KORG®

Music Workstation

T1
T2
T3

Guide d'utilisation

AI Synthesis System

Nous vous remercions de l'achat du poste de travail total T1/T2/T3 de Korg. Afin d'obtenir un rendement optimal et une fiabilité durable de votre instrument, veuillez prendre la peine de lire attentivement ce manuel.

PRECAUTIONS

■ENVIRONNEMENT

Evitez l'utilisation de cet appareil dans un endroit où il serait exposé à:

- La lumière solaire directe
- Des températures élevées ou de l'humidité
- De la poussière ou du sable
- Des vibrations excessives

De plus, l'utilisation de cet appareil dans les conditions suivantes entraînerait un mauvais fonctionnement et la production de bruit:

- Voisinage immédiat d'un tube fluorescent ou d'un tube cathodique (TV, etc.)

■ALIMENTATION

Ne branchez cet appareil sur une prise secteur que si le voltage correspond au voltage préconisé. Si vous devez utiliser cet appareil dans une région où le voltage est différent, consultez votre revendeur Korg qui vous aidera à choisir le transformateur adéquat.

Ne branchez pas cet appareil sur une prise secteur qui alimente un appareil à forte consommation ou un appareil qui produit des parasites (moteur, contrôleur d'enseigne lumineuse, etc.)

■INTERFERENCES AVEC D'AUTRES APPAREILS

Cet appareil contient des circuits numériques qui risquent de perturber la réception de téléviseurs et radios placés dans un voisinage immédiat. En cas de problèmes d'interférences, éloignez les appareils l'un de l'autre.

■MANIPULEZ AVEC DOUCEUR

Bien que la construction de cet appareil réponde aux normes sévères de Korg, l'application d'une force excessive sur ses touches et boutons pourraient causer leur endommagement.

■LECTEUR DE DISQUETTES

Cette unité contient un lecteur de disquette de 3,5". Lorsqu'une disquette est insérée dans le lecteur, ne pas mettre l'appareil sous ou hors tension et ne pas le soumettre à des chocs ou vibrations. Faute d'observer ces précautions, la disquette pourrait être endommagée.

■NETTOYAGE

Utilisez un chiffon doux et sec pour le nettoyage extérieur.

Evitez les produits de nettoyage, les solvants et les cires.

■MANUEL D'UTILISATION

Le T1/T2/T3 est un appareil musical numérique complexe qui possède de nombreuses fonctions. Nous vous conseillons donc de garder soigneusement ce manuel à portée de la main pour pouvoir vous y référer à tout moment.

COMMENT UTILISER CE MANUEL

(1)Commencez par lire la section consacrée aux "opérations de base" tout en expérimentant sur le T1/T2/T3. Cela vous permettra de mieux comprendre les principes de fonctionnement du T1/T2/T3. Suivez les explications pour apprendre la fonction de chaque touche et affichage.

(2)Ensuite, parcourez la section "Références". Cela vous donnera une idée des possibilités du T1/T2/T3 et attirera votre attention sur les points importants à retenir.

(3)Enfin, si nécessaire, reportez-vous aux explications concernant les différentes fonctions que vous souhaitez utiliser.

LA PILE DE MEMOIRE

Le T1/T2/T3 contient une pile qui maintient différents réglages en mémoire, même lorsque l'alimentation est coupée.

Lorsque le message "Battery Low" apparaît sur l'affichage, veuillez contacter le centre de service le plus proche et faire remplacer la pile.

ATTENTION!

- Lorsque le témoin de fonctionnement situé dans le coin inférieur gauche du lecteur de disquette est allumé, ne retirez pas la disquette et ne mettez pas l'appareil hors tension. (Faute de respecter cette précaution, vous pourriez endommager la disquette ou le lecteur.)
- Après avoir mis l'unité principale sous tension, assurez-vous de charger toutes les données de disque (voir page 8.)
- Lorsque le T1 est mis sous tension, la RAM PCM est vide. Assurez-vous par conséquent de charger les données PCM auxiliaires pour Piano 2 16' des données pré-chargées-PROGRAM N°B01.
  (Voir page 123 dans le guide de référence). Il n'est cependant pas nécessaire de charger avec T2 ou T3 puisqu'ils utilisent la ROM PCM multisons.

TABLE DES MATIERES

Panneau avant 4
Panneau arrière 5
Connexions 6
Jouer une combinaison 7
Jouer un programme 7
Ecouter les morceaux de démonstration 8
Fonctions des touches et curseurs. 9
La mémoire du T1/T2/T3 12
Disquettes et lecteur 15
Réglages MIDI 18
L'organisation interne du T1/T2/T3 20
Comment créer vos propres sons 21

PROCEDURE DE CREATION DE SON 23
Faire une copie de réserve des réglages préalablement chargés 23
Créer un programme 25
Créer une combinaison 42

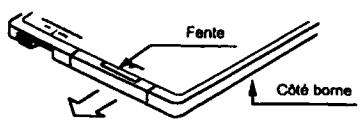
PRINCIPES D'UTILISATION DU SEQUENCEUR 57
Procédure pour créer un morceau 57
Enregistrement avec le séquenceur 59
Créer un morceau 61
Procédure de formatage et de sauvegarde 76
Chargement de données 77
Diagramme des fonctions d'édition 78
Mode Séquenceur 79

CARTE A MEMOIRE RAM

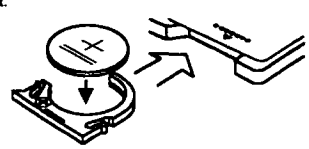
◆ La carte RAM nécessite le courant d'une pile pour protéger le contenu de la mémoire. Une pile au lithium (type CR 2016) devrait être placée dans la carte avant l'utilisation.

1.Installation de la pile

Retourner la carte (vers le côté sans la borne) Vous trouverez une fente dans le logement de pile.



Introduisez la pile au lithium dans le logement avec le côté "+" orienté vers le haut.



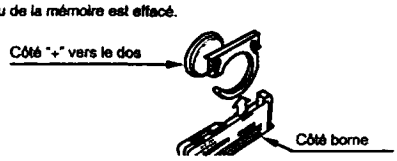
2.Bouton de protection de mémoire

Aucune donneé ne peut être écrite en mémoire quand le bouton est réglé sur "ON". Pour conserver les données, ce bouton doit être placé sur "ON", excepté lors de l'entrée de données en mémoire.

3.Remplacement de la pile au lithium

Le courant de la pile est utilisé pour protéger les données en mémoire. La pile devrait être remplacée une fois par an. (Cependant, la durée de la pile est plus courte si elle est conservée à des températures supérieures à 40°C.)

Utilisez toujours une pile au lithium du type CR 2016. Lors du remplacement de la pile, conservez la carte dans l'appareil avec l'appareil sous tension. Ceci protège le contenu de la mémoire. Si la carte est sortie de l'appareil avant le remplacement de la pile, le contenu de la mémoire est effacé.

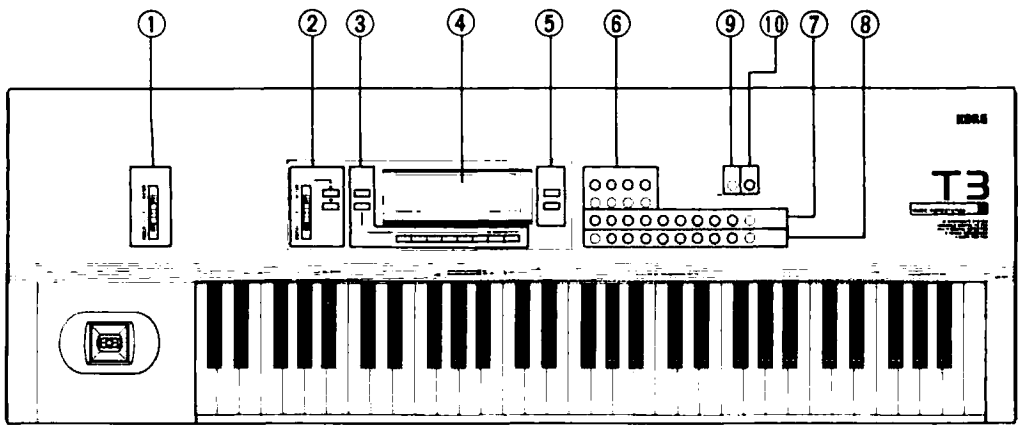


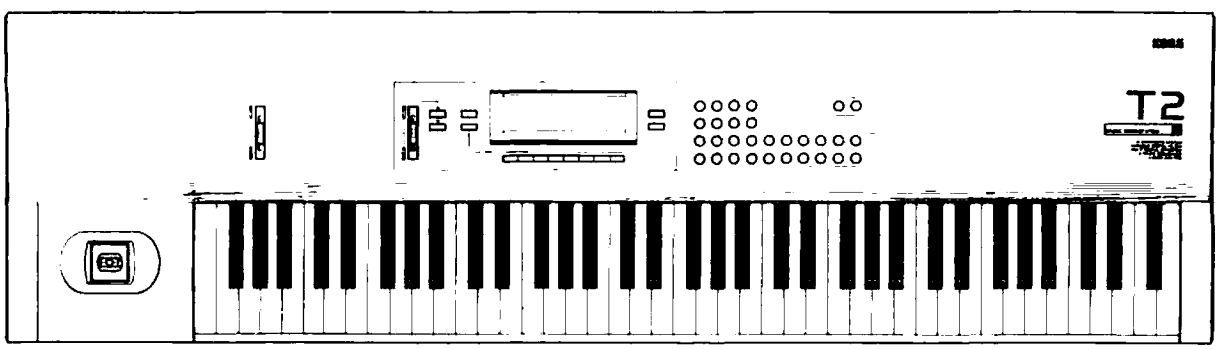
PANNEAU AVANT

Pour la fonction de chaque touche et curseur, voyez page 9 .

① **Curseur MASTER VOLUME**
② **Curseur VALUE, touches △/▽**
③ **Touches CURSOR POSITION, touches UP/ DOWN**
④ **Affichage**
⑤ **Touches PAGE+/-**
⑥ **Touches de sélection de mode**
COMBI = Mode Combinaison
PROG A = Mode Programme (A)
PROG B = Mode Programme (B)
SEQ = Mode Séquenceur
EDIT COMBI = Mode d'édition de combinaison
EDIT PROG = Mode d'édition de programme
GLOBAL = Mode Global
DISK = Mode disquette

⑦ **Touches BANK/PAGE (0 — 9)**
⑧ **Touches NUMBER (0 — 9)**
Touches EDIT FUNCTION
FINE / MARK / JUMP / MENU
UNDO / COMPARE / WRITE
⑨ **Touche REC**
⑩ **Touche START/STOP**





PANNEAU ARRIERE

① **Fente PCM DATA**
Une carte contenant des données PCM (multi-sons) peut être insérée dans cette fente. Les cartes contenant des données de voix et de séquence doivent être insérées dans la fente PROG/SEQ DATA et non dans celle-ci.

② **Fente PROG/SEQ DATA**
Une carte contenant (ou sur laquelle vous stockez) des données de voix et de séquence peut être insérée dans cette fente. Les cartes de données PCM (multison) doivent être insérées dans la fente PCM DATA et non dans celle-ci.

③ **Prise MIDI TRHU**

④ **Prise MIDI OUT B**

⑤ **Prise MIDI OUT A**

⑥ **Prise MIDI IN**

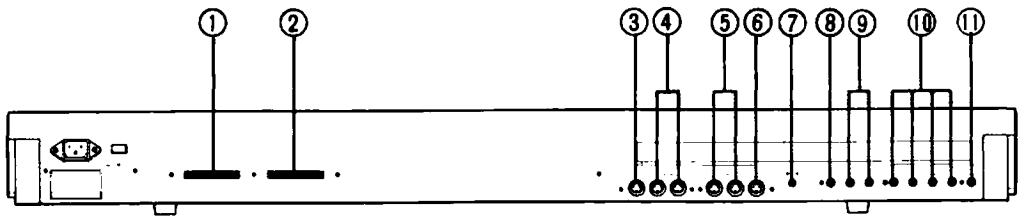
⑦ **Commande LCD CONTRAST**
Cette commande sert à ajuster la luminosité de l'affichage du panneau avant. L'affichage devient plus foncé lorsqu'on la tourne vers la droite et plus clair lorsqu'on la tourne vers la gauche.

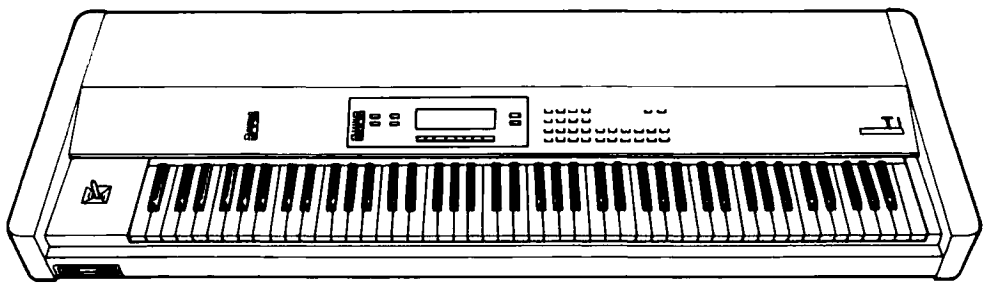
⑧ **Prise DAMPER**
Un commutateur au pied peut être connecté à cette prise et utilisé comme pédale d'étouffement.

⑨ **Prises ASS. PEDAL/SW (1, 2)**
Des pédales ou commutateurs au pied peuvent être connectés à ces prises. Ils auront la fonction qui leur est assignée en mode Global.

⑩ **Prises OUTPUT (1/L, 2/R, 3, 4)**
Ces prises sont les sorties audio du T1/T2/T3. La sortie de chaque prise est déterminée par différents paramètres.

⑪ **Prise PHONES**
Une paire d'écouteurs peut être branchée à cette prise peut écouter le son des prises OUTPUT 1/L et 2/R.





CONNEXIONS

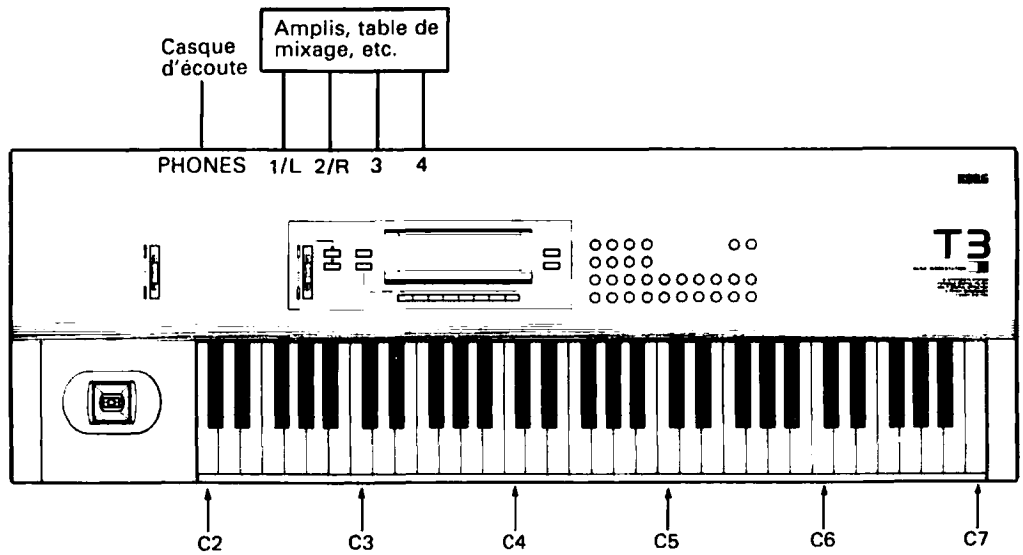
(1)Tout d'abord, assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation du T1/T2/T3 (panneau arrière est sur la position OFF. Assurez-vous également que tous les appareils connectés (amplificateurs, tables de mixage, etc.) soient hors tension. Mettez les commandes de volume de tous les appareils sur la position minimum.

(2)Insérez le câble d'alimentation fourni dans la prise correspondante, sur le panneau arrière et insérez la fiche à l'autre extrémité dans une prise de courant.

(3)Mettez le T1/T2/T3 sous tension.

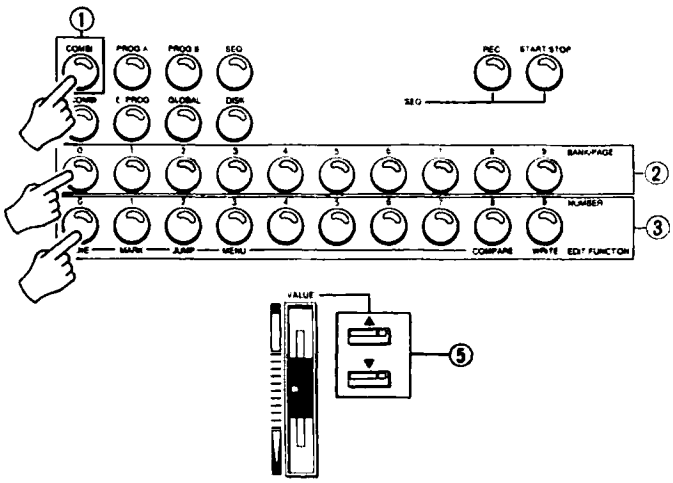
(4)Mettez tous les autres appareils connectés sous tension et augmentez progressivement le volume de vos autres appareils jusqu'à un niveau approprié.

* Pour les systèmes composés de plusieurs instruments, voyez page 18.



- La plage du clavier T1 va de A0 à C8 lorsque la fonction Key Transpose n'est pas utilisée. (Si la fonction Key Transpose est utilisée, cette plage couvre les 7 octaves et 4 notes entre A-1 et C9.)
- La plage du clavier T2 va de E1 à G7 lorsque la fonction Key Transpose n'est pas utilisée. (Si la fonction Key Transpose est utilisée, cette plage couvre les 6 octaves et 4 notes entre E0 et G8.)
- La plage du clavier T3 va de C2 à C7 lorsque la fonction Key Transpose n'est pas utilisée. (Si la fonction Key Transpose est utilisée, cette plage couvre les 5 octaves et 4 notes entre C1 et C8.)
- Toutes les notes entre C-1 et G9 (numéros de note 0 — 127) sont reçues par MIDI IN. (Tous les programmes ne sont cependant pas nécessairement capables de produire toutes ces notes.)

JOUER UNE COMBINAISON (UNE COMBINAISON DE PLUSIEURS SONS)



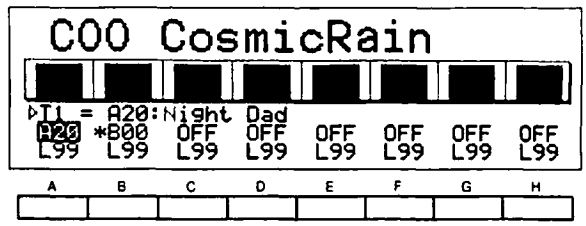
(1)Appuyez sur la touche de sélection de mode COMBI. (Mode Combinaison).

(2)Utilisez les touches BANK/PAGE pour sélectionner le chiffre des dizaines du numéro de combinaison.

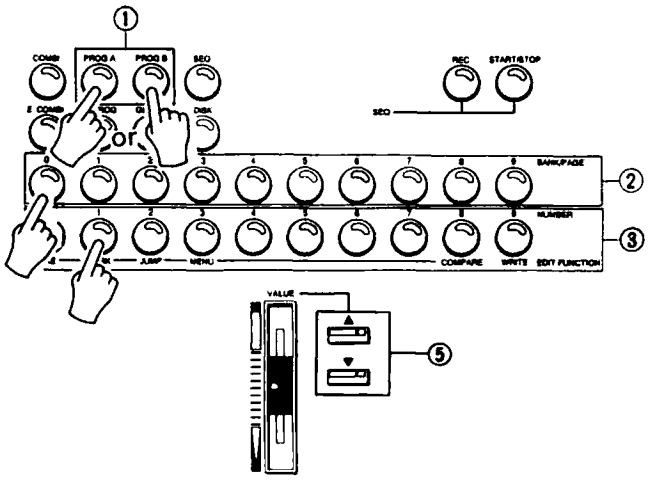
(3)Utilisez les touches NUMBER pour sélectionner le chiffre des unités du numéro de combinaison.

(4) Jouez sur le clavier pour entendre la combinaison sélectionnée.

(5)En plus des touches BANK/PAGE et NUMBER, vous pouvez également utiliser les touches △/▽ situées à gauche de l'affichage pour parcourir une par une les différentes combinaisons.



JOUER UN PROGRAMME (UN SON UNIQUE)



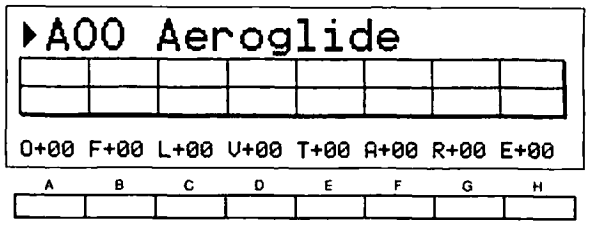
(1)Appuyez sur la touche de sélection de mode PROG A ou PROG B. (Mode Programme)

(2)Utilisez les touches BANK/PAGE pour sélectionner le chiffre des dizaines du numéro de programme.

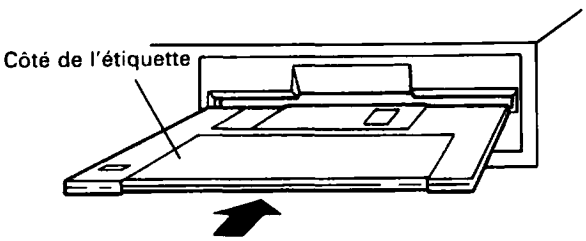
(3)Utilisez les touches NUMBER pour sélectionner le chiffre des unités du numéro de programme.

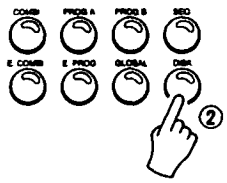
(4)Jouez sur le clavier pour écouter le programme sélectionné.

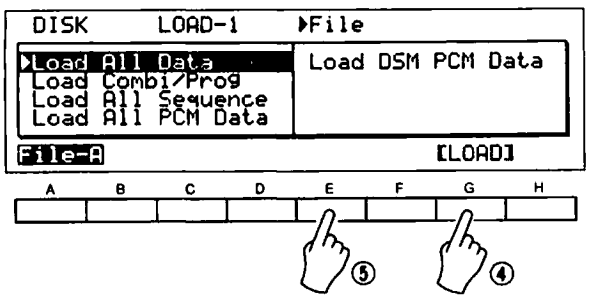
(5)En plus des touches BANK/PAGE et NUMBER, vous pouvez également utiliser les touches △/▽ situées à gauche de l'affichage pour parcourir un par un les différents programmes.

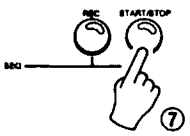


ECOUTER LES MORCEAUX DE DEMONSTRATION









Une disquette contenant des données de démonstration est fournie avec le T1/T2/T3. Voici comment faire pour entendre les morceaux de démonstration.

(1)Insérez la disquette contenant les données pré-programmées dans le lecteur. (Enfoncez bien la disquette dans la fente jusqu'à ce que vous entendiez une déclic.)

(2)Appuyez sur la touche de sélection de mode DISK. Dans cet exemple, nous allons charger toutes les données de séquence / globale / de combinaison / de programme dans le T1/T2/T3. Assurez-vous que "Load All Data" soit affiché en couleurs inversées. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur la touche UP pour sélectionner "Load All Data".

(3)Appuyez sur la touche CURSOR POSITION [A]. Assurez-vous que la section "FILE___", dans la marge, indique A. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur la touche ▽ pour faire apparaître A.

(4)Appuyez sur la touche CURSOR POSITION [G].

(5)L'affichage vous demande [YES][NO], aussi appuyez sur la touche [E] en dessous de YES.

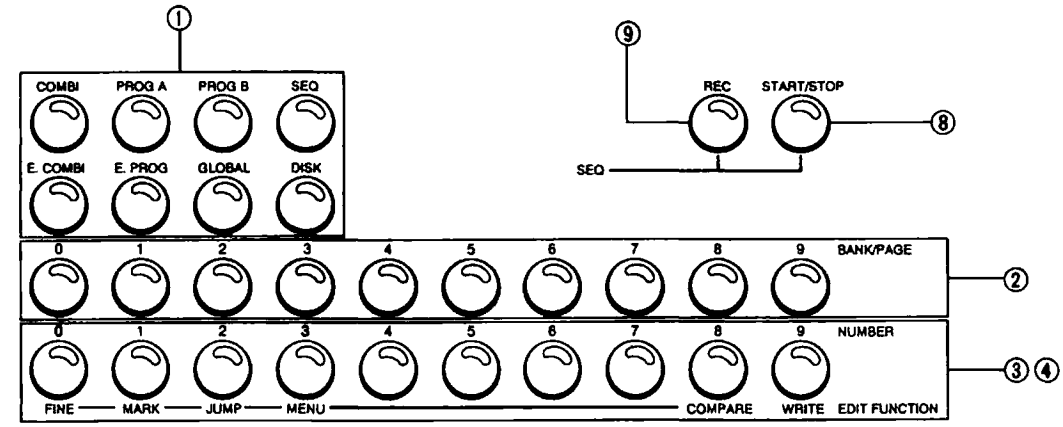
(6)L'affichage indique "Complete". Remarque : Si l'appareil est mis hors tension à cet instant, les données de séquence en mémoire seront perdues.

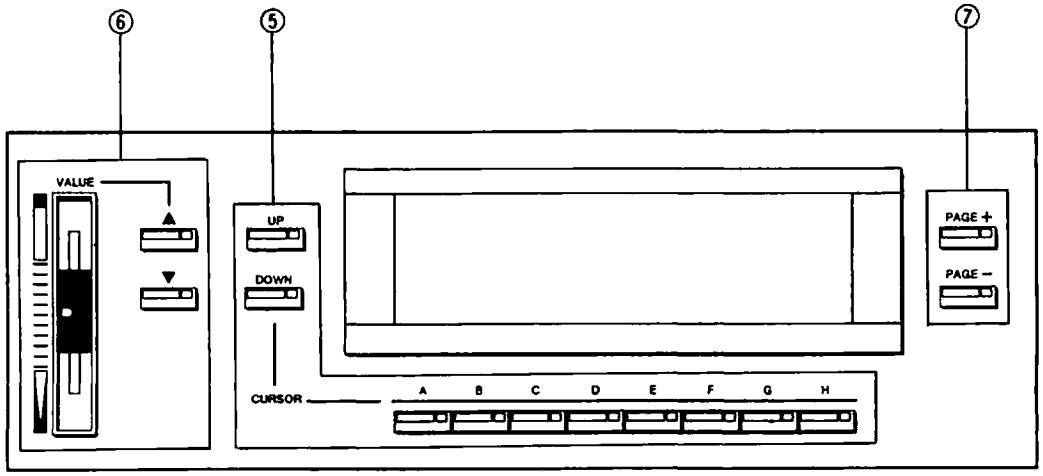
(7)Appuyez sur la touche START/STOP pour entendre les morceaux de démonstration.

Remarque :

Lorsque vous chargez toutes les données, les données de programme / combinaison que vous avez créées précédemment sont effacées si elles n'ont été sauvegardées sur disquette. Sauvegardez-les au préalable dans un fichier différent.

FONCTIONS DES TOUCHES ET CURSEURS





① Touches de sélection de mode

Les témoins s'allument pour indiquer le mode sélectionné.

② Touches BANK/PAGE

- En mode Combinaison (COMBI) et en mode Programme (PROG A / PROG B), ces touches spécifient le chiffre des dizaines du numéro de programme ou de combinaison.
- Dans les autres modes (SEQ / E.COMBI / E.PROG / GLOBAL / DISK), elles sont utilisées pour spécifier les pages d'affichage.

• Les combinaisons et les programmes changent lorsque vous spécifiez le chiffre des unités. (Si vous appuyez sur une touche BANK puis appuyez sur une touche autre qu'une touche NUMBER, la sélection de la banque sera annulée.)

③ Touches NUMBER

(effectives en COMBI / PROG A / PROG B)

Utilisez ces touches pour spécifier le chiffre des unités d'un numéro de programme ou de combinaison. (Si vous souhaitez changer uniquement le chiffre des unités, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur une touche BANK/PAGE.)

• En dehors des modes Combinaison et Programme, les touches NUMBER font fonction de touches d'édition. Pour davantage de détails, voyez la rubrique suivante.

④ Touches EDIT FUNCTION (effectives en SEQ / E.COMBI / E. PROG / GLOBAL / DISK)

• **Touche FINE** : Cette touche réduit la plage de la commande linéaire VALUE, ce qui vous permet d'effectuer plus aisément des réglages fins. Appuyez à nouveau sur FINE pour rétablir la plage normale de

la commande linéaire VALUE. Lorsque FINE est ON, un [F] apparaît dans le coin supérieur droit de l'affichage.

- **Touche MARK** : Lorsque cette touche est pressée, le paramètre en cour d'édition (page et position du curseur) est marqué et même si vous passez à un autre paramètre, une simple pression sur JUMP vous ramènera au paramètre marqué.

- **Touche JUMP** : Appuyez sur cette touche pour passer à la page et à la position du curseur où vous avez appuyé sur la touche MARK. Si vous appuyez sur JUMP alors que le curseur se trouve déjà sur la position marquée, vous serez ramené à la page et à la position du curseur où vous avez appuyé sur JUMP pour la dernière fois.

  Lorsque vous souhaitez éditer alternativement deux paramètres, marquez le paramètre que vous êtes en train d'éditer puis, plus tard, lorsque vous éditez un autre paramètre, vous pouvez appuyer sur JUMP pour revenir au paramètre précédemment édité. A chaque pression sur la touche JUMP, vous passerez d'un paramètre à l'autre.

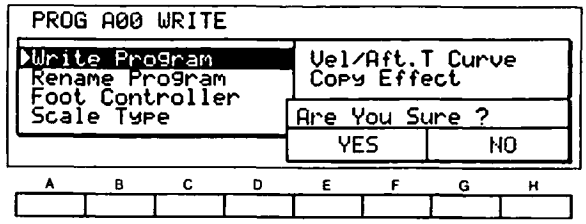
- **Touche MENU** : Cette touche affiche la liste des titres de page dans chaque mode. Pour sélectionner une page, appuyez sur la touche BANK/PAGE.

- **Touche COMPARE (effective en E.COMI / E. PROG / SEQ)** : En mode d'édition de combinaison et en mode d'édition de programme, une pression sur cette touche rétablit les données de programme ou de combinaison avant édition. Une seconde pression sur COMPARE vous ramène au point où vous en étiez dans votre édition. Vous pouvez ainsi comparer à tout moment le résultat de votre travail avec les données antérieures.

  - Lorsque les données antérieures sont rétablies via la touche COMPARE, un [C] est indiqué dans le coin supérieur droit de l'affichage.
  - En mode Séquenceur, une pression sur la touche COMPARE annule l'édition précédente (c'est-à-dire vous ramène au point où vous vous trouviez avant de commencer à éditer).

    Ceci vous permet de restaurer des données que vous avez remplacées par erreur. (Ceci n'est possible qu'avant de passer à l'opération d'édition suivante.) La fonction Compare a une plage limitée. Nous vous recommandons donc de sauvegarder vos données importantes sur disquette avant de les éditer.

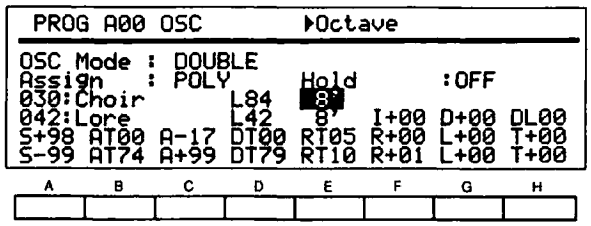
- **Touche WRITE (effective en E.COMBI / E. PROG / SEQ)** :
  - En mode d'édition de combinaison et en mode d'édition de programme, une pression sur cette touche écrit les données éditées sous le même numéro de programme ou de combinaison de la mémoire interne. (Vous pouvez également utiliser la page P7-1 WRITE du mode E.COMBI/E. PROG.) Lorsque vous appuyez sur WRITE, l'affichage indique ceci :



  Appuyez sur YES ([E], [F]) pour exécuter l'écriture ou appuyez sur NO ([G], [H]) pour annuler.
  - Lorsque vous appuyez sur la touche WRITE en mode Séquenceur, à la page P0 REC PLAY, les réglages de volume/tempo du programme actuellement sélectionné sont stockés en tant que paramètres de morceau. (Pour davantage de détails, voyez la page 78, dans la section Référence.)

⑤ Touches CURSOR POSITION, touches UP/DOWN

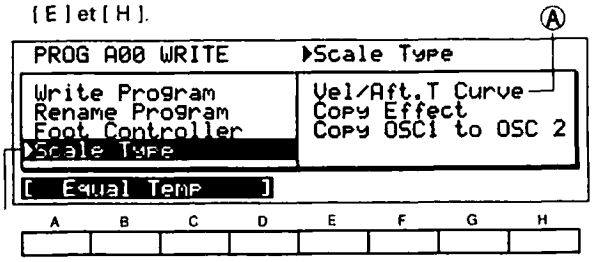
Utilisez ces touches pour sélectionner le paramètre à éditer.



Lorsque l'affichage est comme ci-dessus, utilisez les touches UP/DOWN pour sélectionner la rangée du paramètre, puis appuyez sur une des touches [A] à [H] pour sélectionner le paramètre affiché au dessus de la touche.

- Lorsque le curseur se trouve sur la ligne supérieure, une pression sur la touche UP le fait passer à la ligne inférieure. Lorsque le curseur se trouve sur la ligne inférieure, une pression sur la touche DOWN le fait passer à la ligne supérieure.

Lorsque le curseur (la zone en couleurs inversées) est sur une ligne dont la partie droite est vierge, le curseur ne bouge pas lorsque vous appuyez sur une touche entre [E] et [H].



(A) Lorsque le curseur se trouve dans le coin supérieur droit, une pression sur la touche UP sélectionne la fonction du coin inférieur gauche.

(B) Lorsque le curseur se trouve dans le coin inférieur gauche, une pression sur la touche DOWN sélectionne la fonction du coin supérieur droit.

Lorsque l'affichage est comme illustré, utilisez les touches UP/DOWN pour sélectionner la fonction et appuyez sur [A] — [H] pour sélectionner le paramètre à éditer. Une pression sur une touche située sous une fonction marquée par un [ ] ou [ ] exécutera cette fonction.

⑥ Commande linéaire VALUE, touches △/▽

- Utilisez cette commande linéaire et ces deux touches pour modifier la valeur du paramètre sur lequel le curseur se trouve. Utilisez la commande linéaire pour régler la valeur approximativement et utilisez les touches △/▽ pour ajuster le réglage plus finement.
- Lorsque le curseur se trouve à la première ligne en mode Combinaison (COMBI) ou Programme (PROG), un ▶ est affiché à gauche du numéro de combinaison ou de programme et vous pouvez utiliser les touches △/▽ pour sélectionner les combinaisons ou programmes. (La commande linéaire VALUE ne peut être utilisée de cette manière.)

⑦ Touches PAGE +/-

Les fonctions du T1/T2/T3 sont organisées en pages d'affichage.

Ces touches permettent de passer à la page suivante (PAGE +) ou précédente (PAGE -).

8 Touche START/STOP

Cette touche permet de faire démarrer et d'arrêter le séquenceur. Lorsque cette touche est pressée dans n'importe quel autre mode que le mode Séquenceur, vous passez en mode Séquenceur et la reproduction est lancée. Pendant la reproduction, le témoin rouge s'allume sur le premier temps et le témoin vert s'allume sur les autres temps.

⑨ Touche REC

Cette touche est utilisée pour enregistrer en mode Séquenceur. Lorsque vous appuyez sur START/STOP alors que la touche REC est allumée, l'enregistrement commence. Si vous appuyez à nouveau sur REC sans appuyer sur START/STOP, l'enregistrement est annulé. (La touche s'allume pour indiquer que l'enregistrement est en cours.)

