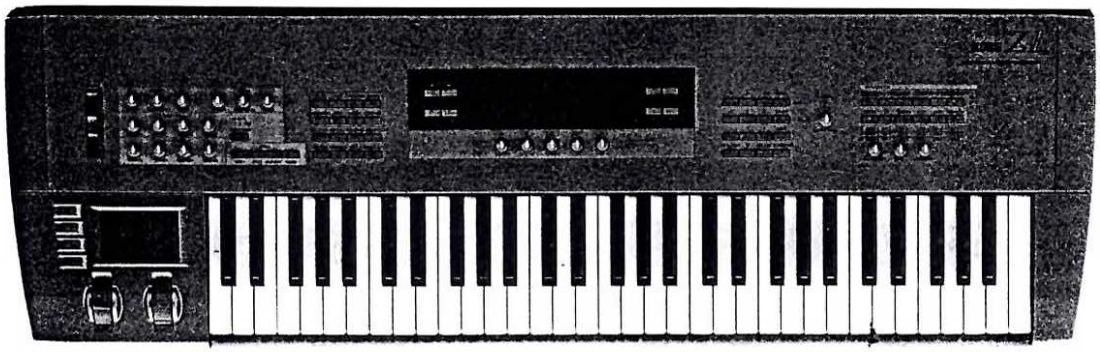
KORG

Z1

MOSS

Multi Oscillator Synthesis System



Manuel d'utilisation

F

Ⓕ ①

Introduction

Merci d'avoir fait l'acquisition du KORG Z1, un synthétiseur à oscillateurs multiples. Afin de pouvoir l'utiliser en toute confiance pendant de longues années, veuillez lire le présent manuel attentivement et toujours veiller à un usage correct de l'appareil

IMPORTANTES CONSIGNES DE SECURITE

AVERTISSEMENT - L'utilisation d'appareils électriques demande le respect de précautions de base et notamment des précautions suivantes :

1. Lire attentivement toutes les instructions avant d'utiliser l'appareil.
2. Ne pas utiliser l'appareil à proximité de points d'eau tels qu'une baignoire, un lavabo, un évier, dans une cave humide, autour d'une piscine, etc.
3. Cet appareil doit uniquement être utilisé avec les accessoires recommandés par le fabricant.
4. Cet appareil, utilisé de manière isolée ou en combinaison avec un amplificateur et un casque d'écoute ou des enceintes acoustiques, peut causer des troubles auditifs permanents. Ne jamais l'utiliser pendant une longue période à un volume élevé ou à un volume qui s'avère inconfortable pour l'audition. Veuillez consulter un spécialiste en cas de perte d'audition ou de résonnance dans les oreilles.
5. Cet appareil doit être situé de telle sorte que son emplacement ou sa position ne puissent pas interférer avec sa propre ventilation.
6. Cet article doit être tenu éloigné de sources de chauffage telles que radiateurs, feux et autres sources de chaleur.
7. Cet appareil doit toujours être raccordé à une source d'alimentation du type décrit dans les instructions de fonctionnement ou telle qu'indiquée sur le produit lui-même.
8. Le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise secteur en cas de non utilisation probable de l'appareil pendant une période prolongée.
9. Veiller à ce qu'aucun liquide ne soit renversé sur le coffret de l'appareil ni ne pénètre par les ouvertures de celui-ci.
10. L'appareil doit être révisé par du personnel technique qualifié quand
    A. le cordon d'alimentation ou la fiche ont été endommagés ou
    B. des corps étrangers ou du liquide ont pénétré à l'intérieur du coffret ou
    C. l'appareil a été exposé à la pluie ou
    D. l'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou fait preuve d'un changement notoire dans ses per formances ou
    E. l'appareil est tombé ou les circuits internes ont été endommagés.
11. Ne jamais essayer de réparer l'appareil au-delà des opérations décrites dans le manuel de maintenance destiné à l'utilisateur. Toutes les autres interventions techniques doivent être déléguées à du personnel technique qualifié.

