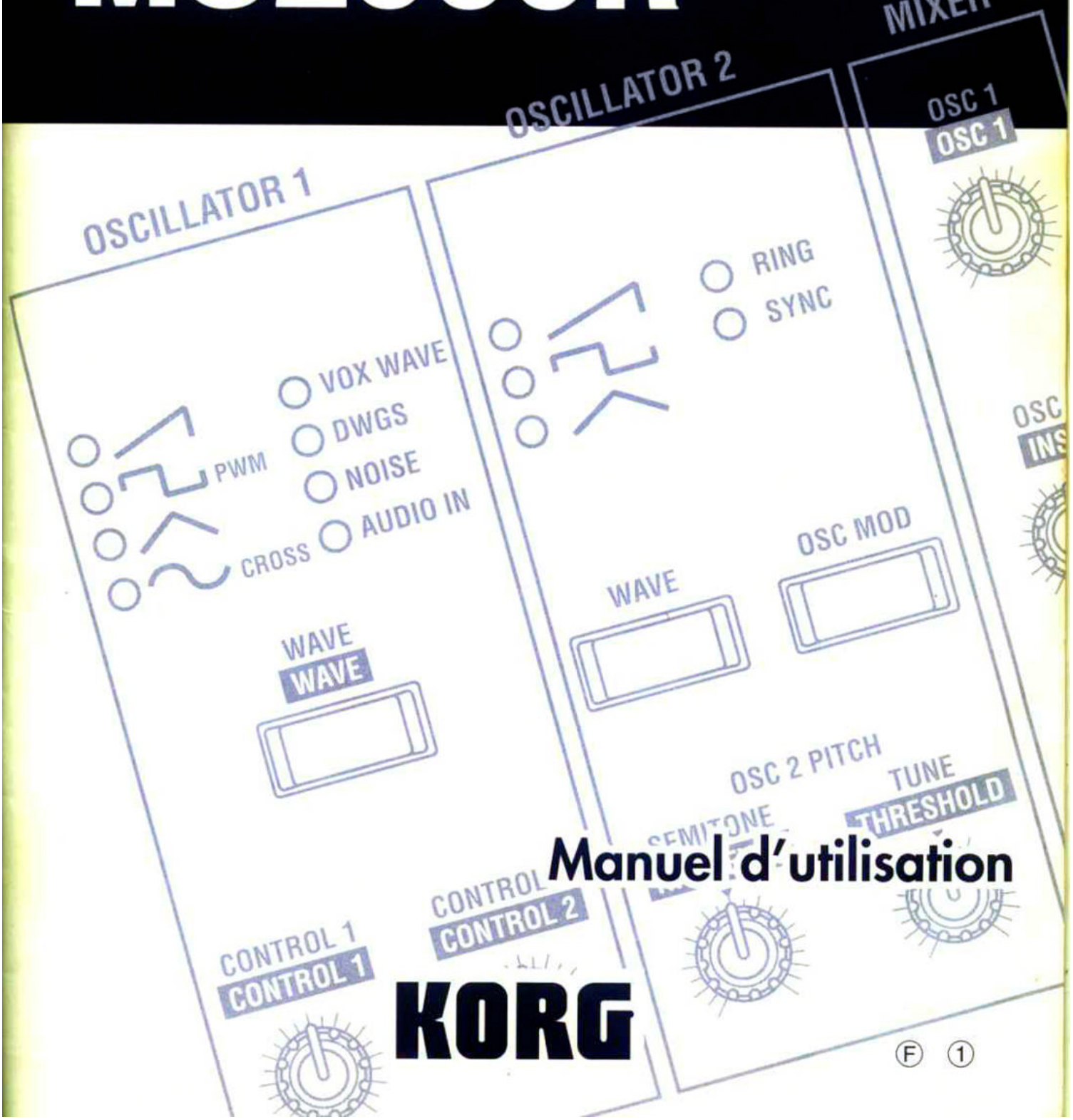
ANALOG MODELING SYNTHESIZER

MS2000
MS2000R



Manuel d'utilisation

KORG

Ⓕ ①

Pour garantir une longue vie de l'appareil et une utilisation sans problème, veuillez lire attentivement le présent manuel.

Précautions

Emplacement

Evitez de ranger/d'utiliser cet appareil dans les endroits suivants, car cela pourrait entraîner des pannes.

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

Alimentation

Branchez l'adaptateur secteur fourni à une prise secteur de tension appropriée. Evitez de brancher l'adaptateur à une prise de courant dont la tension ne correspond pas à celle pour laquelle l'appareil est conçu.

Interférences avec d'autres appareils électriques

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

Manipulation

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

Entretien

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

Conservez ce manuel

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

Eléments étrangers dans l'unité

- Ne placez jamais de tasses, de vases ou autres récipients contenant de l'eau au-dessus de cet appareil. La pénétration de liquide pourrait endommager l'appareil ou entraîner un risque d'incendie ou de choc électrique.
- Veillez à ne pas laisser tomber de petits objets métalliques tels que des épingles à cheveux, pièces de monnaie, etc. à l'intérieur de l'appareil. Si des objets métalliques sont tombés à l'intérieur de l'appareil, mettez-le hors tension et déconnectez le cordon d'alimentation. Contactez ensuite le revendeur Korg le plus proche ou le magasin où vous avez acheté cet appareil.

Marque CE de conformité aux normes de sécurité européennes

La marque CE attachée à nos produits alimentés par secteur indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/EEC) ainsi qu'à la directive relative à la marque CE (93/68/EEC). Cette marque est valable jusqu'au 31 décembre 1996.
La marque CE attachée après le 1 janvier 1997 indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/EEC), à la directive relative à la marque CE (93/68/EEC) ainsi qu'à la directive relative au courant de basse tension (73/23/EEC).
Enfin, la marque CE attachée à nos produits alimentés par batterie indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/EEC) et à la directive relative à la marque CE (93/68/EEC).

Mesure de sécurité

Un dysfonctionnement de l'instrument peut entraîner la perte des données contenues dans sa mémoire. Nous vous recommandons vivement d'archiver vos données importantes sur un enregistreur de données externe. Korg décline toute responsabilité en cas de dommage causé par la perte des données.

Nous vous remercions d'avoir porté votre choix sur le **synthétiseur à modélisation analogique Korg MS2000/MS2000R**. Afin de pouvoir exploiter au mieux toutes les fonctions de l'instrument, veuillez lire attentivement ce manuel et suivre chacune de ses consignes d'emploi.

A propos de ce manuel

Organisation du présent manuel

Voici comment le manuel d'utilisation du **MS2000/MS2000R** est organisé:

Manuel de base

La lecture du Manuel de base vous permettra de vous familiariser avec les fonctions principales de l'instrument et avec les procédures élémentaires.

Le chapitre **"Introduction"** présente les différentes fonctions du **MS2000/MS2000R** et décrit l'organisation des divers modes ainsi que la structure des Programs de l'instrument.

Le chapitre **"Panneaux avant et arrière"** décrit le rôle des divers boutons et commandes du panneau avant et des bornes d'entrées/de sortie et des commutateurs en face arrière.

Le chapitre **"Connexions"** explique comment connecter le **MS2000/MS2000R** à des dispositifs audio et MIDI externes et décrit les pédales et commutateurs au pied que vous pouvez brancher à l'instrument.

Le chapitre **"Jeu"** décrit toutes les opérations élémentaires pour jouer sur le **MS2000/MS2000R** (écoute des morceaux de démonstration, choix des Programs, utilisation de l'arpégiateur, etc.).

Enfin, le chapitre **"Edition"** décrit les fonctions d'édition de l'instrument. Vous y trouverez une description des paramètres de Program et des paramètres Global. Ce chapitre vous explique aussi la procédure d'édition des paramètres.

Guide des paramètres

Cette partie du manuel vous présente les divers paramètres du **MS2000/MS2000R**, pour chacune des pages d'écran. Vous trouverez aussi toutes les informations nécessaires à l'utilisation des diverses fonctions de l'instrument.

Consultez ce Guide des paramètres chaque fois que vous rencontrez un paramètre que vous ne connaissez pas ou quand vous souhaitez en savoir plus à propos d'un paramètre particulier.

Appendices

Cette partie du manuel fournit des informations relatives aux fonctions MIDI, avec notamment une description des commandes MIDI que le **MS2000/MS2000R** peut transmettre/recevoir (commandes de contrôle, etc.). Vous y trouverez aussi la liste des sons contenus dans la mémoire interne ainsi que d'autres renseignements utiles.

Conventions utilisées dans ce manuel

Commandes et boutons [ ]

Les commandes et boutons équipant le panneau du **MS2000/MS2000R** sont encadrés par des crochets [ ].

Paramètres affichés à l'écran " "

Les paramètres affichés à l'écran sont identifiés dans ce manuel par des guillemets " ".

Police en gras

Les valeurs de paramètres sont imprimées dans une police en gras.
Une police en gras est aussi utilisée pour repérer les noms d'autres éléments du **MS2000/MS2000R** et d'autres informations importantes.

Etapes des procédures ○, ①, ②, ③ . . .

Les étapes divisant chacune des procédures sont repérées par le symbole ○ ou les numéros ①, ②, ③ . . .

☞p.■

Ce symbole vous renvoie à un numéro de page.

Symboles ⚠, note

Ces symboles vous indiquent respectivement des informations liées à la sécurité, des conseils ou des explications sur un sujet particulier.

Exemples de pages d'écran

Toutes les valeurs de paramètres affichées dans les pages d'écran imprimées dans ce manuel sont uniquement données à titre d'exemple. Veuillez noter que ces valeurs pourraient ne pas correspondre aux valeurs affichées sur l'écran de votre instrument.

Informations relatives au MIDI

"CC#" désigne les numéros de commande de contrôle.
Dans les informations relatives au MIDI, les **nombres entre crochets [ ]** font toujours référence à des nombres hexadécimaux.

Sommaire

Manuel de base 1

Introduction 2

Caractéristiques principales 2

Organisation du MS2000/MS2000R 2

Modes 2

Mode Program Play 2
Mode LCD Edit 2
Mode Global 2

Structure d'un Program 3

Programs de synthétiseur 3
Programs de Vocoder 4

Panneaux avant et arrière 5

Panneau avant 5

MS2000 5
MS2000R 5

Panneau arrière 8

Clavier de contrôle (MS2000) 9

Connexions 10

Connexion de l'adaptateur secteur 10

Connexion d'éléments externes 10

Connexion de pédales, etc. 10

Connexion de dispositifs MIDI 10

1. Utilisation du MS2000/MS2000R comme module de générateur de sons 10
2. Pilotage d'un instrument MIDI externe 10
3. Réglage de canal MIDI (avant le jeu) 11

Connexions aux bornes AUDIO IN 11

Connexion à un ordinateur/séquenceur 11

1. Connexion du MS2000 à un ordinateur/séquenceur 11
2. Connexion du MS2000R à un ordinateur/séquenceur 11

Jeu 12

Mise sous/hors tension et réglage de volume 12

Morceaux de démonstration 12

Jeu d'un Program 13

MS2000 13

1. Sélection d'un Program 13
2. Transposition du clavier par pas d'une octave 13

MS2000R 14

1. Sélection d'un Program 14
2. Jeu du Program avec les boutons SELECT [1]~[16] 14
3. Transposition de la hauteur des boutons par pas d'une octave 14

Utilisation de l'arpégiateur 15

1. Jeu d'un Program utilisant l'arpégiateur 15
2. Changement des réglages d'arpégiateur 15

Changer le son avec la fonction MOD SEQUENCE 16

1. Jeu d'un Program utilisant le séquenceur pas à pas MOD SEQUENCE 16
2. Vérification du paramètre assigné à chaque séquence 16
3. Vérification de la valeur mémorisée pour chaque pas 16

Utilisation d'une forme d'onde externe 17

1. Edition d'une forme d'onde externe 17
2. Utilisation de la fonction Vocoder 17

Edition 18

Edition des paramètres de Program 18

Opérations d'édition élémentaires 18

1. Edition en mode Program Play 18
2. Edition en mode LCD Edit 18
3. Changement de Timbre 19
4. Retour aux réglages "d'avant édition" (fonction Compare) 19
5. Sauvegarde d'un Program édité 19

Edition d'un Program de synthé 20

1. Réglage de reproduction des notes 20
2. Réglages d'oscillateur 20
3. Réglage de volume des oscillateurs 21
4. Réglages de filtre 21
5. Changements de timbre dans le temps 22
6. Réglage de volume du Timbre 22
7. Changements de volume dans le temps 23
8. Réglages de LFO 24
9. Modulation des paramètres (Virtual Patch) 24
10. Réglage des paramètres du séquenceur MOD SEQUENCE 25

Edition des paramètres d'effet 26

1. Réglages de l'effet de modulation 26
2. Réglages de l'effet Delay 27

Edition des paramètres de l'arpégiateur 27

Edition d'un Program de Vocoder 28

1. Réglage du signal d'entrée de micro 28
2. Réglage de filtre 28

Changement du nom de Program 29

Edition des paramètres Global 30

Edition élémentaires 30

Edition de paramètres 30

1. Désactivation du verrouillage de mémoire interne 30
2. Initialisation des réglages 31
3. Synchronisation avec des dispositifs MIDI externes 31
4. Transfert de données à un dispositif externe (MIDI Dump) 32

Guide des paramètres 33

Paramètres de Program 34

1. Paramètres PROGRAM COMMON 34
Page01: COMMON 34

2. NAME (Nom de Program) 35
Page02: NAME 35

3. Paramètres SYNTH 35

■ VOICE 35
Page03: VOICE 35

■ PITCH 36
Page04: PITCH 36

■ OSCILLATOR 36
Page05: OSC 1 36
Page06: OSC 2 38

■ MIXER 38
Page07: MIXER 38

■ FILTER 39
Page08: FILTER 39

■ AMP (Amplificateur) 40
Page09: AMP 40

■ EG (générateur d'enveloppe) 40
Page10: EG 1 40
Page11: EG 2 40

■ LFO (oscillateur basse fréquence) 41
Page12: LFO 1 41
Page13: LFO 2 41

■ VIRTUAL PATCH 42
Page14: PATCH1 42
Page15: PATCH2 42
Page16: PATCH3 42
Page17: PATCH4 42

■ MOD SEQUENCE 42
Page18: SEQ COMMON 42
Page19: SEQ1 43
Page20: SEQ2 43
Page21: SEQ3 43

■ EFFECTS 44
Page22: MOD FX 44
Page23: DELAY FX 44
Page24: EQ 45

■ ARPEGGIATOR 45
Page25: ARPEGGIO 45

■ UTILITY 46
Page26: UTILITY 46

4. Paramètres de Vocoder 49

■ VOICE 49
Page03: VOICE 49

■ PITCH 49
Page04: PITCH 49

■ OSCILLATOR 49
Page05: OSC 1 49

■ AUDIO IN 2 49
Page06: AUDIO IN 2 49

■ MIXER 50
Page07: MIXER 50

■ FILTER 50
Page08: FILTER 50

■ AMP 50
Page09: AMP 50

■ EG (générateur d'enveloppe) 51
Page10: EG 1 51
Page11: EG 2 51

■ LFO (oscillateur basse fréquence) 51
Page12: LFO 1 51
Page13: LFO 2 51

■ CH PARAM 51
Page14: CH LEVEL 51
Page15: CH PAN 51

■ EFFECTS 51
Page16: MOD FX 51
Page17: DELAY FX 51
Page18: EQ 51

■ ARPEGGIATOR 51
Page19: ARPEGGIO 51

■ UTILITY 51
Page20: UTILITY 51

Paramètres Global 53

Page1: GLOBAL 53
Page2: MEMORY 54
Page3: MIDI 54
Page4: MIDI FILTER 55
Page5: CTRL CHANGE 56
Page6: PEDAL&SW 56
Page7: USER SCALE 57
Page8: CALIB 57

Appendices 58

A propos du MIDI 58

Transmission et réception de messages MIDI sur le MS2000/MS2000R 58

Canaux MIDI 58
Enclenchement/coupure de note 58
Changement de programme 58
Aftertouch 58
Pitch Bend 58
Commandes de contrôle 59
Arpégiateur 63
Messages SysEx 63
Commandes de contrôle (CC) des commandes et boutons du panneau avant 65

Correspondance entre les valeurs "Resolution" et "Sync Note" et les valeurs de note 66

Liste des Programs d'usine 67

Schéma de réglages muet 70

Dépannage 73

Fiche technique et options 73

Index 74

MIDI Implementation Chart 77

Manuel de base

Manuel de base

Introduction

Panneaux avant et arrière

Connexions

Jeu

Edition

Introduction

Caractéristiques principales

1. Synthèse à modélisation analogique

Le module de synthétiseur **MS2000/MS2000R** propose huit types d'algorithmes d'oscillateur, dont des formes d'onde de synthés analogiques. Pour une facilité d'utilisation optimale, les paramètres-clés sont placés en face avant, ce qui vous permet de triturer vos sons pendant que vous les jouez ou encore d'effectuer une série d'éditions en temps réel... tout cela avec le confort légendaire des synthétiseurs analogiques!

2. 128 Programs

Le **MS2000/MS2000R** vous propose **128** Programs, répartis dans les banques A~H. Chacune de ces banques contient **16** Programs.

3. Fonction Virtual Patch

En plus des générateurs d'enveloppe et des LFO, vous pouvez aussi utiliser le toucher (Velocity) et la fonction Keyboard Track comme sources de modulation. Vous disposez donc d'une liberté absolue de création acoustique!

4. MOD SEQUENCE

Grâce au séquenceur pas à pas MOD SEQUENCE, vous pouvez définir le comportement de divers paramètres dans le temps, tout comme les séquenceurs analogiques le permettaient jadis pour la reproduction de notes.

5. Possibilité de traitement de formes d'onde externes

Vous pouvez traiter les formes d'onde (signaux audio) reçues via les bornes AUDIO IN 1, 2 avec la même souplesse que pour les formes d'onde internes.

6. Fonction Vocoder

Connectez simplement un micro à la borne AUDIO IN 2: vous pourrez ainsi créer de superbes effets avec la fonction Vocoder du **MS2000/MS2000R**!
Vous pouvez simuler des sons classiques de Vocoder à l'aide des deux filtres à 16 bandes ou créer vos propres sons de Vocoder en modifiant la fréquence de filtre ou en réglant le niveau et le panoramique des bandes de fréquence individuelles.

7. Arpégiateur

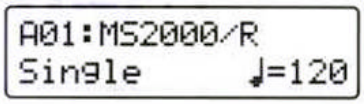
Avec la fonction arpégiateur du **MS2000/MS2000R**, il vous suffit de jouer un accord pour produire de superbes arpèges! Vous pouvez choisir parmi six types d'arpèges et définir la durée ainsi que le rythme des notes de l'arpège.

Organisation du MS2000/ MS2000R

Modes

Le **MS2000/MS2000R** vous propose les trois modes suivants:

Mode Program Play



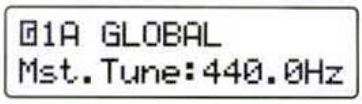
Ce mode permet de sélectionner et de reproduire les Programs (sons).
Vous pouvez régler les paramètres souhaités du Program pendant le jeu avec les commandes et boutons en face avant. C'est ce qu'on appelle le "contrôle en temps réel".
Pour donner plus d'impact à votre jeu, vous pouvez bien entendu vous servir de l'arpégiateur et de la fonction MOD SEQUENCE.

Mode LCD Edit



Utilisez ce mode pour vérifier et modifier à l'écran les valeurs des différents paramètres.
Ce mode vous sera indispensable pour éditer (modifier) les paramètres non accessibles via les commandes et boutons en face avant ou lorsque vous voulez vérifier les réglages des paramètres.

Mode Global



Le mode Global permet d'effectuer les réglages suivants:

- Régler l'accord et éditer les données de gamme utilisateur;
- Définir la fonction de la pédale et du commutateur au pied assignable;
- Archiver les données via MIDI (MIDI Dump);
- Régler les paramètres MIDI ainsi que d'autres paramètres déterminant le fonctionnement général du **MS2000/ MS2000R**.

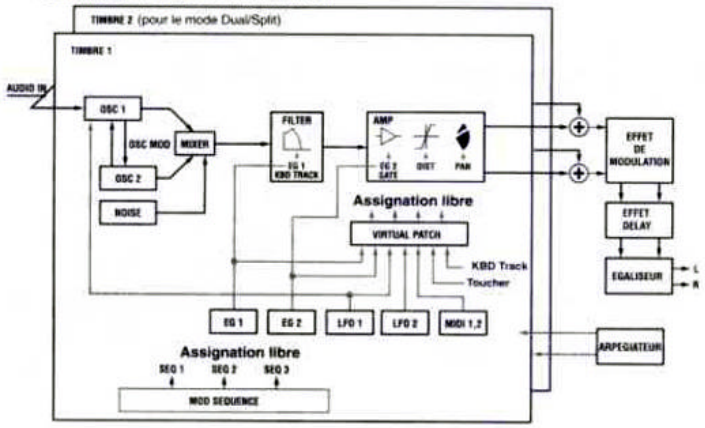
Structure d'un Program

C'est le réglage du mode de voix ("Mode" à la page 01A: COMMON du mode LCD Edit) qui détermine la catégorie de Program du **MS2000/MS2000R**: si "Mode" correspond à **Single/Dual/Split** , vous obtenez un Program de synthétiseur; si "Mode" est réglé sur **Vocoder**, il s'agit bien sûr d'un Program de Vocoder.

Programs de synthétiseur

Comme le montre le schéma suivant, un Program de synthétiseur est composé de Timbres, d'effets et d'un arpégiateur.

SCHEMA LOGIQUE DU SYNTHETISEUR



TIMBRE1/2

Un Timbre comprend les blocs suivants: OSC1/OSC2/ NOISE, MIXER, FILTER, AMP, EG, LFO, VIRTUAL PATCH et MOD SEQUENCE. Si vous avez réglé "Mode" sur **Single**, seul le TIMBRE 1 sera reproduit. En revanche, si vous choisissez le mode **Dual** ou **Split**, le **MS2000/MS2000R** vous disposerez alors de deux Timbres (TIMBRE 1 et TIMBRE 2).

OSC1/OSC2/NOISE

L'oscillateur 1 (OSC1) vous propose huit algorithmes différents d'oscillateur, dont des formes d'onde qu'on retrouve habituellement sur les synthés analogiques, telles que **SAW** et **PWM**, **Cross Modulation** et le type **DWGS (Digital Waveform Generator System)** utilisé sur le synthétiseur Korg DW-8000.
Vous pouvez même traiter un signal audio transmis au **MS2000/MS2000R** via les bornes AUDIO IN 1/2 comme une forme d'onde interne.

L'oscillateur 2 (OSC2) propose trois types d'onde: **SAW**, **SQU** et **TRI**. Vous pouvez aussi utiliser cet oscillateur comme modulateur **Sync** et **Ring** (modulateur en anneau).

NOISE désigne un générateur de bruits produisant du bruit blanc. Vous pouvez notamment l'utiliser pour produire des effets spéciaux.

MIXER

Le bloc de mélangeur permet de régler le niveau des oscillateurs OSC1, OSC2, du générateur de bruits NOISE et d'envoyer le mélange de ces signaux au bloc FILTER.

FILTER

Le bloc FILTER sert à couper ou accentuer certaines fréquences du signal de l'oscillateur en vue de définir le caractère du son (brillance, etc.). Les réglages de filtre vous permettent de transfigurer votre son.
Vous pouvez choisir parmi quatre types de filtre: LPF (filtre passe-bas) de –12 ou –24 dB/oct , BPF (filtre passe-bande) de –12 dB/oct ou HPF (filtre passe-haut) de –12 dB/oct. Mettez l'EG1 (générateur d'enveloppe) à profit et définissez des variations de fréquence de coupure dans le temps.

AMP

Ce bloc est constitué de trois éléments: l'amplificateur (AMP), la distorsion (DIST) et le panoramique (PAN).

AMP définit le volume et PAN la position dans l'image stéréo.

EG2 permet de définir des variations de volume dans le temps.

Pour produire des sons plus "mordants", activez la distorsion (DIST)! Vous verrez qu'en réglant la fréquence de coupure et la résonance du filtre sur des valeurs extrêmes, vous obtiendrez des effets décapants!

EG1/2

Les générateurs d'enveloppe (EG) permettent de changer le son dans le temps en jouant sur les paramètres pilotés.

Le **MS2000/MS2000R** vous propose deux générateurs d'enveloppe pour chaque Timbre. Chaque EG comporte quatre paramètres: ATTACK (temps d'attaque), DECAY (temps de chute), SUSTAIN (niveau de maintien) et RELEASE (temps de relâchement).

L'EG1 est assigné au bloc de filtre (FILTER): c'est la source d'enveloppe produisant un changement dans le temps de la fréquence de coupure du filtre.

L'EG2 est lui assigné au bloc amplificateur (AMP): cette source d'enveloppe modifie le volume dans le temps.

Vous pouvez bien sûr changer l'assignation de l'EG1 et de l'EG2 et choisir le paramètre souhaité avec le VIRTUAL PATCH.

LFO 1/2

Un LFO (oscillateur basse fréquence) applique une modulation cyclique aux paramètres du son.

Le **MS2000/MS2000R** vous propose deux LFO pour chaque Timbre, disposant chacun de quatre formes d'onde.

LFO1 est la source de modulation assignée à OSC1.

LFO2 est la source de modulation assignée au changement de hauteur(vibrato) contrôlé par la molette de modulation.

Vous pouvez bien entendu assigner d'autres paramètres aux LFO1 et LFO2 via le VIRTUAL PATCH.

VIRTUAL PATCH

Le VIRTUAL PATCH vous permet d'assigner votre source de modulation préférée aux paramètres définissant le son: vous pouvez choisir comme source les EG ou LFO, mais aussi le toucher (velocity) ou la fonction Keyboard track (la zone du clavier où vous jouez). Bref, vous disposez d'une immense liberté de création sonore! Vous pouvez définir quatre routages (combinaisons des sources) pour chaque Timbre.

MOD SEQUENCE

MOD SEQUENCE est un séquenceur pas à pas qui vous permet de changer divers paramètres du son dans le temps. Ce séquenceur rappelle une fonction présente sur les synthés analogiques.

Définissez la valeur de chaque pas avec les 16 commandes en face avant. Les changements enregistrés seront répétés quand vous reproduisez cette séquence.

Vous pouvez aussi bien entendu enregistrer en temps réel les mouvements (et valeurs) que vous définissez via ces commandes pour chaque pas (**fonction Motion Rec**).

Vous pouvez définir jusqu'à trois séquences pour chaque Timbre; un total amplement suffisant pour créer des changements de son des plus sophistiqués!

EFFECTS

Chaque Program propose un effet de modulation, un effet de retard (Delay) et un égaliseur.

L'effet de modulation propose trois algorithmes, dont un effet Chorus.

L'effet Delay vous propose trois types de retard, dont un effet de Delay stéréo.

ARPEGGIATOR

L'arpégiateur propose six types d'arpèges.

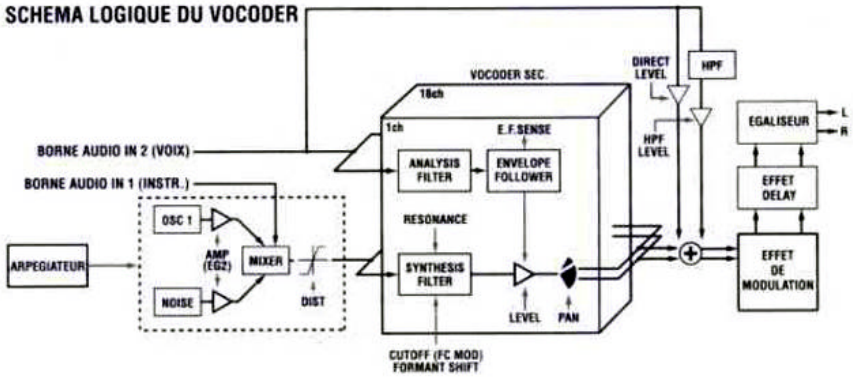
Pour les Programs dont le paramètre "Mode" est réglé sur **Dual/Split** , vous pouvez choisir si l'arpégiateur pilote un Timbre ou les deux Timbres.

Vous pouvez régler l'arpégiateur indépendamment pour chaque Program. Cela vous permet donc de programmer un type d'arpège adapté à chacun des sons.

Programs de Vocoder

Les Programs de Vocoder sont composés des blocs OSC1/NOISE, MIXER, VOCODER SEC., EFFECT et ARPEGGIATOR. Le Vocoder se base sur un signal du générateur de sons interne (OSC1/NOISE) ou reçu à la borne AUDIO IN 1 et applique à ce signal les caractéristiques du signal reçu à la borne AUDIO IN 2. On utilise très souvent l'effet Vocoder pour faire "parler" un instrument: dans ce cas, on traite le son de l'instrument avec le signal d'un microphone connecté à la borne AUDIO IN 2.

SCHEMA LOGIQUE DU VOCODER



OSC1/NOISE/borne AUDIO IN 1 (onde porteuse)

Le signal OSC1/NOISE fait office d'onde porteuse, à laquelle est appliqué l'effet de Vocoder. Choisissez de préférence une forme d'onde riche en harmoniques (comme les types **SAW** et **VOX WAVE**).

Vous pouvez aussi utiliser le signal audio reçu à la borne AUDIO IN 1 comme onde porteuse et même le combiner au signal OSC1/NOISE.

Le bloc MIXER règle le volume des signaux OSC1/NOISE/AUDIO IN. Le mélange de ces signaux est ensuite transmis à la section VOCODER SEC.

Borne AUDIO IN 2 (modulateur)

Le signal transmis à la borne AUDIO IN 2 constitue le modulateur. On utilise souvent le signal d'une voix comme modulateur, mais vous obtiendrez aussi des effets intéressants avec des signaux de sons de percussion.

VOCODER SEC.

Ce bloc comprend deux séries de 16 filtres passe-bande (ANALYSIS FILTER et SYNTHESIS FILTER) et l' ENVELOPE FOLLOWER (enveloppe).

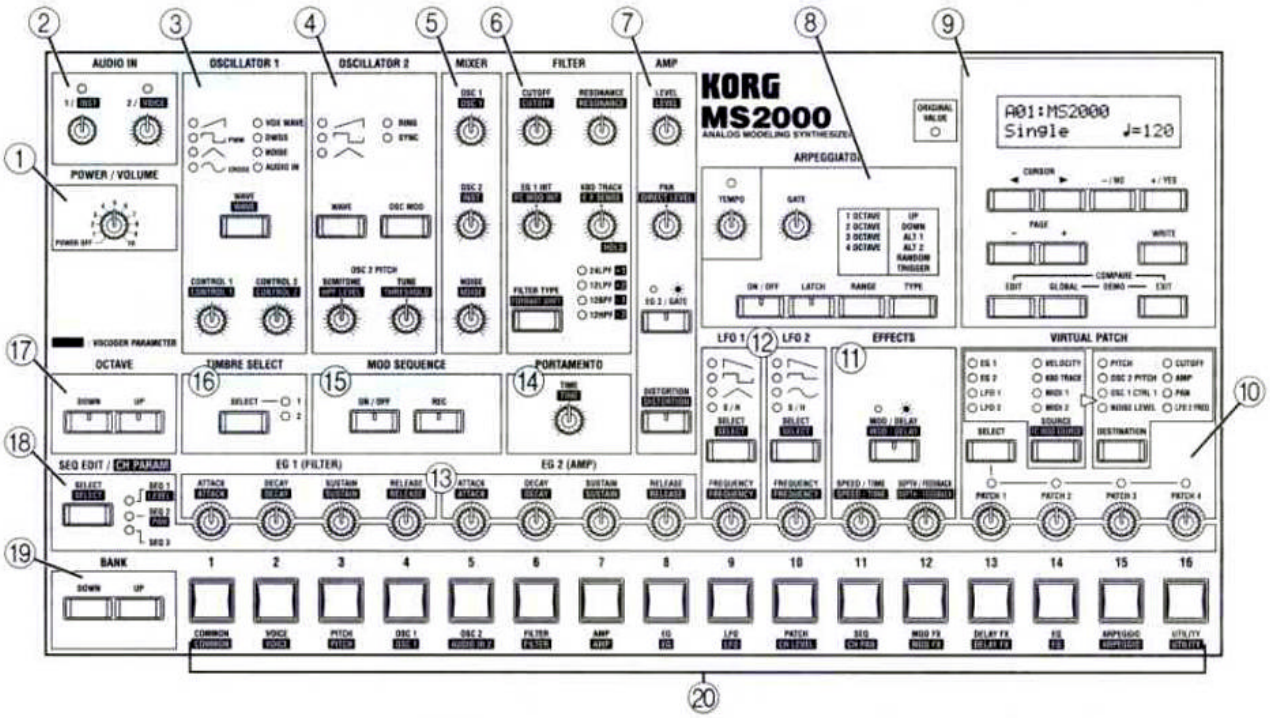
Le signal reçu à la borne AUDIO IN 2 (modulateur) est traité par les seize filtres passe-bande (ANALYSIS FILTER) et l'ENVELOPE FOLLOWER détecte l'enveloppe de volume (changement de volume dans le temps) de chaque bande de fréquence.
Le signal du générateur de sons interne ou le signal reçu à la borne AUDIO IN 1 (l'onde porteuse) est ensuite transmis au SYNTHESIS FILTER. Ces 16 bandes de fréquence sont ensuite traitées en temps réel avec l'ENVELOPE FOLLOWER, produisant par la même occasion l'impression que l'instrument utilisé "parle".
Les paramètres FORMANT SHIFT et CUTOFF vous permettent aussi de régler les fréquences des bandes du SYNTHESIS FILTER. Vous pouvez ainsi changer le caractère du son de manière radicale en augmentant ou diminuant la courbe de bande passante tout en préservant le caractère du modulateur.

Panneaux avant et arrière

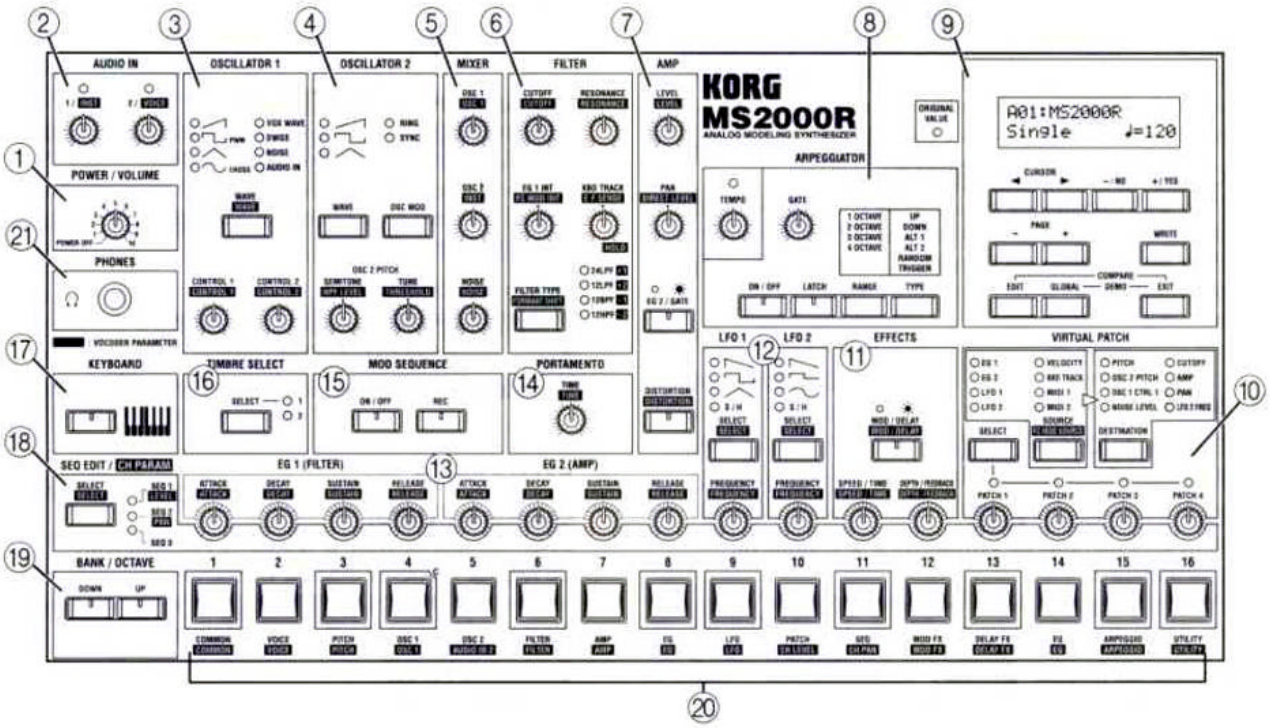
Panneau avant

Les caractères imprimés en blanc sur fond noir désignent les paramètres des Programs de Vocoder (mode LCD Edit, page 01A: COMMON "Mode" = **Vocoder**).

MS2000



MS2000R



① POWER/VOLUME

Commande [POWER/VOLUME]
Cette commande sert à mettre le synthétiseur sous/hors tension et à régler le volume.

② AUDIO IN

Commande [1/ INST]
Règle le niveau d'entrée à la borne AUDIO IN 1.

Commande [2/ VOICE]
Règle le niveau d'entrée à la borne AUDIO IN 2 .

③ OSCILLATOR 1

Bouton [WAVE• WAVE]
Permet de choisir la forme d'onde de l'oscillateur 1.
La diode allumée indique la forme d'onde choisie.

Commande [CONTROL 1• CONTROL 1]
Sert à ajuster un paramètre de la forme d'onde.
Le paramètre dépend de la forme d'onde choisie.

Commande [CONTROL 2• CONTROL 2]
Sert à ajuster un deuxième paramètre de la forme d'onde.
Le paramètre dépend de la forme d'onde choisie.

④ OSCILLATOR 2

Bouton [WAVE]
Permet de choisir la forme d'onde de l'oscillateur 2.
La diode allumée indique la forme d'onde choisie.

Bouton [OSC MOD]
Détermine la manière dont l'oscillateur 1 module le signal de l'oscillateur 2. La forme d'onde modulée sort de l'oscillateur 2.

Commande [SEMITONE• HPF LEVEL]
Pour les **Programs de synthétiseur**, cette commande règle la hauteur de l'oscillateur 2 par pas de demi-ton.
Pour les **Programs de Vocoder**, elle règle le niveau de sortie du HPF (filtre passe-haut) avec lequel le signal reçu à la borne AUDIO IN 2 est traité.

Commande [TUNE• THRESHOLD]
Pour les **Programs de synthé**, cette commande permet de régler avec précision la hauteur de l'oscillateur 2.
Pour les **Programs de Vocoder**, elle définit le seuil à partir duquel le signal reçu à la borne AUDIO IN 2 est transmis.

⑤ MIXER

Commande [OSC1• OSC 1]
Règle le volume de l'oscillateur 1.

Commande [OSC2• INST]
Pour les **Programs de synthé**, règle le volume de l'oscillateur 2.
Pour les **Programs de Vocoder**, elle spécifie le volume du signal reçu à la borne AUDIO IN 1.

Commande [NOISE• NOISE]
Règle le volume du générateur de bruits.

⑥ FILTER

Bouton [FILTER TYPE• FORMANT SHIFT]
Définit le type de filtre des **Programs de synthé**.
La diode allumée indique le type de filtre choisi.
Pour les **Programs de Vocoder**, ce bouton permet de choisir le décalage de formant.
La diode allumée indique le décalage de formant choisi.

Commande [CUTOFF• CUTOFF]
Pour les **Programs de synthé**, cette commande définit la fréquence de coupure du filtre.
Pour les **Programs de Vocoder**, elle définit la fréquence de coupure du filtre de synthèse.

Commande [RESONANCE• RESONANCE]
Pour les **Programs de synthé**, cette commande règle la quantité de résonance du filtre.
Pour les **Programs de Vocoder** , elle définit la quantité de résonance du filtre de synthèse.

Commande [EG1 INT• FC MOD INT]
Pour les **Programs de synthé**, cette commande définit l'influence de l'EG1 sur le filtre.
Pour les **Programs de Vocoder** , elle définit l'intensité de modulation appliquée à la fréquence de coupure du filtre de synthèse. Vous pouvez choisir la source de modulation avec FC MOD SOURCE .

Commande [KBD TRACK• E.F.SENSE]
Pour les **Programs de synthé**, cette commande règle la fonction Keyboard Track du filtre (c.-à-d. le changement de fréquence de coupure produit en fonction de l'emplacement joué sur le clavier).
Pour les **Programs de Vocoder** , elle définit la sensibilité de l'ENVELOPE FOLLOWER pour l'effet Vocoder.

⑦ AMP

Commande [LEVEL• LEVEL]
Pour les **Programs de synthé**, cette commande règle le volume de chaque Timbre.
Pour les **Programs de Vocoder** , elle spécifie le volume du générateur de sons interne (OSC1/NOISE)

Commande [PAN• DIRECT LEVEL]
Pour les **Programs de synthé**, cette commande règle le panoramique de sortie de chaque Timbre.
Pour les **Programs de Vocoder**, elle définit le niveau auquel le signal reçu à la borne AUDIO IN 2 est reproduit sans être traité.

Bouton [EG 2/GATE]
Permet de choisir la source d'enveloppe pour le volume.

Bouton [DISTORTION• DISTORTION]
Ce bouton sert à activer/désactiver l'effet de distorsion.

⑧ ARPEGGIATOR

Commande [TEMPO]
Cette commande règle le tempo de l'arpégiateur.
Ce réglage influence aussi la vitesse de reproduction du séquenceur MOD SEQUENCE; vous l'utiliserez aussi pour synchroniser le LFO avec le tempo souhaité.

Commande [GATE]
Spécifie la longueur des notes jouées par l'arpégiateur.

Bouton [ON/OFF]
Ce bouton permet d'activer/de couper l'arpégiateur.

Bouton [LATCH]
Quand cette fonction est activée, l'arpégiateur continue de jouer même après que vous avez relâché les notes.

Bouton [RANGE]
Définit la plage d'octaves de l'arpégiateur.

Bouton [TYPE]
Choisissez le type d'arpège avec ce bouton.

⑨ ECRAN LCD & BOUTONS DE NAVIGATION

Diode ORIGINAL VALUE
Cette diode s'allume pendant l'édition pour vous indiquer que vous êtes retourné à la valeur mémorisée.

Ecran LCD
En **mode Program Play**, l'écran vous affiche des informations comme le numéro et le nom du Program choisi.
Dans les **modes LCD Edit** et **Global**, l'écran affiche les divers paramètres et leurs valeurs.

Boutons CURSOR [◄][►]
Dans les **modes LCD Edit** et **Global**, ces boutons servent à choisir les paramètres à éditer.

Boutons [+/YES] [–/NO]
En mode **Program Play**, ces boutons servent à choisir les Programs.
En **modes LCD Edit** et **Global**, ils servent à régler les valeurs, à écrire ou à copier les données.

Boutons PAGE [+][–]
Ces boutons servent à naviguer dans les pages d'écran.

Bouton [EDIT]
Ce bouton permet d'activer le mode LCD Edit.
Quand vous éditez un Program, vous pouvez retrouver les réglages originaux en maintenant ce bouton enfoncé et en appuyant sur le bouton [EXIT] (il s'agit de la fonction Compare).

Bouton [GLOBAL]
Ce bouton sert à activer le mode Global.
Vous pouvez activer le mode de démonstration Demo en maintenant le bouton [EXIT] enfoncé et en appuyant ensuite sur le bouton [GLOBAL].

Bouton [WRITE]
Ce bouton permet de sauvegarder vos éditions.

Bouton [EXIT]
Quel que soit le mode activé, ce bouton permet de retourner au mode Program Play.
Vous utiliserez aussi ce bouton pour annuler une opération de sauvegarde ou de copie.

⑩ VIRTUAL PATCH

Bouton [SELECT]
Ce bouton permet de choisir un Patch.

