection. A great tremolo mandolin sample, sampled for each note with different tremolo speed stacked in four octaves for ultimate interpretation. Tremolo Mandolin Korg Pa800 €39.90 EURKorg […]
- ✓ Les Paul Guitar is another bank in the Dynamix Samples collection. Les Paul Custom 1972 is sampled for Korg PA1X, PA1X Pro, PA800, PA2X Pro, and PA3X arrangers as well as the Yamaha Tyros 2, 3, 4, […]
- ✓ Musicman Bass is a multi-sample in the Dynamix Samples collection. This bass guitar was recorded through a high quality amplifier, EQ and compressor. Musicman Bass works with Korg PA1X , PA1X Pro, PA800, PA2X Pro, and PA3X […]
- ✓ Nashville Drums is the first in a series of Dynamix Samples collections. This drum set has passed a professional mix, and subsequently sampled in four layers to ensure maximum enjoyment and complete control when creating and playing […]
- ✓ Dynamix Workstation Pro is the ultimate solution for all arranger keyboards, regardless of the arranger's age, availability of Sample Board, or the amount of RAM. Dynamix Workstation Pro is a sampled instruments package made for software sampler […]
- ✓ Ethno Percussions are a new segment in the Dynamix brand and offers 50 professionally produced percussion loops for maximum pleasure in playing and creating styles. Ethno package are loops that contain Percussion Darbuka, Bongos, Congas, Tabla, Udo, […]
- ✓ Dynamix SET Pro is a complete package of all our products for Korg Pa, and Yamaha Tyros arrangers. Whether you have a PA600, Pa800, Pa2X Pro, PA3X, Tyros 3 or Tyros 4, Dynamix SET Pro offers all products in […]
- ✓ Dynamix Styles 2 : Korg Pa800, Pa2X Pro, Pa3X Dynamix Styles 2, the next in a series of universal folk music styles! Dynamix Styles 2 is based on the Ethno Pack programs – Ethno Drums, Ethno Bass and Guitar which is […]
- ✓ Dynamix Styles 1 : Korg Pa800, Pa2X Pro, Pa3X Dynamix Styles 1 are universal styles for Korg Pa800 Pro Pa2X and arrangers. Dynamix Styles 1 contain Sonor Real Drums with 6 layers, Musicman Bass, Tremolo Mandolin mono and stereo, Stereo Guitar […]

9.1 Trucs & Tutoriels

9.1.1 UTILISER LES « SET LISTS » POUR SIMULER LES RGT DU YAMAHA GENOS.....750

9.1.1 Utiliser les « Set Lists » pour simuler les « Registrations » de Yamaha Tyros-Genos

https://www.audiokeys.net/forum/forum/besoin-d-aide/les-arrangeurs/yamaha/34687-avis-sur-le-yamaha-genos-apr%C3%A3%C2%A8s-2-mois-d-utilisation
bonnaiga
18 janvier 2018, 06h28

Sur les guitares électriques du Pa4X : celles que j'aime beaucoup ne sont finalement pas dans les presets, mais dans les « keyboard sets ». Ce sont les guitares "Carlos guitar" (Santana), que je trouve très expressives. J'aime beaucoup les guitares Jazz aussi.

Concernant les « RGT » (Registrations), je me suis aperçu qu'on pouvait obtenir le même comportement avec les « SET LIST » du Pa4X.

En effet, dans une « song » du « songbook », le Pa mémorise les réglages clavier pour chaque « Keyboard Set » (KS), par contre les réglages de « style » sont communs.

- ✓ On ne peut pas par exemple muter une partie dans le KS1 et la dé-muter dans le KS2.
- ✓ On ne peut pas non plus mémoriser la variation 2 dans le KS1 et la variation 3 (avec un fill) dans le KS2.
- ✓ Par contre, on peut mémoriser les réglages de « style » pour l'ensemble de la « song ».

Du coup, il suffit de :

- ➢ mémoriser les différents réglages appropriés à un morceau dans plusieurs « songs »
- ➢ créer une « SET LIST » contenant ces « songs ».

Il est facile ensuite de sélectionner la bonne « song » au bon moment sur l'écran ou au moyen des 12 boutons « SET LIST » (ça fait même 2 possibilités de plus que les 10 « RGT » du Genos !).

En poussant encore plus loin, on peut programmer jusqu'à 48 « variations » par « Song » (12 configurations de styles via les songs de la « SET LIST » x 4 configurations clavier pour chaque « song » via les « KS »).

Puissant, le Pa4X !!!

PS :
Explication Les RGT et nos Dossiers créés :
http://fred17.eklablog.com/fichiers-rgt-par-clavesin-a119042008

Une RGT nommée le [Titre de la Chanson] sera enregistrée [SAVE] dans le dossier des REGISTRATIONS.
C'est un petit fichier très léger qui contient des raccourcis des différents réglages, c'est à dire:

- ✓ Le STYLE, qu'il va trouver dans le dossier “Styles”
- ✓ Les VOICES, rappelez-vous dans le dossier “Voices”
- ✓ Les PAD, qui seront dans le Dossier “Pad”

9.2 Tutoriels vidéo

- ✓ Tutorials For KORG Arranger Keyboards : https://www.youtube.com/user/KorgKeyboardTutorial

Sommaire complet

Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du PDF pour naviguer dans le document

1 I : DÉMARRAGE 6

1.1 OU TROUVER QUOI ? 6
1.2 INTRODUCTION, PANNEAU DE COMMANDE & CONNEXIONS 8
1.2.1 BIENVENUE DANS LE « PA4X » (PAR KORG) 8
1.2.2 AVANT DE COMMENCER… 10
1.2.3 APERÇU DE L'INSTRUMENT 11
1.2.4 PANNEAU DE COMMANDE 12
1.2.4.1 Écran 13
1.2.4.2 Boutons de navigation et contrôleur VALUE 13
1.2.4.3 Section « SOUNDS » (et SET LIST) 14
1.2.4.4 Sections « STYLE » & « PADS » 14
1.2.4.5 Section « PLAYER 1 », « PLAYER 2 » 14
1.2.4.6 Section « TEMPO » (et Métronome) 15
1.2.4.7 Section « MIC/VOICE » 15
1.2.4.8 Prise USB 15
1.2.5 CONNEXIONS DU PANNEAU ARRIÈRE 16
1.3 CONFIGURATION DES PÉDALES ET CONNEXIONS AUDIO 18
1.3.1 CONNEXION DE PÉDALES 18
1.3.2 CONNEXION DU PÉDALIER « EC5 » 19
1.3.3 CONNEXION D'UN CASQUE 19
1.3.4 CONNEXION DES SORTIES AUDIO 20
1.4 MISE EN ROUTE 21
1.4.1 MISE SOUS TENSION DE L'INSTRUMENT 21
1.4.1.1 Connexion de l'adaptateur secteur 21
1.4.1.2 Mise sous/hors tension 21
1.4.2 CALIBRAGE DE L'ÉCRAN TACTILE 21
1.4.3 RÉGLER LA LUMINOSITÉ DE L'ÉCRAN 22
1.4.4 ÉCOUTER DES MORCEAUX DE DÉMONSTRATION 23
1.4.5 PRÉSENTATION DE L'INTERFACE 23
1.4.5.1 Page principale du mode « Style Play » 23
1.4.5.2 Interface utilisateur en détail 24
1.4.5.2.1 Écran et éléments de l'interface utilisateur 24
1.4.5.2.2 Paramètres 27
1.4.5.2.3 Contrôleurs d'écran 28
1.4.5.3 Naviguer entre les pages 28
1.4.5.4 Sélection de ressources musicales 31

2 II: JOUER ET CHANTER 32

2.1 JOUER AVEC DIFFÉRENTS « SOUNDS » : « KEYBOARD SET » 1-4 32
2.1.1 « SOUNDS » ET « KEYBOARD SETS » 32
2.1.2 « KEYBOARD SET » DE « SOUNDS » FAVORIS : MY SETTING 33
2.1.3 CHOISIR UN « KEYBOARD SET LIBRARY » 33

2.1.4 CHOISIR LE « KEYBOARD SET » D'UN « STYLE » OU D'UNE « ENTRÉE SONGBOOK » 35
2.1.4.1 « Digital Drawbars » 36
2.1.4.2 « Display Hold » 36
2.1.4.3 Factory, User, Favorite, Direct 37
2.1.5 UTILISER ET PILOTER DES « SOUNDS » 37
2.1.5.1 Fonctions DNC 38
2.1.6 SÉLECTION DE « SOUNDS » DIFFÉRENTS POUR LES MAINS GAUCHE ET DROITE : SPLIT 39
2.1.6.1 Partage du clavier : SPLIT 39
2.1.6.2 « Split », « Keyboard Mode » et « Sounds » 39
2.1.6.3 Changer le point de partage temporaire : « Local Split Point » 39
2.1.6.4 Jouer avec 2 ou 3 « Sounds » simultanément 40
2.1.6.4.1 Activer/couper les « Sounds » du clavier 40
2.1.6.4.2 Jouer avec différents « Sounds » 41
2.1.6.4.3 Mixer les « Sounds » du clavier 43
2.1.6.4.3.1 Régler le volume et la balance des « Sounds » 43
2.1.6.4.3.2 Activer / couper les « Sounds » 44
2.1.7 TRANSPOSITION PAR OCTAVE : « TRANSPOSE » 45
2.1.8 ACTIVER/DÉSACTIVER L'HARMONISATION: ENSEMBLE 45
2.2 TEMPO & MÉTRONOME 46
2.2.1 TEMPO 46
2.2.2 MÉTRONOME 47
2.2.2.1 Activer/couper le métronome 47
2.2.2.2 Métrique, accentuation et volume : « Meter », « Accent », « Volume » 47
2.3 JOUER AVEC DES « STYLES » 48
2.3.1 SÉLECTION DE « STYLES » 48
2.3.1.1 Choisir un « Style » 48
2.3.1.2 Assignation des sons au clavier par les « Styles » 50
2.3.2 ACCOMPAGNEMENT MANUEL : « BASS & LOWER BACKING » 51
2.3.3 ACCOMPAGNEMENT AUTOMATIQUE 51
2.3.3.1 Lancement et arrêt manuels de l'accompagnement 52
2.3.3.2 Synchronisation sur le jeu du Démarrage / Arrêt de l'accompagnement 52
2.3.3.3 Choisir une Intro : INTRO 53
2.3.3.4 Choisir une « Variation » pour une strophe ou le refrain : VARIATION 53
2.3.3.5 Choisir une transition : FILL 54
2.3.3.6 Sélection d'un break : BREAK 54
2.3.3.7 Sélection d'une fin : ENDING 54
2.3.3.8 Transition automatique : AUTO FILL 54
2.3.3.9 « Fill » ou « Break » en boucle 54
2.3.3.10 Fondu de l'accompagnement : FADE IN/OUT 55
2.3.3.11 Balance entre Accompagnement et Jeu au clavier 55
2.3.3.12 Couper des parties de l'accompagnement : [Play/Mute] & « CHORD SCAN » 55
2.3.4 JOUER LA PARTIE « BASS » 56
2.4 PERSONNALISER UN « STYLE » 57
2.4.1 CONFIGURER LA DÉTECTION D'ACCORDS 57
2.4.1.1 Définir la zone de détection d'accords : CHORD SCAN 57
2.4.1.2 aintien automatique des accords et des notes « Lower » : MEMORY 58
2.4.1.3 Détection de la fondamentale : BASS INVERSION 58
2.4.1.4 Mode de reconnaissance des accords : « Chord Recognition Mode » (Cf. § 7.4.3.1.4 ci-dessous) 58
2.4.1.5 Définir comment la vélocité contrôle l'Accompagnement (Cf. § 7.4.3.2 ci-dessous) 58