VEUILLEZ CONSERVER CES INSTRUCTIONS





Le symbole de l'éclair avec une flèche, au sein d'un triangle équilatéral, doit servir à avertir l'utilisateur de la présence de "tension dangereuse" non isolée à l'intérieur de l'appareil. Cette tension peut être d'une ampleur suffisante pour constituer un risque d'électrocution.



Le point d'exclamation au sein d'un triangle équilatéral sert à avertir l'utilisateur de la présence d'importantes instructions de fonctionnement et d'entretien (techniques) dans la documentation qui accompagne l'appareil.

INSTRUCTIONS DE MISE A LA TERRE

Cet appareil doit être relié à la terre. En cas de panne ou de mauvais fonctionnement, une connexion à la terre de moindre résistance pour le courant électrique diminue le risque d'électrocution. L'appareil est équipé d'un cordon d'alimentation avec conducteur de terre et d'une fiche de terre. Brancher la fiche dans une prise appropriée, correctement installée et reliée à la terre conformément aux normes et aux codes locaux.

DANGER - Une mauvaise connexion du conducteur de terre de l'équipement peut provoquer un risque d'électrocution. Vérifier auprès d'un électricien agréé ou d'un employé de la compagnie d'électricité en cas de doute concernant la mise à la terre. Ne jamais modifier la fiche livrée avec l'appareil - si vous ne parvenez pas à l'introduire dans la prise, faites remplacer la prise secteur par un électricien qualifié.

AVERTISSEMENT CONCERNANT LES REGLEMENTATIONS FCC

Cet équipement a été testé et jugé conforme aux limites de la classe B pour les appareils numériques en vertu de la section 15 des réglementations la commission fédérale américaine sur les communications (United States Federal Commission - FCC). Ces limites ont été définies pour offrir une protection raisonnable contre les interférences dans un milieu résidentiel. Cet équipement génère et utilise de l'énergie à fréquence radio et, s'il n'est pas correctement installé et utilisé conformément aux instructions du constructeur, il risque de perturber la réception radio et télévisée. Il n'est cependant pas garanti que l'équipement ne produira pas d'interférences dans une installation particulière. Si c'était le cas, ce qui peut être vérifié en éteignant l'appareil puis en le remettant sous tension, l'utilisateur est invité à résoudre le problème en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes :

Réorienter ou déplacer l'antenne réceptrice.

Eloigner l'équipement du récepteur.

Brancher l'équipement sur une autre prise secteur, de telle sorte que l'équipement et le récepteur soient raccordés sur des circuits de dérivation différents.

Si nécessaire, consulter le revendeur ou un technicien radio/télévision expérimenté pour obtenir des suggestions supplémentaires.

Des modifications ou des altérations non autorisées du présent système peuvent mener à une interdiction d'utilisation de l'équipement.

Marque CE de conformité aux normes de sécurité européenne

La marque CE attachée à nos produits alimentés par secteur indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/CEE) ainsi qu'à la directive relative à la marque CE (93/68/CEE). Cette marque est valable jusqu'au 31 décembre 1996.

La marque CE attachée à nos produits après le 1er janvier 1997 indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/CEE), à la directive relative à la marque CE (93/68/CEE) ainsi qu'à la directive relative au courant de basse tension (73/23/CEE). Enfin, la marque CE attachée à nos produits alimentés par batterie indiquent que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/CEE) ainsi qu'à la directive relative à la marque CE (93/68/CEE).

INFORMATIONS IMPORTANTES POUR LES UTILISATEURS DU ROYAUME UNI

Avertissement - LE PRESENT APPAREIL DOIT ETRE RELIE A LA TERRE

Les couleurs des câbles de l'alimentation principale du présent appareil peuvent ne pas correspondre aux marques de couleurs indiquées sur les bornes de votre prise. Dans ce cas, procéder de la manière suivante :

- Raccorder le fil vert et jaune à la borne de la prise marquée de la lettre E ou du symbole de la terre ⏚, ou encore à la borne verte ou vert-jaune.
- Raccorder le fil bleu à la borne marquée de la lettre N ou de couleur noire.
- Raccorder le fil brun à la borne marquée de la lettre L ou de couleur rouge.