Bouton [SOURCE• FC MOD SOURCE]
Pour les **Programs de synthé**, ce bouton spécifie la source de modulation.
Pour les **Programs de Vocoder**, il permet de choisir la source de modulation appliquée à la fréquence de coupure du filtre de synthèse.

Bouton [DESTINATION]
Spécifie le paramètre auquel la modulation est appliquée.

Commandes [PATCH1], [PATCH2], [PATCH3], [PATCH4]
Ces commandes règlent l'intensité de modulation.

⑪ EFFECTS

Bouton [MOD/DELAY• MOD / DELAY]
Choisissez avec ce bouton l'effet que vous voulez éditer.

Commande [SPEED/TIME• SPEED / TIME]
Spécifie la vitesse de l'effet de modulation ou le temps de retard de l'effet Delay.

Commande [DEPTH/FEEDBACK• DEPTH / FEEDBACK]
Définit l'intensité de l'effet et la quantité de réinjection.

⑫ LFO1/LFO2

Bouton [SELECT• SELECT]
Choisissez la forme d'onde du LFO avec ce bouton.

Bouton [FREQUENCY• FREQUENCY]
Ce bouton permet de régler la fréquence du LFO.

⑬ EG1/EG2

Commande [ATTACK• ATTACK]
Règle le temps d'attaque (temps de montée).

Commande [DECAY• DECAY]
Spécifie le temps de chute (après l'écoulement du temps d'attaque et jusqu'au niveau de maintien).

Commande [SUSTAIN• SUSTAIN]
Cette commande règle le niveau de maintien (c.-à-d. le niveau auquel la note maintenue est jouée jusqu'à ce que vous relâchiez la touche).

Commande [RELEASE• RELEASE]
Spécifie le temps d'étouffement (intervalle entre le relâchement de la note et l'étouffement du son).

⑭ PORTAMENTO

Commande [TIME• TIME]
Cette commande sert à régler la vitesse de l'effet de Portamento.

⑮ MOD SEQUENCE

Bouton [ON/OFF]
Ce bouton permet d'activer/de désactiver le séquenceur.

Bouton [REC]
Appuyez sur ce bouton si vous souhaitez enregistrer l'utilisation des commandes.

⑯ TIMBRE SELECT

Bouton [SELECT]
Pour les Programs **Dual/Split**, ce bouton permet de choisir lequel des deux Timbres vous voulez éditer.

⑰ OCTAVE (MS2000), KEYBOARD (MS2000R)

MS2000

Boutons OCTAVE [UP], [DOWN]
Permettent de transposer la hauteur du clavier d'une octave vers le haut et vers le bas.

MS2000R

Bouton [KEYBOARD]
Quand la diode de ce bouton est allumée, vous pouvez jouer des notes en appuyant sur les boutons SELECT [1]~[16].

⑱ SEQ EDIT/ CH PARAM

Bouton [SELECT• SELECT]
Pour les **Programs de synthé**, ce bouton permet de choisir la séquence à enregistrer ou à reproduire. Une fois la séquence choisie, enregistrez vos données de séquence en tournant les 16 commandes à droite de ce bouton.
Pour un **Program de Vocoder**, ce bouton sert à régler les niveaux et le panoramique du filtre de synthèse. Dans ce cas, les 16 commandes à droite de ce bouton servent à régler le niveau ou le panoramique des diverses bandes de fréquence.

⑲ BANK (MS2000), BANK/OCTAVE (MS2000R)

MS2000

Boutons [UP], [DOWN]
Ces boutons spécifient la banque de Programs.

MS2000R

Boutons [UP], [DOWN]
Quand la diode du bouton [KEYBOARD] est éteinte, ces boutons servent à choisir la banque de Programs.
Quand la diode du bouton [KEYBOARD] est allumée, ces boutons modifient la hauteur assignée aux boutons SELECT [1]~[16] par pas d'une octave.

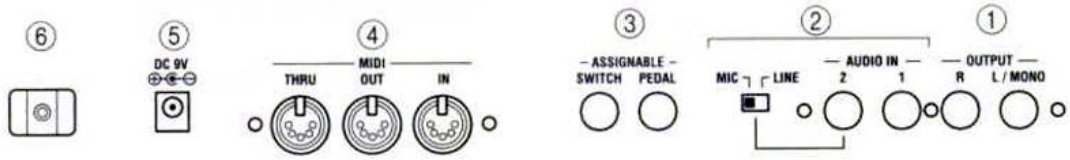
⑳ Boutons SELECT [1]~[16]

En **mode Program Play**, ils spécifient les Programs.
En **mode LCD Edit**, ils choisissent les pages d'écran.
Sur le **MS2000R**, quand la diode du bouton [KEYBOARD] est allumée, ces boutons font office de touches de clavier MIDI et permettent de jouer des notes.

㉑ Borne PHONES (MS2000R)

Cette borne sert à connecter un casque d'écoute.

Panneau arrière



① OUTPUT

Bornes de sortie L/MONO, R
Branchez ces bornes à des enceintes actives, un ampli stéréo, un mélangeur ou un enregistreur multipiste. Si votre installation est monaurale, connectez uniquement la borne de sortie L/MONO.

② AUDIO IN

Borne d'entrée AUDIO IN 1
Pour les **Programs de synthé**, branchez un synthé ou un appareil audio à cette borne. Vous pourrez utiliser ce signal d'entrée comme forme d'onde pour l'oscillateur 1.
Pour les **Programs de Vocoder**, cette borne reçoit le signal servant d'onde porteuse pour le Vocoder.

Borne d'entrée AUDIO IN 2
Pour les **Programs de synthé**, branchez un synthétiseur ou un appareil audio à cette borne. Vous pourrez utiliser ce deuxième signal d'entrée conjointement avec le signal de la borne AUDIO IN 1 comme forme d'onde pour l'oscillateur 1.
Pour des **Programs de Vocoder**, transmettez le signal de modulateur (de microphone) à cette borne. Ce modulateur sert à traiter le signal de l'onde porteuse.

Commutateur de niveau d'entrée [AUDIO IN 2 Level]
Réglez ce commutateur en fonction de la source d'entrée connectée à la borne AUDIO IN 2. Si vous y avez branché un micro, placez ce commutateur sur **MIC**. Si vous y avez connecté un synthé ou un appareil audio, placez-le sur **LINE**.

③ ASSIGNABLE

Borne SWITCH
Connectez un commutateur au pied à cette borne.

Borne PEDAL
Connectez une pédale de volume (pédale d'expression) à cette borne.

④ MIDI

Borne d'entrée MIDI IN
Les données MIDI sont reçues via cette borne. Branchez-la à la borne MIDI OUT d'un instrument externe.

Borne MIDI OUT
Les données MIDI sont transmises via cette borne. Branchez-la à la borne MIDI IN d'un instrument externe.

Borne MIDI THRU
Les données reçues à la borne MIDI IN sont transmises sans aucun traitement via la borne MIDI THRU. Utilisez cette borne lorsque vous connectez plusieurs instruments MIDI.

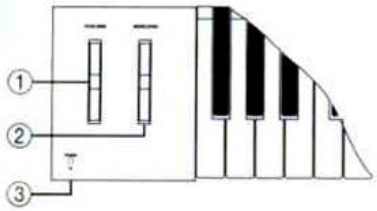
⑤ Borne d'alimentation DC 9V

Connectez l'adaptateur secteur fourni à cette borne.

⑥ Attache de câble

Passez le câble de l'adaptateur secteur autour de cette attache afin d'éviter tout débranchement accidentel. Veillez toujours à libérer le câble de l'attache en douceur.

Clavier de contrôle (MS2000)



① Molette PITCH BEND

Cette molette contrôle la hauteur.

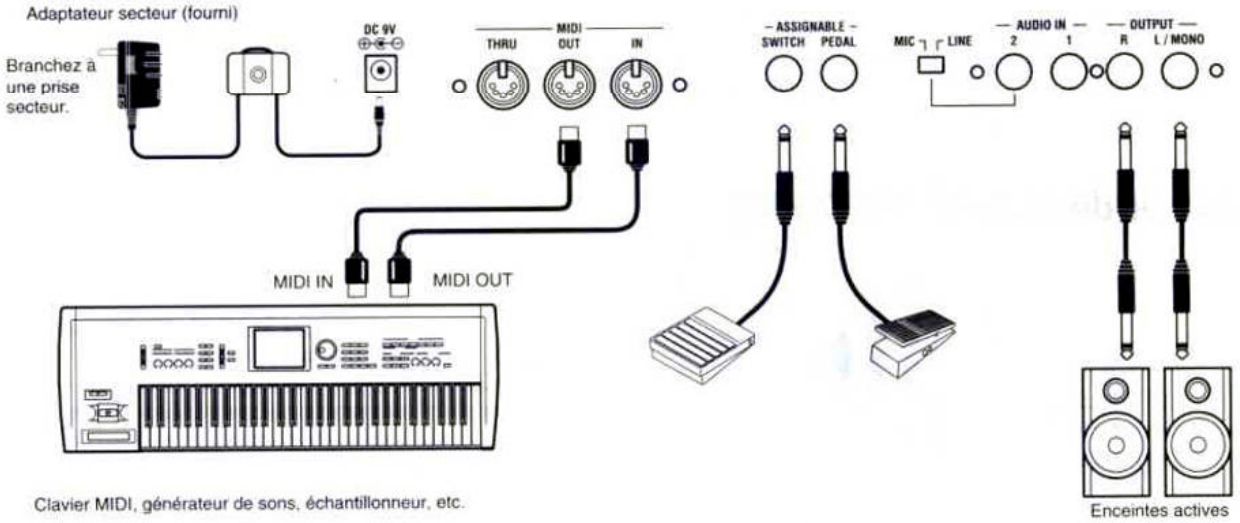
② Molette MODULATION

Cette molette contrôle l'intensité de modulation. Par défaut, elle sert à piloter la modulation de hauteur des oscillateurs au moyen du LFO2.

③ Borne PHONES

Cette borne permet de brancher un casque d'écoute.

Connexions



Clavier MIDI, générateur de sons, échantillonneur, etc.

Enceintes actives

Veillez toujours à mettre tous les éléments hors tension avant d'effectuer une connexion. Soyez prudent, car toute erreur de connexion pourrait entraîner un endommagement de vos enceintes actives, etc. ou un mauvais fonctionnement de l'instrument.

Connexion de l'adaptateur secteur

Branchez l'adaptateur secteur fourni.
Branchez d'abord l'adaptateur secteur au **MS2000/MS2000R**, puis à une prise secteur.

Connexion d'éléments externes

Connectez les bornes OUTPUT (L/MONO, R) du **MS2000/MS2000R** à votre système audio (mélangeur, enceintes actives, etc.).
Pour des résultats optimaux, nous vous recommandons si votre installation le permet de reproduire le son du **MS2000/MS2000R** en stéréo.
Si votre installation est monaurale, connectez-la à la borne L/MONO.

Connexion de pédales, etc.

Vous pouvez connecter une pédale de volume et un commutateur au pied afin d'accroître les possibilités de jeu.
Selon vos besoins, branchez une pédale et/ou un commutateur au pied. Vous pouvez définir la polarité de la pédale à la page 6: PEDAL&SW du mode Global (☞p.56 du Guide des paramètres).

a. Borne ASSIGNABLE PEDAL

En connectant une pédale assignable, vous pouvez envoyer des commandes Breath Control, contrôler du pied le volume, le panoramique ou l'expression. Pour ce faire, utilisez une pédale d'expression Korg EXP-2 ou XVP-10 EXP/VOL (disponibles en option), etc.
C'est le paramètre "A.Pedal" du mode Global (page 6A: PEDAL&SW) qui détermine la fonction attribuée à la pédale (☞ p.56 du Guide des paramètres). Par défaut, le paramètre **Exp Pdl** est assigné à la pédale.

b. Borne ASSIGNABLE SWITCH

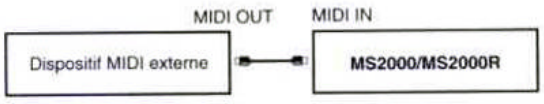
Cette borne permet de connecter un commutateur au pied (comme le PS-1 de Korg en option) ou une pédale de maintien (la DS-1H de Korg disponible en option, par exemple). Vous pouvez ainsi l'utiliser pour changer de Program, pour transposer la hauteur ou pour activer/désactiver l'arpégiateur et le Portamento. C'est le paramètre "A.SwFunc" à la page 6B: PEDAL&SW du mode Global qui définit la fonction contrôlée par la pédale (☞p.57 du Guide des paramètres). Par défaut, la pédale permet de contrôler le paramètre **Damper**.

Connexion de dispositifs MIDI

Vous pouvez connecter le **MS2000/MS2000R** à d'autres instrument MIDI à l'aide de câbles MIDI.

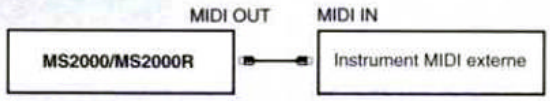
1. Utilisation du MS2000/MS2000R comme module de générateur de sons

Pour utiliser le **MS2000/MS2000R** comme module de générateur de sons, connectez sa borne MIDI IN à la borne MIDI OUT de l'instrument MIDI transmettant les données.



2. Pilotage d'un instrument MIDI externe

Pour pouvoir piloter un instrument MIDI externe avec le clavier du **MS2000** ou les boutons SELECT [1]–[16] du **MS2000R**, vous devez brancher la borne MIDI OUT du **MS2000/MS2000R** à la borne MIDI IN de l'instrument recevant les données.



3. Réglage de canal MIDI (avant le jeu)

Si vous voulez utiliser le **MS2000/MS2000R** comme module de générateur de sons ou le **MS2000** comme clavier maître pour votre configuration MIDI, vous devez aligner le canal MIDI du **MS2000/MS2000R** sur le canal de transmission et de réception de l'instrument externe.

Réglez le canal MIDI en suivant la procédure suivante.

a. Effectuez les connexions ad hoc.

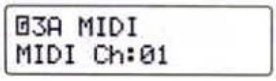
Connectez les bornes appropriées du MS2000/MS2000R à celles de l'instrument MIDI externe (☞p.10).

b. Réglez le canal MIDI du MS2000/MS2000R.

Vous pouvez régler le canal MIDI Global du **MS2000/MS2000R** avec le paramètre "MIDI Ch" à la page 3A: MIDI du mode Global.

① **Appuyez sur le bouton [GLOBAL].**
Le mode Global est activé.

② **Appuyez sur le bouton SELECT [5].**
La page 3A: MIDI "MIDI Ch" s'affiche.



Par défaut, le canal MIDI Global est réglé sur "1".

③ **Réglez le canal MIDI via les boutons [+/YES] [–/NO].**

④ **Appuyez sur le bouton [EXIT] pour retourner au mode Program Play.**

c. Réglez le canal MIDI sur l'instrument externe.

Réglez le canal MIDI de l'instrument MIDI externe connecté en adoptant le numéro de canal choisi pour le **MS2000/MS2000R**.

Pour en savoir plus sur ce réglage, reportez-vous au manuel d'utilisation de l'instrument utilisé.

A la mise hors tension, tous les changements effectués sur les paramètres du mode Global sont perdus. Si vous voulez conserver vos éditions, veillez donc à les sauvegarder avec l'opération Write (☞p.30) avant de mettre le **MS2000/MS2000R** hors tension.

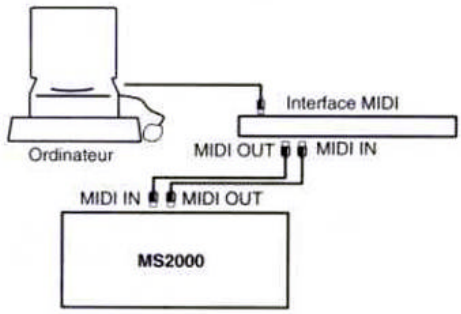
Connexions aux bornes AUDIO IN

Si vous voulez traiter le son d'un synthé, d'un échantillonneur ou de toute autre source audio, ou que vous souhaitez utiliser le Vocoder du **MS2000/MS2000R**, branchez l'instrument externe aux bornes AUDIO IN du **MS2000/MS2000R**. Pour en savoir plus sur les connexions et les réglages, voyez la section "Utilisation d'une forme d'onde externe" (☞p.17 du Manuel de base).

Connexion à un ordinateur/ séquenceur

1. Connexion du MS2000 à un ordinateur/ séquenceur

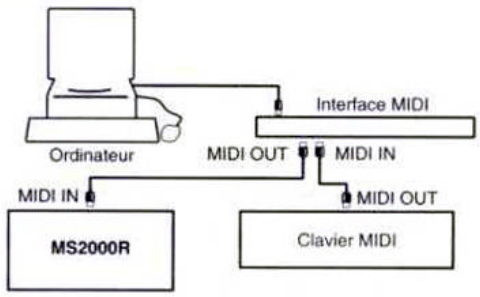
Si vous voulez utiliser un séquenceur logiciel ou matériel pour enregistrer votre jeu sur le clavier du **MS2000** et ensuite reproduire les données avec le **MS2000** (c.-à-d. utiliser ce dernier comme un module de générateur de sons), connectez ce dernier à votre ordinateur/séquenceur ou à l'interface MIDI de la manière illustrée ci-dessous.



Si la fonction MIDI Echo/Soft Thru de votre séquenceur (ou logiciel) est activée, chaque note jouée pendant l'enregistrement sur le clavier du **MS2000** sera reproduite deux fois. Pour éviter que le **MS2000** ne renvoie les notes, réglez sur **OFF** le paramètre "Local" à la page 3B: MIDI du mode Global.
N'oubliez pas toutefois que lorsque "Local" est réglé sur **OFF**, vous n'entendrez pas de son lorsque vous jouez sur le **MS2000** seul.

2. Connexion du MS2000R à un ordinateur/séquenceur

Si vous voulez connecter le **MS2000R** à un ordinateur/ séquenceur et le piloter avec un clavier maître, effectuez les connexions suivantes.



La connexion à un ordinateur requiert une interface MIDI. Veillez à choisir la bonne interface pour votre ordinateur. Pour en savoir plus sur la connexion de l'ordinateur et de l'interface MIDI et sur le réglage de port MIDI, voyez la documentation accompagnant votre interface MIDI.

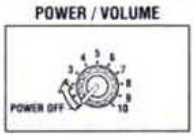
Jeu

Mise sous/hors tension et réglage de volume

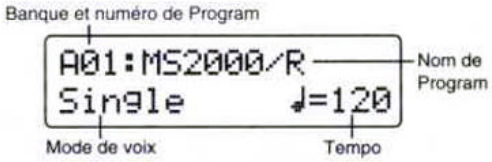
a. Mise sous tension de l'instrument

Avant de mettre le **MS2000/MS2000R** sous tension, mettez hors tension tous les instruments qui y sont connectés.

① **Tournez la commande [POWER/VOLUME] vers la droite pour mettre l'instrument sous tension.**



L'écran affiche le mode Program Play.
Par défaut, le **MS2000/MS2000R** active le mode Program Play à la mise sous tension.
La ligne supérieure de l'écran indique la banque, le numéro et le nom du Program. La deuxième ligne indique le mode de voix et le réglage de tempo du Program.

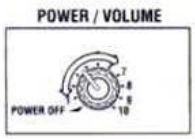


② **Mettez les instruments connectés sous tension.**

b. Réglage de volume

Tournez la commande [POWER/VOLUME] jusqu'au niveau d'écoute souhaité.

Cette commande règle aussi le niveau du casque d'écoute.

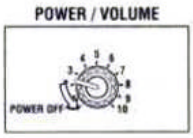


c. Mise hors tension de l'instrument

① **Mettez d'abord les instruments connectés hors tension.**

② **Tournez la commande [POWER/VOLUME] à fond à gauche pour mettre le MS2000/MS2000R hors tension.**

Tournez cette commande jusqu'à ce qu'elle produise un déclic.
Le **MS2000/MS2000R** est maintenant hors tension.



Morceaux de démonstration

Le **MS2000/MS2000R** vous propose plusieurs morceaux de démonstration. Ecoutez ces morceaux afin de découvrir les superbes sonorités et le fantastique potentiel acoustique de votre nouvel instrument!

a. Reproduction des morceaux de démonstration

Maintenez le bouton [EXIT] enfoncé et appuyez sur le bouton [GLOBAL] pendant environ 1 seconde.

Le **MS2000/MS2000R** lance la reproduction du premier morceau de démonstration et reproduit tous les morceaux l'un à la suite de l'autre.
L'écran LCD affiche le nom du morceau.



b. Sélection d'un morceau de démonstration

Pendant la reproduction, vous pouvez choisir un autre morceau à l'aide des boutons [+/YES] [–/NO].

Le **MS2000/MS2000R** reproduit le morceau sélectionné.
L'écran affiche le nom du nouveau morceau choisi.

c. Désactivation du mode de démonstration

Appuyez sur le bouton [EXIT].

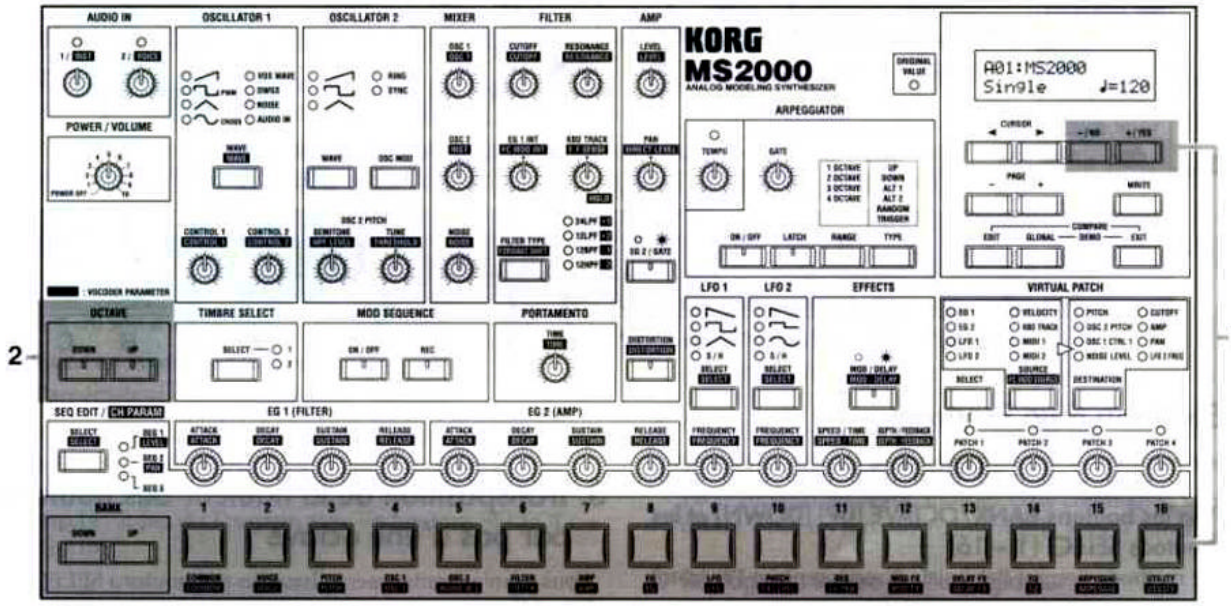
Le **MS2000/MS2000R** quitte le mode de démonstration et retourne au mode Program Play.

Tous les morceaux de démonstration: © 2000 korg Inc. — tous droits réservés.

Jeu d'un Program

Voici comment sélectionner et jouer un Program.
Le **MS2000/MS2000R** vous propose 128 Programs, répartis dans huit banques (A~H) contenant chacune 16 Programs.
La sélection des Programs s'effectue dans le mode Program Play. Si vous vous trouvez en mode LCD Edit ou Global, appuyez sur le bouton [EXIT] pour passer au mode Program Play.
La méthode de sélection de Program et de réglage de transposition varie entre le **MS2000** et le **MS2000R**. De plus, les boutons SELECT [1]~[16] du **MS2000R** permettent de jouer des notes.

MS2000



1. Sélection d'un Program

Deux méthodes s'offrent à vous pour choisir un Program.

a. Via les boutons BANK [UP] [DOWN] et les boutons SELECT [1]~[16]

Cette méthode permet de choisir directement un Program.

① **Choisissez la banque contenant le Program voulu avec les boutons BANK [UP] [DOWN].**

Utilisez ces touches pour naviguer dans les banques A~H. L'écran vous affiche la banque sélectionnée.

② **Choisissez le numéro du Program souhaité avec les boutons SELECT [1]~[16].**

Le numéro imprimé au-dessus de chaque bouton correspond au numéro de Program.

b. Via les boutons [+/YES] [–/NO]

Appuyez sur le bouton [+/YES].

Chaque pression sur ce bouton permet de choisir le numéro de Program suivant.

Appuyez sur le bouton [–/NO].

Chaque pression sur ce bouton permet de choisir le numéro de Program précédent.

2. Transposition du clavier par pas d'une octave

Vous pouvez transposer la hauteur du clavier sur une plage de ±2 octaves.

a. Transposition vers le haut

Appuyez une fois sur le bouton OCTAVE [UP].

La diode de ce bouton s'allume alors en vert et la hauteur augmente d'une octave.
Pour augmenter la hauteur de deux octave, appuyez deux fois sur ce bouton. Sa diode s'allume en rouge.
Appuyez sur le bouton [DOWN] pour retrouver la hauteur normale.

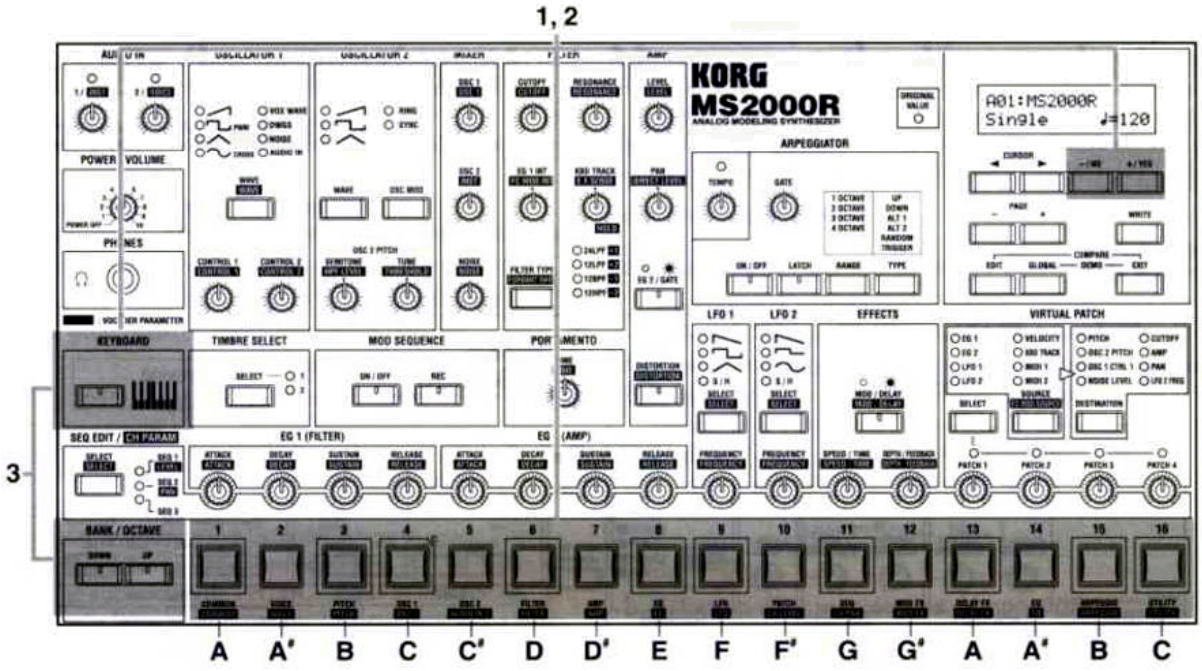
b. Transposition vers le bas

Appuyez une fois sur le bouton OCTAVE [DOWN].

La diode de ce bouton s'allume alors en vert et la hauteur diminue d'une octave.
Quand vous appuyez deux fois sur ce bouton, la diode s'allume en rouge et la hauteur diminue de deux octaves.
Appuyez sur le bouton [UP] pour retrouver la hauteur normale.

note Vous ne pouvez pas sauvegarder le réglage des boutons BANK/OCTAVE [UP][DOWN]. Vous pouvez toutefois aussi régler la hauteur d'un Program avec le paramètre "Transpose" à la page 04A: PITCH du mode LCD Edit (☞p.36 du Guide des paramètres).

MS2000R



1. Sélection d'un Program

Deux méthodes s'offrent à vous pour choisir un Program.

a. Via les boutons BANK/OCTAVE [UP] [DOWN] et les boutons SELECT [1]~[16]

Cette méthode permet de choisir directement un Program.

① **Appuyez sur le bouton [KEYBOARD] de sorte que sa diode s'éteigne.**

② **Choisissez la banque contenant le Program voulu avec les boutons BANK/OCTAVE [UP] [DOWN].**

Utilisez ces touches pour naviguer dans les banques A~H. L'écran vous affiche la banque sélectionnée.

③ **Choisissez le numéro du Program souhaité avec les boutons SELECT [1]~[16].**

Le numéro imprimé au-dessus de chaque bouton correspond au numéro de Program.

b. Via les boutons [+/YES] [–/NO]

Appuyez sur le bouton [+/YES].

Chaque pression sur ce bouton permet de choisir le numéro de Program suivant.

Appuyez sur le bouton [–/NO].

Chaque pression sur ce bouton permet de choisir le numéro de Program précédent.

2. Jeu du Program avec les boutons SELECT [1]~[16]

Vous pouvez jouer les Programs du **MS2000R** via ses boutons SELECT [1]~[16].

① **Appuyez sur le bouton [KEYBOARD] de sorte que sa diode s'allume.**

② **Appuyez sur un des boutons SELECT [1]~[16].**

Le **MS2000R** joue le Program en question. L'illustration précédente vous indique la hauteur du Program pour chacun des boutons SELECT [1]~[16].

3. Transposition de la hauteur des boutons par pas d'une octave

Vous pouvez transposer la hauteur des boutons SELECT [1]~[16] sur une plage de ±2 octaves.

Ce réglage n'affecte pas la hauteur des notes jouées via un clavier MIDI ou d'autres dispositifs MIDI connectés au **MS2000R**.

Appuyez d'abord sur le bouton [KEYBOARD] de sorte que sa diode s'allume.

a. Transposition vers le haut

Appuyez une fois sur le bouton BANK/OCTAVE [UP].

La diode de ce bouton s'allume alors en vert et la hauteur augmente d'une octave.
Pour augmenter la hauteur de deux octaves, appuyez deux fois sur ce bouton. Sa diode s'allume en rouge.
Appuyez sur le bouton [DOWN] pour retrouver la hauteur normale.

b. Transposition vers le bas

Appuyez une fois sur le bouton BANK/OCTAVE [DOWN].

La diode de ce bouton s'allume alors en vert et la hauteur diminue d'une octave.
Pour diminuer la hauteur de deux octaves, appuyez deux fois sur ce bouton. Sa diode s'allume en rouge.
Appuyez sur le bouton [UP] pour retrouver la hauteur normale.

note Vous ne pouvez pas sauvegarder le réglage des boutons BANK/OCTAVE [UP][DOWN]. Vous pouvez toutefois aussi régler la hauteur d'un Program avec le paramètre "Transpose" à la page 04A: PITCH du mode LCD Edit (☞ p.36 du Guide des paramètres).

Utilisation de l'arpégiateur

Le **MS2000/MS2000R** comporte un arpégiateur générant automatiquement des arpèges quand vous jouez des accords sur le clavier.



L'accord joué sur le clavier est reproduit sous forme d'un arpège (pour le type d'arpège "Up").

1. Jeu d'un Program utilisant l'arpégiateur

Certains des Programs d'usine utilisent l'arpégiateur. Voici comment sélectionner et jouer ces Programs.

① **Choisissez un Program en veillant à ce que la diode du bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] s'allume.**

Le **MS2000/MS2000R** vous indique les Programs pour lesquels l'arpégiateur est activé en allumant la diode du bouton [ON/OFF]. Le type d'arpège ainsi que d'autres paramètres ont été spécialement réglés à l'usine en fonction du son du Program.

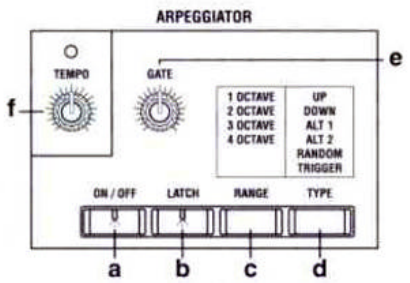
② **Jouez un accord sur le clavier.**

L'arpégiateur commence à jouer l'arpège.

note Sur le **MS2000R**, une fois que vous avez allumé la diode du bouton [KEYBOARD], vous pouvez jouer les Programs d'arpèges avec les boutons SELECT [1]~[16] (☞p.14 "2. Jeu du Program avec les boutons SELECT [1]~[16]").

2. Changement des réglages d'arpégiateur

Vous pouvez bien entendu modifier les réglages de l'arpégiateur avec les commandes et boutons du panneau avant.



a. Activation/désactivation de l'arpégiateur

Appuyez sur le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF].

La diode de ce bouton s'allume pour vous indiquer que l'arpégiateur est activé. Quand vous désactivez l'arpégiateur, la diode s'éteint.
Ce bouton permet donc d'activer/de désactiver tour à tour l'arpégiateur.

b. Maintien de l'arpège après relâchement du clavier

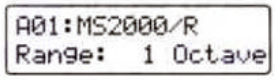
Activez la fonction LATCH en appuyant sur le bouton [LATCH] (de sorte que sa diode s'allume).

Quand la fonction LATCH est activée, l'arpégiateur continue de jouer les arpèges même après que vous ayez relâché les touches du clavier.
Chaque pression sur ce bouton permet tour à tour d'activer/de désactiver la fonction LATCH.

c. Sélection de la plage d'octaves de l'arpégiateur

① **Appuyez sur le bouton [RANGE].**

La plage d'octaves est affichée à la ligne inférieure de l'écran LCD.
Choisissez la plage d'octaves souhaitée (1~4 octaves) avec le bouton [RANGE].



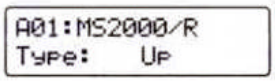
② **Appuyez sur le bouton [EXIT].**

L'écran retourne à la page affichée précédemment.

d. Choix du type d'arpège

① **Appuyez sur le bouton [TYPE] .**

Le type d'arpège est affiché à la ligne inférieure de l'écran LCD.
Choisissez le type d'arpège souhaité avec le bouton [TYPE].



② **Appuyez sur le bouton [EXIT].**

L'écran retourne à la page affichée précédemment.

e. Réglage de la longueur de note (Gate)

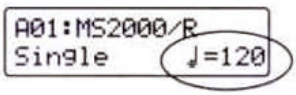
Tournez la commande [GATE].

Pour allonger les notes, tournez cette commande vers la droite. Pour les raccourcir, tournez-la vers la gauche.

f. Réglage du tempo de l'arpégiateur

Tournez la commande [TEMPO].

Pour accélérer la vitesse de jeu de l'arpège, tournez cette commande vers la droite; pour ralentir le tempo de l'arpégiateur, tournez-la vers la gauche.
Le réglage de tempo défini est affiché dans le coin inférieur droit de l'écran LCD.



La diode au-dessus de la commande [TEMPO] clignote sur le tempo sélectionné.

note Le paramètre "Clock" à la page 3C: MIDI du mode Global permet de synchroniser le tempo de l'arpégiateur avec celui d'un dispositif MIDI externe connecté (☞ p.54 du Guide des paramètres).

g. Autres réglages de l'arpégiateur

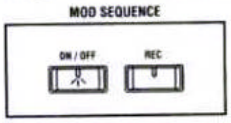
L'arpégiateur vous propose aussi les paramètres "Key Sync", "Resolution" et "Swing". Pour en savoir plus sur ces paramètres, voyez le chapitre Edition, section "Edition des paramètres de l'arpégiateur" à la p.27 du Manuel de base et la description des paramètres de Program "■ ARPEGGIATOR" à la p.45 du Guide des paramètres.

Changer le son avec la fonction MOD SEQUENCE

1. Jeu d'un Program utilisant le séquenceur pas à pas MOD SEQUENCE

Certains Programs d'usine contiennent des données de séquence. Voici comment choisir et jouer ces Programs.

① **Choisissez un Program en veillant à ce que la diode du bouton MOD SEQUENCE [ON/OFF] s'allume.**



Le **MS2000/MS2000R** vous indique les Programs contenant des données de séquence en allumant la diode du bouton MOD SEQUENCE [ON/OFF].

Certains Programs utilisent simultanément l'arpégiateur et le séquenceur pas à pas MOD SEQUENCE. Toutefois, vu qu'il s'agit ici de découvrir la fonction de séquenceur, choisissez un Program pour lequel seule la fonction MOD SEQUENCE est activée.

② **Jouez sur le clavier.**

Le **MS2000/MS2000R** reproduit le Program et démarre son séquenceur pas à pas MOD SEQUENCE, modifiant le son selon les données de la séquence.
Chacun des boutons **SELECT [1]~[16]** s'allume tour à tour pour vous indiquer le pas reproduit.

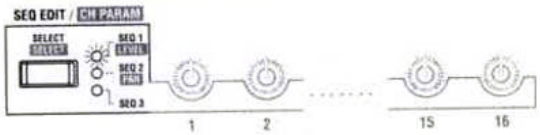
③ **Tournez la commande [TEMPO].**

Vous pouvez ainsi changer la vitesse de reproduction de la séquence (et donc des changements).

2. Vérification du paramètre assigné à chaque séquence

Voici comment vérifier quel paramètre est assigné à chaque séquence.

① **Appuyez sur le bouton SEQ EDIT [SELECT] pour choisir la séquence voulue (SEQ 1~3).**



La diode de la séquence choisie s'allume et l'écran affiche le paramètre qui lui est assigné.

Si "Cutoff" est assigné à SEQ1:

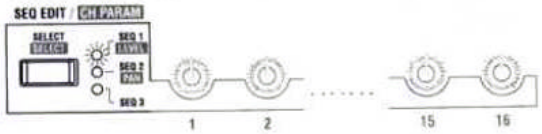
```
A01:MS2000/R
SEQ1:Cutoff
```

Si aucune diode n'est allumée, c'est que vous n'avez pas choisi de séquence. Dans ce cas, l'écran affiche le mode de voix et le tempo du Program.
En mode Program Play, vous pouvez uniquement vérifier l'assignation des paramètres. Pour changer l'assignation d'un paramètre, activez le mode LCD Edit (☞chapitre Edition, section "b. Définissez les données de séquence pour chaque pas." à la p.25 du Manuel de base).

3. Vérification de la valeur mémorisée pour chaque pas

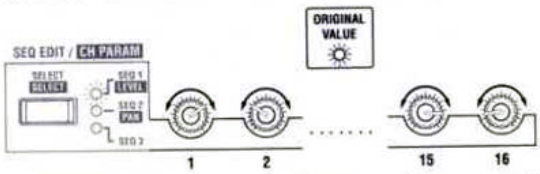
Voici comment vérifier la valeur mémorisée dans chaque pas avec les 16 commandes.

① **Choisissez la séquence voulue (SEQ 1~3) avec le bouton SEQ EDIT [SELECT].**



② **Tournez chacune des 16 commandes à droite des diodes SEQ EDIT de sorte que la diode ORIGINAL VALUE s'allume.**

Le numéro en-dessous de chaque commande désigne le pas correspondant de la séquence.
Le **MS2000/MS2000R** vous indique que votre réglage correspond à la valeur mémorisée pour le pas en question en allumant la diode ORIGINAL VALUE.



La valeur de chaque pas représente un changement de la valeur enregistrée ou définie couramment pour le paramètre en question.

note Une fois que vous avez choisi une séquence (SEQ 1~3) avec le bouton SEQ EDIT [SELECT], vous pouvez modifier les réglages de chaque pas avec les 16 commandes à droite des diodes SEQ EDIT.

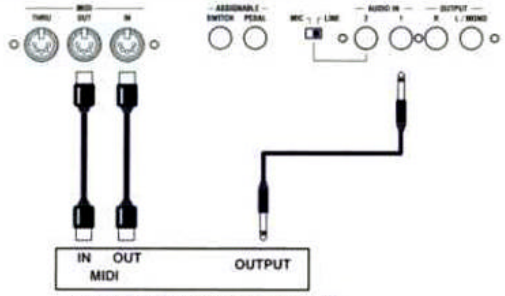
Utilisation d'une forme d'onde externe

1. Edition d'une forme d'onde externe

Vous pouvez appliquer à une forme d'onde externe transmise au **MS2000/MS2000R** via sa borne AUDIO IN le même traitement que pour une forme d'onde interne.

Avant de connecter un instrument externe, mettez tous les appareils hors tension et réglez la commande AUDIO IN [1/ **INST**] du **MS2000/MS2000R** sur 0.

① **Connectez l'instrument externe.**



Synthétiseur, échantillonneur, etc.

② **Mettez les deux instruments sous tension.**

③ **Choisissez le même numéro de canal MIDI pour le MS2000/MS2000R et l'instrument externe.**

Pour en savoir plus, voyez la section "3. Réglage de canal MIDI (avant le jeu)" du chapitre Connexions à la p.11 du Manuel de base.

④ **Appuyez sur le bouton OSCILLATOR 1 [WAVE] jusqu'à ce que la diode AUDIO IN s'allume.**



⑤ **Lancez la reproduction de la forme d'onde sur l'instrument externe et réglez le niveau d'entrée avec la commande AUDIO IN [1/ INST] de sorte que sa diode ne s'allume jamais en rouge.**

⑥ **Modifiez la forme d'onde externe via les boutons et commandes des sections FILTER, AMP, EG et LFO.**

Pour en savoir plus sur le réglage des paramètres, reportez-vous à la section "Edition d'un Program de synthé" à la p.20 de ce manuel.

Les paramètres liés à la hauteur n'affectent pas le signal de la forme d'onde transmise à la borne AUDIO IN.

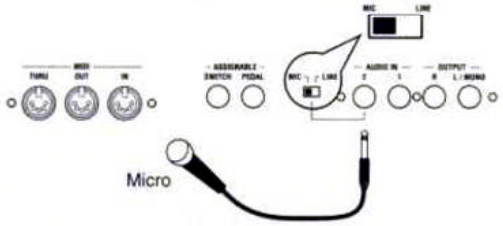
2. Utilisation de la fonction Vocoder

Cette section vous décrit comment sélectionner un Program de Vocoder (c.-à-d. un Program pour lequel "Mode" est réglé sur **Vocoder**) et comment utiliser la fonction Vocoder.

a. Utilisation d'une forme d'onde interne comme porteuse

Avant de connecter le microphone, mettez le **MS2000/MS2000R** hors tension et réglez sa commande AUDIO IN [2/ **VOICE**] sur 0.

① **Connectez un microphone à la borne AUDIO IN 2.**



② **Placez le commutateur [AUDIO IN 2 Level] du panneau arrière sur la position MIC.**

③ **Mettez le MS2000/MS2000R sous tension.**

④ **Choisissez un Program de Vocoder.**

L'écran vous indique clairement les Programs de Vocoder en affichant **Vocoder** dans son coin inférieur gauche.

⑤ **Parlez ou chantez dans le micro et réglez le niveau d'entrée avec la commande AUDIO IN [2/ VOICE] de sorte que sa diode ne s'allume jamais en rouge.**

Pour écouter le signal du microphone, tournez la commande [**DIRECT LEVEL**]. Effectuez tous les réglages souhaités en écoutant leur effet sur le signal d'entrée.