LA MEMOIRE DU T1/T2/T3

Comment est organisé une disquette (ou fichier de la disquette)

Il y a deux formats pour les disquettes du T1/T2/T3.

Disquette de programmes/séquences	100 combinaisons 200 programmes 1 jeu de paramètres globaux	x 4 fichiers	
	20 morceaux 200 motifs (à concurrence de 50000 pas en tout)		
	1 bloc de données MIDI (à concurrence de 64Koctets)		
Disquette PCM	100 combinaisons 200 programmes 1 jeu de paramètres globaux	x 1 fichier	Données PCM (512 Kmots x 1 fichier)
	20 morceaux 200 motifs (à concurrence de 50000 pas en tout)		
	1 bloc de données MIDI (à concurrence de 64 Koctets)		

* Pour le T2/T3, une RAM vendue séparément est nécessaire pour pouvoir utiliser des disquettes PCM.

Cartes de données de programmes

La fente pour cartes PROG DATA du T1/T2/T3 vous permet de charger et de sauvegarder des données de programme pour le M1/M1R.

Il n'est pas possible de stocker la totalité des paramètres du T1/T2/T3 sur une carte RAM. A moins que vous ne souhaitiez créer une carte RAM pour utiliser avec un M1/M1R, sauvegardez vos données sur disquette et non sur carte.

Les cartes de programmes ROM pour le M1/M1R et les cartes de programmes sauvegardés par le M1/M1R peuvent être directement utilisées par le T1/T2/T3.
Les combinaisons/programmes créés sur le T1/T2/T3 peuvent être sauvegardés sur une carte RAM et utilisés par le M1/M1R. (En utilisant le mode MIDI Overflow, un M1/M1R peut être connecté au T1/T2/T3 pour augmenter le nombre de notes simultanées qu'il est possible de jouer.)

Cependant, en raison de différences entre les paramètres du T1/T2/T3 et ceux du M1/M1R, certains paramètres font l'objet d'une conversion lors du chargement et de la sauvegarde.

N'oubliez pas ce détail si vous utilisez le T1/T2/T3 pour créer des données pour le M1/M1R. (Pour davantage de détails, voyez pages 13 et 14.)

Le T1/T2/T3 peut utiliser trois types de formats de carte M1/M1R.

Cartes de programmes	100 combinaisons, 100 programmes, 1 jeu de paramètres globaux	Le T1/T2/T3 peut charger et sauvegarder ces données. (Sélectionnez PROG A ou PROG B.)
Cartes de séquences	10 morceaux , 100 motifs (max. 7700 pas en tout)	Le T1/T2/T3 ne peut charger que ces données.
Cartes de séquences / programmes	50 combinaisons, 50 programmes, 1 jeu de paramètres globaux , 10 morceaux , 100 motifs (max. 4200 pas en tout)	Le T1/T2/T3 ne peut charger que ces données. (Sélectionnez soit A00 — A49, soit B00 — B49).

* Veuillez utiliser la carte RAM Korg MCR-03.

Pour pouvoir utiliser les combinaisons et programmes d'une carte, il faut les charger dans le T1/T2/T3. (Il n'est pas possible de sélectionner directement les combinaisons et programmes sur la carte.)

*Certaines cartes PROG DATA vendues er option M1/M1R provoquent le transfert des programmes de pistes sur B lors du chargement. Il favdra garder ce détail présent à l'esprit lors de l'utilisation de telles cartes.

Mode	Paramètre			M1/M1R → T1/T2/T3	T1/T2/T3 → M1/M1R	T1/T2/T3 → T1/T2/T3
COMBI		F0-1	Type de combinaison	toutes converties en MULTI	réglé sur MULTI	pas de changement
	P0-1	F1-1	Programme interne	I00 – I99 → A00 – A99 C00 – C99 → B00 – B99 (*1)	A00 – A99 → I00 – I99 (*2) B00 – B99 → C00 – C99	A00 – A99 → A00 – A99 B00 – B99 → B00 – B99 (*3)
	P0-3		Courbe de vélocité int.	réglé sur 4	ignoré (correspond à un réglage de 4 sur le T1/T2/T3)	Réglé sur 4
	P0-4		Courbe Aft. T int	réglé sur 4	ignoré (correspond à un réglage de 4 sur le T1/T2/T3)	Réglé sur 4
	P2-1		Programme externe	Réglé sur le même numéro que le programme interne (00 — 99)	ignoré	Réglé sur le même numéro que le programme interne
	P2-2		Volume Ext.	réglé sur 127	ignoré	réglé sur 127
	P2-3		Courbe de vél ext.	réglé sur 4	ignoré (correspond à un réglage de 4 sur le T1/T2/T3)	Réglé sur 4
	P2-4		Courbe d'Aft.T ext.	réglé sur 4	ignoré (correspond à un réglage de 4 sur le T1/T2/T3)	Réglé sur 4
	P3-1	F2-1	Canal MIDI	1 – 16 → A1 – A16 lorsque le clavier joue, tous les canaux sont entendus	A1 — A16 → 1 — 16 B1 — B16 → 1 — 16 lorsque le clavier joue, les timbres dont le canal correspond au canal MIDI global sont entendus	pas de changement
	P3-2 P3-3 P3-4 P3-5	F3-1 F3-2 F3-3 F3-4	Fenêtre de vélocité Haut Bas Fenêtre de touche Haut Bas	Pour le T1/T2/T3, les réglages de fenêtre déterminent quelles notes seront transmises à partir de MIDI OUT.	Pour le M1, toutes les notes sont transmises, quels que soient les réglages de fenêtre.	pas de changement
	P5-1 P5-2 P5-3		Joy Stick X Joy Stick +Y Joy Stick -Y	réglé sur Pitch Bend réglé sur 001 réglé sur 002	ignoré (fixé sur Pitch Bend) (001) (002)	réglé sur Pitch Bend réglé sur 001 réglé sur 002
	P5-4 P5-5 P5-6		Foot Cont 1 Foot Cont 2 Scale Type	Les réglages du mode Global du M1/M1R sont copiés	ignoré	les réglages des programmes A00/B00 sont copiés.
PROG	P0-3 P0-4	F0-2 F0-3	Multison OSC 1 Multison OSC 2	00 – 99 → 000 – 099 C00 – C27 → C00 – C27	000 – 099 → 00 – 99 100 – 189 → 00 – 89 (*4) C00 – C27 → C00 – C27 D00 – D27 → C00 – C27(*5)	pas de changement
	P7-3 P7-4		Commande au pied Type de gamme	Les réglages du mode Global du M1/M1R sont copiés	ignoré (les réglages du mode global sont utilisés)	les réglages des programmes A00/B00 sont copiés

(*1) A00 – A99 lorsque PROG A est spécifié lors du chargement
(*2) C00 – C99 lorsque PROG A est spécifié lors de la sauvegarde
(*3) A00 – A99 lorsque PROG A est spécifié lors du chargement ou de la sauvegarde
(*4) Ce remplacement n'est pas effectué si l'option ROM PCM a été installée dans le M1/M1R.
(*5) Pour sélectionner les multisons D00 — D27 ou les sons de batterie D00 — D99 du T2/T3, l'option RAM PCM doit être installée.

Mode	Parameter			M1/M1R → T1/T2/T3	T1/T2/T3 → M1/M1R	T1/T2/T3 → T1/T2/T3
SEQ	P0-3	F4-1	Programme de la piste	I00 – I99 → A00 – A99 C00 – C99 → B00 – B99		
	P2-1	F1-4	Canal MIDI	1 – 16 → A1 – A16		
	P2-2 P2-3 P2-4 P2-5		Fenêtre de vél. Haut Bas Fenêtre de touches Haut Bas	réglé sur 127 réglé sur 1 réglé sur G9 réglé sur C-1		
	P7-1	F3-1	Morceau suivant Play/Stop	0 – 9 → 00 – 09 C0 – C9 → 00 – 09 Réglé pour jouer		
GLOBAL	P1 P2 P3 P4	F4-1 F4-2 F4-3 F4-4	Inst. Drum Kit 1 Inst. Drum Kit 2 Inst. Drum Kit 3 Inst. Drum Kit 4	Index n°00 — n°29 : 01 – 44 → 01 – 44 C01 – C30 → C01 – C30 Index n°30 — n°59 : réglé sur "No Assign"	Index n°00 — n°29 : 01 – 44 → 01 – 44 45 – 85 → 01 – 41 (*4) C00 – C30 → C00 – C30 D00 – D99 → C00 – C99(*5) Index n°30 — n°59 : ignoré	Index n°30 — n°59 réglé sur "No Assign"
		F2-1 F3-1	Assignation de pédale Type de gamme	programme / morceau sont utilisés.	Les réglages des programmes A00/B00 du T1/T2/T3 sont copiés. ??	

(*4) Ce remplacement n'est pas effectué si l'option ROM PCM a été installée dans le M1/M1R.

(*5) Pour sélectionner les multisons D00 — D27 ou les sons de batterie D00 — D99 du T2/T3, l'option RAM PCM doit être installée.

Cartes de données PCM

Une carte de données PCM peut être utilisée pour ajouter des multisons et des sons de batterie au T1/T2/T3.

- Les cartes de données PCM pour le M1/M1R peuvent être utilisées.
- Les cartes de données PCM pour le M3R peuvent également être utilisées, mais les cartes de programmes pour le M3R ne peuvent pas être utilisées.

* Lorsque vous sélectionnez une programme qui utilise un multison ou un son de batterie d'une carte PCM, assurez-vous que la carte PCM appropriée est insérée.

* N'insérez et ne retirez les cartes PCM que lorsque l'appareil est hors tension ou qu'aucun son n'est produit.

* Certaines cartes PCM pour le M1/M1R/M3R contiennent des données de multison /son de batterie identiques à celles de multisons et sons de batterie internes du T1/T2/T3.

L'option RAM PCM

Le T1 contient une RAM de données PCM de 512 Kmots et une RAM pour données PCM en option peut être installée à l'intérieur du T2 et du T3. En plus des disquettes Sound Library du T1/T2/T3, des disquettes de performance sauvegardées par le DSM-1 peuvent être chargées dans cette RAM PCM.

Les données PCM d'échantillonneurs conformes au standard MIDI Sample Dump peuvent également être transmises au T1/T2/T3 et utilisées comme données de batterie. En utilisant les messages système exclusif MIDI, il est possible de transmettre des multisons d'un ordinateur, etc.

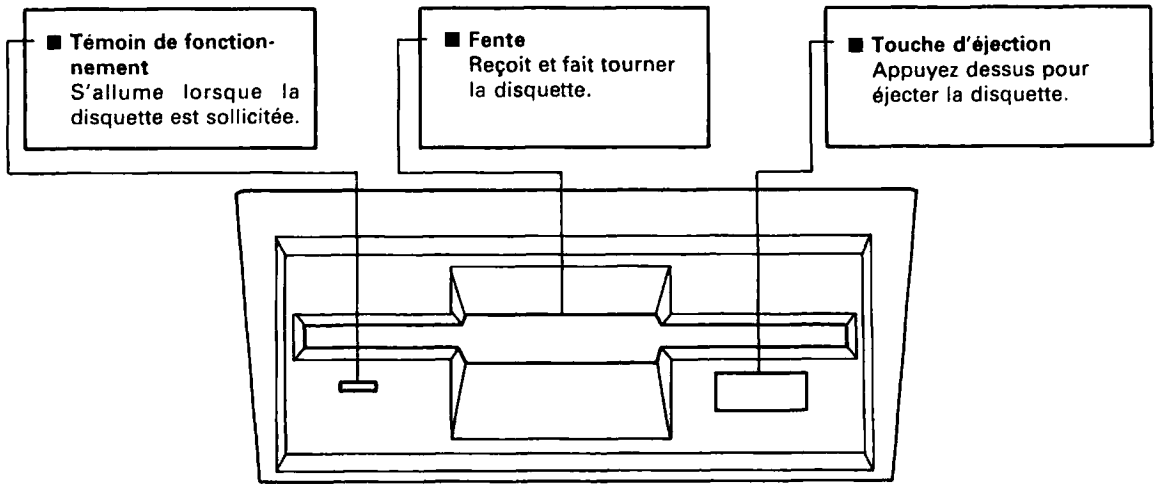
- Le logiciel de l'ordinateur doit être compatible avec le T1/T2/T3 si les messages système exclusif doivent être utilisés.

* L'installation de la RAM PCM dans un T2 ou T3 requiert des modifications internes. Pour plus de détails, consultez votre revendeur ou le centre de service Korg le plus proche.

* Si des données exclusives sont *transmises* d'un T1 (ou d'un T2/T3 avec la RAM en option installée) à un T2/T3 sans RAM en option, les multisons D00 — D27 utilisés par OSC1/2 d'un programme seront convertis en 000 — 027.

DISQUETTES ET LECTEUR

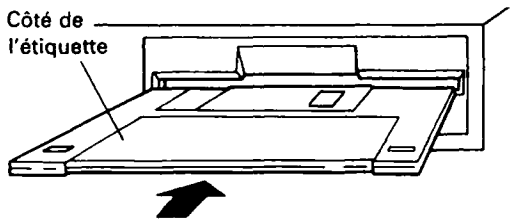
Lecteur de disquettes



■ Insérer une disquette

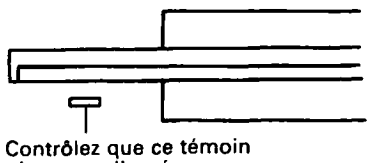
Insérez la disquette, étiquette vers le haut, dans le lecteur et enfoncez-la soigneusement jusqu'à ce que vous entendiez un déclic.

* Entrez les disquettes soigneusement, en évitant de les courber ou déformer.

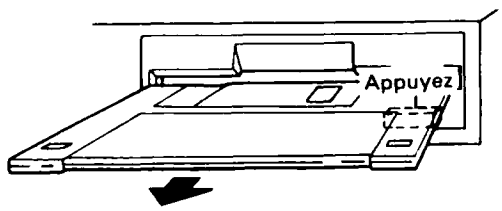


Retirer une disquette

(1) Assurez-vous que le témoin de fonctionnement soit éteint.

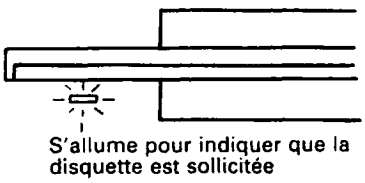


(2) Appuyez sur la touche d'éjection et retirez la disquette.



■ Précautions concernant le lecteur de disquettes

Ne retirez pas la disquette et ne coupez pas l'alimentation tant que le témoin de fonctionnement du lecteur de disquettes reste allumé, indiquant que la disquette est sollicitée (lecture ou écriture). Cette pratique pourrait endommager la disquette ou détruire les données se trouvant sur la disquette.



■ Nettoyage des têtes du lecteur de disquettes

Les dépôts qui s'accumulent peu à peu sur les têtes de lecture peuvent à la longue produire des erreurs de données et endommager les disques. Il convient donc de nettoyer régulièrement les têtes de lecture.

Pour ce faire, utilisez une disquette de nettoyage à deux faces et de type humide disponible sur le marché. Une disquette de nettoyage à une seule face pourrait endommager le lecteur.

Comment nettoyer les têtes de lecture:

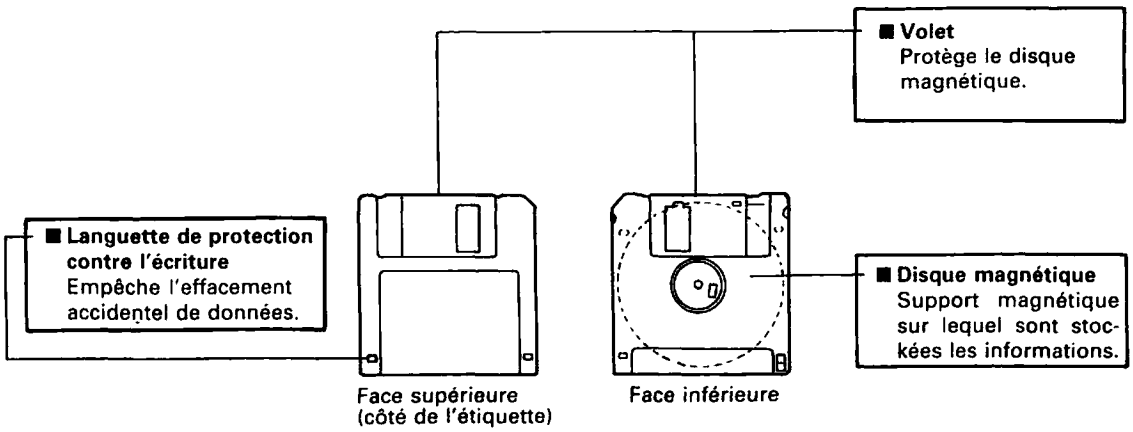
(1) Imbibez la disquette de nettoyage du produit de nettoyage.

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

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

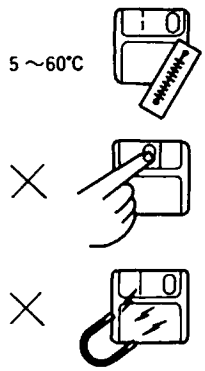
(4) Après le nettoyage, attendez environ 5 minutes avant de faire fonctionner le lecteur de disquette. (Utiliser le lecteur de disquette avant que le liquide de nettoyage n'ait eu le temps de s'évaporer pourrait entraîner une erreur de fonctionnement.)

Disquettes



■ Précautions concernant les disquettes

- Evitez l'utilisation ou le remisage dans des endroits très chauds, très humides, exposés aux rayons du soleil ou excessivement sales ou poussiéreux.
- Ne pas ouvrir le volet. Des impuretés pourraient entrer en contact avec le disque magnétique et endommager les données.
- Ne pas placer des objets sur une disquette car cela pourrait la déformer et la rendre inutilisable.
- Ne jamais laisser une disquette sur le lecteur lors du transport du T1/T2/T3. Les vibrations font frotter les têtes de lecture sur la disquettes et traduisent des égratinures qui se traduisent en pertes de données.
- Ne pas laisser la disquette à proximité d'un aimant, d'un haut-parleur de télévision ou d'un transformateur de puissance. Si la disquette est soumise à un champ magnétique, les données mémorisées pourraient être effacées.

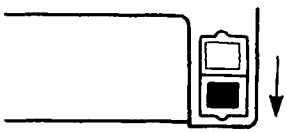


■ La languette de protection contre l'écriture

Toutes les disquettes possèdent une petite languette coulissante de protection contre l'écriture. Cette languette a pour fonction d'empêcher l'effacement accidentel de données.

- Lorsque le trou est fermé, les données peuvent être effacées.
- Lorsque le trou est ouvert, il est impossible d'écrire des données.

* Interdire l'écriture



Faire coulisser la languette vers le bas de manière à ce que le trou soit ouvert.

* Permettre l'écriture



Faire coulisser la languette vers le haut de manière à ce que le trou soit bouché.

Remarque :

Pour éviter l'effacement accidentel de données importantes, mettez la languette de protection sur la position ouverte immédiatement après avoir sauvegardé des données. (Faites coulisser la languette de protection jusqu'à ce qu'elle se verrouille en place.)

■ Copies de réserve

Pour vous prémunir contre les risques d'effacement accidentel ou de problèmes mécaniques, nous vous recommandons de garder une copie de vos données importantes sur une autre disquette.

■ Avant d'utiliser une nouvelle disquette

- Seules les disquettes de 3,5" marquées "High density, double sided, double track" peuvent être utilisées. Ces disquettes sont généralement appelées "MF2HD", "MFD-2HD", "MF2-256HD", etc.
- Nous vous recommandons d'utiliser des disquettes Korg MF-2HD.
- Une nouvelle disquette doit d'abord être formatée avant de pouvoir être utilisée pour stocker des données. Pour plus de détails, voyez la fonction Format Disk (Manuel de référence, page 121) du mode DISK/CARD.
- Les disquettes 2HD utilisées par un autre appareil doivent également être formatées avant de pouvoir être utilisées pour stocker les données du T1/T2/T3.

REGLAGES MIDI

Cette section donne un aperçu des différentes façons d'intégrer un T1/T2/T3 dans une installation MIDI.

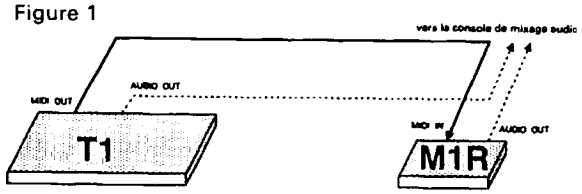
- Un instrument tel que le Korg M1 ou DSM-1 est capable de recevoir les données MIDI sur deux ou plusieurs canaux simultanément, et de jouer plusieurs parties en même temps. Korg appelle ces parties musicales indépendantes timbres, et utilise le mot combinaison pour désigner un assemblage de plusieurs timbres. Quand on travaille avec de tels instruments, il importe de spécifier si les messages de changements de programmes doivent agir sur un timbre ou sur une combinaison.

- Les instruments multi-timbres tels que T1/T2/T3 sont équipés d'un réglage MIDI global de canal. Quand un message de changement de programme est reçu sur un tel canal, il agit sur l'ensemble de la combinaison. Par contre, si un message de changement de programme est reçu sur un autre canal, seul le timbre attribué à ce canal change.

- Pour transmettre un message de changement de programme du T1/T2/T3 à un autre instrument, utilisez External Program Change en mode Combinaison. Ceci permet au T1/T2/T3 de se souvenir des changements de programmes à envoyer à un instrument extérieur.

- Un External Program Change est aussi utilisé pour envoyer des messages de changements de programmes pour chaque timbre d'un instrument multi-timbres tel que le M1/M1R. Afin d'éviter toute confusion dans ce cas, n'utilisez pas le canal qui a été spécifié comme global (système) soit sur le T1/T2/T3 ou sur l'instrument multi-timbres.

Figure 1



* Le T1/T2/T3 peut être transformé en un instrument à 32 voix en lui adjoignant un M1/M1R (Figure 1).
  - Lorsque vous utilisez la fonction MIDI Overflow (mode MIDI Global, Overflow ON), et que le nombre de notes simultanées dépasse la capacité du T1/T2/T3, les notes en excès seront jouées par le M1/M1R. Connecter la sortie MIDI OUT A du T1/T2/T3 à la prise MIDI IN du M1/M1R et choisissez le même canal global sur les deux instruments.
  - Réglez la fonction overflow du M1/M1R sur OFF, utilisez MIDI Data Dump (programme/combinaison) pour charger sur le M1/M1R les mêmes sons que ceux du T1/T2/T3 et introduisez dans le lecteur du M1/M1R une carte Prog Data contenant les mêmes données que celle qui se trouvent sur le programme B du T1/T2/T3.
  - N'oubliez pas que dans ce cas, tout paramètre qui se trouve sur le T1/T2/T3 mais pas sur le M1/M1R sera converti (page 13). Lorsque le T1/T2/T3 doit jouer plus de 16 notes simultanées, il envoie les notes en excès au M1/M1R. Lorsque des programmes ou des combinaisons sont sélectionnées sur le T1/T2/T3, les mêmes modes ou numéros sont automatiquement sélectionnés sur le M1/M1R.

* Il est possible d'utiliser un T1/T2/T3 et un M1/M1R en mode combinaison pour jouer plusieurs sons (Figure 1).
  - Choisissez un canal global différent sur le T1/T2/T3 et le M1/M1R.
  - Placez les deux instruments en mode combinaison.
  - Placez les canaux MIDI de timbres du T1/T2/T3 sur le canal global du M1/M1R et réglez l' External Program Change de chaque timbre pour sélectionner les combinaisons du M1/M1R.

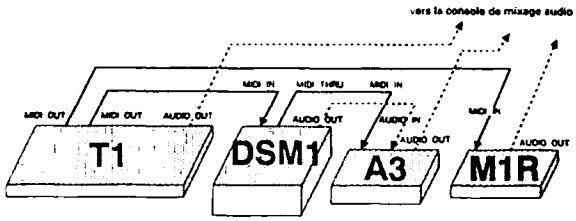
* Un T1/T2/T3 et un M1/M1R peuvent être utilisés comme source de sons indépendantes (Figure 1).
  - Choisissez le même canal global sur les deux instruments (canal 1 dans cet exemple).
  - Placez les timbres du T1/T2/T3 sur 8 canaux MIDI différents (canaux 9-16 dans cet exemple).
  - Créez une combinaison M1/M1R comprenant les timbres reçus sur les canaux MIDI 9-16 et placez-la en mémoire.
  - Lorsque vous changez les combinaisons sur le T1/T2/T3, un message de changement de programme sera transmis sur le canal MIDI 1 et la combinaison du M1/M1R changera. Les messages de changement de programme transmis par les canaux 9-16 sélectionneront des programmes pour chaque timbre de la combinaison M1/M1R.

* Utilisation du T1/T2/T3 avec une grande variété d'instruments

(Exemple) Montez le système suivant.

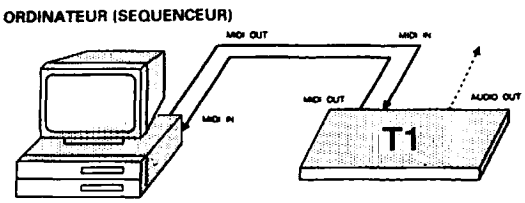
DSM-1 : canal système = 8
type de combinaison = Multi
M1R : canal global = 13
DSM-1 : canaux des timbres = 9-12
M1R : tous les timbres sur le canal 13
A3 : canal global = 16

- Placez le T1/T2/T3 en mode combinaison.
- Les changements de programmes transmis sur les canaux 9-12 sélectionneront les timbres individuels du DSM-1. Les changements de programmes transmis sur le canal 13 sélectionneront les combinaisons sur le M1R. Les changements de programmes transmis sur le canal 16 sélectionneront les programmes d'effets sur le A3. Si vous réglez External Program Change à OFF sur le T1/T2/T3, les données de ce timbre ne seront pas transmises par MIDI OUT.



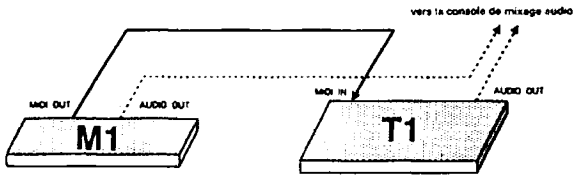
* Pilotage du T1/T2/T3 par un séquenceur extérieur (le séquenceur interne du T1/T2/T3 n'est pas utilisé)

- Placez le T1/T2/T3 en mode séquenceur.
- Réglez les canaux MIDI réservés aux pistes du T1/T2/T3 pour qu'ils correspondent aux canaux MIDI des pistes du séquenceur extérieur sur lesquelles vous désirez enregistrer.
- Réglez le niveau de chaque piste du T1/T2/T3 et mettez en mémoire les réglages de chaque morceau (page 74).



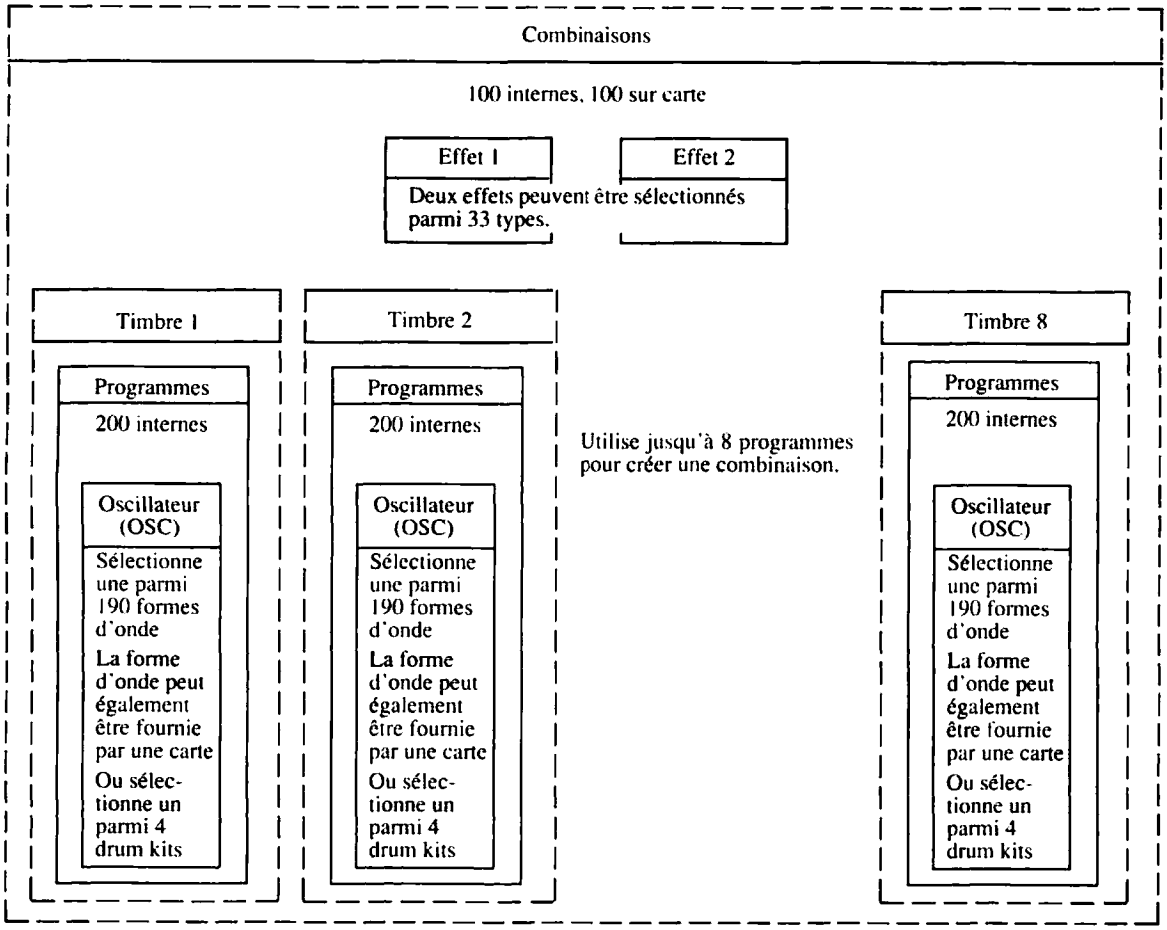
* Utilisation d'un clavier extérieur

- Placez le T1/T2/T3 en mode combinaison ou programme.
- Si le T1/T2/T3 est en mode combinaison, placez tous les timbres sur le même canal MIDI.



Comme nous l'avons vu, le T1/T2/T3 peut être intégré à une grande variété de systèmes. On peut imaginer un montage où le T1/T2/T3 est piloté par un clavier extérieur ou au contraire, un montage où il sert de commande générale de clavier pour toute une série d'instruments MIDI.

L'ORGANISATION INTERNE DU T1/T2/T3



COMMENT CREER VOS PROPRES SONS

1. En mode Edit Program, sélectionnez le "multison" que vous utiliserez comme base pour votre nouveau son.

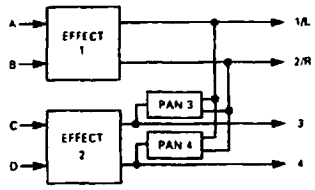
- L'élément de base (forme d'onde) d'un son du T1/T2/T3 est le multison. Celui-ci est sélectionné par le paramètre Oscillator.
- L'oscillateur (OSC) est la section d'un synthétiseur qui produit le son original.

2. En mode Edit Program, vous allez spécifier la manière dont le multison sélectionné à l'étape 1 doit être traité.

- Les caractéristiques tonales du son sont déterminées par les réglages VDF (filtre numérique variable). Ils vous permettent de rendre le timbre plus doux ou de le faire varier dans le temps. Par exemple, il est possible de faire en sorte qu'un son soit brillant lorsqu'on enfonce la touche, s'adoucisse progressivement tant qu'on la maintient enfoncée et redevienne brillant quand on la relâche.
- Le volume est déterminé par le VDA (amplificateur numérique variable). Les réglages VDA permettent de spécifier la manière dont le volume change dans le temps.
  Par exemple, il est possible de faire en sorte qu'une voix de violon s'amplifie progressivement ou qu'une voix d'orgue se maintienne tant qu'une touche est enfoncée.

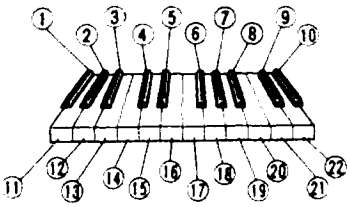
- Un effet peut être appliqué à chaque programme (paramètres d'effet)
  - Si un programme est utilisé en tant que composante d'une combinaison, les réglages d'effets que vous apportez ici seront ignorés et les réglages d'effets de la combinaison seront utilisés en lieu et place.

• Placement d'effets en parallèle



- Dans la page Drum Kit du mode Global, vous pouvez assigner le son de percussion qui sera joué par chaque note.
  - Vous pouvez jouer les sons de percussion à partir du clavier.
  - Des réglages pour le positionnement du son dans le panorama stéréo et la hauteur peuvent également être effectués.
  - Les assignations de jusqu'à 60 sons de percussion constituent un "Drum Kit".
  - 4 mémoires de "Drum Kit" peuvent être stockées dans le T1/T2/T3.
  - En réglant le mode d'oscillateur sur "DRUMS", un Drum Kit peut être utilisé de la même manière qu'un multison. Ceci vous permet d'utiliser Edit Program et Edit Combination pour traiter le son de l'ensemble d'un Drum Kit.

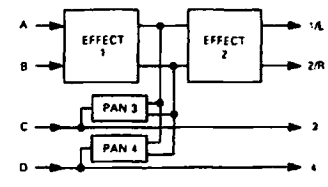
☆ Exemple



1 Kick 1	8 Claps	15 Closed HH2
2 Snare 1	9 Conga 1	16 Snare 3
3 Tom 1	10 Bongo	17 Snare 4
4 Closed HH1	11 Kick 2	18 Whip
5 Open HH1	12 Snare 2	19 Block
6 Crash	13 Tom 2	20 Vibe Hit
7 Ride	14 E. Tom	21 Metal Hit
		22 Bell Ring

- Sauf pour les programmes Drum Kit, la sortie du signal d'effet est envoyée à partir de A.B.
- Les réglages pan (équilibre gauche/droite) pour un Drum Kit sont effectués en mode Global.
- Les réglages pan du mode Global ont priorité pour un Drum Kit. (Ces réglages ne peuvent être faits en mode Edit Program.)

• Placement d'effets en série



- Un son créé de cette manière est appelé un "Programme".
  Le T1/T2/T3 contient 200 programmes : A00 — B99. Les programmes de la mémoire interne peuvent également être stockés sur une disquette ou une carte.
  - Lorsque le T1/T2/T3 est en mode Programme, les messages de changement de programme MIDI entrant sélectionnent les programmes sur le canal MIDI spécifié en mode Global.

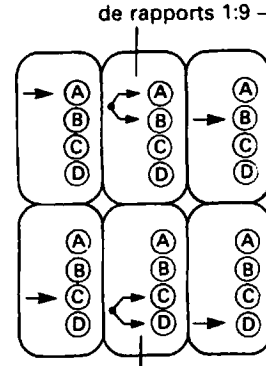
3. En mode d'édition de combinaison, vous pouvez combiner les programmes que vous avez créés à l'étape 2.
- Le T1/T2/T3 vous permet d'utiliser jusqu'à 8 programmes pour combiner deux ou plusieurs sons ("layer"), assigner différents sons à des zones différentes du clavier ("split") ou jouer des sons différents selon la force avec laquelle les touches sont enfoncées ("velocity switch"). Chaque timbre (un programme joué indépendamment) peut également recevoir des données sur son propre canal MIDI.

- Une combinaison de programmes créés de cette manière est appelée "Combinaison". Le T1/T2/T3 contient 100 combinaisons, 00 — 99. Les combinaisons de la mémoire interne peuvent être stockées sur une disquette ou sur une carte.
  - Lorsque le T1/T2/T3 est en mode Combinaison, les messages de changement de programme MIDI entrants sur le canal MIDI spécifié en mode Global sélectionnent les combinaisons.
  - Pour les combinaisons multi-types dans lesquelles chaque timbre reçoit un canal MIDI différent, les changements de programme sont reçus sur le canal spécifié pour chaque timbre en mode Edit Combination.