Pile de sauvegarde du Z1

Le Z1 contient une pile qui préserve le contenu de sa mémoire lorsque l'appareil est hors tension. Lorsque l'afficheur indique "INTERNAL BATTERY IS LOW" (pile interne épuisée), veuillez prendre contact avec votre revendeur ou avec un centre technique Korg proche pour faire remplacer la pile.

Contenu de la mémoire

Si, pour l'une ou l'autre raison, le fonctionnement de l'appareil était défectueux, le contenu de la mémoire risque d'être effacé. Nous conseillons vivement de sauvegarder les données importantes sur un archiveur de données externe.

Korg ne peut en aucun cas être tenu responsable de tout préjudice, direct ou indirect, dû à la perte de données.

Structure du présent manuel d'utilisation

Le présent manuel est organisé de la manière suivante :

Introduction

Cette section explique les commandes de base du Z1, elle donne un aperçu général de ses fonctions et elle détaille les indications et les commandes des panneaux avant et arrière.

Guide de référence rapide (Fonctionnement de base/Edition de performance, Edition)

Pour commencer immédiatement à jouer et à éditer des morceaux, veuillez lire ce chapitre en premier lieu.

La première section **"Fonctionnement de base/Edition de performance"** explique comment sélectionner un programme ou un multiset sur le Z1, comment utiliser les contrôleurs et l'éditeur et les autres techniques d'interprétation de base en se servant de l'arpégiateur.

La seconde section **"Edition"** explique la procédure de base à suivre pour créer des sons et elle donne un aperçu de l'édition en général.

Manuel d'édition des paramètres

Cette section détaille tous les paramètres à éditer du Z1, répartis par mode (ou par section). Pour en savoir davantage sur la fonction d'un paramètre bien précis, il suffit d'utiliser cette partie du manuel comme un dictionnaire.

Appendices

Cette section contient des informations diverses comme les fonctions MIDI du Z1, les fonctions utilitaires, les options, les spécifications techniques et les messages d'erreur.

Conventions utilisées dans le présent manuel d'utilisation

Interrupteurs et boutons [ ]

Les noms des interrupteurs et des boutons de la face avant du Z1 sont indiqués entre crochets.

Les paramètres qui apparaissent à l'écran

Les paramètres qui s'affichent à l'écran sont indiqués entre guillemets " ". Les valeurs des paramètres sont imprimées en caractères gras.

Signe attention

Ce signe sert à souligner les paramètres ou les informations se rapportant au point indiqué.

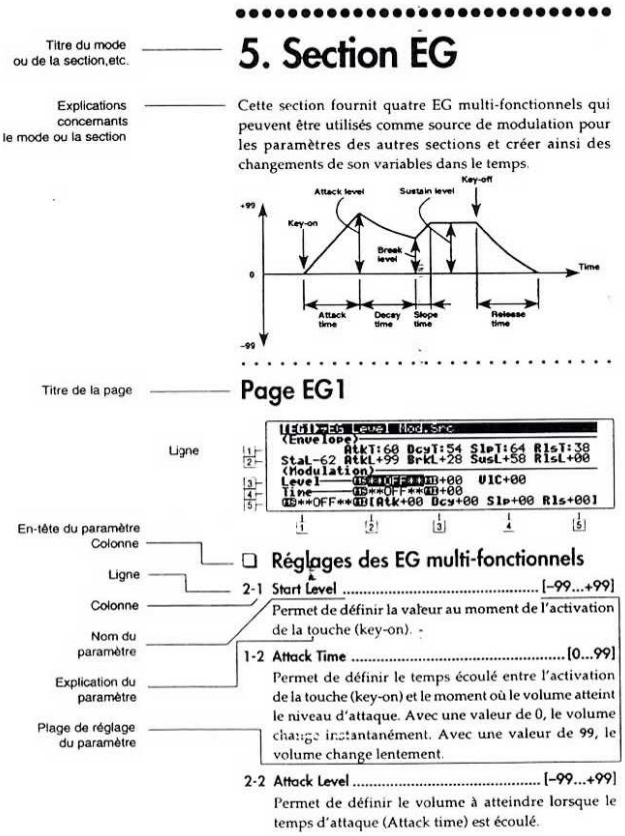
Procédure ① ② ③ ...