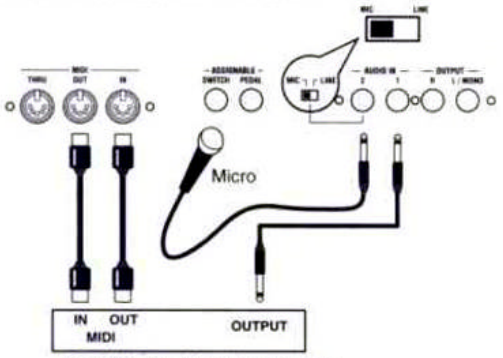
⑥ **Parlez ou chantez en jouant sur le clavier.**

Le **MS2000/MS2000R** transforme le son et fait "parler" le clavier avec l'effet Vocoder.
Si l'effet Vocoder n'est pas audible, essayez de régler la commande AMP [**LEVEL**] ou la commande MIXER [**OSC 1**].
Pour en savoir plus, voyez la section "Edition d'un Program de Vocoder" dans le chapitre Edition à la p.28 du Manuel de base.

b. Utilisation d'une forme d'onde externe comme porteuse

Si vous voulez utiliser une forme d'onde externe comme porteuse, effectuez les étapes décrites dans les deux sections précédentes, à savoir "1. Edition d'une forme d'onde externe" et "2. Utilisation de la fonction Vocoder".

Effectuez les connexions suivantes.



Synthétiseur, échantillonneur, etc.

Edition

Edition des paramètres de Program

Chaque Program comprend un vaste nombre de paramètres. Pour créer des Programs "de A à Z", il faut bien entendu avoir assimilé la fonction de tous ces paramètres. Les Programs d'usine sont des outils très pratiques: vous pouvez les choisir comme base et les éditer à votre guise pour créer vos propres Programs. Cette méthode vous permet en outre de vous familiariser avec l'action et le réglage des divers paramètres.

Opérations d'édition élémentaires

Vous trouverez ci-dessous une description des travaux d'édition "de base".
Vous pouvez éditer les Programs dans le mode Program Play ou le mode LCD Edit.

1. Edition en mode Program Play

Le mode Program Play permet non seulement de sélectionner et de jouer les Programs, mais aussi de les éditer (modifier) pendant le jeu avec les boutons et commandes du panneau avant. Vous pouvez par exemple changer le son d'un Program en modifiant la fréquence de coupure du filtre ou en ralentissant légèrement l'attaque.

Activez/désactivez les paramètres en appuyant sur les boutons et changez leur valeur avec les commandes du panneau avant; le **MS2000/MS2000R** vous indique le statut de chaque paramètre à l'écran ou via la diode correspondante.

Le **MS2000/MS2000R** propose une méthode d'édition de type "analogique": vous pouvez changer la valeur de chaque paramètre en tournant la commande graduée correspondante.

Pour chaque bouton et commande, la diode ORIGINAL VALUE s'allume afin de vous indiquer que le réglage du paramètre correspond à la valeur mémorisée.

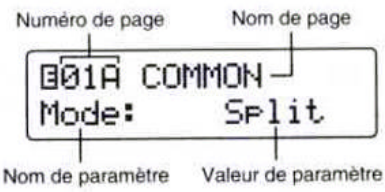
2. Edition en mode LCD Edit

Le mode LCD Edit permet d'éditer les paramètres n'offrant pas d'interface "analogique"; c'est aussi le mode que vous utiliserez pour effectuer toutes vos éditions à l'écran sans jamais lâcher des yeux la valeur des paramètres.

a. Activez le mode LCD Edit.

Appuyez sur le bouton [EDIT].

Le mode LCD Edit est activé. La ligne supérieure de l'écran affiche le numéro et le nom de la page d'écran. La ligne inférieure indique le nom et la valeur du paramètre.

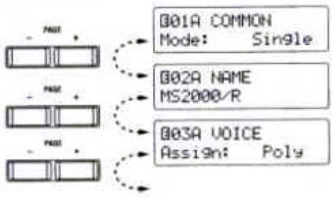


b. Choisissez une page d'écran.

Le mode LCD Edit est divisé en plusieurs "pages d'écran". Choisissez la page souhaitée avec les boutons PAGE [+][–] et les boutons SELECT [1]~[16].

Choisissez une page avec les boutons PAGE [+] et [–].

Chaque pression sur ces boutons permet d'afficher la page suivante ([+]) ou la page précédente ([–]).



Choisissez directement la page souhaitée avec les boutons SELECT [1]~[16].

Cette méthode permet d'activer directement la page contenant le paramètre à éditer.
Le tableau suivant vous indique la correspondance entre les boutons SELECT [1]~[16] et les pages d'écran.

Bouton	Page d'écran
SELECT [1]	Page01A: COMMON "Mode"
SELECT [2]	Page03A: VOICE "Assign"
SELECT [3]	Page04A: PITCH "Transpose"
SELECT [4]	Page05A: OSC 1 "Wave"
SELECT [5]	Page06A: OSC 2 "Wave" (Single/Dual/Split) Page06A: AUDIO IN 2 "Gate Sense" (Vocoder)
SELECT [6]	Page08A: FILTER "Type" (Single/Dual/Split) Page08A: FILTER "Formant Shift" (Vocoder)
SELECT [7]	Page09A: AMP "Level"
SELECT [8]	Page10A: EG 1 "Attack"
SELECT [9]	Page12A: LFO 1 "Wave"
SELECT [10]	Page14A: PATCH 1 "Source: Dest" (Single/Dual/Split) Page14A: CH LEVEL "CH: Level" (Vocoder)
SELECT [11]	Page18A: SEQ COMMON "Last STEP" (Single/Dual/Split) Page15A: CH PAN "CH: Pan" (Vocoder)
SELECT [12]	Page22A: MOD FX "Type" (Single/Dual/Split) Page16A: MOD FX "Type" (Vocoder)
SELECT [13]	Page23A: DELAY FX "Type" (Single/Dual/Split) Page17A: DELAY FX "Type" (Vocoder)
SELECT [14]	Page24A: EQ "LowEQFreq" (Single/Dual/Split) Page18A: EQ "LowEQFreq" (Vocoder)
SELECT [15]	Page25A: ARPEGGIO "Type" (Single/Dual/Split) Page19A: ARPEGGIO "Type" (Vocoder)
SELECT [16]	Page26A: UTILITY "InitProgram" (Single/Dual/Split) Page20A: UTILITY "InitProgram" (Vocoder)

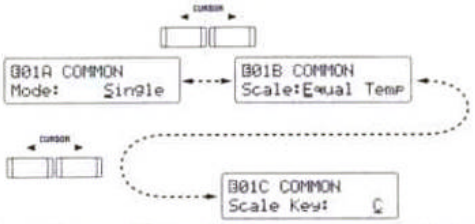
Certaines pages d'écran ne sont pas disponibles directement via les boutons SELECT [1]~[16]. Pour activer ces pages, vous devez utiliser les boutons SELECT [1]~[16] en conjonction avec les boutons PAGE [+][–]. Pour afficher la page 11A: EG 2 "Attack", par exemple, appuyez sur le bouton SELECT [8] puis sur le bouton PAGE [+].

c. Choisissez un paramètre.

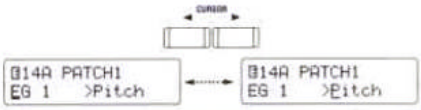
Si vous avez activé (**ON**) le paramètre "Page Jump" à la page 2C: Memory du mode Global, le **MS2000/MS2000R** affiche automatiquement la page d'écran d'un paramètre quand vous tournez la commande correspondante du panneau avant. ("Page Jump" est réglé sur **ON** par défaut.)

- **Appuyez sur le bouton CURSOR [◄] ou [►].**

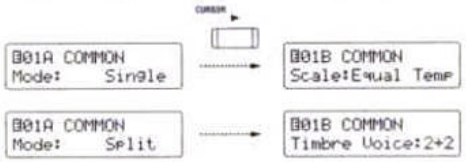
  Ces boutons permettent de choisir le paramètre voulu à l'écran. Le curseur clignote au début de la valeur du paramètre affiché.
  Quand le bouton CURSOR [►] ne produit plus aucun changement, c'est que vous êtes arrivé au dernier paramètre disponible pour la page en question.



Quand l'écran affiche plusieurs paramètres, les boutons CURSOR [◄][►] permettent de choisir le paramètre à éditer.



Dans certains cas, vous remarquerez que le réglage d'un paramètre peut changer le nombre de paramètres disponibles pour la page en question.
Par exemple: si vous réglez le paramètre "Mode" (page 01A: COMMON) sur **Split** au lieu de **Single**, vous obtiendrez deux paramètres supplémentaires: "Timbre Voice" et "Split Point". Dans ce cas, la lettre suivant le numéro de page changera aussi. (Pour le mode de voix **Single**, la page 01B: COMMON affiche le paramètre "Scale"; pour le mode **Split**, la page 01B: COMMON correspond au paramètre "Timbre Voice.")



d. Réglez la valeur du paramètre choisi.

- **Définissez la valeur avec les boutons et commandes en face avant ou avec les boutons [+/YES] [–/NO].**

  Normalement, vous définissez les valeurs avec les boutons et commandes du panneau avant.
  Si le paramètre ne peut pas être réglé via les commandes du panneau avant ou si vous voulez effectuer une édition poussée, utilisez les boutons [+/YES] [–/NO].
  Vous pouvez ainsi augmenter ou diminuer la valeur par pas d'une unité.
  Vous pouvez aussi augmenter la valeur par pas de dix unités en maintenant le bouton [+/YES] enfoncé et en appuyant sur [–/NO].
  Pour diminuer la valeur de dix unités, maintenez enfoncé le bouton [–/NO] et appuyez sur [+/YES].

e. Retournez au mode Program Play.

- **Appuyez sur le bouton [EXIT].**

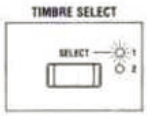
  Le **MS2000/MS2000R** active le mode Program Play.

3. Changement de Timbre

Les Programs pour lesquels "Mode" est réglé sur **Dual/Split** permettent de choisir le Timbre à éditer.

- **Appuyez sur le bouton TIMBRE SELECT [SELECT].**

  Le **MS2000/MS2000R** indique le Timbre choisi en allumant la diode correspondante. Chaque pression sur ce bouton permet de passer d'un Timbre à l'autre.
  Vous pouvez éditer le Timbre choisi à l'aide des boutons et commandes en face avant ou en modifiant la valeur des paramètres affichés à l'écran.



4. Retour aux réglages "d'avant édition" (fonction Compare)

Pendant l'édition d'un Program, vous pouvez temporairement retrouver les réglages mémorisés pour ce Program afin de les comparer avec votre version éditée.

① **Maintenez enfoncé le bouton [EDIT] et appuyez sur [EXIT].**

L'indication "COMPARE" apparaît à la deuxième ligne de l'écran et le **MS2000/MS2000R** active les réglages en vigueur avant votre édition. La ligne supérieure de l'écran indique le numéro et le nom du Program.



② **Appuyez sur le bouton [EXIT].**

Le **MS2000/MS2000R** retourne au mode Program Play.

5. Sauvegarde d'un Program édité

Si jamais vous mettez l'instrument hors tension ou sélectionnez un autre Program sans sauvegarder la version éditée d'un Program ou vos réglages d'arpégiateur, vous perdrez le fruit de vos éditions! Aussi, si vous tenez à vos réglages, veillez à sauvegarder votre Program avec l'opération Write.

Avant de commencer l'opération Write, réglez sur **OFF** le paramètre "Protect" à la page 2A: Memory du mode Global (par défaut, ce paramètre est réglé sur **ON**). (☞p.30 "1. Désactivation du verrouillage de mémoire interne")

① **Appuyez sur le bouton [WRITE] dans le mode Program Play ou LCD Edit.**

Les informations présentes à la ligne supérieure de l'écran LCD quand vous avez appuyé sur le bouton [WRITE] restent affichées. (Dans l'exemple reproduit ci-dessous, le bouton [WRITE] a été enfoncé dans la page 01A: COMMON du mode Edit mode.) La ligne inférieure de l'écran affiche le numéro du Program de destination pour la sauvegarde (le numéro du Program que vous avez édité).



Vous pouvez à ce stade annuler l'opération de sauvegarde en appuyant sur le bouton [EXIT].

② **Choisissez le numéro du Program de destination pour la sauvegarde avec les boutons [+/YES] [–/NO].**

Si vous voulez remplacer le Program courant par votre version éditée, passez à l'étape ③.

③ **Appuyez sur le bouton [WRITE].**

L'écran vous demande de confirmer la sauvegarde.

④ **Appuyez encore une fois sur le bouton [WRITE].**

L'écran affiche "Completed" une fois que les données sont sauvegardées.

Ne mettez jamais l'instrument hors tension pendant la sauvegarde de données. Cela risquerait d'endommager ces dernières.

⑤ **Appuyez sur le bouton [EXIT].**

Le **MS2000/MS2000R** retourne à la page d'écran activée précédemment.

Edition d'un Program de synthé

Cette section vous décrit comment éditer un Program de synthé.
Sauf indications contraires, cette procédure décrit l'édition des Programs pour lesquels "Mode" est réglé sur **Single**.
Les explications de cette section présupposent que vous avez activé le mode LCD Edit.

1. Réglage de reproduction des notes

Le paramètre "Assign" de la page 03A: VOICE permet de choisir le mode de reproduction des notes pour le Timbre.

Appuyez sur le bouton SELECT [2].

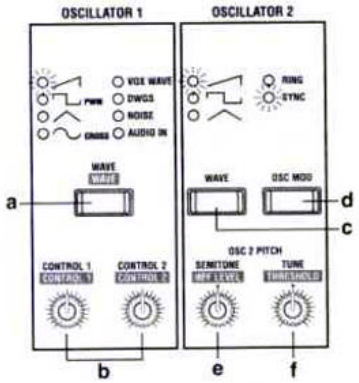
L'écran active la page 03A: VOICE "Assign".

```
003A VOICE
Assign:    Mono
```

Changez le réglage avec les boutons [+/YES] [–/NO] . Pour jouer des accords, réglez ce paramètre sur **Poly**. Si vous voulez jouer des notes seules, choisissez le réglage **Mono** ou **Unison**.

2. Réglages d'oscillateur

Les réglages de l'oscillateur 1 et 2 constituent les fondations de votre son.



a. Choisissez la forme d'onde de l'oscillateur 1.

Appuyez sur le bouton OSCILLATOR 1 [WAVE].

Choisissez votre forme d'onde avec ce bouton. La diode s'allume pour indiquer la forme d'onde sélectionnée. L'oscillateur 1 vous propose huit types de forme d'onde, dont la forme d'onde externe.

b. Réglez les paramètres de la forme d'onde.

① **Tournez la commande [CONTROL 1].**

L'écran affiche la page 05B: OSC 1 "Control 1".
Le paramètre affiché dépend du type de forme d'onde sélectionné.

```
005B OSC 1
Control 1:   000
```

Voyez ci-dessous les paramètres disponibles avec la commande [CONTROL 1] selon la forme d'onde choisie.

WAVE	Commande [CONTROL1]
◿	Modifie la forme d'onde.
⊓	Modifie la forme d'onde.
∧	Modifie la forme d'onde.
∿	Quantité d'intermodulation
VOX WAVE	Modifie la forme d'onde.
DWGS	———
NOISE	Fréquence de coupure du LPF de l'oscillateur
AUDIO IN	Balance de volume entre les signaux AUDIO IN 1 et AUDIO IN 2

Pour en savoir plus sur ces paramètres, voyez le Guide des paramètres.

② **Tournez la commande [CONTROL 2].**

L'écran affiche la page 05C: OSC 1 "Control 2".
Le paramètre affiché dépend du type de forme d'onde sélectionné.

```
005C OSC 1
Control 2:   060
```

Voyez ci-dessous les paramètres disponibles avec la commande [CONTROL 2] selon la forme d'onde choisie.

WAVE	Commande [CONTROL2]
◿	Intensité de modulation du LFO1
⊓	Intensité de modulation du LFO1
∧	Intensité de modulation du LFO1
∿	Intensité de modulation du LFO1
VOX WAVE	Intensité de modulation du LFO1
DWGS	Spécifie la forme d'onde DWGS (64 types).
NOISE	Résonance du LPF de l'oscillateur
AUDIO IN	Intensité de modulation du LFO1

Pour en savoir plus sur ces paramètres, voyez le Guide des paramètres.

c. Choisissez la forme d'onde de l'oscillateur 2.

Appuyez sur le bouton OSCILLATOR 2 [WAVE].

Choisissez votre forme d'onde avec ce bouton. La diode s'allume pour indiquer la forme d'onde sélectionnée. L'oscillateur 2 vous propose trois types de forme d'onde. La méthode habituelle consiste à choisir le même type de forme d'onde que pour l'oscillateur 1 et à changer la hauteur afin de conférer de la profondeur au son.

d. Choisissez le type de modulation pour l'oscillateur.

○ **Appuyez sur le bouton [OSC MOD].**

Choisissez votre type de modulation avec ce bouton. La diode s'allume pour indiquer le type de modulation choisi. Vous pouvez choisir parmi quatre types de modulation (dont le réglage "off").

e. Réglez la hauteur de l'oscillateur 2 par pas de demi-ton.

○ **Tournez la commande [SEMITONE].**

L'écran affiche la page 06C: OSC 2 "Semitone".
La méthode la plus courante consiste à régler l'oscillateur 2 une ou deux octaves plus bas que l'oscillateur 1.

```
006C OSC 2
Semitone:    -12
```

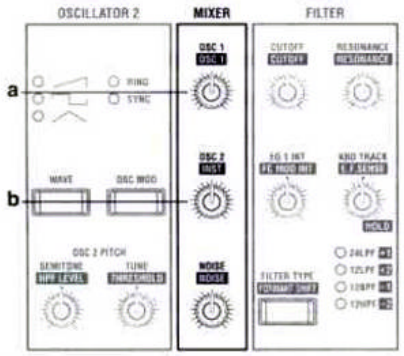
f. Réglez la hauteur de l'oscillateur 2.

○ **Tournez la commande [TUNE].**

L'écran affiche la page 06D: OSC 2 "Tune".
Vous pouvez donner plus de corps à votre son en désaccordant très légèrement la hauteur des oscillateurs.

```
006D OSC 2
Tune:        +06
```

3. Réglage de volume des oscillateurs



a. Réglez le volume de l'oscillateur 1.

○ **Tournez la commande MIXER [OSC1].**

L'écran affiche la page 07A: MIXER "OSC 1 Level".

```
007A MIXER
OSC 1 Level: 127
```

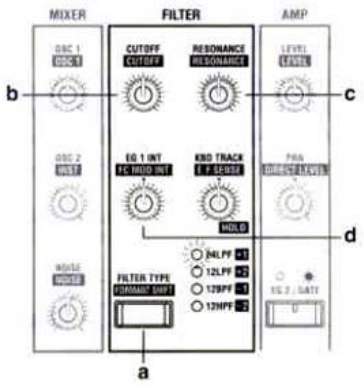
b. Réglez le volume de l'oscillateur 2.

○ **Tournez la commande MIXER [OSC2].**

L'écran affiche la page 07B: MIXER "OSC 2 Level".

```
007B MIXER
OSC 2 Level: 100
```

4. Réglages de filtre



a. Choisissez le type de filtre.

○ **Appuyez sur le bouton [FILTER TYPE].**

Choisissez votre type de filtre avec ce bouton. La diode s'allume pour indiquer le type sélectionné.
Ce paramètre influence le caractère de votre son de manière déterminante.

b. Réglez la fréquence de coupure du filtre (la "brillance" du son).

○ **Tournez la commande FILTER [CUTOFF].**

L'écran affiche la page 08B: FILTER "Cutoff".
Pour éclaircir le son, tournez cette commande vers la droite (afin d'augmenter la valeur de coupure).

```
008B FILTER
Cutoff:      060
```

c. Conférez du caractère au son avec la résonance.

○ **Tournez la commande FILTER [RESONANCE].**

L'écran affiche la page 08C: FILTER "Resonance".
Pour "transfigurer" le caractère de votre son, tournez cette commande vers la droite (pour augmenter la valeur de résonance).
Notez que l'effet de ce paramètre dépend aussi largement du type de filtre choisi et du réglage de fréquence de coupure.

```
008C FILTER
Resonance:   045
```

d. Réglez l'intensité de l'effet du EG1.

L'EG1 modifie la fréquence de coupure du filtre dans le temps. Le paramètre "EG 1 Int" permet de régler l'intensité de cet effet.

○ **Tournez la commande FILTER [EG 1 INT].**

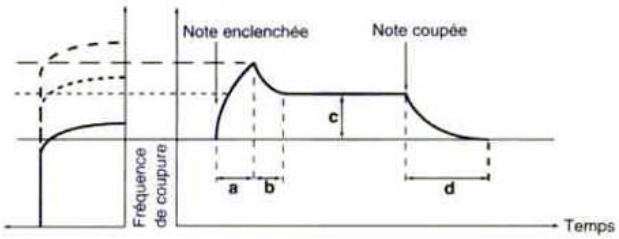
L'écran affiche la page 08D: FILTER "EG 1 Int".
Pour appliquer l'effet de l'EG1 à la fréquence de coupure dans la direction positive (+), tournez cette commande vers la droite (par rapport à sa position centrale).
Pour appliquer cet effet à la fréquence de coupure dans la direction négative (–), tournez cette commande à gauche de sa position centrale.

```
008D FILTER
EG 1 Int:    +40
```

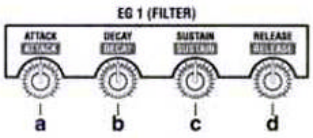
5. Changements de timbre dans le temps

L'EG 1 permet de modifier la fréquence de coupure du filtre dans le temps (FILTER "Cutoff").

Si vous souhaitez régler les paramètres de l'EG1 via les commandes en face avant, vous devez d'abord appuyer sur le bouton SEQ EDIT [SELECT] pour éteindre les diodes SEQ 1~3.



a: Attack **c: Sustain**
b: Decay **d: Release**



a. Réglez le temps d'attaque.

- **Tournez la commande EG 1 [ATTACK].**

L'écran affiche la page 10A: EG 1 "Attack".
Pour ralentir le changement du son, tournez cette commande à droite. Pour obtenir un changement de son instantané, tournez cette commande à gauche.

```
E10A EG 1
Attack:      000
```

Si cette commande ne produit aucun effet, essayez de régler la commande FILTER [EG 1 INT] ou assurez-vous que les diodes SEQ EDIT SEQ 1~3 sont éteintes. En effet, si une de ces diodes est allumée, vous ne pouvez modifier ni les générateurs d'enveloppe ni les LFO. Dans ce cas, les commandes servent à éditer les données du séquenceur pas à pas.

b. Réglez le temps de chute.

- **Tournez la commande EG 1 [DECAY].**

L'écran affiche la page 10B: EG 1 "Decay".
Tournez cette commande à droite pour augmenter la valeur du paramètre et retarder le niveau de maintien en allongeant le temps de chute.

```
E10B EG 1
Decay:       030
```

c. Réglez la brillance du son de maintien.

- **Tournez la commande EG 1 [SUSTAIN].**

L'écran affiche la page 10C: EG 1 "Sustain".
Le changement de brillance produit par la commande [SUSTAIN] dépend du réglage défini avec la commande [EG 1 INT].

```
E10C EG 1
Sustain:     060
```

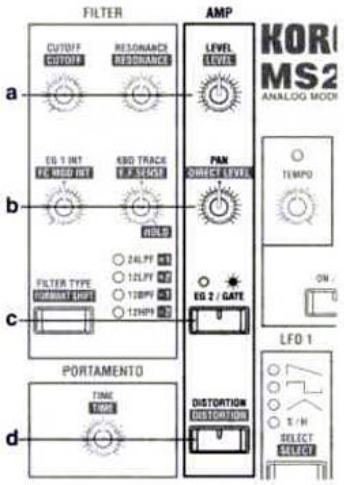
d. Réglez le temps d'étouffement (vitesse à laquelle le son est étouffé après relâchement de la touche).

- **Tournez la commande EG 1 [RELEASE].**

L'écran affiche la page 10D: EG 1 "Release".
Pour ralentir l'étouffement du son, tournez cette commande à droite. Pour obtenir une coupure instantanée du son, tournez cette commande à gauche.

```
E10D EG1
Release:     000
```

6. Réglage de volume du Timbre



a. Réglez le volume du Timbre.

- **Tournez la commande [LEVEL].**

L'écran affiche la page 09A: AMP "Level".
Si le volume change dans le temps, ce niveau correspond au niveau maximum produit pendant la variation de volume.

```
E09A AMP
Level:       127
```

b. Réglez le panoramique (emplacement stéréo) du son.

- **Tournez la commande [PAN].**

L'écran affiche la page 09B: AMP "Panpot".
Pour obtenir un son au centre de l'image stéréo, tournez cette commande en position centrale (réglage "CNT" à l'écran).

```
E09B AMP
Panpot:      CNT
```

c. Choisissez la source d'enveloppe de volume.

- **Appuyez sur le bouton [EG 2 /GATE].**

Ce bouton permet de choisir la source d'enveloppe voulue.
Si vous souhaitez que le volume change dans le temps, choisissez la source **EG** 2 (la diode du bouton [EG 2/GATE] est éteinte).
Si vous voulez que le volume reste fixe dans le temps, comme c'est le cas pour un orgue, choisissez la source **GATE** (la diode du bouton [EG 2/GATE] s'allume).

d. Appliquez de la distorsion au son.

Appuyez sur le bouton [DISTORTION].

Ce bouton sert à activer/désactiver la distorsion. Utilisez la distorsion si vous voulez obtenir un son plus dur (la diode du bouton [DISTORTION] s'allume alors).

note Une fois que vous avez activé la distorsion, vous pouvez en régler le niveau avec les commandes MIXER.

note Notez que le réglage des paramètres FILTER "Cutoff" et "Resonance" influence le caractère de la distorsion.

e. Changez le volume en fonction de votre toucher.

Enfoncez le bouton SELECT [7], puis appuyez quatre fois sur le bouton CURSOR [►].

L'écran active la page 09E: AMP "Vel Sense".
Réglez la sensibilité au toucher avec les boutons [+/YES] [–/NO].
Pour des valeurs **positives (+)**, le volume augmente quand vous jouez plus fort.
Pour des valeurs **négatives (–)**, le volume diminue quand vous jouez plus fort.

```
09E AMP
Vel Sense:   +30
```

f. Changez le volume en fonction de l'emplacement joué sur le clavier.

Appuyez sur le bouton CURSOR[►] dans la page 09E: AMP "Vel Sense".

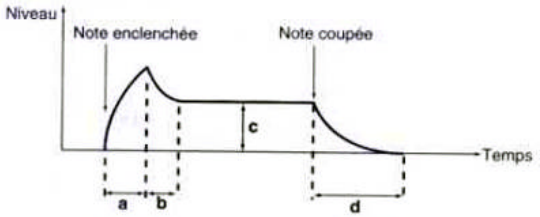
L'écran active la page 09F: AMP "KBD Track".
Réglez la manière dont le volume change sur le clavier (fonction Keyboard Track) avec les boutons [+/YES] [–/NO].
Pour des valeurs **positives (+)**, le volume augmente quand vous montez sur le clavier et diminue quand vous descendez sur le clavier.
Des valeurs **négatives (–)** produisent l'effet inverse: le volume augmente dans la zone inférieure du clavier et diminue dans la zone supérieure du clavier.

```
09F AMP
KBD Track:   +25
```

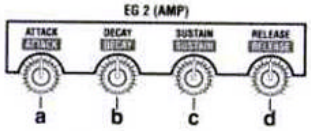
7. Changements de volume dans le temps

L'EG 2 permet de modifier le niveau de l'amplificateur dans le temps (AMP "Level").

Si vous souhaitez régler les paramètres de l'EG2 via les commandes en face avant, vous devez d'abord appuyer sur le bouton SEQ EDIT [SELECT] pour éteindre les diodes SEQ 1~3.



a: Attack
b: Decay
c: Sustain
d: Release



a. Réglez la vitesse d'attaque/ de déclenchement du son.

Tournez la commande EG 2 [ATTACK].

L'écran affiche la page 11A: EG 2 "Attack".
Pour ralentir l'attaque/le déclenchement du son, tournez cette commande à droite (augmentez la valeur).
Pour obtenir une attaque immédiate du son, tournez cette commande à gauche (diminuez la valeur).

```
11A EG 2
Attack:      000
```

Si cette commande ne produit aucun effet, assurez-vous que la diode du bouton AMP [EG 2/GATE] est éteinte.

b. Réglez la vitesse de chute du volume.

Tournez la commande EG 2 [DECAY].

L'écran affiche la page 11B: EG 2 "Decay".
Tournez cette commande à droite pour augmenter la valeur du paramètre et retarder le niveau de maintien en allongeant le temps de chute.

```
11B EG 2
Decay:       021
```

c. Réglez le volume du son de maintien.

Tournez la commande EG 2 [SUSTAIN].

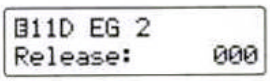
L'écran affiche la page 11C: EG 2 "Sustain".
Vous pouvez augmenter le volume du son de maintien en tournant cette commande vers la droite (en augmentant la valeur).

```
11C EG 2
Sustain:     090
```

d. Réglez la vitesse d'étouffement du volume après relâchement de la touche.

Tournez la commande EG 2 [RELEASE].

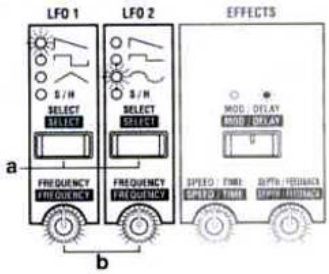
L'écran affiche la page 11D: EG 2 "Release".
Pour ralentir l'étouffement du volume, tournez cette commande à droite (augmentation de la valeur). Pour raccourcir l'étouffement, tournez cette commande à gauche (diminution de la valeur).
Pour des sons tels que des pads, des sons de cordes ou certains sons d'orgue, choisissez une valeur élevée.



8. Réglages de LFO

Le LFO (oscillateur basse fréquence) applique une modulation cyclique à un paramètre. Appliqué à la hauteur de l'oscillateur, le LFO produit un effet de vibrato. Appliqué à la fréquence de coupure du filtre, le LFO génère un effet Wah. Pour le niveau d'amplificateur, le LFO produit un effet de trémolo.

Si vous souhaitez régler les paramètres de LFO via les commandes en face avant, vous devez d'abord appuyer sur le bouton SEQ EDIT [SELECT] pour éteindre les diodes SEQ 1~3.



a. Choisissez la forme d'onde du LFO.

Appuyez sur le bouton [SELECT].

Choisissez la forme d'onde avec ce bouton. La diode s'allume pour indiquer la forme d'onde choisie.
Le type de modulation produit dépend de la forme d'onde choisie.

b. Réglez la fréquence du LFO.

Tournez la commande [FREQUENCY].

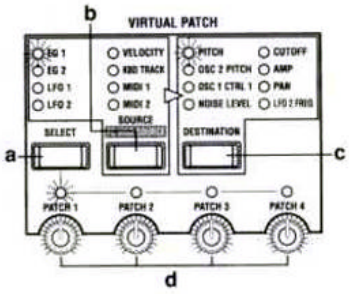
Pour augmenter la fréquence de modulation du LFO, tournez cette commande à droite (augmentation de la valeur).

note Vous pouvez synchroniser la fréquence du LFO avec le tempo défini via la commande [TEMPO]. Pour en savoir plus, voyez la description des paramètres de Program à la p.41 du Guide des paramètres.

9. Modulation des paramètres (Virtual Patch)

La section **Virtual Patch** vous propose huit sources de modulation que vous pouvez appliquer à divers paramètres constituant votre son.

Si vous souhaitez régler les paramètres du Virtual Patch via les commandes en face avant, vous devez d'abord appuyer sur le bouton SEQ EDIT [SELECT] pour éteindre les diodes SEQ 1~3.



a. Choisissez un Patch.

Appuyez sur le bouton [SELECT] pour choisir un Patch.

Choisissez parmi les PATCH 1~4 avec ce bouton. La diode s'allume pour indiquer le Patch sélectionné.

b. Choisissez une source de modulation.

Appuyez sur le bouton [SOURCE].

Choisissez votre source de modulation avec ce bouton. La diode s'allume pour indiquer la source de modulation sélectionnée.
Pour en savoir plus sur les paramètres disponibles, voyez la description des paramètres de Program à la p.42 du Guide des paramètres.

c. Choisissez le paramètre que vous voulez moduler.

Appuyez sur le bouton [DESTINATION].

Choisissez le paramètre à moduler avec ce bouton. La diode s'allume pour indiquer le paramètre sélectionné.
Pour en savoir plus sur les paramètres disponibles, voyez la description des paramètres de Program à la p.42 du Guide des paramètres.

d. Réglez l'intensité de modulation.

Réglez l'intensité de modulation avec les commandes [PATCH 1~4].

Tournez la commande pour régler l'intensité de modulation du Patch choisi avec le bouton [SELECT].
Pour appliquer l'effet dans la direction positive (+), tournez cette commande à droite de sa position centrale (valeurs +).
Pour appliquer l'effet dans la direction négative (–), tournez la commande en question à gauche de sa position centrale (valeurs –).

10. Réglage des paramètres du séquenceur MOD SEQUENCE

a. Réglez les paramètres SEQ COMMON.

Avant de créer les données de séquence proprement dites, réglez d'abord les paramètres SEQ COMMON. Ces derniers servent par exemple à définir le nombre maximum de pas dans la séquence et la méthode de reproduction. Réglez la valeur de ces paramètres avec les boutons [+/YES] [–/NO].

① **Appuyez sur le bouton SELECT [11].**

L'écran active la page 18A: SEQ COMMON "Last Step". Le paramètre affiché ici vous permet de fixer le nombre maximum de pas (de 1 à 16) de la séquence que vous allez enregistrer.

```
18A SEQ COMMON
Last Step:    16
```

② **Appuyez sur le bouton CURSOR [►].**

L'écran active la page 18B: SEQ COMMON "Seq Type". Ce paramètre détermine la direction de reproduction de la séquence.

```
18B SEQ COMMON
Seq Type:Forward
```

③ **Appuyez sur le bouton CURSOR [►].**

L'écran active la page 18C: SEQ COMMON "Run Mode".
Ce paramètre définit le type de boucle pour la reproduction de la séquence.

```
18C SEQ COMMON
Run Mode:Loop
```

④ **Appuyez sur le bouton CURSOR [►].**

L'écran active la page 18D: SEQ COMMON "Key Sync". Définissez ici la manière dont la séquence sera initialisée lors d'un message de note enclenchée.

```
18D SEQ COMMON
Key Sync:Timbre
```

⑤ **Appuyez sur le bouton CURSOR [►].**

L'écran active la page 18E: SEQ COMMON "Resolution".
Définissez ici la vitesse de reproduction de la séquence par rapport à l'horloge interne.

```
18E SEQ COMMON
Resolution: 1/48
```

b. Définissez les données de séquence pour chaque pas.

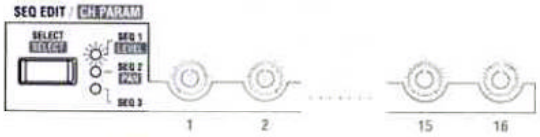
Cette section vous indique comment choisir un Program pour lequel une séquence est activée, puis enregistrer les données de séquence pour chaque pas.

① **Choisissez un Program dans le mode Program Play pour lequel une séquence est activée.**

② **Appuyez sur le bouton [EDIT].**

Vous venez d'activer le mode LCD Edit.

③ **Appuyez sur le bouton SEQ EDIT/CH PARAM [SELECT] de sorte que la diode SEQ 1 s'allume.**



L'écran affiche la page 19A: SEQ 1 "Knob".
Dans l'exemple de cette section, nous allons assigner le paramètre FILTER "Cutoff" à la séquence SEQ1.

```
19A SEQ 1
Knob:None
```

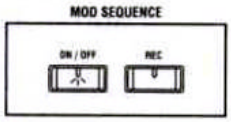
④ **Appuyez sur le bouton [+/YES] pour régler le paramètre "Knob" sur Cutoff.**

```
19A SEQ 1
Knob:Cutoff
```

note Si vous voulez assigner un paramètre à la séquence SEQ 2 ou SEQ 3, choisissez-la à l'aide du bouton [SELECT].

⑤ **Appuyez sur le bouton MOD SEQUENCE [ON/OFF].**

La diode du bouton [ON/OFF] s'allume, vous indiquant que le séquenceur est activé.

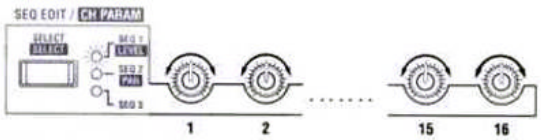


⑥ **Maintenez enfoncée une touche du clavier.**

Le **MS2000/MS2000R** joue le son du Program choisi et allume tour à tour les boutons SELECT [1]~[16].

⑦ **Ecoutez le son et spécifiez les données pour chaque pas de la séquence avec les 16 commandes à gauche des diodes SEQ EDIT.**

Ces 16 commandes sont normalement utilisées pour changer le son des Programs (via les EG, LFO, etc.). Cependant, quand vous avez choisi une séquence avec le bouton [SELECT], elles servent à définir les données de séquence.
Le numéro imprimé en-dessous de chaque commande vous indique le pas correspondant de la séquence. Tournez donc la commande pour le pas que vous voulez régler.



Quand vous tournez une commande, l'écran affiche la page 19C: SEQ 1 "Step Value" et vous indique le numéro du pas ainsi que sa valeur.

```
19C SEQ 1
Step[01]:    +10
```

Numéro de step — Valeur

La valeur de chaque pas correspond au changement par rapport à la valeur de paramètre mémorisée ou définie couramment.
Si vous voulez effectuer un réglage plus précis de cette valeur, utilisez les boutons [+/YES] [–/NO].

Si vous définissez une valeur pour un pas ne faisant pas partie de la séquence définie (à la page 18A: SEQ COMMON "Last Step"), ce réglage sera ignoré.

note Vous pouvez appliquer la procédure ci-dessus pour éditer des données de séquence déjà créées ou enregistrées en temps réel.

c. Enregistrez les données de séquence en temps réel (Motion Rec).

La fonction Motion Rec permet d'enregistrer en temps réel les mouvements des commandes dans les pas d'une séquence.

Nous allons maintenant voir comment enregistrer les mouvements de la commande FILTER [CUTOFF] dans un Program ne contenant pas encore de données de séquence.

① **Choisissez un Program dans le mode Program Play pour lequel aucune séquence n'est activée.**
Veillez à choisir un Program produisant des changements de son bien distincts.

② **Appuyez sur le bouton MOD SEQUENCE [ON/OFF] pour activer une séquence.**

③ **Choisissez une séquence avec le bouton SEQ EDIT/CH PARAM [SELECT] parmi les séquences SEQ 1~3.**
Pour cet exemple, choisissez SEQ 1.

④ **Appuyez sur le bouton MOD SEQUENCE [REC].**
Le **MS2000/MS2000R** active son mode prêt à enregistrer. La diode du bouton [REC] clignote et les boutons SELECT [1]~[16] s'allument tour à tour.

Vous ne pourrez pas activer le mode prêt à enregistrer si vous n'avez pas choisi de séquence.

⑤ **Réglez la vitesse de la séquence avec la commande ARPEGGIATOR [TEMPO].**
Réglez la vitesse de la séquence en vous basant sur la vitesse de clignotement des boutons SELECT [1]~[16]. Choisissez une vitesse qui vous permette d'enregistrer à l'aise.

⑥ **Jouez sur le clavier en tournant la commande FILTER [CUTOFF].**



L'enregistrement commence alors au pas atteint lorsque vous tournez la commande.
Une fois que l'enregistrement est lancé, la diode du bouton [REC] s'arrête de clignoter et reste allumée.
Quand vous arrivez au dernier pas spécifié avec le paramètre "Last Step", la diode du bouton [REC] s'éteint et l'enregistrement s'arrête.
Ecoutez les changements de son produits par le séquenceur quand vous jouez sur le clavier. Si vous n'êtes pas satisfait, vous pouvez soit appuyer sur [REC] pour recommencer l'enregistrement, soit éditer les pas individuels de la séquence avec les 16 commandes.
Si vous êtes content de votre séquence, vous pouvez la mémoriser en effectuant l'opération de sauvegarde Write (☞p.19 "5. Sauvegarde d'un Program édité").

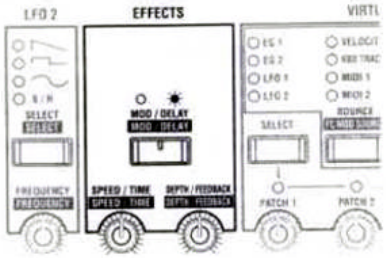
Si vous tournez plusieurs commandes, c'est l'action de la première commande qui sera enregistrée.

Vous ne pouvez pas enregistrer le mouvement des commandes ARPEGGIATOR ni EFFECTS.

Edition des paramètres d'effet

Le **MS2000/MS2000R** propose des effets de modulation, de retard (Delay) et d'égaliseur. Nous allons voir dans cette section comment régler les effets de modulation et de Delay.

Si vous souhaitez régler les paramètres des effets de modulation et de Delay avec les commandes en face avant, vous devez d'abord appuyer sur le bouton SEQ EDIT [SELECT] pour éteindre les diodes SEQ 1~3.



1. Réglages de l'effet de modulation

Pour pouvoir régler l'effet de modulation avec les commandes en face avant, vous devez d'abord appuyer sur le bouton [MOD/DELAY] pour que son témoin s'éteigne.

a. Choisissez le type d'effet de modulation.

Appuyez sur le bouton SELECT [12].
L'écran affiche la page 22A: MOD FX "Type".
Choisissez un des trois types d'effet de modulation proposés avec les boutons [+/YES] [–/NO].

```
22A MOD FX
Type:    Cho/Flg
```

b. Réglez la fréquence de modulation.

Tournez la commande [SPEED/TIME].
L'écran affiche la page 22B: MOD FX "LFO Speed".
Pour accélérer la modulation, augmentez sa fréquence en tournant la commande à droite (pour augmenter la valeur).

```
22B MOD FX
LFO Speed:   033
```

c. Réglez l'intensité de la modulation.

Tournez la commande [DEPTH/FEEDBACK].
L'écran affiche la page 22C: MOD FX "Depth".
Augmentez la valeur de ce paramètre pour accroître l'intensité de la modulation.

```
22C MOD FX
Depth:       025
```

2. Réglages de l'effet Delay

Pour pouvoir régler l'effet Delay avec les commandes en face avant, vous devez d'abord appuyer sur le bouton [MOD/DELAY] pour que son témoin s'allume.

a. Choisissez le type de Delay.

Appuyez sur le bouton SELECT [13].

L'écran affiche la page 23A: DELAY FX "Type".
Choisissez un des trois types de Delay proposés avec les boutons [+/YES] [–/NO].

```
E23A DELAY FX
Type:StereoDelay
```

b. Réglez le temps de retard.

Tournez la commande [SPEED/TIME].

L'écran active la page 23C: DELAY FX "Delay Time".
Vous pouvez allonger le temps de retard en tournant la commande à droite (pour augmenter la valeur).

```
E23C DELAY FX
Delay Time:  000
```

note Vous pouvez aussi synchroniser le temps de retard avec le tempo défini via la commande [TEMPO] (☞p.44 du Guide des paramètres, page 23B: DELAY FX "Tempo Sync").

c. Réglez l'intensité de l'effet et la quantité de réinjection.

Tournez la commande [DEPTH/FEEDBACK].

L'écran affiche la page 23E: DELAY FX "Depth".
Pour obtenir un son de Delay plus marqué et accroître la réinjection, augmentez la valeur de ce paramètre en tournant la commande à droite.

```
E23E DELAY FX
Depth:       000
```

Edition des paramètres de l'arpégiateur

Cette section décrit des paramètres que vous pouvez uniquement régler dans le mode LCD Edit.
Vous réglerez la valeur de ces paramètres avec les boutons [+/YES] [–/NO].
Pour en savoir plus sur les paramètres réglables en mode Program Play, voyez la section "Utilisation de l'arpégiateur – 2. Changement des réglages d'arpégiateur" dans le chapitre Jeu du Manuel de base (☞p.15).

a. Choisissez le Timbre utilisé pour jouer les arpèges (uniquement pour les modes de voix Dual/Split).