- Un effet peut être appliqué à chaque combinaison (paramètre d'effet).
  - Les réglages effectués en mode Edit Combination déterminent la manière dont chaque combinaison sera acheminée à l'unité d'effets et aux sorties 1 — 4.
  - Le positionnement du Drum Kit s'effectue en mode Global. (Ces réglages ne peuvent être effectués en mode séquenceur ou en mode d'édition de combinaison.)

- Panpot détermine les assignations aux sorties A — D. A:B vous permet de régler l'équilibre du volume. C+D sort le son par C et D dans des proportions égales.

Exemple: La différence de volume entre les deux sorties peut être modifiée dans la plage de rapports 1:9 — 9:1.

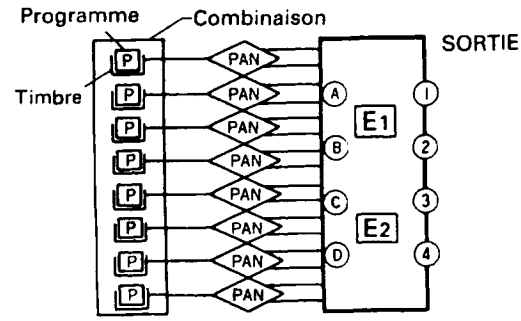


Envoie les signaux à C et D dans des proportions égales.

- En plus des réglages Drum Kit, le mode Global vous permet d'ajuster la hauteur globale du T1/T2/T3, d'effectuer les réglages MIDI et de transmettre et recevoir des données.

- En mode Disquette, vous pouvez sauvegarder et charger des données de/sur une disquette et formater une disquette.

- La manière dont les programmes sont positionnés dans une combinaison.



PROCEDURE DE CREATION DE SON

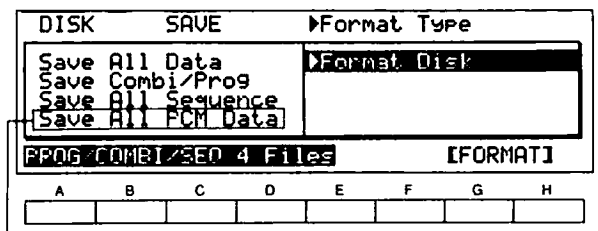
FAIRE UNE COPIE DE RESERVE DES REGLAGES PREALABLEMENT CHARGES

Les programmes et combinaisons du T1/T2/T3 sont stockés dans la RAM interne (une mémoire dans laquelle on peut effacer et ré-écrire) et la procédure de stockage de programmes ou de combinaisons nouvellement créés est appelées "écriture". Lorsque vous écrivez des données dans la mémoire, le programme ou la combinaison qui occupait précédemment cet emplacement de mémoire est perdu. Les données préalablement chargées (réglages d'usine) sont stockées sur la disquette des données pré-chargées, dans le fichier A. Pour vous prémunir contre le risque que cette disquette devienne illisible, nous vous recommandons de sauvegarder les données pré-chargées sur une autre disquette avant de créer vos propres réglages.

Avant de pouvoir sauvegarder des données sur une disquette, vous devez formater (initialiser) une nouvelle disquette pour pouvoir l'utiliser avec le T1/T2/T3. Les disquettes qui ont déjà été formatées pour un autre appareil comme, par exemple, un appareil de traitement de texte, ont un format différent et ne peuvent pas être utilisées par le T1/T2/T3. Si vous pouvez vous passer des données mémorisées sur de telles disquettes, vous pouvez le re-formater pour les utiliser avec le T1/T2/T3. Lorsqu'une disquette est formatée, toutes les données qu'elle contenait sont effacées. La languette de protection contre l'écriture qui se trouve sur toutes les disquettes 3.5" est là pour vous éviter de perdre par erreur des données importantes. Comme cela est expliqué sur l'étiquette de la disquette, le formatage et la sauvegarde sont impossibles lorsque le trou est découvert. Le T1/T2/T3 utilise des disquettes de 3.5" de type 2HD. Nous vous recommandons d'utiliser les disquettes Korg MF-2HD.

(1) Appuyez sur la touche de sélection de mode [DISK] pour passer en mode disquette.

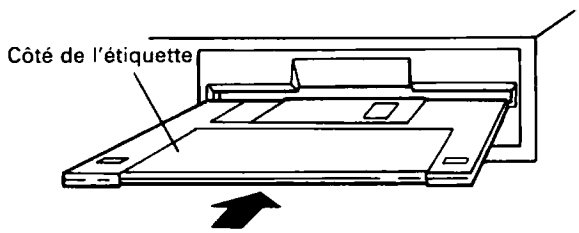
(2) Appuyez sur la touche BANK/PAGE [2] et appuyez sur [DOWN] à plusieurs reprises pour aboutir à la page Disk Format (2-5).



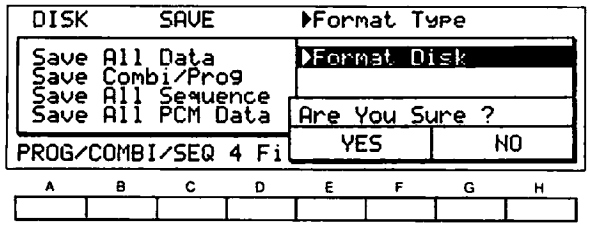
Ceci n'est pas affiché sur un T2/T3 sans la RAM en option.

(3) Appuyez sur [A] (Format Type) et appuyez sur ▽ pour sélectionner PROG/COMBI/SEQ 4 FILES. Cette procédure n'est pas requise pour les T2/T3 sur lesquels la RAM PCM d'expansion n'a pas été installée.

(4) Insérez la disquette, étiquette sur le dessus, dans le lecteur jusqu'à ce qu'elle se verrouille en place.



(5) Appuyez sur [G] pour obtenir l'affichage suivant. Si vous appuyez sur [E] (YES), le formatage commence. Appuyez sur [G] (NO) si vous voulez quitter sans formater.

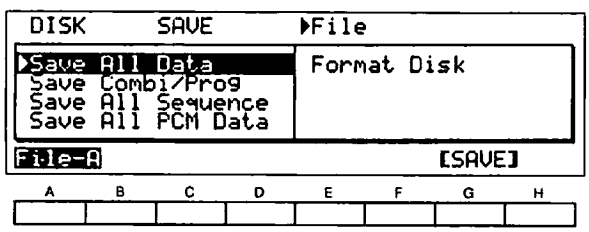


(6) Si vous avez appuyé sur [YES] à l'étape (5), le formatage commence et l'affichage indique "Now Formatting". Pendant ce temps, aucune autre opération n'est possible. Ne retirez jamais la disquette pendant qu'elle est en train d'être formatée.

(7) Lorsque le formatage est terminé, l'affichage indique "Completed". Si un autre message apparaît, une erreur s'est produite pendant le formatage. Insérez à nouveau la disquette dans le lecteur et recommencez la procédure de formatage. Si une erreur se produit encore, essayez de formater une autre disquette.

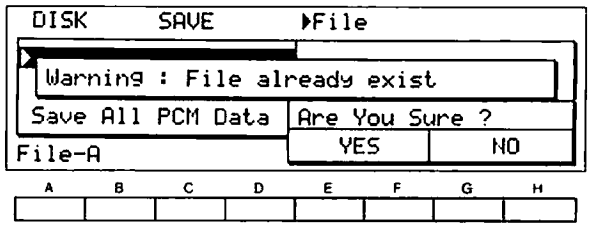
(8) Si vous voulez continuer à formater d'autres disquettes, répétez les étapes (2) — (7).

(9) A présent, nous allons sauvegarder les données internes sur disquette. A partir de l'étape (7), appuyez une fois sur [DOWN] pour obtenir l'affichage suivant.



(10) Appuyez sur [A] (FILE) et utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour sélectionner le fichier à sauvegarder. Quatre fichiers (A, B, C et D) peuvent être sauvegardés sur une seule disquette. Si la disquette vient d'être formatée, vous pouvez sélectionner n'importe quel fichier au choix (A, B, C ou D). Cependant, si vous avez déjà sauvegardé des données sur la disquette, rappelez-vous dans quel fichier elles se trouvent!

(11) Appuyez sur [G] (SAVE). Si le fichier spécifié a déjà été sauvegardé sur la disquette, l'affichage suivant apparaît. Si vous ne voyez pas d'objection à ce que les données soient remplacées sur la disquette, appuyez sur [E] (YES).



(12) La procédure de sauvegarde commence l'affichage indique "Now Saving". Pendant ce temps, aucune autre opération n'est possible. Ne retirez jamais une disquette du lecteur pendant que des données sont sauvegardées.

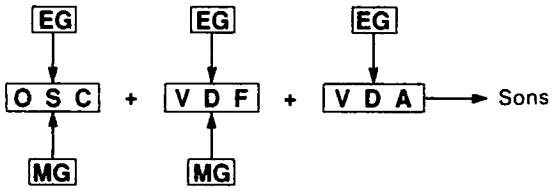
(13) Lorsque la sauvegarde est terminée, l'affichage indique "Completed". Si un autre message apparaît, cela signifie qu'une erreur s'est produite pendant le chargement. Insérez à nouveau la disquette dans le lecteur et recommencez la procédure de sauvegarde. Si l'erreur persiste, consultez la liste des messages d'erreur (Manuel de Référence, page 152) et prenez les mesures appropriées (changement de disquette, formatage, etc.)

(14) Appuyez sur la touche d'éjection située dans le coin inférieur droit du lecteur et retirez la disquette. Inscrivez sur la disquette quelque chose comme "Preload Data; file A" afin de vous en rappeler le contenu.

CREER UN PROGRAMME

Qu'est-ce qu'un programme ?

Nous allons commencer par expliquer comment un programme est organisé.



Ainsi que le montre la figure ci-dessus, un programme peut être divisé en trois blocs principaux. En réglant différents paramètres pour spécifier comment chacun de ces blocs fonctionnent, nous pouvons créer une grande variété de sons.

Les blocs sont appelés comme suit : OSC (oscillateur), VDF (filtre numérique variable), VDA (amplificateur numérique variable), EG (générateur d'enveloppe) et MG (générateur de modulation).

Le premier bloc, OSC, détermine les caractéristiques de base du son. L'EG (générateur d'enveloppe) qui affecte ce bloc est appelé "Pitch EG" ou générateur d'enveloppe de hauteur et, conjointement avec le MG (générateur de modulation), il change de manière dynamique la hauteur que vous jouez sur le clavier. Le bloc suivant, VDF, modifie les caractéristiques tonales déterminées par l'OSC.

Le filtre VDF modifie les caractéristiques tonales déterminées par OSC. Par exemple, lorsque l'on vocalise avec la bouche grande ouverte, cela produit le son "aah". Si l'on ferme progressivement la bouche, ce son devient "ooh". Dans le T1/T2/T3, la même chose est produite numériquement. L'EG et l'MG qui affectent ce bloc déterminent les variations tonales du timbre entre le moment où la touche est enfoncée et celui où la touche est relâchée et le son disparaît.

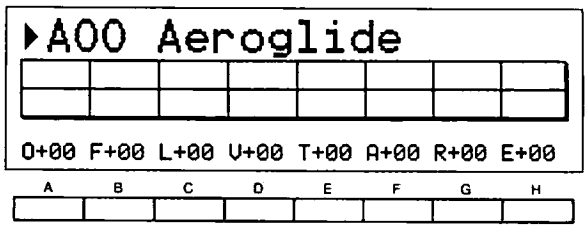
Enfin, le VDA détermine le volume du son. Quelles que soient les caractéristiques tonales d'un son, celui-ci ne peut être entendu si le volume est coupé. Cet EG détermine la variation de volume qui intervient entre le moment où la touche est enfoncée et celui où elle est relâchée et le son s'estompe jusqu'au silence, c'est-à-dire la manière dont le son commence et se termine.

Dans le T1/T2/T3, deux jeux de ces trois blocs peuvent être utilisés en une programme. Un programme qui utilise un seul jeu OSC/VDF/VDA est appelé une programme unique ou "single", tandis qu'un programme qui utilise les deux jeux OSC/VDF/VDA est appelé un programme double.

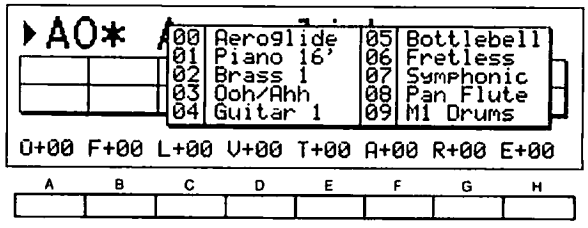
Essayons de créer un programme. Dans cet exemple, nous allons éditer un des programmes pré-chargés (réglages d'usine).

1. Sélection d'un programme et préparation à l'édition

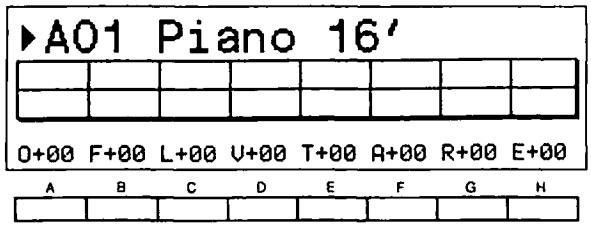
(1) Pour sélectionner les programmes, appuyez sur une touche de sélection de mode PROG A ou PROG B. Dans cet exemple, appuyez sur PROG B. Vous vous trouvez à présent en mode Programme. (Une pression sur PROG A sélectionne également le mode Programme.)



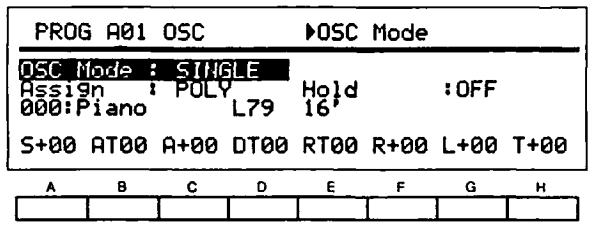
(2) Utilisez la touche BANK/PAGE pour sélectionner le chiffre des dizaines du numéro de programme. Dans cet exemple, sélectionnez 0. L'affichage donne la liste des dix programmes entre 00 et 09.



(3) Utilisez les touches NUMBER pour sélectionner le chiffre des unités du numéro de programme. Dans cet exemple, sélectionnez 1. Ceci sélectionne le programme A01 Piano 16'.

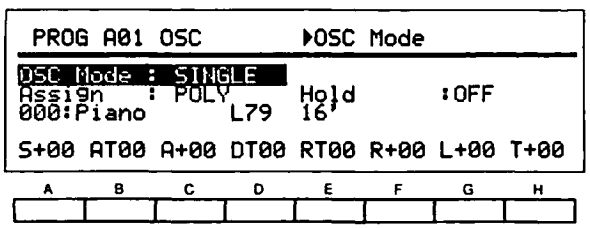


(4) Appuyez sur la touche de sélection de mode E.PROG. Vous passez alors en mode Edit Program, dans lequel vous allez pouvoir éditer le programme A01 Piano 16'.



2. Page 0

La ligne supérieure indique que cette page vous permet d'éditer l'OSC (oscillateur) du programme numéro 01 de PROG A. A droite est indiqué celui des paramètres affichés sous le trait épais qui peut être immédiatement édité. Actuellement, la zone en couleur inversée est située tout en haut, sur OSC Mode, ce qui indique que le paramètre OSC Mode peut être édité.



(1) OSC Mode est actuellement réglé sur [SINGLE], ce qui indique que le son a été créé à partir d'un seul oscillateur. Appuyez plusieurs fois sur les touches △/▽ pour parcourir les différentes options possibles: [SINGLE] (le programme utilise uniquement l'oscillateur 1), [DOUBLE] (le programme utilise les deux oscillateurs) et [DRUM] (le programme utilise un drum kit). Nous alors d'abord éditer l'oscillateur 1 et nous reviendrons ensuite à ce paramètre pour éditer l'oscillateur 2. Laissez ce paramètre sur [SINGLE].

(2) Appuyez une fois sur la touche DOWN (située à gauche de l'affichage). La zone en couleur inversée descend d'une ligne, sur la zone indiquant "Assign". Utilisez les touches △/▽ pour commuter entre les options [POLY] et [MONO]. Lorsque [POLY] est sélectionné, les accords plaqués sur le clavier sont entendus à concurrence du nombre maximum de notes simultanées disponibles sur le clavier. Le T1/T2/T3 a une capacité polyphonique de 16 notes, de telle sorte que lorsqu'un seul oscillateur est utilisé, des accords de 16 notes max. peuvent être joués en mode Programme. Lorsque les deux oscillateurs sont utilisés (mode DOUBLE), des accords de 8 notes max. peuvent être joués. Lorsque MONO est sélectionné, une seule note est entendue à la fois, quel que soit le nombre de touches pressées. Cela sert essentiellement lorsque l'on veut simuler des instruments comme le saxophone, qui sont naturellement incapables de produire des accords. Dans cet exemple, réglez le paramètre sur POLY.

(3) Appuyez sur la touche CURSOR POSITION [E] et la zone en couleur inversée se déplace vers la droite. Ensuite, utilisez les touches △/▽ pour régler Hold sur ON ou sur OFF. Lorsque Hold est réglé sur ON, les notes continuent de s'entendre même lorsque la touche est relâchée et, pour des sons tels que ceux de cordes ou d'orgues, le son ne s'arrête pas. On met généralement ce paramètre sur ON pour les sons de percussion qui requièrent un estompement complet pour paraître naturels. Dans cet exemple, réglez le paramètre sur OFF.

(4) Appuyez une fois sur la touche DOWN et appuyez sur [A]. La zone en couleur inversée se déplace sur 000:Piano.
Appuyez une fois sur la touche △ et l'affichage se changera en 001:E.Piano 1. Jouez sur le clavier et remarquez que le son a changé. Continuez d'appuyer sur △ et vous pourrez jouer chacun des multisons du T1/T2/T3. Pour rétablir le multison original, appuyez sur ▽. Vous pouvez également élever et abaisser la commande linéaire VALUE pour sélectionner une plage générale de multisons. Après avoir écouté chacun des multisons, revenez à votre point de départ, 000 : Piano.

(5) Appuyez sur [D] et la zone en couleur inversée se déplace sur L79. Ceci indique le niveau de volume de l'oscillateur 1. Essayez d'élever et d'abaisser la commande linéaire VALUE et remarquez com-

ment le volume devient plus fort ou plus faible. Réglez ce paramètre sur 89.

Un réglage précis n'est pas possible en utilisant uniquement la commande linéaire VALUE, aussi approchez-vous de la valeur au moyen de la commande linéaire VALUE et terminez le réglage avec les touches △/▽.

(6) Appuyez sur [E] et la zone en couleur inversée se déplace sur 16'. Appuyez sur △ et jouez sur le clavier. L'affichage indique 8' et la hauteur du son est une octave plus haut que précédemment. Appuyez à nouveau sur △ et l'affichage passe à 4', tandis que le son est encore plus haut. Ceci détermine la hauteur de base de l'oscillateur 1. Réglez ce paramètre sur 16'.

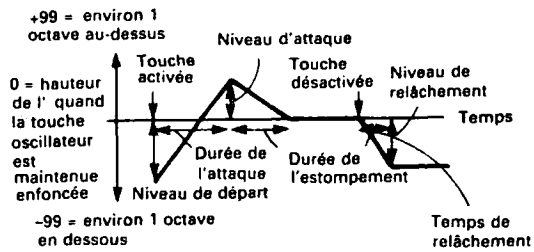
(7) Appuyez une fois sur la touche DOWN. La zone en couleur inversée se déplace sur S+00 (niveau de départ) et un diagramme apparaît dans le coin supérieur droit de l'affichage. Ce diagramme vous indique visuellement le résultat des réglages numériques et vous aide à éditer votre son. Utilisez la commande linéaire VALUE pour régler ce paramètre sur +99. Vous remarquerez que le son de piano commence avec un léger "catch".

Appuyez sur [B] pour déplacer la zone en couleur inversée sur AT00 (temps d'attaque) et jouez sur le clavier tout en utilisant la commande linéaire VALUE pour élever et abaisser la valeur. Un réglage de 99 produit un effet extrême dans lequel la hauteur semble monter d'une octave, mais avec un réglage de 70, vous pouvez percevoir un effet de chute. Réglez ce paramètre sur 35. Ensuite, appuyez sur [A] pour revenir au paramètre que vous avez précédemment réglé sur +99 et utilisez la commande linéaire VALUE pour modifier progressivement cette valeur. Cette fois, vous pouvez remarquer le changement dans la hauteur initiale. Réglez ce paramètre sur -99.

Appuyez sur [C] pour passer au paramètre A+00 (niveau d'attaque) et effectuez différents réglages comme précédemment. Remarquez comme hauteur change. Le niveau de départ détermine la hauteur du son à son début et le niveau d'attaque détermine le niveau de hauteur suivant. Le temps d'attaque détermine le temps que met la hauteur à changer entre le niveau de départ et le niveau d'attaque. Si vous maintenez une note pendant un certain temps, vous remarquerez que la hauteur revient toujours à la hauteur réelle de la touche que vous jouez. Ceci est dû au fait que le paramètre Level, à droite, est réglé sur 00.

Appuyez sur [D] pour passer à DT00 (temps d'estompement) et déplacez la commande linéaire VALUE. Remarquez que ceci ajuste le temps que met le son à revenir à la hauteur réelle de la touche. Réglez ce paramètre sur 20.

Appuyez sur [E] pour passer à RT00 (temps de relâchement). Les effets obtenus en modifiant ce paramètre ou le paramètre R+00 (niveau de relâchement) situé à droite ne sont pas très marqués. Ceci est dû au fait que les autres paramètres (c'est-à-dire les temps et niveaux de relâchement du timbre et du volume) sont réglés sur des valeurs peu élevées. Plus tard, nous règlerons ces paramètres sur des valeurs plus élevées et vous pourrez revenir à ce paramètre et expérimenter avec différents réglages pour constater comment le son change après le relâchement de la touche.

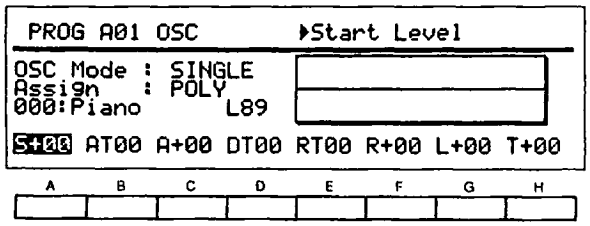


Appuyez sur [G] pour passer à L+00 (Sensibilité a la vélocité du niveau de EG) et déplacez la commande linéaire VALUE tout en jouant des notes plus ou moins fort. Lorsque la valeur approche de +99, les notes jouées fort présentent une variation de hauteur plus extrême qu'avec les valeurs précédentes et les notes jouées doucement ont une plage de variation de hauteur plus étroite. Lorsque la valeur approche de -99, c'est l'effet opposé qui est obtenu.

Les paramètres de sensibilité à la vélocité déterminent la manière dont les changements de timbre ou de hauteur sont affectés par la force avec laquelle on enfonce les touches.

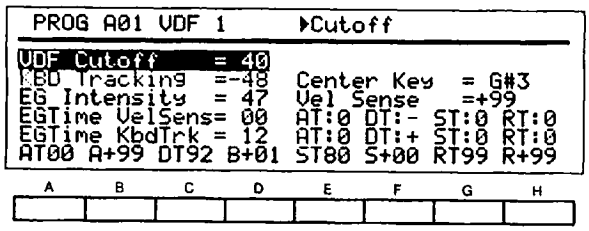
Appuyez sur [H] pour passer à T+00 (sensibilité à la vélocité du temps de EG). Ce paramètre affecte également la sensibilité à la vélocité mais tandis que le paramètre de niveau EG précédent affectait la plage de variation de hauteur, ce paramètre détermine la manière dont la vélocité du toucher affecte le temps d'attaque ou le temps d'estompement.

Réglez ce paramètre sur +99 et jouez quelques notes vigoureusement puis doucement. Remarquez que les notes jouées avec vigueur sont plus courtes et que les notes jouées doucement sont plus longues. Les valeurs négatives (-) auront l'effet inverse. Les huit paramètres de cette ligne sont appelés Pitch EG ou générateur d'enveloppe de hauteur. Un générateur d'enveloppe détermine la manière dont la hauteur, etc. varient dans le temps. En plus de ce générateur d'enveloppe de hauteur, le T1/T2/T3 possède un VDF EG qui détermine la manière dont le timbre change dans le temps. Après avoir expérimenté avec différents réglages, ramenez chacun de ces huit paramètres sur 0.



3. Page 1

(1) Passez à la page suivant en appuyant sur la touche PAGE + située à droite de l'affichage.

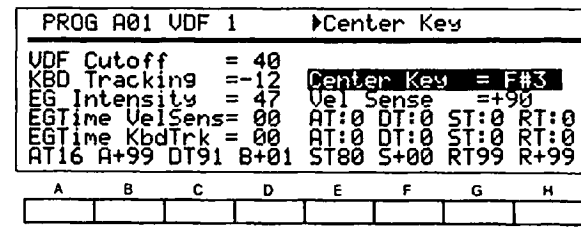


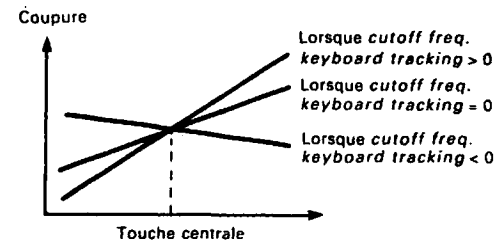
La zone en couleur inversée est située sur VDF Cutoff. Cette page contient les réglages qui déterminent le timbre du son. Le paramètre VDF Cutoff que nous avons mentionné précédemment détermine la brillance tonale de base. Utilisez la commande linéaire VALUE pour changer cette valeur et remarquez qu'à mesure que l'on se rapproche de 00, le timbre devient plus brillant tandis que lorsqu'on se rapproche de 0, le timbre devient plus doux. Un réglage plus élevé ouvre le filtre, ce qui produit un son plus brillant. Un réglage plus bas ferme le filtre, ce qui produit un son plus mat. (VDF signifie "filtre numérique variable.) Réglez ce paramètre sur 90.

(2) Appuyez une fois sur la touche DOWN pour passer au paramètre suivant. KBD Track (keyboard tracking) détermine la manière dont la position de la note sur le clavier affecte le timbre. Par exemple, sur la plupart des instruments acoustiques, les notes hautes ont un son plus brillant tandis que les notes basses ont un son plus doux. Keyboard Tracking peut être utilisé pour simuler ceci ou peut être utilisé pour faire en sorte que toutes les notes aient le même timbre. Déplacez la commande linéaire VALUE vers le haut ou le bas et remarquez la différence d'effet sur les notes hautes et basses.

Réglez ce paramètre sur -12.

Appuyez sur [E] pour passer à droite. Center Key détermine la touche centrale utilisée par le réglage KBD Track. Les notes hautes et basses sont réparties de part et d'autre de la touche spécifiée ici. Réglez ce paramètre sur F#3.





(3) Appuyez à nouveau sur la touche DOWN et appuyez sur [A] pour passer au paramètre suivant. EG Intensity règle la plage globale du changement produit par VDF EG. Elevez et abaissez la commande linéaire VALUE et remarquez comment le timbre change. Contrairement aux variations tonales causées par Cutoff, ce paramètre détermine la sensibilité de la valeur de coupure. Réglez ce paramètre sur 29.

Appuyez sur [E] pour passer au paramètre suivant. Comme nous l'avons expliqué précédemment pour l'oscillateur, Vel Sense détermine comment le fait de jouer fort affecte le son.

Les valeurs positives (+) produisent un changement tonal plus important pour les notes jouées fort. Réglez ce paramètre sur 00.

(4) Appuyez sur la touche DOWN et appuyez sur [A] pour passer au paramètre suivant. EG Time Vel Sense détermine la manière dont la vélocité affecte le temps de VDF EG. (VDF1 EG est expliqué ci-dessous.) Ceci permet à la vélocité du toucher d'affecter la durée du changement tonal. Si tous les paramètres sont réglés sur 0, le réglage de EG Time Vel Sense n'a aucun effet.

Appuyez sur [E] pour passer à AT (temps d'attaque). Lorsque ce paramètre est réglé sur plus (+), les notes jouées fort ont une attaque plus rapide que cela n'est spécifié par le réglage de temps d'attaque. Un réglage moins (-) a l'effet opposé.

Appuyez sur [F] pour passer à DT (temps d'estompement). Comme pour le temps d'attaque, un réglage plus (+) entraîne un changement plus rapide que cela n'est spécifié par VDF 1 EG. Les réglages ST (temps de pente) et RT (temps de relâchement) fonctionnent de manière similaire. Réglez tous ces paramètres sur 0.

(5) Appuyez sur la touche DOWN et appuyez sur [A] pour passer au paramètre suivant. EG Time Kbd Trk (EG time keyboard tracking) détermine la manière dont les paramètres se rapportant au temps du VDF (le VDF1 EG sera expliqué par la suite) sont affectés par la position de la touche sur le clavier.

Les réglages sont les mêmes que pour la sensibilité à la vélocité, mais au lieu de déterminer l'effet de la vélocité du toucher, ce paramètre détermine la manière dont la position de la touche sur le clavier affecte le VDF. Réglez tous ces paramètres sur 0.

(6) Appuyez sur la touche DOWN et appuyez sur [A] pour passer à la ligne du bas. Comme nous l'avons expliqué pour Pitch EG, à la Page 0, un diagramme apparaît dans le coin supérieur droit de l'affichage.

D'abord vient AT (temps d'attaque). Utilisez la commande linéaire VALUE pour régler ce paramètre à environ 25 et jouez sur le clavier. De relativement doux (la valeur spécifiée par Cutoff), le son devient progressivement plus brillant. Le temps que met le son à changer à partir du réglage Cutoff est le temps d'attaque.

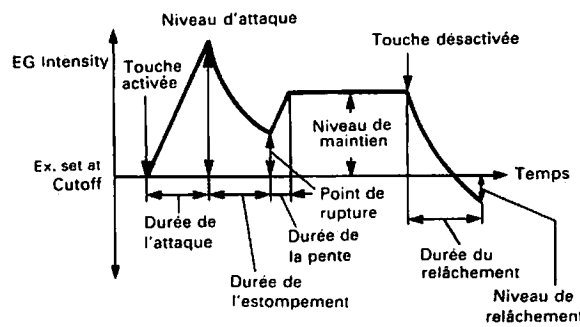
Appuyez sur [B] pour passer à A (niveau d'attaque). Expérimentez avec différents réglages et remarquez que lorsque la valeur est -99, le son s'arrête immédiatement tandis que lorsque la valeur est +99, la brillance du son augmente de façon fulgurante. La valeur 00 produit le son spécifié par le réglage Cutoff. La valeur 99 produit la valeur de sensibilité spécifiée pour EG Intensity.

Appuyez sur [C] pour passer à DT (temps d'estompement). Ceci détermine le temps nécessaire pour atteindre le point de rupture (expliqué à la page suivante).

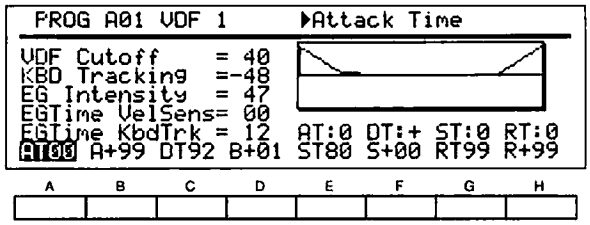
Appuyez sur [D] pour passer à B (point de rupture). Ceci fixe le niveau (le degré auquel le filtre est ouvert) du point suivant le niveau d'attaque. Si la valeur est plus basse que le niveau d'attaque, le son commencera par devenir plus brillant, puis deviendra plus doux progressivement (si le temps d'estompement est long) ou rapidement (si le temps d'estompement est court). Ensuite vient S (temps de pente).

Ceci détermine le temps nécessaire pour atteindre le niveau de maintien (expliqué ci-dessous). SL (niveau de maintien) détermine le niveau suivant le point de rupture. Le niveau d'attaque et le point de rupture sont des niveaux instantanés tandis que le niveau de maintien détermine la brillance du son qui est maintenue entre le moment où le temps de pente se termine et celui où vous relâchez la touche.

RT (temps de relâchement) détermine le temps entre le moment où vous relâchez la touche et le moment où le son s'arrête. R (niveau de relâchement) détermine le timbre à la fin du temps de relâchement (normalement lorsque le son disparaît). Des réglages appropriés de VDF peuvent simuler différents contours de timbre tels que ceux de cuivres (très brillants au départ) ou d'orgues (à peu près le même timbre du début à la fin.)

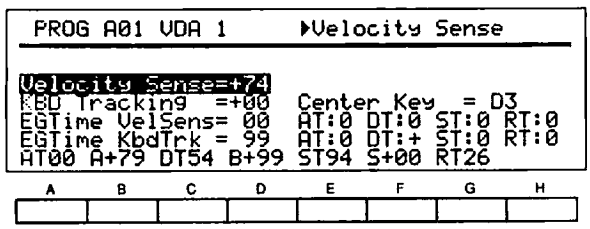


Dans cet exemple, réglez ces paramètres comme suit : AT00, A+99, DT76, B+73, ST81, S+75, RT43, R+00.



4. Page 3

(1) Appuyez sur PAGE + pour passer à la page suivante. (Etant donné que le paramètre OSC mode est réglé sur [SINGLE], la page 2, qui contient les réglages pour l'oscillateur 2 est passée.)



La zone en couleur inversée est située sur la rangée du haut à Velocity Sense. La sensibilité à la vélocité détermine la manière dont la vélocité du toucher (la force avec laquelle une note est jouée) affecte le volume. Lorsque la valeur est positive, plus vous jouez fort, plus le volume augmente. Lorsque la valeur est négative, plus vous jouez fort, plus le volume est faible. Lorsque la valeur est 0, la vélocité n'a pas d'effet sur le volume. Pour simuler des instruments qui ne sont pas sensibles à la vélocité (tels que les orgues), réglez ce paramètre sur 0. Déplacez la commande linéaire VALUE tout en jouant tour à tour fort et doucement et observez l'effet produit. Pour cet exemple, réglez ce paramètre sur +54.

(2) Appuyez sur la touche DOWN pour passer au paramètre suivant. KBD Tracking détermine la manière dont la position de la touche sur le clavier affecte le volume. Lorsque la valeur est positive (+), les notes aiguës ont un son plus fort et les notes graves, un son plus faible. Lorsque la valeur est négative (-), on obtient l'effet inverse.

Appuyez sur [E] pour passer à Center Key et spécifiez la touche centrale pour le réglage KBD Tracking. Dans cet exemple, réglez KBD Tracking = +00 et Center Key = A#3.

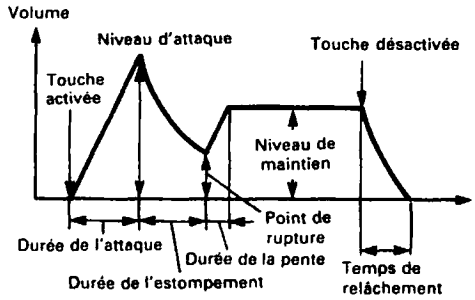
(Le réglage de la touche centrale ne compte pas puisque Keyboard Tracking est réglé sur 0.)

(3) Appuyez sur la touche DOWN et appuyez sur [A] pour passer au paramètre suivant. EG Time Vel Sens détermine la manière dont la vélocité affecte les paramètres se rapportant au temps (temps d'attaque, etc.) de VDA 1 EG sur la ligne du bas (expliqué ci-dessous). Plus la valeur est élevée, plus l'effet de la vélocité est important. Lorsque AT (temps d'attaque), DT (temps d'estompement), ST (temps de pente) et RT (temps de relâchement) sont réglés sur "+", les différents temps deviennent d'autant plus courts que vous jouez fort. Ce réglage est souvent utilisé pour simuler les sons d'instruments à cordes. Dans cet exemple, réglez EG Time Vel Sens = 49 et tous les autres paramètres sur "+".