2.4.2 MIXER LES SONS D'ACCOMPAGNEMENT 59
2.4.2.1 Couper des parties groupées d'accompagnement 59
2.4.2.2 Activer/couper des parties individuelles d'accompagnement 59
2.5 SÉQUENCEUR D'ACCORDS : CHORD SEQUENCER 60
2.5.1 ENREGISTRER UNE SUITE D'ACCORDS 60
2.5.2 REPRODUCTION D'UNE SUITE D'ACCORDS 60
2.6 JOUER AVEC LES PADS 62
2.6.1 CHOISIR DES SETS DE PADS 62
2.6.2 JOUER AVEC LES PADS 62
2.7 REPRODUIRE DES « SONGS MIDI & AUDIO » 63
2.7.1 CHOISIR LES « MORCEAUX » 63
2.7.1.1 Sélectionner d'un « morceau » dans une liste 63
2.7.1.2 Naviguer parmi les « morceaux » 64
2.7.2 REPRODUCTION D'UN « MORCEAU MIDI / AUDIO » 66
2.7.3 MÉLANGER 2 MORCEAUX 66
2.7.4 ACCOMPAGNER UN « MORCEAU » 67
2.7.4.1 Jouer sur le clavier 67
2.7.4.2 Couper la mélodie 67
2.7.4.3 Sauvegarder l'état actif/coupé 68
2.7.4.4 Transposer un morceau MIDI 68
2.7.5 AJUSTER LES VOLUMES 68
2.7.5.1 Balance entre les morceaux et le clavier 68
2.7.5.2 Réglage du volume des morceaux « Mp3 » 68
2.7.5.3 Régler le volume général des morceaux « Mp3 » 69
2.7.5.4 Choisir les sorties audio pour les « morceaux Mp3 » 69
2.7.6 REPRODUCTION DE TOUS LES « MORCEAUX » D'UN DOSSIER 70
2.7.7 JOUER UNE LISTE « JUKEBOX » (CF. § 7.1.2.1 CI-DESSOUS) 70
2.8 AFFICHAGE DES PAROLES, ACCORDS, MARQUEURS & PARTITIONS 71
2.8.1 CHOISIR UN DES « LECTEURS : « PLAYERS 1/2 » 71
2.8.2 AFFICHER LES PAROLES ET LES ACCORDS D'UN MORCEAU : LYRICS & CHORD 71
2.8.2.1 Afficher les paroles et les accords 72
2.8.2.2 Afficher les accords 72
2.8.3 DÉPLACEMENT DANS UN « MORCEAU » AVEC LES MARQUEURS DE POSITION : MARKER 72
2.8.4 AFFICHER LA PARTITION : SCORE 73
2.8.4.1 Préparer et afficher la partition 74
2.8.4.2 Suivre la position dans le morceau 75
2.8.4.3 Afficher des paroles, des accords et des notes 75
2.8.4.4 Couper des pistes 75
2.8.4.5 Partition et transposition 75
2.8.5 LIRE LES PAROLES ET LES ACCORDS DANS UN FICHIER SÉPARÉ : LYRICS & CHORD (CF. § 7.1.3.4 CI-DESSOUS) 75
2.8.6 CRÉER ET ÉDITER DES MARQUEURS DE POSITION : MARKER (CF. § 7.1.3.6 CI-DESSOUS) 75
2.9 UTILISER LES EFFETS KAOSS 76
2.9.1 PAGE « KAOSS » 76
2.9.2 SÉLECTIONNER UN PRESET « KAOSS » 77
2.9.2.1 Sélectionner un Preset « KAOSS Favorite » 77
2.9.2.2 Preset List de « KAOSS Effect » (Cf. § 7.1.4.4 ci-dessous) 78
2.9.2.3 Assigner un Preset KAOSS à l'un des boutons « Favorite » 78
2.9.3 UTILISER LES EFFETS « KAOSS » 78
2.9.3.1 Préparer la musique originale 79

2.9.3.2 Utilisation du « KAOSS Pad » 79
2.10 RECHERCHE DE FICHIERS ET D'AUTRES DONNÉES : FONCTION « SEARCH » 81
2.10.1 CHOISIR LE TYPE DE FICHIER À RECHERCHER 81
2.10.2 SÉLECTIONNER UN SUPPORT DE MÉMOIRE ET UN DOSSIER 82
2.10.3 ENTRÉE DU NOM ET LANCEMENT DE LA RECHERCHE 82
2.10.4 DEMANDER DES INFOS SUR UNE ENTRÉE 83
2.10.5 RELANCER LA RECHERCHE 83
2.10.6 SÉLECTIONNER L'ENTRÉE TROUVÉE 83

3 III: « SONGBOOK » 84

3.1 CHOISIR LES ENTRÉES « SONGBOOK » PAR LEUR NOM 84
3.1.1 SÉLECTION D'UNE « ENTRÉE SONGBOOK » DANS LA LISTE 85
3.1.2 FILTRER LES ENTRÉES 86
3.1.3 INFORMATIONS SUR LES ENTRÉES « SONGBOOK » 88
3.1.4 SÉLECTION D'UNE « ENTRÉE SONGBOOK » PAR MIDI (CF. 7.2.1.3 CI-DESSOUS) 88
3.1.5 UTILISER LE SONGBOOK AVEC UN ORDINATEUR OU UNE TABLETTE (CF. § 7.2.3 CI-DESSOUS) 88
3.2 UTILISATION DES « SET LISTS » 89
3.2.1 AFFICHAGE SOUS FORME DE MOSAÏQUE OU DE LISTE 89
3.2.2 UTILISER LES « SET LISTS » EN MODE « TILE » 89
3.2.3 UTILISER LES « SET LISTS » EN MODE « LIST » 91
3.2.4 CRÉER ET ÉDITER LES « SET LISTS » (CF. 7.2.4 CI-DESSOUS) 91
3.3 SUPPRESSION DE TOUTES LES ENTRÉES « SONGBOOK » ET « SET LIST » 92

4 IV: ENREGISTRER DES « MORCEAUX » & CRÉER DES « STYLES » 93

4.1 ENREGISTREMENT RAPIDE DE « MORCEAUX » MIDI : « BACKING SEQUENCE » 93
4.1.1 CHOISIR LE « STYLE » ET LES « SOUNDS » POUR L'ENREGISTREMENT 93
4.1.2 PASSER EN MODE « BACKING SEQUENCE » : QUICK RECORD 94
4.1.3 RÉGLAGE DES PARAMÈTRES D'ENREGISTREMENT (CF. § 7.5.4.3.4 CI-DESSOUS) 94
4.1.4 ENREGISTREMENT 94
4.1.5 UTILISER LES EFFETS « KAOSS » DURANT L'ENREGISTREMENT 95
4.1.6 SAUVEGARDER LE « MORCEAU » 96
4.2 ENREGISTREMENT DES « MORCEAUX MP3 » 98
4.2.1 ENREGISTRER UN « MORCEAU MP3 » 98
4.2.2 SAUVEGARDER LE « MORCEAU MP3 » 99
4.3 CONVERSION D'UN « MORCEAU » MIDI EN « STYLE » 100

5 V: VIDÉO, AUDIO ET PROCESSEUR VOCAL 102

5.1 CONNEXION D'UN ÉCRAN EXTERNE 102
5.2 CONNEXION DE DISPOSITIFS AUDIO AUX ENTRÉES 103
5.2.1 BRANCHER UNE SOURCE AUDIO EXTERNE AUX ENTRÉES LIGNE 103
5.2.2 CONNEXION D'UN MICROPHONE (CF. 7.7.2.1.2 CI-DESSOUS) 103
5.2.2.1 Alimenter un micro à condensateur 104
5.2.2.2 Régler le gain d'entrée du micro 105
5.2.2.3 Activer le micro et régler le volume 105
5.3 UTILISER LES PRESETS « VOICE PROCESSOR » ET HARMONY 106

5.3.1 SÉLECTIONNER UN PRESET VOCAL DE LA LIBRAIRIE: « VOICE PROCESSOR » 106
5.3.2 HARMONISATION DE LA VOIX : HARMONY 107
5.3.2.1 Activer et régler les voix d'harmonie 107
5.3.2.2 Jouer l'harmonie 108
5.3.2.3 D'où viennent les accords et les notes? (Cf. § 7.7.4.2 ci-dessous) 108
5.3.2.4 Recevoir des accords ou des notes via MIDI (Cf. § 7.7.4.2 ci-dessous) 108
5.3.3 DOUBLER LA VOIX : DOUBLE & HARMONY/DOUBLE 108
5.3.4 EFFETS VOCAUX 108
5.4 ISOLER LA VOIX POUR S'ADRESSER AU PUBLIC : « TALKOVER » 109

6 VI: ANNEXES DU GUIDE DE L'UTILISATEUR 110

6.1 INSTALLATION DES ÉQUIPEMENTS OPTIONNELS 110
6.1.1 ASSEMBLER LE PIED 110
6.1.2 REMPLACER LA PILE DE L'HORLOGE 111
6.1.3 INSTALLER UNE CARTE MICROSD 112
6.1.3.1 Installation 112
6.1.3.2 Utilisation d'une carte microSD 113
6.2 MISE À JOUR DU FIRMWARE/OS 114
6.2.1 INTRODUCTION 114
6.2.2 FAIRE UNE COPIE DE SÉCURITÉ DE VOS DONNÉES 114
6.2.3 CHARGEMENT DU SYSTÈME D'EXPLOITATION 115
6.2.4 CHARGEMENT DES RESSOURCES MUSICALES : « FACTORY RESTORE » 116