Enfoncez le bouton SELECT [15], puis appuyez quatre fois sur le bouton CURSOR [►].

L'écran affiche la page 25E: ARPEGGIO "Target".
Si vous avez choisi le mode de voix **Dual** ou **Split**, vous pouvez spécifier ici le Timbre utilisé pour jouer l'arpège. (Cette page d'écran est uniquement affichée pour les modes de voix **Dual** et **Split**.)

```
E25E ARPEGGIO
Target: Timbre 1
```

b. Réglez la synchronisation au clavier.

Appuyez sur le bouton CURSOR [►].

L'écran affiche la page 25F: ARPEGGIO "Key Sync".
Quand ce paramètre est réglé sur **ON**, le motif d'arpège recommence chaque fois au début lorsque vous jouez une nouvelle note après avoir relâché les précédentes.

```
E25F ARPEGGIO
Key Sync:    OFF
```

c. Choisissez la résolution de l'arpégiateur.

Appuyez sur le bouton CURSOR [►].

L'écran affiche la page 25G: ARPEGGIO "Resolution".
Réglez la résolution (la vitesse de l'arpège) par rapport au tempo de reproduction de l'arpège.

```
E25G ARPEGGIO
Resolution: 1/4
```

d. Donnez du swing à votre arpège.

Appuyez sur le bouton CURSOR [►].

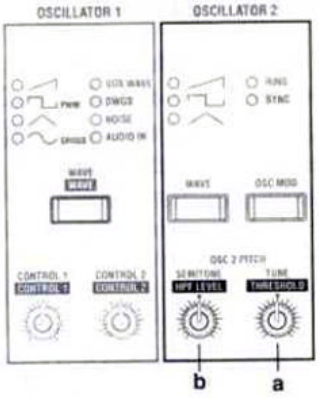
L'écran affiche la page 25H: ARPEGGIO "Swing".
Ce paramètre permet de spécifier le timing des notes paires du motif d'arpège et ainsi le décalage par rapport au rythme tout à fait "carré", produisant ainsi un effet de swing.

```
E25H ARPEGGIO
Swing:   +050[%]
```

Edition d'un Program de Vocoder

Cette section décrit comment éditer un Program de Vocoder. Pour en savoir plus sur les paramètres identiques à ceux des Programs de synthé, voyez la description de ces derniers. Cette section décrit uniquement les paramètres des Programs de Vocoder.

1. Réglage du signal d'entrée de micro



a. Eliminez le bruit généré en l'absence de signal.

① **Tournez la commande [THRESHOLD].**

L'écran affiche la page 06B: AUDIO IN 2 "Threshold". Pour augmenter l'effet du Noise Gate, tournez la commande vers la droite. Veillez à ce que votre réglage ne coupe pas le signal du micro.
Réglez ce paramètre de sorte à éliminer le bruit produit quand vous ne chantez/parlez pas dans le micro.

```
06B AUDIO IN 2
Threshold:   069
```

② **Appuyez sur le bouton SELECT [5].**

L'écran affiche la page 06A: AUDIO IN 2 "Gate Sense". Réglez ce paramètre pour éviter toute coupure indésirable du son de Vocoder. Choisissez une valeur avec les boutons [+/YES] [–/NO].

```
06A AUDIO IN 2
Gate Sense:  100
```

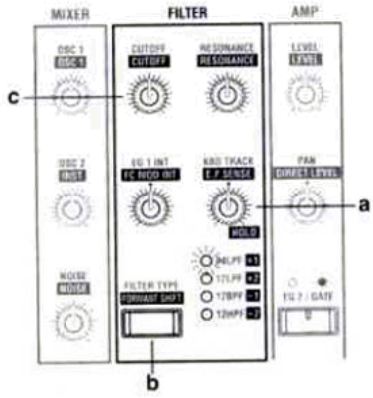
b. Réglez l'accentuation des consonnes du son de Vocoder.

Tournez la commande [HPF LEVEL].

L'écran affiche la page 06C: AUDIO IN 2 "HPF Level". Pour accentuer les consonnes du signal de Vocoder, augmentez la valeur de ce paramètre en tournant la commande à droite.

```
06C AUDIO IN 2
HPF Level:   100
```

2. Réglage de filtre



a. Réglez la sensibilité de l'enveloppe appliquée au modulateur.

Tournez la commande [E.F.SENSE].

L'écran affiche la page 08F: FILTER "E.F.Sense". Pour adoucir l'attaque du signal de Vocoder et allonger l'étouffement, augmentez la valeur de ce paramètre en tournant la commande à droite.

```
08F FILTER
E.F.Sense:   050
```

b. Décalez la fréquence de formant des filtres de la porteuse.

Appuyez sur le bouton [FORMANT SHIFT].

Ce bouton permet de modifier la quantité de décalage de formant; la diode s'allume pour indiquer le décalage choisi.
Vous pouvez métamorphoser le caractère du son de Vocoder en décalant la fréquence de formant des filtres.

c. Réglez la fréquence de coupure des filtres de la porteuse.

Tournez la commande FILTER [CUTOFF].

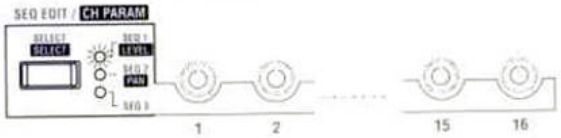
L'écran affiche la page 08B: FILTER "Cutoff".

```
08A FILTER
Cutoff:      +00
```

Réglez la quantité de décalage du filtre avec la commande [CUTOFF]. La plage de réglage s'étend sur ±2 pas.
Vous pouvez utiliser cette commande avec le bouton [FORMANT SHIFT] et ainsi décaler la fréquence de coupure sur une plage de ±4 pas.

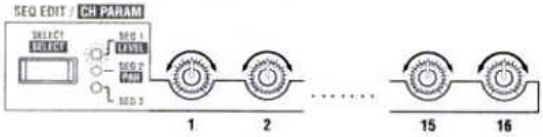
d. Réglez le niveau de sortie des filtres de la porteuse.

① **Appuyez sur le bouton CH PARAM [SELECT] jusqu'à ce que la diode LEVEL s'allume.**



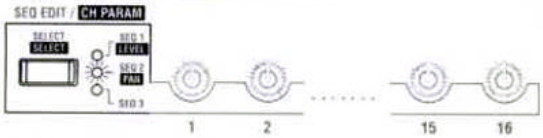
② **Réglez le niveau de sortie de chaque filtre avec les seize commandes à droite de CH PARAM .**

La plage de réglage s'étend de 0 (à fond à gauche) à 127 (à fond à droite).



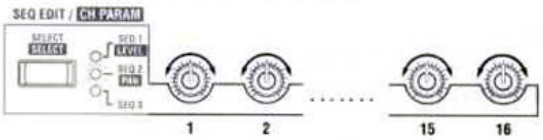
f. Réglez le panoramique (emplacement stéréo) des filtres de la porteuse.

① **Appuyez sur le bouton CH PARAM [SELECT] jusqu'à ce que la diode PAN s'allume.**



② **Réglez le panoramique de chaque filtre avec les seize commandes à droite de CH PARAM .**

Pour obtenir un signal au centre de l'image stéréo, placez la commande au milieu (CNT). Pour déplacer le signal dans le coin gauche de l'image stéréo, tournez la commande à fond à gauche. Si vous tournez la commande à fond à droite, vous obtiendrez un signal uniquement présent sur le canal droit.



Changement du nom de Program

a. Changement du nom de Program avec les boutons CURSOR [◄] [►] et [+/YES] [–/NO]

① **Appuyez sur le bouton SELECT [1], puis sur le bouton PAGE [+].**

L'écran affiche la page 02A: NAME.



② **Déplacez le curseur à l'écran avec les boutons CURSOR [◄][►] jusqu'au caractère à modifier.**

③ **Choisissez le nouveau caractère avec les boutons [+/YES] [–/NO].**

④ **Répétez les étapes ② et ③ pour chaque caractère de votre nouveau nom de Program.**

Vous pouvez définir un nom de Program de maximum 12 caractères.

b. Changement du nom de Program avec le bouton [EDIT] et les16 commandes

Quand l'écran affiche la page 02A: NAME, vous pouvez modifier le nom du Program en question avec le bouton [EDIT] et les 16 commandes (utilisées pour les réglages de séquence et de Vocoder) en suivant la procédure suivante:



○ **Maintenez le bouton [EDIT] enfoncé et tournez les commandes 1~12.**

Le caractère correspondant (1~12) change à l'écran.

○ **Maintenez le bouton [EDIT] enfoncé et tournez la commande 13.**

Vous pouvez ainsi choisir un caractère alphabétique majuscule pour l'emplacement du nom sélectionné avec le curseur.

○ **Maintenez le bouton [EDIT] enfoncé et tournez la commande 14.**

Vous pouvez choisir un caractère alphabétique minuscule pour l'emplacement du nom sélectionné avec le curseur.

○ **Maintenez le bouton [EDIT] enfoncé et tournez la commande 15.**

Vous pouvez choisir un numéro pour l'emplacement du nom sélectionné avec le curseur.

○ **Maintenez le bouton [EDIT] enfoncé et tournez la commande 16.**

Vous pouvez choisir un symbole (y compris un espace) pour l'emplacement du nom sélectionné avec le curseur.

c. Effacement d'un caractère

① **Déplacez le curseur jusqu'au caractère à effacer avec les boutons CURSOR [◄][►].**

② **Maintenez le bouton [EDIT] enfoncé et appuyez sur le bouton CURSOR [◄].**

Vous venez d'effacer le caractère choisi avec le curseur.

d. Insertion d'un caractère

Vous pouvez insérer un caractère dans un nom de Program, à condition que vous n'ayez pas déjà spécifié onze caractères et qu'il y ait un espace à la fin de la série de caractères.

① **Déplacez le curseur à l'écran avec les boutons CURSOR [◄][►] jusqu'à l'emplacement où vous voulez insérer un caractère.**

② **Maintenez le bouton [EDIT] enfoncé et appuyez sur le bouton CURSOR [►].**

Un caractère est inséré à l'emplacement du curseur. Le caractère inséré correspond au dernier caractère effacé. Si vous insérez un caractère pour la première fois, il apparaîtra sous forme d'un espace.

Edition des paramètres Global

Le mode Global permet d'effectuer des réglages qui déterminent le fonctionnement général du **MS2000/MS2000R** . Vous utiliserez aussi ce mode pour créer des gammes utilisateur.

Edition élémentaires

a. Activez le mode Global.

Appuyez sur le bouton [GLOBAL].

Le mode Global est activé. La ligne supérieure de l'écran affiche le numéro et le nom de la page d'écran. La ligne inférieure indique le nom et la valeur du paramètre.



b. Choisissez une page d'écran.

Tout comme pour le mode LCD Edit, vous pouvez choisir les pages d'écran avec les boutons PAGE [+][–] et SELECT [1]~[16].

Le tableau suivant vous indique la correspondance entre les boutons SELECT [1]~[16] et les pages d'écran.

Bouton	Page d'écran
SELECT [1]	Page1A: GLOBAL "Mst.Tune"
SELECT [2]	Page1D: GLOBAL "Vel.Curve"
SELECT [3]	Page1F: GLOBAL "AudioInThru"
SELECT [4]	Page2A: MEMORY "Protect"
SELECT [5]	Page3A: MIDI "MIDI Ch"
SELECT [6]	Page3C: MIDI "Clock"
SELECT [7]	Page3D: MIDI "MIDI1"
SELECT [8]	Page3F: MIDI "MIDI Dump"
SELECT [9]	Page4A: MIDI FILTER "ProgChg"
SELECT [10]	Page4B: MIDI FILTER "CtrlChg"
SELECT [11]	Page4C: MIDI FILTER "P.Bend"
SELECT [12]	Page4D: MIDI FILTER "SystemEx"
SELECT [13]	Page6A: PEDAL&SW "A.Pedal"
SELECT [14]	Page6B: PEDAL&SW "A.SwFunc"
SELECT [15]	Page7A: USERSCALE "Key: Detune"
SELECT [16]	Page8A: CALIB (AS)

c. Choisissez un paramètre.

Choisissez les paramètres avec les boutons CURSOR [◄][►], tout comme pour le mode LCD Edit (☞p.19).

d. Réglez la valeur du paramètre choisi.

Spécifiez la valeur avec les boutons [+/YES] [–/NO].

Les boutons [+/YES] [–/NO] permettent respectivement d'augmenter et de diminuer la valeur par pas d'une unité.

Vous pouvez aussi changer la valeur par pas de dix unités en maintenant le bouton [+/YES] enfoncé et en appuyant sur [–/NO].

Pour diminuer la valeur de dix unités, maintenez le bouton [–/NO] enfoncé et appuyez sur [+/YES].

e. Sauvegardez les réglages des paramètres Global.

Si jamais vous mettez l'instrument hors tension sans effectuer de sauvegarde, vous perdrez tous les réglages que vous avez effectués sur les paramètres Global! Si vous tenez à ces réglages, veillez donc à les sauvegarder avec l'opération Write.

Sauvegardez les paramètres Global en appuyant sur le bouton [WRITE] dans le mode Global.

L'écran vous demande de confirmer la sauvegarde. Si vous voulez effectivement mémoriser vos éditions, appuyez à nouveau sur [WRITE]. Vous pouvez aussi annuler la sauvegarde en appuyant sur le bouton [EXIT] quand le message de confirmation est affiché.

note Vous pouvez toujours sauvegarder les paramètres Global, quel que soit le réglage de verrouillage de la mémoire interne (page 2A: MEMORY "Protect" du mode Global).

Ne mettez jamais l'instrument hors tension pendant la sauvegarde de données. Cela risquerait d'endommager ces dernières.

Edition de paramètres

1. Désactivation du verrouillage de mémoire interne

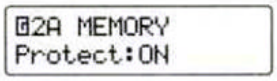
Le **MS2000/MS2000R** comporte une fonction de verrouillage destinée à protéger les données de la mémoire interne contre tout écrasement accidentel. Pour pouvoir sauvegarder vos éditions, vous devez d'abord désactiver (**OFF**) cette fonction afin d'autoriser l'écriture.

① **Appuyez sur le bouton [GLOBAL].**

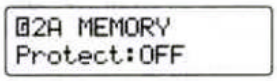
Le mode Global est activé.

② **Appuyez sur le bouton SELECT [4].**

L'écran affiche la page 2A: MEMORY "Protect".



③ **Appuyez sur [–/NO] pour régler "Protect" sur OFF.**



Vous pouvez maintenant sauvegarder vos réglages.

2. Initialisation des réglages

Les données "Preload" contiennent les réglages d'usine de l'instrument. Si vous le souhaitez, vous pouvez charger ces données pour retrouver les réglages d'usine des Programs et du mode Global.

Quand vous chargez ces données, celles-ci écrasent les réglages sauvegardés antérieurement dans la mémoire du **MS2000/MS2000R**. Soyez certain que vous ne voulez conserver aucun réglage avant d'initialiser les données!

Si le paramètre "Protect" est réglé sur **ON** à la page 2A: MEMORY du mode Global, vous ne pourrez pas initialiser les réglages. Pour pouvoir charger les données Preload, vous devez d'abord désactiver le verrouillage de la mémoire en réglant "Protect" sur **OFF**.

① **Appuyez sur le bouton [GLOBAL].**
Le mode Global est activé.

② **Enfoncez le bouton SELECT [4], puis appuyez trois fois sur le bouton CURSOR [►].**
L'écran affiche la page 2D: MEMORY "Preload".

```
2D MEMORY
Preload        OK?
```

③ **Appuyez sur le bouton [+/YES].**
L'écran affiche une page vous permettant de choisir les données à charger.

```
2D MEMORY
1PRG A01→A01  OK?
```

④ **Choisissez les données à charger avec les boutons [+/YES] [–/NO].**
Pour charger un seul Program, choisissez **1PROG**. Dans ce cas, spécifiez le numéro du Program souhaité avec les boutons [+/YES] [–/NO], puis appuyez sur le bouton CURSOR [►] pour déplacer le curseur jusqu'à la zone du Program de destination.

Pour charger tous les 128 Programs, choisissez **PROG**.

Si vous voulez charger les réglages Global (c.-à-d. les réglages du mode Global), choisissez **GLOBAL**.

⑤ **Déplacez le curseur jusqu'à la zone OK? avec le bouton CURSOR [►], puis appuyez sur le bouton [+/YES].**
L'écran affiche le message de confirmation suivant.

```
2D MEMORY
Are You Sure OK?
```

⑥ **Appuyez encore une fois sur le bouton [+/YES].**
Le chargement des données commence.
Quand le chargement est terminé, l'écran affiche le message "Completed".

⑦ **Appuyez sur le bouton [EXIT].**
L'écran retourne à la page activée avant la procédure de chargement.

3. Synchronisation avec des dispositifs MIDI externes

C'est à la page 3C: MIDI "Clock" du mode Global que vous effectuez les réglages de synchronisation avec un instrument MIDI externe connecté.

a. Synchronisation d'un dispositif MIDI externe avec le MS2000/MS2000R

Ce paramètre vous permet de synchroniser un instrument MIDI externe tel qu'un séquenceur ou une boîte à rythmes avec le tempo de l'arpégiateur du **MS2000/MS2000R**.

① **Connectez la borne MIDI OUT du MS2000/MS2000R à la borne MIDI IN de l'instrument externe avec un câble MIDI (☞p.10).**

② **Activez le mode Global en appuyant sur le bouton [GLOBAL].**

③ **Appuyez sur le bouton SELECT [6].**
L'écran affiche la page 3C: MIDI "Clock".

```
3C MIDI
Clock:Internal
```

④ **Réglez ce paramètre sur Internal avec les boutons [+/YES] [–/NO].**
Si vous réglez ce paramètre sur **Internal**, les signaux MIDI Clock seront transmis par le **MS2000/MS2000R** au tempo défini avec la commande ARPEGGIATOR [TEMPO].

⑤ **Effectuez les réglages nécessaires pour que l'instrument MIDI externe (l'instrument asservi) suive l'horloge du MS2000/MS2000R.**
Une fois ce réglage effectué, l'instrument MIDI externe (séquenceur ou boîte à rythmes) suit le tempo défini avec la commande [TEMPO] du **MS2000/MS2000R**.

b. Synchronisation du MS2000/MS2000R avec un dispositif MIDI externe

① **Connectez la borne MIDI IN du MS2000/MS2000R à la borne MIDI OUT de l'instrument externe avec un câble MIDI (☞p.10).**

② **Activez le mode Global en appuyant sur le bouton [GLOBAL].**

③ **Appuyez sur le bouton SELECT [6].**
L'écran affiche la page 3C: MIDI "Clock".

④ **Réglez ce paramètre sur External avec les boutons [+/YES] [–/NO].**

```
3C MIDI
Clock:External
```

⑤ **Effectuez les réglages nécessaires pour que l'arpégiateur et le séquenceur du MS2000/MS2000R suivent l'horloge de l'instrument MIDI externe (l'instrument maître).**
Une fois ce réglage effectué, l'arpégiateur et le séquenceur du **MS2000/MS2000R** suivent le tempo de l'instrument MIDI externe.

Pour en savoir plus sur la synchronisation d'un dispositif MIDI externe, consultez le manuel d'utilisation de l'instrument en question.

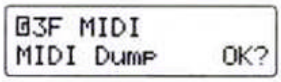
4. Transfert de données à un dispositif externe (MIDI Dump)

Le **MS2000/MS2000R** permet de transmettre plusieurs types de ses données internes sous forme de blocs de données SysEx à un dispositif MIDI externe connecté, tel qu'un enregistreur de données MIDI. Cela vous permet donc d'archiver ces réglages.

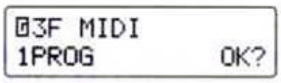
Avant tout, vous devez connecter au **MS2000/MS2000R** un dispositif capable de recevoir des messages SysEx (un deuxième **MS2000/MS2000R**, un enregistreur de données MIDI ou un ordinateur) et choisir le même canal MIDI Global pour les deux dispositifs.

① **Appuyez sur le bouton [GLOBAL].**
Le mode Global est activé.

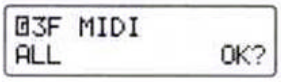
② **Appuyez sur le bouton SELECT [8].**
L'écran affiche la page 3F: MIDI "MIDI Dump".



③ **Appuyez sur le bouton [+/YES].**
L'écran affiche le type de données à transmettre.



④ **Choisissez le type de données que vous voulez transmettre avec les boutons [+/YES] [–/NO].**



Choisissez **1PROG** pour transmettre uniquement les données du Program sélectionné.

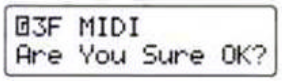
Pour transmettre toutes les données de Program, choisissez **PROG**.

Choisissez **GLOBAL** pour transmettre les données Global.

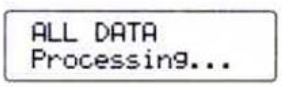
Si vous voulez transmettre toutes les données de Program et les données Global, choisissez **ALL**.

⑤ **Déplacez le curseur jusqu'à la zone OK? avec le bouton CURSOR [►].**

⑥ **Appuyez sur le bouton [+/YES].**
L'écran affiche le message de confirmation suivant.



⑦ **Appuyez sur le bouton [+/YES].**
Les données sont transmises.



Quand la transmission des données est terminée, l'écran affiche le message "Completed...".

Evitez de manipuler les commandes, boutons, le clavier ou les molettes, etc. du **MS2000/MS2000R** tant que la transmission est en cours.

Pour recevoir des blocs de données sur le **MS2000/MS2000R**, vous devez d'abord régler le paramètre "Protect" sur **OFF** à la page 2A: MEMORY du mode Global. Si "Protect" est réglé sur **ON**, vous ne pourrez pas recevoir de blocs de données.

Guide des paramètres

Guide des paramètres

Paramètres de Program

Paramètres Global

Paramètres de Program

Comme leur nom l'indique, ces paramètres définissent le son des Programs.
Pour conserver un son que vous avez créé, vous devez effectuer l'opération de sauvegarde (☞p.19 du Manuel de base, section "5. Sauvegarde d'un Program édité" du chapitre Edition).
Les noms de paramètre écrits en majuscules et encadrés entre parenthèses (❮ ❯) désignent les paramètres accessibles avec les commandes et boutons en face avant.

1. Paramètres PROGRAM COMMON

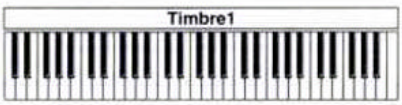
Ces paramètres sont communs à tous les Programs.

Page01: COMMON

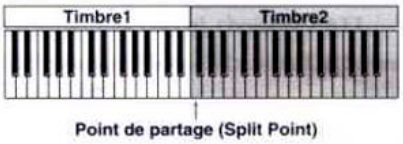
A: Mode ..... [Single...Vocoder]

Définit le mode de voix du Program.

Single
Quand vous jouez sur le clavier, le **MS2000/MS2000R** reproduit un seul Timbre. Ce mode permet de jouer le Program avec un maximum de quatre voix (quatre notes) .



Split
Ce mode permet de partager les deux Timbres dans deux zones différentes du clavier. Le paramètre "Timbre Voice" détermine le nombre de notes disponibles pour chaque Timbre.



Dual
Ce mode vous permet de jouer simultanément deux Timbres. Le paramètre "Timbre Voice" détermine le nombre de notes disponibles pour chaque Timbre.
Vous pouvez assigner un canal MIDI différent à chaque Timbre dans la page 03B: VOICE "MIDI ch" afin d'utiliser le **MS2000/MS2000R** comme générateur de sons MIDI multitimbral.



Vocoder
Ce mode vous permet d'utiliser le **MS2000/MS2000R** comme Vocoder à quatre voix en transmettant un signal à sa borne AUDIO IN 2.

Pour en savoir plus, voyez la section "4. Paramètres de Vocoder." à la p.49

B: Timbre Voice ..... [1+3, 2+2, 3+1]

Ce paramètre définit le nombre maximum de notes disponibles pour chaque Timbre.
Ce paramètre est affiché uniquement si vous avez réglé "Mode" sur **Dual** ou **Split**.

1+3
Le Timbre 1 joue une voix, tandis que le Timbre 2 en joue trois.

2+2
Chaque Timbre joue deux voix.

3+1
Le Timbre 1 peut jouer trois voix, tandis que le Timbre 2 en joue une.

Ce réglage sera ignoré si vous avez réglé "Assign" sur **Mono** à la page 03A VOICE.

C: Split Point..... [C-1...G9]

Ce paramètre permet de spécifier le point de partage du clavier, c.-à-d. la limite entre le Timbre 1 et le Timbre 2.
Vous pouvez aussi régler ce paramètre en maintenant le bouton [EDIT] enfoncé et en jouant sur le clavier la note correspondant au point de partage souhaité.
Ce paramètre est affiché uniquement si vous avez réglé "Mode" sur **Split**.

D: Scale .....[Equal Temp...User Scale]

Ce paramètre sert à choisir le type de gamme du Program. Le **MS2000/MS2000R** vous propose dix types de gammes.

Equal Temp
Correspond à la gamme la plus répandue; dans cette gamme, les intervalles de demi-ton sont tous parfaitement accordés.

Pure Major
Dans ce tempérament, les accords majeurs de la tonique définie ("Scale Key") sont parfaitement accordés.

Pure Minor
Dans ce tempérament, les accords mineurs de la tonique définie ("Scale Key") sont parfaitement accordés.

Arabic
Cette gamme comprend des intervalles de quarts de ton utilisés dans la musique arabe.

Pythagorea
Cette gamme est basée sur la théorie musicale de la Grèce antique et est particulièrement adaptée au jeu de mélodies.

Werckmeist
Cette gamme de tempérament égal est employée depuis la fin de l'époque baroque.

Kirnberger
Cette gamme, créée au 18e siècle, est surtout employée pour accorder les clavecins.

Slendro
Dans cette gamme de gamelan indonésien, une octave se compose de cinq notes. Si "Scale Key" est réglé sur **C**, utilisez les notes C, D, F, G et A.

Pelog
Dans cette gamme de gamelan indonésien, une octave comprend sept notes. Si "Scale Key" est réglé sur **C**, utilisez les notes C, D, E, F, G, A et B.

User Scale
Il s'agit de la gamme que vous pouvez définir vous-même à la page 7A: User Scale du mode Global.

E: Scale Key (tonique).....[C...B]
Ce paramètre vous permet de définir la tonique de la gamme choisie avec le paramètre "Scale".

2. NAME (Nom de Program)

Page02: NAME

A: Name ..... [! ...←]
Ce paramètre permet de définir le nom du Program.
Pour baptiser un Program, utilisez les boutons CURSOR [◄][►], [+/YES] [–/NO], [EDIT] et les 16 commandes en face avant.
Pour en savoir plus sur cette procédure, voyez la section "Changement du nom de Program" dans le chapitre Edition à la p.29 du Manuel de base.

Caractères disponibles

```
 !"#$%&' ()*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[¥]^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}→←
```

3. Paramètres SYNTH

Il s'agit des paramètres des Programs de synthé (c.-à-d. des Programs pour lesquels "Mode" a été réglé sur **Single/Dual/Split** à la page 01A: COMMON).
Les Programs **Dual/Split** permettent de passer d'un Timbre à l'autre lors de l'édition en appuyant sur le bouton TIMBRE SELECT [SELECT].

■ VOICE

Ces paramètres déterminent le mode de reproduction du Timbre et permettent de régler le canal MIDI.

Page03: VOICE

A: Assign .....[Mono, Poly, Unison]
Spécifie la manière dont le Timbre est reproduit.

Mono
Le Timbre est reproduit de manière monophonique (une seule note à la fois).

Poly
Le Timbre est reproduit de manière polyphonique. Vous pouvez jouer simultanément un maximum de quatre voix (notes).

Si "Mode" est réglé sur **Dual/Split**, vous pouvez spécifier le nombre de voix avec le paramètre "Timbre Voice".

Unison
Le Timbre est reproduit à l'unisson.
Si "Mode" est réglé sur **Dual/Split**, le nombre des voix d'unisson dépend du réglage du paramètre "Timbre Voice".

Si vous réglez "Mode" sur **Dual/Split** et que vous assignez une seule voix au Timbre ("Timbre Voice"), ce dernier est reproduit de manière monophonique. Le réglage "Assign" n'aura donc aucune influence.

B: MIDI ch .....[GLB, 01...16]
Spécifie le canal de transmission et de réception MIDI pour chaque Timbre.

GLB
Assigne le canal MIDI Global (page 3A: MIDI "MIDI Ch" du mode Global) pour la transmission et la réception MIDI du Timbre. Choisissez **GLB** si vous pilotez le **MS2000/MS2000R** depuis son clavier ou un clavier MIDI connecté.

01...16
Le canal choisi ici sera utilisé comme canal de transmission/réception MIDI du Timbre.
Si vous pilotez le **MS2000/MS2000R** avec un séquenceur MIDI externe, choisissez le canal MIDI de la piste contenant les données à reproduire.
Si le canal spécifié ici est identique au canal MIDI Global, l'écran affichera un "**G**" à côté du numéro de canal.

C: Priority..... [Last, Low, High]
Spécifie quelle note a priorité de reproduction lorsque vous jouez simultanément plusieurs notes et que vous dépassez la polyphonie assignée au Timbre avec le réglage "Timbre Voice".

Last
Donne la priorité de jeu à la dernière note.

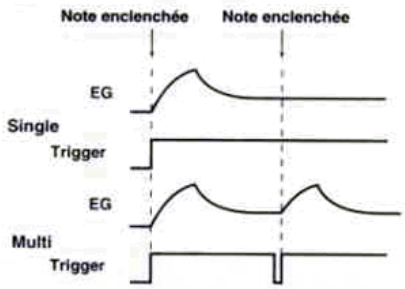
Low
Donne la priorité de jeu à la note la plus basse.

High
Donne la priorité de jeu à la note la plus haute.

D: Trigger ..... [Single, Multi]
Ce paramètre détermine le comportement des EG et du LFO quand vous jouez des notes liées.
Ce paramètre est affiché uniquement si vous avez réglé "Assign" sur **Mono/Unison** à la page 03A: VOICE .

Single
La deuxième note et les notes suivantes ne redéclenchent ni les EG ni les LFO.
Ce réglage produit un effet legato optimal.

Multi
Les générateurs d'enveloppe (EG) et les LFO sont redéclenchés chaque fois que vous jouez une note.



E: Detune.....[00cent...99cent]

Spécifie la différence de hauteur entre des notes jouées simultanément via le mode de voix Unison.
Ce paramètre est affiché uniquement si vous avez réglé "Assign" sur **Unison**.

Si vous réglez "Mode" sur **Dual/Split** et que vous assignez une seule voix au Timbre ("Timbre Voice"), ce paramètre ne produira aucun effet.

■ PITCH

Voyons les paramètres liés à la hauteur.

Page04: PITCH

A: Transpose.....[-24...+24]

Règle la hauteur de l'oscillateur par pas de demi-ton (100 cents).
La plage de transposition s'étend sur ± 2 octaves.

note Les changements que vous définissez avec les boutons OCTAVE (ou BANK/OCTAVE) du panneau avant constituent un décalage des numéros de note transmis au générateur de sons lorsque vous jouez sur le clavier (ou le boutons SELECT [1]~[16]), mais ils ne modifient pas la hauteur de l'oscillateur. Ces réglages ne peuvent pas être mémorisés. Si vous voulez changer la hauteur de l'oscillateur même, c'est donc le paramètre "Transpose" que vous devez utiliser.

B: Tune .....[-50cent...+50cent]

Ce paramètre permet d'effectuer un accord fin ou un désaccord léger de l'oscillateur par pas d'un cent.
La plage de réglage s'étend de –50 à +50 cents.

C: Vibrato Int.....[-63...+63]

Détermine l'influence de la molette Modulation du clavier (pour le **MS2000R** : à la réception d'une commande de contrôle de modulation) sur le vibrato produit par l'oscillateur à la valeur maximum de contrôle.
Le LFO2 détermine la vitesse de la modulation de hauteur.

D: Bend Range.....[-12...+12]

Spécifie en demi-tons le changement de hauteur produit quand vous actionnez la fonction de jeu Pitch Bend à fond dans le sens positif (+).

E: Portamento ‹ TIME › .....[000...127]

Spécifie la vitesse de l'effet de Portamento (créant une variation de hauteur "en douceur" d'une note à l'autre).

La valeur **000** ne produit aucun effet de Portamento. Les valeurs à partir de **001** produisent un changement de hauteur plus progressif entre les notes.

Si "Assign" est réglé sur **Mono** ou **Unison** (page 03: VOICE) et si vous avez assigné **Single** à "Trigger", l'effet de Portamento ne sera pas appliqué à la première note jouée.

■ OSCILLATOR

Les paramètres suivants définissent la forme d'onde de l'oscillateur.

Page05: OSC 1

A: Wave ‹ WAVE › .....[Saw...Audio In]

B: Control1 ‹ CONTROL1 › .....[000...127]

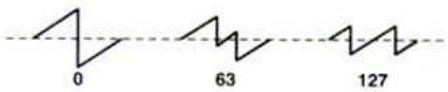
C: Control2 ‹ CONTROL2 › .....[000...127]

"Wave" spécifie la forme d'onde de OSC1 (l'oscillateur 1). "Control1" et "Control2" permettent de régler les paramètres de la forme d'onde choisie. Les paramètres disponibles varient en fonction de la forme d'onde.

Saw

Cette onde en dents de scie convient particulièrement pour créer des sons analogiques typiques, comme la basse et les sons analogiques de cuivres.

- **Control1**
  Modifie la forme d'onde.
  La valeur **0** produit une onde en dents de scie conventionnelle, tandis que la valeur **127** transpose l'onde en dents de scie une octave plus haut.
- **Control2**
  Le LFO1 est utilisé pour appliquer une modulation "WFM" (modulation de forme d'onde) à la forme d'onde modifiée avec "Control 1". "Control 2" définit l'intensité avec laquelle le LFO1 module la forme d'onde.
  Vous pouvez créer un effet de désaccord en réglant "Wave" sur ∿ (**Tri**) à la page 12A: LFO1 et en choisissant un réglage "Frequency" approprié.

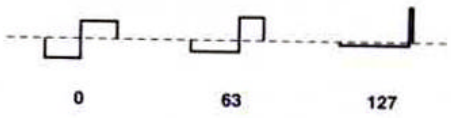


Pulse

Cette forme d'onde à pulsation convient pour créer des sons électroniques ou d'instruments à vent.

- **Control1**
  Règle la largeur de pulsation.
  0 produit une onde carrée qui rappelle le son d'une clarinette. La valeur **127** représente une largeur de pulsation de 0, pour laquelle aucun son n'est produit.
  Ce paramètre vous permet par exemple de simuler le son d'une clarinette ou d'un saxophone.
- **Control2**
  Le LFO1 module la largeur de pulsation (modulation PWM) spécifiée avec "Control1". "Control 2" définit l'intensité de modulation (variation périodique) du LFO1.
  Vous pouvez saturer le son en réglant "Wave" sur ∿

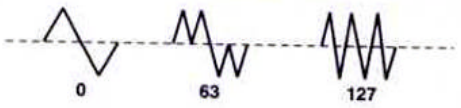
(**Tri**) à la page 12A: LFO1 et en spécifiant une valeur "Frequency" élevée.



Tri

Il s'agit d'une forme d'onde triangulaire, qui comporte moins d'harmoniques et une fondamentale plus marquée – et produit un son plus "pauvre" – par rapport à une onde en dents de scie ou carrée. Elle convient particulièrement pour produire des sons doux de basse.

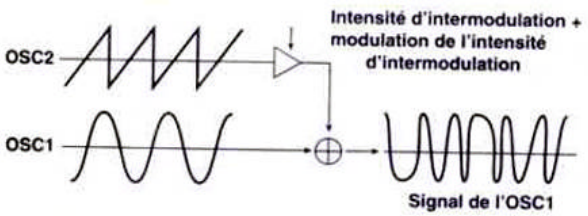
- **Control1**
  Définit la structure harmonique de la forme d'onde.
  La valeur **0** produit une onde triangulaire, tandis que la valeur **127** produit une forme d'onde plus haute d'une octave et d'une quinte par rapport à la hauteur normale.
- **Control2**
  Le LFO1 est utilisé pour la modulation "WFM" (modulation de forme d'onde) de la forme d'onde choisie avec le paramètre "Control1". "Control 2" définit l'intensité avec laquelle le LFO1 module la forme d'onde.



Sin (Cross)

Il s'agit ici d'une forme d'onde sinusoïdale, à laquelle l'oscillateur 2 applique une intermodulation.
Vous pouvez ainsi obtenir une structure harmonique sophistiquée en modulant le signal de l'oscillateur 1 avec l'oscillateur 2.

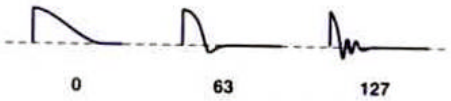
- **Control1**
  Spécifie l'intensité d'intermodulation.
  La valeur **0** produit une sonde sinusoïdale.
- **Control2**
  Le LFO1 permet d'intensifier périodiquement la modulation spécifiée avec le paramètre "Control1".
  "Control2" permet de régler l'influence du LFO1 sur l'intermodulation.



Vox Wave

Cette forme d'onde se rapproche du son produit par les cordes vocales: le spectre de fréquence "typique" ne change donc pas quand vous modifiez la hauteur de l'oscillateur. Vous pouvez donc utiliser cette forme d'onde pour produire des chœurs ou avec l'effet Vocoder.
Choisissez de préférence le type de filtre **HPF** ou **BPF**, car vous pourrez ensuite régler les caractéristiques typiques de la voix humaine avec le paramètre "Cutoff".

- **Control1**
  Modifie la forme d'onde.
- **Control2**
  Le LFO1 permet d'intensifier périodiquement la modulation spécifiée avec le paramètre "Control1".
  "Control2" détermine l'intensité de cette modulation.



DWGS

Ces données de forme d'onde reposent sur un procédé de synthèse additive. Vous pouvez choisir parmi 64 types de formes d'onde.

- **Control1**
  Ce paramètre ne produit aucun effet.
- **Control2**
  Choisissez une des formes d'onde suivantes:

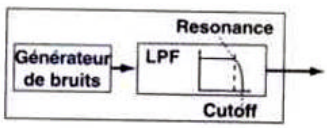
Liste des formes d'onde DWGS

Nº	Nom	Nº	Nom	Nº	Nom
1	SynSine1	24	5thWave1	47	Clav1
2	SynSine2	25	5thWave2	48	Clav2
3	SynSine3	26	5thWave3	49	Guitar1
4	SynSine4	27	Digi1	50	Guitar2
5	SynSine5	28	Digi2	51	Guitar3
6	SynSine6	29	Digi3	52	Bass1
7	SynSine7	30	Digi4	53	Bass2
8	SynBass1	31	Digi5	54	Bass3
9	SynBass2	32	Digi6	55	Bass4
10	SynBass3	33	Digi7	56	Bass5
11	SynBass4	34	Digi8	57	Bell1
12	SynBass5	35	Endless*	58	Bell2
13	SynBass6	36	E.Piano1	59	Bell3
14	SynBass7	37	E.Piano2	60	Bell4
15	SynWave1	38	E.Piano3	61	Voice1
16	SynWave2	39	E.Piano4	62	Voice2
17	SynWave3	40	Organ1	63	Voice3
18	SynWave4	41	Organ2	64	Voice4
19	SynWave5	42	Organ3		
20	SynWave6	43	Organ4		
21	SynWave7	44	Organ5		
22	SynWave8	45	Organ6		
23	SynWave9	46	Organ7		

*: La forme d'onde 35 (Endless) simule une gamme infinie dans laquelle les notes séparées d'une octave ont la même hauteur. Vous pouvez ainsi jouer une gamme ascendante ou descendante sur l'étendue souhaitée en donnant l'impression qu'il s'agit d'une gamme de hauteur identique se prolongeant à l'infini.

Noise

Ce paramètre génère un bruit blanc. Dans ce cas, l'oscillateur dispose d'un propre filtre LPF (passe-bas) pour traiter ce bruit.



- **Control1**
  Détermine la fréquence de coupure du filtre LPF interne. Ce paramètre affecte le caractère du bruit blanc.
- **Control2**
  Spécifie la résonance du filtre LPF.
  Si vous réglez ce paramètre à une valeur suffisante pour produire un son de hauteur distincte, vous pourrez même jouer des mélodies avec ce bruit; dans ce cas, la fréquence de coupure change en fonction des notes jouées.

note Si vous voulez aligner la hauteur de l'oscillation de filtre sur le diapason, réglez "Control1" sur **24**.

Audio In
Choisissez ce réglage si vous voulez utiliser le signal transmis à la borne AUDIO IN 1 ou AUDIO IN du **MS2000/ MS2000R** comme forme d'onde.
Dans ce cas, le **MS2000/MS2000R** se comportera comme un processeur d'effet.

- **Control1**
  Spécifie l'équilibre de volume entre le signal AUDIO IN 1 et AUDIO IN 2. La valeur **0** signifie que seul le signal AUDIO IN 1 est traité et reproduit. Pour reproduire uniquement le signal AUDIO IN 2, réglez ce paramètre sur **127**.
- **Control2**
  Le LFO1 module la balance de volume entre les signaux AUDIO IN 1 et AUDIO IN 2 spécifiée avec "Control1". "Control2" spécifie l'intensité de modulation du LFO1.

Page06: OSC 2

A: Wave ‹ WAVE › ..... [Saw, Squ, Tri]

Permet d'assigner une forme d'onde à l'oscillateur 2.

Saw
Cette onde en dents de scie convient particulièrement pour créer des sons analogiques typiques, comme la basse et les sons analogiques de cuivres.

Squ
Cette onde carrée permet de créer des sons électroniques et de simuler le son d'une clarinette.

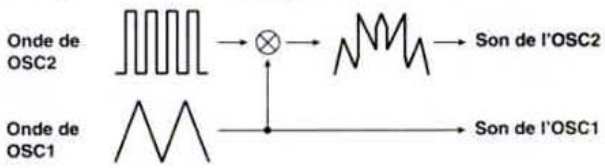
Tri
Il s'agit d'une forme d'onde triangulaire, qui comporte moins d'harmoniques et une fondamentale plus marquée – et produit un son plus "pauvre" – par rapport à une onde en dents de scie ou carrée.

B: OSC Mod ‹ OSC MOD ›.....[OFF...RingSync]

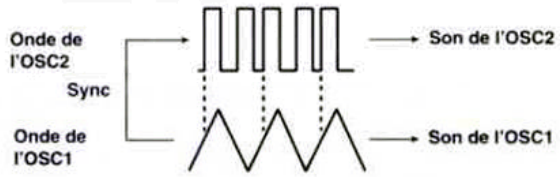
Spécifie le type de modulation de l'oscillateur.

OFF
Les oscillateurs ne se modulent pas l'un l'autre. Vous pouvez cependant utiliser les paramètres "Semitone" et "Tune" pour créer un effet de désaccord plus "large". Si vous voulez produire des sons de basse synthé, réglez l'oscillateur 2 une octave plus haut que l'oscillateur 1.

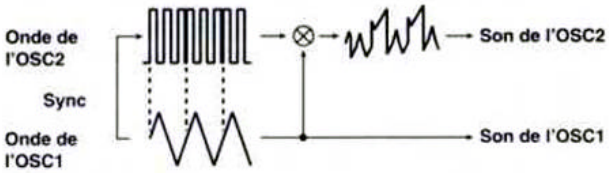
Ring
Ce type de modulation génère des composants de fréquence correspondant à la somme et à la différence des formes d'onde de l'oscillateur 1 et 2. Vous pouvez générer des sons métalliques avec les paramètres "Semitone" et "Tune". Ces sons ne permettent cependant pas le jeu de mélodies. Vous utiliserez donc ce type de modulation surtout pour créer des effets spéciaux.



Sync
Ce type de modulation synchronise la phase de l'oscillateur 2 avec celle de l'oscillateur 1, à intervalles réguliers. Cette modulation convient surtout pour les sons de solo. Réglez la structure harmonique du son avec les paramètres "Semitone" et "Tune".