(4) Appuyez sur la touche DOWN et appuyez sur [A]. EG Time Kbd Trk détermine la manière dont la position de la touche sur le clavier affecte les paramètres se rapportant au temps de VDA 1 EG. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de la position de la touche est important. Lorsque AT, DT, ST et RT sont réglés sur "+", les différents temps (attaque, etc.) deviennent d'autant plus courts que l'on s'éloigne de la touche centrale dans les aiguës (la touche centrale est spécifiée sur la deuxième rangée, à droite). Dans cet exemple, réglez tous les paramètres sur 0.

(5) Appuyez sur la touche DOWN et appuyez sur [A]. Un diagramme du générateur d'enveloppe apparaît dans le coin supérieur droit de l'affichage. A l'extrême gauche se trouve AT (temps d'attaque). Utilisez la commande linéaire VALUE pour régler ce paramètre aux environs de 50 et jouez sur le clavier. Le son est très différent de celui d'un piano : un peu comme un piano dont on jouerait avec un archet de violon. Ceci est dû au fait que le piano a un temps d'attaque court tandis que le violon a un temps d'attaque long. Le paramètre suivant, A (niveau d'attaque) détermine le niveau de la première crête à mesure que le volume change dans le temps. DT (temps d'estompement) est le temps jusqu'à B (point de rupture) qui suit. Le point de rupture détermine le niveau (volume) atteint après le temps d'attaque. ST (temps de pente) est le temps entre le point de rupture et le S suivant (niveau de maintien). Le niveau de maintien est le volume qui est maintenu jusqu'à ce que la touche soit relâchée. Enfin, RT (temps de relâchement) détermine le

temps entre le moment où la touche est relâchée et celui où le son s'estompe jusqu'au silence. Un réglage de temps de relâchement long maintiendra le son après relâchement de la touche, mais étant donné que certains effets tels que la réverbération (expliquée plus loin) font également se maintenir le son, il se peut que vous deviez ajuster ce paramètre après avoir choisi un effet, pour éviter une impression de réverbération trop prolongée.



Dans cet exemple, réglez ces paramètres sur AT=40, A=+99, Dt=74, B=+86, ST=51, S = +87, RT=45. En expérimentant avec différents réglages, vous constaterez peut-être que le son de certaines notes ne s'arrête pas. Ceci est dû à des réglages de temps de relâchement excessivement longs. Appuyez deux fois sur la touche COMPARE (la touche NUMBER 8).

```
PROG A01 VDA 1        ▶Release Time
Velocity Sense=+54
KBD Tracking  =+00
EGTime VelSens= 49
EGTime KbdTrk = 00    AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
AT40 A+99 DT74 B+86 ST51 S+87 RT45
A  B  C  D  E  F  G  H
```

5. OSCILLATOR 2

(6) Appuyez sur la touche BANK/PAGE [0] pour revenir au premier affichage et appuyez sur la touche UP et [A] pour sélectionner OSC Mode. Appuyez sur △ pour changer [SINGLE] en [DOUBLE]. A partir de maintenant, l'oscillateur 2 produira également du son.

```
PROG A01 OSC          ▶OSC Mode
OSC Mode : DOUBLE
Assign   : POLY       Hold      :OFF
000:Piano        L89  16'
000:Piano        L00   8'  I+00 D+00 DL00
S+00 AT00 A+00 DT00 RT00 R+00 L+00 T+00
S+00 AT00 A+00 DT00 RT00 R+00 L+00 T+00
A  B  C  D  E  F  G  H
```

(7) Appuyez trois fois sur la touche DOWN et passez à OSC 2 Multisound/OSC 2 Level sur la quatrième ligne. Utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour sélectionner le multison 91:Saw Wave. Appuyez sur [D] pour passer au paramètre suivant et réglez le niveau à 99. Appuyez sur [E] pour passer au paramètre suivant et appuyez sur ▽ pour réglez ce paramètre sur 16'. Enfin, réglez les autres paramètres sur les valeurs indiquées sur le schéma suivant. Utilisez les touches BANK/PAGE pour sélectionner les différents écrans. Jouez quelques notes tout en effectuant les réglages, afin de pouvoir entendre l'effet des différents paramètres. (Il se peut que le son s'arrête occasionnellement.)

Touche BANK/PAGE 0

```
PROG A01 OSC          ▶Octave
OSC Mode : DOUBLE
Assign   : POLY       Hold      :OFF
000:Piano        L89  16'
091:Saw Wave     L99  16'  I+00 D+13 DL00
S+00 AT00 A+00 DT00 RT00 R+00 L+00 T+00
S+02 AT04 A+00 DT00 RT00 R+00 L+00 T+00
A  B  C  D  E  F  G  H
```

Touche BANK/PAGE 2

```
PROG A01 VDF 2        ▶Cutoff
VDF Cutoff    = 00
KBD Tracking  =+00    Center Key  = C-1
EG Intensity  = 62    Vel Sense   =+00
EGTime VelSens= 00    AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
EGTime KbdTrk = 00    AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
AT00 A+86 DT88 B+89 ST77 S+89 RT79 R+72
A  B  C  D  E  F  G  H
```

Touche BANK/PAGE 4

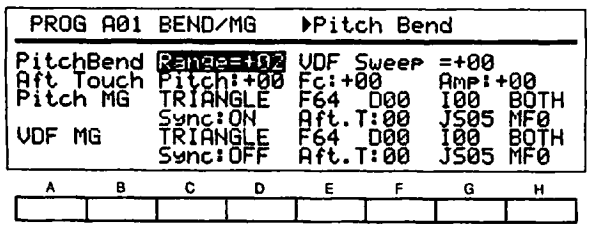
```
PROG A01 VDA 2        ▶Attack Time
Velocity Sense=+78
KBD Tracking  =+00    Center Key  = C-1
EGTime VelSens= 41    AT:+ DT:+ ST:+ RT:+
EGTime KbdTrk = 00    AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
AT27 A+99 DT90 B+83 ST60 S+93 RT31
A  B  C  D  E  F  G  H
```

(8) Appuyez sur la touche BANK/PAGE 0 une fois de plus pour revenir au premier affichage et passez au multison de l'oscillateur 2. Appuyez sur [F] pour passez à Interval. Tout en jouant sur le clavier, élevez ou abaissez la commande linéaire VALUE et remarquez comment la hauteur des deux sons change. Ce réglage détermine la différence de hauteur entre l'oscillateur 1 et l'oscillateur 2.

Réglez ce paramètre sur 0 et appuyez sur [G] pour passer au paramètre suivant. D (Detune) est un réglage de désaccordage fin de moins d'un demi-ton chromatique. Elevez et abaissez la commande linéaire VALUE pour écouter le résultat. Interval est essentiellement utilisé pour créer un effet de choeur à partir d'une seule note. Detune est utilisé pour faire varier légèrement la hauteur des deux oscillateurs et créer ainsi un son riche et épais. Réglez Detune sur 13 et appuyez sur [H] pour sélectionner le dernier paramètre, DL (retard de départ). En augmentant la valeur de ce paramètre, vous remarquerez que les sons des deux oscillateurs s'écartent de plus en plus dans le temps. Ce réglage retarde le déclenchement de l'oscillateur 2 par rapport à l'oscillateur 1. Pour cet exemple, réglez ce paramètre sur 0.

6. Page 5

Ces paramètres sont communs aux oscillateurs 1 et 2 et déterminent la fonction du joystick, le vibrato et les effets wah-wah.



(1) Appuyez sur la touche BANK/PAGE 5 pour obtenir l'affichage BEND/MG. La ligne du haut indique les réglages se rapportant au pitch bend. Range est la différence de hauteur entre la hauteur normale et celle qui est produite lorsque le joystick est déplacé à fond vers la gauche ou la droite. Expérimentez avec différents réglages tout en jouant une seule note et déplacez le joystick à fond vers la gauche ou la droite. Un réglage de ± 12 correspond à ± 1 octave. Lorsque le réglage est 0, il n'y a pas d'effet.

Appuyez sur [F] pour passer à VDF Sweep. Ceci détermine la manière dont le mouvement vers la gauche ou la droite du joystick affecte le réglage Cutoff des pages 1 et 2. Lorsque ce réglage est "+" et que le joystick est déplacé vers la droite, la fréquence de coupure augmente, c'est-à-dire que le filtre s'ouvre (le timbre devient plus brillant). Lorsque le joystick est déplacé vers la gauche, la fréquence de coupure est abaissée, c'est-à-dire que le filtre se ferme (le timbre devient plus mat). Expérimentez avec différents réglages tout en déplaçant le joystick et en jouant sur le clavier.

Pour cet exemple, réglez Range= +02 et VDF Sweep= +00.

(2) Appuyez sur la touche DOWN pour passer à la ligne suivante et appuyez sur [A]. Ces paramètres déterminent la manière dont l'aftertouch affecte le son. L'aftertouch vous permet de modifier le son (hauteur ou timbre) en exerçant une pression variable sur les touches alors qu'elles sont déjà complètement enfoncées. Lorsque Pitch est réglé sur une valeur différente de 0, l'aftertouch augmente ou abaisse la hauteur. Essayez en réglant ce paramètre sur +12 (une octave) et appuyez fermement sur le clavier. La hauteur augmentera d'une octave.

Le paramètre Fc, à droite, détermine la manière dont l'aftertouch affecte le timbre (fréquence de coupure). Lorsque la valeur est positive, l'aftertouch rend le son plus brillant. Lorsque la valeur est négative, l'aftertouch rend le son plus mat.

Appuyez sur [G] pour passer à Amp. Ceci détermine la manière dont l'aftertouch affecte le volume. Lorsque la valeur est positive, l'aftertouch augmente le volume. Lorsque la valeur est négative, l'aftertouch diminue le volume.

Pour cet exemple, réglez Pitch = +00, Fc = +00 et Amp = +00.

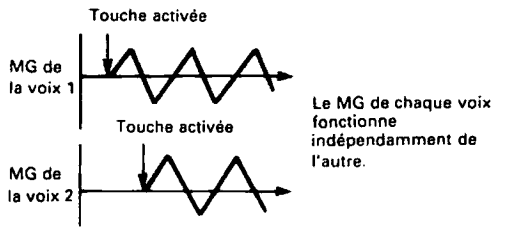
(3) Appuyez sur la touche DOWN pour passer à la ligne suivante et appuyez sur [A]. Le Pitch MG (générateur de modulation de hauteur) est utilisé pour créer un effet de vibrato. Le premier paramètre sélectionne la forme d'onde de vibrato. Afin d'écouter le son tout en sélectionnant différentes formes d'onde, réglez les paramètres à droite comme suit : F=50 (touche [E]), D=00 (touche [F]), I=99 (touche [G]) et utilisez △/▽ pour régler le paramètres à l'extrême droite sur BOTH. Ensuite, appuyez sur [C] pour revenir au paramètre précédent et utilisez les touches △/▽ pour sélectionner les différentes formes d'onde tout en écoutant le son.

TRIANGULAIRE
DENTS DE SCIE ASCENDANTES
DENTS DE SCIE DESCENDANTES
CARREE

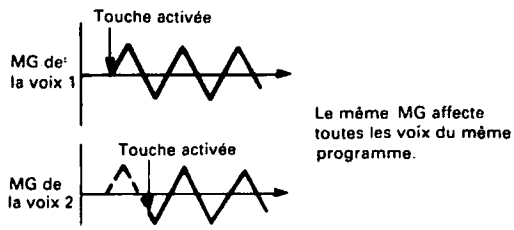
Remarquez que la hauteur change selon la forme d'onde. A présent, modifiez le paramètre F (fréquence). Ceci détermine la vitesse du vibrato. Ensuite, modifiez le paramètres D (retard). Une valeur plus élevée entraîne un intervalle de temps plus long avant que le vibrato ne commence. Le paramètre I (intensité) détermine la largeur de l'effet de vibrato. Le paramètre à l'extrême droite spécifie les oscillateurs auxquels le vibrato est appliqué. Lorsque le réglage est OFF, le vibrato n'est appliqué à aucun des deux oscillateurs. OSC1 applique le vibrato uniquement à l'oscillateur 1 et OSC2, uniquement à l'oscillateur 2 tandis que BOTH applique le vibrato aux deux oscillateurs. Pour cet exemple, réglez les paramètres sur TRIANGLE, F=71, D=63, I=01, BOTH.

Appuyez sur la touche DOWN pour passer à la ligne suivante et appuyez sur [A]. Ces paramètres ont également rapport à Pitch MG. Le premier paramètre, Sync, détermine si le vibrato est recommencé chaque fois qu'une touche est pressée ou si la forme d'onde de vibrato se poursuit d'une note à l'autre. Les paramètres de la ligne du haut étant réglés comme illustré, mettez ce réglage sur ON et OFF tout en jouant des accords et des arpèges pour entendre l'effet produit.

• Key Sync ON



• Key Sync OFF



Aft.T détermine comment l'aftertouch affecte la plage de l'effet de vibrato. Appuyez sur le clavier toute en faisant varier la valeur. Lorsque le réglage est 0, il n'y a pas d'effet. JS (joystick) détermine la manière dont le joystick contrôle le vibrato (souvent appelé modulation de hauteur).

Déplacez le joystick tout en changeant la valeur. MG (fréquence de modulation) détermine la manière dont le déplacement du joystick vers l'avant accélère la modulation. Dans cet exemple, réglez les paramètres comme suit : Sync : OFF, Aft. T=02, JS=06, MF=00.

(4) Appuyez sur la touche DOWN pour passer à la ligne suivante et appuyez sur [A]. Ces réglages affectent le wah-wah (un effet produit par une variation cyclique du timbre). Alors que les paramètres Pitch MG de la ligne précédente affectaient la hauteur, ce VDF MG affecte le VDF (timbre). La seule différence est que c'est le timbre et non pas la hauteur qui change.

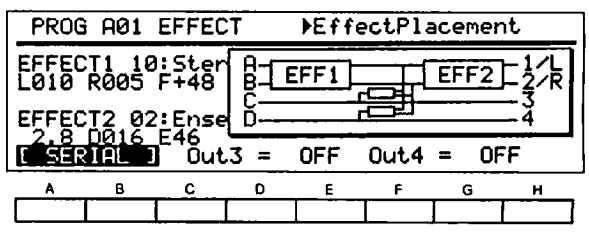
(Ecartez le joystick de vous pour affecter Pich MG et ramenez-le vers vous pour affecter VDF MG.) Comme expliqué à l'étape (3), expérimentez avec différents réglages et écoutez le résultat. Dans cet exemple, réglez les paramètres comme suit : TRIANGLE, F71, D00, I00, BOTH, Sync:OFF, Aft.T:00, JS09, MF00.

7. EFFECT (Page 6)

Les effets ajoutent la touche finale au son. Le T1/T2/T3 possède de nombreux effets incorporés et la sélection et l'utilisation d'un effet est une étape importante de la création d'un son. Nous allons voir ici comment les effets peuvent être combinés et également expliquer les différents types d'effets. Comme pour les paramètres précédents, expérimentez avec différents réglages et écoutez le résultat.

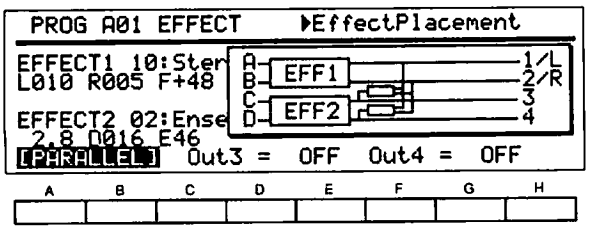
Deux manières de connecter les effets

Serial : Le placement en série connecte les deux effets l'un après l'autre. Le son que vous avez façonné jusqu'à présent est envoyé à l'effet 1 et le résultat est envoyé à l'effet 2. Les sons des deux oscillateurs 1 et 2 sont sortis par A:B et leurs niveaux de volume sont égaux.



Parallel : Le placement en parallèle connecte les deux effets côte à côte. A l'exception des Drum Kits, les programmes sont sortis par A:B. Si le placement des effets en parallèle est sélectionné alors que l'oscillateur est réglé sur Single ou Double, l'effet 2 n'est pas utilisé.

Le PAN3/4 qui suit l'effet 2 détermine l'assignation de sortie (quelle sortie du panneau arrière du T1/T2/T3) et le volume. Par exemple, si PAN3 est réglé sur L (gauche) et PAN4 est réglé sur R (droite), le son de l'effet 2 sera sorti par 1/L et 2/R. D'autre part, si PAN3/4 est réglé sur OFF pour les deux, le son de l'effet 2 ne sera pas envoyé aux sorties 1/L et 2/R, mais seulement aux sorties 3/4.



Réglages d'effets

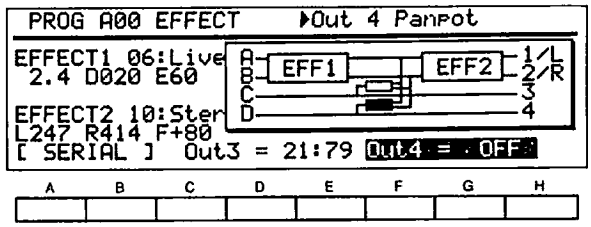
(1) Appuyez sur la touche BANK/PAGE 6. Le premier paramètre détermine quel effet sera utilisé pour l'effet 1 et l'active ou le désactive. Utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour changer l'effet et remarquez comme le son change. Un seul effet peut occasionner d'importants changements dans le son. Nous aborderons les différents types d'effets dans les explications qui suivent.

(2) Après avoir sélectionner un effet à la ligne 1, éditez les paramètres d'effet à la ligne 2. Pour les paramètres de chaque effet, voyez le chapitre consacré aux paramètres d'effet dans le manuel de référence.

(3) A la troisième ligne, sélectionnez le type d'effet pour l'effet 2 et activez-le ou désactivez-le.

(4) Tout comme la ligne 2, la quatrième ligne contient des réglages de paramètres pour l'effet sélectionné comme effet 2.

(5) La cinquième ligne détermine le placement de l'effet. Lorsque ce paramètre est réglé, un schéma apparaît dans le coin supérieur droit de l'affichage. Appuyez sur la touche [C] pour passer à Out 3. La portion du diagramme correspondant à Out3 devient noire. De la même manière, une pression sur la touche [F] fait passer à Out4 et la portion Out4 du diagramme devient noire.



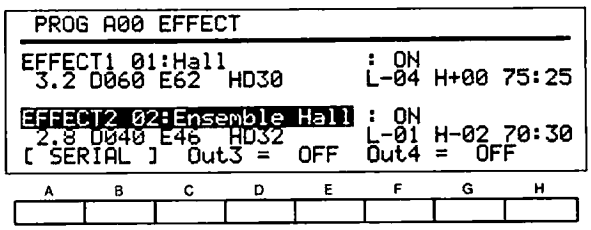
Pour les paramètres de cette ligne, voyez les explications précédentes concernant le placement de l'effet.

Essayer les effets

Elevez ou abaissez la commande linéaire VALUE pour régler l'effet 2 sur "No Effect" de telle sorte que vous n'entendiez que l'effet 1. Ceci nous permettra d'écouter chaque effet séparément.

<Reverb>

Cet effet simule l'acoustisque de différents types de salles pour donner une impression d'espace et de réverbération.



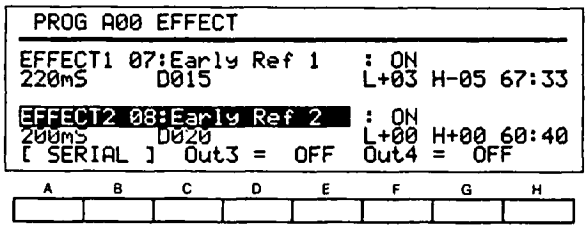
• Hall

Ce type de réverbération simule l'acoustique d'une grande salle, d'un hall. Le paramètre à l'extrême gauche de l'affichage, Reverb Time, détermine le temps que met la réverbération à s'estomper complètement. D (Pre Delay) simule l'intervalle de temps avant que la première réverbération soit entendue. Particulièrement pour simuler la réverbération d'une grande salle, plutôt que de programmer un long temps de réverbération, il est plus efficace d'augmenter la valeur de Pre Delay. HD (High Damp) simule le matériau des murs de l'environnement acoustique. Si les parois sont en bois lisse, l'acoustique de la salle sera plus "vivante". Si les murs sont recouverts de tentures, la pièce aura une acoustique morte. Le fait d'élever la valeur de ce paramètre High Damp aura pour effet d'augmenter cette impression d'acoustique morte. EQ Low amplifie ou atténue les basses fréquences de la réverbération et EQ High ajuste les hautes fréquences. Dry/Effect Balance règle l'équilibre entre le son non traité et le son traité. Dans le cas de la réverbération, une proportion trop importante de son traité peut entraîner une perte d'impact et de clarté.

- Ensemble hall Simule un local un peu plus petit que "Hall".
- Concert Hall Simule un local un peu plus grand que "Hall".
- Room Simule une salle de dimensions relativement réduites.
- Large room Simule une salle relativement grande. Cet effet est particulièrement efficace pour épaissir le son.
- Live stage Une réverbération du même type que "Room", mais plus large.

<Early Reflection>

Cet effet isole les réflexions primaires de la réverbération, ce qui donne un effet différent de Reverb.



- Early reflection 1

  Avec des réglages E/R Time (durée des réflexions primaires) courts, ceci produit un effet de gating avec des tambours, etc. Cet effet est également efficace pour épaissir le son.

- Early reflection 2

  L'enveloppe d'estompement de cet effet est quelque peu différente de celle de Early Reflection 1.

  Comparez les deux effets et utilisez celui qui convient le mieux en fonction du son que vous utilisez.

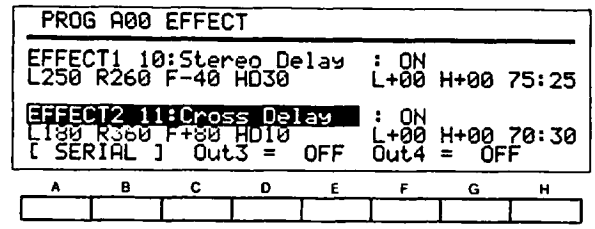
- Early reflection 3

  Cet effet produit une enveloppe de réflexions primaires inversées.

  (Normalement, les niveaux des réflexions primaires diminuent, mais avec cet effet, elles augmentent.) Ceci peut être utilisé pour créer un effet à l'envers appliqué aux sons de cymbales, etc.

<Delay>

Cet effet reproduit le son entrant avec un léger retard. Delay Time détermine le retard entre le moment où le son original est reçu et celui où le son retardé est produit. Ce temps de retard peut être programmé de manière indépendante pour la voie gauche et la voie droite. F (feedback) détermine le nombre de répétitions du son retardé.



- Stereo delay

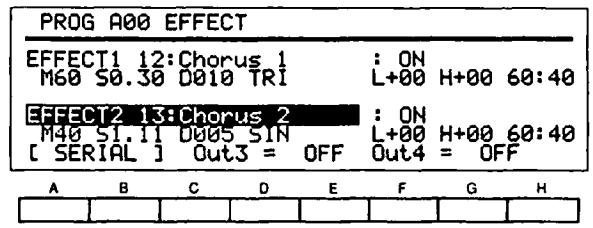
  Cet effet de retard utilise feedback sur la même voie.

- Cross delay

  Dans cet effet, les feedbacks des deux voies sont croisés et alternent entre la gauche et la droite.

<Chorus>

L'effet Flanger utilise un temps de retard plus court que l'effet Chorus et applique la modulation en phase inverse aux deux voies. Il vous sera utile si vous avez besoin d'un effet plus fort que Chorus. Cet effet est particulièrement efficace avec les sons de guitare solo.



- Stereo chorus 1

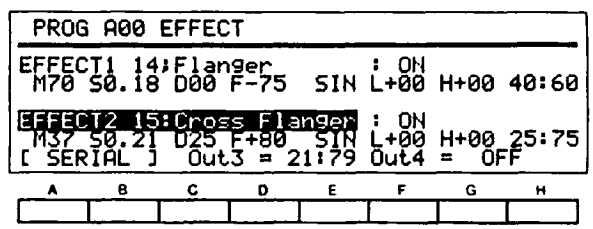
  Cet effet de chorus module les deux voies en phase inverse. Lorsque l'on écoute en stéréo, on entend le son voyager entre la gauche et la droite.

- Stereo chorus 2

  Ce chorus module les deux canaux dans la même phase.

<Flanger>

The flanger effect uses a shorter delay time than the chorus effect, and applies modulation of opposite phase to the two channels. It is useful when you need an effect stronger than chorus. This is especially effective on guitar solo sounds.



- Stereo flanger

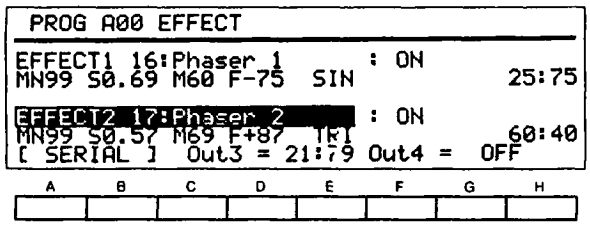
  Si vous écoutez en stéréo, vous entendrez le son voyager entre la gauche et la droite.

•Cross flanger

Dans cet effet, le feedback des deux voies est croisé et appliqué à l'autre voie.

<Phase shifter>

Les effets Chorus et Flanger modulent le temps de retard pour créer un effet. L'effet Phase shifter, lui, module la phase du son original.



• Phaser 1

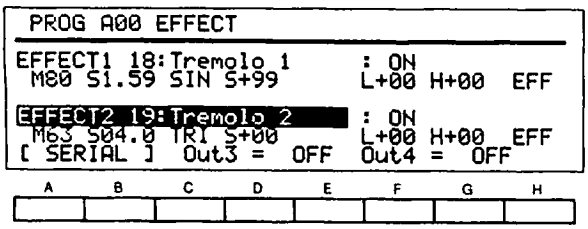
Les deux voies de cet effet Phaser sont modulées en phase inverse. Lorsque l'on écoute en stéréo, on entend le son voyager entre les voies gauche et droite.

• Phaser 2

Les deux voies de cet effet Phaser sont modulées dans la même phase.

<Tremolo>

L'effet de trémolo modifie de manière cyclique le volume du son.



• Stereo tremolo 1

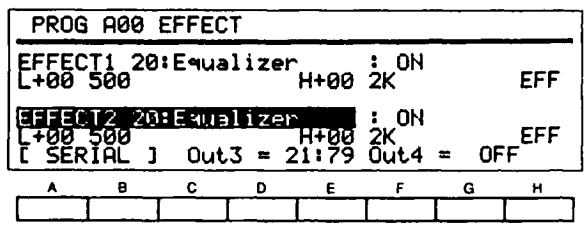
Les deux voies de cet effet de trémolo sont modulées en phase inverse.

Lorsque l'on écoute en stéréo, on peut entendre le son voyager entre la voie gauche et la voie droite.

• Stereo tremolo 2

Les deux voies de l'effet de trémolo sont modulées dans la même phase.

<Equalizer>

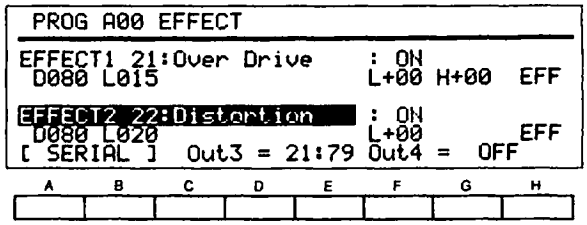


• Equalizer

Equalizer La plupart des autres effets ont également des paramètres d'égalisation High/Low, mais cet égaliseur vous permet d'ajuster les fréquences de coupure de manière beaucoup plus précise.

<Overdrive>

Ces effets déforment le son entré et sont particulièrement efficaces avec les sons de guitare et d'orgues.



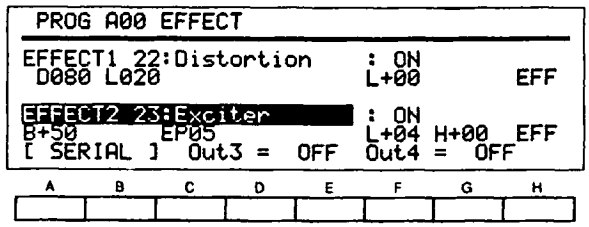
• Overdrive

Overdrive Lorsque l'on augmente la valeur de D (Drive), la distorsion augmente.

• Distortion

Distortion Un effet de distorsion plus marqué que Overdrive. Lorsque l'on augmente la valeur de D (Distortion), la distorsion augmente.

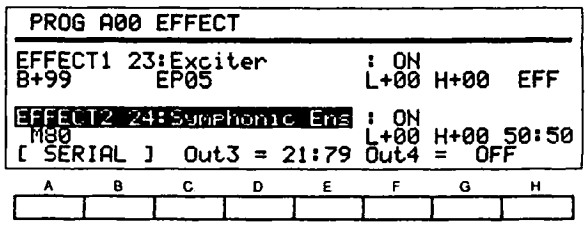
<Exciter>



• Exciter

Cet effet augmente la brillance des sons. Lorsqu'il est utilisé avec un son unique dans un morceau, il fait ressortir le son plus clairement.

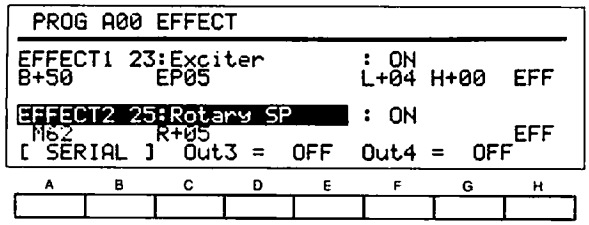
<Ensemble>



• Ensemble

Cet effet rend le son encore plus riche que les effets de type chorus. Il est particulièrement efficace avec les sons de cordes et de cuivres.

<Rotary effect>

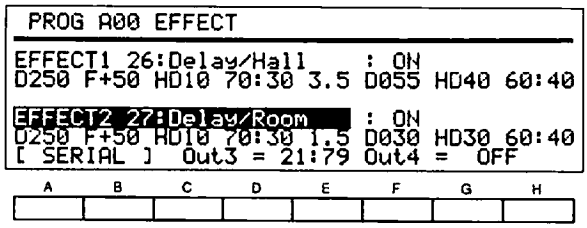


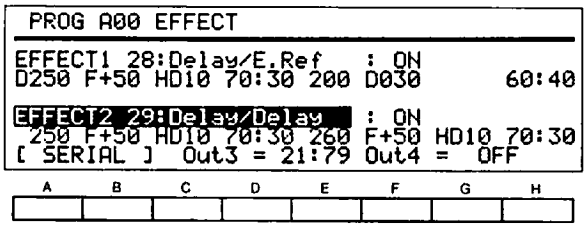
• Rotary speaker

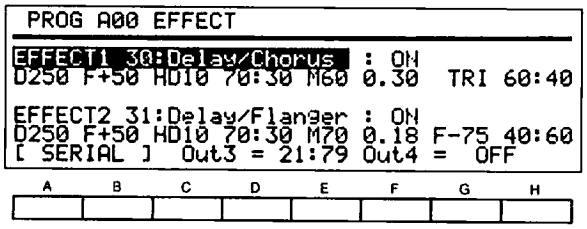
Rotary speaker Cet effet simule un haut-parleur Leslie. Il est souvent utilisé avec les sons d'orgue et de piano électrique.

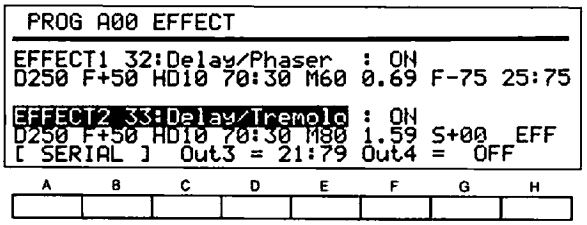
<Effets de type combinaison>

Il y a huit types d'effets de type combinaison.



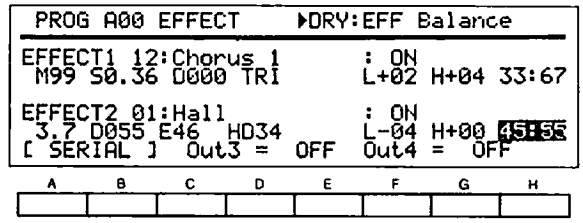






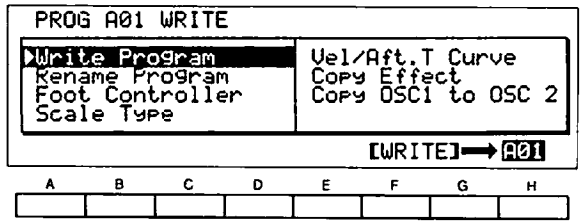
Les sons de chaque effet individuel dans un effet de type combinaison sont les mêmes que les effets expliqués ci-dessus. Les effets de type combinaison sont utilisés pour appliquer un effet différent à chacune des sorties A, B, C et D.

Dans cet exemple, effectuez les réglages comme illustré ci-dessous.



8. Page 7

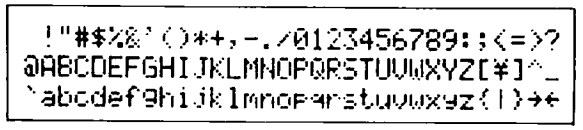
(1) Appuyez sur la touche PAGE+ pour passer à la dernière page.



La zone en couleur inversée est située sur Write. La marge affiche "[WRITE] → A01".

Si vous appuyez sur la touche [F], le son du programme A01: Piano 16' sera remplacé par le son que nous venons de créer. Dans cet exemple, nous allons conserver Piano 16' et écrire notre nouveau son dans le programme A99 après lui avoir donné un nom. Appuyez sur la touche DOWN pour passer à Rename.

(2) La marge affiche "A01:Piano 16" ◁ ▷. Appuyez sur la touche [G] pour déplacer la zone en couleur inversée vers la gauche et appuyez sur la touche [H] pour déplacer la zone en couleur inversée vers la droite. A présent, changeons le nom en "1st TRIAL". Elevez et abaissez la commande linéaire VALUE et remarquez comment le premier caractère change. Les caractères sont disposés comme indiqué dans le tableau, aussi utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour sélectionner "1" à la position du premier caractère. Appuyez sur la touche [H] pour passer au caractère suivant. De la même manière, utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour sélectionner "s" à la position du second caractère. Sélectionnez les caractères restants de la même manière. Déplacez la commande linéaire VALUE tout en bas pour sélectionner l'espace vierge.



(3) Appuyez sur la touche UP pour passer à la ligne au-dessus. Utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour changer ceci en A99 puis appuyez sur la touche [F]. L'affichage indiquera "Are You Sure?" pour vous demander de confirmer. Si vous êtes sûr de vouloir écrire les données, appuyez sur [YES] (la touche [E]). Pour quitter sans écrire, appuyez sur la touche [G] pour [NO]. Dans une situation réelle, il se peut que vous fassiez des réglages pour la commande au pied, le type de gamme, etc. avant d'écrire, mais dans notre exemple, nous ne changerons pas ces paramètres. Vous pouvez donc écrire les données.

(4) Appuyez deux fois sur la touche DOWN pour passer à Foot Controller. Ces réglages déterminent la fonction du commutateur ou de la commande au pied (utilisez le modèle Korg EXP-2) connecté à la prise ASS.PEDAL/SW1 du panneau arrière. Les fonctions assignables à une commande au pied sont communes à 1 et 2. Les fonctions de type ON/OFF sont Program Up/Down, Effect 1/2 ON/OFF. Les fonctions de type commande continue sont Volume, VDF Cutoff, Effect 1/2 Balance et Data Entry.

Par exemple, si la commande au pied 1 est réglée sur Program Up et la commande au pied 2 sur Program Down et que des commutateurs au pied sont connectés à chaque prise, les deux commutateurs au pied vous permettent de sélectionner les programmes avec vos pieds, ce qui peut être utile dans de nombreuses situations réelles. (Program Up augmente le numéro de programme et Program Down diminue le numéro de programme.) Si vous disposez les programmes dans l'ordre dans lequel vous allez les utiliser en concert, assignez la commande 1 à Program Up et branchez un commutateur au pied à la prise ASS.PEDAL/SW 1 et assignez la commande au pied 2 à VDF Cutoff et branchez une EXP-2 à la prise ASS.PEDAL/SW 2. Vous pourrez ainsi sélectionner les programmes avec le commutateur au pied seulement et contrôler la fréquence de coupure de VDF (brillance du timbre) avec la pédale.