Les différentes étapes dans une marche à suivre s'indiquent de la manière ① ② ③ ...

(voir p.XX)

Cette remarque indique que vous pouvez vous reporter à cette page du manuel pour obtenir des informations supplémentaires sur le point expliqué.

Le manuel d'édition des paramètres (à partir de la pages 31) est structuré de la manière suivante.



Les noms des programmes, etc. apparaissant dans le présent manuel sont provisoires et peuvent ne pas être identiques à ceux que vous apercevez à l'écran du Z1.

Contenu

Introduction ii

Importantes consignes de securite ii
Pile de sauvegarde du Z1 iii
Contenu de la mémoire iii
Structure du présent manuel d'utilisation iii
Conventions utilisées dans le présent manuel d'utilisation iii

Aperçu général du Z1 viii

Caractéristiques principales viii
Les différents modes du Z1 viii
- Mode de jeu de programmes "Program Play" viii
- Mode de jeu de MultiSets "MultiSet Play" ix
- Mode d'édition de programme "Program Edit" ix
- Mode d'édition des MultiSets "MultiSet Edit" ix
- Mode d'arpège "Arpeggio" ix
- Le mode MIDI ix
- Le mode Global ix

Extensions des possibilités avec des cartes en option . ix

Panneaux avant et arrière x

Panneau avant x
Panneau arrière xiii

Raccordements xiv

1. Raccordement du cordon d'alimentation xiv
2. Raccordement d'équipements audio xiv
3. Raccordement des pédales, etc. xiv
4. Raccordements avec des équipements MIDI xiv

Guide de référence rapide 1

Fonctionnement de base et édition de performance 2

1. Vérifier toutes les connexions 2
2. Mise sous/hors tension 2
   - Mise sous tension 2
   - Mise hors tension 2
3. Réglage du volume 2
4. Ecouter les morceaux de démonstration 2
5. Jeu d'un programme 3
   - Sélectionner le mode Program Play 3
   - Sélectionner une banque de programmes 3
   - Sélectionner un numéro de programme 3
   - Sélection de programmes d'une même catégorie 4
   - Sélection de programmes au sein d'un même groupe utilisateur 4
   - Sélection de programmes par catégorie ou par groupe utilisateur 4
   - Autres manières de sélectionner les programmes: 4
   - Sélection de programmes provenant d'une carte 4
6. Jeu d'un MultiSet 5
   - Sélectionner le mode MultiSet Play 5
   - Sélectionner une banque de MultiSets 5
   - Sélectionner un numéro de MultiSet 5
   - Autres manières de sélectionner un MultiSet 5
   - Sélection de MultiSets provenant d'une carte 5
7. Utilisation de plusieurs contrôleurs pour modifier le son 6
   - Utilisation du contrôleur [X-Y PAD] 6
   - Utilisation de la fonction [X-Y HOLD] 6
   - Utilisation de la commande de [PORTAMENTO] 6
   - Utilisation des touches [SW1] et [SW2] 6
   - Utilisation du [PITCH BENDER] 6
   - Utilisation de la [MOD WHEEL] 6
   - Utilisation du clavier 6
   - Utilisation de contrôleurs raccordés au connecteur <optional> du panneau arrière 6
   - Comment assigner des fonctions de modification du son aux contrôleurs 7
8. Utilisation de l'éditeur en temps réel pour modifier le son 7
   - Modification de la fréquence de coupure pour varier la brillance du son 7
   - Modification de la résonance pour ajouter du caractère au son 7
   - Pour varier la brillance dans le temps 7
   - Pour varier le volume dans le temps 8
   - Comment étouffer un oscillateur pour modifier le son 8
   - Sauvegarde d'un son modifié à l'aide de l'éditeur en temps réel 8
9. Utilisation de l'éditeur de performance pour modifier le son 9
   - Utilisation de l'éditeur de performance pour contrôler le son 9
   - Sauvegarde d'un son modifié à l'aide de l'éditeur de performance 9
10. Utilisation de l'arpégiateur 10
    - Activation de l'arpégiateur 10
    - Réglage du tempo de l'arpégiateur 10
    - Modification de la synchronisation de base des notes arpégées 10
    - Sélection de la banque d'arpèges 10
    - Sélection du motif d'arpège 10
    - Sélection de motifs d'arpège provenant d'une carte . 10
    - Jeu de notes au clavier en même temps que les notes de l'arpège 10
    - Pour que l'arpège continue à jouer après le relâchement des notes 10
    - Pour que l'arpège s'exécute sur plusieurs octaves 11
    - Application de la synchronisation des touche à l'arpégiateur 11
    - Pour modifier la longueur des notes arpégées 11
    - Pour modifier la tonalité des notes arpégées 11
    - Sauvegarde des réglages d'activation/de désactivation de l'arpégiateur 11
    - Liaison de l'arpégiateur à un programme ou à un MultiSet 11