RingSync
Ce type génère simultanément une modulation Ring et Sync.



C: Semitone ‹ SEMITONE › ..... [–24...+24]

Permet de transposer l'OSC2 par rapport à l'OSC1, par pas de demi-ton.
A la valeur **0**, la hauteur de l'OSC2 est identique à celle de l'OSC1.
±**12** produit une transposition d'une octave vers le haut ou vers le bas. ±**24** correspond à une transposition de deux octaves.

D: Tune ‹ TUNE › ..... [–63...+63]

Permet de désaccorder l'OSC2 par rapport à l'OSC1.
La valeur ±**63** produit une transposition de ±2 octaves, ±**48** de ±1 octave. Pour obtenir un léger désaccord, choisissez une valeur aux alentours de **0**.

note Si vous avez réglé "OSC Mod" sur **Sync**, les paramètres "Semitone" et "Tune" influencent la structure harmonique. L'accord de la fondamentale ne change cependant pas.

■ MIXER

Ces paramètres règlent le niveau de sortie de chaque oscillateur. Le signal de sortie du bloc Mixer est ensuite transmis au bloc de filtre.

Page07: MIXER

A: OSC 1 Level ‹ OSC1 › .....[000...127]

Règle le volume de l'oscillateur 1.

B: OSC 2 Level ‹ OSC2 › .....[000...127]

Règle le volume de l'oscillateur 2.

C: Noise Level ‹ NOISE › .....[000...127]

Règle le volume du générateur de bruits.

■ FILTER

Voyons à présent les paramètres de filtre.

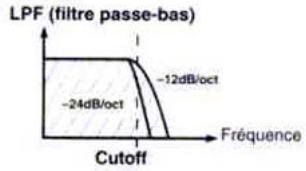
Page08: FILTER

A: Type ‹ FILTER TYPE › ..... [24LPF...12HPF]

Spécifie le type de filtre.

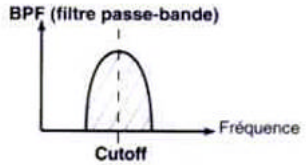
12LPF (–12dB/oct), 24LPF (–24dB/oct)

Le type LPF (filtre passe-bas) est le plus fréquemment utilisé. Il laisse passer les fréquences en dessous de la fréquence de coupure et coupe les aigus au-dessus de ce point. Plus la fréquence de coupure (valeur "Cutoff") augmente, plus le son s'éclaircit.



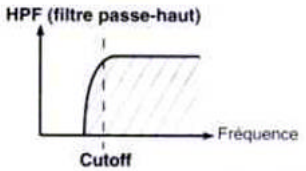
12BPF (–12dB/oct)

Le type BPF (filtre passe-bande) laisse passer uniquement la bande aux alentours de la fréquence de coupure et coupe les autres fréquences. Utilisez ce type de filtre pour accentuer une bande de fréquence spécifique du signal.



12HPF (–12dB/oct)

Le type HPF (filtre passe-haut) laisse uniquement passer les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure définie et coupe les graves en dessous de ce point. Utilisez ce type de filtre pour "amincir" le son. Notez toutefois que si vous réglez la fréquence de coupure trop haut, le volume diminuera fortement.



B: Cutoff ‹ CUTOFF › .....[000...127]

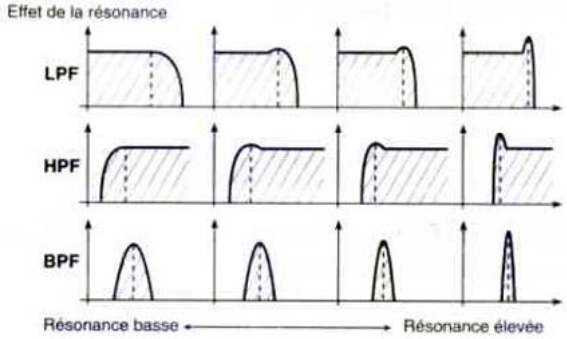
Spécifie la fréquence de coupure du filtre.
Plus la valeur est élevée, plus la fréquence de coupure augmente.

note Vous pouvez faire varier la fréquence de coupure avec une enveloppe (EG1) ainsi qu'en fonction du toucher (Velocity) et de la zone de clavier (Keyboard Track). Réglez l'effet de ces paramètres sur la fréquence de coupure respectivement dans les pages 08D: FILTER "EG 1 Int", 08E: FILTER "Vel Sense" et 08F: FILTER "KBD Track".

Pour des valeurs "Cutoff" très faibles, le volume pourrait baisser fortement, voire tout à fait.

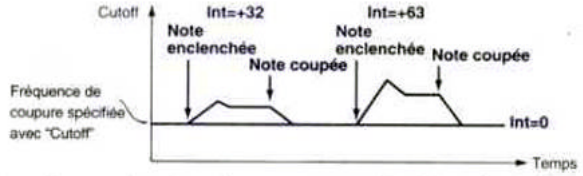
C: Resonance ‹ RESONANCE › .....[000...127]

Détermine la résonance du filtre.
Ce paramètre accentue les harmoniques avoisinant la région de la fréquence "Cutoff" et confère ainsi un caractère "synthétique" au son.

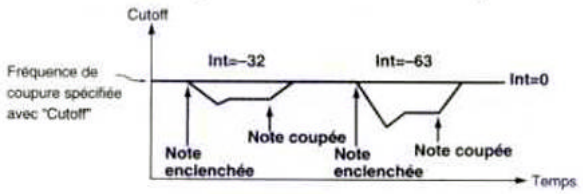


D: EG 1 Int ‹ EG 1 INT › ..... [–63...+63]

Spécifie l'intensité avec laquelle l'EG1 influence la fréquence de coupure du filtre dans le temps, créant ainsi une variation dynamique.
Des **valeurs positives (+)** permettent d'augmenter la fréquence de coupure.



Des **valeurs négative s (–)** permettent d'utiliser l'enveloppe pour diminuer la fréquence du filtre dans le temps.



E: Vel Sense ..... [–63...+63]

Spécifie la manière dont le toucher affecte la fréquence de coupure.
Pour des **valeurs positives (+)**, la fréquence de coupure s'élève quand vous augmentez le toucher.
Pour des **valeurs négatives (–)**, la fréquence de coupure diminue quand vous jouez plus fort.

F: KBD Track ‹ KBD TRACK › ..... [–63...+63]

Ce paramètre détermine la manière dont la fréquence de coupure change sur l'étendue du clavier (fonction appelée "Keyboard Track").
Pour des **valeurs positives (+)**, la fréquence de coupure augmente quand vous jouez au-dessus de la note C4 et diminue quand vous jouez plus bas sur le clavier. **+48** fournit un changement de fréquence de coupure proportionnel à la variation de hauteur.
Pour des **valeurs négatives (–)** , la fréquence de coupure diminue quand vous jouez au-dessus de la note C4 et augmente quand vous jouez plus bas sur le clavier.
A la valeur **0**, la fréquence de coupure est identique sur toute l'étendue du clavier.

note La fonction Keyboard Track se base uniquement sur la hauteur contrôlée par ex. avec la fonction de jeu Pitch Bend, la transposition et le séquenceur MOD

SEQUENCE. Les changements de hauteur produits pas un vibrato ou le Virtual Patch n'influencent donc pas cette fonction.

■ AMP (Amplificateur)

Voici les paramètres déterminant le volume.

Page09: AMP

A: Level ‹ LEVEL › .....[000...127]

Détermine le volume du Timbre.
Si "Mode" est réglé sur **Split/Dual**, alors ce paramètre définit la balance de volume entre le Timbre 1 et le Timbre 2.

B: Panpot ‹ PAN › ..... [L63...CNT...R63]

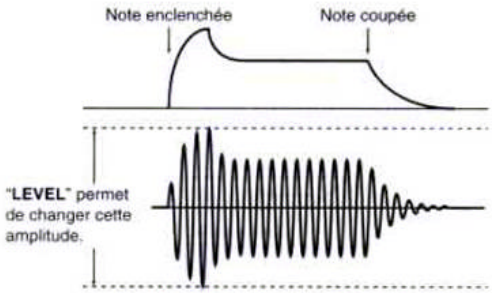
Règle l'emplacement du Timbre dans l'image stéréo.

C: Amp Sw ‹ EG 2/GATE ›..... [EG 2, Gate]

Spécifie si le volume est ou non influencé par une enveloppe (EG2).

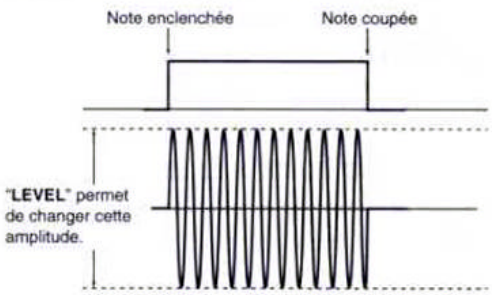
EG 2

Ce réglage (diode du bouton [EG 2/GATE] est éteinte) permet de changer le volume de manière dynamique en fonction de l'enveloppe spécifiée pour l'EG2.



Gate

Si vous choisissez ce réglage (la diode du bouton [EG 2/GATE] est allumée), le volume ne change pas.



D: Distortion ‹ DISTORTION ›..... [ON, OFF]

Si ce paramètre est réglé sur **ON**, vous pourrez appliquer un effet de distorsion au Timbre.
Vous pouvez accentuer l'effet de distorsion en augmentant le niveau de l'oscillateur (page 07: Mixer).

E: Vel Sense .....[–63...+63]

Spécifie la manière dont le toucher affecte le volume.
Pour des **valeurs positives (+)**, le volume monte quand vous augmentez le toucher.
Pour des **valeurs négatives (–)**, le volume diminue quand vous jouez plus fort.

F: KBD Track..... [–63...+63]

Ce paramètre détermine la manière dont le volume change sur l'étendue du clavier (fonction "Keyboard Track").
Pour des **valeurs positives (+)**, le volume augmente quand vous jouez au-dessus de la note C4 et diminue quand vous jouez plus bas sur le clavier.
Pour des **valeurs négatives (–)** , le volume diminue quand vous jouez au-dessus de la note C4 et augmente quand vous jouez plus bas sur le clavier.
A la valeur **0**, l'emplacement joué sur le clavier n'a aucune influence sur le volume.

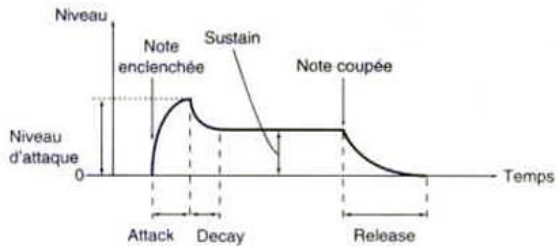
note La fonction Keyboard Track se base uniquement sur la hauteur contrôlée par ex. avec la fonction de jeu Pitch Bend, la transposition et le séquenceur MOD SEQUENCE. Les changements de hauteur produits pas un vibrato ou le Virtual Patch n'influencent donc pas cette fonction.

■ EG (générateur d'enveloppe)

Ces paramètres permettent de régler les générateurs d'enveloppe. Ceux-ci sont utilisés pour modifier les paramètres spécifiés ou certains aspects du son de manière dynamique.
Dans la configuration interne, l'EG1 est défini comme la source d'enveloppe de filtre. Celle-ci permet de modifier le paramètre FILTER "Cutoff".
L'EG2 est lui lié au paramètre AMP "Level" et sert donc à modifier le volume.

Page10: EG 1

Page11: EG 2



A: Attack ‹ ATTACK ›.....[000...127]

Définit le temps d'attaque, ou la durée pendant laquelle le niveau change du niveau initial d'enclenchement de note jusqu'au niveau d'attaque (valeur maximum de l'enveloppe).

B: Decay ‹ DECAY ›.....[000...127]

Définit le temps de chute, ou la durée pendant laquelle le niveau passe du niveau maximum au niveau de maintien (Sustain).

C: Sustain ‹ SUSTAIN › .....[000...127]

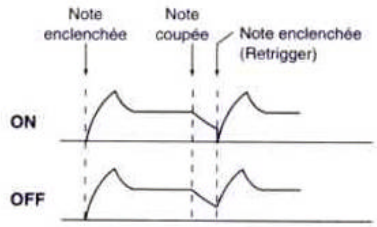
Spécifie le niveau utilisé pour reproduire la note jusqu'au relâchement de la touche correspondante.

D: Release ‹ RELEASE › .....[0...127]

Définit la durée nécessaire pour que l'enveloppe retourne à la valeur "0" après le relâchement de la touche.

E: EG Reset ..... [ON, OFF]

Spécifie si l'enveloppe est ou non redéclenchée (Retrigger) chaque fois que vous jouez une note.
Si ce paramètre est réglé sur **ON**, l'enveloppe retourne à sa valeur initiale (niveau "0") pour chaque note jouée.
Pour la valeur **OFF**, chaque nouvelle note est enclenchée au niveau d'enveloppe de la note précédente.



"EG Reset" est disponible dans les cas suivants:

- Lorsque vous avez réglé "Assign" sur **Poly** à la page 03A: VOICE.
- Lorsque vous avez réglé "Assign" sur **Mono** ou **Unison** à la page 03A: VOICE et "Trigger" sur **Multi** à la page 03D: VOICE.

■ LFO (oscillateur basse fréquence)

Les LFO permettent de moduler (modifier) certains paramètres du son de manière périodique.
Dans la configuration interne, le LFO1 est défini comme la source de modulation du paramètre "Control 1" défini à la page 05B: OSC1.
Le LFO2 est lui défini dans la configuration interne comme la source de modulation pour la modulation de hauteur des oscillateurs, dont vous pouvez piloter l'intensité avec la molette Modulation (dans le cas du **MS2000R**, via des commandes de contrôle MIDI de modulation).

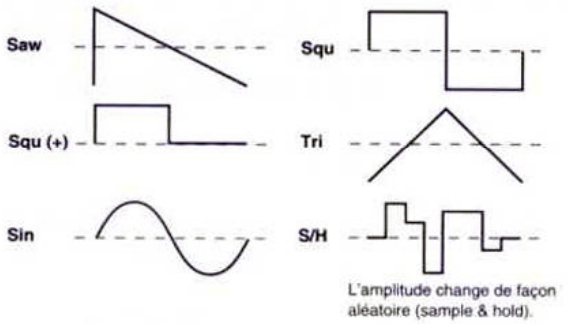
Si l'effet d'un LFO est à peine audible, augmentez l'intensité (Depth) du paramètre piloté.

Page12: LFO 1

Page13: LFO 2

A: Wave ‹ SELECT › ..... [Saw...S/H]

Spécifie la forme d'onde du LFO.
Le LFO1 propose les formes d'onde **Saw**, **Squ**, **Tri** et **S/H**.
Le LFO2 permet lui de choisir parmi les formes d'onde **Saw**, **Squ (+)**, **Sin** et **S/H**.

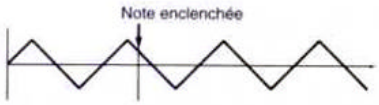


B: Key Sync ..... [OFF, Timbre, Voice]

Spécifie la manière dont le LFO démarre à chaque fois que vous jouez une note.

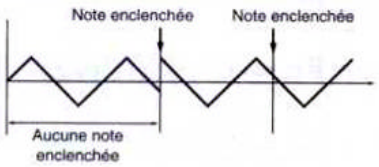
OFF

La phase du LFO n'est pas initialisée lors de l'enclenchement de note.



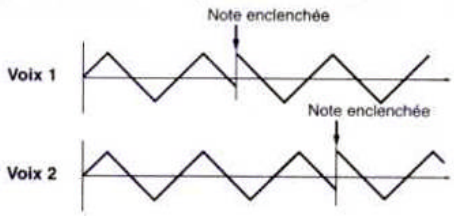
Timbre

La phase du LFO est initialisée lors de la première note enclenchée (après le relâchement de toutes les touches). Les notes suivantes utilisent la phase de LFO déclenchée par la première note.



Voice

La phase du LFO est initialisée à chaque enclenchement de note, de sorte que la modulation change pour chaque note (ce qui convient surtout pour les accords).



C: Tempo Sync .....[ON, OFF]

Quand ce paramètre est réglé sur **ON**, il permet de synchroniser la fréquence du LFO avec le tempo de l'arpégiateur ou d'une horloge MIDI.
Si le paramètre "Clock" est réglé sur **Internal** (page 3C: MIDI du mode Global), c'est le tempo de l'arpégiateur qui sera utilisé. Choisissez **External**, lorsque vous voulez synchroniser le LFO avec le signal d'horloge MIDI transmis par un dispositif externe.

Si vous réglez "Tempo Sync" sur **ON**, **LFO2Freq** ne sera plus disponible pour le paramètre "Destination" aux pages 14A~17A: PATCH1~4.

D: Frequency ‹ FREQUENCY › .....[000...127]

Spécifie la vitesse du LFO. Plus cette valeur augmente, plus l'oscillation du LFO est rapide.
Ce paramètre est affiché uniquement si "Tempo Sync" est réglé sur **OFF**.
Si vous avez assigné **ON** à "Tempo Sync", cette zone affichera le paramètre "Sync Note".

E: Sync Note .....[1/32...1/1]

Définit dans quelle mesure la vitesse du LFO est synchronisée avec la valeur [TEMPO] (☞P.66 "Correspondance entre les valeurs "Resolution" et "Sync Note" et les valeurs de note").
Ce paramètre est affiché uniquement si vous avez réglé "Tempo Sync" sur **ON**.
La valeur **1/1** produit un cycle tous les quatre temps.
La valeur **1/2** produit deux cycles tous les quatre temps.
La valeur **1/4** produit un cycle par temps.
La valeur **1/8** produit deux cycles par temps.

■ VIRTUAL PATCH

Le Virtual Patch sert à assigner des sources de modulation telles que les EG et LFO aux paramètres souhaités.
Vous pouvez programmer quatre combinaisons de réglages pour chaque Timbre.

Page14: PATCH1

Page15: PATCH2

Page16: PATCH3

Page17: PATCH4

A: Source ‹ SOURCE › .....[EG 1...MIDI 2]

Définit la source de modulation.

EG 1/EG 2
Spécifie l'EG1 ou EG2 comme source de modulation.

LFO 1/LFO 2
Choisit le LFO1 ou LFO2 comme source de modulation.

Velocity
C'est le toucher qui sert de source de modulation.

KBD Trk
C'est l'emplacement joué sur le clavier (fonction "Keyboard Track") qui sert de source de modulation.

note La fonction Keyboard Track se base uniquement sur la hauteur contrôlée par ex. avec la fonction de jeu Pitch Bend, la transposition et le séquenceur MOD SEQUENCE. Les changements de hauteur produits pas un vibrato ou le Virtual Patch n'influencent donc pas cette fonction.

MIDI 1/MIDI 2
Permet d'assigner comme source de modulation la fonction spécifiée à la page 3D: MIDI "MIDI 1" ou 3E: MIDI "MIDI 2" du mode Global.

B: Destination ‹ DESTINATION › .....[Pitch...LFO2Freq]

Choisissez ici le paramètre à moduler (la "destination").

Pitch
La source module la hauteur du Timbre entier.

OSC2Ptch
La modulation est appliquée au paramètre "Tune" de la page 06D: OSC2.

OSC1Ctrl
La modulation est appliquée au paramètre "Control 1" de la page 05B: OSC1.

NoiseLvl
La modulation est appliquée au paramètre "NoiseLevel" de la page 07C: MIXER.

Cutoff
La modulation est appliquée au paramètre "Cutoff" de la page 08B: FILTER.

Amp
La modulation est appliquée au paramètre "Level" de la page 09A: AMP.

Pan
La modulation est appliquée au paramètre "Panpot" de la page 09B: AMP .

LFO2 Freq
La modulation est appliquée au paramètre "Frequency" de la page 13D: LFO2.

Si vous avez réglé le paramètre "Tempo Sync" du LFO sur **ON**, le réglage **LFO2Freq** ne produira aucun effet audible.

C: Intensity ‹ PATCH › ..... [–63...+63]

Définissez ici l'intensité de la modulation appliquée au paramètre choisi.
La valeur **0** ne produit pas de modulation.

■ MOD SEQUENCE

Cette section décrit les paramètres de séquence.

Page18: SEQ COMMON

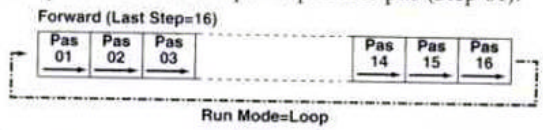
A: Last Step .....[01...16]

Spécifie la longueur de séquence (nombre maximum de pas).

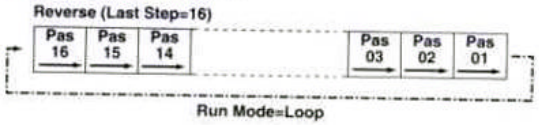
B: Seq Type .....[Forward...Alt 2]

Spécifie le mode de reproduction de la séquence.

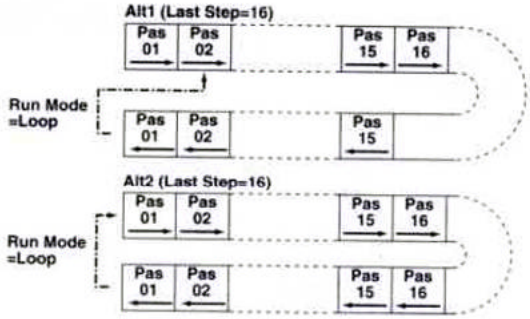
Forward
La séquence commence par le premier pas (Step 01).



Reverse
L'ordre est inversé et la reproduction commence par le dernier pas ("Last Step").



Alt 1/Alt 2
Alterne entre une reproduction en sens normal (Forward) et en sens inverse (Reverse) de la séquence.



note Pendant l'enregistrement en temps réel (Motion Rec), c'est toujours le réglage **Forward** qui est activé.

C: Run Mode.....[1Shot, Loop]
Spécifie si la séquence est ou non reproduite en boucle.

1 Shot
Le **MS2000/MS2000R** reproduit la séquence une seule fois et conserve la valeur du dernier pas.

Loop
La séquence est reproduite en boucle (indéfiniment), conformément au réglage du paramètre "Seq Type".

note Pendant l'enregistrement en temps réel (Motion Rec), c'est toujours le réglage **Loop** qui est activé.

D: Key Sync.....[OFF, Timbre, Voice]
Définit la manière dont la séquence est initialisée quand vous jouez une note.

OFF
La séquence n'est pas initialisée.

Timbre
La première note enclenchée après le relâchement de toutes les touches initialise la séquence pour le Timbre piloté. Si vous utilisez un Program **Split**, la séquence sera initialisée pour le Timbre assigné à la note enclenchée.

Voice
La séquence est initialisée pour chaque nouvelle note.

note Si le séquenceur et l'arpégiateur sont tous deux activés, réglez ce paramètre sur **OFF** ou sur **Timbre**. En effet, si vous choisissez **Voice**, la séquence sera initialisée chaque fois que l'arpégiateur produit une note. Avec **Timbre**, la séquence est initialisée uniquement quand vous jouez un nouvel accord.

E: Resolution.....[1/48...1/1]
Définit combien de pas de la séquence sont reproduits par rapport au tempo spécifié avec la commande [TEMPO] (ou l'horloge MIDI). (☞P.66 "Correspondance entre les valeurs "Resolution" et "Sync Note" et les valeurs de note")
1/1: La séquence avance d'un pas tous les quatre temps.
1/2: Chaque pas de la séquence est maintenu deux temps.
1/4: Chaque pas de la séquence dure un temps.
1/8: Deux pas de séquence sont joués par temps.
1/16: Quatre pas de séquence sont joués par temps.
1/32: Huit pas de séquence sont joués par temps.

Page19: SEQ1
Page20: SEQ2
Page21: SEQ3

A: Knob.....[None, Pitch...Patch4 Int]
Spécifie le paramètre enregistré dans la séquence.

None
La séquence ne modifie aucun paramètre.

Pitch
La séquence modifie la hauteur générale d' un oscillateur dans une plage de –24 à +24 demi-tons (2 octaves).

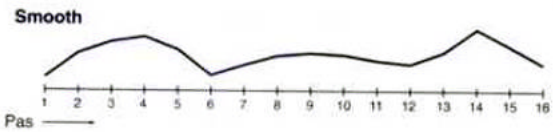
Step Length
La séquence modifie la longueur de chaque pas (voyez le paramètre SEQ COMMON "Resolution") dans une plage de –6 à +6.

Other
La séquence influence la valeur du paramètre dont vous modifiez le réglage avec une commande du panneau avant. La plage de réglage est de ±63 (ou de ±24 pour **OSC2 Semi**).

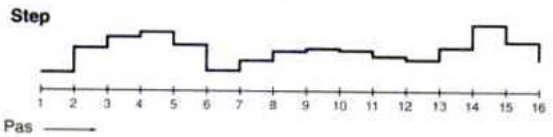
note Si un même paramètre est assigné à plusieurs séquences, l'écran affichera un astérisque "*" dans son coin supérieur droit. Dans ce cas, le **MS2000/MS2000R** donnera la priorité à la séquence du nombre supérieur (SEQ3 > SEQ2 > SEQ1).

B: Motion.....[Smooth, Step]
Définit la manière dont le changement de valeur est produit d'un pas à l'autre de la séquence.

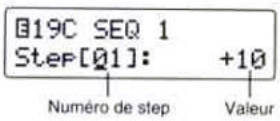
Smooth
Les transitions entre les valeurs programmées dans chaque pas sont douces et progressives.



Step
La valeur enregistrée dans chaque pas est maintenue jusqu'à la reproduction du pas suivant.



C: Step Value
Ce paramètre permet de modifier les valeurs enregistrées dans chaque pas.
Pour éditer ces données, vous pouvez utiliser le bouton SEQ EDIT [SELECT], les 16 commandes ou les boutons CURSOR [◄][►] et [+/YES] [–/NO].



Step Number .....[01...16]

Choisissez le numéro du pas à éditer.

Value ..... [–06...+06, –24...+24, –63...+63]

Modifiez ici la valeur du pas spécifié.
Cette valeur correspond à la quantité de changement par rapport à la valeur originale du paramètre piloté.

–06...+06

Il s'agit de la plage de réglage lorsque "Knob" est réglé sur **Step Length**.

–24...+24

Il s'agit de la plage de réglage lorsque "Knob" est réglé sur **Pitch** ou **OSC2 Semi**.

–63...+63

Il s'agit de la plage de réglage d'autres paramètres.

■ EFFECTS

Voyons à présent les paramètres d'effets.

Page22: MOD FX

A: Type..... [Cho/Flg, Ensemble, Phaser]

Choisissez ici le type d'effet de modulation.

Cho/Flg

Cet effet module une version retardée du signal d'entrée et permet d'obtenir un son plus "large" et plus chaud. Plus vous augmentez la valeur "Depth", plus cet effet rappelle un Flanger.

Ensemble

Cet effet simule le son de plusieurs effets Chorus simultanés, produisant un son d'une profondeur et d'une "largeur" quasi tridimensionnelles.

Phaser

Cet effet module une copie de phase opposée du signal d'entrée, produit un son "ondulant".

B: LFO Speed ‹ SPEED › .....[000...127]

Spécifie la vitesse du LFO contenu dans l'effet et pilotant la modulation.

C: Depth ‹ DEPTH/FEEDBACK › .....[000...127]

Détermine l'intensité de l'effet et la quantité de réinjection. Avec une valeur élevée, vous obtiendrez un effet Flanger. Si vous ne souhaitez pas utiliser l'effet de modulation, réglez ce paramètre sur **000**.

Si vous réglez ce paramètre sur une valeur trop élevée, vous risquez de saturer le signal d'effet.

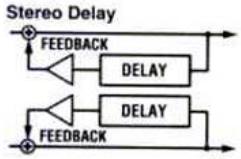
Page23: DELAY FX

A: Type .....[StereoDelay...L/R Delay]

Spécifie le type de Delay.

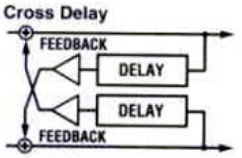
StereoDelay

Comme son nom l'indique, il s'agit d'un Delay stéréo.



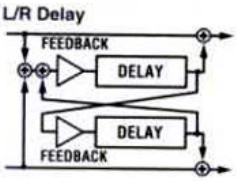
CrossDelay

Ce Delay stéréo permet d'effectuer la réinjection en chassé croisé, si bien que les répétitions alternent entre les canaux gauche et droit. Pour les Programs **Dual**, vous pouvez obtenir un effet encore plus saisissant en réglant le panoramique de chaque Timbre sur un canal différent de l'image stéréo.



L/R Delay

Ce type de Delay reproduit le son de retard alternativement sur le canal gauche et le canal droit.



B: Tempo Sync .....[ON, OFF]

Réglez ce paramètre sur **ON** pour synchroniser le temps de retard avec le tempo défini.
Si vous avez réglé "Clock" sur **Internal** à la page 3C: MIDI du mode Global, l'effet Delay sera synchronisé avec le tempo défini via la commande [TEMPO]. Choisissez **External**, lorsque vous voulez synchroniser le Delay avec le signal d'horloge MIDI transmis par un dispositif externe.

C: Delay Time ‹ TIME › .....[000...127]

Spécifie le temps de retard de l'effet Delay.
Ce paramètre est affiché uniquement si vous avez réglé "Tempo Sync" sur **OFF**.

C: Sync Note ..... [1/32...1/1]

Définit la manière dont le temps de retard est synchronisé par rapport au tempo spécifié avec la commande [TEMPO] ou avec l'horloge MIDI (☞P.66 "Correspondance entre les valeurs "Resolution" et "Sync Note" et les valeurs de note").
Ce paramètre est affiché uniquement si vous avez réglé "Tempo Sync" sur **ON**.

D: Depth ‹ DEPTH/FEEDBACK ›.....[000...127]

Spécifie l'intensité de l'effet Delay et la quantité de réinjection (et donc le nombre de répétitions).
Si vous ne souhaitez pas utiliser l'effet Delay, réglez ce paramètre sur **000**.

Si vous réglez ce paramètre sur une valeur trop élevée, vous risquez de saturer le signal d'effet.

Page24: EQ

A: LowEQFreq.....[40Hz...1000Hz]
Spécifie la fréquence de la bande des graves.

B: LowEQGain .....[–12.0...+12.0]
Permet d'accentuer ou d'atténuer la bande des graves.

C: HiEQFreq.....[1.00kHz...18.0kHz]
Spécifie la fréquence de la bande des aigus.

D: HiEQGain.....[–12.0...+12.0]
Permet d'accentuer ou d'atténuer la bande des aigus.

Des valeurs de Gain très élevées risquent de saturer le signal.

■ ARPEGGIATOR

Les paramètres suivants déterminent le fonctionnement de l'arpégiateur.

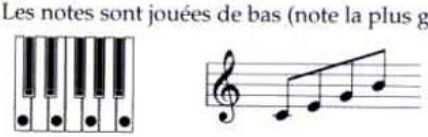
Page25: ARPEGGIO

ON/OFF..... [ON, OFF]
Active/désactive l'arpégiateur.
Ce paramètre peut uniquement être réglé avec le bouton correspondant du panneau avant. Quand vous activez l'arpégiateur (**ON**), la diode de ce bouton s'allume.

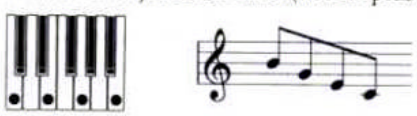
LATCH ..... [ON, OFF]
Ce paramètre détermine si l'arpégiateur continue ou non de jouer après le relâchement des touches.
Ce paramètre peut uniquement être réglé avec le bouton correspondant du panneau avant.
Quand ce paramètre est activé (**ON**; la diode s'allume), les dernières notes jouées sont maintenues jusqu'à ce que vous jouiez un nouvel accord.
Si ce paramètre est désactivé (**OFF** ; la diode est éteinte), l'arpégiateur s'arrête dès que vous relâchez les touches du clavier.

A: Type ‹ TYPE › .....[Up...Trigger]
Spécifie le type d'arpège.

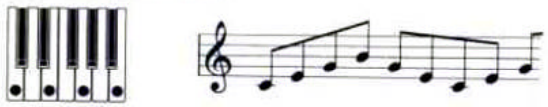
Up
Les notes sont jouées de bas (note la plus grave) en haut.



Down
Les notes sont jouées de haut (note la plus aiguë) en bas.



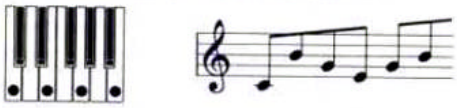
Alt 1
Les notes sont jouées alternativement de haut en bas et de bas en haut (la note la plus basse et la note la plus haute ne sont jouées qu'une fois).



Alt 2
Voyez le type Alt 1 (combinaison des types Up et Down). La note la plus basse et la note la plus haute sont cependant jouées deux fois.



Random
Les notes sont jouées de façon aléatoire.



Trigger
Les notes de l'accord sont jouées simultanément. Le rythme de reproduction dépend du réglage du paramètre "Tempo".
Le réglage du paramètre "Range" est ignoré.



note Si vous jouez un nombre de notes supérieur à la polyphonie de Timbres définie dans la page 01B: COMMON "Timbre Voice" ou page 03A: VOICE "Assign", les notes seront jouées de la plus grave à la plus aiguë, jusqu'à ce que la polyphonie maximum soit atteinte.

B: Range ‹ RANGE ›.....[1 Octave...4 Octave]
Spécifie la plage d'octaves dans laquelle l'arpège est joué.
1 Octave joue les notes de l'arpège sur une plage d'une octave.
2 Octave permet de jouer les notes de l'arpège sur une plage de 2 octaves.
3 Octave permet de jouer les notes de l'arpège sur une plage de 3 octaves.
4 Octave permet de jouer les notes de l'arpège sur une plage de 4 octaves.

C: Tempo ‹ TEMPO ›.....[20...300]
Définit le tempo de l'arpégiateur.
Plus cette valeur est élevée, plus les arpèges sont joués rapidement.

note Ce réglage sera ignoré si vous avez réglé "Clock" sur **External** à la page 3C: MIDI du mode Global.

note Cette valeur de tempo est aussi utilisée pour la reproduction du séquenceur.

D: Gate Time ‹ GATE ›.....[000%...100%]
Spécifie la durée (longueur) des notes arpégées.
La valeur **000** produit des notes très courtes.
Si vous voulez jouer des notes liées, choisissez la valeur **100**.

E: Target ..... [Both...Timbre 2]

Spécifie le ou les Timbre(s) pilotés par l'arpégiateur.
Ce paramètre est affiché uniquement si vous avez réglé "Mode" sur **Dual/Split** à la page 01A: COMMON.

Both
L'arpégiateur pilote les deux Timbres.

Timbre 1
L'arpégiateur pilote uniquement le Timbre 1.

Timbre 2
L'arpégiateur pilote uniquement le Timbre 2.

Les Timbres seront uniquement pilotés si vous les avez réglé sur le canal MIDI Global. Si vous avez assigné un autre canal MIDI au Timbre, il ne pourra pas recevoir les données de note de l'arpégiateur.

F: Key Sync..... [ON, OFF]

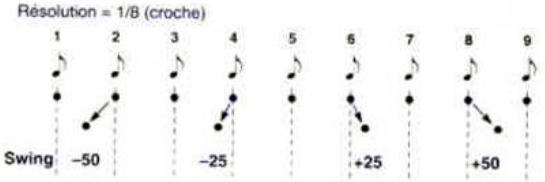
Spécifie si l'arpégiateur est synchronisé ou non avec les messages d'enclenchement de note.
Quand ce paramètre est activé (**ON**), le motif d'arpège recommence depuis le début quand vous jouez une nouvelle note. Si vous jouez avec d'autres musiciens, ce réglage vous sera utile, car il vous permettra de toujours lancer les arpèges sur le premier temps de la mesure.

G: Resolution ..... [1/24...1/4]

Permet de définir la vitesse de jeu de l'arpégiateur par rapport à la valeur "Tempo" (☞P.66 "Correspondance entre les valeurs "Resolution" et "Sync Note" et les valeurs de note").
1/4: L'arpégiateur joue des noires, c.-à-d. une note par temps.
1/6: L'arpégiateur joue des triolets de noires, c.-à-d. trois notes divisées de manière égale sur deux mesures.
1/8: L'arpégiateur joue des croches, c.-à-d. deux notes par temps.
1/12: L'arpégiateur joue des triolets de croches.
1/16: L'arpégiateur joue des doubles croches.
1/24: L'arpégiateur joue des triolets de doubles croches.

H: Swing ..... [–100%...+100%]

Ce paramètre permet de spécifier le timing des notes paires du motif d'arpège (depuis la première note) et ainsi le décalage par rapport au rythme tout à fait "carré".



■ UTILITY

Ce mode vous propose une série d'opérations telles que la copie (Copy) , l'initialisation (Initialize) et l'échange (Swap), destinées à vous assister dans vos éditions.

Page26: UTILITY

A: InitProgram

Cette fonction permet d'initialiser les réglages du Program sélectionné (Timbre, effets, arpégiateur).

Quand vous initialisez un Program, le paramètre "Mode" retrouve son réglage **Single**.

Procédure

① **Appuyez sur le bouton SELECT [16] dans le mode LCD Edit.**
L'écran LCD affiche la page 26A: UTILITY "InitProgram".

```
26A UTILITY
InitProgram  OK?
```

② **Appuyez sur le bouton [+/YES].**
L'écran vous demande de confirmer l'initialisation.

```
26A UTILITY
Are You Sure OK?
```

③ **Appuyez à nouveau sur le bouton [+/YES].**
Les réglages du Program choisi sont initialisés et l'écran affiche le message "Completed".

④ **Appuyez sur le bouton [EXIT].**
L'écran retourne à la première page de la fonction "InitProgram".

B: InitTimbre

Cette fonction permet d'initialiser les réglages du Timbre sélectionné.

Procédure

① **Appuyez sur le bouton SELECT [16] dans le mode LCD Edit, puis appuyez une fois sur le bouton CURSOR [►].**
L'écran affiche la page 26B: UTILITY "InitTimbre".

```
26B UTILITY
InitTimbre   OK?
```

② **Appuyez sur le bouton [+/YES].**
L'écran vous demande de confirmer l'initialisation.

```
26B UTILITY
Are You Sure OK?
```

③ **Appuyez à nouveau sur le bouton [+/YES].**
Les réglages du Timbre sont initialisés et l'écran affiche le message "Completed".

④ **Appuyez sur le bouton [EXIT].**
L'écran retourne à la première page de la fonction "InitTimbre".

C: CopyTimbre

Cette fonction vous permet de copier les réglages d'un de vos Timbres préférés dans le Timbre sélectionné.

Program de source ..... [A01...H16]

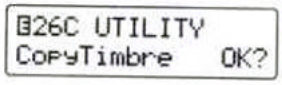
Spécifie le Program contenant le Timbre à copier.

Timbre de source ..... [1, 2]

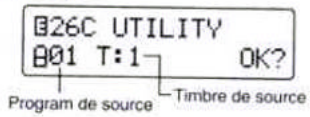
Spécifie le Timbre de source pour la copie.

Procédure

① **Appuyez sur le bouton SELECT [16] dans le mode LCD Edit, puis deux fois sur le bouton CURSOR [►].**
L'écran LCD affiche la page 26C: UTILITY "CopyTimbre".



② **Appuyez sur le bouton [+/YES].**
L'écran affiche le Program de source et le Timbre de source pour la copie.

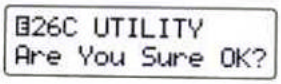


③ **Choisissez le Program de source à l'aide des boutons [+/YES] [–/NO].**

④ **Déplacez le curseur jusqu'au Timbre de source avec le bouton CURSOR[►].**

⑤ **Choisissez le Timbre de source souhaité avec les boutons [+/YES] [–/NO].**
Si le mode de voix du Program de source choisi est réglé sur **Single**, vous ne pourrez pas choisir d'autre Timbre de source (car il n'y a qu'un seul Timbre).

⑥ **Déplacez le curseur jusqu'à "OK?" avec le bouton CURSOR [►] et appuyez sur [+/YES].**
L'écran vous demande de confirmer la copie.



⑦ **Appuyez à nouveau sur le bouton [+/YES].**
Le Timbre est copié et l'écran affiche le message "Completed".

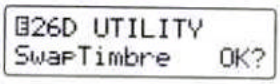
⑧ **Appuyez sur le bouton [EXIT].**
L'écran retourne à la première page de la fonction "CopyTimbre".

D: SwapTimbre

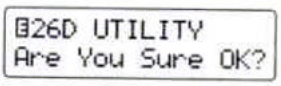
Cette fonction permet d' échanger les réglages des Timbres 1 et 2 dans le Program sélectionné.
Cette fonction n'est pas offerte pour les Programs **Single**.

Procédure

① **Appuyez sur le bouton SELECT [16] dans le mode LCD Edit, puis trois fois sur le bouton CURSOR [►].**
L'écran affiche la page 26D: UTILITY "SwapTimbre."



② **Appuyez sur le bouton [+/YES].**
L'écran vous demande de confirmer l'échange.



③ **Appuyez à nouveau sur le bouton [+/YES].**
Les Timbres sont échangés et l'écran affiche le message "Completed".

④ **Appuyez sur le bouton [EXIT].**
L'écran retourne à la première page de la fonction "SwapTimbre".

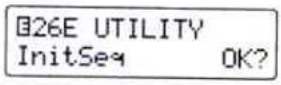
E: InitSeq

Cette fonction permet d'initialiser une séquence ou les trois séquences du Timbre sélectionné.

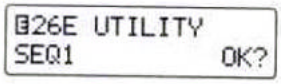
InitSeq .....[SEQ1...ALL]
Choisissez la ou les séquences que vous voulez initialiser. Quand vous initialisez une séquence, vous perdez ses données.

Procédure

① **Appuyez sur le bouton SELECT [16] dans le mode LCD Edit, puis quatre fois sur le bouton CURSOR [►].**
L'écran affiche la page 26E: UTILITY "InitSeq".

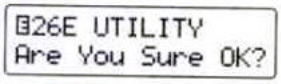


② **Appuyez sur le bouton [+/YES].**
L'écran affiche uniquement la séquence qui peut être initialisée (InitSeq).



③ **Choisissez la séquence souhaitée avec les boutons [+/YES] [–/NO].**
Si vous choisissez **ALL**, cette opération initialisera toutes les séquences (SEQ 1~3) du Timbre.

④ **Déplacez le curseur jusqu'à "OK?" avec le bouton CURSOR [►] et appuyez sur [+/YES].**
L'écran vous demande de confirmer l'initialisation.



⑤ **Appuyez à nouveau sur le bouton [+/YES].**
La ou les séquences sont initialisées et l'écran affiche le message "Completed".

⑥ **Appuyez sur le bouton [EXIT].**
L'écran retourne à la première page de la fonction "InitSeq".

F: CopySeq

Cette fonction permet de copier les données de séquence d'un Timbre dans le Timbre courant.

Program de source ..... [A01...H16]
Choisissez le Program contenant le Timbre de source voulu.

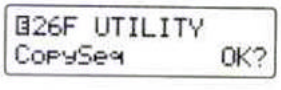
Timbre de source .....[1, 2]
Choisissez le Timbre contenant la séquence souhaitée.

Séquence de source ..... [S1...S3]
Choisissez la séquence voulue.

Séquence de destination .....[1...3]
Choisissez ici la mémoire SEQ du Timbre courant dans laquelle vous voulez copier la séquence.

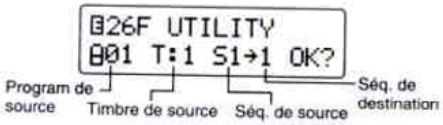
Procédure

① **Appuyez sur le bouton SELECT [16] dans le mode LCD Edit, puis cinq fois sur le bouton CURSOR [►].**
L'écran LCD affiche la page 26F: UTILITY "CopySeq".