(5) Appuyez sur la touche DOWN pour passer au paramètre suivant. Scale Type sélectionne le type de gamme utilisé par le programme. Il y a de nombreux types de gamme.

Equal Temp. (tempérament égal) divise l'octave en douze intervalles égaux et constitue le type de gamme normalement utilisé. Equal Temp 2 est basé sur le tempérament égal mais avec une légère déviation de hauteur aléatoire. Ceci est utile pour simuler les instruments acoustiques qui ont naturellement une hauteur instable.

Pure Major/Minor sont des systèmes conçus pour que les accords sonnent juste.

Le tempérament égal divise l'octave en 12 pas égaux, ce qui signifie que les accords seront toujours légèrement désaccordés. Le tempérament pur accorde les tierces (E) et quintes (G) de façon ce qu'elles aient la hauteur correcte pour l'accord. Par exemple, dans le tempérament égal, une tierce majeure représente 400 centièmes de demi-ton et une quinte correspond à 700 centièmes de demi-ton. Dans le tempérament pur, par contre, une tierce majeure vaux 386 centièmes de demi-ton et une quinte, 702.

Le type de gamme User Programmable permet au programme d'utiliser le type de gamme original que vous avez créé en mode Global.

Pour sélectionner ces tempéraments, appuyez sur [B] et utilisez la commande linéaire VALUE ou les touches △/▽. Lorsqu'un tempérament pur est sélectionné, appuyez sur [G] et sélectionnez la tonique de la gamme.

(6) Appuyez sur la touche DOWN pour passer au sommet de la colonne suivante. Ces réglages déterminent la manière dont la vélocité du toucher et l'aftertouch affectent le timbre et le volume. Choisissez une courbe parmi les 8 disponibles. Appuyez sur [A] pour sélectionner la courbe de vélocité et appuyez sur [E] pour sélectionner la courbe d'aftertouch. Sélectionnez l'une après l'autre les différentes courbes et jouez sur le clavier pour expérimenter comment la réponse diffère d'une courbe à l'autre.

(7) Appuyez sur la touche DOWN pour passer à Copy Effect. Cette fonction vous permet de copier les réglages d'effet d'un autre mémoire de programme, de combinaison ou de morceau (séquenceur). Appuyez sur [B] et spécifiez si vous copiez d'un programme, d'une combinaison ou d'un morceau. Ensuite, appuyez sur [E] et sélectionnez le numéro du programme, de la combinaison ou du morceau à partir duquel ou de laquelle vous copiez les données. Pour exécuter l'opération de copie, appuyez sur la touche [G] ([COPY]).

(8) Appuyez sur la touche DOWN pour passer à la dernière fonction du mode Program Edit.

Ceci vous permet de copier les réglages de paramètre de l'oscillateur 1 sur l'oscillateur 2. Cela vous sera utile si vous voulez donner des enveloppes similaires aux deux oscillateurs. Lorsque vous exécutez l'opération de copie, les deux oscillateurs ont des réglages identiques, mais vous pouvez facilement modifier le son par la suite en sélectionnant des multisons différents, en désaccordant ou en retardant l'oscillateur 2.

		A	B	C	D	E	F	G	H
0	OSC Mode	OSC Mode							
		DOUBLE							
	Assign/Hold	Assign				Hold			
		POLY				OFF			
	OSC1	Multisound			Level	Octave			
		000 : Piano			89	16'			
	OSC2	Multisound			Level	Octave	Interval	Detune	Delay Start
		091 : Saw Wave			99	16'	00	13	00
OSC	OSC1 Pitch EG	Start Level	Attack Time	Attack Level	Decay	Release Time	Release Level	L Vel.	T Vel. Sens
		00	00	00	00	00	00	00	00
	OSC2 Pitch EG	Start Level	Attack Time	Attack Level	Decay	Release Time	Release Level	L Vel. Sens	T Vel. Sens
		02	04	00	00	00	00	00	00
1	Cutoff	Cutoff							
		90							
	KBD TRK	KBD Tracking				Center Key			
		-12				F#3			
	EG Int	EG Intensity				Vel. Sense			
		29				00			
VDF1	EG Time V. Sens	Vel. Sense				Attack Time	Decay Time	Slope Time	Release Time
		00				0	0	0	0
	EG Time K. TRK	KBD Tracking				Attack Time	Decay Time	Release Time	Release Time
		00				0	0	0	0
	VDF EG	Attack Time	Attack Level	Decay Time	Break Point	Slope Time	Sustain Level	Release Time	Release Level
		00	+99	76	+73	81	+75	43	+00
2	Cutoff	Cutoff							
		00							
	KBD TRK	KBD Tracking				Center Key			
		00				C - 1			
	EG Int	EG Intensity				Vel. Sense			
		62				00			
VDF2	EG Time V. Sens	Vel. Sense				Attack Time	Decay Time	Slope Time	Release Time
		00				0	0	0	0
	EG Time K. TRK	KBD Tracking				Attack Time	Decay Time	Slope Time	Release Time
		00				0	0	0	0
	VDF EG	Attack Time	Attack Level	Decay Time	Break Point	Slope Time	Sustain Level	Release Time	Release Level
		00	+86	88	+89	77	+89	79	+72
3	Velocity Sense	Vel. Sense							
		54							
	KBD Tracking	KBD Tracking				Center Key			
		00				A#3			
VDA1	EG Time V. Sens	Vel. Sense				Attack Time	Decay Time	Slope Time	Release Time
		49				+	+	+	+
	EG Time K. TRK	KBD Tracking				Attack Time	Decay Time	Slope Time	Release Time
		00				0	0	0	0
	VDA EG	Attack Time	Attack Level	Decay Time	Break Point	Slope Time	Sustain Level	Release Time	
		40	99	74	86	51	87	45	
4	Velocity Sense	Vel. Sense							
		78							
	KBD Tracking	KBD Tracking				Center Key			
		00				C - 1			
VDA2	EG Time V. Sens	Vel. Sense				Attack Time	Decay Time	Slope Time	Release Time
		41				+	+	+	+
	EG Time K. TRK	KBD Tracking				Attack Time	Decay Time	Slope Time	Release Time
		00				0	0	0	0
	VDA EG	Attack Time	Attack Level	Decay Time	Break Point	Slope Time	Sustain Level	Release Time	
		27	99	90	83	60	93	31	

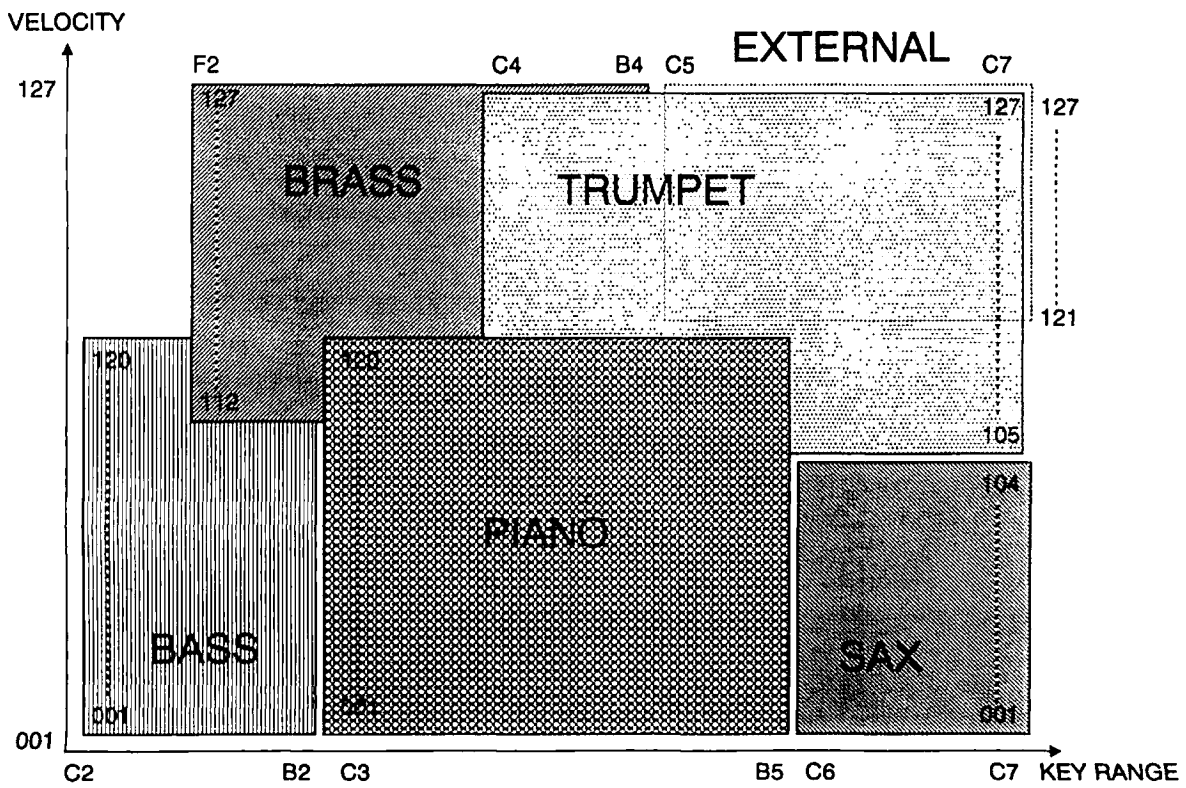
		A	B	C	D	E	F	G	H
5	Pitch Bend			Range 02		VDF Sweep 00			
	After Touch			Pitch 00		Fc 00		Amp 00	
	Pitch MG1			Waveform Triangle		Frequency 71	Delay 63	Intensity 01	OSC Select BOTH
	Pitch MG2			Key Sync OFF		After Touch 02		Joy Stick 06	MG Frequency 0
	VDF MG1			Waveform Triangle		Frequency 71	Delay 00	Intensity 00	OSC Select BOTH
	VDF MG2			Key Sync OFF		After Touch 00		Joy Stick 09	MG Frequency 0
6	Effect1 Type	Effect 12 : Chorus1				ON/OFF ON			
E	1 Parameter	99	0.36	000	TRI		+02	+04	33 : 67
F	Effect2 Type	Effect 01 : Hall				ON/OFF ON			
E	2 Parameter	3.7	055	46	34		– 04	00	45 : 55
C	Effect Placement	Placement SERIAL		Out3 OFF			Out4 OFF		
T									
7	Foot Controller	FC1 Program Up				FC2 Program Down			
	Scale Type	Equal Temp.							
	Vel/Aft T Curve	Vel. Curve 4				Aft. T Curve 4			

CREER UNE COMBINAISON

Qu'est-ce qu'une combinaison ?

Deux ou plusieurs programmes peuvent être joués ensemble en une "combinaison". Pour comprendre ceci, il peut être utile de se représenter un plateau avec plusieurs verres de jus de fruit. Chaque verre correspond à un "timbre" et jusqu'à huit timbres peuvent être utilisés. Le jus correspond au "programme" et chaque verre (timbre) peut contenir une variété de jus différent, c'est-à-dire que chaque timbre peut utiliser un programme différent. L'ensemble du plateau représente une combinaison. La plage du clavier et la plage de vélocité de chaque timbre peuvent être réglées de manière indépendante. Des réglages appropriés de ces paramètres vous permettent de créer des combinaisons qui utilisent deux ou plusieurs timbres superposés, répartis en fonction de la hauteur sur le clavier ou répartis selon la vélocité. Etant donné que le canal MIDI transmis via MIDI OUT par chaque timbre peut également être réglé de manière indépendante, une seul T1/T2/T3 peut commander de façon tout à fait indépendante jusqu'à 8 générateurs de son MIDI différents.

Essayons à présent de créer une combinaison. De la même manière que nous avons créé un programme, nous allons éditer l'une des combinaisons pré-chargées pour créer une nouvelle combinaison.

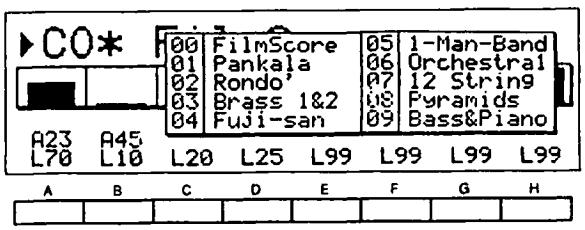


La combinaison que vous allons créer dans cet exemple utilisera la plage C2 — C7 du clavier du T1/T2/T3 et utilisera les réglages Key Window (pp.47 — 48, 4 Page 3 étapes (4)(5)) pour placer un son de basse dans la plage inférieure, un saxo solo dans la plage supérieure et un son de piano dans la plage intermédiaire. Nous utiliserons les réglages Velocity Window (pp. 47, 4. Page 3 étapes (2) (3)) pour ajouter un son de trompette aux notes jouées fort dans la plage supérieure et une son de cuivre aux notes jouées fort dans la plage inférieure. (Les réglages Key Window pour les sons de trompette et de cuivre les feront jouer ensemble dans la plage intermédiaire.) Comme effets, nous ajouterons un retard au saxo solo et à la trompette, puis nous ajouterons de la réverbération au tout. Nous utiliserons les sorties stéréo, avec le piano et les cuivres au centre, la basse à gauche (L) et le saxo et la trompette à droite (R). Afin de pouvoir brancher un générateur de son MIDI externe à la prise MIDI OUT A du T1/T2/T3 (pour que vous puissiez jouer un solo), nous effectuerons des réglages de telle sorte que les touches dans l'intervalle C4 — C7 fassent jouer et commandent la voix du générateur de son qui reçoit le canal MIDI 16. Le numéro de programme, le volume, etc. du générateur de son connecté seront réglés à partir du T1/T2/T3 (voir p. 53, 7. Page 2).

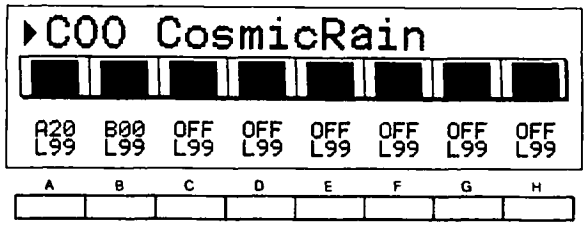
1. Sélection d'une combinaison et préparation à l'édition.

(1) Appuyez sur la touche de sélection de mode COMBI pour sélectionner les combinaisons. Vous passez alors en mode Combinaison.

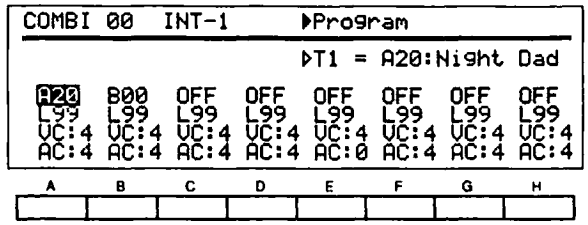
(2) Utilisez les touches BANK/PAGE pour spéficier le chiffre des dizaines du numéro de combinaison. Dans cet exemple, sélectionnez 0.



(3) Utilisez les touches NUMBER pour spécifier le chiffre des unités du numéro de combinaison. Dans cet exemple, sélectionnez 0. Cela aura pour effet de sélectionner la combinaison numéro 00.



(4) Appuyez sur la touche de sélection de mode E. COMBI. Cela vous fera passer en mode d'édition de combinaison et vous pourrez éditer la combinaison numéro 00.



2. Page 0

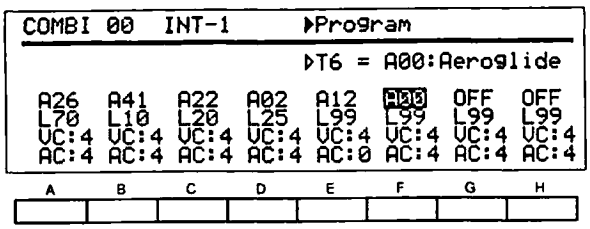
La ligne supérieure indique que dans cette page, vous éditez les timbres de la combinaison numéro 00. Le ▶ indique lequel des quatre paramètres indiqués sur les quatre lignes inférieures de l'affichage (dans cette page, Program, Level, Velocity Curve et After Touch Curve) est édité. La ligne en dessous du trait épais indique quel timbre est édité. Actuellement, la zone en couleur inversée est à l'extrême droite de la ligne du haut, ce que indique que ▶ Program, T1=A20:Night Dad peut être édité. Dans cette page, les touches de positionnement du curseur [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] et [H] correspondent aux timbres 1,2,3,4,5,6,7 et 8.

(1) T1 est actuellement A20, ce qui indique que PROG A20 a été assigné au timbre 1. Ici, vous pouvez spécifier le programme assigné à chaque timbre. Utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour sélectionner un programme parmi les 200 disponibles en PROG A 00 — 99 et PROG B 00 — 99. Dans cet exemple, sélectionnez le programme A26. L'affichage vous indique T1=A26:A.Bass. Ensuite, appuyez sur (B) et la zone en couleur inversée se déplace vers la droite pour spécifier le programme assigné au timbre 2. Comme précédemment, utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour sélectionner le programme A41. L'affichage indiquera T2=A41:Piano 8'. De cette manière, appuyez sur une touche CURSOR POSITION pour spécifier le

timbre et sélectionner les programmes suivants pour chaque timbre.

T1 = A26:A.Bass T2 = A41:Piano 8'
T3 = A22:Solo Sax T4 = A02:Brass
T5 = A12:Trumpet

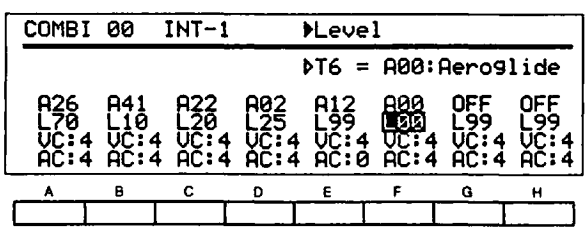
Dans cet exemple, le timbre 6 est utilisé uniquement pour un générateur de son externe, de sorte que le programme sélectionné importe peu. Nous n'utiliserons pas le timbre 7, aussi servez-vous de la commande linéaire VALUE pour le régler sur OFF. Au lieu d'un nom de programme, l'affichage indique T7=Timbre OFF. Nous n'utiliserons pas non plus le timbre 8. Désactivez-le de la même manière.



(2) Appuyez une fois sur la touche DOWN. La zone en couleur inversée se déplace d'une ligne vers le bas, sur Level. Ceci indique le niveau de volume du timbre. Elevez et abaissez la commande linéaire VALUE tout en jouant sur le clavier et remarquez que seul le programme précédemment sélectionné pour le timbre devient plus fort ou plus faible. Comme à l'étape (1), appuyez sur la touche CURSOR POSITION pour spécifier le timbre et effectuez les réglages de volume pour chaque timbre comme suit.

T1=L72 T2=L76 T3=L42 T4=L48 T5=L36 T6=L00

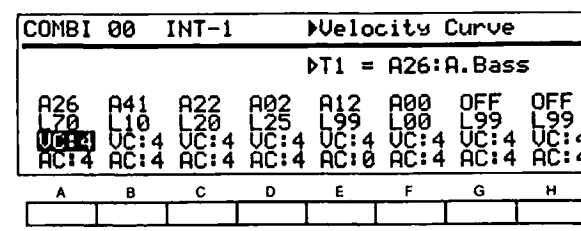
Le timbre 6 sera uniquement utilisé pour un générateur de son externe, aussi réglez-le sur L00 comme indiqué. Avec ce réglage, le timbre 6 ne produit pas de son. Les timbres 7 et 8 ne sont pas utilisés et leur réglage importe peu.



(3) Appuyez une fois sur DOWN. La zone en couleur inversée se déplace d'une ligne vers le bas, sur Velocity Curve. La courbe de vélocité détermine la manière dont la force avec laquelle une touche est frappée (c'est-à-dire la vélocité du toucher) affecte le volume ou les caractéristiques tonales du son. Utilisez les touches △/▽ pour changer le réglage en VD:1 et jouez sur le clavier. Jouez d'abord doucement et augmentez progressivement la force de votre jeu. Remarquez comment le volume et les caractéristiques tonales du son changent en réponse à votre jeu. Pour les notes jouées doucement, le changement est progressif, tandis que pour les notes jouées fortement, le changement est rapide. Ensuite, changez le réglage sur VC:8 et jouez à nouveau sur le clavier. Comme précédemment, remarquez comme le volume et les caractéristiques tonales changent en réponse à la force avec laquelle vous jouez. Cette fois, l'effet inverse est produit. Les notes jouées faiblement produisent un changement rapide, tandis que les notes jouées fort produisent un changement plus progressif. De cette manière, la courbe de vélocité vous permet de sélectionner un parmi 8 types de motifs de réponse (1 — 8) qui déterminent la manière dont la vélocité du toucher affecte le volume et les caractéristiques tonales de chaque timbre. Appuyez sur la touche CURSOR POSITION pour spécifier le timbre et réglez chaque timbre sur les courbes de vélocité suivantes :

T1=VC:8 T2=VC:8 T3=VC:8 T4=VC:1 T5=VC:1 T6=VC:1

Pour les timbres 1, 2 et 3, le commutateur de vélocité fera en sorte que les notes jouées fort disparaissent, aussi réglez-les sur VC:8 pour maximiser la réponse pour les notes jouées doucement. D'autre part, les timbres 4, 5 et 6 seront entendus seulement pour les notes jouées fort, aussi réglez-les sur VC:1 pour maximiser la réponse pour les notes jouées fort. Les timbres 7 et 8 ne sont pas utilisés aussi leur réglage importe peu.

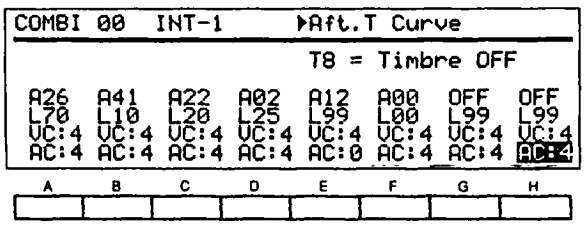


De cette manière, différentes courbes de vélocité peuvent être spécifiées pour chaque timbre dans une combinaison. Ceci signifie que lorsque des programmes sont utilisés dans une combinaison, les courbes de vélocité spécifiées pour les programmes individuels sont ignorées et que les courbes spécifiées pour chaque programme par la combinaison ont priorité.

(4) Appuyez une fois sur DOWN. La zone en couleur inversée descend d'une ligne, sur After Touch Curve. La courbe d'aftertouch détermine la manière dont la pression exercée sur le clavier après avoir enfoncé une touche (aftertouch) affecte la hauteur ou les caractéristiques tonales du timbre. Utilisez les touches △/▽ pour régler ceci sur AC:1 et appuyez sur le clavier. Appuyez doucement d'abord et augmentez progressivement la pression. Remarquez comme le volume et les caractéristiques tonales changent lorsque vous appuyez plus fort. Lorsque la pression est faible, le changement est progressif et lorsque la pression est forte, le changement est rapide. Ensuite, spécifiez AC:8 et appuyez à nouveau sur le clavier. Comme précédemment, remarquez que le volume et les caractéristiques tonales sont affectées par la pression exercée sur le clavier. Cette fois, l'effet est inversé. Une pression légère entraîne un changement rapide tandis qu'une pression forte entraîne un changement plus progressif. De cette manière, une courbe d'aftertouch peut être sélectionnée parmi 8 motifs de réponse différents (1 — 8) pour déterminer la manière dont l'aftertouch doit affecter le volume et les caractéristiques tonales. Appuyez sur la touche CURSOR POSITION pour sélectionner un timbre et sélectionnez une courbe d'aftertouch pour chaque timbre comme suit.

Les timbres 7 et 8 ne sont pas utilisés aussi leur réglage importe peu.

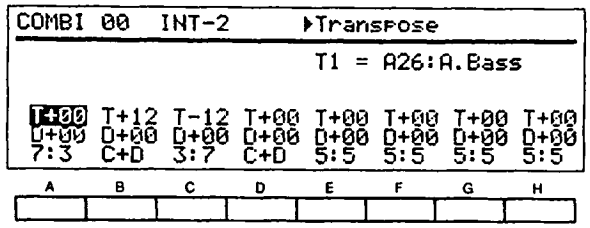
T1=AC:8 T2=AC:8 T3=AC:8 T4=AC:1 T5=AC:1 T6=AC:1



Comme pour les courbes de vélocité, une courbe d'aftertouch peut être sélectionnée pour chaque timbre. Ceci signifie que lorsqu'un programme est utilisé dans une combinaison, la courbe d'aftertouch spécifiée par le programme est ignorée et que la courbe spécifiée en mode Edit Combination est utilisée.

3. Page 1

(1) Pour passer à la page suivante, appuyez sur la touche PAGE+ située à droite de l'affichage.



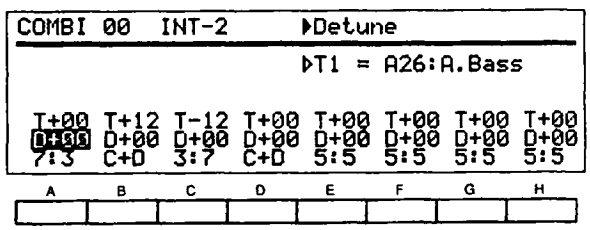
La zone en couleur inversée est située sur Transpose pour le timbre 1. Les réglages de cette page déterminent la hauteur et la sortie de chaque timbre. Transpose détermine la hauteur de base de chaque timbre, par pas chromatique. Jouez sur le clavier pour entendre la hauteur du timbre 1, puis appuyez une fois sur △. L'affichage passe alors à T+01. Jouez à nouveau sur le clavier et vous remarquerez que la hauteur du timbre 1 a augmenté d'un demi-ton chromatique. Continuez d'appuyer sur △ et la hauteur continuera d'augmenter par demi-tons chromatiques. T+12 correspond à une octave au-dessus de la hauteur normale tandis que T+24 correspond à deux octaves au-dessus de la hauteur normale. Appuyez sur ▽ pour abaisser la hauteur. Ramenez la hauteur à T+00 et appuyez une fois de plus sur la touche ▽ de telle sorte que l'affichage indique T-01, ce qui correspond à un demi-ton chromatique en dessous de la hauteur normale. T-12 correspond à une octave en dessous et T-24 à deux octaves en dessous de la hauteur normale. Vous pouvez également élever ou abaisser la commande linéaire VALUE pour faire un réglage de hauteur général. Dans cette page, les touches CURSOR POSITION [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] et [H] correspondent aux timbres 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 8. Appuyez sur une touche CURSOR POSITION pour spécifier le timbre et effectuez les réglages de transposition suivants pour chaque timbre :

T1= T+00 T2= T+00 T3= T–24 T4=T+00
T5= T–12 T6= T+00

Le timbre 6 est uniquement utilisé pour un générateur de son externe. Etant donné que le réglage de transposition n'a pas d'effet sur un générateur de son externe, la valeur de ce réglage importe peu. Dans cet exemple, réglez-le sur T+00. Les timbres 7 et 8 ne sont pas utilisé, aussi leur réglage importe peu.

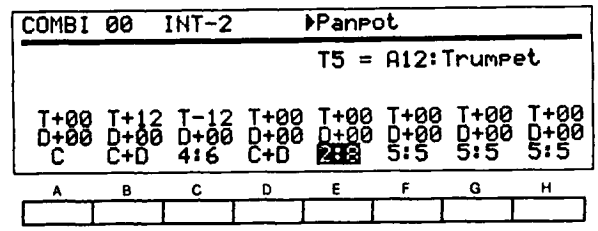
(2) Appuyez une fois sur DOWN. La zone en couleur inversée se déplace d'une ligne vers le bas, sur Detune. Ceci est un réglage fin pour la hauteur de chaque timbre, par pas d'un centième de demi-ton, par rapport à la hauteur spécifiée par le réglage Transpose (D+00). Chaque pression sur △ élève la hauteur d'un centième de demi-ton (D+01, D+02, etc.) et chaque pression sur la touche ▽ abaisse la hauteur d'un centième de demi-ton. Vous pouvez également utiliser la commande linéaire VALUE pour effectuer un réglage de hauteur général. La hauteur peut être ajustée dans une plage de D-50 à D+50. Pour une combinaison multi-type comme dans cet exemple, le réglage Detune n'est pas si important, mais lorsque deux ou plusieurs timbres sont réglés sur le même programme, légèrement désaccordés l'un par rapport à l'autre et joués ensemble, l'effet de chorus produit permet d'obtenir un son plus riche. Dans cet exemple, réglez chaque timbre sur 00.

T1=D+00 T2=D+00 T3=D+00 T4=D+00 T5=D+00



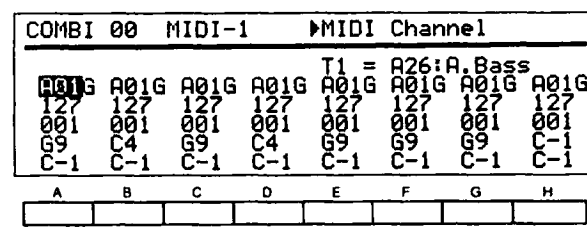
(3) Appuyez une fois sur DOWN et la zone en couleur inversée se déplace d'une ligne vers le bas sur Panpot. Ceci détermine la manière dont chaque son de chaque timbre est assigné aux quatre entrées d'effet A, B, C et D. A et B sont les entrées pour l'effet 1. Le son de chaque timbre peut être envoyé à A seulement, B seulement ou A et B (l'équilibre entre les deux est réglables en 9 positions entre 1:9 et 9:1). C et D sont les entrées pour l'effet 2. Le son de chaque timbre peut être envoyé à C uniquement, à D uniquement ou à C et D (dans des proportions égales). Dans cet exemple, nous ferons passer le timbre 3 (A22: Solo Sax) et le timbre 5 (A12:Tumpet) par un effet de retard, puis appliquerons de la réverbération globalement à tous les timbres. Utilisez les touches CURSOR POSITION pour spécifier les timbres et assignez chaque timbre comme suit. Pour davantage de détails, voyez Page 6 EFFECT. Les timbres 7 et 8 ne sont pas utilisés aussi leur réglage importe peu.

T1=C T2=C+D T3=4:6 T4=C+D T5=2:8



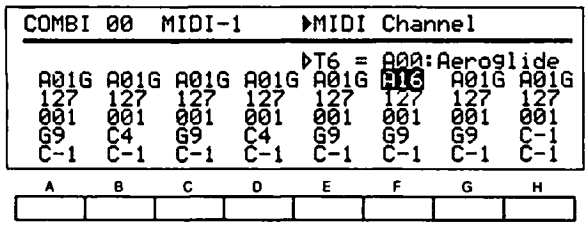
4. Page 3

(1) Pour passer à la page suivante, appuyez sur la touche PAGE+ située a droite de l'affichage. Les paramètres de cette page 2 déterminent la manière dont des appareils MIDI externes sont commandés, mais dans cet exemple, nous allons nous contenter de terminer nos réglages pour les timbres internes et les commandes. Appuyez sur la touche MARK. Ceci a pour effet de mémoriser la page actuelle et la position du curseur, de telle sorte que, plus tard, pendant l'édition d'une autre page, nous puissions revenir instantanément à la page et à la position marquées. A présent que nous avons marqué la page 2, appuyez une fois de plus sur la touche PAGE+ pour passer à la page suivante.



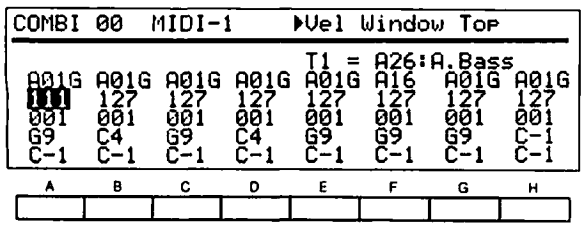
La zone en couleur inversée est située sur le canal MIDI du timbre _. Cette page contient les réglages pour le canal de transmission MIDI des différents timbres. Le T1/T2/T3 possède deux prises MIDI OUT : A et B. Les données MIDI de chaque timbre peuvent être transmises par les prises A ou B. Sélectionnez entre A1 — 16 (MIDI OUT A canaux 1 —

16) et B1 — 16 (MIDI OUT B canaux 1 —16). Dans cette page, les touches CURSOR POSITION [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] et [H] correspondent aux timbres 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 8. Appuyez sur une touche CURSOR POSITION pour sélectionner un timbre et utilisez les touches △/▽ et la commande linéaire VALUE pour régler les canaux MIDI comme suit :

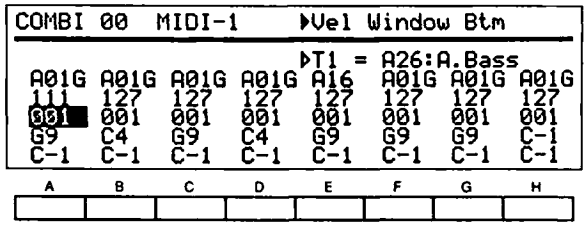


Dans cet exemple, nous allons brancher un générateur de son externe à MIDI OUT A et le commander à partir du timbre 6, aussi réglez uniquement le timbre 6 sur A16 et réglez tous les autres timbres sur le canal global. Lorsque le canal spécifié correspond au canal global, un "G" est affiché après le numéro du canal et les paramètres External (voir 5. Page 2) de tous les timbres réglés sur le même canal auront les mêmes réglages.

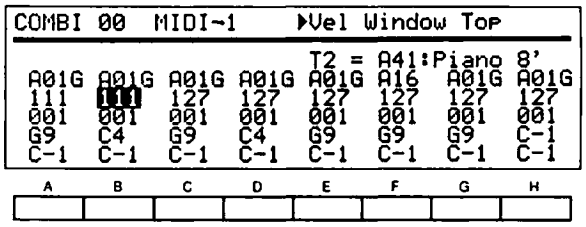
(2) Appuyez une fois sur DOWN et la zone en couleur inversée se déplacera d'une ligne vers le bas pour indiquer Vel Window Top. Ceci détermine la note la plus forte que chaque timbre pourra produire, dans une plage de 1 à 127. La zone en couleur inversée indique que le sommet de la fenêtre de vélocité du timbre est réglé à 127. Si ce réglage est inférieur à 127, les notes jouées plus fort (c'est-à-dire avec une vélocité plus élevée) que la valeur spécifiée ne produiront pas de son avec ce timbre. Si cette valeur est abaissée, vous devez jouer plus doucement pour que ce timbre produise du son. Appuyez sur la touche CURSOR POSITION A pour sélectionner le timbre 1 et utilisez les touches △/▽ et la commande linéaire VALUE pour régler le sommet de la fenêtre de vélocité sur T1= 111.



(3) Appuyez une fois sur DOWN pour déplacer la zone en couleur inversée sur Vel Window Bottom. Ceci détermine la note la plus faible qui pourra être jouée par chaque timbre, dans une plage de 1 — 127. La zone en couleur inversée indique que le seuil de la fenêtre de vélocité du timbre 1 est réglé sur 1. Si cette valeur est plus grande que 1, les notes jouées plus faiblement (c'est-à-dire avec une vélocité plus faible) que la valeur spécifiée ne produiront pas de son avec ce timbre. Utilisez la touche ▽ et la commande linéaire VALUE pour régler le seuil de la fenêtre de vélocité sur T1=111.



(4) Appuyez une fois sur UP et la zone en couleur inversée se déplacera d'une ligne pour indiquer à nouveau Vel Window Top. Appuyez sur la touche CURSOR POSITION B pour spécifier le timbre 2 et utilisez la touche △ et la commande linéaire VALUE pour régler le sommet de la fenêtre de vélocité sur T2=111.