Edition 12

1. Rétablissement des réglages d'usine 12
2. Affichage du mode d'édition 12
3. Procédure de base pour l'édition 13
   - Sélectionner un mode (et une section) 13
   - Sélectionner une page 13
   - Déplacement du curseur 14
   - Entrée des valeurs 14
   - Sauvegarde des réglages modifiés 14

4. Edition de programmes (Mode Program Edit) 15
Structure d'un programme 15
Réglages des filtres (section filtre) 16
Réglages d'amplificateur (section AMP) 17
Réglages d'effets (section Prog Fx) 17
Réglages d'oscillateur (section OSC) 18
Réglage du volume de chaque oscillateur (section Prog Mixer) 20
Quelques mots sur le keyboard tracking 20
Les générateurs d'enveloppe (EG) et les oscillateurs basses fréquences (LFO (section EG/LFO)) 20
Les sources de modulation et leur intensité 20
Assignations de l'éditeur de performance 20

5. Edition d'un MultiSet (Mode MultiSet Edit) 21
Structure d'un MultiSet 21
Sélection des programmes de timbres 22
Réglage du volume, du panoramique et de l'intensité de l'effet 22
Définition de l'influence des différentes zones du clavier ou des forces de frappe sur le son 22
Réglages d'effets 23
Limitation des contrôleurs ou de l'éditeur pour chaque timbre 23
Edition d'autres paramètres de MultiSets 23

6. Edition d'arpèges (mode Arpeggio) 24
Création d'un motif utilisateur 24
Réglages de l'arpégiateur dans un MultiSet 25

7. Sauvegarde des données 26
Mémoire d'édition tampon 26
Protection de la mémoire 26
Changement de nom (Assignation d'un nouveau nom) 26
Définition de la catégorie et du groupe utilisateur ... 27
Procédure de sauvegarde (Write) 27

8. Fonctions d'édition pratiques 28
Fonction d'annulation UNDO 28
Fonction de comparaison COMPARE 28
Fonctions utilitaires UTILITY 28

Manuel d'edition des paramètres 31

Edition d'un programme (Mode Program Edit) 32

1. Section OSC 32

Page OSC Set Up 32
Sélectionner le type d'oscillateur 32
Modification de la hauteur de l'oscillateur dans le temps (Common Pitch Mod.) 32
Pour préciser la manière d'application du portamento (Portamento) 32
Pour préciser la largeur de contrôle du pitch bender (Pitch bend) 33

Page OSC1 33
Pitch Tab 33
Définition de la hauteur de base de l'oscillateur 1 (Pitch) 33
Modulation de la hauteur (Pitch Modulation) 33
Définition du changement de hauteur par rapport au clavier (touche) 34

Page OSC2 34
Réglages spécifiques à chaque type d'oscillateur 34
•OSC Standard 34
•OSC Comb Filter 36
•OSC VPM 38
•Resonance OSC 39
•OSC Ring Modulation 41
•OSC Cross Modulation 41
•OSC Sync Modulation 42
•Organ Type Model (Modèle de type Orgue) 42
•Electric Piano Model (Modèle piano électrique) 43
•Brass Model (Modèle de type Cuivres) 44
•Reed Model (Modèle à anches) 46
•Plucked String Model (Modèle pour cordes pincées) 47
•Bowed String Model (Modèle pour cordes à archet) 50