② **Appuyez sur le bouton [+/YES].**

L'écran vous indique le Program, le Timbre et la séquence de source de la copie ainsi que la séquence de destination.



③ **Choisissez le Program de source avec les boutons [+/YES] [–/NO].**

④ **Déplacez le curseur jusqu'au Timbre de source avec le bouton CURSOR [►].**

⑤ **Choisissez le Timbre de source souhaité avec les boutons [+/YES] [–/NO].**

Si le mode de voix du Program de source choisi est réglé sur **Single**, vous ne pourrez pas choisir d'autre Timbre de source (car il n'y a qu'un seul Timbre).

⑥ **Déplacez le curseur jusqu'à la séquence de source avec le bouton CURSOR [►].**

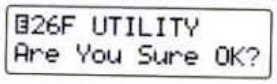
⑦ **Choisissez la séquence de source souhaitée avec les boutons [+/YES] [–/NO].**

⑧ **Déplacez le curseur jusqu'à la séquence de destination avec le bouton CURSOR [►].**

⑨ **Choisissez la séquence de destination souhaitée avec les boutons [+/YES] [–/NO].**

⑩ **Déplacez le curseur jusqu'à "OK?" avec le bouton CURSOR [►] et appuyez sur [+/YES].**

L'écran vous demande de confirmer la copie.



⑪ **Appuyez à nouveau sur le bouton [+/YES].**

La séquence est copiée et l'écran affiche le message "Completed."

⑫ **Appuyez sur le bouton [EXIT].**

L'écran retourne à la première page de la fonction "CopySeq".

G: CopySeqAll

Cette fonction vous permet de copier toutes les données de séquence et les réglages d'un de vos Timbres préférés dans le Timbre courant.

Program de source.....[A01...H16]

Choisissez le Program contenant les données voulues.

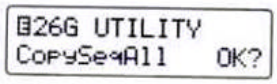
Timbre de source .....[1, 2]

Choisissez le Timbre à copier.

Procédure

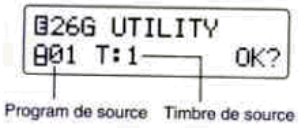
① **Appuyez sur le bouton SELECT [16] dans le mode LCD Edit, puis six fois sur le bouton CURSOR [►].**

L'écran LCD affiche la page 26G: UTILITY "CopySeqAll".



② **Appuyez sur le bouton [+/YES].**

L'écran affiche le Program de source et le Timbre de source pour la copie.



③ **Choisissez le Program de source à l'aide des boutons [+/YES] [–/NO].**

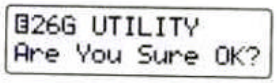
④ **Déplacez le curseur jusqu'au Timbre de source avec le bouton CURSOR [►].**

⑤ **Choisissez le Timbre de source avec les boutons [+/YES] [–/NO].**

Si le mode de voix du Program de source choisi est réglé sur **Single**, vous ne pourrez pas choisir d'autre Timbre de source (car il n'y a qu'un seul Timbre).

⑥ **Déplacez le curseur jusqu'à "OK?" avec le bouton CURSOR [►], puis appuyez sur [+/YES].**

L'écran vous demande de confirmer la copie.



⑦ **Appuyez à nouveau sur le bouton [+/YES].**

La copie est exécutée et l'écran affiche le message "Completed".

⑧ **Appuyez sur le bouton [EXIT].**

L'écran retourne à la première page de la fonction "CopySeqAll".

H: SwapSeq

Cette fonction permet d'échanger deux séquences du Timbre spécifié.

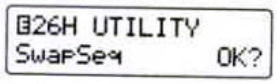
Swap Seq .....[1...3]

Choisissez ici les deux séquences à échanger.

Procédure

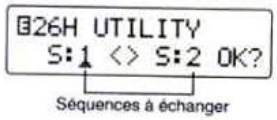
① **Appuyez sur le bouton SELECT [16] dans le mode LCD Edit, puis sept fois sur le bouton CURSOR [►].**

L'écran LCD affiche la page 26H: UTILITY "SwapSeq".



② **Appuyez sur le bouton [+/YES].**

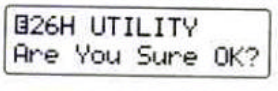
L'écran affiche les séquences faisant l'objet de l'échange (SwapSeq).



③ **Choisissez les séquences à échanger avec les boutons [+/YES] [–/NO] et CURSOR [►].**

④ **Déplacez le curseur jusqu'à "OK?" avec le bouton CURSOR [►] et appuyez sur [+/YES].**

L'écran vous demande de confirmer l'échange.



⑤ **Appuyez à nouveau sur le bouton [+/YES].**

Les séquences sont échangées et l'écran affiche "Completed".

⑥ **Appuyez sur le bouton [EXIT].**
L'écran retourne à la première page de la fonction "SwapSeq".

4. Paramètres de Vocoder

Ce chapitre décrit les paramètres des Programs de Vocoder (page 01A: COMMON "Mode" = **Vocoder**).

■ VOICE

Page03: VOICE

Ces paramètres sont identiques à ceux d'un Program de synthé **Single**. Voyez la section "3. Paramètres SYNTH".

■ PITCH

Page04: PITCH

Ces paramètres sont identiques à ceux d'un Programs de synthé. Voyez la section "3. Paramètres SYNTH"

■ OSCILLATOR

Page05: OSC 1

A: Wave ‹ WAVE › .....[Saw...Audio In]
B: Control1 ‹ CONTROL 1 › .....[000...127]
C: Control2 ‹ CONTROL 2 › .....[000...127]
Spécifie la forme d'onde de la porteuse ("Carrier").

Saw, Pulse, Tri, VoxWave, DWGS, Noise, Audio In
Pour en savoir plus, voyez la section "3. Paramètres SYNTH", page 05: OSC 1.

Sin
L'onde porteuse est une onde sinusoïdale sans modulation.

- **Control1**
  Modifiez la forme d'onde en réglant cette valeur.
- **Control2**
  Le LFO1 permet de moduler la forme d'onde choisie avec "Control1". Le paramètre "Control2" détermine l'intensité de modulation du LFO1.

■ AUDIO IN 2

Vous pouvez régler ici les paramètres appliqués au signal de la borne AUDIO IN 2.

Page06: AUDIO IN 2

A: Gate Sense .....[000...127]
Spécifie la vitesse à laquelle le Gate appliqué au signal de la borne AUDIO IN 2 se referme lorsque le niveau tombe en dessous de la valeur définie avec "Threshold".
Plus la valeur est petite et plus le Gate se referme vite, ce qui permet de couper rapidement le son de Vocoder.
Pour des valeurs élevées, le Gate réagit moins promptement, et le son de Vocoder est coupé de moins vite.

note Le Gate se refermera beaucoup plus vite si vous définissez une valeur "Threshold" élevée. A la valeur **0**, le Gate est désactivé.

B: Threshold ‹ THRESHOLD › .....[000...127]
Spécifie le niveau auquel le Gate appliqué au signal de la borne AUDIO IN 2 s'ouvre et se ferme.
Plus la valeur augmente, plus le signal doit être fort pour pouvoir passer. Utilisez ce paramètre pour éliminer les bruits indésirables du signal de pilotage de Vocoder.

Si vous choisissez une valeur trop élevée, vous risquez de couper partiellement ou totalement le signal d'entrée. Dans ce cas, réduisez la valeur.

C: HPF Level ‹ HPF LEVEL › .....[000...127]
Ce paramètre spécifie la largeur de la bande des aigus du signal reçu à la borne AUDIO IN 2. Ce signal est ajouté au signal de Vocoder.
Choisissez une valeur élevée si vous voulez mélanger uniquement les consonnes des mots parlés ou chantés.

D: HPF Gate ..... [ENA, DIS]
Ce paramètre vous servira quand vous mélangez la portion des aigus du signal reçu à la borne AUDIO IN 2 avec le signal de Vocoder: il permet de spécifier si le signal du micro, etc. est aussi audible quand le générateur de sons interne n'est pas actif, ou s'il est audible uniquement quand le générateur de sons est actif.

ENA
Choisissez ce réglage si l'effet de Vocoder doit piloter uniquement le générateur de sons interne ou lorsque vous voulez utiliser le **MS2000/MS2000R** comme module de générateurs de son et que vous avez branché un synthétiseur externe à sa borne AUDIO IN 1.

DIS
Choisissez ce réglage si vous avez connecté une guitare via un processeur d'effets, etc. à la borne AUDIO IN 1.

■ MIXER

Page07: MIXER

Ces paramètres spécifient le niveau de sortie de l'onde porteuse, qui correspond aussi au niveau d'entrée dans le filtre passe-bande de la porteuse.

A: OSC 1 Level ‹ OSC 1 › .....[000...127]
Spécifie le niveau de sortie de l'OSC1 (onde porteuse).

B: Inst Level ‹ INST › .....[000...127]
Spécifie le niveau de sortie du signal reçu via la borne AUDIO IN 1.

C: Noise Level ‹ NOISE › .....[000...127]
Spécifie le niveau de sortie du générateur de bruits.

■ FILTER

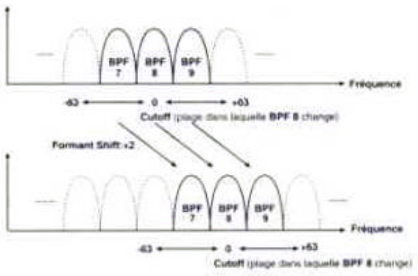
Voici les paramètres du filtre passe-bande appliqué à l'onde porteuse.

Page08: FILTER

A: Formant Shift ‹ FORMANT SHIFT › .....[–2...+2]
Ce paramètre permet de décaler la fréquence de coupure de chaque filtre passe-bande de l'onde porteuse. Vous pouvez ainsi modifier le caractère du son de Vocoder de manière radicale.

B: Cutoff ‹ CUTOFF › .....[–63...+63]
Ce paramètre décale la fréquence de coupure de chaque filtre passe-bande de manière continue.

Rapport entre les paramètres "Formant Shift" et "Cutoff"
Lorsque "Formant Shift" = **0** et "Cutoff" = **0**, la bande passante correspond exactement aux fréquences reçues par les filtres passe-bande du modulateur.
Vous pouvez décaler la bande de fréquence avec le paramètre "Cutoff".
"Cutoff" permet de déplacer le décalage produit avec "Formant Shift" de manière continue, de deux pas vers le haut ou vers le bas (ou lorsqu'il est utilisé avec "Formant Shift", de quatre pas vers le haut et vers le bas).



C: Resonance ‹ RESONANCE › .....[000...127]
Choisissez le niveau de résonance souhaité pour chaque filtre passe-bande.
Plus cette valeur augmente, plus les fréquences aux alentours de la valeur de coupure sont accentuées.

D: Mod Src ‹ FC MOD SOURCE › .....[EG 1...MIDI 2]
Choisissez la source de modulation appliquée à "Cutoff". Les sources de modulation disponibles sont identiques à celles proposées dans le Virtual Patch (Source). Pour en savoir plus, voyez la section "■ VIRTUAL PATCH" à la p.42.

E: Mod Int ‹ FC MOD INT › ..... [–63...+63]
Spécifie l'intensité de la modulation appliquée à la valeur "Cutoff".

F: E.F.Sense ‹ E.F.SENSE › .....[000...127]
Spécifie la sensibilité à la modulation de l' enveloppe.
Pour des valeurs inférieures, la montée et l'étouffement du signal reçu à l'entrée AUDIO IN 2 sont détectés de manière plus rapide.
Plus la valeur est petite, plus vite les variations de niveau du signal reçu à la borne AUDIO IN 2 seront reconnues.
Pour des valeurs élevées, les changements se font de manière plus graduelle, produisant un son d'attaque lente et avec un long étouffement. A la valeur **127**, l'instrument conserve la réponse au premier signal d'entrée reçu. C'est notamment aussi le cas lorsque plus aucun signal n'est reçu par la suite.

Si vous réglez ce paramètre sur **127** lorsqu'aucun signal n'est présent à l'entrée, les signaux éventuellement transmis par la suite ne seront pas reconnus.

■ AMP

Page09: AMP

A: Level ‹ LEVEL › .....[000...127]
Spécifie le niveau d e volume du générateur de sons interne (OSC1/NOISE) faisant office d'onde porteuse.

B: Direct Level ‹ DIRECT LEVEL › .....[000...127]
Spécifie le niveau du signal reçu à la borne AUDIO IN 2.

C: Distortion ‹ DISTORTION › .....[ON, OFF]
Quand ce paramètre est réglé sur **ON**, le signal OSC1/NOISE/AUDIO IN 1 est saturé.

D: Vel Sense ..... [–63...+63]
Spécifie si et comment le toucher affecte le volume.
Pour des **valeurs positives (+)**, le volume augmente quand vous jouez plus fort.
Pour des **valeurs négatives (–)**, le volume diminue quand vous jouez plus fort.

E: KBD Track..... [–63...+63]
Ce paramètre détermine la manière dont le volume change sur l'étendue du clavier (fonction appelée "Keyboard Track").
Pour des **valeurs positives (+)**, le volume augmente quand vous jouez au-dessus de la note C4 et diminue quand vous jouez plus bas sur le clavier.
Pour des **valeurs négatives (–)** , le volume diminue quand

vous jouez au-dessus de la note C4 et augmente quand vous jouez plus bas sur le clavier.
A la valeur **0**, l'emplacement joué sur le clavier n'a aucune influence sur le volume.

note La fonction Keyboard Track se base uniquement sur la hauteur contrôlée par ex. avec la fonction de jeu Pitch Bend, la transposition et le séquenceur MOD SEQUENCE. Les changements de hauteur produits pas un vibrato ou le Virtual Patch n'influencent donc pas cette fonction.

■ EG (générateur d'enveloppe)

Page10: EG 1

Page11: EG 2

Ces paramètres sont identiques à ceux des Programs de synthé. Voyez la section "3. Paramètres SYNTH".

■ LFO (oscillateur basse fréquence)

Page12: LFO 1

Page13: LFO 2

Ces paramètres sont identiques à ceux des Programs de synthé. Voyez la section "3. Paramètres SYNTH".

■ CH PARAM

Ces paramètres permettent de régler le niveau de sortie et le panoramique de chacun des seize filtres de l'onde porteuse (de synthé).
Réglez ces paramètres avec le bouton CH PARAM [SELECT] et les seize commandes ou avec les boutons CURSOR [◄][►] et [+/YES] [–/NO].

Page14: CH LEVEL

A: Ch Level

Règle le niveau de sortie pour chaque bande de filtre ("CH") de l'onde porteuse.



Bande de filtre (CH).....[01...16]
Choisissez la bande de filtre dont vous voulez régler le niveau.

Niveau.....[000...127]
Réglez le niveau de la bande de filtre choisie.

Page15: CH PAN

A: Ch Pan

Spécifie le panoramique pour chaque bande de filtre de l'onde porteuse.



Bande de filtre (CH).....[01...16]
Choisissez la bande de filtre dont vous voulez régler le panoramique.

Panoramique.....[L63...CNT...R63]
Réglez la position de la bande de filtre choisie dans l'image stéréo.

■ EFFECTS

Page16: MOD FX

Page17: DELAY FX

Page18: EQ

Ces paramètres sont identiques à ceux des Programs de synthé. Voyez la section "3. Paramètres SYNTH".

■ ARPEGGIATOR

Page19: ARPEGGIO

Ces paramètres sont identiques à ceux des Programs de synthé. Voyez la section "3. Paramètres SYNTH".

■ UTILITY

Page20: UTILITY

A: InitProgram

Cette fonction permet d' initialiser les réglages du Program de Vocoder sélectionné (réglages des paramètres Program Common, de Timbre, d'effets, d'arpégiateur, etc.).
Quand vous initialisez un Program de Vocoder, son paramètre "Mode" reste cependant réglé sur **Vocoder**.
Pour en savoir plus, voyez la section "3. Paramètres SYNTH".

B: InitTimbre

Voyez la section "3. Paramètres SYNTH".

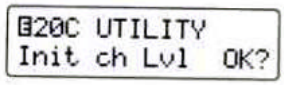
C: Init ch Lvl

Cette fonction permet d'initialiser le niveau (paramètre "CH Level") pour chaque bande de filtre de l'onde porteuse.
Lors de l'initialisation des nivaux, la valeur passe à **127**.

Procédure

① **Appuyez sur le bouton SELECT [16], puis deux fois sur le bouton CURSOR [►].**

L'écran LCD affiche la page 20C: UTILITY "Init ch Lvl".



② **Appuyez sur le bouton [+/YES].**

L'écran vous demande de confirmer l'initialisation.



③ **Appuyez à nouveau sur le bouton [+/YES].**

Les niveaux de sortie sont initialisés et l'écran affiche le message "Completed".

④ **Appuyez sur le bouton [EXIT].**

L'écran retourne à la première page de la fonction "Init ch Lvl".

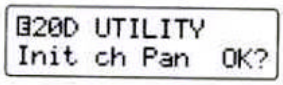
D: Init ch Pan

Cette fonction initialise le paramètre CH Pan pour chaque bande du filtre de l'onde porteuse.
Lors de l'initialisation, le panoramique de chaque bande retourne à la valeur **CNT** (centre de l'image stéréo).

Procédure

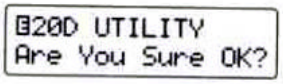
① **Appuyez sur le bouton SELECT [16], puis trois fois sur le bouton CURSOR [►].**

L'écran LCD affiche la page 20D: UTILITY "Init ch Pan".



② **Appuyez sur le bouton [+/YES].**

L'écran vous demande de confirmer l'initialisation.



③ **Appuyez à nouveau sur le bouton [+/YES].**

Le panoramique des bandes de filtre est initialisé et l'écran affiche le message "Completed."

④ **Appuyez sur le bouton [EXIT].**

L'écran retourne à la première page de la fonction "Init ch Pan".

Paramètres Global

Ces paramètres affectent le fonctionnement entier du **MS2000/MS2000R**.
Pour accéder à ces paramètres, appuyez sur le **bouton [GLOBAL]**. N'oubliez pas de sauvegarder vos réglages avec l'opération Write (chapitre Edition du Manuel de base, p.30).

Page1: GLOBAL

A: Mst.Tune.....[430.0Hz...450.0Hz]

Ce paramètre permet de régler l'accord global du **MS2000/MS2000R** par pas de 0,1 Hz. La fréquence est définie par rapport au La 4 (diapason).
Ce paramètre vous sera utile quand vous voulez accompagner des instruments difficiles à accorder (ou n'offrant pas de réglage d'accord) avec votre **MS2000/MS2000R**.

B: Transpose .....[-12...+12]

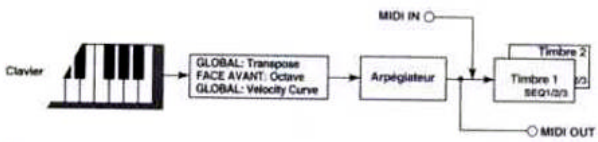
Ce paramètre permet d'augmenter ou de diminuer la hauteur du **MS2000/MS2000R** par pas de demi-ton (100 cents). Utilisez ce paramètre pour jouer un morceau à une autre tonalité que la celle utilisée habituellement.
La plage de réglage s'étend sur 1 octave vers le haut et vers le bas.

C: Position ..... [PostKBD, Pre TG]

Ce paramètre spécifie le routage MIDI IN/OUT dans le **MS2000/MS2000R**.
Ce réglage spécifie la manière dont les données MIDI sont reçues et transmises et la manière dont les données MIDI de l'arpégiateur sont traitées.

PostKBD

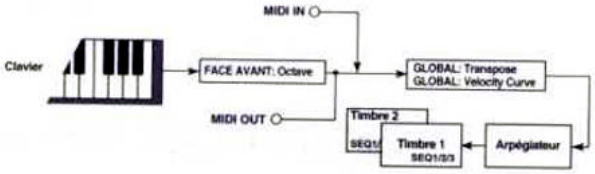
Les données reçues à borne MIDI IN sont directement transmises aux Timbres sans être affectées par les réglages internes du **MS2000/MS2000R** ni transmises à son arpégiateur.
Les commandes de note générées par le clavier du **MS2000** ou les boutons SELECT [1]~[16] du **MS2000R** sont elles par contre influencées par les réglages internes; elles sont transmises à l'arpégiateur ainsi qu'aux Timbres et à la borne MIDI OUT.



Si après avoir choisi le réglage **PostKBD**, vous enregistrez votre jeu sur le clavier (ou sur les boutons SELECT [1]~[16]) avec un dispositif MIDI externe pendant que l'arpégiateur et le séquenceur sont activés, le comportement de la fonction SEQ KeySync changera pendant la reproduction. Si vous voulez cependant conserver chaque réglage, choisissez le réglage **Pre TG**.

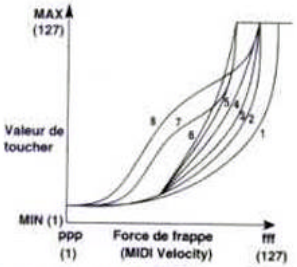
Pre TG

Les données reçues à la borne MIDI IN sont traitées avec les mêmes réglages que les données internes du **MS2000/MS2000R**, puis sont transmises à l'arpégiateur et enfin aux Timbres.
Les commandes de note générées par le clavier du **MS2000** ou les boutons SELECT [1]~[16] du **MS2000R** sont transmises directement (et donc plus via l'arpégiateur) à la borne MIDI OUT. Elles sont cependant influencées par le réglage OCTAVE. Les données envoyées aux Timbres sont elles toutefois modifiées en fonction des réglages internes et transmises à l'arpégiateur.



D: Vel.Curve ..... [1...8, CONST]

Ce paramètre détermine la manière dont le toucher (force de frappe) influence le volume et le timbre. Le paramètre "Position" détermine l'effet de ce réglage sur la transmission et la réception de données MIDI.



1: Seules les notes jouées fort produisent des effets audibles.
2, 3: |
4: La courbe de toucher normale.
5: |
6: Le son change déjà de façon significative lorsque vous frappez relativement faiblement.
7: Cette courbe de toucher produit des changements modestes pour une force de frappe moyenne et assure un effet relativement régulier.
8: Cette courbe de toucher produit des changements modestes pour une force de frappe moyenne et assure un effet relativement régulier (courbe plus plate que la précédente).

note Les courbes **7** et **8** produisent peu de changement pour les notes de frappe moyenne; choisissez-les si la sensibilité au toucher vous dérange plus qu'elle ne vous aide ou si vous souhaitez la plus grande égalité possible. Notez toutefois que le contrôle des notes sera plus difficile, car ces courbes produisent des changements importants quand vous frappez faiblement.
Il s'ensuit qu'il vaut toujours mieux choisir la courbe qui correspond le plus à votre façon de jouer ou à l'effet recherché.

CONST

Toutes les notes sont reproduites à la valeur de toucher spécifiée avec le paramètre "Vel.Value".

E: Vel.Value .....[001...127]

Ce paramètre est affiché uniquement si "Vel.Curve" est réglé sur **CONST**.
Toutes les notes sont jouées à la valeur de toucher choisie ici, de sorte que le toucher n'a plus d'influence sur le volume ni le timbre.

F: AudioInThru ..... [ON, OFF]

Quand ce paramètre est réglé sur **ON**, le signal transmis aux bornes AUDIO IN 1/2 est reproduit tel quel. Utilisez cette fonction pour déterminer si un signal audio doit être ou non transmis au **MS2000/MS2000R** ou pour déterminer si le niveau du signal transmis aux bornes AUDIO IN 1/2 est correct.

Ce réglage n'est pas sauvegardé. Chaque fois que vous éteignez et que vous remettez le **MS2000/MS2000R** sous tension, ce paramètre retourne à la valeur **OFF**.

Page2: MEMORY

A: Protect ..... [ON, OFF]

Ce paramètre permet d'activer et de désactiver le verrouillage de la mémoire interne.

ON

Les opérations suivantes sont interdites:

- Sauvegarde d'un Program
- Chargement des réglages d'usine
- Réception de données MIDI (Dump)

OFF

Vous pouvez sauvegarder les réglages.

B: PageMemory ..... [ON, OFF]

Ce paramètre permet de régler la fonction de mémoire de page.

ON

Quand vous quittez le mode LCD Edit ou Global pour passer au mode Program Play puis que vous retournez au mode choisi précédemment, l'écran affiche la dernière page activée du mode LCD Edit ou du mode Global.

OFF

Quand vous activez le mode LCD Edit ou le mode Global, l'écran affiche toujours la première page du mode.
Pour le mode LCD Edit, il s'agit de la page 01A: COMMON "Mode". Quand vous activez le mode Global, l'écran affiche la page 1A: GLOBAL "Mst.Tune".

C: PageJump ..... [ON, OFF]

Quand ce paramètre est réglé sur **ON** et que vous utilisez les commandes en face avant dans le mode LCD Edit, le **MS2000/MS2000R** affiche automatiquement la page d'écran des paramètres en question.

D: Preload

Cette fonction permet de charger les réglages d'usine.
Pour savoir comment charger ces réglages, voyez la section "2. Initialisation des réglages" à la p.31 du Manuel de base.



Type de données ..... [1PRG...GLOBAL]

1PRG

Charge les données d'un seul Program.

PROG

Charge les données de tous (128) les Programs.

GLOBAL

Charge les données des paramètres Global.

Program de source

Choisissez le numéro du Program dont vous voulez charger les données. Ce paramètre est affiché uniquement si vous avez choisi **1PRG** avec le paramètre ci-dessus.

Program de destination

Choisissez ici le Program dans lequel vous voulez copier les réglages du "Program de source". Ce paramètre est affiché uniquement si vous avez choisi **1PRG** avec le paramètre ci-dessus.

Page3: MIDI

A: MIDI Ch ..... [01...16]

Permet de régler le canal MIDI Global.
Si vous voulez transmettre des messages de changement de programme ou des données SysEx à un dispositif MIDI, choisissez ici le numéro de canal que vous avez spécifié sur l'appareil recevant les données.

note Si vous voulez recevoir les données de jeu d'un instrument externe, vous devez choisir pour le ou les Timbres en question le numéro du canal utilisé par l'instrument MIDI externe pour transmettre les données. (Pour ce faire, réglez le paramètre "MIDI ch" sur **GLB** à la page 03B: VOICE du mode LCD Edit.)

B: Local ..... [ON, OFF]

Ce paramètre active/désactive la fonction Local.

ON

Choisissez ce réglage si vous n'utilisez aucun instrument MIDI avec le **MS2000/MS2000R**.

OFF

Quand vous choisissez ce réglage, le clavier et les fonctions de jeu (molette PITCH BEND ou MODULATION, etc.) ou les boutons SELECT [1]~[16] pour le **MS200R** n'envoient pas de données au générateur de sons interne. Ce réglage permet d'éviter que les notes ne soient jouées deux fois pendant l'enregistrement quand vous avez connecté le **MS2000/MS2000R** à un séquenceur externe qui retransmet aussitôt les données reçues. (Cette fonction s'appelle Soft Thru, Echo Back ou MIDI Echo et signifie que les données du **MS2000/MS2000R** sont transmises au séquenceur et de là transmises à nouveau de la borne MIDI OUT du séquenceur à la borne MIDI IN du **MS2000/MS2000R**.)

C: Clock ..... [Internal...Auto]

Ce paramètre permet de spécifier la source de tempo utilisée pour tous les paramètres du **MS2000/MS2000R** liés au tempo.

Internal

C'est le **MS2000/MS2000R** qui est le maître de votre installation MIDI (c'est lui qui envoie les données de tempo). Dans ce cas, vous devez synchroniser le dispositif MIDI externe connecté (tel qu'un séquenceur) avec le tempo de la séquence ou de l'arpégiateur du **MS2000/MS2000R**.
Si vous avez réglé le paramètre "Tempo Sync" du LFO1 ou LFO2 sur **ON**, le LFO en question sera synchronisé avec le tempo spécifié via la commande [TEMPO].

External
Le **MS2000/MS2000R** est l'instrument esclave de votre installation. Dans ce cas, le séquenceur et l'arpégiateur du **MS2000/MS2000R** sont synchronisés avec le signal d'horloge (MIDI Clock) d'une source externe de tempo.
Si vous avez réglé le paramètre "Tempo Sync" du LFO1 ou LFO2 sur **ON**, le LFO en question sera synchronisé avec le signal MIDI Clock reçu.

Auto
Dès que le **MS2000/MS2000R** reçoit un signal MIDI Clock, il adopte automatiquement le réglage **External**. En l'absence de ce signal, c'est le mode **Internal** qui est activé.

Pour savoir comment synchroniser les appareils MIDI externes, consultez leur manuel.

D: MIDI1 .....[P.Bend...CC#95]
Choisissez ici la commande MIDI devant servir de source de modulation "MIDI 1" pour la fonction Virtual Patch. (Par défaut, ce paramètre est réglé sur **P.Bend**.)

E: MIDI2 .....[P.Bend...CC#95]
Choisissez ici la commande MIDI devant servir de source de modulation "MIDI2" pour la fonction Virtual Patch. (Par défaut, ce paramètre est réglé sur **CC#01**.)

note Si la commande MIDI choisie est déjà assignée à un autre paramètre, un "*" sera affiché dans le coin supérieur droit de l'écran LCD.

F: MIDI Dump..... [1PROG...ALL]
Spécifie le type de données MIDI à archiver.
Cette fonction permet de transmettre les réglages des Programs et/ou des paramètres Global à un dispositif MIDI externe (enregistreur de données, ordinateur, etc.) connecté à la borne MIDI OUT du **MS2000/MS2000R**. Vous pouvez aussi transmettre ces données à un deuxième **MS2000/MS2000R**.
Pour en savoir plus sur le transfert de données, voyez la section "4. Transfert de données à un dispositif externe (MIDI Dump)" dans le chapitre Edition à la p.32 du Manuel de base.
Pour pouvoir recevoir ces données MIDI, vous devez régler le paramètre "SystemEx" sur **ENA** à la page 4D: MIDI FILTER du mode Global. Sans cela, vous ne pourrez pas recevoir de blocs de données.
Les données sont transmises et reçues via le canal MIDI Global.

1PROG
Il s'agit des données du Program sélectionné.

PROG
Il s'agit des données de tous les Programs.

GLOBAL
Il s'agit des réglages Global.

ALL
Toutes les données de Programs et tous les réglages Global.
Le tableau ci-dessous vous indique le temps nécessaire pour effectuer chaque type de transfert de données.

Type de transfert	Taille des données (octets)	Temps nécessaire (secondes)
1PROG	291	Moins d'une seconde
PROG	37.157	Environ 15 secondes
GLOBAL	227	Moins d'une seconde
ALL	37.383	Environ 15 secondes

Page4: MIDI FILTER

A: ProgChg ..... [DIS, ENA]
Ce filtre spécifie si oui ou non les changements de programme MIDI sont transmis et reçus.

ENA
Les changements de programme sont transmis et reçus.

DIS
Les changements de programme ne sont ni transmis ni reçus.

B: CtrlChg..... [DIS, ENA]
Ce filtre spécifie si oui ou non les commandes de contrôle MIDI sont transmises et reçues.

ENA
Les commandes de contrôle sont transmises et reçues.

DIS
Les commandes de contrôle ne sont ni transmises ni reçues.

C: P.Bend..... [DIS, ENA]
Ce filtre spécifie si oui ou non les commandes de Pitch bend sont transmises et reçues.

ENA
Les commandes de Pitch Bend sont transmises et reçues.

DIS
Les commandes de Pitch Bend ne sont ni transmises ni reçues.

D: SystemEx ..... [DIS, ENA]
Ce filtre détermine si oui ou non les commandes SysEx MIDI sont transmises et reçues.

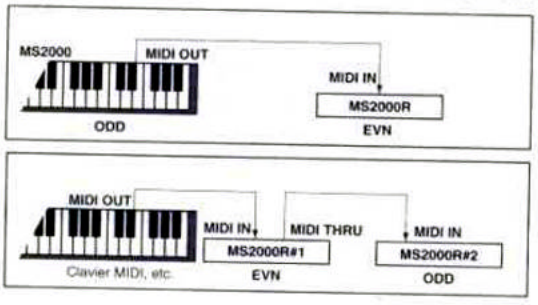
ENA
Les commandes SysEx sont transmises et reçues.

DIS
Les commandes SysEx ne sont ni transmises ni reçues.

E: NoteRcv.....[ALL...ODD]
Ce filtre spécifie quels numéros de note MIDI le **MS2000/MS2000R** peut recevoir via MIDI.

ALL
Tous les numéros de note sont reçus. C'est le mode que vous choisirez habituellement (**ALL**). Si vous utilisez un **MS2000** avec un **MS2000R**, vous pouvez doubler la polyphonie en réglant par ex. le **MS2000** sur **EVN** et le **MS2000R** sur **ODD**.

Vous ne pourrez choisir **EVN** ou **ODD** que si vous avez réglé le paramètre "Assign" sur **Poly** pour le Program piloté (page 03A: VOICE du mode LCD Edit).



note Ce filtre n'affecte pas la transmission des données MIDI.

EVN
Seules les notes MIDI de numéro pair (C, D, E, F#, G#, A#) sont reproduites.

ODD
Seules les notes MIDI de numéro impair (C#, D#, F, G, A, B) sont reproduites.

F: P.Chg

Ce filtre vous permet d'assigner les numéros de programme MIDI souhaités aux Programs du **MS2000/MS2000R** (c.-à-d. de réagencer les assignations).



External.....[000...127]
Choisissez ici le numéro de programme MIDI.

Internal .....[A00...H16]
Choisissez ici le numéro du Program du **MS2000/MS2000R** que vous voulez activer avec le numéro MIDI spécifié.

G: SyncCtrl .....[OFF, CC#00...CC#95]
Spécifie le numéro de contrôle MIDI (CC) transmis par la borne MIDI OUT quand l'arpégiateur produit un message d'enclenchement de note. (Par défaut, il s'agit de la commande de contrôle **CC#90**.)

note Si le numéro spécifié est déjà assigné à un autre bouton ou une autre commande, l'écran affichera un "*" à côté de "MIDI FILTER".

H: TimbreSelect.....[OFF, CC#00...CC#95]
Ce filtre vous permet de choisir numéro de contrôle transmis à la borne MIDI OUT quand vous choisissez un Timbre en mode Program Play ou LCD Edit. (Par défaut, il s'agit de la commande de contrôle **CC#95**.)

note Si le numéro spécifié est déjà assigné à un bouton ou une commande, l'écran affichera un astérisque "*" à côté de "MIDI FILTER".

Page5: CTRL CHANGE

A: Ctrl Change

Ce paramètre permet d'assigner un numéro de contrôle MIDI (CC#) à chaque commande du panneau avant.
Chaque fois que vous utilisez cette commande dans le mode Program Play ou LCD Edit, la commande de contrôle en question est transmise. (Cette assignation est aussi appliquée à la réception).



Commande.....[Portamento...Mod Depth]
Choisissez ici la commande ou le bouton.

Ctrl# (CC#) .....[OFF, CC#00...CC#95]
Choisissez ici le numéro de contrôle MIDI (CC#).

note Si le numéro spécifié est déjà assigné à un autre bouton ou une autre commande, l'écran affichera un "*" à côté de "CTRL CHANGE".

Page6: PEDAL&SW

A: A.Pedal .....[Volume...FootPdl]
Définit la fonction de la pédale connectée à la borne ASSIGNABLE PEDAL. (Par défaut, ce paramètre est réglé sur **Exp Pdl**.)

Volume
La pédale envoie des commandes de volume MIDI (CC#07) et permet de contrôler le volume du Program. On l'utilise surtout pour un contrôle de type fader.
La pédale transmet aussi les commandes [Bn, 07, vv] (CC#07) à la borne MIDI OUT.

note Pour un Program de Vocoder, la pédale sert à contrôler le volume du générateur de sons interne (pour l'onde porteuse).

Si vous avez assigné la commande de contrôle **CC#07** au paramètre "Amp Level" (à la page 5: CTRL CHANGE), ce réglage contrôlera le volume.

Exp Pdl
La pédale transmet des commandes d'expression MIDI (CC#11).
Vous pouvez également l'utiliser pour contrôler le volume. Il s'agit ici avant tout d'une fonction destinée à produire des effets dynamiques.La pédale transmet aussi les commandes [Bn, 0B, vv] (CC#11) à la borne MIDI OUT.

Panpot
La pédale contrôle le panoramique MIDI (CC#10).
Vous pouvez ainsi contrôler du pied la position du Program dans l'image stéréo. La pédale transmet aussi les commandes [Bn, 0A, vv] (CC#10) à la borne MIDI OUT.

note Pour un Program de Vocoder, la pédale sert à contrôler le volume du signal transmis directement de la borne AUDIO IN 2 aux sorties (Direct Level).

Si vous avez assigné la commande de contrôle **CC#10** au paramètre Panpot (à la page 5: CTRL CHANGE), ce réglage contrôlera l'image stéréo (ou la fonction Direct Level).

A.Touch
La pédale envoie des commandes d'Aftertouch, qui sont transmises sous forme de données d'Aftertouch de canal [Dn, vv] à la borne MIDI OUT. Vous pouvez utiliser l'Aftertouch comme source de modulation. Pour ce faire, vous devez régler le paramètre "MIDI 1" à la page 3D: MIDI du mode Global ou le paramètre "MIDI 2" à la page 3E: MIDI de ce même mode sur **A.Touch**.

BreathC
La pédale envoie des commandes Breath Control (CC#02). Celles-ci sont aussi transmises comme commandes [Bn, 02, vv] à la borne MIDI OUT.
Vous pouvez utiliser la pédale comme source de modulation. Pour ce faire, réglez le paramètre "MIDI 1" à la page 3D: MIDI du mode Global ou le paramètre "MIDI 2" à la page 3E: MIDI de ce même mode sur **CC#02**.

FootPdl
La pédale envoie des commandes Foot Pedal (CC#04), qui sont aussi transmises comme commandes [Bn, 04, vv] à la borne MIDI OUT.
Vous pouvez utiliser la pédale assignable comme source de modulation. Pour ce faire, réglez le paramètre "MIDI 1" à la page 3D: MIDI du mode Global ou le paramètre "MIDI 2" à la page 3E: MIDI de ce même mode sur **CC#04**.

B: A.SwFunc .....[Damper...Arpegio]
Spécifie la fonction du commutateur au pied connecté à la borne ASSIGNABLE SWITCH. (Par défaut, ce paramètre est réglé sur **Damper**.)

Damper
Le commutateur au pied joue le rôle d'une pédale de maintien.

Prog +/–
Le commutateur au pied permet de sélectionner les Programs.

Oct +/–
Le commutateur au pied permet de changer le réglage OCTAVE et produit le même effet que les boutons OCTAVE (ou BANK/OCTAVE) [UP], [DOWN]) en face avant.

Pour le **MS2000R**, vous pouvez uniquement effectuer ce réglage pour le jeu via les boutons SELECT [1]~[16] du panneau avant.

Portmnt
Le commutateur au pied joue le rôle d'un commutateur de Portamento.

Arpegio
Le commutateur au pied permet d'activer/de désactiver l'arpégiateur.

C: A.Switch.....[–, +]
Spécifie la polarité du commutateur au pied connecté.
Si vous employez un commutateur au pied Korg PS-1 ou si vous n'avez pas connecté de commutateur, réglez ce paramètre sur "–".

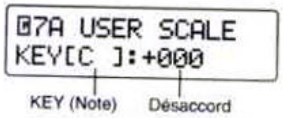
D: A.SwMode ..... [UnLatch, Latch]
Définit le fonctionnement du commutateur au pied connecté. (Par défaut, ce paramètre est réglé sur **Unlatch**.)

UnLatch
Le commutateur au pied est activé tant qu'il est enfoncé.

Latch
Chaque fois que vous enfoncez le commutateur au pied, la valeur alterne entre 0 (désactivé) et 127 (activé).

Page7: USER SCALE

A: User Scale
Ce paramètre vous permet de programmer votre propre gamme en spécifiant le décalage souhaité pour chaque note d'une octave (C à B) par rapport à l'accord donné (plage de réglage de –100 ~ +100 cents).
Si vous voulez utiliser cette gamme sur le clavier entier, réglez le paramètre "Scale" sur **User Scale** à la page 01: COMMON du mode LCD Edit.



KEY (Note).....[C...B]
Spécifie la note dont vous souhaitez régler la hauteur.

Désaccord ..... [–100...+100]
Permet de spécifier un décalage par rapport au tempérament égal. **0** signifie que l'accord ne change pas.
+100 accorde la note un demi-ton (+100 cents) plus haut que la hauteur normale.
–100 signifie que la note est accordée un demi-ton (–100 cents) plus bas que la hauteur normale.

Page8: CALIB

Les paramètres suivants servent à définir la plage de contrôle des fonctions de jeu du **MS2000/MS2000R**. Réglez ce paramètre uniquement quand la pédale connectée au **MS2000/MS2000R** ou une autre fonction de jeu ne produit pas les résultats attendus.

A: AS
Permet de calibrer un commutateur au pied connecté à la borne ASSIGNABLE SWITCH.
Activez/désactivez le commutateur au pied, puis appuyez sur le bouton [+/YES].

B: AP
Permet de calibrer une pédale connectée à la borne ASSIGNABLE PEDAL.
Enfoncez la pédale connectée à fond, relevez-la à sa position d'origine, puis appuyez sur le bouton [+/YES].

C: BW (MS2000 uniquement)
Permet de calibrer la molette PITCH BEND du **MS2000**.
Actionnez la molette PITCH BEND jusqu'en fin de course, laissez-la revenir au centre. Appuyez ensuite sur le bouton [+/YES].

D: MW (MS2000 uniquement)
Permet de calibrer la molette MODULATION du **MS2000**.
Actionnez la molette MODULATION jusqu'en bout de course, puis remettez-la en position centrale. Appuyez ensuite sur le bouton [+/YES].

Si vous n'actionnez pas à fond la fonction de jeu en question, l'écran affichera le message "Invalid Data" quand vous appuyez sur le bouton [+/YES]. Dans ce cas, effectuez à nouveau le réglage.

Tout comme pour les autres paramètres Global, vous devez sauvegarder les réglages des paramètres CALIB si vous voulez les conserver. Si vous ne sauvegardez pas ces réglages, les fonctions de jeu risquent de ne pas se comporter de manière escomptée à la prochaine mise sous tension de l'instrument (☞p.30).

Appendices

A propos du MIDI

La norme MIDI permet l'échange de données musicales entre des instruments de musique de modèles ou de fabricants différents. Cette communication est possible grâce à l'utilisation de câbles MIDI. Vous pouvez ainsi par exemple utiliser le **MS2000/MS2000R** pour piloter un dispositif MIDI externe ou encore pour exécuter les commandes MIDI générées par un autre instrument ou dispositif MIDI.

Transmission et réception de messages MIDI sur le MS2000/MS2000R

Canaux MIDI

La norme MIDI utilise 16 canaux (1~16). L'échange de messages MIDI ne fonctionne que si le récepteur est réglé sur le même canal MIDI que l'émetteur. En règle générale, le **MS2000/MS2000R** transmet et reçoit les messages MIDI sur son canal MIDI Global.
Vous pouvez régler ce dernier avec le paramètre Global page 3: MIDI "MIDI Ch".
Toutes les "données musicales", comme les données d'enclenchement/de coupure de note, de Pitch Bend, etc. émises par le **MS2000/MS2000R** sont transmises sur le canal MIDI Global

Canal de Timbre

Le nombre de Timbres utilisé par chaque Program dépend du réglage du mode de voix ("Mode") du Program en question: un Program **Single** utilise un Timbre et un Program **Split/Dual** deux Timbres. Vous pouvez assigner un canal MIDI différent à chaque Timbre. Un Program **Vocoder** utilise un Timbre.
Réglez le canal MIDI de chaque Timbre à la page 03B: VOICE "MIDI ch" du mode LCD Edit.
Si vous jouez le **MS2000/MS2000R** seul ou que vous le pilotez avec un clavier MIDI externe, assignez le canal MIDI Global (**GLB**) à chaque Timbre.
Si en revanche vous avez connecté un séquenceur MIDI externe au **MS2000/MS2000R**, vous pouvez utiliser les deux Timbres de manière indépendante en leur assignant le numéro du canal des pistes contenant les parties à jouer.

note Même si le canal d'un Timbre n'est pas réglé sur **GLB**, les commandes de contrôle (CC) ainsi que les paramètres d'effets, Sync Control et Timbre Select seront transmis et reçus via le canal MIDI Global.