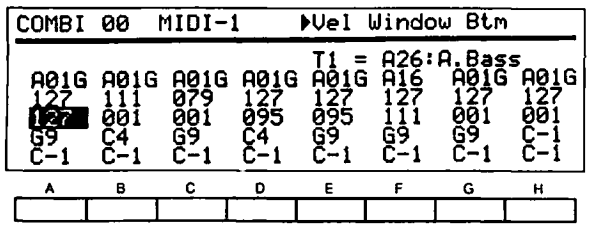
Appuyez une fois de plus sur DOWN et, comme précédemment, utilisez ▽ et la commande linéaire VALUE pour régler le seuil de la fenêtre de vélocité sur T2=001. Ensuite, utilisez la même procédure pour régler le sommet et le seuil des fenêtres de vélocité pour chaque timbre comme suit :

Vel Window Top T1=120 T2=120 T3=104 T4=127 T5=127 T6=127
Vel Window Bottom T1=001 T2=001 T3=001 T4=112 T5=105 T6=121

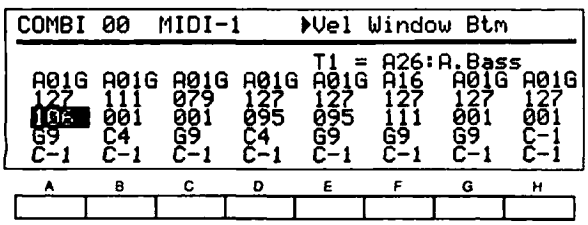
La fenêtre de vélocité vous permet de spécifier quelles valeurs de vélocité (1 — 127) seront jouées par les différents timbres, comme si vous ouvriez une fenêtre pour laisser passer une plage déterminée de valeurs de vélocité. Seules les notes dont la vélocité est comprise dans cette fenêtre peuvent passer et jouer le timbre. Si vous souhaitez que les

mêmes touches jouent soit un son de piano soit un son de saxo en fonction de la force avec laquelle vous les frappez, réglez Le seuil de la fenêtre de vélocité du timbre joué fort sur une valeur élevée et le sommet de la fenêtre de vélocité du timbre joué doucement sur une valeur faible. Si le seuil de la fenêtre de vélocité d'un timbre correspond exactement au sommet de la fenêtre de vélocité de l'autre timbre, les deux sons seront commutés sans être mélangés. Ces réglages de fenêtre vous permettent de jouer simultanément des sons de trompette et de cuivre en faisant simplement varier la force avec laquelle vous jouez dans les zones du clavier qui jouent les timbres de piano et de basse.

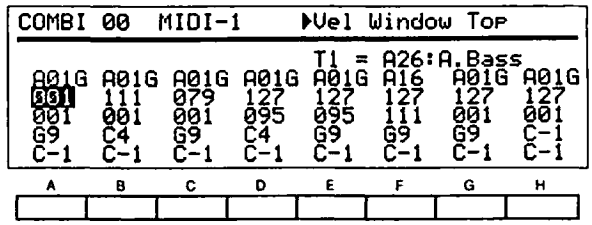
Il n'est pas possible de régler le sommet de la fenêtre de vélocité d'un timbre plus bas que le seuil. Il n'est pas possible non plus de régler le seuil de la fenêtre de vélocité au dessus du sommet. Le sommet est toujours au même niveau ou au-dessus du seuil. Pour expérimenter ceci, utilisez la commande linéaire VALUE pour faire varier graduellement le seuil de la fenêtre de vélocité de T1 jusqu'à 127 et observez l'affichage. Lorsque le seuil de la fenêtre atteint 111, le sommet augmente en même temps et les deux paramètres atteignent ensemble le maximum de 127.



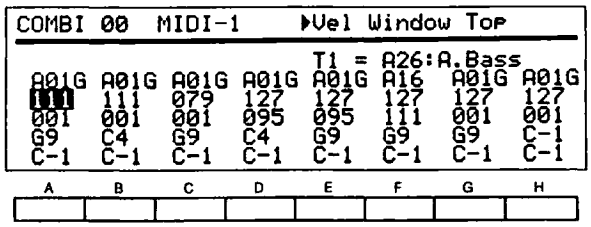
Ensuite, faites descendre progressivement la commande linéaire VALUE et remarquez que le sommet reste à 127 alors que la valeur du seuil de la fenêtre diminue.



De cette manière, lorsque le seuil de la fenêtre de vélocité est augmenté au dessus du sommet actuellement fixé, le sommet est ajusté à la hausse et le réglage de fenêtre précédent est modifié. La même chose se produit lorsque le sommet change : lorsque le sommet de la fenêtre de vélocité descend en dessous du seuil actuellement fixé, le seuil de la fenêtre de vélocité est ajusté à la baisse et les réglages de fenêtre précédents sont modifiés. Ceci peut être utile dans la mesure où cela vous permet de modifier une valeur de sommet ou de seuil déjà fixée en modifiant un seul paramètre. Par exemple, si vous voulez ajuster une fenêtre de vélocité plus bas, utilisez CURSOR UP et CURSOR DOWN pour sélectionner le paramètre Vel Window Top, puis utilisez ▽ et la commande linéaire VALUE pour d'abord fixer une valeur de seuil à 001. Si cette valeur est inférieure à la valeur précédente, le seuil de la fenêtre de vélocité sera abaissé avec le sommet réglé à une nouvelle valeur.



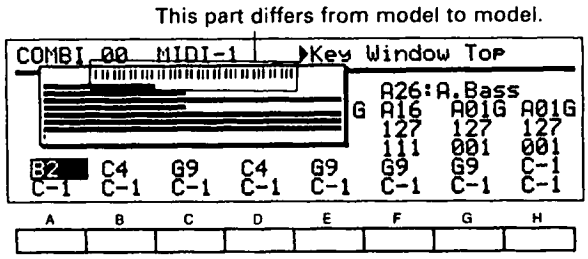
Lorsque la valeur du seuil est fixée, restez à Vel Window Top et utilisez △ et la commande linéaire VALUE pour fixer le sommet à 111. La nouvelle fenêtre de vélocité est alors réglée.



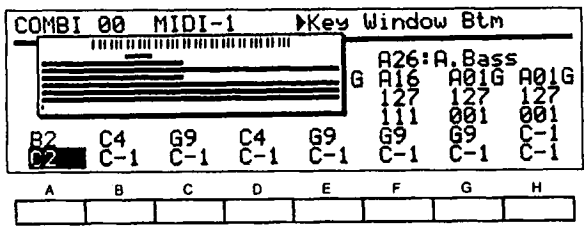
Vous pouvez déplacer la fenêtre de vélocité vers le haut de la même manière. Dans ce cas, utilisez les touches CURSOR UP et DOWN pour sélectionner Vel. Window Bottom et utilisez d'abord △ et la commande linéaire VALUE pour fixer le sommet de la fenêtre. Ensuite, restez à Vel. Window Bottom et utilisez ▽ et la commande linéaire VALUE pour fixer le seuil de la fenêtre. Cette méthode peut également être utilisée pour fixer la fenêtre de touches dont il sera question à la section suivante.

(5) Appuyez une fois sur DOWN pour déplacer la zone en couleur inversée sur Key Window Top. Un graphe à huit bâtons apparaît sur l'affichage. Il indique la limite supérieure de la plage de notes (C1 — G9) que jouera chaque timbre. Appuyez sur la touche CURSOR POSITION A pour spécifier le

timbre 1 et utilisez les touches △/▽ et la commande linéaire VALUE pour fixer le sommet de la fenêtre de touches à T1=B2.



(6) Appuyez une fois sur DOWN pour déplacer la zone en couleur inversée sur Key Window Bottom. Ceci spécifie la limite inférieure de la plage de notes (C1 —G9) que jouera chaque timbre. Utilisez ▽ et la commande linéaire VALUE pour fixer le seuil de la fenêtre de touches du timbre 1 à T1=C2.

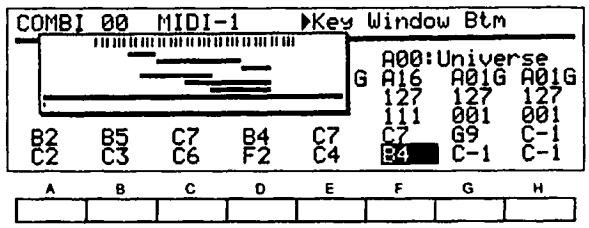


(7) Appuyez une fois sur UP pour déplacer la zone en couleur inversée sur Key Window Top. Appuyez sur la touche CURSOR POSITION B pour spécifier le timbre 2 et utilisez les touches △/▽ et la commande linéaire VALUE pour fixer le sommet de la fenêtre de touches à T2=B5. Ensuite, utilisez la même procédure pour fixer le sommet et le seuil de la fenêtre de touches des différents timbres aux valeurs suivantes.

Key Window Top T1=B2 T2=B5 T3=C7 T4=B4 T5=C7 T6=C7

Key Window Bottom T1=C2 T2=C3 T3=C6 T4=F2 T5=C4 T6=B4

Ces réglages de fenêtre de touches vous permettent de spécifier une plage déterminée, parmi les 128 notes MIDI, qui jouera chaque timbre, de la même manière que vous avez ouvert une fenêtre pour permettre à une plage déterminée de valeurs de note de passer. En partant du sommet, les huit bâtons correspondent aux timbres 1 — 8 et indiquent la plage des notes pour lesquelles le timbre est entendu. La partie supérieure du graphe indique la position des touches noires (cela diffère entre le T1, le T2 et le T3) en référence. Dans cet exemple, les fenêtres pour les timbres de trompette et de cuivre sont réglées de manière à se chevaucher dans la zone de C5 — B4, aussi les notes jouées dans cette zone utiliseront les deux timbres.



Comme nous l'avons mentionné lorsque nous avons expliqué les réglages de fenêtre de vélocité, le sommet de la fenêtre de touches d'un timbre ne peut être plus bas que le seuil de la même fenêtre. Le seuil de la fenêtre ne peut pas non plus être fixé plus haut que le sommet. Si vous essayez de régler le sommet de la fenêtre plus bas que le seuil, le seuil sera automatiquement déplacé à la même position que le sommet. Ceci vous permet de modifier le réglage de la fenêtre de touches en ne touchant qu'au paramètre Key Window Top ou Key Window Bottom, ainsi que nous l'avons vu avec la fenêtre de vélocité. Pour résumer la procédure:

Si vous voulez élever la plage de la fenêtre....

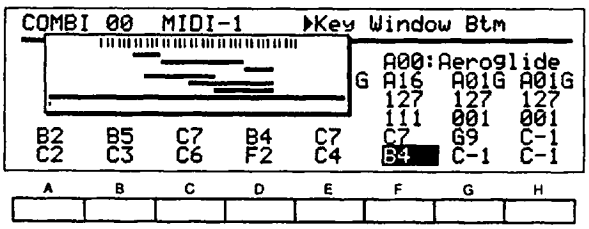
1. Utilisez UP/DOWN pour sélectionner Window Bottom.
2. Utilisez △ et la commande linéaire VALUE pour fixer le sommet de la fenêtre.
3. Utilisez ▽ et la commande linéaire VALUE pour fixer le seuil de la fenêtre.

Si vous voulez abaisser la plage de la fenêtre....

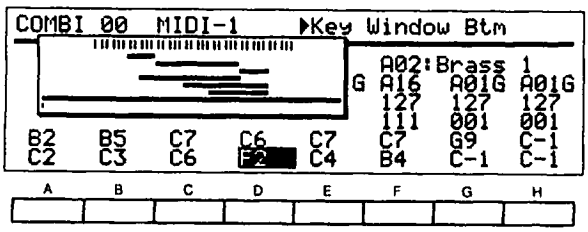
1. Utilisez UP/DOWN pour sélectionner Window Top.
2. Utilisez ▽ et la commande linéaire VALUE pour fixer le seuil de la fenêtre.
3. Utilisez △ et la commande linéaire VALUE pour fixer le sommet de la fenêtre.

Si vous effectuez des réglages pour plusieurs fenêtres en mode Edit Combination, soyez conscient de la manière dont la commande linéaire VALUE fonctionne. Ré-examinez les étapes (2) — (7) et remarquez qu'après avoir spécifié un timbre, vous avez effectué les réglages pour le sommet et le seuil de sa fenêtre avant de continuer avec le timbre suivant. Remarquez ce qui ce passerait si vous aviez légèrement modifié cette procédure en fixant d'abord les sommets de fenêtre

pour les six timbres puis en passant aux seuils. Les sommets des fenêtres de touches des six timbres ont été réglés comme illustré sur le schéma. Ensuite, nous appuyons sur la touche DOWN pour spécifier Key Window Bottom. Nous appuyons sur la touche CURSOR POSITION [A] pour sélectionner le timbre 1 et utilisons les touches △/▽ et la commande linéaire VALUE pour régler ceci à C2. Ensuite, nous appuyons sur [B] pour sélectionner le timbre 2 et le réglons sur C3 de la même manière. Utilisez la commande linéaire VALUE pour fixer le timbre 3 à C6.



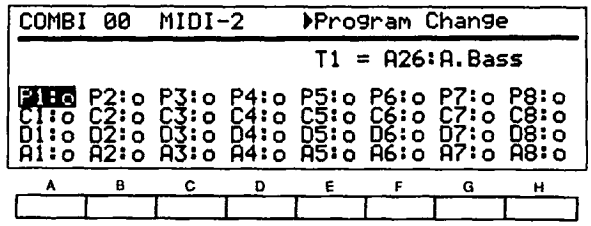
Ensuite, le timbre 4. Si nous abaissons la commande linéaire VALUE pour le régler à F2 comme nous l'avons fait pour les autres timbres.... le sommet de la fenêtre précédente de B4 est élevé. Ceci est dû au fait que le seuil de la fenêtre du timbre 3 que nous venons de régler était plus haut que le sommet de la fenêtre du timbre 4 et la commande linéaire VALUE était à cette position lorsque nous sommes passés au timbre 4, ce qui a pour effet d'élever le sommet de la fenêtre.



Ceci signifie que nous devons appuyez une fois de plus sur UP et régler à nouveau le sommet de la fenêtre. Si nous avions simplement utilisé les touches △/▽, cela ne serait pas arrivé, tandis qu'en utilisant la commande linéaire VALUE, il est possible que le point de départ de la commande linéaire VALUE entraîne un changement de valeur de manière inattendue. Pour éviter de perdre du temps lors du réglage des fenêtres de vélocité et des fenêtres de touche, il vaut mieux régler le sommet et le seuil de chaque timbre l'un après l'autre.

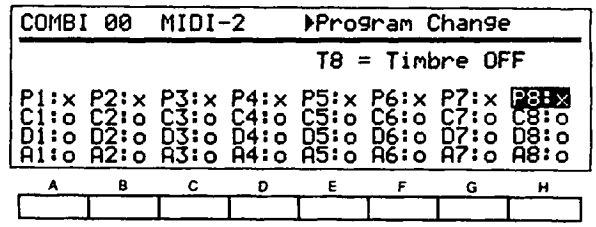
5. Page 4

(1) Pour passer à la page suivante, appuyez sur la touche PAGE+ située à droite de l'affichage.



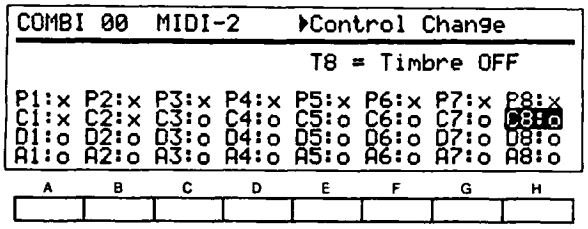
La zone en couleur inversée est située sur le filtre Program Change du timbre 1. Les réglages de cette page déterminent la manière dont les changements de programme MIDI, les changements de commande, l'aftertouch, le commutateur d'étouffement, etc. d'appareils externes affectent les différents timbres. Lorsque le réglage est "o", les données sont reçues, tandis que lorsque le réglage est "x", les données sont ignorées. Dans cette page, les touches CURSOR POSITION [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] et [H] correspondent aux timbres 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 8. D'abord, nous allons régler le filtre de changement de programme. Etant donné que dans cet exemple, nous n'avons pas l'intention de commander le T1/T2/T3 à partir d'un appareil externe, ces réglages importent peu, mais nous allons néanmoins les mettre tous sur "x".

T1=x T2=x T3=x T4=x T5=x T6=x T7=x T8=x



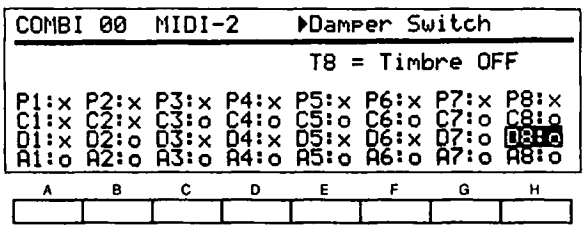
(2) Appuyez une fois sur DOWN et la zone en couleur inversée descendra d'une ligne pour indiquer Control Change. Ce réglage o / x détermine si les différents timbres seront affectés ou non par des commandes telles que joystick et commande au pied. Appuyez sur une touche CURSOR POSITION pour spécifier une timbre et utilisez △/▽ et la commande linéaire VALUE pour fixer le filtre de changement de commande de chaque timbre comme suit :

T1=x T2=x T3=oT4=oT5=oT6=oT7=oT8=o



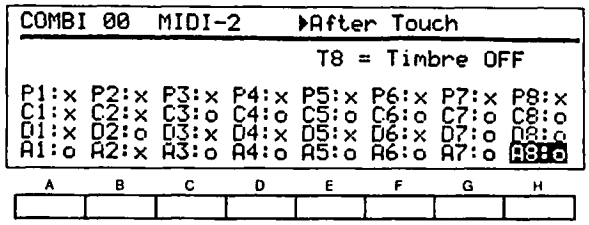
Etant donné que les effets tels que Pitch Bend sont essentiellement utilisés pour le solo, nous allon régler les timbres de piano de telle sorte qu'ils ne reçoivent pas les données de changement de commande.

(3) Appuyez une fois sur DOWN pour faire passer la zone en couleur inversée à Damper. Ce réglage O / × détermine si les différents timbres seront ou non affectés par la pédale d'étouffement. Appuyez sur une touche CURSOR POSITION pour spécifier chaque timbre et utilisez △/▽ et la commande linéaire VALUE pour fixer le filtre Damper Switch pour chaque timbre comme suit :
T1=× T2=O T3=× T4=× T5=× T6=× T7=O T8=O



Contrairement au changement de commande ou à l'aftertouch, les effets de pédale d'étouffement ne sont pas habituels pour les instruments autres que le piano. Si la pédale d'étouffement affectait simultanément différents instruments (c'est-à-dire timbres) dans une combinaison, l'effet serait assez difficile à utiliser en temps réel. Dans cet exemple, nous allons effectuer des réglages afin que la pédale d'étouffement n'affecte que le piano.

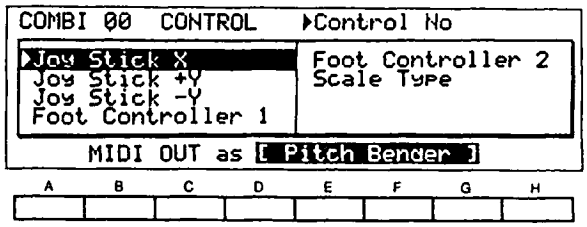
(4) Appuyez une fois sur DOWN de manière à ce que la zone en couleur inversée indique After Touch. Ce réglage O/× détermine si les différents timbres seront affectés ou non par l'aftertouch. Appuyez sur une touche CURSOR POSITION pour spécifier chaque timbre et utilisez △/▽ et la commande linéaire VALUE pour fixer le filtre After Touch pour chaque timbre comme suit :
T1=O T2=× T3=O T4=O T5=O T6=O T7=O T8=O



Comme pour les changements de commande, l'aftertouch n'est généralement pas utilisé par un piano. Dans cet exemple, nous allons faire en sorte que le timbre 2 ignore l'aftertouch.

6. Page 5

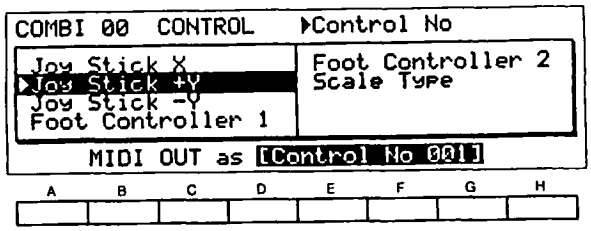
(1) Pour passer à la page suivante, appuyez sur la touche PAGE+ située à droite de l'affichage.



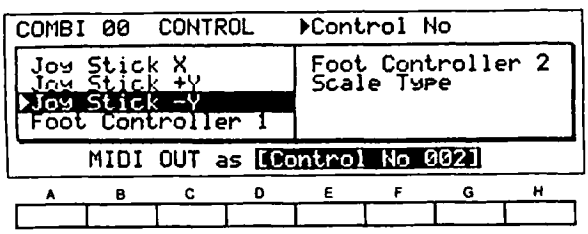
La zone en couleur inversée se trouve sur Joy Stick X et Pitch Bender ou Control No. Les réglages de cette page déterminent les fonctions assignées au joystick et à la commande au pied. Le numéro de commande détermine la manière dont chaque commande telle que le joystick ou la pédale affecte chaque fonction (pitch bend, modulation, etc.). Une commande assignée à un numéro de commande peut transmettre des données de commande à des appareils MIDI externes. Différents appareil MIDI externes sont capables de recevoir différents numéros de commande et le résultat sera également différent pour chaque appareil. Le tableau d'implémentation MIDI de chaque appareil vous indiquera quels messages de commande il reçoit et comment il répond à chaque message de changement de commande.

D'abord, nous allons spécifier le numéro de commande (000 — 101) qui sera transmis lorsque le joystick est déplacé. Joy Stick X détermine le numéro de commande transmis par le mouvement horizontal. Ceci est normalement réservé au Pitch Bend, aussi utilisez △/▽ et la commande linéaire VALUE pour régler ce paramètre sur Pitch Bend.

(2) Appuyez une fois sur DOWN et la zone en couleur inversée passera à Joy Stick +Y. Ceci détermine le numéro de commande transmis lorsque le joystick est déplacé verticalement vers le haut (direction +Y).

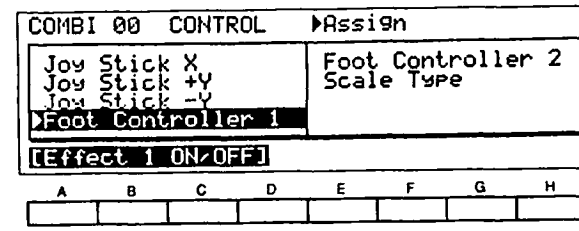


(3) Appuyez une fois sur DOWN et la zone en couleur inversée descendra d'une ligne pour indiquer Joy Stick -Y. Ceci détermine le numéro de commande transmis lorsque le joystick est déplacé verticalement vers le bas (direction -Y).

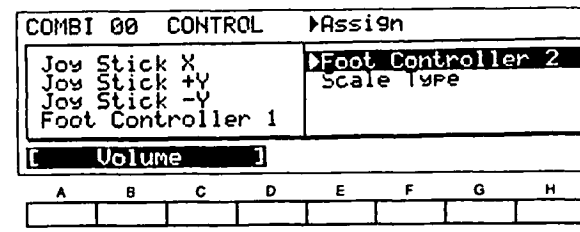


Normalement, +Y est utilisé pour la modulation de hauteur et -Y pour la modulation VDF, aussi réglez ces paramètres sur 001 et 002.

(4) Appuyez une fois sur DOWN et la zone en couleur inversée descendra d'une ligne pour indiquer Foot Controller 1. Ceci détermine la fonction assignée à la commande au pied 1. Vous pouvez utiliser ici soit un commutateur au pied (Korg PS-1, PS-2) soit une pédale de commande (Korg EXP-2). Un commutateur à pédale peut être utilisé pour parcourir les numéros de combinaison ou désactiver les effets 1 et 2. Une pédale de volume peut être utilisée pour commander le volume, la fréquence de coupure VDF, l'équilibrage de effets ou l'entrée de données. En plus de commander le T1/T2/T3 lui-même, les numéros de commande peuvent être programmés de telle sorte que le joystick commande des appareils MIDI externes. Appuyez sur la touche CURSOR POSITION [A] et utilisez △/▽ et la commande linéaire VALUE pour sélectionner la fonction. Dans cet exemple, nous allons assigner la commande au pied 1 à Effect 1 ON/OFF.

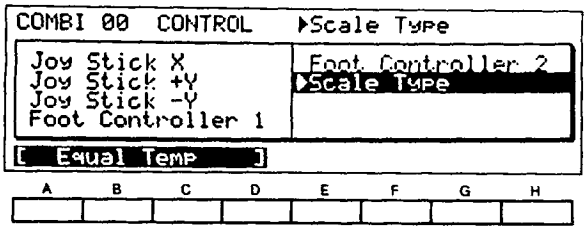


(5) Appuyez une fois sur DOWN et la zone en couleur inversée passera à la ligne du haut dans la colonne suivante pour indiquer Foot Controller 2. Ce réglage détermine la fonction assignée à la commande au pied 2. Vous pouvez choisir parmi les mêmes fonctions que pour la commande au pied 1. Dans cet exemple, nous allons assigner la commande au pied 2 au volume.



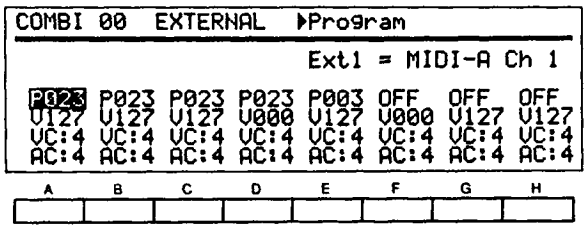
Connectez un commutateur au pied PS-1 à Foot Controller 1 et une pédale EXP-2 à Foot Controller 2. Le commutateur au pied permettra d'activer et de désactiver l'effet de retard pour la trompette et le saxo, tandis que la commande continue servira à régler le volume global.

(6) Appuyez une fois sur DOWN et la zone en couleur inversée descendra d'une ligne pour indiquer Scale Type. Ceci spécifie la gamme qui sera utilisée par tous les timbres et vous permet d'utiliser des tempéraments autres que la gamme tempérée conventionnelle. Appuyez sur la touche CURSOR POSITION [B] et utilisez △/▽ et la commande linéaire VALUE pour sélectionner la gamme. Pour chaque type de gamme, jouez des arpèges et accords sur différentes octaves du clavier et remarquez en quoi ces différents types de gamme diffèrent. Ce réglage est très efficace pour faire ressortir les caractéristiques des instruments individuels. Cependant, étant donné qu'il s'applique de la même manière à tous les timbres de la combinaison, les combinaisons qui utilisent des instruments différents (comme dans notre exemple) ne peuvent généralement pas en bénéficier. Pour cet exemple, réglez le type de gamme sur Equal Tempérament.



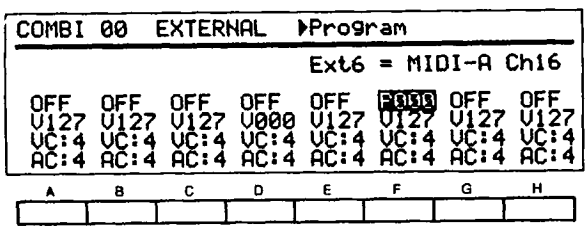
7. Page 2

(1) A présent, repassons à la page 2. Appuyez une fois sur la touche JUMP.



La zone en couleur inversée est située à External Program du timbre 1. Les réglages de cette page déterminent la manière dont des appareils MIDI externes tels que des générateurs de son et séquenceurs peuvent être commandés par le T1/T2/T3. Le premier paramètre, External Program, détermine le numéro de programme (000 — 127) transmis par l'appareil MIDI externe commandé par chaque timbre. Dans cette page, les touches CURSOR POSITION [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] et [H] correspondent aux timbres T1, T2, T3, T4, T5, T6, T7 et T8. Appuyez sur une touche CURSOR POSITION pour spécifier une timbre et utilisez △/▽ et la commande linéaire VALUE pour fixer les programmes externes de chaque timbre comme suit :

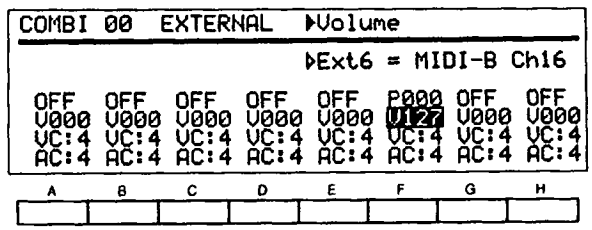
T1=OFF T2=OFF T3=OFF T4=OFF T5=OFF T6=P000



Dans cet exemple, seul le timbre 6 commande un générateur de son externe, aussi réglez le programme externe des autres timbres sur OFF. Avec ces réglages, les timbres autres que le n°6 ne transmettent pas de données MIDI. Les timbres 7 et 8 ne sont pas utilisés, aussi leurs réglages importent peu.

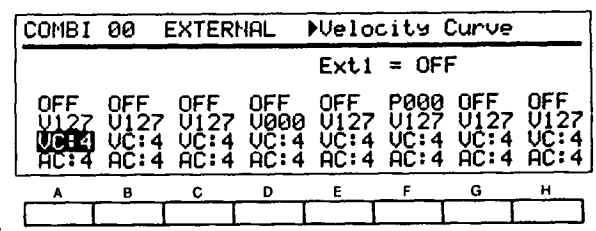
(2) Appuyez une fois sur DOWN et la zone en couleur inversée descend d'une ligne pour indiquer External Volume. Ceci détermine le message de volume MIDI (1 — 127) transmis à un appareil MIDI externe commandé par chaque timbre. Dans cet exemple, les réglages de volume pour les timbres autres que le timbre n°6 ne comptent pas. Incidemment, tous les timbres à part le timbre n°6 sont réglés sur le même canal MIDI, de telle sorte que si l'on modifie un paramètre pour un timbre, cela affectera le paramètre correspondant pour les autres timbres. Les réglages pour le timbre n°6 dépendent du type d'appareil MIDI qui est connecté, mais dans cet exemple fixez V=127.

T1=V000 T2=V000 T3=V000 T4=V000 T5=V000 T6=V127



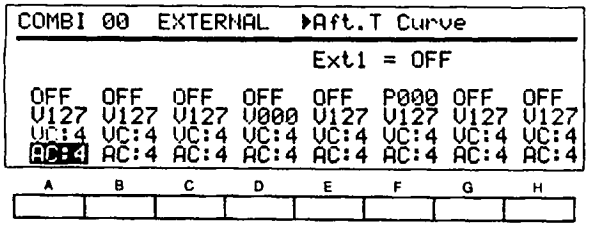
(3) Appuyez une fois sur DOWN et la zone en couleur inversée descendra d'une ligne pour indiquer External Vel Curve. Ce réglage détermine la manière dont la force avec laquelle vous jouez détermine la vélocité des données de note MIDI transmises. Pour chaque timbre, sélectionnez un parmi 8 motifs de changement différents (1 — 8). Les détails de la courbe de vélocité sont expliqués en 2. Page 0 (3). Appuyez sur une touche CURSOR POSITION pour sélectionner un timbre et utilisez △/▽ et la commande linéaire VALUE pour spécifier les courbes de vélocité externes suivantes pour chacun des timbres.

T1=VC:8 T2=VC:8 T3=VC:8 T4=VC:1 T5=VC:1 T6=VC:1



Dans cet exemple, seul le timbre n°6 commande un générateur de son externe de sorte que les autres réglages importent peu.

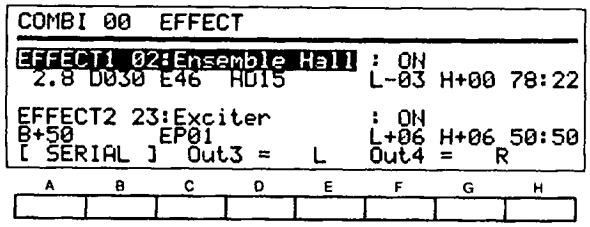
(4) Appuyez une fois sur DOWN et la zone en couleur inversée descendra d'une ligne pour indiquer External Aft Touch Curve. Ce réglage détermine la manière dont l'aftertouch est transmis à l'appareil MIDI externe commandé par chaque timbre. Pour chaque timbre, sélectionnez un parmi 8 motifs différents de changement (1 — 8). Pour plus de détails sur les courbes d'aftertouch, voyez 2. Page 0 (4). Appuyez sur une touche CURSOR POSITION pour spécifier un timbre et utilisez △/▽et la commande linéaire VALUE pour spécifier les courbes d'aftertouch externes suivantes pour chacun des timbres.
T1=AC:8 T2=AC:8 T3=AC:8 T4=AC:1 T5=AC:1 T6=AC:1



Dans cet exemple, seul le timbre n°6 commande un générateur de son externe de sorte que les réglages des autres timbres importent peu.

8. Page 6

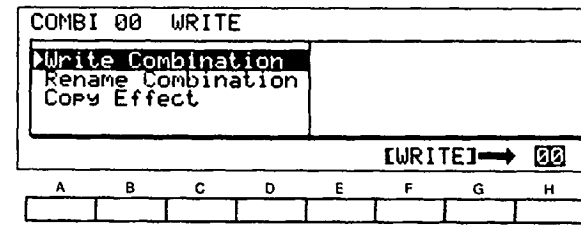
(1) Appuyez sur la touche BANK/PAGE 6 pour passer à la Page 6.



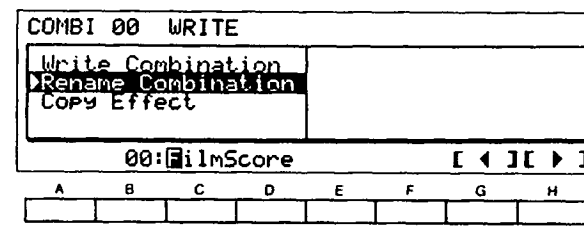
Les réglages de cette page déterminent l'effet qui est appliqué à l'ensemble de la combinaison. Les détails de l'effet sont les mêmes que dans la page d'effet du mode Edit Program. Rappelez-vous que l'effet n'est pas réglé pour les combinaisons individuelles, mais pour tous les programmes (=timbres) dans la combinaison. En d'autres termes, tout comme pour Scale Type, les réglages d'effet de chaque programme individuel sont ignorés par la combinaison. Egalement, en mode Edit Program, le niveau de l'oscillateur envoyé à l'effet est fixé (tout comme le réglage de placement de l'effet). Dans une combinaison, par contre, vous pouvez spécifier l'entrée et le niveau de chaque timbre. Ces réglages sont déterminés par les paramètres Panpot de la Page 1. Dans cet exemple, nous n'effectuerons pas de réglages d'effets dans cette page, mais nous utiliserons la fonction Effect Copy expliquée ci-dessous.

9. Page 7

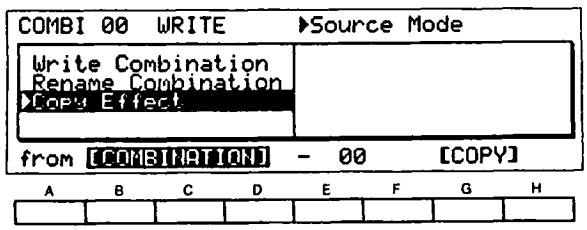
(1) Pour passer à cette dernière page, appuyez sur la touche PAGE+ située à droite de l'affichage.



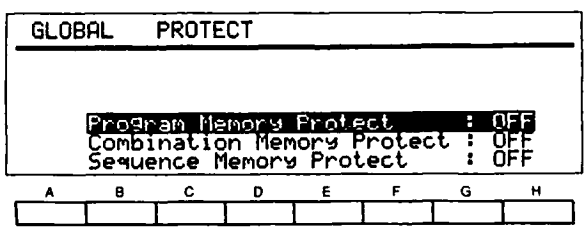
La zone en couleur inversée est située à Write. Cette fonction écrit une combinaison éditée dans la mémoire interne. A moins que vous n'écriviez votre combinaison nouvellement éditée dans la mémoire, tous les réglages effectués seront annulés dès que vous sélectionnez une autre combinaison. Avant d'écrire, donnons un nom à notre nouvelle combinaison. Appuyez une fois sur DOWN et la zone en couleur inversée descend d'une ligne pour indiquer Rename. Ici vous pouvez donner à votre combinaison un nom de 10 caractères en utilisant des lettres, des chiffres et des symboles. Le curseur est à présent situé sur le premier caractère, ce qui indique que ce caractère peut être modifié. Utilisez ◀/▶ (touches CURSOR POSITION [G] et [H] pour passer au caractère que vous voulez modifier et utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour sélectionner un caractère.