Page Sub Oscillator 52
•Oscillateur Secondaire 52
Pour définir la forme d'onde de l'oscillateur secondaire. 52
Pour définir la hauteur de base de l'oscillateur secondaire 52
Pour modifier la hauteur de l'oscillateur secondaire (Pitch Modulation) 52
Pour définir le rapport existant entre la hauteur de l'oscillateur secondaire et les notes du clavier (Pitch Slope) 52

Page Noise Generator 52
•Générateur de bruit 52
Réglages du générateur de bruit 52

2. Section Prog Mixer 53

Page Mix Level 53
Réglage des niveaux envoyés aux sorties Mixer Outputs 1/2 53

Page Mix Mod. 53
Pour définir la source de modulation qui doit contrôler chaque niveau de sortie et son intensité 53

3. Section Filtres 54

Page Filter Routing 54
Définition du "filter routing" 54

Page Filter 1 55
Pour définir le type et la fréquence de coupure du filtre 1 (Filter 1) 55
Utilisation de la résonnance pour ajouter du caractère au son 55

Page Filter 1 Fc Kbd 56
Influence de la position au clavier (Cutoff Keyboard track) sur la brillance 56
Réglages du filtre B lors de la sélection du paramètre 2BPF 56

Pages Filter 2 / Filter 2 Fc Kbd 56

4. Section AMP (Amplificateur) 57

Page Amplitude 57
Pour définir le niveau du volume de l'ampli 1 (Amp 1) 57
Pour contrôler le niveau du volume de Amp 1 (Amplitude Modulation) 57
Influence de la position au clavier (Amp Keyboard track) sur le volume 57
Réglages pour l'amplificateur 2 (Amp 2) 57
Pour définir le niveau de sortie (Output) 57
Pour définir le positionnement stéréo (Panpot) 57

Page Amp EG 57
Réglages d'Amp EG (Amp EG) 57

5. Section EG 59

Page EG1 59
Réglages des EG multi-fonctionnels 59
Pages EG2/EG3/EG4 59

6. Section LFO 60

Page LFO1 60
Réglages des LFO multi-fonctionnels 60
Pages LFO2/LFO3/LFO4 61

7. Section Prog Fx 61

Page Effect Set Up 61
Pour spécifier le niveau de sortie vers les effets 61
Sélection du type d'effet pour Fx1 61
Sélection du type d'effet pour Fx 2 62
Sélection du type d'effet pour M.Fx 62
Réglage du gain du M.EQ 62

8. Section Prog Common 62

Page CMN Voice 62
Définition du son des notes jouées 62
Sélection du type d'échelle 63
Définition de la catégorie et du groupe utilisateur ... 63
Page CMN SW & Pedal 64
Assignation de fonctions à [SW1] et [SW2] 64
Définition de la fonction de chaque pédale 64
Page CMN Mod.Src List 65
Visualisation et édition simultanée de toutes les sources de modulation 65
Page CMN PE Define 65
Définition du fonctionnement de l'éditeur de performance 65
Visualisation de la page CMN Program Name 66
Pour modifier le nom d'un programme 66

Types d'effets 67

Page Fx1 67
•Définition de l'effet utilisé par Fx1 67
•Overdrive 67
•Compressor 67
•EQ paramétrique 68
•Wah 69
•Exciter 70
•Decimator 70
•Chorus 71
•Flanger 72
•Phaser 72
•Rotary Speaker (Small) (Enceinte rotative de petite taille) 73
•Delay (Mono) 74
•Talking Modulator (Modulateur de voix) 74
•Multitap Delay 75
•Ensemble 76
•Rotary Speaker (Large) 76
Page Fx2 77
Définition de l'effet utilisé par Fx2 77
Page Mst.Fx 77
Pour définir l'effet utilisé par Mst.Fx. 77
•Reverb-Hall 78
•Reverb-Room 79
Page Mst.EQ 79
Réglages pour le Mst.EQ 79
Master EQ 79