Enclenchement/coupure de note

Enclenchement (Note-On) [9n, kk, vv], Coupure (Note-Off) [8n, kk, vv]

(n: canal, kk: numéro de note, vv: toucher)

Quand vous jouez sur le clavier du **MS2000**, celui-ci transmet des messages d'enclenchement et de coupure de note. (Le **MS2000R** transmet aussi des messages d'enclenchement/de coupure de note quand vous appuyez sur le bouton [KEYBOARD] et que vous enfoncez les boutons SELECT [1]–[16].) Pour la coupure de note, l'instrument transmet toujours une valeur de toucher fixe de 64. Cette commande n'est cependant pas reçue.
Si vous réglez le paramètre "Position" sur **PostKBD** à la page 1C: GLOBAL du mode Global, l'arpégiateur aussi transmettra des messages d'enclenchement/de coupure de note quand vous l'activez.

Changement de programme

Changement de programme [Cn, pp]

(n: canal, pp: numéro de programme)

Quand vous choisissez un des 128 Programs (A01~H16) en mode Program Play, l'instrument transmet un message MIDI de changement de programme. Comme vous le savez, les Programs sont répartis dans huit banques A~H. Quand le **MS2000/MS2000R** reçoit un message de changement de programme, il choisit le Program assigné à ce numéro. Vous pouvez changer l'assignation avec le paramètre "P.Chg" à la page 4F: MIDI FILTER du mode Global. Les changements de programme seront uniquement reçus si vous avez réglé "ProgChg" sur **ENA** à la page 4A: MIDI FILTER du mode Global. Si vous réglez ce paramètre sur **DIS**, les changements de programme reçus seront ignorés.

Le **MS2000/MS2000R** ne reçoit et ne transmet aucun message de sélection de banque ([Bn, 00, mm], [Bn, 20, bb]).

Aftertouch

Aftertouch de canal [Dn, vv]

(n: canal, vv: valeur)

Si, à la page 3D, E: MIDI du mode Global, vous avez réglé "MIDI 1" ou "MIDI 2" sur **A.Touch**, vous pourrez utiliser le commandes d'Aftertouch de canal comme source de modulation pour la fonction Virtual Patch ou comme source FC MOD pour un Program de Vocoder. (Ces commandes sont reçues sur les canaux de Timbre.)
Si vous avez réglé "A.Pedal" sur **A.Touch** à la page 6A: PEDAL & SW du mode Global, l'action de la pédale assignable transmettra des commandes d'Aftertouch de canal via le canal MIDI Global.
Pour pouvoir transmettre et recevoir des commandes d'Aftertouch de canal, vous devez régler "CtrlChg" sur **ENA**. à la page 4B: MIDI FILTER du mode Global. Si vous réglez ce filtre sur **DIS**, l'instrument ne pourra ni transmettre ni recevoir ces commandes.

Pitch Bend

Pitch Bend [En, bb, mm]

(n: canal, bb: octet inférieur de la valeur, mm: octet supérieur de la valeur)

La réception de commandes MIDI de Pitch Bend permet de varier la hauteur. L'intervalle de Pitch Bend est défini avec le paramètre "Bend Range" dans la page 4D: PITCH du mode LCD Edit. Si, à la page 2D ou E: MIDI du mode Global, vous avez réglé "MIDI1" ou "MIDI 2" sur **P.Bend**, les

commandes de Pitch Bend feront office de source de modulation FC MOD pour la fonction Virtual Patch et/ou les Programs de Vocoder. La plage de réglage s'étend de –127 ~ +127 et mm=64, bb=00 représente la valeur 0 (centrale). (Ces commandes sont reçues sur les canaux de Timbre.)
Quand vous actionnez la molette PITCH BEND sur le clavier du **MS2000**, ce dernier transmet des commandes de Pitch Bend sur le canal MIDI Global.
Si vous voulez transmettre et recevoir des messages de Pitch Bend, activez la page 4C: MIDI FILTER du mode Global et réglez "P.Bend" sur **ENA**. Si vous réglez ce filtre sur **DIS**, l'instrument ne pourra ni transmettre ni recevoir ces commandes.

Commandes de contrôle

Commandes de contrôle [Bn, cc, vv]

(n: canal, cc: numéro de contrôle, vv: valeur)

L'action de la molette MODULATION ou de la source de modulation (MIDI 1, MIDI 2) peut être transmise et reçue sous forme de diverses commandes de contrôle. Dans certains cas, vous pouvez même choisir quelles commandes de contrôle sont utilisées.
Pour pouvoir recevoir et transmettre des commandes de contrôle, vous devez régler "CtrlChg" sur **ENA** à la page 4B: MIDI FILTER du mode Global. **DIS** signifie que l'instrument ne peut ni transmettre ni recevoir les commandes de contrôle.

• Intensité de modulation (CC#01) [Bn, 01, vv]

Les commandes de modulation servent à piloter l'intensité du vibrato. C'est le LFO2 qui se charge de produire ce vibrato. "Vibrato Int" à la page 4C: PITCH du mode LCD Edit permet de régler l'intensité de modulation de hauteur. A la réception de la valeur CC01 maximum (127), l'intensité de modulation correspond à la valeur du paramètre "Vibrato Int". Quand vous actionnez la molette MODULATION du **MS2000**, ce dernier transmet des commandes de contrôle CC01 sur le canal MIDI Global.

• Volume (CC#07) [Bn, 07, vv]

Si, à la page 6A: PEDAL & SW du mode Global, vous réglez "A.Pedal" sur **Volume**, l'action de la pédale transmettra des commandes de changement de volume sur le canal Global. Si vous assignez la commande de volume (CC#07) à AMP "Level", les commandes de volume reçues serviront à contrôler le niveau.

• Panoramique (CC#10) [Bn, 0A, vv]

Si, à la page 6A: PEDAL & SW du mode Global, vous réglez "A.Pedal" sur **Panpot**, l'action de la pédale transmettra des commandes de panoramique sur le canal Global. Si vous assignez la commande de panoramique (CC#10) à AMP "Panpot", les commandes CC10 reçues serviront à contrôler la position dans l'image stéréo.

• Expression (CC#11) [Bn, 0B, vv]

Les commandes d'expression servent à piloter le volume du Timbre. A la réception de la valeur CC11 maximum (127), le volume est réglé au niveau le plus haut. La valeur 0 signifie que le niveau est minimum ("0").
Si, à la page 6A: PEDAL & SW du mode Global, vous réglez "A.Pedal" sur **Exp Pdl**, l'action de la pédale transmettra des commandes d'expression sur le canal Global.

• Pédale de maintien (Damper) (CC#64) [Bn, 40, vv]

Les commandes Hold permettent d'activer/de désactiver la fonction de maintien (fonction "pédale forte") pour un Timbre.
Si, à la page 6B: PEDAL & SW du mode Global, vous réglez "A.SwFunc" sur **Damper**, l'instrument transmettra des commandes de maintien (0: OFF, 7F: ON) sur le canal Global quand vous actionnez le commutateur au pied connecté à la borne ASSIGNABLE SWITCH.

• Portamento (CC#65) [Bn, 41, vv]

Les commandes de Portamento permettent d'activer/de désactiver la fonction de Portamento pour le Timbre piloté. (La valeur "0" signifie que la fonction de Portamento est désactivée.)
Si, à la page 6B: PEDAL & SW du mode Global, vous réglez "A.SwFunc" sur **Portmnt**, le commutateur au pied transmettra des commandes de Portamento (0: OFF, 7F: ON) sur le canal Global.

Utilisation de commandes de contrôle comme source de modulation pour le Virtual Patch

Vous pouvez aussi choisir **CC#cc** (cc=00~95) à la page 3D: MIDI "MIDI 1" ou 3E: "MIDI 2" 3: MIDI du mode Global. La commande de contrôle en question sert alors de source de modulation pour la fonction Virtual Patch d'un Program de synthé ou de source FC MOD d'un Program de Vocoder. La valeur (0~127) de cette source de modulation est utilisée telle quelle et aucune distinction n'est faite entre l'octet supérieur (MSB) et l'octet inférieur (LSB) ni entre les commandes de contrôle continu et les commandes activé/désactivé.

Assignation de commandes de contrôle aux fonctions de jeu (commandes, boutons)

La page 5A: CTRL CHANGE du mode Global vous permet d'assigner une commande de contrôle (CC#00~CC#95) aux principales fonctions de jeu du panneau avant (commandes et boutons). Vous pouvez alors utiliser ces fonctions de jeu pour transmettre des commandes de contrôle MIDI, que vous pouvez enregistrer sur un séquenceur externe et retransmettre par la suite au **MS2000/MS2000R** afin de piloter les paramètres souhaités en temps réel (☞p.65 "Commandes de contrôle (CC) des commandes et boutons du panneau avant").

Les commandes de contrôle sont transmises et reçues sur le canal MIDI du Timbre choisi. En revanche, pour les effets, les commandes de contrôle sont envoyées et reçues sur le canal Global.

Pour les Programs pour lesquels "Mode" est réglé sur **Split** ou **Dual** et dont les deux Timbres utilisent le canal MIDI Global (**GLB**), les commandes de contrôle sont transmises/reçues uniquement pour le Timbre choisi avec le bouton TIMBRE SELECT [SELECT] du panneau avant.
Vous pouvez aussi transmettre un message de sélection de Timbre (Timbre Select) en appuyant sur le bouton TIMBRE SELECT [SELECT] du panneau avant. Grâce à ces commandes, le récepteur sait en permanence à quel Timbre se rapporte le pilotage en temps réel des paramètres.
Quand le **MS2000/MS2000R** reçoit un message de sélection de Timbre, il active automatiquement le Timbre assigné à la valeur reçue. Pour en savoir plus, voyez le paramètre "TimbSelect" à la page 4H: MIDI FILTER du mode Global (0: Timbre 1, 1~127: Timbre 2) .

Paramètres pilotables via NRPN

Les boutons et commandes du **MS2000/MS2000R** autres que ceux déjà décrits ci-avant envoient des commandes NRPN ("Non Registered Parameter Number" ou numéro de paramètre non répertorié). Celles-ci peuvent naturellement être reçues et permettent de commander à distance les paramètres correspondants. Vu qu'il s'agit de commandes non standardisées, les messages NRPN peuvent différer d'un fabricant à l'autre.

Voici comment vous pouvez mettre à profit les commandes NRPN.

① **Choisissez le paramètre que vous voulez piloter. Pour ce faire, utilisez le MSB de NRPN (CC#99) [Bn, 63, mm] et le LSB de NRPN (CC#98) [Bn, 62, rr] (n: canal, mm, rr: numéro de paramètre; deux octets).**

② **Spécifiez la valeur de ce paramètre avec la CC#6 (MSB) [Bn, 06, mm] (n: canal, mm: valeur).**

note Le **MS2000/MS2000R** utilise uniquement la commande CC06 d'entrée de données (MSB).

Contrôle de l'arpégiateur

Quand vous modifiez les réglages de l'arpégiateur avec les commandes et boutons de la face avant, le **MS2000/MS2000R** communique les valeurs correspondantes sous forme de commandes NRPN. Le **MS2000/MS2000R** peut aussi recevoir ces commandes; elles modifient alors les réglages de son arpégiateur. Ces commandes sont transmises et reçues sur le canal MIDI Global. Vous trouverez dans le tableau ci-dessous l'assignation des commandes aux divers paramètres du **MS2000/MS2000R**.

- **ON/OFF: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 02, Bn, 06, mm] (n: canal, mm: valeur de paramètre)**
- **RANGE: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 03, Bn, 06, mm] (n: canal, mm: valeur de paramètre)**
- **LATCH: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 04, Bn, 06, mm] (n: canal, mm: valeur de paramètre)**
- **TYPE: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 07, Bn, 06, mm] (n: canal, mm: valeur de paramètre)**
- **GATE: [Bn, 63, 00, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm] (n: canal, mm: valeur de paramètre)**

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	**Valeur** (transmise)	**Valeur** (reçue)
ON/OFF	00	02	**0:** OFF, **127:** ON	**0...63:** OFF, **64...127:** ON
RANGE	00	03	**0:** 1 Octave, **1:** 2 Octave, **2:** 3 Octave, **3:** 4 Octave	**0:** 1 Octave, **1:** 2 Octave, **2:** 3 Octave, **3...127:** 4 Octave
LATCH	00	04	**0:** OFF, **127:** ON	**0...63:** OFF, **64...127:** ON
TYPE	00	07	**0:** Up, **26:** Down, **51:** Alt1, **71:** Alt2, **102:** Random, **127:** Trigger	**0...21:** Up, **22...42:** Down, **43...63:** Alt1, **64...85:** Alt2, **86...106:** Random, **107...127:** Trigger
GATE	00	0A	Voyez le tableau suivant (valeurs de GATE).	Voyez le tableau suivant (valeurs de GATE).

Valeurs de GATE

Value (transmise, reçue)	Gate Time [%]	Valeur (transmise, reçue)	Gate Time [%]	Valeur (transmise, reçue)	Gate Time [%]	Valeur (transmise, reçue)	Gate Time [%]	Valeur (transmise, reçue)	Gate Time [%]
0, 1	000	**27**	021	**54**	042	**80, 81**	063	**107**	084
2	001	**28, 29**	022	**55**	043	**82**	064	**108**	085
3	002	**30**	023	**56, 57**	044	**83**	065	**109, 110**	086
4, 5	003	**31**	024	**58**	045	**84**	066	**111**	087
6	004	**32**	025	**59**	046	**85, 86**	067	**112**	088
7	005	**33, 34**	026	**60**	047	**87**	068	**113, 114**	089
8	006	**35**	027	**61, 62**	048	**88**	069	**115**	090
9, 10	007	**36**	028	**63**	049	**89**	070	**116**	091
11	008	**37, 38**	029	**64**	050	**90, 91**	071	**117**	092
12	009	**39**	030	**65**	051	**92**	072	**118, 119**	093
13	010	**40**	031	**66, 67**	052	**93**	073	**120**	094
14, 15	011	**41**	032	**68**	053	**94, 95**	074	**121**	095
16	012	**42, 43**	033	**69**	054	**96**	075	**122**	096
17	013	**44**	034	**70**	055	**97**	076	**123, 124**	097
18, 19	014	**45**	035	**71, 72**	056	**98**	077	**125**	098
20	015	**46**	036	**73**	057	**99, 100**	078	**126**	099
21	016	**47, 48**	037	**74**	058	**101**	079	**127**	100
22	017	**49**	038	**75, 76**	059	**102**	080		
23, 24	018	**50**	039	**77**	060	**103**	081		
25	019	**51**	040	**78**	061	**104, 105**	082		
26	020	**52, 53**	041	**79**	062	**106**	083		

Autres fonctions de jeu

Toutes les autres commandes (autres que celles de la section arpégiateur) transmettent et reçoivent les messages NRPN suivants sur le canal MIDI du Timbre choisi. Si les deux Timbres d'un Program **Split** ou **Dual** utilisent le canal Global (**GLB**; page 03B: VOICE "MIDI ch" du mode LCD Edit), les commandes NRPN seront transmises/reçues uniquement pour le Timbre choisi avec le bouton TIMBRE SELECT [SELECT]. Vous trouverez dans le tableau ci-dessous la correspondance entre les valeurs des paramètres du **MS2000/MS2000R** et les valeurs reçues via MIDI.

VIRTUAL PATCH 1~4 SOURCE

- **PATCH 1•SOURCE: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 00, Bn, 06, mm] (n: canal, mm: valeur de paramètre)**
- **PATCH 2•SOURCE: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 01, Bn, 06, mm] (n: canal, mm: valeur de paramètre)**
- **PATCH 3•SOURCE: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 02, Bn, 06, mm] (n: canal, mm: valeur de paramètre)**
- **PATCH 4•SOURCE: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 03, Bn, 06, mm] (n: canal, mm: valeur de paramètre)**

VIRTUAL PATCH 1~4 DESTINATION

- **PATCH1•DESTINATION: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 08, Bn, 06, mm] (n: canal, mm: valeur de paramètre)**
- **PATCH2•DESTINATION: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 09, Bn, 06, mm] (n: canal, mm: valeur de paramètre)**
- **PATCH 3•DESTINATION: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm] (n: canal, mm: valeur de paramètre)**
- **PATCH4•DESTINATION: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 0B, Bn, 06, mm] (n: canal, mm: valeur de paramètre)**

Source FC MOD pour le FILTER d'un Program de Vocoder

- **FC MOD SOURCE: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 00, Bn, 06, mm] (n: canal, mm: valeur de paramètre)**

	Paramètre de synthé	Paramètre de Vocoder	MSB (Hex)	LSB (Hex)	**Valeur** (transmise)	**Valeur** (reçue)
PATCH 1	SOURCE	FC MOD SOURCE	04	00	**0**: EG1, **18**: EG2, **36**: LFO1, **54**: LFO2 **72**: VELOCITY, **90**: KBD TRACK **108**: MIDI 1, **126**: MIDI 2	**0...15**: EG1, **16...31**: EG2, **32...47**: LFO1 **48...63**: LFO2, **64...79**: VELOCITY **80...95**: KBD TRACK, **96...111**: MIDI 1 **112...127**: MIDI 2
PATCH 2	SOURCE	———	04	01		
PATCH 3	SOURCE	———	04	02		
PATCH 4	SOURCE	———	04	03		
PATCH 1	DESTINATION	———	04	08	**0**: PITCH, **18**: OSC2 PITCH **36**: OSC1 CTRL1, **54**: NOISE LEVEL **72**: CUTOFF, **90**: AMP, **108**: PAN **126**: LFO2 FREQ	**0...15**: PITCH, **16...31**: OSC2 PITCH **32...47**: OSC1 CTRL1 **48...63**: NOISE LEVEL, **64...79**: CUTOFF **80...95**:AMP, **96...111**: PAN **112...127**: LFO2 FREQ
PATCH 2	DESTINATION	———	04	09		
PATCH 3	DESTINATION	———	04	0A		
PATCH 4	DESTINATION	———	04	0B		

Contrôle de SEQ EDIT/CH PARAM

S'il s'agit d'un Program de synthé, vous pouvez envoyer et recevoir le choix de la valeur Step SEQ. Pour un Program de Vocoder, ce sont les paramètres CH PARAM (CH LEVEL et CH PAN) du filtre de synthèse que vous pouvez contrôler.

- **Valeur SEQ1 Step 1...16/Ch Level 1...16: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 10...1F, Bn, 06, mm] (n: canal, mm: valeur de paramètre)**

	Paramètre de synthé	Paramètre de Vocoder	MSB (Hex)	LSB (Hex)	**Valeur** (transmise)	**Valeur** (reçue)
SEQ1/CH LEVEL	STEP [01]	CH [01]	04	10	SEQ1: *1 CH LEVEL: **0...127**	SEQ1: *1 CH LEVEL: **0...127**
SEQ1/CH LEVEL	STEP [02]	CH [02]	04	11		
SEQ1/CH LEVEL	STEP [03]	CH [03]	04	12		
SEQ1/CH LEVEL	STEP [04]	CH [04]	04	13		
SEQ1/CH LEVEL	STEP [05]	CH [05]	04	14		
SEQ1/CH LEVEL	STEP [06]	CH [06]	04	15		
SEQ1/CH LEVEL	STEP [07]	CH [07]	04	16		
SEQ1/CH LEVEL	STEP [08]	CH [08]	04	17		
SEQ1/CH LEVEL	STEP [09]	CH [09]	04	18		
SEQ1/CH LEVEL	STEP [10]	CH [10]	04	19		
SEQ1/CH LEVEL	STEP [11]	CH [11]	04	1A		
SEQ1/CH LEVEL	STEP [12]	CH [12]	04	1B		
SEQ1/CH LEVEL	STEP [13]	CH [13]	04	1C		
SEQ1/CH LEVEL	STEP [14]	CH [14]	04	1D		
SEQ1/CH LEVEL	STEP [15]	CH [15]	04	1E		
SEQ1/CH LEVEL	STEP [16]	CH [16]	04	1F		

*1:

- Quand "Knob" = Step Length, vous obtenez la correspondance suivante entre les valeurs des données et les valeurs transmises/reçues via MIDI:
  0...9: –6, **10...19:** –5, **20..29:** –4, **30...39:** –3, **40...49:** –2, **50...59:** –1, **60...68:** 0, **69...78:** +1, **79...88:** +2, **89...98:** +3, **99...108:** +4, **109...118:** +5, **119...127:** +6
- Si "Knob" = Pitch ou OSC2 Semi, voyez la section "Valeurs OSC 2 Semitone" à la p.66.
- Quand "Knob"= d'autres valeurs, la transmission et la réception se font avec les valeurs suivantes:
  0/1: –63, **2:** –62...**64:** 0...**127:** +63

- **Valeur SEQ2 Step 1...16/Ch Pan 1...16: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 20...2F, Bn, 06, mm] (n: canal, mm: valeur de paramètre)**

	Paramètre de synthé	Paramètre de Vocoder	MSB (Hex)	LSB (Hex)	**Valeur** (transmise)	**Valeur** (reçue)
SEQ2/CH PAN	STEP [01]	CH [01]	04	20		
SEQ2/CH PAN	STEP [02]	CH [02]	04	21		
SEQ2/CH PAN	STEP [03]	CH [03]	04	22		
SEQ2/CH PAN	STEP [04]	CH [04]	04	23		
SEQ2/CH PAN	STEP [05]	CH [05]	04	24		
SEQ2/CH PAN	STEP [06]	CH [06]	04	25		
SEQ2/CH PAN	STEP [07]	CH [07]	04	26	SEQ2: *1	SEQ2: *1
SEQ2/CH PAN	STEP [08]	CH [08]	04	27	CH PAN:	CH PAN:
SEQ2/CH PAN	STEP [09]	CH [09]	04	28	**0/1:** L63, **2:** L62...**63:** L01	**0/1:** L63, **2:** L62...**63:** L01
SEQ2/CH PAN	STEP [10]	CH [10]	04	29	**64:** CNT, **65:** R01...**127:** R63	**64:** CNT, **65:** R01...**127:** R63
SEQ2/CH PAN	STEP [11]	CH [11]	04	2A		
SEQ2/CH PAN	STEP [12]	CH [12]	04	2B		
SEQ2/CH PAN	STEP [13]	CH [13]	04	2C		
SEQ2/CH PAN	STEP [14]	CH [14]	04	2D		
SEQ2/CH PAN	STEP [15]	CH [15]	04	2E		
SEQ2/CH PAN	STEP [16]	CH [16]	04	2F		

*1:

- Quand "Knob" = Step Length, vous obtenez la correspondance suivante entre les valeurs des données et les valeurs transmises/reçues via MIDI:
  0...9: –6, **10...19:** –5, **20..29:** –4, **30...39:** –3, **40...49:** –2, **50...59:** –1, **60...68:** 0, **69...78:** +1, **79...88:** +2, **89...98:** +3, **99...108:** +4, **109...118:** +5, **119...127:** +6
- Si "Knob" = Pitch ou OSC2 Semi, voyez la section "Valeurs OSC 2 Semitone" à la p.66.
- Quand "Knob"= d'autres valeurs, la transmission et la réception se font avec les valeurs suivantes:
  0/1: –63, **2:** –62...**64:** 0...**127:** +63

- **Valeur SEQ3 Step 1...16: [Bn, 63, 04, Bn, 62, 30...3F, Bn, 06, mm] (n: canal, mm: valeur de paramètre)**

	Paramètre de synthé	Paramètre de Vocoder	MSB (Hex)	LSB (Hex)	**Valeur** (transmise)	**Valeur** (reçue)
SEQ3	STEP [01]	———	04	30		
SEQ3	STEP [02]	———	04	31		
SEQ3	STEP [03]	———	04	32		
SEQ3	STEP [04]	———	04	33		
SEQ3	STEP [05]	———	04	34		
SEQ3	STEP [06]	———	04	35		
SEQ3	STEP [07]	———	04	36		
SEQ3	STEP [08]	———	04	37	*1	*1
SEQ3	STEP [09]	———	04	38		
SEQ3	STEP [10]	———	04	39		
SEQ3	STEP [11]	———	04	3A		
SEQ3	STEP [12]	———	04	3B		
SEQ3	STEP [13]	———	04	3C		
SEQ3	STEP [14]	———	04	3D		
SEQ3	STEP [15]	———	04	3E		
SEQ3	STEP [16]	———	04	3F		

*1:

- Quand "Knob" = Step Length, vous obtenez la correspondance suivante entre les valeurs des données et les valeurs transmises/reçues via MIDI:
  0...9: –6, **10...19:** –5, **20..29:** –4, **30...39:** –3, **40...49:** –2, **50...59:** –1, **60...68:** 0, **69...78:** +1, **79...88:** +2, **89...98:** +3, **99...108:** +4, **109...118:** +5, **119...127:** +6
- Si "Knob" = Pitch ou OSC2 Semi, voyez la section "Valeurs OSC 2 Semitone" à la p.66.
- Quand "Knob"= d'autres valeurs, la transmission et la réception se font avec les valeurs suivantes:
  0/1: –63, **2:** –62...**64:** 0...**127:** +63

Pour pouvoir transmettre ces données entre deux **MS2000/MS2000R**, vous devez d'abord veiller à ce que les deux Programs aient les mêmes réglages.

Message de synchronisation (Sync Control)

L'enclenchement de note initial permet de synchroniser une séquence MOD ou un LFO dont le paramètre "Key-Sync" est réglé sur **Timbre**. Toutefois, afin de pouvoir faire la distinction entre les notes jouées manuellement et celles produites automatiquement par l'arpégiateur, ce dernier transmet un message de synchronisation (Sync Control) uniquement lors de l'enclenchement de note initial (à condition que le paramètre "Position" soit réglé sur **PostKBD** à la page 1C: GLOBAL du mode Global).
Ce message Sync Control utilise une commande de contrôle dont vous pouvez spécifier le numéro à la page 4G: MIDI FILTER "SyncCtrl" du mode Global.
Quand le message Sync Control se rapporte à une séquence MOD ou à un LFO, chaque note produite par l'arpégiateur permet de s'assurer que le prochain pas de la séquence MOD ou le stade suivant de la forme d'onde du LFO Random est bien choisi.

Coupure de toutes les notes d'un canal spécifié

• Coupure de toutes les notes (CC#123) [Bn, 7B, 00]

(valeur: 00)

Quand le **MS2000/MS2000R** reçoit un message de coupure de toutes les notes ("All Note Off"), il étouffe le son de toutes les notes jouées sur le canal MIDI en question. Le pilotage de l'enveloppe continue cependant, ce qui pourrait parfois retarder la coupure des notes.

• Coupure de tous les sons (CC#120) [Bn, 78, 00]

(valeur: 00)

Quand le **MS2000/MS2000R** reçoit un message tous sons coupés ("All Sound Off"), il coupe automatiquement toutes les notes sur le canal MIDI en question. Contrairement au message "All Note Off", le pilotage de l'enveloppe des notes coupées ne continue pas jusqu'à la fin: toutes les notes sont instantanément coupées.
Ce message est réservé aux cas d'urgence et n'a donc pas de fonction "musicale".

Neutralisation de toutes les fonctions de jeu

• Reset All Controllers (CC#121) [Bn, 79, 00]

(valeur: 00)

A la réception d'un message "Reset All Controllers", le **MS2000/MS2000R** neutralise toutes les fonctions de jeu du canal MIDI en question (celles-ci retournent à la "valeur zéro").

Arpégiateur

Vous pouvez lancer et arrêter l'arpégiateur du **MS2000/MS2000R** à l'aide de commandes MIDI en temps réel ("Start" et "Stop").

Start [FA]

A la réception d'une commande Start [FA], l'arpégiateur commence à jouer la première note de l'arpège.

Stop [FC]

Vous pouvez arrêter la reproduction de l'arpégiateur avec une commande Stop [FC]. (Notez qu'il n'est pas désactivé; dès que vous jouez une autre note, l'arpégiateur démarre à nouveau.)

Messages SysEx

Messages de format MS2000/MS2000R

F0: début du message SysEx
42: Korg ID
3n: [n=0–F] canal MIDI Global
58: identification du **MS2000/MS2000R**
ff: numéro de fonction (type de message)
–
F7: fin du message SysEx

Messages SysEx universels

Il existe aussi des messages SysEx moins exclusifs et donc reconnus par différents instruments, souvent même de différentes marque. Ces messages s'appellent "messages SysEx universels".
Le **MS2000/MS2000R** utilise les messages SysEx universels suivants: volume global (Master Volume) et accord fin global (Master Fine Tuning).

Master Volume [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]

(vv: octet de valeur inférieur; mm: octet de valeur supérieur; [mm, vv=7F, 7F] correspond au maximum, [mm, vv=00, 00] signifie "0")

Les commandes Master Volume servent à régler le volume général du **MS2000/MS2000R**.

Si "AudioInThru" est réglé sur **ON** à la page 1E: GLOBAL du mode Global, le niveau du signal d'entrée reçu aux bornes AUDIO IN 1/2 ne sera pas affecté par la valeur Master Volume.

Master Fine Tune [F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]

(La valeur "8192" [mm, vv=40, 00] représente le centre (0 cent, A4=440.0Hz), "4096" [mm, vv=20, 00] correspond à "–50 cents" et "12288" [mm, vv=60, 00] correspond à "+50 cents".)

A la réception d'un message Master Volume, le **MS2000/MS2000R** ignore le réglage défini à la page 1A: GLOBAL "Mst.Tune" du mode Global et change son accord global conformément à la valeur reçue via MIDI. Cette dernière est absolue et n'est donc pas ajoutée à la valeur "Mst.Tune".

Archivage des données (Dump)

Vous pouvez transmettre les données des Programs et Global via MIDI sous forme de blocs de données SysEx. Cette technique d'archivage de réglages sur un dispositif MIDI externe s'appelle "Dump".
Le recours à l'archivage MIDI permet donc de conserver vos réglages sur un dispositif MIDI externe. Vous pouvez bien entendu recharger ces données dans le **MS2000/MS2000R**.
Voici la procédure d'archivage des données pour le **MS2000/MS2000R**.

- Choisissez d'abord le type de données à archiver (1PROG, PROG, GLOBAL, ALL) dans la page 3F: MIDI Dump du mode Global. Commencez ensuite le transfert des données.

  1PROG transmet uniquement les données du Program sélectionné en mode Program Play. Quand le **MS2000/MS2000R** reçoit un de ces blocs de données, il le conserve temporairement dans sa mémoire tampon. Pour éviter de perdre ces données quand vous choisissez un autre Program ou que vous mettez l'instrument hors tension, vous devez les sauvegarder.
  PROG transmet les réglages de tous les Programs contenus dans la mémoire du **MS2000/MS2000R**.
  GLOBAL transmet les données de tous les paramètres Global.
  ALL transmet les réglages de tous les Programs et de tous les paramètres Global.
  A la réception, les blocs de données **PROG**, **GLOBAL** ou **ALL** sont automatiquement sauvegardés dans la mémoire interne du **MS2000/MS2000R**; inutile donc de les sauvegarder manuellement.

- A la réception d'une demande de transfert (Dump Request) émanant d'un dispositif MIDI externe, le **MS2000/MS2000R** transmet les blocs de données spécifiés.

- En mode LCD Edit, seules les données du Program sélectionné peuvent être transmises.

En principe, la réception de blocs de données est toujours possible et ne nécessite aucun réglage particulier. N'oubliez cependant pas de régler "SystemEx" sur **ENA** à la page 4D: MIDI FILTER du mode Global. Si ce paramètre est réglé sur **DIS**, le **MS2000/MS2000R** ne pourra pas recevoir de blocs de données.

note Il existe aussi un fascicule intitulé "MIDI Implementation" détaillant le format des différentes données SysEx. Pour l'obtenir, adressez-vous à votre revendeur Korg.

Commandes de contrôle (CC) des commandes et boutons du panneau avant

Une commande de contrôle est assignée à chaque bouton/commande en face avant du **MS2000/MS2000R**. Cela permet de transmettre les changements de réglages en temps réel. Vous pouvez en outre modifier ces assignations

	Paramètre de synthé	Paramètre de Vocoder	Assign.	Valeur (transmise)	Valeur (reçue)
PITCH	Portamento	Portamento	CC#05	**0...127**	**0...127**
OSC 1	Wave	Wave	CC#77	**0**: Saw, **18**: Pulse, **36**: Tri, **54**: Sin, **72**: Vox Wave **90**: DWGS, **108**: Noise, **126**: Audio In	**0...15**: Saw, **16...31**: Pulse, **32...47**: Tri, **48...63**: Sin, **64...79**: Vox Wave, **80...95**: DWGS, **96...111**: Noise, **112...127**: Audio In
	Control1	Control1	CC#14	**0...127**	**0...127**
	Control2	Control2	CC#15	**0...127** * OSC 1 Wave=DWGS; voyez p.66	**0...127** * OSC 1 Wave=DWGS; voyez p.66
OSC 2 Audio in 2	Wave	----------	CC#78	**0**: Saw, **64**: Squ, **127**: Tri	**0...42**: Saw, **43...85**: Squ, **86...127**: Tri
	OSC Mod	----------	CC#82	**0**: OFF, **43**: Ring, **85**: Sync, **127**: RingSync	**0...31**: OFF, **32...63**: Ring, **64...95**: Sync, **96...127**: RingSync
	Semitone	HPF Level	CC#18	Synth; voyez p.66 Vocoder; **0... 127**	Synth; voyez p.66 Vocoder; **0... 127**
	Tune	Threshold	CC#19	Synth; **0 / 1**: –63, **2**: –62...**63**: –1, **64**: 0, **65**: +1...**127**: +63	Synth; **0 / 1**: –63, **2**: –62...**63**: –1, **64**: 0, **65**: +1...**127**: +63
MIXER	OSC 1 Level	OSC 1 Level	CC#20	**0...127**	**0...127**
	OSC 2 Level	Inst Level	CC#21	**0...127**	**0...127**
	Noise Level	Noise Level	CC#22	**0...127**	**0...127**
FILTER	Type	Formant Shift	CC#83	Synth; **0**: 24LPF, **43**: 12LPF, **85**: 12BPF, **127**: 12HPF Vocoder; **0**: 0, **32**: +1, **63**: +2, **95**: –1, **127**: –2	Synth; **0...31**: 24LPF, **32...63**: 12LPF, **64...95**: 12BPF, **96...127**: 12HPF Vocoder; **0...25**: 0, **26...51**: +1, **52...76**: +2, **77..102**: –1, **103...127**: –2
	Cutoff	Cutoff	CC#74	Synth; **0...127** Vocoder; **0 / 1**: –63, **2**: –62...**63**: –1, **64**: 0, **65**: +1...**127**: +63	Synth; **0...127** Vocoder; **0 / 1**: –63, **2**: –62...**63**: –1, **64**: 0, **65**: +1...**127**: +63
	Resonance	Resonance	CC#71	**0...127**	**0...127**
	EG 1 Int	Mod Int	CC#79	**0 / 1**: –63, **2**: –62...**63**: –1, **64**: 0, **65**: +1...**127**: +63	**0 / 1**: –63, **2**: –62...**63**: –1, **64**: 0, **65**: +1...**127**: +63
	KBD Track	E.F.Sense	CC#85	Synth; **0 / 1**: –63, **2**: –62...**63**: –1, **64**: 0, **65**: +1...**127**: +63	Synth; **0 / 1**: –63, **2**: –62...**63**: –1, **64**: 0, **65**: +1...**127**: +63 Vocoder; **0...127**
AMP	Level	Level	CC#07	**0...127**	**0...127**
	Panpot	Direct Level	CC#10	Synth; **0 / 1**: L63, **2**: L62...63: L01, **64**: CNT, **65**: R01...**127**: R63 Vocoder; **0...127**	Synth; **0 / 1**: L63, **2**: L62...63: L01, **64**: CNT, **65**: R01...**127**: R63 Vocoder; **0...127**
	EG2/GATE	----------	CC#86	**0**: EG2, **127**: GATE	**0...63**: EG2, **64...127**: GATE
	Distortion	Distortion	CC#92	**0**: OFF, **127**: ON	**0...63**: OFF, **64...127**: ON
EG 1	Attack	Attack	CC#23	**0...127**	**0...127**
	Decay	Decay	CC#24	**0...127**	**0...127**
	Sustain	Sustain	CC#25	**0...127**	**0...127**
	Release	Release	CC#26	**0...127**	**0...127**
EG 2	Attack	Attack	CC#73	**0...127**	**0...127**
	Decay	Decay	CC#75	**0...127**	**0...127**
	Sustain	Sustain	CC#70	**0...127**	**0...127**
	Release	Release	CC#72	**0...127**	**0...127**
LFO 1	Wave	Wave	CC#87	**0**: Saw, **43**: Squ, **85**: Tri, **127**: S/H	**0...31**: Saw, **32...63**: Squ, **64...95**: Tri, **96...127**: S/H
	Frequency	Frequency	CC#27	**0...127**, Tempo Sync=ON; voyez p.66	**0...127**, Tempo Sync=ON; voyez p.66
LFO 2	Wave	Wave	CC#88	**0**: Saw, **43**: Squ(+), **85**: Sin, **127**: S/H	**0...31**: Saw, **32...63**: Squ(+), **64...95**: Sin, **96...127**: S/H
	Frequency	Frequency	CC#76	**0...127**	**0...127**
PATCH 1	Intensity	----------	CC#28	**0 / 1**: –63, **2**: –62...**63**: –1, **64**: 0, **65**: +1...**127**: +63	**0 / 1**: –63, **2**: –62...**63**: –1, **64**: 0, **65**: +1...**127**: +63
PATCH 2	Intensity	----------	CC#29	**0 / 1**: –63, **2**: –62...**63**: –1, **64**: 0, **65**: +1...**127**: +63	**0 / 1**: –63, **2**: –62...**63**: –1, **64**: 0, **65**: +1...**127**: +63
PATCH 3	Intensity	----------	CC#30	**0 / 1**: –63, **2**: –62...**63**: –1, **64**: 0, **65**: +1...**127**: +63	**0 / 1**: –63, **2**: –62...**63**: –1, **64**: 0, **65**: +1...**127**: +63
PATCH 4	Intensity	----------	CC#31	**0 / 1**: –63, **2**: –62...**63**: –1, **64**: 0, **65**: +1...**127**: +63	**0 / 1**: –63, **2**: –62...**63**: –1, **64**: 0, **65**: +1...**127**: +63
SEQ	ON/OFF	----------	CC#89	**0**: OFF, **127**: ON	**0...63**: OFF, **64...127**: ON
MOD FX	LFO Speed	LFO Speed	CC#12	**0...127**	**0...127**
	Depth	Depth	CC#93	**0...127**	**0...127**
DELAY FX	Delay Time	Delay Time	CC#13	**0...127**, Tempo Sync=ON; voyez p.66	**0...127**, Tempo Sync=ON; voyez p.66
	Depth	Depth	CC#94	**0...127**	**0...127**

note L'assignation des commandes peut différer pour les paramètres des Programs de synthé et des Programs de Vocoder.

note Pour les Programs **Split** ou **Dual** dont les Timbres sont reçus sur le canal Global (page 03B: VOICE "MIDI ch" **GLB** du mode LCD Edit), ces commandes concernent uniquement le Timbre choisi avec le bouton TIMBRE SELECT [SELECT].

note Les paramètres d'effets sont toujours transmis et reçus sur le canal MIDI Global. Le canal MIDI assigné au Timbre n'a donc aucune importance.

Si vous souhaitez transférer ces paramètres entre deux **MS2000/MS2000R**, vous devez veiller à ce que les deux Programs contiennent les mêmes réglages.

Valeurs Control 2 quand OSC 1 Wave = DWGS

Quand le paramètre de synthé OSC 1 "Wave" est réglé sur **DWGS**, la commande [CONTROL 2] choisit la forme d'onde DWGS. Le tableau suivant illustre la correspondance entre la valeur de commande de contrôle transmise/reçue par l'action de la commande [CONTROL 2] et le type de forme d'onde DWGS.

Valeur (transmise, reçue)	Forme d'onde DWGS	Valeur (transmise, reçue)	Forme d'onde DWGS
0, 1	1	**64, 65**	33
2, 3	2	**66, 67**	34
4, 5	3	**68, 69**	35
6, 7	4	**70, 71**	36
8, 9	5	**72, 73**	37
10, 11	6	**74, 75**	38
12, 13	7	**76, 77**	39
14, 15	8	**78, 79**	40
16, 17	9	**80, 81**	41
18, 19	10	**82, 83**	42
20, 21	11	**84, 85**	43
22, 23	12	**86, 87**	44
24, 25	13	**88, 89**	45
26, 27	14	**90, 91**	46
28, 29	15	**92, 93**	47
30, 31	16	**94, 95**	48
32, 33	17	**96, 97**	49
34, 35	18	**98, 99**	50
36, 37	19	**100, 101**	51
38, 39	20	**102, 103**	52
40, 41	21	**104, 105**	53
42, 43	22	**106, 107**	54
44, 45	23	**108, 109**	55
46, 47	24	**110, 111**	56
48, 49	25	**112, 113**	57
50, 51	26	**114, 115**	58
52, 53	27	**116, 117**	59
54, 55	28	**118, 119**	60
56, 57	29	**120, 121**	61
58, 59	30	**122, 123**	62
60, 61	31	**124, 125**	63
62, 63	32	**126, 127**	64

Valeurs OSC 2 Semitone

Le tableau suivant illustre la correspondance entre la valeur de commande de contrôle transmise/reçue par l'action de la commande OSC 2 [SEMITONE] et la hauteur de l'oscillateur 2 (en demi-tons) pour un Program de synthé.

Valeur (transmise, reçue)	OSC 2 Semitone	Valeur (transmise, reçue)	OSC 2 Semitone
0...2	–24	**66, 67**	+1
3...5	–23	**68...70**	+2
6, 7	–22	**71...73**	+3
8...10	–21	**74, 75**	+4
11...13	–20	**76...78**	+5
14, 15	–19	**79, 80**	+6
16...18	–18	**81...83**	+7
19, 20	–17	**84...86**	+8
21...23	–16	**87, 88**	+9
24...26	–15	**89...91**	+10
27, 28	–14	**92...94**	+11
29...31	–13	**95, 96**	+12
32, 33	–12	**97...99**	+13
34...36	–11	**100, 101**	+14
37...39	–10	**102...104**	+15
40, 41	–9	**105...107**	+16
42...44	–8	**108, 109**	+17
45...47	–7	**110...112**	+18
48, 49	–6	**113, 114**	+19
50...52	–5	**115...117**	+20
53, 54	–4	**118...120**	+21
55...57	–3	**121, 122**	+22
58...60	–2	**123...125**	+23
61, 62	–1	**126, 127**	+24
63...65	0		

Valeurs "Sync Note" quand "Tempo Sync" = ON pour le LFO 1/2 ou pour le DELAY FX

Si vous avez réglé "Tempo Sync" sur **ON** pour le LFO 1/2 ou le DELAY FX, le paramètre "Sync Note" est assigné à la commande LFO [FREQUENCY] ou EFFECTS [SPEED/TIME]. Voici les valeurs de contrôle que vous pouvez transmettre et recevoir pour chacun de ces cas.

Valeur (transmise, reçue)	LFO Sync Note	DELAY Sync Note
0...8	1/1	1/32
9...17	3/4	1/24
18...25	2/3	1/16
26...34	1/2	1/12
35...42	3/8	3/32
43...51	1/3	1/8
52...59	1/4	1/6
60...68	3/16	3/16
69...76	1/6	1/4
77...85	1/8	1/3
86...93	3/32	3/8
94...102	1/12	1/2
103...110	1/16	2/3
111...119	1/24	3/4
120...127	1/32	1/1

Correspondance entre les valeurs "Resolution" et "Sync Note" et les valeurs de note

Les valeurs des paramètres "Resolution" (SEQ COMMON ou ARPEGGIO) et "Sync Note" (LFO ou DELAY quand "Tempo Sync" = **ON**) correspondent aux valeurs de note suivantes.
La valeur de paramètre détermine la valeur de note par rapport au réglage spécifié avec la commande [TEMPO].