7 MANUEL DE L'UTILISATEUR 118

7.1 JOUER ET CHANTER 118
7.1.1 BASES (CF. § 2 CI-DESSUS) 118
7.1.2 REPRODUIRE LES MORCAUX MIDI OU AUDIO : « SONGS » 118
7.1.2.1 Liste « Juxebox » 118
7.1.2.1.1 Création et modification d'une « liste Jukebox » 119
7.1.2.1.2 Reproduire les morceaux de la liste « Jukebox » 120
7.1.3 « LYRICS », « CHORDS », « MARKERS » & « SCORE » 121
7.1.3.1 Choisir un des « lecteurs : « PLAYERS 1/2 » (Cf. § 2.8.1 ci-dessus) 121
7.1.3.2 Afficher la partition : SCORE (Cf. § 2.8.4 ci-dessus) 121
7.1.3.3 Afficher les paroles et les accords d'un morceau : LYRICS & CHORD (Cf. § 2.8.2 ci-dessus) 121
7.1.3.4 Afficher les paroles et les accords depuis un fichier séparé : LYRICS & « Chords » 122
7.1.3.4.1 Lire dans un fichier texte 122
7.1.3.4.1.1 Chargement d'un fichier texte portant le même nom que le morceau 123
7.1.3.4.1.2 Liaison de fichiers texte aux entrées SongBook 123
7.1.3.4.1.3 Chargement à la volée de paroles et d'accords à partir d'un fichier texte externe 123
7.1.3.4.2 Lire dans un fichier CDG 124
7.1.3.5 Déplacement dans un morceau avec les marqueurs de position : MARKER (Cf. § 2.8.3 ci-dessus) 124
7.1.3.6 Créer et éditer des marqueurs de postion : MARKER 124
7.1.4 EFFETS « KAOSS » 126
7.1.4.1 Page « KAOSS » (Cf. § 2.9.1 ci-dessus) 126
7.1.4.2 Sélectionner un Preset « KAOSS » (Cf. § 2.9.2 ci-dessus) 126
7.1.4.3 Utiliser les Effets « KAOSS » (Cf. § 2.9.3 ci-dessus) 126

7.1.4.4 Liste de Presets d'effets « KAOSS » 126
7.2 « SONGBOOK » 129
7.2.1 CHOISIR LES « ENTRÉES SONGBOOK » 129
7.2.1.1 Choix par le nom (Cf. § 3.1 ci-dessus) 129
7.2.1.2 Choisir les « Entrées SongBook » par numéro d'identification de morceau 129
7.2.1.3 Sélectionner les « entrées SongBook » par MIDI 130
7.2.1.3.1 Choisir le Preset « MIDI Tablet » 130
7.2.1.3.2 Modifier un Preset MIDI existant 130
7.2.1.3.3 Sélection des « entrées SongBook » via MIDI 130
7.2.1.3.4 Envoi par le PA4X de messages MIDI lors de la sélection des « entrées SongBook » à l'écran tactile 131
7.2.2 EDITION DU «SONGBOOK » 132
7.2.2.1 Créer une nouvelle « entrée SongBook » 132
7.2.2.2 Modification d'une « entrée SongBook » existante 133
7.2.2.3 Sauvegarder de nouveaux « Styles » ou « Songs » 134
7.2.2.4 Enregistrement de nouveaux « Keyboard Sets » 134
7.2.2.5 Sauvegarde d'un nouveau « Preset vocal » 135
7.2.2.6 Enregistrement de nouveaux « Pads » 135
7.2.2.7 Modification du numéro d'identification de morceau 135
7.2.2.8 Modification des balises de base de données : « Tags » 136
7.2.2.9 Modification les « contrôles de Style » : « Synchro / Memory » 137
7.2.2.10 Lier un fichier texte à l'« entrée SongBook » 137
7.2.2.11 Suppression d'une « entrée SongBook » 138
7.2.3 UTILISER LE « SONGBOOK » AVEC UN ORDINATEUR OU UNE TABLETTE 139
7.2.3.1 Édition avec « SongBook Editor » 139
7.2.3.2 Utiliser une tablette comme extension « SongBook » 139
7.2.4 « SET LISTS » 140
7.2.4.1 Utilisation des « Set Lists » (Cf. § 3.2 ci-dessus) 140
7.2.4.2 Créer et éditer les « Set Lists » 140
7.2.4.2.1 Activation de la modification de « Set List » 140
7.2.4.2.2 Création ou modification de « Set List » 140
7.2.4.2.3 Suppression de « Set List » 142
7.2.5 SUPPRESSION DE TOUTES LES ENTRÉES « SONGBOOK » ET « SET LIST » (CF. § 3.3 CI-DESSUS) 142
7.3 PERSONNALISER ET ÉDITER DES « SOUND SETS » 143
7.3.1 PERSONNALISER LES « KEYBOARD SETS » : SPLIT & ENSEMBLE 143
7.3.1.1 Partage du clavier : SPLIT (Cf. § 2.1.6 ci-dessus) 143
7.3.1.2 Changer le point de partage « Global » 143
7.3.1.2.1 Changer le point de partage « global » 143
7.3.1.2.2 Point de partage « Global » et « Local » (ou temporaire) 144
7.3.1.2.3 « Parts », « Tracks », « Channels » 144
7.3.1.3 Harmonisation : ENSEMBLE 145
7.3.1.3.1 Activer/Désactiver l'harmonisation (Cf. § 2.1.8 ci-dessus) 145
7.3.1.3.2 Choisir un type d'harmositation différent 145
7.3.2 EDITION AVANCÉE DES « SOUND SETS » 147
7.3.2.1 Procédure d'édition 147
7.3.2.1.1 Étape 1 : Sélectionner un « Sound Set » 147
7.3.2.1.2 Étape 2 : Accéder à l'Edition 148
7.3.2.1.3 Étape 3 : Choisir un « Sound » à éditer dans le « Sound Set » 148
7.3.2.1.4 Étape 4 : Enregistrer les modifications 148
7.3.2.2 Mixer les « Sounds » 149

7.3.2.2.1 Réglages du « Volume » et du statut « Play/Mute » 149
7.3.2.2.2 Réglage de « Pan » 150
7.3.2.3 Ajouter des effets 151
7.3.2.3.1 Les processeurs FX : « FX Processors » 151
7.3.2.3.2 Choisir (& visualiser) le groupe FX 152
7.3.2.3.3 Activer & choisir les effets d'insertion 153
7.3.2.3.4 Activation & sélection des effets d'insertion pour les « Drum Families » 154
7.3.2.3.5 Activer & choisir les « Master Effects » 154
7.3.2.3.6 Ajuster le niveau d'envoi aux « Master Effects » 155
7.3.2.3.7 Ajustement de l'envoi aux « Master Effects » master pour les « Drum Families » 155
7.3.2.3.8 Inclure le signal direct (« Dry ») dans les « Master Effects » 156
7.3.2.3.9 Copier les effets 157
7.3.2.3.9.1 Copier un effet unique 157
7.3.2.3.9.2 Copier tous les effets « Master » dans un groupe FX 157
7.3.2.4 Égaliser les « Sounds » 158
7.3.2.4.1 L'égaliseur de canal 158
7.3.2.4.2 Réglage du gain de l'égaliseur 158
7.3.2.4.3 Réglage de la sensibilité d'entrée EQ 159
7.3.2.4.4 By passing de l'égaliseur 159
7.3.2.4.5 Réinitialiser l'égaliseur 159
7.3.2.5 Octave transpose et réglage fin 160
7.3.2.6 Programmation du routage du son & polyphonie 161
7.3.2.6.1 Utilisation des sons internes ou externes 161
7.3.2.6.2 Choisir le type de polyphonie : « Mono », « Poly », « Drum » 162
7.3.2.7 Édition rapide des « Drum Kits » 163
7.3.2.8 Edition rapide des « Sounds » 164
7.3.2.9 Programmation de « Key Range » et « Velocity Range » 165
7.3.2.10 Edition des tirettes numériques : « Digital Drawbars » 166
7.3.2.10.1 Choisir un son « Digital Drawbars » 167
7.3.2.10.2 Edition d'un son « Digital Drawbars 168
7.3.2.10.2.1 Accès aux « Digital Drawbars » 168
7.3.2.10.2.2 Modifier les Registres (contenu harmonique du son ou « Footage ») 168
7.3.2.10.2.3 Changer les réglages Percussion / Rotary 168
7.3.2.10.2.4 Paramètres « Tone » & « Noise » 169
7.3.2.10.2.5 Paramètre « Leakage » 169
7.3.3 ENREGISTREMENT DES « SOUND SETS » 170
7.3.3.1 Enregistrement de « Keyboard Set » dans la bibliothèque : « Library » 170
7.3.3.2 Enregistrement de « Keyboard Set » dans un « style » 171
7.3.3.2.1 Enregistrement de « Keyboard Set » dans le « Style » courant 171
7.3.3.2.2 Enregistrement de « Keyboard Set » dans un « Style » choisi 172
7.3.3.3 Enregistrement de « Keyboard Set » dans une « entrée SongBook » 172
7.3.3.3.1 Enregistrement de « Keyboard Set » sur une nouvelle « entrée SongBook » 172
7.3.3.3.2 Enregistrement de « Keyboard Set » dans l'« entrée SongBook » sélectionnée 173
7.3.3.4 Mémoriser les paramètres de « Style », de « Song » et de « Sounds » de morceaux MIDI 174
7.4 PERSONNALISATION, CRÉATION ET ÉDITION DES « STYLES » & « PADS » 175
7.4.1 JOUER AVEC LES « PADS » (CF. § 2.6 CI-DESSUS) 175
7.4.2 JOUER AVEC DES « STYLES » (CF. § 2.3 CI-DESSUS) 175
7.4.3 PERSONNALISER LES « STYLES » 175
7.4.3.1 Réglages de la reconnaissance d'accords 175
7.4.3.1.1 Choisir la zone de détection des accords : « Chord Scan Zone » (Cf. § 2.4.1.1 ci-dessus) 175