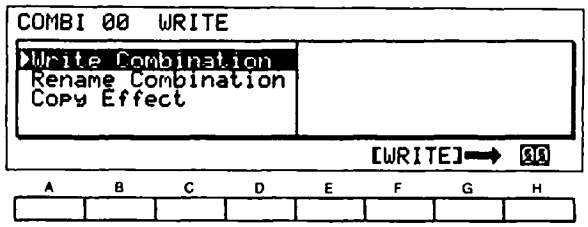
(2) Appuyez une fois sur DOWN et la zone en couleur inversée passera à la dernière ligne, indiquant Copy Effect. Cette fonction vous permet de copier les paramètres d'effet d'une combinaison, d'un programme ou d'un morceau dans la mémoire interne sur la combinaison que vous êtes en train d'éditer. Ceci vous permet d'utiliser un effet précédemment créé pour la combinaison en cours d'édition. Dans cet exemple, nous allons appliquer un retard uniquement aux instruments solo et ajouter de la réverbération à l'ensemble. Pour accomplir cela, nous allons utiliser les effets en série avec le retard à l'effet 1 et la réverbération à l'effet 2. Copions les paramètres d'effet de la mémoire de combinaison interne n°36. Appuyez sur la touche CURSOR POSITION [B] pour spécifier si vous allez copiez les paramètres d'effet d'un programme, d'une combinaison ou d'un morceau. Ensuite, appuyez sur la touche CURSOR POSITION [E] et utilisez les touches △/▽ et la commande linéaire VALUE pour spécifier le numéro du réglage que vous voulez copier. Lorsque vous appuyez sur la touche CURSOR POSITION [G], les paramètres d'effet spécifiés sont copiés dans la combinaison que vous êtes en train d'éditer.



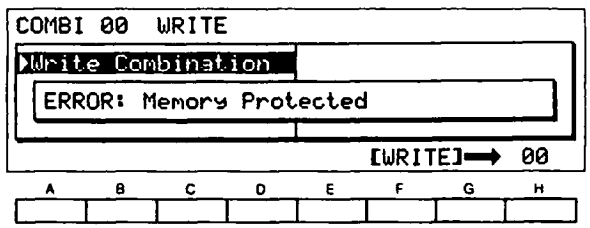
(3) Il nous reste encore une étape importante avant de pouvoir écrire la nouvelle combinaison dans la mémoire interne : désactiver la protection de la mémoire. Quittez le mode Edit Combination et passez en mode Global. Appuyez sur la touche de sélection de mode GLOBAL et appuyez sur la touche BANK/PAGE 6.



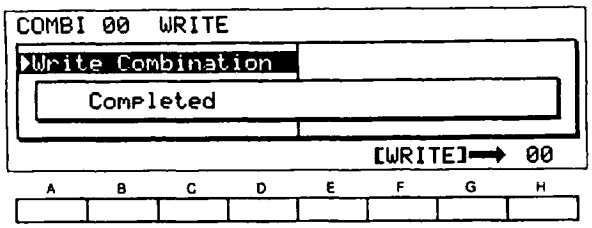
Appuyez une fois sur DOWN. La zone en couleur inversée descend d'une ligne pour indiquer Combination Memory Protect. Contrôlez si l'affichage à droite est ON. S'il est OFF, utilisez les touches △/▽ pour le mettre sur ON. Ensuite, revenez en mode Edit Combination. Appuyez sur la touche de sélection de mode E.COMBI et appuyez sur la touche BANK/PAGE 7 pour revenir à Write Combination. Appuyez sur la touche CURSOR POSITION [H] et utilisez les touches △/▽ et la commande linéaire VALUE pour spécifier le numéro sous lequel vous allez écrire votre nouvelle combinaison. Pour cet exemple, sélectionnez 00.



Ensuite, appuyez sur la touche CURSOR POSITION [F] pour exécuter l'écriture. L'affichage vous demande "Are You Sure?". Appuyez sur [YES] (touche CURSOR POSITION [G]). Si l'affichage indique ERROR, la fonction de protection de la mémoire est active et l'écriture est impossible. La fonction de protection a pour objet d'éviter que des données précieuses ne soient effacées par erreur.



Repassez en mode Global et désactivez la protection de la mémoire de combinaison. Comme précédemment, appuyez sur la touche de sélection de mode GLOBAL et appuyez sur la touche BANK/PAGE 6. Appuyez une fois sur DOWN. La zone en couleur inversée indique Combination Memory Protect. Cette fois, utilisez la touche ▽ pour la désactiver (OFF). Repassez ensuite en mode Edit Combination en appuyant sur la touche de sélection de mode E.COMBI et appuyez sur la touche BANK/PAGE 7. Comme précédemment, repassez à Write Combination et spécifiez l'écriture du numéro de combinaison 00. Cette fois, l'affichage indique "Write Completed". Les données de combinaison qui se trouvaient précédemment sous le numéro 00 ont été remplacées par votre nouvelle combinaison.



Réactivez à présent la protection de mémoire de combinaison afin de ne pas effacer par erreur votre nouvelle combinaison.

PRINCIPE D'UTILISATION DU SEQUENCEUR

Contrairement aux données de sons telles que les données de programme et de combinaison, les données de séquence (données d'exécution musicales) créées sur le T1/T2/T3 sont effacées lorsque l'alimentation est coupée et perdues si vous n'avez pas pris la précaution de les sauvegarder sur disquette. Pour éviter de perdre ainsi de longues heures de travail, nous vous conseillons de sauvegarder votre travail sur disquette à intervalles réguliers. En outre, nous vous recommandons d'effectuer une copie de réserve de toutes vos données importantes sur une disquette séparée.

Avant de commencer à créer des données de séquence, formater une disquette sur laquelle vous sauvegarderez les données. Si la mémoire contient déjà des données de séquence que vous voulez sauvegarder, rappelez-vous de les sauvegarder sur disquette. La section "Procédure de création de son — Copier les réglages pré-chargés (page 23) explique comment formater une disquette et sauvegarder des données sur disquette.

Lorsque vous avez terminé ces travaux préparatoires, effacez le contenu de la mémoire de séquence en coupant puis en rétablissant l'alimentation.

PROCEDURE DE CREATION DE MORCEAU

La procédure pour créer un morceau est illustrée à la figure 1. D'abord, sélectionnez un numéro de morceau entre 0 et 19 et spécifiez le type de mesure et le tempo pour votre morceau.

Ensuite, sélectionnez une piste pour l'enregistrement et enregistrez sur cette piste. Vous pouvez choisir parmi les 200 programmes internes. Si vous le souhaitez, vous pouvez changer le son en changeant le programme après l'enregistrement. Il y a deux manières de créer un morceau : la première consiste à enregistrer directement sur la piste et la seconde à créer un motif de 1 à 99 mesures et de le placer dans une piste. L'enregistrement d'une piste ou d'un motif peut être exécuté en temps réel (vous jouez normalement et enregistrez ce que vous jouez) ou pas à pas (vous entrez les notes et les accords un par un, en spécifiant la longueur et la vélocité des différentes notes). Lorsque vous enregistrez en temps réel sur une piste, vous pouvez également utiliser la technique du "punch in/out" qui vous permet de ne réenregistrer que sur certaines mesures d'une piste. Ceci est particulièrement utile lorsqu'une piste presque correcte ne contient que quelques erreurs localisées dans un passage bien précis.

Parmi les méthodes d'enregistrement décrites ci-dessus, choisissez celle qui est la plus appropriée en fonction de la structure et du type de morceau que vous avez l'intention de créer. En plus, le T1/T2/T3 vous offrent diverses fonctions d'édition qui vous aideront à créer vos morceaux rapidement et efficacement. Les fonctions d'édition de pistes vous permettent d'effacer des données musicales de mesures spécifiées dans une piste ou de copier des données musicales d'une piste dans une autre piste. Les fonctions d'édition de motif vous permettent de copier des données musicales d'un motif dans un autre motif ou de copier des données musicales de mesures spécifiées d'une piste dans un motif. Les fonctions d'édition d'événements vous permettent de modifier le timing et la hauteur de notes individuelles.

De plus, des réglages de positionnement stéréo (PAN) pour chaque piste d'un morceau et des réglages d'effets globaux peuvent être effectués pour chaque morceau.

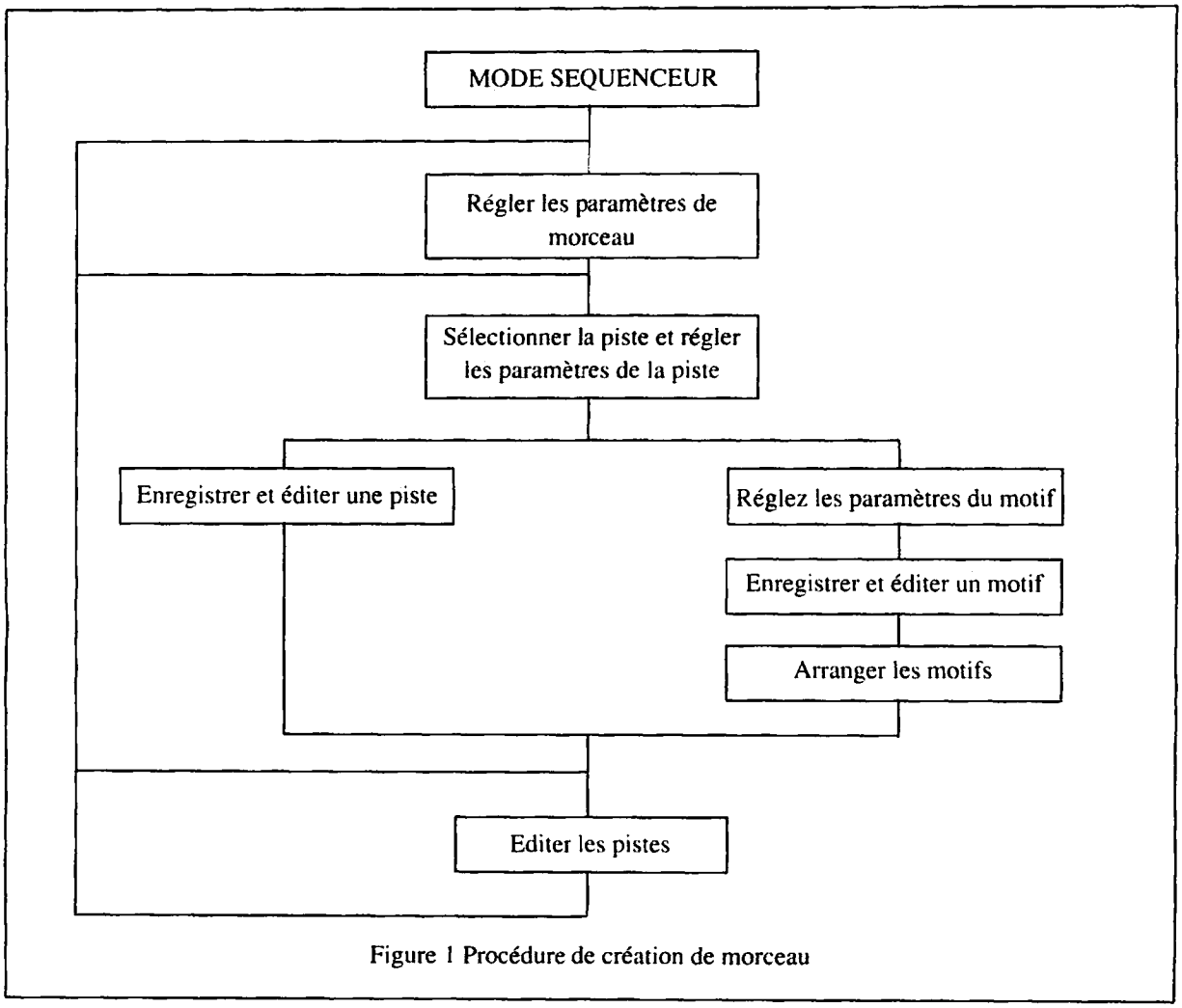


Figure 1 Procédure de création de morceau

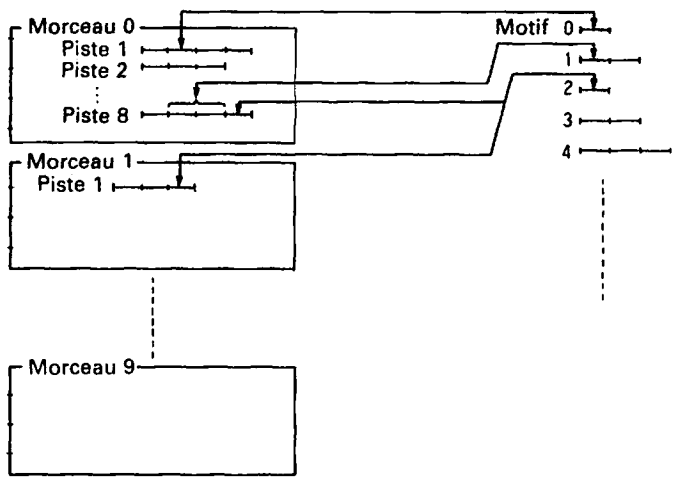


Figure 2 Rapport entre les morceaux, les pistes et les motifs

ENREGISTREMENT AVEC LE SEQUENCEUR

Avançons un peu et essayons d'enregistrer à l'aide du séquenceur. Dans cet exemple, nous allons enregistrer les pistes 1 et 2 en temps réel. Servez-vous de votre T1/T2/T3 comme expliqué ci-dessous.

(1) Appuyez sur la touche de sélection de mode [SEQ]. Vous vous trouvez alors en mode séquenceur.

(2) Appuyez sur la touche BANK/PAGE 0 pour obtenir la plage REC/PLAY (voir page 61).

(3) Utilisez la touche [DOWN] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure.

(4) Appuyez sur [A] (morceau) et utilisez la commande linéaire VALUE et la touche ▽ pour sélectionner le morceau 0 (S00).

(5) Appuyez sur [C] (Piste) et utilisez la commande linéaire VALUE et la touche ▽ pour sélectionner la piste 1 (Trk 1).

(6) Appuyez trois fois sur [UP] et appuyez sur [A]. Sélectionnez un programme pour la piste 1 en utilisant la commande linéaire VALUE et les touches △/▽.

(7) Assurez-vous que le métronome soit activé. (La deuxième ligne en partant du bas doit indiquer MM:ON.) Si ce n'est pas le cas, utilisez les touches [UP][DOWN] pour amener le curseur à la deuxième ligne en partant du bas.
Appuyez sur [D] et appuyez sur △ de façon à ce que l'affichage indique MM:ON.

Vous êtes alors prêt à commencer l'enregistrement.

(8) Appuyez sur [REC].

La touche START/STOP se met à clignoter et le métronome commence à fonctionner. Cette touche clignote et le métronome s'entend au début de chaque temps. Utilisez la touche DOWN pour déplacer le curseur à la rangée du bas et appuyez sur [B]. Utilisez la commande linéaire VALUE pour régler le tempo.

(9) Appuyez sur la touche START/STOP.

Après un compte-à-rebours de deux mesures, l'enregistrement commence et tout ce que vous jouez est enregistré. Pour indiquer le début de chaque mesure, le métronome produit un son plus fort et la touche clignote en rouge.

(10) Lorsque vous avez suffisamment joué, appuyez une nouvelle fois sur la touche START/STOP.

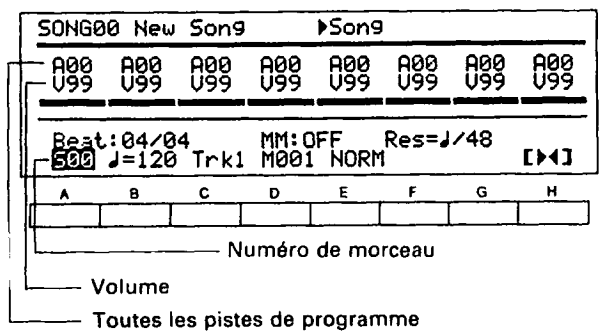
L'enregistrement s'arrête. A présent, vous pouvez écouter ce qui a été enregistré.

(11) Appuyez sur START/STOP.

La reproduction commence. Lorsque la dernière mesure a été jouée, la reproduction s'arrête automatiquement. Si vous appuyez à nouveau sur START/STOP, la reproduction reprendra à partir du début du morceau. Si vous appuyez sur START/STOP au milieu du morceau, la reproduction sera interrompue.

Appuyez dans ce cas une nouvelle fois sur START/STOP pour reprendre à partir de l'endroit où la reproduction a été interrompue. Pendant la pause, appuyez sur la touche DOWN pour déplacer le curseur au milieu des deux rangées inférieures et appuyez sur [H] (▶◀song reset) pour revenir au début du morceau.

A présent, nous allons enregister sur la piste 2. Sélectionnez la piste 2 pour enregistrement et spécifiez un programme.



(12) Utilisez [DOWN] pour déplacer le curseur à la ligne du bas.

(13) Appuyez sur [C] (piste) et utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour sélectionner la piste 2 (Trk2).

(14)Utilisez [UP] pour déplacer le curseur sur la ligne du haut, appuyez sur [B] et utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour sélectionner un programme pour la piste 2.

(15)Appuyez sur [REC] et appuyez sur [START/STOP].

Après un compte-à-rebours de deux minutes, l'enregistrement commence. Les données que vous avez enregistrées sur la piste 1 sont reproduites. (Pendant que vous enregistrez une piste, les autres pistes qui contiennent des données sont également reproduites.)

CREER UN MORCEAU

Entrons à présent la partition suivante :




FM7
Gb7
FM7
7
G7
Gm7
Gb7
11
12
13
14

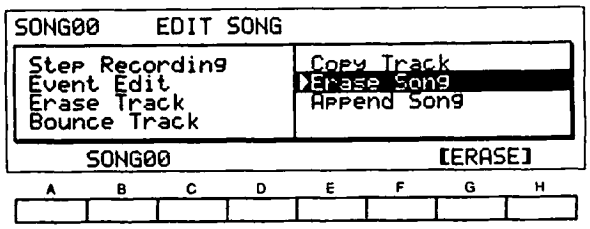

FM7
BbM7
Bb6
15
16
17
18
Am7
Dm7
Gm7
Gb7
19
20
21
22


FM7
F6
BbM7
Bb6
23
Am7
D7
Gm7
Gb7
27


FM7
31
32

(1) Tout d'abord, nous allons effacer les données que nous venons d'enregistrer (Erase Song). Appuyez sur la touche BANK/PAGE [3] pour obtenir la page Edit Song.

(2) Appuyez cinq fois sur [DOWN] et déplacez le curseur sur Erase Song.



(3) Appuyez sur [G] (ERASE]) pour effacer les données.

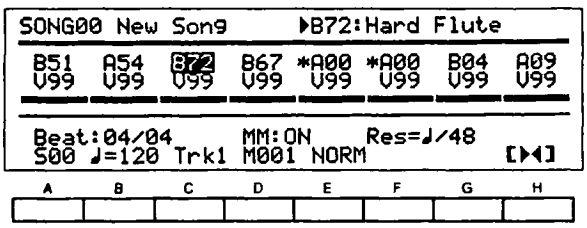
Les données que vous avez précédemment enregistrées sont effacées.

(4) Appuyez sur la touche BANK/PAGE [0]. La portée musicale indique le numéro du programme qui doit être utilisé pour chaque piste.

(5) Utilisez [UP] pour déplacer le curseur sur la rangée du haut et appuyez sur [H]. Utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour sélectionner le programme A09 pour la piste 8.

Cette ligne indique les programmes pour les pistes 1 — 8, de gauche à droite.

(6) Comme à l'étape (5), appuyez sur une touche [A] — [G] et utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour sélectionner un programme pour chaque piste.



(7) Appuyez sur la touche WRITE (touche numérique 9) et appuyez sur [E] afin d'écrire les numéros de programme sélectionnés. Pour l'enregistrement en temps réel, les programmes et volumes des pistes sont automatiquement écrits, mais dans d'autres cas, la réinitialisation du morceau rétablira ces réglages à leurs valeurs antérieures. N'oubliez donc pas d'écrire toute modification que vous apportez.

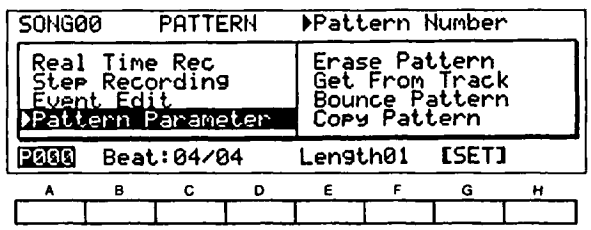
1. Entrer une partie de tambour

Nous allons commencer par entrer la partie de tambour. Ainsi que vous pouvez le voir à la partition, la partie de tambour se compose du même motif pour les mesures 1 et 2, les mesures 3 et 4 et les mesures 5 et 6. Dans cet exemple, nous allons créer un motif pour les mesures 1 et 2 et le placer dans la piste 8 aux mesures 1 et 2, aux mesures 3 et 4 et aux mesures 5 et 6.

(8) Appuyez sur la touche BANK/PAGE [0] pour déplacer le curseur sur Trk et utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour sélectionner la piste 8.

(9) Appuyez sur la touches BANK/PAGE [5] pour obtenir la page Edit Pattern.

Utilisez [UP] et [DOWN] pour déplacer le curseur sur Pattern Parameter. Les réglages actuels des paramètres de motif sont affichés. Spécifiez le type de mesure et le nombre de mesures pour le motif que vous allez utiliser. Dans cet exemple, nous allons utiliser le motif 0.



(10) Appuyez sur [A] (numéro de motif) et utilisez la commande linéaire VALUE et la touche ▽ pour sélectionner le motif 0 (P000).

(11) Appuyez sur [B] (temps) et utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour spécifier 4/4 (type de mesure).

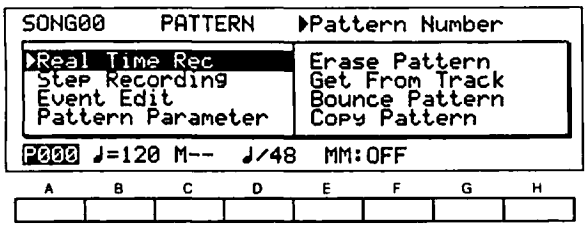
(12) Appuyez sur [E] (longueur de motif) et utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour sélectionner 2 (mesures).

(13) Appuyez sur [G] ([SET]) et le motif 0 sera composé de deux mesures 4/4.

A présent, nous pouvons commencer à enregistrer. Dans cet exemple, nous allons utiliser l'enregistrement en temps réel pour enregistrer un motif.

(14) Utilisez [UP] | [DOWN] pour déplacer le curseur sur Real Time Recording.

Les réglages d'enregistrement sont affichés sur la ligne du bas. Contrôlez les réglages de gauche à droite et modifiez les valeurs en utilisant la commande linéaire VALUE et les touches △/▽.



(15)Le numéro de motif est affiché au-dessus de la touche [A].

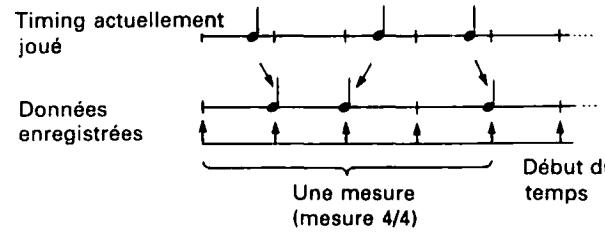
Sélectionnez le motif 0 (P000).

(16)Le tempo pour l'enregistrement est affiché au-dessus de la touche [B].

Réglez-le sur ♩ = 122 comme indiqué sur la portée.

(17)La mesure est affichée au dessus de la touche [C]. Actuellement, ce réglage est " -- ", mais lorsque l'enregistrement commence, le numéro de mesure en cours est affiché.

(18)La résolution est affichée au dessus de la touche [D]. Ceci détermine la précision avec laquelle le timing de chaque note sera corrigé. Par exemple, si ce réglage est ♩/1, les notes seront corrigées au début de chaque temps, comme illustré sur le schéma. Etant donné que la division rythmique la plus petite de la partie de tambour est la croche, réglez ce paramètre sur ♩/2.



(19)Le réglage ON/OFF du métronome est affiché au-dessus de la touche [E].

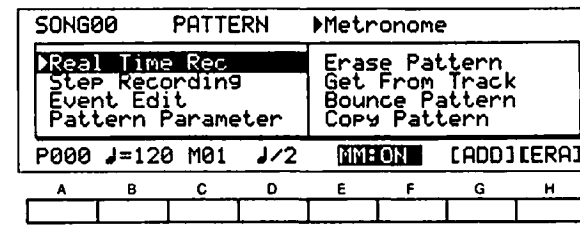
Réglez-le sur (MM:ON).

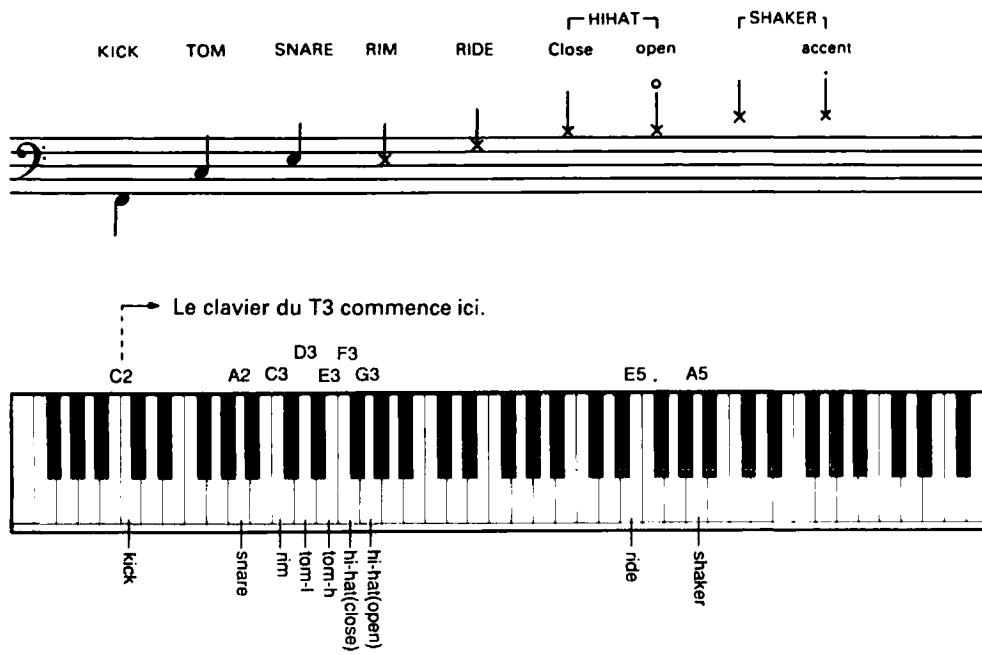
(20)Appuyez sur la touche [REC] pour passer en standby.

Le métronome commence à fonctionner. L'enregistrement n'a pas encore commencé. Essayez de jouer des charlestons en mesure avec le métronome. Si le tempo est trop rapide, appuyez sur [B] (tempo) et utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour l'ajuster.

A présent, nous allons commencer à enregistrer.

(21)Appuyez sur [START/STOP].





Après un compte-à-rebours de deux mesures, l'enregistrement commence.

L'affichage au-dessus de la touche [C] (mesure) indique la mesure.

Remarquez que même si le motif spécifié ne possède que deux mesures, le métronome continue de fonctionner et l'indicateur de mesure continue de répéter 1 → 2 → 1 → 2 → ... En mode d'enregistrement de motif, l'enregistrement continue de se répéter sur toute la longueur du morceau et les notes jouées à chaque passe s'ajoutent aux notes précédemment enregistrées. Ceci vous permet de constituer aisément des motifs rythmiques complexes. Par exemple, vous pouvez entrer d'abord les notes de charleston pour deux mesures, puis entrer les rim shots pour deux mesures, etc. tout comme avec une machine à rythme conventionnelle. Dans cet exemple, entrez les notes comme indiqué sur la portée.

Remarque :

Dans cet exemple, le compte-à-rebours est de deux mesures, le réglage P7-3 Lead In vous permet de changer la longueur du compte-à-rebours.

■ Si vous commettez une erreur

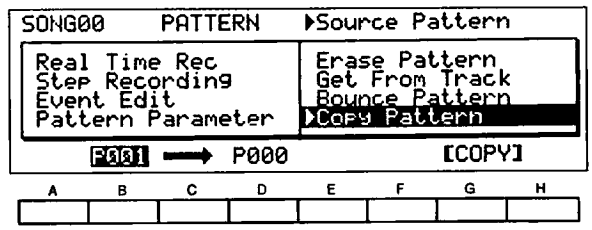
Si vous commettez une erreur en enregistrant des notes, effacez les données comme suit. Il n'est pas nécessaire d'appuyer sur [START/STOP] pour sortir du mode enregistrement. Utilisez l'une des procédures suivantes, à partir du mode enregistrement.

Méthode 1 : En utilisant la touche ADD/RMV.
Remarquez que l'affichage au-dessus de la touche [G] indique ADD. Cela signifie que les notes entrées à partir du clavier sont enregistrées. Appuyez sur [G] et appuyez sur △ pour changer ceci en RMV. A présent, si vous appuyez sur une touche du clavier et la maintenez enfoncée, les notes correspondantes enregistrées seront retirées des données enregistrées tant que vous continuez d'appuyer sur la touche. Pour commencer à enregistrer à nouveau, appuyez sur ▽ pour changer l'affichage en ADD.

Méthode 2 : En utilisant la touche ERA.
La touche [H] (ERA) est utilisée pour effacer les données enregistrées.
Tout en enregistrant, appuyez sur [G] et les données de toutes les hauteurs seront effacées tant que vous continuez d'appuyer sur [H]. Lorsque vous relâchez [G], l'enregistrement continue.

Créez le motif 1 pour les mesures 7 et 8 en utilisant la même procédure qu'expliqué aux étapes (9) — (21). Les mesures 9 à 16 sont les mêmes que dans le motif 0, de telle sorte qu'il n'est pas nécessaire de les enregistrer. Ensuite viennent les mesures 17 à 26. Nous allons copier le motif 0 (mesures 1 et 2) dans le motif 2 et ajouter des notes de "shaker".

(22)Utilisez les touches [UP] [DOWN] pour déplacer le curseur sur Copy Pattern.



(23)Appuyez sur [B] (motif source) et utilisez la commande linéaire VALUE et la touche ▽ pour sélectionner le motif 0 (P000).

(24)Appuyez sur [C] (motif de destination) et utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour sélectionner le motif 2 (P002).

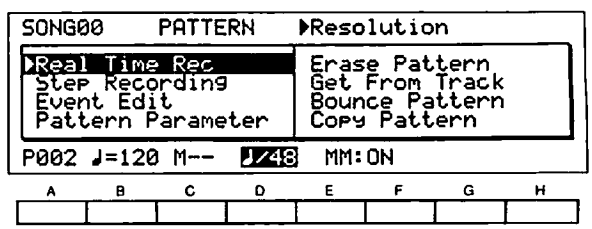
(25)Appuyez sur [G] ([COPY]).

Le motif 0 sera copié dans le motif 2. A présent, nous allons ajouter le "shaker" au motif 2. La procédure pour enregistrer un motif en temps réel est la même que celle que nous avons appliquée pour créer le motif 0. Pour conserver toutes les nuances rythmiques, nous allons régler la résolution sur ♩/48.

(26)Utilisez les touches [UP][DOWN] pour déplacer le curseur sur Real Time Recording.

(27)Appuyez sur [A] (numéro de motif) et utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour sélectionner le motif 2.

(28)Appuyez sur [D] (résolution) et utilisez la commande linéaire VALUE et la touche ▽ pour sélectionner ♩/48.



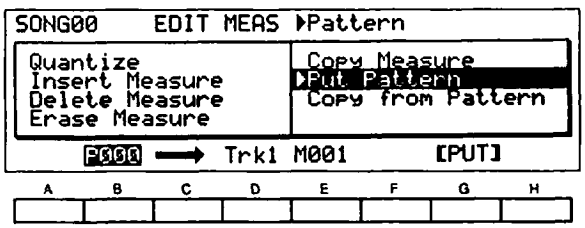
(29)Enregistrez la nouvelle partie comme nous l'avons expliqué.

Le "shaker" a-t-il été correctement enregistré ? Continuez en créant le motif 3 pour les mesures 27 et 28 et le motif 4 pour les mesures 31 et 32. La procédure est la même que pour les étapes (8) — (21). Entre la mesure 17 et les mesures 29 et 30 (à l'exception des mesures 27 et 28), les motifs existants peuvent être utilisés tels quels.

Après avoir créé des motifs de percussions de cette manière, n'oubliez pas de ré-arranger les motifs dans une piste. Il y a deux manières de ré-arranger les motifs dans une piste. La première consiste à copier un motif et l'autre à placer un motif. Dans cet exemple, nous allons voir comment placer un motif.

Nous allons commencer par placer le motif 0 dans la piste 1 aux mesures 1/2, 3/4, 5/6. Ensuite, nous allons placer le motif 1 dans les mesures 7/8 de la piste 1.

(30)Appuyez sur la touche BANK/PAGE [4] pour sélectionner la page Edit Measure.



(31)Utilisez les touches [Up], [DOWN] pour déplacer le curseur sur Put Pattern.

(32)Appuyez sur [B] (motif) et utilisez la commande linéaire VALUE et la touche ▽ pour sélectionner le motif 0 (P000).

(33)Appuyez sur [D] (piste de destination) et utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour sélectionner la piste 8 (Trk 8).

(34)Appuyez sur [E] (mesure de destination) et utilisez la commande linéaire VALUE et la touche ▽ pour sélectionner la première mesure (M001).

Une longueur de deux mesures a été spécifiée pour le motif 0 nouvellement créé. Lorsque vous sélectionnez la première mesure où vous voulez copier (mesure 1 dans cet exemple), les mesures 1 et 2 de cette piste seront automatiquement placées dans le motif 0.

(35)Appuyez sur [G] ([PUT]) pour placer le motif 0 dans la piste 8 à la première mesure.

Lorsque "Put" est exécuté, l'affichage à la touche [E] (mesure de destination) est automatiquement avancé de nombre de mesure dans le motif.

(36)Appuyez sur [G] ([PUT]) deux fois et le motif 0 sera placé dans la piste 1 aux mesures 3/4 et 5/6.

(37)Appuyez sur [B] (motif) et utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour sélectionner le motif 1.

(38)Appuyez sur [G] ([PUT]) pour mettre le motif 1 dans la piste 8 aux mesures 7/8.

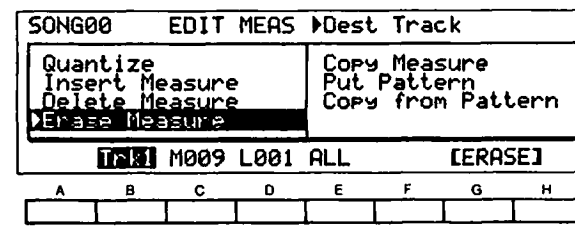
Pour reproduire la piste, appuyez sur [PLAY/STOP].

Si vous commettez une erreur en plaçant le motif, re-placez le motif correct.

Si vous avez placé un motif par erreur dans la mesure 9 ou au-delà, effacez la mesure.

Ici, nous allons supposer qu'un motif a été placé par erreur dans la mesure 9 de la piste 8.

(39)Utilisez les touches [UP] [DOWN] pour déplacer le curseur sur Erase Measure.



(40)Appuyez sur [B] (piste de destination) et utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour sélectionner la piste 8 (Trk 8).

(41)Appuyez sur [C] (mesure de destination) et utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour spécifier la mesure à effacer.