Edition d'un multiset (Mode d'edition des multisets - "Multiset Edit") 77

1. Section Multi Timbre 80

Définition de la polyphonie maximum pour chaque timbre 80
Définition du programme pour chaque timbre 80

2. Section Multi Mixer 80

Définition du volume de chaque timbre 80
Définition du panpot de chaque timbre 80
Définition du niveau de sortie de chaque timbre vers les effets 80

3. Section Multi Zone 81

Sélection du timbre dont il faut régler la plage des notes et la plage des vélocités 81
Définition de la plage des notes des timbres 81
Définition de la plage des vélocités des timbres 81

4. Section Multi Pitch 81

Transposition de chaque timbre 81
Réglages précis de la hauteur de chaque timbre 81
Définition de l'échelle pour chaque timbre 81

5. Section Multi MIDI & Arpeggio 82

Spécification du canal MIDI de chaque timbre 82
Pour définir si les messages MIDI de changement de programme doivent être reçus ou non par chaque timbre 82
Définition des timbres joués par l'arpégiateur 82

6. Section Multi Control Filter 83

Page MLT Ctl Fltr P1 83
Définition de la réponse de chaque timbre aux messages MIDI 83
Page MLT Ctl Fltr P2 83

7. Section Multi Fx 84

Page MLT Effect Set Up (Multi Fx) 84
Sélection du type d'effet pour Fx1 84
Sélection des types d'effet pour Fx2 84
Sélection du type d'effet pour Mst.fx 84
Définition du gain du Mst.EQ 84

8. Section Multi Common 85

Page MLT CMN Scale 85
Définition de la largeur de pitch bend pour le Multiset 85
Sélection du type d'échelle du Multiset 85
Page MLT CMN SW & Pdl 85
Définition des fonctions de [SW1] et [SW2] dans le Multiset 85
Définition de la fonction de chaque pédale dans le multiset 85
Page MLT CMN Name 85
Pour modifier le nom du Multiset 85

Edition d'un motif d'arpège (Mode Arpège) 86

Page PAT Basic 86
Définition du fonctionnement de base du motif 86
PAT User Type 86
Page PAT Step Param 87
Réglage de la tonalité du pas (Step Tone) 87

Réglage des paramètres de chaque pas 87
Page PAT Pattern Name 88
Modification du nom d'un motif d'arpège 88

Réglages MIDI (mode MIDI) 89

Page MIDI Basic 89
Définition du canal Global MIDI 89
Réglage Local on/off 89
Réglage Omni on/off 89
Synchronisation du Z1 et d'un appareil MIDI externe 89
Utilisation de messages de changement de programme MIDI pour sélectionner des sons. 90
Définition de la banque de transmission/de réception des sons sélectionnés (programme ou multiset) 90
Page MIDI Prog Map 90
Définition des numéros de changements de programmes transmis/reçus en mode Program Play 90
Page MIDI Multi Map 90
Définition des numéros de changements de programmes transmis/reçus en mode Multiset Play 90
Page MIDI CChg Filter 90
Contrôle des messages MIDI 91
Page MIDI SystemEX 91
Transmission de messages exclusifs du système MIDI 91
Utilisation de la fonction de transfert pour sauvegarder les données sur un appareil MIDI externe <Data Dump Utility> 91
Réception de messages exclusifs du système MIDI .. 92

Réglages concemant l'ensemble du Z1 (Global mode) 93

Page GLB Basic 93
Réglage de l'accordage et de la transposition 93
Application de la transposition, de la courbe de vélocité et de la courbe d'après-toucher 93
Définition de la courbe de vélocité 93
Définition de la courbe d'après-toucher et de la sensibilité 94
Définition de la polarité des pédales connectées au panneau arrière 94
Interdiction de sauvegarde de programmes internes et de motifs d'arpège 94
Utilisation de la fonction de mémoire de page 94
Sélection de la zone d'une carte mémoire 94
Page de visualisation GLB User Group Name 95
Modification du nom de chaque groupe utilisateur . 95
Page GLB User Scale 95
Création d'une échelle originale 95
GLB Ctrl SetUp Page 96
Changement de la fonction de pédale de volume en pédale d'expression 96
Synchronisation sur des appareils audio numériques96
Calibrage des différents contrôleurs 96
Liaison de l'arpégiateur aux programmes ou aux multisets 97
Contournement de l'effet principal 97
Configuration de sortie de stéréo à mono 97
Page GLB Data Utility 97
Chargement de données d'une carte mémoire 97
Chargement des données présélectionnées d'usine dans la mémoire interne 98
Sauvegarde de données de la mémoire interne sur une carte mémoire 98