7.4.3.1.2 Maintien automatique des accords et des notes « Lower » : MEMORY (Cf. § 2.4.1.2 ci-dessus) 175
7.4.3.1.3 Détection de la fondamentale : BASS INVERSION (Cf. § 2.4.1.3 ci-dessus) 175
7.4.3.1.4 Mode de reconnaissance des accords : « Chord Recognition Mode » 176
7.4.3.1.5 Garder un accord en mémoire en appuyant sur la pédale « Damper » 177
7.4.3.1.6 Maintenir automatiquement les accords et « Lower Sounds » : MEMORY 177
7.4.3.2 Définir comment la vélocité contrôle l' «Accompagnement » 179
7.4.3.3 Mixer les sons « Accompagnement groupé » 179
7.4.3.3.1 Les sons « Accompagnement groupés » 179
7.4.3.3.2 Mise en sourdine de sons « Accompagnement Groupé » : « Mute » 180
7.4.3.3.3 Réglage du volume (global) des groupes « Accompagnement » 180
7.4.4 ÉDITER UN « STYLE » 180
7.4.4.1 Mixer les sons individuels « Accompagnement » 181
7.4.4.1.1 Réglage du volume des sons individuels « Accompagnement » 181
7.4.4.1.2 Activer / désactiver les sons individuels « Accompagnement » : « Mute » 182
7.4.4.1.3 Isoler un son individuel d'accompagnement : « Solo » 183
7.4.4.2 Changer les sons des parties « Accompagnement » 184
7.4.4.2.1 « Style Sounds » ou « Style Element Sounds » 184
7.4.4.2.2 Choisir des « Sounds » pour tout le « Style » 184
7.4.4.2.3 Changer de « Sounds » à chaque changement de « Style Element » 185
7.4.4.2.4 « Drum Kits » 185
7.4.4.2.5 « Digital Drawbars » et parties d'accompagnement 185
7.4.4.3 Edition des paramètres de « Style » 186
7.4.4.3.1 Remappage des instruments de « Drum Kit » 186
7.4.4.3.2 Choisir un « Fill Mode » chaque « Fill »/ « Break » 187
7.4.4.3.3 « Auto Fill » & « Fill Mode » 187
7.4.4.3.4 Activation / désactivation du « Key Range » et définition du point « Wrap-Around » 188
7.4.4.4 Assigner et mixer les « Pads » 189
7.4.4.4.1 Assigner les Pads 189
7.4.4.4.2 Mixer les Pads 190
7.4.5 SAUVEGARDER LES « STYLE SETTINGS » 191
7.4.6 LE SÉQUENCEUR D'ACCORDS : « CHORD SEQUENCER » 192
7.4.6.1 Enregistrer une « séquence d'accords » 192
7.4.6.2 Reproduire une « séquence d'accords » 193
7.4.6.3 Gérer les « séquences d'accords » 194
7.4.6.3.1 Enregistrer une « séquence d'accords » 194
7.4.6.3.2 Rappel d'une « séquence d'accords » 195
7.4.6.3.3 Suppression d'une « séquence d'accords » 195
7.4.6.3.4 Copier une « séquence d'accords » 195
7.4.6.3.5 Importer une « séquence d'accords » à partir d'un fichier MIDI 196
7.4.6.3.6 Exporter une « séquence d'accords » 196
7.4.7 CRÉATION DES « STYLES » ET « PADS » 197
7.4.7.1 Les « styles » et les « Pads » en détail 197
7.4.7.1.1 Les « Styles » en détail 197
7.4.7.1.1.1 Description des « Styles » 197
7.4.7.1.1.2 Structure des « Styles » 199
7.4.7.1.2 Les « Pads » en détail 200
7.4.7.1.2.1 Description des « Pads » 200
7.4.7.1.2.2 Structure de « Pad » 200
7.4.7.1.3 Données MIDI enregistrées 201

7.4.7.2 Programmation des paramètres de « Style » & enregistrement des séquences de « Style » 202
7.4.7.3 Accéder aux modes « Style / Pad Record » 202
7.4.7.3.1 Accès au mode « Style Record » 202
7.4.7.3.2 Accès au mode « Pad Record » 203
7.4.7.3.3 Sortie du mode « Style / Pad Record » 204
7.4.7.4 Écouter le « style » enregistré 204
7.4.7.5 Réglage des paramètres d'enregistrement 204
7.4.7.5.1 Choisir ce qu'il faut enregistrer 204
7.4.7.5.1.1 Choisir le « Style Element » et la « Chord Variation » 204
7.4.7.5.1.2 Ajustement de la longueur totale de « Chord Variation » 205
7.4.7.5.1.3 Réglage de la longueur d'enregistrement de la piste 205
7.4.7.5.2 Tempo, Signature Rythmique, Résolution 207
7.4.7.5.3 Synchronisation 208
7.4.7.5.3.1 Mode « Cue » pour le « Style Element » 208
7.4.7.5.3.2 « Pad Sync » 208
7.4.7.6 Assigner des sons au « Style Element » / « Pads » 209
7.4.7.6.1 Assigner un son à une « piste » de « Style Element » 209
7.4.7.6.2 Assigner un son à la piste « Pad » 210
7.4.7.6.3 Transposer les sons pendant l'enregistrement 210
7.4.7.7 Paramétrer « Key » & « Chord » originaux & « Table NTT » 211
7.4.7.7.1 Accéder à « Key / Chord » et à la « table NTT » 211
7.4.7.7.2 Choisir « Key » & « Chord » originaux pour la piste sélectionnée 211
7.4.7.7.3 Choisir une table NTT pour la piste sélectionnée 212
7.4.7.8 Enregistrement d'un « style » / « pad » en temps réel 214
7.4.7.8.1 Utilisation du métronome 214
7.4.7.8.2 Enregistrement en temps réel 214
7.4.7.8.3 Sauvegarder le « style » / « pad » 215
7.4.7.8.4 Quitter le mode « Style / Pad Record » sans enregistrer 215
7.4.7.9 Enregistrement de « Style »/ « Pad » en pas à pas 216
7.4.7.9.1 Enregistrement pas à pas : « Step by Step » 216
7.4.7.9.1.1 Positionnez le pointeur d'entrée 217
7.4.7.9.1.2 Choisissez une valeur de Pas : « Step Time » 217
7.4.7.9.1.3 Choisissez la vélocité de la note/accord « Velocity » 217
7.4.7.9.1.4 Insérer une note ou Pause à la position actuelle 217
7.4.7.9.1.5 Insérer un accord 218
7.4.7.9.1.6 Insérer un accord composé de notes avec des valeurs de vélocité différentes 218
7.4.7.9.1.7 Insérer une 2ème voix 218
7.4.7.9.1.8 Retourner en arrière : « Bak » 219
7.4.7.9.1.9 Enregistrement « Overdub » 219
7.4.7.9.1.10 Sortir du dossier 219
7.4.7.9.1.11 Écoutez votre style ou votre pad 219
7.4.7.9.2 Sauvegarder le « Style / Pad » enregistré 219
7.4.7.9.3 Quitter le mode « Style / Pad Record » sans sauvegarder 219
7.4.7.10 Enregistrer une piste de guitare 220
7.4.7.10.1 Simuler le jeu d'une guitare 220
7.4.7.10.2 Écoute du motif enregistré 220
7.4.7.10.3 Paramètres préliminaires à l'enregistrement 221
7.4.7.10.3.1 Accès au mode « guitare » dans l'enregistrement de « style » 221
7.4.7.10.3.2 Accès au mode « Guitar » dans l'enregistrement de « Pad » 221

7.4.7.10.3.3 Codes d'interprétation du diagramme de manche de guitare 222
7.4.7.10.3.4 Choisir « Key / Chord » 222
7.4.7.10.3.5 Positionner un « Capo » 223
7.4.7.10.3.6 Sélection des cordes les basses et hautes à jouer 223
7.4.7.10.4 Enregistrement de « Strumming » 224
7.4.7.10.5 Enregistrement de corde unique 224
7.4.7.10.6 Enregistrement de « RX Noises » 225
7.4.7.10.7 Enregistrement d'un motif régulier 225
7.4.7.10.8 Enregistrement d'une forme d'accord : « Chord Shape » 226
7.4.8 EDITION DES « STYLES » ET « PADS » 228
7.4.8.1 Edition des paramètres de « piste » 228
7.4.8.1.1 « Élément de style » / Volume relatif de pad : « Expression » 228
7.4.8.1.2 Plage de clavier : « Keyboard Range » 230
7.4.8.1.3 « RX Noise » / Guitare 231
7.4.8.1.4 Type de « Pad » : « One shot » & « Loop » 232
7.4.8.2 Modification de la table d'accords : « Chord Table » 233
7.4.8.3 Vérification des « Chord Variations » disponibles 234
7.4.8.4 Modification de « type de piste », « Trigger », « Tension » 234
7.4.8.5 Edition des « séquences de Style / Pad » 236
7.4.8.5.1 Quantifier 236
7.4.8.5.2 Transposer 237
7.4.8.5.3 Éditer les données de vélocité 238
7.4.8.5.4 Découper les mesures 239
7.4.8.5.5 Supprimer des données de mesures 240
7.4.8.5.6 Supprimer un « Style Element », « Chord Variation » ou « style » entier 241
7.4.8.5.7 Copier à partir d'un « style » 242
7.4.8.5.8 Copier à partir d'un « pad » 243
7.4.8.6 Edition des événements MIDI : « Event Edit » 244
7.4.8.6.1 Page d'édition d'événement 244
7.4.8.6.2 Procédure d'édition d'événement 244
7.4.8.7 Copier des paramètres de « piste de style » 246
7.4.9 IMPORTATION & EXPORTATION DES « STYLES » / « PADS » 247
7.4.9.1 Importation d'un fichier MIDI standard dans une « Chord Variation » 247
7.4.9.1.1 Préparation du fichier MIDI 247
7.4.9.1.1.1 Reconnaissance des paramètres de « Style Element » / « Chord Variation » 247
7.4.9.1.1.2 « MIDI Events » 247
7.4.9.1.1.3 « Sounds » 248
7.4.9.1.1.4 « Note Length » 248
7.4.9.1.1.5 « MIDI Channels » 248
7.4.9.1.2 Importation d'un fichier MIDI dans une « Chord Variation » 249
7.4.9.2 Importation d'un fichier MIDI standard dans un « style » 250
7.4.9.2.1 Préparation d'un fichier MIDI standard avec « marqueurs de séparation » 250
7.4.9.2.2 Importation d'un fichier MIDI standard dans un « style » 250
7.4.9.3 Importation d'un groove MIDI dans un « style » ou un « pad » 252
7.4.9.4 Exporter une « Chord Variation » 252
7.4.9.4.1 Exporter une « Chord Variation » vers un fichier MIDI standard 252
7.4.9.4.2 Exporter un « style » vers un fichier MIDI standard avec « marqueur de séparation » 252
7.4.10 CONVERTIR UN MORCEAU MIDI EN « STYLE » : « STYLE CREATOR BOT » 254
7.4.11 SAUVEGARDER UN « STYLE » / « PAD » CRÉÉ / MODIFIÉ 255
7.4.11.1 Sauvegarder les « Styles » 255