Valeur de note	SEQ COMMON "Resolution"	LFO, Delay "Sync Note"	Arpeggio "Resolution"
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	1/48	———	———
𝅘𝅥𝅯	1/32	1/32	———
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	1/24	1/24	1/24
𝅘𝅥𝅯	1/16	1/16	1/16
𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	1/12	1/12	1/12
𝅘𝅥𝅯.	3/32	3/32	———
𝅘𝅥𝅮	1/8	1/8	1/8
𝅗𝅥𝅘𝅥𝅮𝅘𝅥𝅮𝅘𝅥𝅮	1/6	1/6	1/6
𝅘𝅥𝅮.	3/16	3/16	———
𝅗𝅥	1/4	1/4	1/4
𝅗𝅥𝅘𝅥𝅮𝅘𝅥𝅮𝅘𝅥𝅮	1/3	1/3	———
𝅗𝅥.	3/8	3/8	———
𝅗𝅥	1/2	1/2	———
𝅝𝅘𝅥𝅮𝅘𝅥𝅮𝅘𝅥𝅮	2/3	2/3	———
𝅗𝅥.	3/4	3/4	———
𝅝	1/1	1/1	———

Liste des Programs d'usine

Nº	Nom	Catégorie	Mode	SEQ 1	SEQ 2	SEQ 3	ARPEGIATEUR
A01	Stab Saw	Synth Hard	Single				OFF
A02	Synth Lana	Arpeggio	Single	Panpot	Pitch	Step Length	Up
A03	Evolution	Synth Pad	Single	LFO1 Freq	Patch 4 Int	EG2 Release	OFF
A04	Boost Bass	Synth Bass	Single				OFF
A05	Dirty Sync	Synth Lead	Single				OFF
A06	Zoop Mania	Sequence	Dual	T1 Patch 4 Int	EG2 Decay	Pitch	Down
				T2 OSC2 Level	OSC1 Ctrl1	Amp Level	
A07	Ice Field	Bell	Single				OFF
A08	Lounge Organ	Keyboard	Single				OFF
A09	MG Bass	Synth Bass	Single				OFF
A10	GatesOfHell	Sequence	Single	Amp Level	None	None	OFF
A11	PWM Strings	Strings	Single				OFF
A12	Turn Wheel	Synth Lead	Single				OFF
A13	Synth Tp	Synth Brass	Single				OFF
A14	DWGS WaveSeq	Wave Seq	Single	OSC1 Ctrl2	Panpot	None	OFF
A15	Drive Bass	Synth Bass	Single				OFF
A16	Surrounded	S.E.	Single	LFO1 Freq	None	None	OFF
B01	Lazy Pitch	Synth Hard	Single				OFF
B02	Stairs Pad	Arpeggio	Dual	T1 Panpot	EG1 Int	Step Length	Alt1
				T2 None	None	None	
B03	Silk Pad	Synth Pad	Single				OFF
B04	Zap Bass	Synth Bass	Single				OFF
B05	Uni Synth	Synth Lead	Dual	T1			OFF
				T2			
B06	PsycheTrance	Sequence	Dual	T1 Amp Level	Pitch	OSC2 Semi	OFF
				T2 Amp Level	Noise Level	None	
B07	Deep Bell	Bell	Single	Patch1 Int	None	None	OFF
B08	Synth Clav	Keyboard	Single				OFF
B09	Line Bass	Synth Bass	Single				OFF
B10	SearchEngine	Sequence	Dual	T1 Step Length	None	None	Trigger
				T2 EG1 Decay	Noise Level	Cutoff	
B11	Voice /A/	Choir	Single				OFF
B12	Far Horizon	Synth Lead	Dual	T1			OFF
				T2			
B13	Glass	Synth Soft	Single				OFF
B14	Random	Sequence	Single	Pitch	OSC1 Ctrl1	Cutoff	OFF
B15	Jami Bass	Synth Bass	Single				OFF
B16	Loomy	S.E.	Single				OFF
C01	Poly Line	Synth Hard	Single				OFF
C02	Krazy Arpy 1	Arpeggio	Single				Random
C03	Mod3&4 Squad	Synth Pad	Single				OFF
C04	What D' Time	Synth Bass	Single				OFF
C05	Healing	Synth Lead	Single				OFF
C06	Auto Disco	Sequence	Dual	T1			Up
				T2			
C07	Candy Box	Bell	Single				OFF
C08	Vintage EP	Keyboard	Single				OFF
C09	Mini Bass	Synth Bass	Single				OFF
C10	Tap Lead	Sequence	Dual	T1 Cutoff	OSC2 Semi	None	Up
				T2 Pitch	Cutoff	None	
C11	Royal Pad	Synth Pad	Single				OFF
C12	Freq Lead	Synth Lead	Single				OFF
C13	Solemn Brass	Synth Brass	Dual	T1			OFF
				T2			
C14	IZDISA-WS	Wave Seq	Single	OSC1 Ctrl2	None	None	OFF
C15	House Bass	Synth Bass	Single				OFF
C16	Invaders	S.E.	Single	EG1 Attack	Resonance	None	Random

Nº	Nom	Catégorie	Mode	SEQ 1		SEQ 2	SEQ 3	ARPEGIATEUR
D01	Ana Fuzz	Synth Hard	Single					OFF
D02	Water Edge	Arpeggio	Dual	T1	Noise Level	None	None	Alt2
				T2	Pitch	OSC2 Level	None	
D03	Reactor Pad	Synth Pad	Single	Step Length		Panpot	None	OFF
D04	MS-101 Sqr	Synth Bass	Single					OFF
D05	Edge Lead	Synth Lead	Single					OFF
D06	Goa Trax	Sequence	Dual	T1	Amp Level	Step Length	Pitch	OFF
				T2	Amp Level	Pitch	None	
D07	Retro BD/SD	Synth Drum	Split	T1				OFF
				T2				
D08	Wet Reed	Keyboard	Single					OFF
D09	Fat Bass	Synth Bass	Single					OFF
D10	Flashlight	Synth Motion	Single					OFF
D11	Stream Pad	Strings	Single					OFF
D12	EP Fusion Ld	Synth Lead	Single					OFF
D13	TremoloSynth	Synth Soft	Single					OFF
D14	Motion Pad	Synth Motion	Single					OFF
D15	Banana Bass	Synth Bass	Dual	T1				OFF
				T2				
D16	Bad Dream	S.E.	Single					OFF
E01	Century Stab	Synth Hard	Single					OFF
E02	Simple Arpg	Arpeggio	Single	EG2 Decay		EG1 Decay	Noise Level	Random
E03	Tin Memoreez	Synth Pad	Single	Panpot		Step Length	None	OFF
E04	Organ Bass	Synth Bass	Single					OFF
E05	High Voltage	Synth Lead	Dual	T1				OFF
				T2				
E06	Trip Planet	Sequence	Dual	T1	Amp Level	OSC1 Level	OSC2 Semi	Up
				T2	EG2 Decay	Amp Level	Pitch	
E07	Dry Plant	Bell	Single					OFF
E08	Reed Piano	Keyboard	Single					OFF
E09	Magnum Bass	Synth Bass	Single					OFF
E10	Mad Lead	Sequence	Single	Amp Level		Step Length	Panpot	OFF
E11	Belly	Choir	Single					OFF
E12	BackInTheDay	Synth Lead	Single					OFF
E13	Synth Brass	Synth Brass	Single					OFF
E14	ElectroShock	Sequence	Dual	T1	Pitch	Cutoff	None	Up
				T2	Cutoff	None	None	
E15	Bakin' Bass	Synth Bass	Single					OFF
E16	Telephone	S.E.	Split	T1				OFF
				T2				
F01	Golden Synth	Synth Hard	Single	OSC2 Tune		None	None	
F02	Blue&White	Arpeggio	Dual	T1				Alt1
				T2				
F03	Pan Tran	Synth Pad	Single	Panpot		None	None	
F04	Warp Bass	Synth Bass	Single					OFF
F05	Killa Lead	Synth Lead	Single					OFF
F06	Tribe'n Beat	Sequence	Dual	T1	Amp Level	OSC2 Level	None	Up
				T2	EG2 Decay	Cutoff	OSC1 Level	
F07	Bound Ball	Bell	Single					OFF
F08	CuttingArpg	Keyboard	Single	EG2 Release		Amp Level	None	Trigger
F09	Bass Machine	Synth Bass	Single					OFF
F10	Trip 2 Ibiza	Sequence	Single	Cutoff		None	None	
F11	Ana Strings	Strings	Single					OFF
F12	Past Mind	Synth Lead	Split	T1	EG1 Attack	Noise Level	Patch1 Int	OFF
				T2	Patch1 Int	None	None	
F13	Future Vibe	Synth Soft	Single					OFF
F14	Euro Synthe	Sequence	Dual	T1	Pitch	None	None	OFF
				T2	Pitch	OSC1 Ctrl2	Panpot	
F15	Digy Bass	Synth Bass	Single					OFF
F16	Thunder	S.E.	Single					OFF

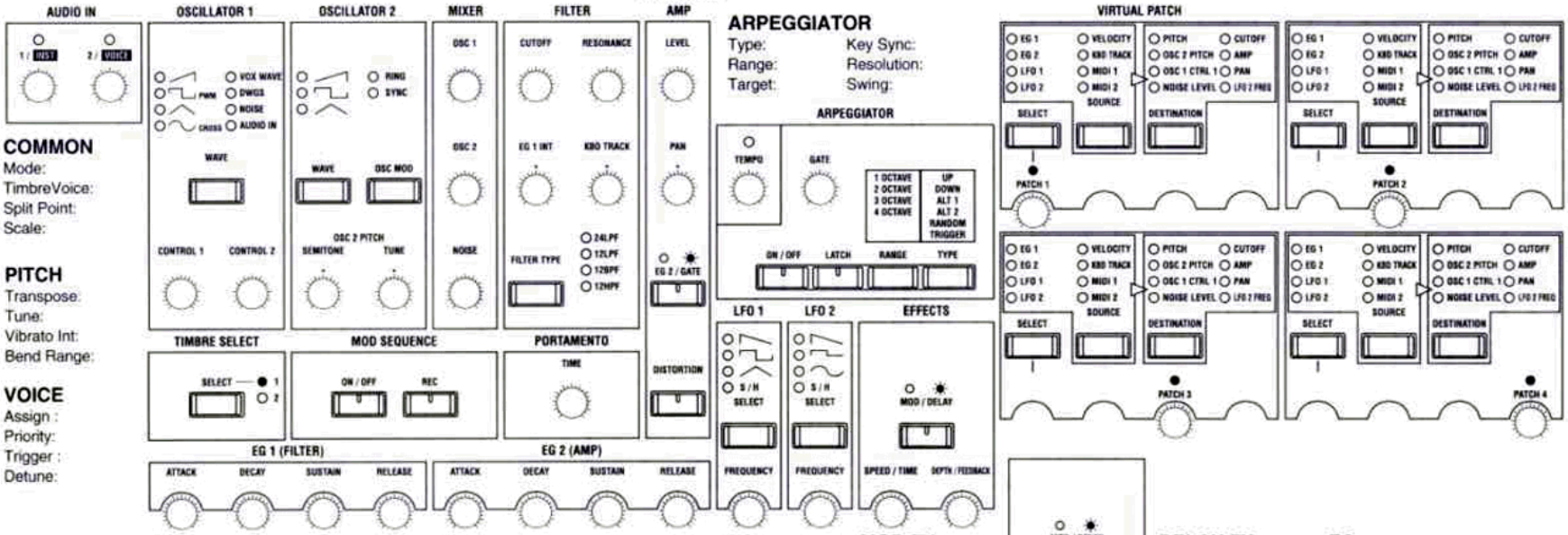
Nº	Nom	Catégorie	Mode	SEQ 1	SEQ 2	SEQ 3	ARPEGIATEUR
G01	Square Comp	Synth Hard	Single				OFF
G02	Krazy Arpy 2	Arpeggio	Single				Random
G03	Sweep Pad	Synth Pad	Single				OFF
G04	Sub Bass	Synth Bass	Single				OFF
G05	Phenomenon	Synth Lead	Single				OFF
G06	Ready 2 Air	Sequence	Dual	T1 Cutoff T2 Pitch	Resonance Amp Level	Noise Level OSC1 Ctrl2	OFF
G07	X-Mod Perc	Bell	Single	EG2 Decay	EG2 Release	Amp Level	Random
G08	BritishOrgan	Keyboard	Single				OFF
G09	80's Bass	Synth Bass	Single				OFF
G10	Min.Deal	Sequence	Dual	T1 Amp Level T2 Amp Level	None None	None None	OFF
G11	Astral Vox	Choir	Single				OFF
G12	Rez Lead	Synth Lead	Single				OFF
G13	Soft Brass	Synth Brass	Single				OFF
G14	CPU Talk	Sequence	Single	OSC1 Ctrl1	Resonance	OSC2 Semi	OFF
G15	Phunk Bass	Synth Bass	Single				OFF
G16	Jet Set 2000	S.E.	Single				OFF
H01	Poly400	Synth Hard	Single	Cutoff	None	None	OFF
H02	Diginator	S.E.	Dual	T1 Panpot T2 Pitch	None Amp Level	None None	OFF
H03	Light Pad	Synth Pad	Single				OFF
H04	Bass&5thLead	Synth Bass	Split	T1 T2			OFF
H05	Woody's Lead	Synth Lead	Single				OFF
H06	Filter Muzik	Sequence	Dual	T1 Pitch T2 Noise Level	None Cutoff	OSC2 Semi Pitch	OFF
H07	TimeZone SFX	S.E.	Single				OFF
H08	Pulse Comp	Keyboard	Single				OFF
H09	Vocoder Ens	Vocoder	Vocoder				OFF
H10	Vocoder Cho	Vocoder	Vocoder				OFF
H11	Vocoder Wah	Vocoder	Vocoder				OFF
H12	VocoderPulse	Vocoder	Vocoder				OFF
H13	VoiceChanger	Vocoder	Vocoder				OFF
H14	Vocodevil	Vocoder	Vocoder				OFF
H15	AudioIn INIT	AudioIn	Single				Trigger
H16	Init Program	Init Program	Single				OFF

Program Single/Split/Dual

Nº de Program:
Nom de Program:

FILTER
Vel.Sense:

AMP
Vel Sense:
KBD Track:



COMMON
Mode:
TimbreVoice:
Split Point:
Scale:

PITCH
Transpose:
Tune:
Vibrato Int:
Bend Range:

VOICE
Assign :
Priority:
Trigger :
Detune:

ARPEGGIATOR
Type:
Range:
Target:
Key Sync:
Resolution:
Swing:

EG 1
EG Reset:

EG 2
EG Reset:

LFO 1
Key Sync:
Tempo Sync:
Sync Note:

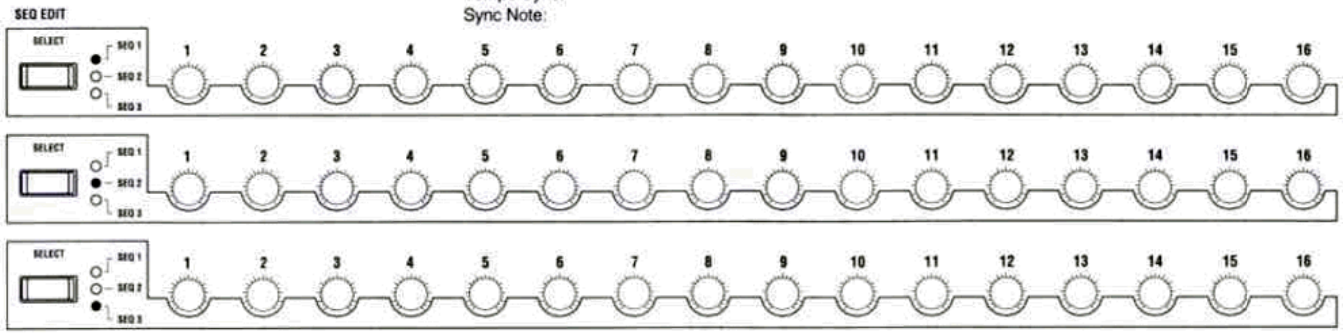
LFO 2
Key Sync:
Tempo Sync:
Sync Note:

MOD FX
Type:

DELAY FX
Type:
Tempo Sync:
Sync Note:

EQ
LowEQFreq:
LowEQGain:
HiEQFreq:
HiEQGain:

SEQ COMMON
LastStep :
SeqType:
Run Mode:
Key Sync:
Resolution :

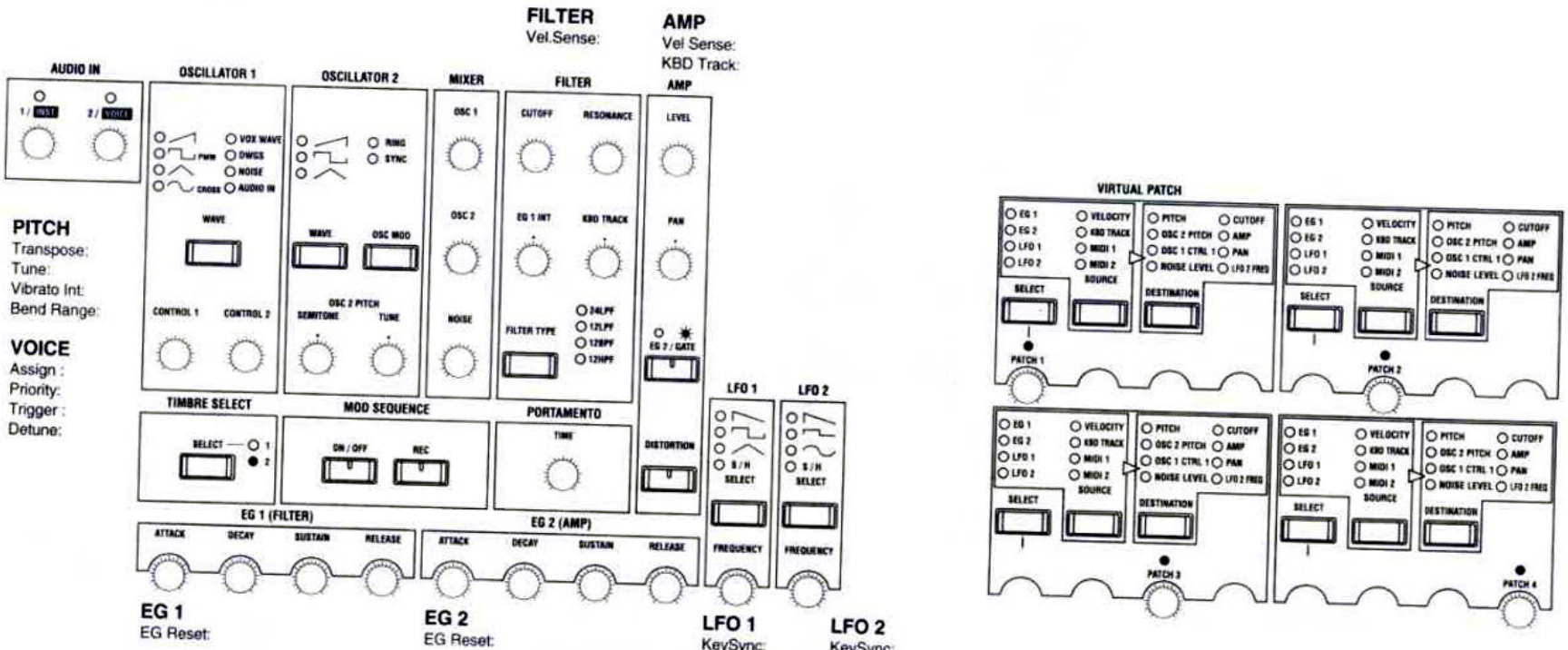


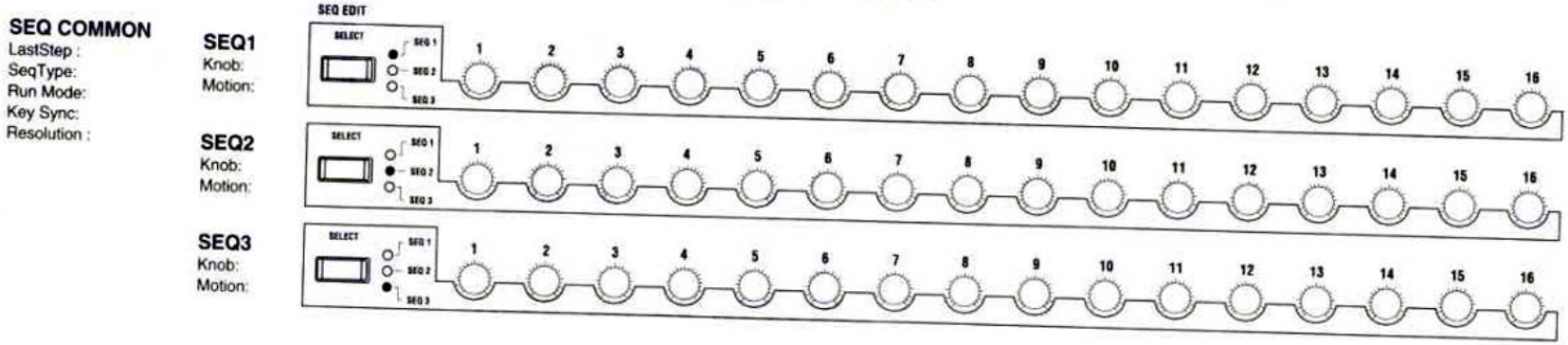
SEQ1
Knob:
Motion:

SEQ2
Knob:
Motion:

SEQ3
Knob:
Motion:

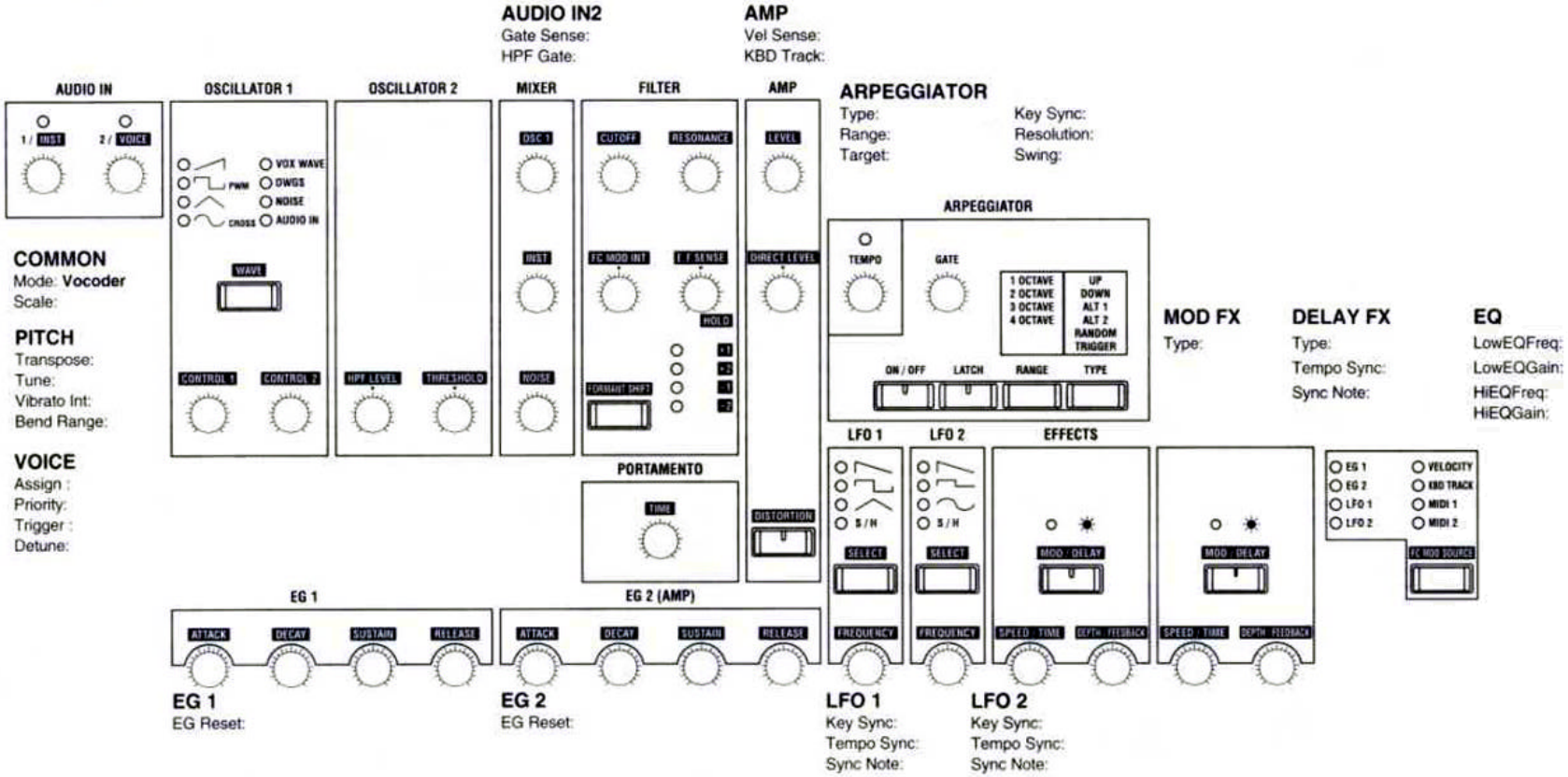
Timbre2 (Dual/Split)





Program de Vocoder

Nº de Program:
Nom de Program:



Dépannage

Si vous avez des problèmes, recherchez-en la description et prenez les mesures préconisées avant d'en conclure que votre **MS2000/MS2000R** est en panne.

Pas de mise sous tension

- L'adaptateur secteur est-il connecté à une prise secteur? p.10
- La commande [POWER/VOLUME] est-elle activée? p.12

Pas de son

- Votre ampli ou votre casque d'écoute est-il connecté à la borne correcte? p.10
- Les appareils connectés sont-ils sous tension?
- La commande [POWER/VOLUME] n'est-elle pas réglée sur un niveau trop bas? p.12
- Le paramètre "Local" est-il réglé sur **ON** à la page 3B: MIDI du mode Global? p.54
- Un des paramètres liés au volume est-il réglé sur "0"? p.38, 40
- Avez-vous réglé FILTER "Cutoff" sur 0? p.39
- Si vous avez connecté une pédale au **MS2000/MS2000R**: la position de la pédale permet-elle de produire du son?

Les notes ne s'arrêtent pas.

- Avez-vous spécifié le commutateur au pied utilisé à la page 6A: PEDAL & SW "A.Switch" du mode Global? p.57

Impossible de sauvegarder les Programs et les paramètres Global

- "Protect" est-il réglé sur **OFF** à la page 2A: MEMORY du mode Global? p.30, 54

Transmission/réception incorrecte des réglages de transposition ou de courbe de vélocité

- Le réglage "Position" défini à la page 1C: Global du mode Global est-il approprié? p.53

L'arpégiateur ne fonctionne pas.

- L'arpégiateur est-il activé (diode [ON/OFF] allumée)? p.15
- "Clock" est-il réglé sur **Internal** à la page 3C: MIDI du mode Global? p.54

Le MS2000/MS2000R ne réagit pas aux données MIDI reçues.

- Le câble MIDI est-il correctement branché? p.10
- Avez-vous choisi pour le canal de transmission du dispositif externe le même numéro que celui du canal MIDI Global du **MS2000/MS2000R** ? p.11

Certaines commandes MIDI ne sont pas exécutées.

- Avez-vous réglé le filtre en question sur **ENA** à la page 4: MIDI FILTER du mode Global? p.55

Fiche technique et options

Système de génération de sons
Système de synthèse à modélisation analogique

- Programs de synthé
  Capacité multitimbrale: maximum deux Timbres ("Mode"= Split/Dual), 4 voix, 2 oscillateurs + générateur de bruits, EG × 2, LFO × 2, Virtual Patch × 4, séquence MOD (maximum 16 pas × 3)
- Programs de Vocoder
  4 voix, 1 oscillateur + générateur de bruits, EG × 2, LFO × 2
  Vocoder à 16 canaux, niveau et panoramique réglables pour chaque canal, fonction de décalage de formant (Formant Shift)

Générateur de sons
- 4 voix, 2 oscillateurs + générateur de bruits

Clavier (MS2000)
- 44 notes (pas d'Aftertouch)

Effets
- Effet de modulation (3 types), effet de Delay (3 types), égaliseur

Arpégiateur
- 6 types

Programs
- 16 Programs × 8 banques (total de 128 Programs)

Entrées
- Borne AUDIO IN 1

Impédance d'entrée	39 [kΩ]
Niveau d'entrée max.	–3,5 [dBu] (com. AUDIO IN [1/INST]: réglage maximum)
Impédance de source	600 [Ω]

- Borne AUDIO IN 2 (avec commutateur MIC/LINE)

AUDIO IN 2 [LINE]

Impédance d'entrée	39 [kΩ]
Niveau d'entrée max.	–3,5 [dBu] (com. AUDIO IN [2/VOICE]: réglage maximum)
Impédance de source	600 [Ω]

AUDIO IN 2 [MIC]

Impédance d'entrée	22 [kΩ]
Niveau d'entrée max.	–33 [dBu] (com. AUDIO IN [2/VOICE]: réglage maximum)
Impédance de source	600 [Ω]

Sorties
- Bornes L/MONO, R

Impédance de sortie	1,1 [kΩ] (MONO: 550Ω)
Niveau de sortie max.	+6,5 [dBu]
Impédance de charge	100 [kΩ]

- Borne pour casque d'écoute

Impédance de sortie	10 [Ω]
Niveau de sortie max.	35 [mW]
Impédance de charge	33 [Ω]

Bornes pour pédales
- Borne ASSIGNABLE PEDAL (pédale d'expression)
- Borne ASSIGNABLE SW (commutateur au pied)

MIDI
- Bornes IN, OUT, THRU

Ecran LCD
- 16 caractères (8 × 5 pixels) × 2 lignes (écran rétroéclairé)

Alimentation
- 9V DC, 8 W

Dimensions
- MS2000: 737,8 (L) × 371,3 (P) × 147,7 (H) mm
- MS2000R: 482,0 (L) × 233,2 (P) × 87,1 (H) mm [5 U de rack]

Poids
- MS2000: 7,1 kg
- MS2000R: 2,8 kg

Accessoires fournis
- Adaptateur secteur (9V DC)
- Rondelle × 4, entretoise × 4, vis × 4 (MS2000R uniquement)

Options
- Pédale d'expression EXP-2
- Pédale d'expression/volume XVP-10
- Commutateur au pied PS-1
- Pédale de maintien DS-1H

* L'apparence ainsi que les spécifications de ce produit sont susceptibles d'être modifiées sans avis préalable.

Index

Symboles

[+/YES] [-/NO] 7, 19, 30

A

A.Pedal 56
A.SwFunc 57
A.Switch 57
A.SwMode 57
Aftertouch 58
All Note Off 63
AMP 3, 6, 40, 50
Amp Sw (EG 2/GATE) 40
ANALYSIS FILTER 4
Archivage 32, 55, 64
ARPEGGIATOR 4, 6, 15, 45, 51
Arpégiateur 4, 6, 15, 45
  Gate Time 45
  Key Sync 27, 46
  LATCH 15, 45
Assign 20, 35
ASSIGNABLE
  PEDAL 8, 10
  SWITCH 8, 10
Attache de câble 9
Attack (attaque) 7, 22, 23, 40
ATTACK (temps d'attaque) 3, 7
AUDIO IN 8, 11
Audio In 38
AUDIO IN 2 4, 49
AudioInThru 54

B

BANK 8
BANK/OCTAVE 8, 14
Bend Range 36
BPF 4, 37, 39, 50
  Fréquence de coupure 50

C

CALIB 57
Canal Global 11, 32, 35, 54, 58
Canal MIDI 11
Casque 8, 9
CH LEVEL 28, 51
CH PAN 29, 51
CH PARAM 8, 28, 51
Cho/Flg 44
Clock 31
Commandes de contrôle (CC) 55, 58, 59
Control1 (CONTROL1) 6, 36, 49
Control2 (CONTROL2) 6, 36, 49
Copie 7, 47
Copy
  Seq 47
  SeqAll 48
  Timbre 46
CrossDelay 44
CTRL CHANGE 56
CtrlChg 55
CURSOR [◄][►] 7, 19, 30
Cutoff 21, 28, 37, 39, 50

D

Damper 59
Décalage de formant 28
DECAY 3, 7, 22, 23, 40
Delay 27, 44
DELAY FX 44, 51
Delay Time (TIME) 27, 44
Démonstration 12
Depth
  DELAY FX 27
  MOD FX 26
  MOD/DELAY FX 44
Désaccord 57
Destination (DESTINATION) 24,42
Detune 36, 57
Distortion 6, 23, 40, 50
Dual 34
DWGS 37

E

E.F.Sense 28, 50
[EDIT] 7, 18, 19
EFFECTS 4, 7, 44, 51
Effet
  Delay 27, 44
  Distorsion 6
  Modulation 26, 44
Effet de modulation 44
Effet Delay 27, 44, 51
  L/R Delay 44
  Temps de retard 27, 44
Effets 4, 44, 51
EG 3, 7, 21, 22, 23, 40, 51
EG 1 Int (EG 1 INT) 21, 39
EG Reset 41
Egaliseur 45, 51
  HiEQFreq 45
  HiEQGain 45
  LowEQFreq 45
  LowEQGain 45
Ensemble 44
ENVELOPE FOLLOWER 4, 6, 50
Enveloppe 4, 50
  Source 3, 6, 22, 40
EQ 45, 51
[EXIT] 7, 19, 30
Expression 59
External 54

F

FILTER 3, 6, 21, 28, 39, 50
  TYPE 21, 39
Filtre 3, 6, 21, 28, 39, 50
  Fréquence 21, 28, 39, 50
  Résonance 20
  Type 21, 39
Filtre passe-bande 4, 37, 39, 50
Filtre passe-bas 37, 39
Filtre passe-haut 39
Formant
  Décalage 28
  Shift 28, 50
Forme d'onde
  DWGS 37
  Externe 17
Fréquence de coupure 21,28,37,39, 50
  LPF 37
Frequency (FREQUENCY) 7, 24, 42

G

Gate 15, 49
Gate Sense 28, 49
Gate Time 45
Générateur d'enveloppe 3,21,23, 40, 51
  Intensité 21, 39
[GLOBAL] 7, 30
Global 2, 30
  Mode 53

H

HiEQFreq 45
HiEQGain 45
HPF 39
HPF Gate 49

HPF Level (HPF LEVEL) 28, 49

I

Init
- Program 46, 51
- Seq 47
- Timbre 46, 52

Init ch
- Lvl 52
- Pan 52

Initialisation 31, 46, 47, 51, 52

Intensité de modulation 24, 42

Intensity (PATCH) 42

K

KBD Track
- AMP 23, 40, 50
- FILTER 39

Key Sync
- ARPEGGIO 27, 46
- LFO 41
- MOD SEQUENCE 25, 43

Keyboard track 2, 4, 6, 39, 40, 42, 50

Knob 25, 43

L

L/R Delay 44

Last Step 25, 42

LATCH 15, 45

LCD Edit 2, 18

Level (LEVEL) 22, 40, 50

LFO 3, 7, 24, 41, 51
- Fréquence 7, 24
- Key Sync 41
- Speed 26, 44
- Vitesse 42

Local 54

Longueur de note (Gate) 15, 45

LowEQFreq 45

LowEQGain 45

LPF 37, 39

M

Master 54

MEMORY 54

Memory Protect 30

MIDI
- Canal 11, 34, 35
- Canal Global 11, 32, 35, 54, 58
- Clock 54
- Control change 55, 56, 58, 59, 65
- Dump 32, 55, 64
- Instrument externe 10, 54
- SysEx 63

MIDI Ch 11, 35, 54

MIDI FILTER 55

MIDI1/MIDI2 55

Mise sous tension 12

MIXER 3, 6, 21, 38, 50

MOD FX 44, 51

Mod Int (FC MOD INT) 50

MOD SEQUENCE 4, 7, 16, 25, 42
- Key Sync 25, 43

Mod Src (FC MOD SOURCE) 50

Mode 34
- Global 2, 30
- LCD Edit 2, 18
- Program Play 2, 12, 18

Mode de voix 34

Modulateur 4

Modulation source 41, 42, 50, 59

Modulation type 21

MODULATION, molette 9

Motion 43
- Rec 26

Mst.Tune 53

N

NAME 29, 35

NOISE 3, 4

Noise 37

Noise Level (NOISE) 38, 50

Note-on/off 58

NoteRcv 55

Numéro de contrôle (CC#) 56

O

OCTAVE 8, 13

ON/OFF
- ARPEGGIATOR 15, 45
- MOD SEQUENCE 16

Onde porteuse 4

Ordinateur 11

ORIGINAL VALUE 7

OSC 1 3, 4, 20, 36, 49

OSC 1 Level (OSC1) 21, 38, 50

OSC 2 3, 38

OSC 2 Level (OSC2) 21, 38

OSC Mod (OSC MOD) 38

OSCILLATOR
- Modulation 21, 38
- OSCILLATOR 1 6, 20, 36
- OSCILLATOR 2 6, 20, 38

OUTPUT 8, 10

P

P.Bend 55

P.Chg 56

PAGE [+][-] 7, 18, 30

PageJump 19, 54

PageMemory 54

Panneau avant 5

Panoramique 8, 29, 51

Panpot 8, 22, 29, 40, 44, 51, 52, 56, 59

PEDAL&SW 56

Pédale de maintien (Damper) 59

Phaser 44

PHONES 8, 9

PITCH 36, 49
- Semitone 21
- Transpose 36
- Tune 21, 36

Pitch Bend 36, 55, 58

PITCH BEND wheel 9

Pondération de clavier 39

Portamento 7, 36, 56, 59

Position 53

POWER/VOLUME 6

Preload 31, 54

Priority 35

ProgChg 55

Program
- Play (mode) 2, 12
- Sélection (MS2000) 13
- Sélection (MS2000R) 14

Program change 55, 58

Protect 30, 54

Pulse 36

PWM 36

R

Range (RANGE) 15, 45

Réglages d'usine 31

Release (RELEASE) 7, 22, 24, 41

Release time 3, 7

Reset all controller 63

Resolution
- ARPEGGIO 27, 46
- MOD SEQUENCE 25

Resolution (MOD SEQUENCE) 43

Resonance 3, 6, 20, 21, 39, 50
- Control 2 37

Ring 3, 38
- Sync 38

Run Mode 25, 43

S

Sauvegarde
Externe 32
Param. Global 30
Program 19
Saw 36, 38
Scale 34
Key 35
Semitone 21, 38
SEQ EDIT 8, 16
Seq Type 25, 42
Séquenceur
Externe 11
Last Step 25, 42
Signal externe 17
Sin (Cross) 37
Single 34
Sons d'usine 31
Split 34
Point 34
Squ 38
Step Value 25, 43
StereoDelay 44
Sustain (SUSTAIN) 7, 22, 23, 40
Sustain level 3, 7, 40
Swap 47, 48
SwapSeq 48
SwapTimbre 47
Swing 27, 46
Sync 3, 38
Control 63
Ctrl 56
Sync Note
DELAY FX 44
LFO 42
Synchronisation
Externe 31
MIDI 31, 54
Synth, Programs 3
SYNTHESIS FILTER 4
SystemEx 55

T

Target 27, 46
Tempo (TEMPO) 15, 45
Tempo Sync 41, 44, 54
Temps d'attaque 3, 7
Temps de chute 3, 7, 22, 23, 40
Threshold (THRESHOLD) 28, 49
TIMBRE 3
Timbre
Select 56
Voice 34
Volume 22, 40
TIMBRE SELECT 7
Transpose 36, 53
Transposition 38
Tri 37, 38
Trigger 35
Mode 35
Tune (TUNE) 21, 36, 38
Type (ARPEGGIO TYPE) 15, 45
Type (DELAY FX) 27, 44
Type (FILTER TYPE) 39
Type (MOD FX) 26, 44

U

Universal system exclusive 63
User Scale 57
UTILITY 46, 51

V

Vel Sense 23, 39, 40, 50
Vel.Curve 53
Vel.Value 53
Velocity 2, 4, 39, 40, 50, 53, 58, 73
Verrouillage de la mémoire 30
Vibrato Int 36
VIRTUAL PATCH 4, 7, 24, 42
Vocoder 17, 34
Programs 4
VOCODER SEC. 4
VOICE 35, 49
Voice mode 3, 34, 58
Volume 12, 21, 22, 23, 59
Vox Wave 37

W

Wave (SELECT) 7, 41
Wave (WAVE) 6, 36, 38, 49
WFM 36, 49
Write 19, 30
[WRITE] 7, 19, 30

[Analog modeling synthesizer]

Date : 1999. 12. 14

MS2000, MS2000R

MIDI Implementation Chart

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1 — 16	1 — 16	Memorized
	Changed	1 — 16	1 — 16	
Mode	Memorized	×	3	
	Messages	×	×	
	Altered	**********	×	
Note Number:		*5 — 120 / 21 — 108	0 — 127	*: MS2000 / MS2000R
	True Voice	**********	0 — 127	
Velocity	Note On	○ 1 — 127	○ 1 — 127	
	Note Off	○ 64	×	
Aftertouch	Polyphonic (Key)	×	×	
	Monophonic (Channel)	○	○	*1
Pitch Bend		*○ / ×	○	*: MS2000 / MS2000R *B
Control Change	1	*○ / ×	○	Modulation wheel *C
	2	○	○	Breath Controller *1, *C
	4	○	○	Foot controller *1, *C
	6	○	○	Data Entry (MSB) *C
	7	○	○	Volume *1, *C
	10	○	○	Panpot *1, *C
	11	○	○	Expression *1, *C
	64	○	○	Damper *1, *C
	65	○	○	Portamento *1, *C
	98, 99	○	○	NRPN (LSB, MSB) *C
	120, 121	×	○	All sound off, Reset all controllers *C
	0— 95	×	○	Virtual patch source *2, *C
	0— 95	○	○	Sync control *C
	0— 95	○	○	Timbre select *C
	0 — 95	○	○	Panel controls (knobs, switches) *3, *C
				*: MS2000 / MS2000R
Program Change		○ 0 — 127	○ 0 — 127	*P
	Variable Range	**********	0 — 127	
System Exclusive		○	○	*4, *E
System Common	Song Position	×	×	
	Song Select	×	×	
	Tune	×	×	
System Real Time	Clock	○	○	*5
	Command	×	○	*5
Aux Messages	Local On/Off	×	×	
	All Notes Off	×	○ 123 — 127	
	Active Sense	○	○	
	Reset	×	×	

Remarks *P, *B, *C, *E: Transmitted/received when Global mode Page 4: MIDI Filter (ProgChg, CtrlChg, P.Bend, SystemEx) settings are respectively ENA.

*1: Transmitted according to the Global mode Page 6: PEDAL & SW "A.Pedal" and "A.SwFunc" settings.

*2: Received according to the Global mode Page 3: MIDI "MIDI 1" and "MIDI 2" settings.

*3: Received according to the Global mode Page 5: CTRL CHANGE setting.

*4: In addition to Korg exclusive messages, Inquiry messages, Master Volume messages and Master Fine Tune messages are also supported.

*5: When the Global mode Page3C: MIDI "Clock" is internal, transmitted but not received. The opposite for External or Auto.

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO ○ : Yes

Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO × : No

Consultez votre revendeur Korg pour en savoir plus sur l'équipement MIDI.

MS2000/MS2000R

Manuel d'utilisation

KORG (F) 1

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.

© 2000 KORG INC.

1203 EH *Printed in Japan*