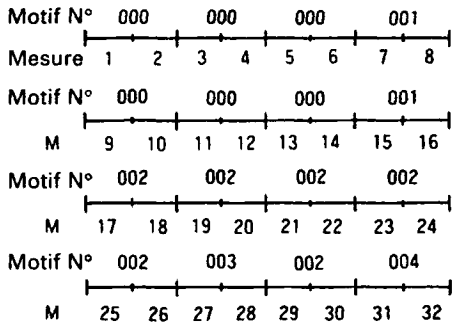
Dans cet exemple, la mesure 9.

(42)Appuyez sur [D] (longueur de la mesure) et utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour spécifier le nombre de mesures à effacer. Dans cet exemple, 2 mesures.

(43)Appuyez sur [E] (données) et utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour spécifier ALL.

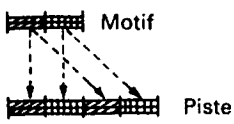
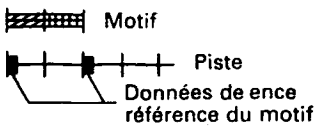
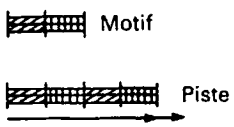
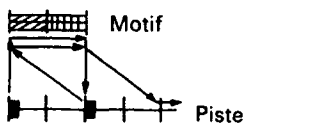
(44)Appuyez sur [G] ([ERASE]) pour effacer les données.

Ceci devrait vous donner une idée de la procédure. A présent, continuez et placez les motifs dans la piste comme illustré sur le schéma.



La différence entre "Put Pattern" et " Copy From Pattern"

Il y a deux manières de disposer des motifs dans une piste. L'opération "Put Pattern" que nous venons de voir et l'opération Copy From Pattern". Les deux opérations sont semblables en ce qu'elles sont utilisées pour disposer des motifs dans une piste, mais les méthodes sont différentes.

	COPY	PUT
Consommation de mémoire interne	Utilise beaucoup de mémoire	Utilise peu de mémoire
Une mesure dans une piste qui utilise un motif ...	peut être éditées. Le motif original n'est pas affecté.	ne peut être éditée
Lorsqu'un motif est édité....	la reproduction de la piste n'est pas affectée.	la reproduction de la piste est également affectée.
Lorsque COPY ou PUT sont exécutés		
Reproduction		

"Copy From Pattern" copie effectivement les données d'un motif dans une piste.

"Put Pattern" ne crée pas une copie des données, mais place dans la piste des données qui indiquent "de se référer au motif" lorsque la reproduction atteint ce point. Cela économise de la mémoire, mais signifie que lorsque vous éditez le motif, toues les emplacements qui utilisent ce motif seront affectés de la même manière. Si vous voulez utiliser des phrases légèrement différentes dans différentes parties d'un morceau, utilisez "Copy From Pattern" et éditez les données dans la piste.

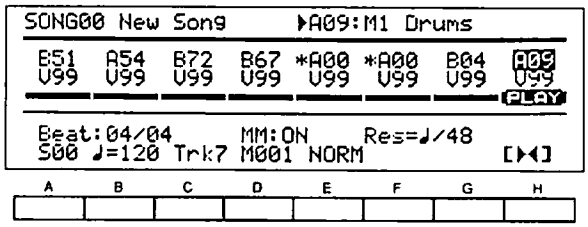
2. Entrer la partie de basse

Ensuite, nous allons entrer la partie de basse. Certains passages sont un peu difficiles, mais allez-y. Enregistrez sans trop vous préoccuper des fautes.
Nous allons enregistrer la piste en temps réel.

(1) Appuyez sur la touche BANK/PAGE [0].

Cette page devrait déjà vous être familière. Changez la sélection de la piste 8 à la piste 7.

(2) Appuyez sur [C] pour sélectionner la piste 7.



Lorsque vous jouez sur le clavier, le programme B04 que vous avez sélectionné pour la piste 7 est entendu. Si la sélection de la piste (2) est changée, le clavier jouera le programme spécifié pour la piste sélectionnée. Même si vous passez à la page d'enregistrement de motif expliquée précédemment, le clavier continuera de jouer le programme B04.

Lorsque vous enregistrez un motif, changez le réglage à l'étape (2) pour sélectionner la piste dans laquelle vous aller copier et placer le motif par la suite.

Avant d'enregistrer, assurez-vous que la résolution est réglée sur ♩ /48, afin de pouvoir reproduire les nuances rythmiques comme nous l'avons fait pour la partie de percussions. Si vous avez modifié le tempo lors de l'enregistrement du motif, appuyez sur [H] (▶◀) et le tempo sera réinitialisé à la première valeur sélectionnée pour le morceau (♩ = 120).

(3) Appuyez sur [REC].

(4) Appuyez sur [START/STOP].

Après un compte-à-rebours de deux mesures, l'enregistrement commence. Jouez la partie jusqu'à la fin, sans vous préoccuper des fautes. (Si le réglage P7-3 a été modifié, le nombre de mesures du compte-à rebours sera différent.)

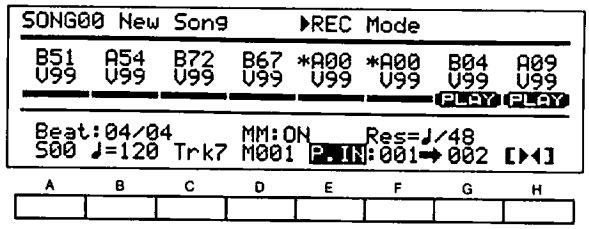
(5) Appuyez sur [START/STOP].

Ceci termine l'enregistrement.

(6) Appuyez sur [START/STOP].

L'enregistrement est reproduit. Avez-vous commis des fautes ? Même si vous avez fait quelques erreurs, il n'est pas nécessaire de ré-enregistrer la partie entière du début à la fin. La fonction "Punch-in" vous permet de ré-enregistrer uniquement les mesures qui contiennent des erreurs. Dans cet exemple, nous supposerons qu'il y a une erreur dans la mesure 3. Si vous suivez les opérations ci-dessous et commencez à partir de la mesure 1, les mesures 1 et 2 seront reproduites, la mesure 3 sera ré-enregistrée et les mesures 4 et suivantes seront reproduites.

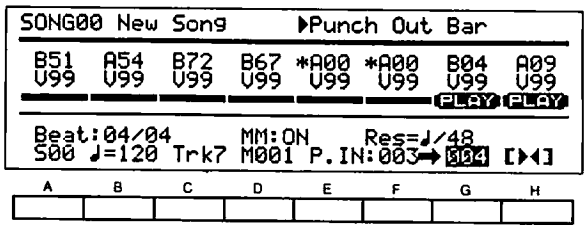
(7) Déplacez le curseur à la ligne du bas, appuyez sur [E] (mode enregistrement) et appuyez sur △.



L'affichage change de NORM en P.IN pour indiquer l'enregistrement "Punch-In".

Spécifiez la mesure de début et la mesure de fin de la section "Punch-In".

(8) Appuyez sur [F] (Mesure Punch-In) et spécifiez 3 (la troisième mesure), puis appuyez sur [G] et spécifiez 4 (la quatrième mesure).



Une pression sur [D] vous permet de spécifier la mesure à partir de laquelle vous souhaitez que le reproduction commence, mais dans cet exemple, nous allons ré-enregistrer la mesure 3 et nous commencerons la reproduction à partir de la mesure 1.

(9) Appuyez sur [REC], puis sur [START/STOP].

Après un compte-à-rebours de deux mesures, la première mesure est reproduite et seule la troisième mesure est ré-enregistrée. En répétant l'étape (9), vous pouvez recommencer autant de fois que vous le souhaitez. Pour écouter ce que vous avez enregistré, appuyez sur [START/STOP] sans appuyer sur [REC].

Si le timing de la section enregistrée en "Punch-In" n'est toujours pas correct, quel que soit le nombre de fois où vous la ré-enregistrez, utilisez la fonction Quantize. Jusqu'à présent, vous avez spécifié la résolution avant d'enregistrer, mais il est également possible de corriger le timing des données dans une piste après qu'elle a été enregistrée. Ceci est appelé "quantification".

■ Quantification

Essayons à présent la fonction Quantize. Dans cet exemple, nous allons quantifier la mesure 3. Comme la portée musicale l'indique, nous allons utiliser une résolution de ♩/4 pour corriger le timing.

(1) Appuyez sur la touche BANK/PAGE [4].

(2) Déplacez le curseur sur Quantize.

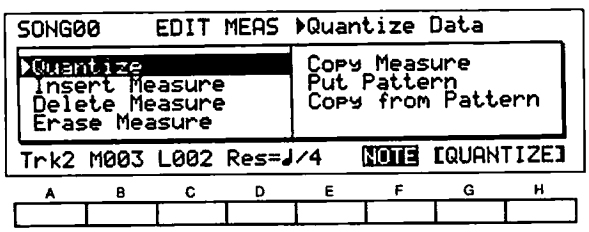
(3) Appuyez sur [A] (piste) et sélectionnez la piste 7 qui contient la partie de basse.

(4) Appuyez sur [B] (mesure) et spécifiez la première mesure à quantifier (mesure 3).

(5) Appuyez sur [C] (longueur) et spécifiez la longueur de la section à quantifier (1 mesure).

(6) Appuyez sur [D] (résolution) et spécifiez ♩/4.

(7) Appuyez sur [F] (données à quantifier) et spécifiez NOTE.



Ce réglage Quantize Data détermine le type des données qui seront quantifiées.

Lorsque NOTE est sélectionné, seul le timing des données de note est corrigé.

(8) Appuyez sur [G] ([QUANTIZE]).

La fonction Quantize est exécutée. Ecoutez le résultat. Si vous n'êtes pas satisfait, appuyez sur [COMPARE] (touche numérique 8 de la rangée du bas) pour rétablir les données non corrigées.

3. Entrer la mélodie.

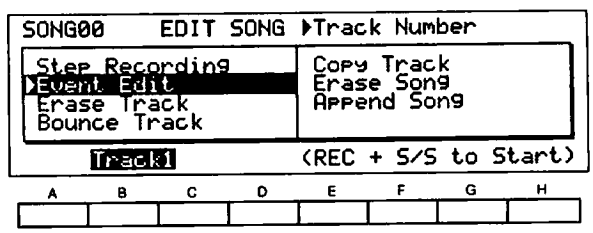
Nous allons utiliser un son de piano pour la mélodie et enregistrer la mélodie dans la piste 1 en temps réel. Appuyez sur la touche BANK/PAGE [0] et sélectionnez la piste 1. Ensuite, entrez la mélodie comme expliqué pour la partie de basse. Afin de préserver le timing naturel de votre jeu, réglez la résolution sur ♩/48.

■ Utiliser Event Edit poour insérer des changements de programme.

Nous allons voir ici comment effectuer un changement de programme pendant que la mélodie est jouée. Cette fois, nous allons utiliser A41 Piano' 8. Nous allons utiliser la fonction Event Edit pour insérer des changements de programme de telle sorte que les seize premières mesures soient jouées par A71 Hard E.P. Lorsque nous utilisons Event Edit pour insérer des changements de programme, nous devons veiller à insérer le changement de programme dans un endroit approprié afin que la transition se fasse en douceur, sans interrompre la mélodie. Dans cet exemple, nous allons insérer le changement de programme à environ 4:36.

(1) Appuyez sur la touche BANK/PAGE [3] et déplacez le curseur sur Event Edit.

(2) Utilisez la commande linéaire VALUE et la touche ▽ pour sélectionner la piste 1 qui contient la mélodie.



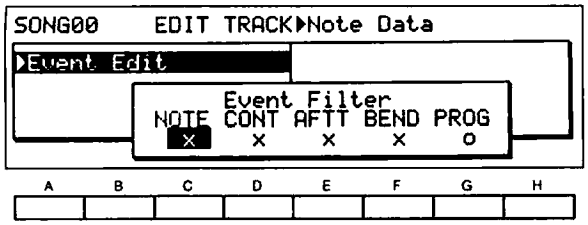
(3) Appuyez sur [REC] et le filtre d'événement (Event Filter) sera affiché.

Le filtre d'événement détermine quel type d'événement sera affiché et édité.

Par exemple, si seulement NOTE est réglé sur "o", seules les données indiquant des notes seront affichées et éditées. Dans cet exemple, nous voulons éditer les changements de programme, aussi changez le réglage PROG sur "o".

(4) Déplacez le curseur sur PROG et sélectionnez "o".

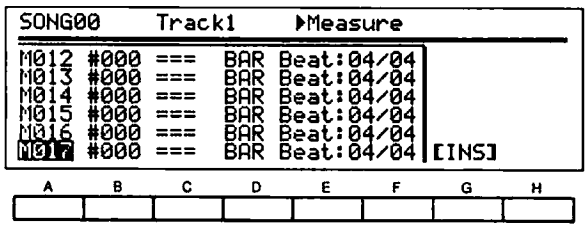
(5) Réglez les autres types d'événement sur "x".



(6) Appuyez sur la touche [START/STOP] et l'édition d'événement commencera.

La piste ne contient encore aucun événement de changement de programme, aussi nous allons en créer un nouveau.

(7) Déplacez le curseur sur la mesure 17, dans laquelle nous allons insérer un changement de programme.



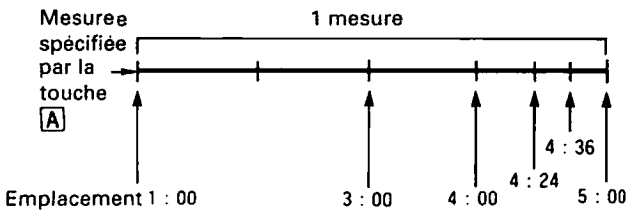
(8) Appuyez sur [G] ([INS]).

Ceci crée un événement. De cette manière, [INS] insère un événement devant la mesure actuellement affichée.

(9) Appuyez sur [C] (emplacement) et spécifiez un emplacement de 4:47.

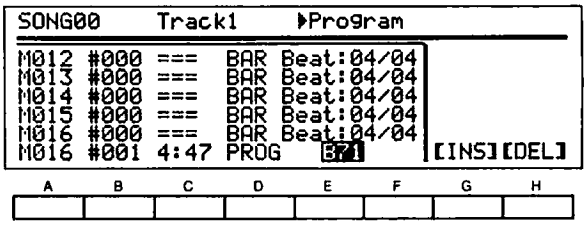
Le T1/T2/T3 traite le timing en divisant une noire en 48 parties.

Location indique la position dans une mesure comme suit :



(10) Appuyez sur [D] (événement) et utilisez △/▽ pour sélectionner PROG.

(11) Appuyez sur [E] (programme) et utilisez △/▽ pour spécifier le numéro de programme A71 pour Hard E.P.



L'affichage au-dessus des touches [E] [F] dépend du type d'événement spécifié par la touche [D]. Dans cet exemple, le changement de programme a été sélectionné, de sorte que la touche [E] est utilisée pour spécifier le numéro de programme.

Ceci insère un changement de programme dans la piste.

(12) Appuyez sur [START/STOP].

Nous en avons terminé avec l'édition d'événement. Ecoutons le résultat.

(13) Appuyez sur la touche BANK/PAGE [0] et appuyez sur [START/STOP].

4. Entrer l'accompagnement.

Entrer le reste des parties en utilisant l'enregistrement en temps réel: guitare → piste 2, cordes → piste 3 et flûte → piste 4. S'il est difficile de jouer de la guitare avec un timing précis, utilisez une résolution de ♩/4. Comme nous l'expliquerons à la page suivante, il est également possible d'utiliser l'enregistrement pas à pas. Egalement, les sons requièrent un peu de temps avant d'atteindre le point de volume maximum (c'est-à-dire qu'ils ont une attaque lente), aussi soyez prudent en utilisant la quantification. Egalement, chaque son aura un timbre et un volume légèrement différents en fonction de la vélocité. Vous pouvez ajuster les volumes individuels de chaque piste par la suite. Pour le moment, jouez chaque piste d'un manière musicalement appropriée sans vous soucier de l'équilibre de volume.

■ Ajuster l'équilibre de volume

Si après avoir écouté la reproduction, vous estimez que l'équilibre de volume entre les piste n'est pas ce qu'il devrait être,

(1) A la page 0, appuyez sur la touche [UP] pour déplacer le curseur sur la ligne qui indique le volume de la piste (l'affichage Vxx).

(2) Tout en jouant, appuyez sur une touche entre [A] et [H] et déplacez la commande linéaire VALUE pour ajuster le volume de chaque piste.

(3) Lorsque vous avez terminé d'ajuster le volume, appuyez sur la touche WRITE, puis sur la touche [E] pour écrire les réglages dans la mémoire.

Lorsque vous voulez changer le volume des pistes en cours d'enregistrement, enregistrez les changements de volume en même temps que les autres données musicales.

5. Passages trop difficiles à jouer (ENREGISTREMENT PAS A PAS)

En enregistrement pas à pas, vous entrez les notes et les accords un par un.
L'enregistrement pas à pas peut être utiliser pour enregistrer des pistes ou des motifs.
Cependant, contrairement à l'enregistrement en temps réel, l'enregistrement pas à pas sur un motif efface les données précédentes.
Essayons d'enregistrer pas à pas la partie de basse de notre exemple. Réglez le programme de la piste 5 sur B06 Fretless et entrez les données dans le motif 4.



Exemple d'enregistrement pas à pas (Fretless)

(1) Appuyez sur la touche BANK/PAGE [0] et sélectionnez la piste 5, réglez le programme de la piste 5 sur B06 et écrivez les réglages dans la mémoire.

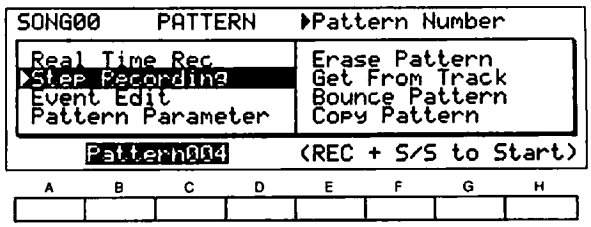
(2) Appuyez sur la touche BANK/PAGE [5] et déplacez le curseur sur Pattern Parameter.

(3) Appuyez sur [A] (numéro de motif) et sélectionnez 4. Appuyez sur [B] (temps) et spécifiez une mesures 4/4. Appuyez sur [E] (longueur du motif) et spécifiez une longueur de 2 mesures.

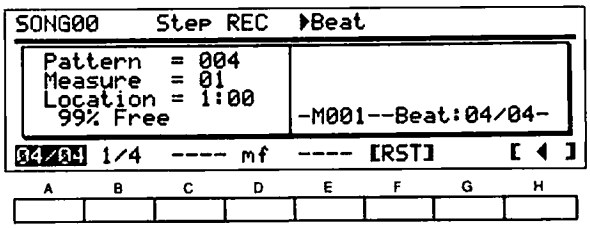
(4) Appuyez sur [G] ([set]).

(5) Déplacez le curseur sur Step Recording.

(6) Utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour sélectionner le motif 4 à enregistrer.



Appuyez sur [REC], puis sur [START/STOP] pour commencer l'enregistrement pas à pas.



Remarquez que l'exemple musical commence par un accord avec une croche et une blanche. Nous allons sélectionner un pas de croche (1/8) et entrer la blanche en utilisant la touche TIE (liaison).

(7) Appuyez sur [B] (pas) et sélectionnez 1/8. Si vous commettez une erreur, appuyez sur la touche [H] ◀. Vous reculerez d'un pas de la longueur spécifiée (1/8 dans cet exemple).

(8) Appuyez simultanément sur les notes Do et Sol.

(9) Relâchez seulement Sol.

(10) Appuyez sur [G] ([TIE]).

Continuez d'appuyer sur Do. La position a avancé d'un demi-temps.

(11) Tout en continuant d'appuyer sur Do, enfoncez et relâchez immédiatement le Do situé une octave plus haut.

(12) Continuez d'appuyer sur le Do du bas et appuyez sur [G] ([TIE]).

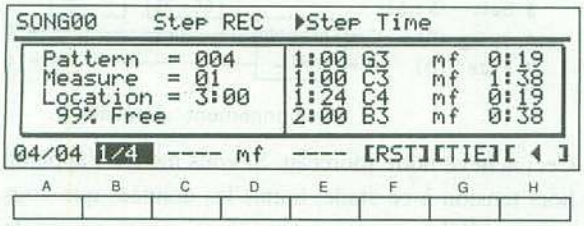
Nous avons maintenant progressé d'un temps depuis le début de la mesure.

Continuez de maintenir le Do du bas enfoncé.

(13) Appuyez sur [B] (pas) et sélectionnez 1/4.

(14) Continuez d'appuyer sur le Do inférieur et enfoncez Si, puis relâchez Do et Si.

Nous en sommes maintenant à deux temps de début de la mesure. Si nous considérons le début de la mesure comme 1, ceci est le troisième temps.)



Ensuite, nous allons entrer l'accord de Ré et de La.

(15)Appuyez sur [B] (pas) et sélectionnez 1/8.

(16)Enfoncez les notes Ré et La et relâchez-les.

Ensuite, nous avons un autre accord de Ré et de La, mais avec une marque de staccato.

(17)Appuyez sur [E] (Stacc/Tenuto) et sélectionnez Stac.

(18)Appuyez sur Ré et La et relâchez-les.

Ensuite, nous avons une croche, donc nous laisserons le pas sur 1/8.

(19)Appuyez sur [F] ([RST]).

Ensuite, nous passons à une croche liée à une noire pointée.

(20)Appuyez sur [E] (Stacc/Tenuto) et sélectionnez ----.

(21)Appuyez sur [B] (pas) et sélectionnez 1/8.

(22)Enfoncez et maintenez les notes Mi et Sol et appuyez sur [TIE].

(23)Maintenez l'accord, appuyez sur [B] (pas) et sélectionnez 1/4, puis appuyez sur [C] (Triplet/Dot) et sélectionnez Dot.

(24)Relâchez les notes Mi et Sol.

Ensuite, nous avons un soupir, mais nous devons d'abord supprimer le réglage de note pointée.

(25)Appuyez sur [C] (Triplet/Dot) et sélectionnez ----.

(26)Appuyez sur [B] (pas) et sélectionnez 1/8.

(27)Appuyez sur [F] ([RST]).

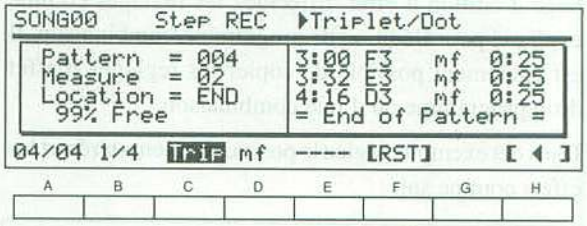
Ensuite, nous avons un triolet de noires.

(28)Appuyez sur [B] (pas) et sélectionnez 1/4.

(29)Appuyez sur [C] (Triplet/Dot) et sélectionnez Trip.

(30)Appuyez séparément et relâchez les notes Fa, Mi et Ré. Assurez-vous de relâcher chaque note complètement avant d'appuyer sur la suivante.

Ceci termine notre enregistrement.

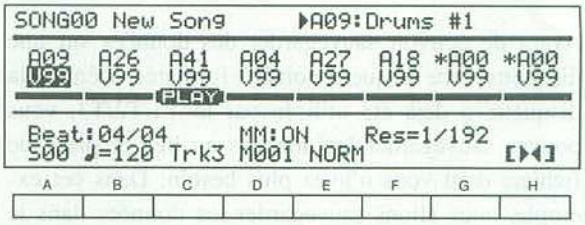


Si vous appuyez sur [START/STOP], vous quitterez l'enregistrement pas à pas, aussi déplacez le curseur sur Real Time Recording et appuyez sur [START/STOP] . Les données que vous venez d'enregistrer sont reproduites. Dans cet exemple, nous n'avons pas utilisé [D] (Key Dynamics), mais il est possible de déterminer l'accentuation d'une note en appuyant sur cette touche avant d'enfoncer la note.

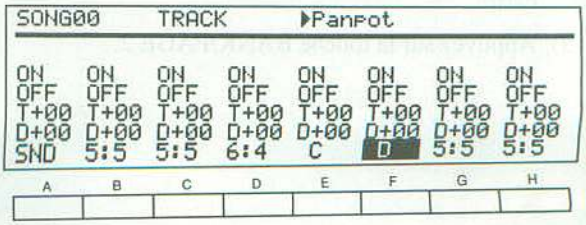
A présent, vous pouvez essayer d'enregistrer pas à pas le reste de la partition sans vous reporter à la procédure.

Ceci termine notre exemple d'enregistrement au clavier

Pour terminer, réglez le volume de chaque piste et appliquez un effet. Appuyez sur la touche BANK/PAGE [0] (Page 0) pour faire apparaître ces réglages sous l'affichage de programme de chaque piste.



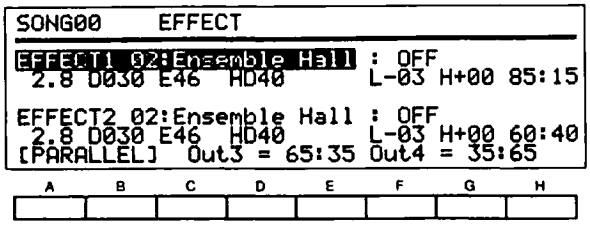
Déplacez le curseur sur l'affichage pour la piste dont vous voulez changer le volume, utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour changer la valeur et appuyez sur [WRITE]. Appuyez sur la touche BANK/PAGE [1] (Page 1) et la ligne du bas indiquera les réglages de position stéréo pour chaque piste.

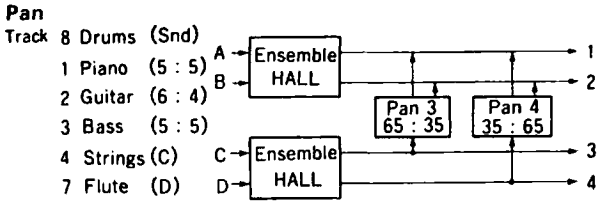


Déplacez le curseur sur la valeur que vous voulez changer et utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour changer la valeur.

Un effet peut être spécifié pour chaque morceau. Appuyez sur la touche BANK/PAGE [6] pour obtenir la page d'édition d'effet. Effectuez les réglages comme expliqué pour l'édition de programme/combinaison. Il est également possible de copier les réglages d'effet d'un programme ou d'une combinaison.

Dans cet exemple, réglez le positionnement stéréo et les effets comme suit :





Positionnement : parallèle

Ceci achève notre morceau. Si vous mettez l'appareil hors tension à ce stade, toutes les données que vous venons d'élaborer seront perdues, aussi suivez la procédure suivante pour sauvegarder sur disquette.

PROCEDURE DE FORMATAGE ET DE SAUVEGARDE

Avant de pouvoir sauvegarder des données sur une disquette, cette disquette doit être formatée. Même si la disquette a déjà été utilisée par le T1/T2/T3, vous pouvez sauvegarder les données en lieu et place de fichiers dont vous n'avez plus besoin. Dans cet exemple, nous allons sauvegarder les données dans le fichier B de la disquette fournie.

(1) Insérez la disquette dans le lecteur. (Assurez-vous que sa languette de protection soit sur la position qui permet l'écriture.)

(2) Appuyez sur DISK pour passer en mode disquette/carte.

(3) Appuyez sur la touche BANK/PAGE 2.

(4) Le curseur est situé à All Data.

(5) Utilisez △/▽ pour sélectionner le fichier B.

(6) Appuyez sur [G] ([SAVE]). Si un autre fichier existe déjà sur la disquette, l'affichage vous demandera de confirmer. Appuyez donc sur [E] (YES).

Remarque :

Le témoin à gauche du lecteur s'allume. Lorsque cet indicateur est allumé, ne retirez pas la disquette et ne coupez pas l'alimentation.

CHARGEMENT DE DONNEES

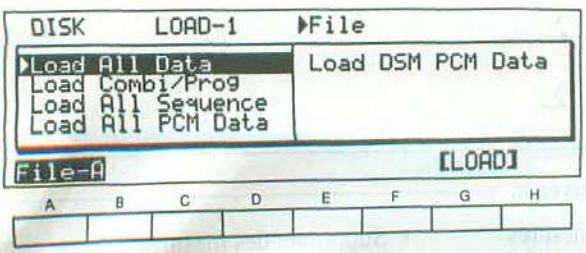
Ensuite, chargez les données.

(1) Mettez l'appareil hors puis sous tension.

(2) Insérez la disquette (sur laquelle vous avez sauvegardé les données enregistrées) dans le lecteur et appuyez sur la touche de sélection de mode [DISK].

(3) Appuyez sur la touche BANK/PAGE 0 pour obtenir la page Disk Load 1.

(4) Déplacez le curseur sur All Data.



(5) Utilisez la commande linéaire VALUE et les touches △/▽ pour spécifier le fichier B qui contient les données que vous avez précédemment sauvegardées.

(6) Appuyez sur [G] ([LOAD]). L'affichage vous demandera de confirmer.

Appuyez sur [E] ([YES]).

Lorsque le chargement se termine, l'affichage indique "Completed".

(7) Appuyez sur [START/STOP].

Vous entrez automatiquement en mode Sequence Play.

DIAGRAMME DES FONCTIONS D'EDITION

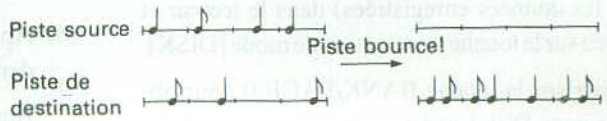
Edition de piste

Toutes les données d'une piste peuvent être...

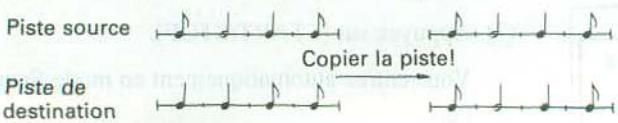
- Effacées
  Page3-3 Erase Track



- Combinées avec les données d'une autre piste
  Page3-4 Bounce Track

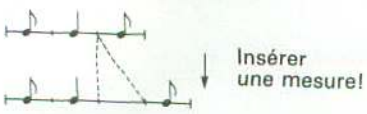


- Copiées sur une autre piste
  Page3-5 Copy Track

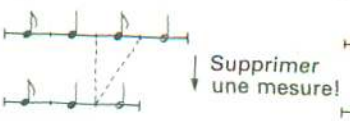


Pour des mesures spécifiées dans une piste, vous pouvez ...

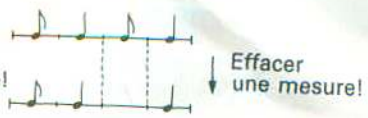
- Insérer des mesures vierges
  Page4-2 Insert Measure



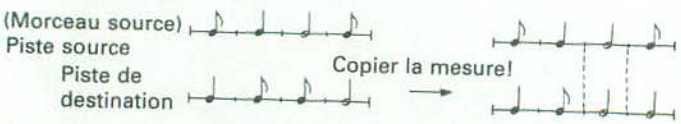
- Effacer des mesures
  Page4-3 Delete Measure



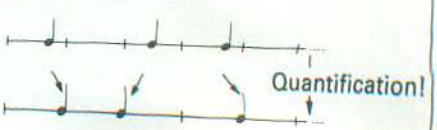
- Supprimer des mesures
  Page4-4 Erase Measure



- Copier des mesures (d'un autre morceau)
  Page4-5 Copy Measure



- Quantifier les données
  Page4-1 Quantize



Edition de motif

Toutes les données dans un motif peuvent être...

- Effacées
  Page5-5 Erase Pattern
- Combinées avec les données d'un autre motif
  Page5-7 Bounce Pattern
- Copiées sur un autre motif
  Page5-8 Copy Pattern

Edition entre pistes et motifs

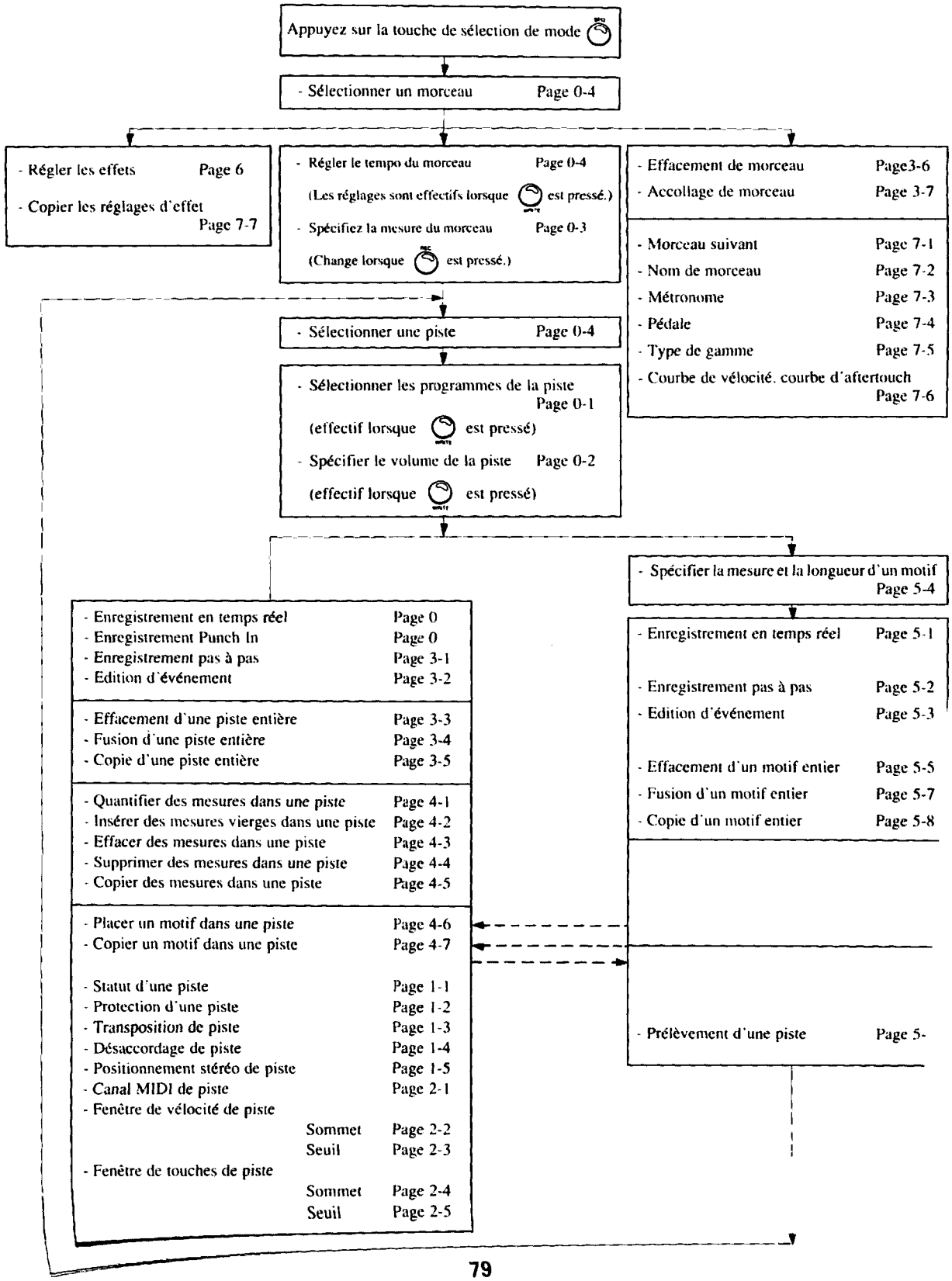
Un motif peut être...

- Placé dans une piste
  Page4-6 Put Pattern
- Copié dans une piste
  Page4-7 Copy from Pattern

Des mesures spécifiées d'une piste peuvent être...

- Copiées dans un motif
  Page5-6 Get from Track

MODE SEQUENCEUR



ATTENTION

Les produits KORG sont fabriqués suivant les normes et les tensions d'alimentation requises dans chaque pays. Ces produits sont garantis par le distributeur KORG dans le cadre de sa seule distribution. Tout produit KORG non vendu avec sa carte de garantie ou ne portant pas son numéro de série perd le bénéfice de la garantie du fabricant. Ces dispositions ont pour but la protection et la sécurité de l'utilisateur.

KORG®
KORG INC.
15-12, Shimotakaido 1-chome, Suginami-ku, Tokyo, Japan.

© KORG INC. 1990 0207 CTH CP

Ⓕ