7.4.11.2 Création de banques de « style favori » 255
7.4.11.3 Sauvegarder les « Pads » 256
7.5 PERSONNALISATION, ENREGISTREMENT ET ÉDITION DES « SONGS » 257
7.5.1 PERSONNALISER LES « SONGS » 257
7.5.1.1 Comment jouer un morceau : « Song Play » &. Mode « Sequencer » 257
7.5.1.2 Pistes spéciales (Mélodie, Drum & Bass) & « Fast Play » 257
7.5.1.2.1 Choisir la piste de mélodie 257
7.5.1.2.2 Choisir les pistes « Drum » & « Bass » 258
7.5.1.2.3 Faire démarrer immédiatement un morceau MIDI 258
7.5.1.3 Mixer les sons de morceaux 259
7.5.1.3.1 Réglage du volume de son individuels de « morceau MIDI » 259
7.5.1.3.2 Mise en sourdine des sons individuels de « morceau MIDI » 260
7.5.1.3.3 Mettre en Solo un son de « morceau MIDI » 261
7.5.1.4 Changer les sons des pistes de « morceau MIDI » 262
7.5.1.4.1 Changer les sons de « morceau MIDI » 262
7.5.1.4.2 Transposer les sons de « morceau MIDI » 262
7.5.2 SAUVEGARDER LES PARAMÈTRES DE « SONGS » 263
7.5.3 ÉCOUTER LES MORCEAUX MIDI EN MODE « SEQUENCER » 263
7.5.3.1 Chargement d'un « morceau MIDI » 263
7.5.3.2 Importer un « morceau MIDI » sans initialiser les paramètres actuels 264
7.5.3.3 Jouer un « morceau MIDI » 264
7.5.4 ENREGISTREMENT DE « SONGS MIDI » 265
7.5.4.1 Enregistrement multipiste d'un morceau MIDI : « Multitrack Recording » 265
7.5.4.1.1 Accès séquenceur d'enregistrement multipistes : « Multitrack » 265
7.5.4.1.2 Réglage des paramètres d'enregistrement 266
7.5.4.1.3 Choisir les « Sounds » et leur transposition 267
7.5.4.1.4 Enregistrement 267
7.5.4.1.5 Deuxième prise 268
7.5.4.1.6 Enregistrement « Punch » 268
7.5.4.2 Enregistrement « pas à pas » d'un morceau MIDI : « Step Recording » 270
7.5.4.2.1 Accéder à l'enregistrement « pas à pas » 270
7.5.4.2.2 Enregistrer 270
7.5.4.2.3 Sauvegarder le morceau 272
7.5.4.3 Enregistrement rapide « Backing Sequence » de morceau MIDI (Quick Recording) 273
7.5.4.3.1 Qu'est-ce qu'un morceau « Backing Sequence » ? (Cf. § 4.1 ci-dessus) 273
7.5.4.3.2 Choisir le « style » et les « sons » (cf. § 4.1.1 ci-dessus) 273
7.5.4.3.3 Accès au mode « Backing Sequence » : « Quick Record (Cf. § 4.1.2 ci-dessus) 273
7.5.4.3.4 Réglage des paramètres d'enregistrement 273
7.5.4.3.5 Enregistrement 274
7.5.4.3.6 Seconde prise (Overdubbing) 275
7.5.4.3.7 Utilisation des effets KAOSS pendant l'enregistrement (Cf. § 4.1.5 ci-dessus) 275
7.5.4.3.8 Sauvegarde du « morceau » 275
7.5.4.4 Enregistrement « Step Recording Backing Sequence » 276
7.5.4.4.1 Accéder au mode « Step Backing Sequence » 276
7.5.4.4.2 Enregistrer 277
7.5.5 ÉDITER LES MORCEAUX MIDI : « SONG EDIT » 280
7.5.5.1 Éditer les pistes du morceau 280
7.5.5.1.1 Quantification : « Quantization » 280
7.5.5.1.2 Transposer : « Transpose » 281
7.5.5.1.3 Modifier les données de vélocité : « Velocity » 282

7.5.5.1.4 Couper ou insérer des mesures : « Cut » & Insert 283
7.5.5.1.4.1 Suppression de données de mesures 283
7.5.5.1.4.2 Copier des pistes ou phrases 284
7.5.5.1.4.3 Déplacer une piste ou une phrase 285
7.5.5.1.4.4 Conversion de notes en bruits RX 285
7.5.5.1.5 Conversion des notes en accords : « Detect Chords » 286
7.5.5.2 Edition des événements MIDI : « Event Edit » 287
7.5.5.2.1 Page d'édition d'événement 287
7.5.5.2.2 Procédure d'édition d'événement 287
7.5.6 SAUVEGARDER LES « MIDI SONGS » 290
7.5.7 ENREGISTREMENT DE « SONGS MP3 » 291
7.5.7.1 Enregistrer le morceau MP3 291
7.5.7.2 Sauvegarde le morceau MP3 292
7.5.8 CRÉER DES FICHIERS TEXTE DE PAROLES SUR UN ORDINATEUR : « LYRICS » 294
7.5.8.1 Choisir la langue 294
7.5.8.2 Réglage de la langue sur le Pa 294
7.5.8.3 Modification du fichier TXT sur un PC Windows 295
7.5.8.4 Modification du fichier TXT sur un Mac 295
7.5.8.5 Formatage de texte pour les instruments Pa-Series 296
7.5.8.6 Utilisation de texte importé en tant que mémo 297
7.6 PERSONNALISATION ET ÉDITION DES « SOUNDS » 298
7.6.1 ÉCOUTE & PERSONNALISATION DES « SOUNDS » 298
7.6.1.1 Accéder au mode Sound 298
7.6.1.2 Écouter des sons individuels 298
7.6.1.2.1 Choisir un son 298
7.6.1.2.2 Jouer via MIDI 299
7.6.1.3 Personnaliser le son 299
7.6.2 ÉDITION DES « SOUNDS » 301
7.6.2.1 Réglage des paramètres de base du son 302
7.6.2.1.1 Réglage des oscillateurs 303
7.6.2.1.2 Limiter la transposition à une plage de touches 303
7.6.2.1.3 Polyphonie, Triggering, legato 303
7.6.2.1.4 Réglage & utilisation des « DNC Sound Controllers » 304
7.6.2.1.5 Détection du « Legato » 305
7.6.2.2 Réglage des paramètres de base de l'oscillateur 305
7.6.2.2.1 Les multi-échantillons 306
7.6.2.2.1.1 Choisir et régler les multisamples 306
7.6.2.2.1.2 Régler la hauteur 307
7.6.2.2.1.3 Régler la vélocité de commutation entre couches « Low » et » High » 307
7.6.2.2.1.4 Choisir AMS (Alternate Modulation Source) 307
7.6.2.2.2 Déclenchement de l'oscillateur 307
7.6.2.2.2.1 Choisir le mode de déclenchement de l'oscillateur : « Trigger Mode » 308
7.6.2.2.2.2 Choisir un délai avant le début de la note 309
7.6.2.2.2.3 Inverser les contrôleurs 310
7.6.2.2.3 Réglage de la vélocité et de la zone de touches 310
7.6.2.3 Programmation de la pédale Damper 311
7.6.2.3.1 Programmation de la pédale 311
7.6.2.3.2 Déclenchement de bruits mécaniques par la pédale Damper 312
7.6.2.4 Equaliser le son 313
7.6.2.5 Réglage des paramètres de base de Drum Kit 314

7.6.2.5.1 Sélection et définition d'une note 314
7.6.2.5.2 Interrupteur de couche et de vélocité 314
7.6.2.5.3 Choisir et régler les échantillons de batterie 315
7.6.2.6 Equaliser le kit de batterie 316
7.6.2.7 Mixage des couches de Drum kit 317
7.6.2.8 Mixage & redéclenchement des Drum Samples 317
7.6.2.9 Moduler le « Pitch » 318
7.6.2.9.1 Contrôler le « Pitch » de l'oscillateur 319
7.6.2.9.2 Contrôler le niveau « Pitch EG » (Générateur d'enveloppe) 320
7.6.2.9.3 Programmer le « Portamento » 321
7.6.2.9.4 Contrôler le LFO 321
7.6.2.10 Programmation de l'enveloppe de hauteur (Pitch EG) 322
7.6.2.10.1 Réglage de « Level » et « Time » du « Pitch EG » 322
7.6.2.10.2 Modulation de « Pitch EG » 323
7.6.2.10.2.1 Moduler « Level » de « Pitch EG » 323
7.6.2.10.2.2 Moduler « Time » de « Pitch EG » 324
7.6.2.11 Programmation des filtres 325
7.6.2.11.1 Choisir les filtres 325
7.6.2.11.2 Programmer les filtres 325
7.6.2.12 Modulation des filtres 327
7.6.2.12.1 Programmation de la modulation du filtre en temps réel 327
7.6.2.12.2 Suivi de la fréquence de coupure sur le clavier : « Keyboard Tracking » 327
7.6.2.12.3 Moduler EG des filtres (Générateur d'enveloppe) 328
7.6.2.12.4 Moduler la fréquence de coupure des filtres 329
7.6.2.12.5 Appliquer le LFO au Cutoff des filtres 329
7.6.2.13 Programmation de l'enveloppe de filtre (Filter EG) 330
7.6.2.13.1 Définition des Niveaux et Durées du filtre EG 330
7.6.2.13.2 Moduler le filtre EG 331
7.6.2.14 Programmation de l'amplitude et du panoramique 333
7.6.2.14.1 Réglage du niveau de base de l'amplitude 333
7.6.2.14.2 Modulation de la position panoramique 334
7.6.2.15 Modulation d'Amplitude 335
7.6.2.15.1 Moduler l'amplitude par le clavier : « Keyboard Track » 335
7.6.2.15.2 Moduler l'Amplitude 336
7.6.2.15.3 Moduler l'Amplitude par les LFO 337
7.6.2.16 Programmation de l'enveloppe d'amplitude : « Amp EG » 338
7.6.2.16.1 Réglage des Niveaux et des Durées de l'amplificateur EG 338
7.6.2.16.2 Moduler l'Amp EG 339
7.6.2.17 Programmation du LFO 341
7.6.2.17.1 Choisir la forme d'onde et les paramètres du LFO 341
7.6.2.17.1.1 Choisir la forme d'onde et la fréquence du LFO 341
7.6.2.17.1.2 Synchronisation du LFO avec le clavier 343
7.6.2.17.1.3 Fading du LFO 343
7.6.2.17.2 Retarder le LFO 343
7.6.2.17.3 Moduler la fréquence du LFO 344
7.6.2.17.4 Synchroniser les LFO 344
7.6.2.18 Ajouter des effets au son 345
7.6.2.18.1 Activer et choisir les effets d'insertion 345
7.6.2.18.2 Activer et choisir les effets principaux 346
7.6.2.18.3 Réglage des paramètres d'effet 346

7.6.2.19 Utilitaires d'édition audio 347
7.6.2.19.1 Échanger les LFO 347
7.6.2.19.2 Copier les oscillateurs 347
7.6.2.19.3 Copier un Drum kit 347
7.6.2.19.4 Copier les effets 348
7.6.2.19.5 Initialiser un son 348
7.6.2.19.6 Comparer avec le son original 348
7.6.2.20 AMS (Alternate Modulation Source) 348
7.6.3 SAUVEGARDER LES « SOUNDS » ÉDITÉS 351
7.6.4 CRÉATION DE NOUVEAUX « SOUNDS » PAR « SAMPLING » 352
7.6.4.1 Charger des « Samples » et « Multisamples » 353
7.6.4.1.1 Charger des « Samples » 353
7.6.4.1.2 Importer des « Samples, « Multisamples » et « Sounds » 354
7.6.4.2 Enregistrer des « Samples » ou « Grooves Audio » 356
7.6.4.2.1 Connecter les sources et régler les niveaux 356
7.6.4.2.2 Enregistrer 357
7.6.4.3 Éditer les « Samples » 357
7.6.4.3.1 Choisir l'échantillon à éditer 358
7.6.4.3.2 Le diagramme de forme d'onde de l'échantillon 358
7.6.4.3.3 Changer la longueur de l'échantillon 358
7.6.4.3.4 Changer le début de la boucle 358
7.6.4.3.5 Forcer l'utilisation de points « Zero » 359
7.6.4.3.6 Choisir la note originale 359
7.6.4.3.7 Normaliser l'échantillon 359
7.6.4.3.8 Couper une partie de l'échantillon 359
7.6.4.3.9 Couper les parties inutilisées de l'échantillon (taille / recadrage) 359
7.6.4.4 Éditer la boucle de l'échantillon 360
7.6.4.4.1 Le diagramme de boucle 360
7.6.4.4.2 Changer les points de boucle 360
7.6.4.4.3 Utilisation du fondu de boucle : « Crossfade Loop » 360
7.6.4.5 Obtenir des informations sur la mémoire de Sampling 362
7.6.4.6 Sauvegarder, exporter ou effacer les « Samples » 363
7.6.4.6.1 Sauvegarder des échantillons 363
7.6.4.6.2 Exporter des échantillons 363
7.6.4.6.3 Supprimer des échantillons 364
7.6.4.6.4 Compresser les échantillons utilisateur 364
7.6.4.7 Créer des « Multisamples » 365
7.6.4.7.1 Sélectionner le « multisample » à éditer 365
7.6.4.7.2 Clavier virtuel « multisample » 365
7.6.4.7.3 Affectation de « Samples » aux zones de clavier 367
7.6.4.7.4 Vue d'ensemble des « Samples » et de leur zones assignées 368
7.6.4.8 Sauvegarder, exporter ou effacer les « Multisamples » 369
7.6.4.8.1 Sauvegarder le « multisample » 369
7.6.4.8.2 Exporter des « multisamples » 369
7.6.4.8.3 Suppression de plusieurs « Samples » 370
7.6.4.9 Créer des nouveaux sons à partir de « Multisamples » 371
7.6.4.10 Créer des nouveaux Drum Kits à partir de « Multisamples » percussifs 371
7.6.4.11 Assigner le nouveau « Sound » ou « Drum Kit » à une « Partie » / « Track » 371
7.6.4.12 Créer des « Audio Groove Slices » par « Time Slicing » 372
7.6.4.12.1 Création d'échantillons séparés à partir d'un Groove audio « Sliced » 372

7.6.4.12.1.1 Comment ça marche 372
7.6.4.12.1.2 Trancher : « Slicing » 373
7.6.4.12.1.3 Le multi-échantillon généré 373
7.6.4.12.1.4 Le « Groove MIDI » généré 374
7.6.4.12.1.5 Test du Drum kit généré 374
7.6.4.12.1.6 Ajuster si besoin les paramètres de « Slicing » 374
7.6.4.12.2 Extension des queues d'échantillons 374
7.6.4.13 Sauvegarder les « Audio Groove Slices » 376
7.6.4.14 Utiliser les « Audio Groove Slices » dans un « Style » / « Pad » 376
7.6.4.14.1 Importation du « Groove MIDI » sur une piste « Style » ou « Pad » 376
7.6.4.14.2 Affectation du son à la piste « Style » ou « Pad » 377
7.6.4.15 Utiliser les « Audio Groove Slices » dans d'autres « Sounds » 377
7.7 AUDIO IN/OUT & « VOICE PROCESSOR » 378
7.7.1 CONFIGURER « AUDIO OUTPUT » & EFFETS FINAUX 378
7.7.1.1 Connexion des sorties audio 378
7.7.1.2 Choisir les sorties audio pour les entrées AUDIO MICROphone et LINE 378
7.7.1.3 Envoi de l'entrée audio du microphone ou de la ligne au PaAS 378
7.7.1.3.1 Choisir les sorties audio pour le clavier, le « style » et les « Players » 378
7.7.1.3.2 Choisir les sorties audio pour les « Drum Families » 379
7.7.1.4 Choisir les sorties audio pour le clic du métronome 380
7.7.1.5 Programmation des effets de mastering « MaXX » 380
7.7.1.5.1 Sélectionner un Preset « MAXX » 380
7.7.1.5.2 Activer / désactiver les effets « MAXX » 381
7.7.1.5.3 Editer le « MaxxEQ » 381
7.7.1.5.4 Editer le « MaxxAUDIO Master » 382
7.7.1.5.5 Sauvegarde d'un Preset « MAXX » 383
7.7.2 BRANCHER LES « AUDIO INPUT » 384
7.7.2.1 Brancher un périphérique un périphérique LINE AUDIO 384
7.7.2.1.1 Connexion du périphérique LINE AUDIO (Cf. § 5.2.1 ci-dessus) 384
7.7.2.1.2 Connexion d'un microphone (Cf. 5.2.2 ci-dessus) 384
7.7.2.2 Façonner le son de « Lead Voice » 384
7.7.2.2.1 Réglage des commandes générales de la voix principale 384
7.7.2.2.2 Réglage de la correction de la hauteur de la voix principale : « Pitch Correction » 385
7.7.2.2.3 Mixer la voix principale 386
7.7.2.2.4 Ajout à la voix principale : Egalisation, Compression / DeEsser & Gate 386
7.7.2.2.4.1 Programmation de « Adaptative EQ » 386
7.7.2.2.4.2 Programmation de « Traditionnal EQ » 387
7.7.2.2.4.3 Programmation de « Adaptative Compressor » 388
7.7.2.2.4.4 Programmation de « Traditionnal Compressor » 389
7.7.2.2.4.5 Programmation de « DeEsser » 389
7.7.2.2.4.6 Programmation du « Gate » 390
7.7.3 PARLER AU PUBLIC : « TALKOVER » 391
7.7.4 « VOICE EFFECT » & HARMONY 391
7.7.4.1 Choisir un Preset vocal : « Voice Preset » 391
7.7.4.1.1 Choisir un « Voice Preset » dans la bibliothèque (Cf. § 5.3.1 ci-dessus) 391
7.7.4.1.2 Choisir un « Voice Preset » avec une entrée SongBook 392
7.7.4.1.3 Changer le « Voice Preset » Global 392
7.7.4.2 Harmoniser votre voix 392
7.7.4.3 Doubler votre voix (Cf. § 5.3.3 ci-dessus) 393
7.7.4.4 Effets vocaux (Cf. § 5.3.4 ci-dessus) 393

7.7.5 ÉDITER LES EFFETS VOCAUX DE « VOCAL PRESET » 394
7.7.5.1 Choisir, activer et égaliser les effets 394
7.7.5.2 Mixer la voix Lead et les effets 395
7.7.5.3 Éditer les « Harmonie Voices » 395
7.7.5.3.1 Réglage des paramètres d'harmonie généraux 396
7.7.5.3.1.1 Choisir la source des accords ou des notes 396
7.7.5.3.1.2 Choisir la clé et la gamme 396
7.7.5.3.1.3 Ajuster le niveau 397
7.7.5.3.1.4 Réglage du temps de portamento 397
7.7.5.3.2 Programmation des voix d'harmonie individuelles 397
7.7.5.3.3 Programmation de Expression, EQ et mix interne 399
7.7.5.4 Éditer « Double Voice » 400
7.7.5.5 Éditer l'effet « Filter » 401
7.7.5.6 Éditer l'effet « Hard Tune » 402
7.7.5.7 Éditer l'effet « µMod » 403
7.7.5.8 Éditer l'effet « Delay » 404
7.7.5.9 Éditer l'effet « Reverb » 405
7.7.5.10 Sauvegarder un « Voice Preset » 406
7.8 « SOUND EFFECTS » 408
7.8.1 EFFETS 408
7.8.1.1 Éditer les effets 408
7.8.1.1.1 Éditer les effets d'insertion (IFX) 408
7.8.1.1.2 Éditer les effets master (MFX) 409
7.8.1.1.3 Mixer le signal sec (direct) et des effets 409
7.8.1.1.4 Choisir une source de modulation 409
7.8.1.1.5 Renvoyer les effets master à l'entrée MFX1 410
7.8.1.2 Adapter la « Reverb » à la taille de la pièce 410
7.8.1.3 Liste des Effets 411
7.8.2 PARAMÈTRES D'EFFETS 412
7.8.2.1 Reverbs : « REV » 412
7.8.2.1.1 O-verbe 412
7.8.2.1.2 Reverb Hall 414
7.8.2.1.3 Reverb SmoothHall 414
7.8.2.1.4 Reverb Wet Plate 414
7.8.2.1.5 Reverb Dry Plate 414
7.8.2.1.6 Salle de réverbération 415
7.8.2.1.7 Reverb BrightRoom 415
7.8.2.1.8 Early Reflections 416
7.8.2.1.9 Early reflections Hi Dens 417
7.8.2.1.10 Reverb Spring 417
7.8.2.1.11 Reverb - Gate 418
7.8.2.2 Delay : « DEL » 419
7.8.2.2.1 L / C / R Delay 419
7.8.2.2.2 Stereo / CrossDelay 420
7.8.2.2.3 St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay) 421
7.8.2.2.4 St. Mod Delay 422
7.8.2.2.5 St Dynamic Delay 424
7.8.2.2.6 St. AutoPanningDly 425
7.8.2.2.7 Tape Echo 426
7.8.2.2.8 Séquence BPM Dly 427

7.8.2.2.9 L / C / R BPM Delay 428
7.8.2.2.10 Stereo BPM Delay 429
7.8.2.2.11 St.BPM Mtap Delay (Délai de multi-tap BPM stéréo) 430
7.8.2.2.12 St.BPM Mod. Delay 431
7.8.2.2.13 St.BPMAutoPanDly (délai de panoramique automatique du BPM stéréo) 432
7.8.2.2.14 Tape BPM Echo 433
7.8.2.2.15 Classic Tape Echo 434
7.8.2.2.16 Hold Delay 435
7.8.2.2.17 L / C / R Long Delay 437
7.8.2.2.18 St / Cross Long Delay 437
7.8.2.2.19 LCR BPM Long Dly 438
7.8.2.2.20 St. BPM Long Dly (Retardateur BPM Long Delay) 438
7.8.2.3 Modulation : « MOD » 440
7.8.2.3.1 Stereo Chorus 440
7.8.2.3.2 Black Chorus / Flanger 441
7.8.2.3.3 St.HarmonicChorus 442
7.8.2.3.4 Classic Chorus 442
7.8.2.3.5 Multitap Cho / Delay 443
7.8.2.3.6 Stereo Flanger 443
7.8.2.3.7 St. Random Flanger 445
7.8.2.3.8 St. Env. Flanger 445
7.8.2.3.9 Classic Flanger 447
7.8.2.3.10 Stereo Phaser 447
7.8.2.3.11 Stereo Random Phaser 448
7.8.2.3.12 St. Env. Phaser 449
7.8.2.3.13 Orange Phaser 450
7.8.2.3.14 Small Phaser 450
7.8.2.3.15 Phaser - Cho / Flng 450
7.8.2.3.16 St. Phaser + Trml 452
7.8.2.3.17 Stereo Tremolo 453
7.8.2.3.18 St. Env. Tremolo 453
7.8.2.3.19 Classic Tremolo 454
7.8.2.3.20 Ensemble 455
7.8.2.3.21 Polysix Ensemble 456
7.8.2.3.22 Stereo Vibrato 456
7.8.2.3.23 U-Vibe 457
7.8.2.3.24 St. Auto Fade Mod. 457
7.8.2.3.25 St. Biphase Mod. 459
7.8.2.3.26 Stereo Auto Pan 460
7.8.2.3.27 St. Ring Modulator 461
7.8.2.3.28 Organ Vib / Chorus 462
7.8.2.3.29 Rotary Speaker 463
7.8.2.3.30 Rotary Speaker OD 465
7.8.2.4 Dynamics : « DYN » 466
7.8.2.4.1 Stereo Compressor 466
7.8.2.4.2 Dyn. Compressor 467
7.8.2.4.3 Stereo Limiter 468
7.8.2.4.4 Limiteur multibande 470
7.8.2.4.5 St. Mltband Limiter 471
7.8.2.4.6 St.Mastering Limiter 471

7.8.2.4.7 Stereo Gate 472
7.8.2.5 Amplifier : « AMP » 474
7.8.2.5.1 GuitarAmp + P4EQ 477
7.8.2.5.2 GuitarAmp + Cabinet 478
7.8.2.5.3 Amp Clean Combo 480
7.8.2.5.4 Amp Clean Combo + Cab 480
7.8.2.5.5 Amp California 481
7.8.2.5.6 Amp California + Cab 481
7.8.2.5.7 Amp Tweed 482
7.8.2.5.8 Amp Tweed + Cab 482
7.8.2.5.9 Amp OD modifié 483
7.8.2.5.10 Amp Modded OD + Cab 483
7.8.2.5.11 St. Guitare Cabinet 484
7.8.2.5.12 Gtr. Cabinet + NR 484
7.8.2.5.13 OD/HG - Ampli Sim 485
7.8.2.5.14 OD/Hi.Gain Wah 485
7.8.2.5.15 OD / HyperGain Wah 487
7.8.2.5.16 Comp - Amp Sim 488
7.8.2.5.17 Comp - OF / HiGain 488
7.8.2.5.18 Wah - Amp Sim 489
7.8.2.5.19 Decimator - Amp 490
7.8.2.5.20 AmpSim - Tremolo 490
7.8.2.5.21 BassTubeAmp + Cab. 491
7.8.2.5.22 Modèle d'ampli basse 492
7.8.2.5.23 Bass Amp + Cabinet 493
7.8.2.5.24 St. Bass Cabinet 494
7.8.2.5.25 Modèle Tube PreAmp 494
7.8.2.5.26 St. Tube PreAmp 495
7.8.2.5.27 Mic Model + PreAmp 496
7.8.2.5.28 St. Mic + PreAmp 496
7.8.2.6 EQ & Filters : « FILT » 497
7.8.2.6.1 St.Parametric4EQ 497
7.8.2.6.2 St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ) 499
7.8.2.6.3 P4EQ – Exciter (Parametric 4-Band EQ - Exciter) 500
7.8.2.6.4 P4EQ - Wah (Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah) 501
7.8.2.6.5 St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah) 502
7.8.2.6.6 St. Vintage Wah (Stereo Vintage/Custom Wah) 504
7.8.2.6.7 VOX Wah 505
7.8.2.6.8 St.Exciter / Enhncr (Stéréo Exciter / Enhancer) 506
7.8.2.6.9 Stereo Isolator 507
7.8.2.6.10 St. Random Filter (Filtre aléatoire stéréo) 508
7.8.2.6.11 St. MultiModeFilter (Filtre stéréo multi mode) 510
7.8.2.6.12 Talking modulator 511
7.8.2.6.13 2 Voice Resonator (Résonateur 2 voix) 513
7.8.2.6.14 VOX Treble Booster 515
7.8.2.6.15 Vocoder 515
7.8.2.7 Frequency : « FREQ » (A poursuivre) 517
7.8.2.8 Divers : « MISC » 517
7.8.2.9 Dynamic Modulation Sources: « DMS » 517
7.9 UTILISATION DES EFFETS KAOSS 518

7.9.1 PAGE « KAOSS » 518
7.9.2 ALLER À LA PAGE KAOSS 518
7.9.3 SÉLECTION DES PRESETS KAOSS 519
7.9.3.1 Choisir les préréglages KaOSS 519
7.9.3.2 Affectation d'un Preset « KAOSS » à l'un des boutons de Preset favoris 520
7.9.4 LISTE DES PRESETS KAOSS 520
7.9.4.1 Modes « Style Play » ET « Song Play » 520
7.9.4.2 Modes « Style Play » seulement 522
7.9.5 UTILISATION DES EFFETS KAOSS 522
7.9.5.1 Démarrage du flux de musique original 522
7.9.5.2 Utilisation du pad KAOSS 523
7.10 CONTRÔLEURS 525
7.10.1 CONTRÔLEURS DE LA FAÇADE AVANT 525
7.10.1.1 Programmation du joystick 525
7.10.1.2 Programmation de la vélocité et de l'aftertouch du clavier 526
7.10.1.3 Programmation du contrôleur de ruban 527
7.10.1.4 Programmation des curseurs assignables 527
7.10.1.5 Programmation des commutateurs assignables 530
7.10.1.5.1 Affectation d'une fonction aux commutateurs assignables 530
7.10.1.5.2 Fonctions assignables aux commutateurs assignables 530
7.10.1.5.3 Réglage des durées « Accelerando » / « Ritardando » 531
7.10.2 CONTRÔLEURS AU PIED 532
7.10.2.1 Programmation de la pédale Damper 532
7.10.2.2 Programmation de la pédale Switch / pédale assignable 533
7.10.2.2.1 Assigner une fonction à la pédale / footswitch 533
7.10.2.2.2 Fonctions assignables à un Footswitch 533
7.10.2.2.3 Fonctions assignables à une pédale d'expression 536
7.10.2.2.4 Affectation de la pédale d'expression aux sons 536
7.10.2.2.5 Réglage de durée de Glide 537
7.10.2.3 Calibrer la pédale et régler sa polarité 538
7.10.2.4 Programmation du multicommutateur EC5 538
7.11 « GLOBAL SETTINGS » & « PREFERENCES » (A TRADUIRE) 542
7.11.1 PERSONNALISER L'INTERFACE UTILISATEUR : PANNEAU & ECRAN 542
7.11.1.1 Choisir les accords et la langue du clavier alphanumérique 542
7.11.1.2 Éclairage du panneau de commande 542
7.11.1.3 Fermeture automatique des fenêtres Select 542
7.11.1.4 Changement de programme et indicateurs d'activité 543
7.11.2 SÉLECTION AUTOMATIQUE & VERROUILLAGE 543
7.11.2.1 Choix automatique des « styles » et les « Keyborard Sets » 543
7.11.2.2 Verrouillage des paramètres pour empêcher les modifications 544
7.11.2.3 Verrouillage des paramètres de réglage 544
7.11.2.4 Verrouillage des paramètres de contrôle 545
7.11.2.5 Verrouillage des paramètres de « style » 546
7.11.3 PRÉFÉRENCES SYSTÈME 548
7.11.3.1 Réglage de la date et de l'heure pour l'enregistrement du fichier 548
7.11.3.2 Mise hors tension automatique 548
7.11.4 « MASTER TRANSPOSE » & RÉGLAGE 549
7.11.4.1 Master tuning 549
7.11.4.2 « Master Transpose » 549
7.11.4.2.1 Transposer l'ensemble de l'instrument 549

7.11.4.2.2 « SongBook » & « Master Transpose » 549
7.11.4.2.3 Chansons MP3 et Master Transpose 550
7.11.4.2.4 Morceaux MIDI et Master Transpose 550
7.11.4.2.5 Quand Master Transpose est-il appliqué? 550
7.11.4.2.6 Transposition des morceaux et des notes MIDI IN 551
7.11.4.2.7 Master Transpose et échelle 551
7.11.4.2.8 Kits de batterie et Master Transpose 552
7.11.5 SCALE 553
7.11.5.1 Échelle principale 553
7.11.5.2 Sous-échelle 554
7.11.5.2.1 Choisir une sous-échelle pour les sons du clavier et / ou de l'accompagnement 554
7.11.5.2.2 Modification d'une sous-échelle pour chaque élément de style et son d'accompagnement 555
7.11.5.2.3 Choisir et éditer la sous-échelle Utilisateur 555
7.11.5.3 Modification d'une sous-échelle Quart de ton (préréglage d'échelle) 556
7.11.5.4 Retourner au « style » en jouant 558
7.12 CONNEXION DE PÉRIPHÉRIQUES MIDI (A RÉDIGER) 560
7.12.1 INTRODUCTION AU MIDI 560
7.12.2 CONNEXION PAR L'INTERFACE MIDI 563
7.12.3 CONNEXION PAR LE PORT USB DEVICE 563
7.12.4 « QUICK SETTINGS » EN UTILISANT LES PRESETS MIDI 564
7.12.5 SYNCHRONISER LE TEMPO AVEC UN INSTRUMENT EXTERNE 565
7.12.6 MIDI DATA ROUTIN, PROCESSING & TRANSPOSITION 566
7.12.7 PROGRAMMER LES CANAUX MIDI 566
7.12.8 CONNECTER UN ORDINATEUR 568
7.12.9 MESSAGES « CONTROL CHANGE » 569
7.12.10 PILOTER L'ARRANGEUR ET LE « PLAYER » PAR MIDI 569
7.12.10.1.1 Contrôler l'arrangeur et les joueurs via MIDI 569
7.12.10.1.2 Sélection des éléments de « style » 570
7.12.10.1.3 Sélection des commandes « Style » et « Player » 570
7.12.10.1.4 Sélection des « Keyboard Sets » (à partir d'une entrée « Style » ou « SongBook ») 570
7.13 GESTION DE FICHIERS (A TRADUIRE) 571
7.13.1 GESTION DES FICHIERS DANS LA MÉMOIRE INTERNE 571
7.13.1.1 Copier, renommer et effacer 571
7.13.1.2 « Direct Styles », « Keyboard Sets » & « SongBook » 572
7.13.1.2.1 Sélectionner le dossier « Direct » 572
7.13.1.2.2 Désélectionner le « dossier Direct » 573
7.13.1.2.3 Créer « Direct Keyboard Set » et « Banque de Style » 573
7.13.1.2.4 Créer le « Direct SongBook » 573
7.13.1.2.5 Utilisation des ensembles et des styles de clavier direct 573
7.13.1.2.6 Utilisation du « SongBook direct » 574
7.13.1.3 Renommer les banques « Favorite », « User », « Direct » 574
7.13.2 GESTION DES FICHIERS 575
7.13.2.1 Vue d'ensemble de la gestion de fichiers 575
7.13.2.2 Charger les ressources musicales et les « Settings » 577
7.13.2.3 Sauvegarder les ressources musicales et les « Settings » 580
7.13.2.4 Copier les fichiers et dossiers 582
7.13.2.5 Effacer les fichiers et dossiers 583
7.13.2.6 Sélectionner plusieurs éléments à la fois 584
7.13.2.7 Exportation de « Playlist » 585

7.13.3 GESTION DES MÉDIAS 587
7.13.3.1 Formater les périphériques de stockage 587
7.13.3.2 Sauvegarder et restaurer les ressources musicales 588
7.13.3.3 Connecter un des disques internes à un ordinateur 589
7.13.3.4 Organisation des périphériques de stockage 590
7.13.3.5 Modifier les préférences d'affichage des « Medias » 592
7.13.3.6 Protection des périphériques de stockage et des fichiers 592
7.13.3.7 Précautions pour les périphériques 593
7.14 ANNEXES DU MANUEL DE L'UTILISATEUR 595
7.14.1 RESSOURCES MUSICALES 595
7.14.1.1 Styles 595
7.14.1.1.1 Pa4X ORIENTAL 602
7.14.1.2 Keyboard Set Library 604
7.14.1.2.1 Pa4X ORIENTAL 610
7.14.1.3 Sounds 614
7.14.1.3.1 Pa4X ORIENTAL 637
7.14.1.4 DNC Sounds and controls 639
7.14.1.5 Drum Kits 643
7.14.1.5.1 Pa4X ORIENTAL 644
7.14.1.6 Multisamples 645
7.14.1.7 Drum Samples 656
7.14.1.8 Pads 678
7.14.1.8.1 Pa4X ORIENTAL 681
7.14.2 ACCORDS RECONNUS 683
7.14.3 CONNEXION D'UN ÉCRAN EXTERNE (A TRADUIRE) 685
7.14.4 INSTALLATION DES ÉQUIPEMENTS OPTIONNELS 687
7.14.4.1 Installer le système de haut-parleurs « PaAS » 687
7.14.4.1.1 Assembler la barre d'amplification 687
7.14.4.1.2 Allumer et éteindre les haut-parleurs intégrés 690
7.14.4.1.3 Contrôler le volume de sortie des haut-parleurs intégrés 690
7.14.4.2 Assembler le Stand Korg dédié au PA4x (Cf. § 6.1.1 ci-dessus) 691
7.14.4.3 Remplacement de la batterie de sauvegarde d'horloge (Cf. § 6.1.2 ci-dessus) 691
7.14.4.4 Installer une carte mémoire micro SD (Cf. § 6.1.3 ci-dessus) 691
7.14.4.5 Installer un disque interne additionnel 691
7.14.5 RACCOURCIS 694
7.14.6 DÉPANNAGE 695
7.14.7 SPÉCIFICATIONS 697

8 LOGICIELS 702

8.1 « PA4X/SONGBOOK EDITOR » PAR KORG (GRATUIT) 702
8.1.1 INSTALLATION DU LOGICIEL 703
8.1.2 SUPPORTS AMOVIBLES 704
8.1.3 CRÉATION ET ÉDITION DU « SONGBOOK » SUR L'INSTRUMENT 704
8.1.3.1 Création des entrées « SongBook » basées sur le « style » 704
8.1.3.2 Création des entrées « MID / KAR » et « MP3 » 705
8.1.3.3 Sauvegarder le « SongBook » dans la mémoire interne 705
8.1.3.4 Exporter les noms de « style » d'usine personnalisés 705
8.1.3.5 A partir de maintenant, ne modifiez rien sur l'instrument! 705

8.1.4 CONNEXION DES PÉRIPHÉRIQUES ET EXÉCUTION DE « SONGBOOK EDITOR » 706
8.1.5 LANCEMENT DE « SONGBOOK EDITOR » 707
8.1.6 CHOISIR LA CIBLE 707
8.1.7 OUVERTURE DU « SONGBOOK » AVEC « SONGBOOK EDITOR » 708
8.1.7.1 Ouverture du « SongBook » 709
8.1.7.2 Parcourir les entrées « SongBook » dans le panneau « Book » 709
8.1.7.3 Personnaliser la vue « list » 709
8.1.7.3.1 Afficher / masquer des colonnes 709
8.1.7.3.2 Redimensionner les colonnes 709
8.1.7.3.3 Changer l'ordre de tri 710
8.1.7.4 Changer les polices et les couleurs 710
8.1.7.5 Filtrage des entrées affichées dans le panneau Livre 711
8.1.8 CRÉER UN NOUVEAU « SONGBOOK » DANS « SONGBOOK EDITOR » 712
8.1.9 CRÉER DE NOUVELLES « ENTRÉES SONGBOOK » 712
8.1.9.1 Créer une nouvelle « entrée SongBook » 712
8.1.9.2 Lier les ressources 713
8.1.9.3 Liaison de ressources à partir d'un périphérique de stockage USB 713
8.1.10 IMPORTATION DE DONNÉES DANS LES « ENTRÉES SONGBOOK » 714
8.1.10.1 Importation de fichiers « MID / KAR » et/ou « MP3 » 714
8.1.10.2 Préparer les données 714
8.1.10.3 Importer les fichiers 715
8.1.10.4 Editer les entrées 715
8.1.11 EDITION DE BASE 716
8.1.11.1 Accéder à l'édition 716
8.1.11.1.1 Modification des paramètres 716
8.1.11.1.2 Modifier plusieurs entrées 717
8.1.11.2 Modifier les paramètres 717
8.1.11.2.1 Modification de chaînes de texte 717
8.1.11.2.2 Choisir les paramètres dans un menu contextuel 717
8.1.11.2.3 Menus contextuels mis à jour automatiquement 718
8.1.11.2.4 Couper, copier et coller les entrées 718
8.1.11.2.5 Supprimer des entrées 718
8.1.11.2.6 Sélection de toutes les entrées 718
8.1.12 EDITION DES ENTRÉES SONGBOOK 719
8.1.12.1 Edition d'entrées à base de « style » 719
8.1.12.2 Modification des entrées à partir de fichier « MID / KAR » 721
8.1.12.3 Edition d'entrées à base de fichier « MP3 » 722
8.1.12.4 Copier les « Keyboard Sets / STS » à partir d'autres entrées 723
8.1.13 « CUSTOM/SET LISTS » 724
8.1.13.1 Créer une nouvelle « Custom/Set List » 724
8.1.13.2 Ajouter des entrées à la « Custom/Set List » 724
8.1.13.3 Voir le contenu d'une « Custom/Set List » 725
8.1.13.4 Modifier les entrées 725
8.1.13.5 Déplacer les entrées vers le haut / bas 725
8.1.13.6 Suppression d'une « Custom/Set List » 725
8.1.14 STYLE DE REMAPPING ET « PADS » 726
8.1.14.1 La table de remappage 726
8.1.14.2 Remappage 727
8.1.14.2.1 Remapper les « styles » 728
8.1.14.2.2 Remappez les « Pads » 730

8.1.14.3 Remappez les entrées 730
8.1.15 SAUVEGARDER LE « SONGBOOK » ET LE RECHARGER SUR L'INSTRUMENT 731
8.1.15.1 Sauvegarder le « SongBook » édité 731
8.1.15.2 Quitter « SongBook Editor » 731
8.1.15.3 Déconnexion de l'instrument du PC 731
8.1.15.4 Charger sur l'instrument le « SongBook édité » 731
8.1.16 OPÉRATIONS FRÉQUENTES 732
8.1.16.1 Modification de la référence à une « banque de styles » 732
8.1.16.2 Changer la référence aux « styles individuels » 733
8.1.16.2.1 Créer un nouveau « SET » contenant le « SongBook » avec les anciens noms de « Style » 734
8.1.16.2.2 Ouvrez le SongBook à partir du PC 734
8.1.16.2.3 Préparer les « Custom/Set Lists » 734
8.1.16.2.4 Créez un nouveau « SET » contenant le « SongBook » avec les nouveaux noms de « Style » 735
8.1.16.2.5 Ouvrir le « SongBook » à partir du PC 735
8.1.16.2.6 Editez les entrées de « SongBook » 735
8.1.16.3 Changer le périphérique et le chemin d'accès à vos fichiers texte « MID / KAR », « MP3 » et « Lyrics » 736
8.1.16.4 Fusionner des entrées de deux livres de chansons 737
8.1.16.5 Exporter une liste d'entrées 737
8.1.17 ANNEXES 739
8.1.17.1 Raccourcis clavier 739
8.1.17.2 Historique des versions 739
8.2 « KORG PA MANAGER » PAR KORG (£125) 741
8.3 APPLICATIONS IOS (CF. § ERREUR ! SOURCE DU RENVOI INTROUVABLE.) 743

9 RESSOURCES INTERNET 744

9.1 SOUNDS, STYLES, REGISTRATIONS, KEYBOARD SETS, 744
9.1.1 STYLES ET LIBRAIRIES DE STYLES SUPPLÉMENTAIRES PAR KORG 744
9.1.2 « PAX MAGIC » KEYBOARD SET REGISTRATION PAR BEE SOFTWARE (£30 PIÈCE) 744
9.1.3 « PASTYLES » SOUNDS PAR WAVES ART 745
9.1.4 DYNMAIX AUDIO 747
9.1 TRUCS & TUTORIELS 750
9.1.1 UTILISER LES « SET LISTS » POUR SIMULER LES « REGISTRATIONS » DE YAMAHA TYROS-GENOS 750
9.2 TUTORIELS VIDÉO 751

Retour au début