Appendices 99

1. Quelques mots concernant le système MIDI 99
Raccordement d'appareils MIDI 99
Réglages de canaux MIDI 99
Utilisation du Z1 comme clavier MIDI pour l'entrée de données 99
Réglages de transposition et de courbe de vélocité. 100
Filtrage MIDI et conversion des messages 100
Sélection de sons (programmes ou multisets) 100
Les messages MIDI transmis par le Z1 100
Transmission de réglages comme les données de sons (transfert de blocs de données) 104
Edition de sons etc. 104
Utilisation du système MIDI pour contrôler un LFO. 104
L'éditeur de performance 104
Contrôle de l'arpégiateur 104
2. Tableau d'implémentation MIDI 105
3. Liste des sources de Mod. 106
4. Liste des utilitaires 107
Mode Program Play 107
Mode Program Edit 107
Mode Multiset Play 108
Mode Multiset Edit 108
Mode Arpeggio 108
Mode MIDI 108
Mode Global 108
5. Liste PE (Editeur de performance) 109
6. Carte en option <DI-TRI digital I/F board 111
Connecteur DIGITAL OUT 111
Connecteur WORD CLOCK IN 111
Exemples de raccordements 111
7. Carte in option <DSPB-Z1 option board> 111
8. Carte mémoire 112
Cartes mémoire compatibles avaec le Z1 112
Manipulations de la carte mémoire 112
Formatage d'une carte mémoire 112
Sauvegarde de données sur une carte mémoire 112
Lecture des données de la carte mémoire 112
9. Guide de dépannage 112
10. Messages d'erreur 113
11. Autres messages 113
12. Spécifications techiques 114
Options 114
13. Index 115

Aperçu général du Z1

Caractéristiques principales

Le Z1 est un synthétiseur polyphonique à 61 touches, comprenant un générateur de son fonctionnant selon le système MOSS (de l'anglais "Multi Oscillator Synthesis System" ou système de synthèse à oscillateurs multiples). Il offre une polyphonie de 12 sonorités.

En d'autres termes, le générateur de sons MOSS (de l'anglais Multi Oscillator Synthesis System) comprend les sections suivantes : sonorité, EG/LFO, effet et les contrôleurs.

Dans la section sonorité ("Voice"), une section OSC avec deux oscillateurs (1 et 2) permet d'utiliser 13 types d'algorithmes d'oscillateurs (standard, modulation ring, résonance VPM, de type orgue, de type piano électronique, etc.), un oscillateur secondaire et un générateur de bruit. La section des sonorités contient également deux filtres et chacun d'entre eux peut être utilisé sous la forme d'un des cinq types de filtres prévus; cette section comprend également un double filtre passe-bande qui permet de définir deux fréquences centrales et de créer des sons de voix humaine ou des résonances corporelles telles que celles caractéristiques d'un violon ou d'une guitare.

Sur le Z1, vous pouvez moduler cette section des sonorités en utilisant les cinq EG et les quatre LFO pour produire de riches variations tonales, de hauteur ou de volume pour chaque voix.

Le synthétiseur comprend aussi deux unités d'effets, chacune permettant de sélectionner un des quinze types d'effets différents, dont notamment un retard multi tap, la surmultiplication ou l'enceinte rotative. De plus, un effet principal crée une impression d'espace comme la réverbération ou le retard. Cette section des effets contient également un égaliseur à deux bandes qui apporte une touche finale au son.

Le Z1 permet un contrôle en temps réel de toute la puissance d'un synthétiseur. La molette de modulation, le pad X-Y, une section éditeur en temps réel contrôlent des paramètres tels que la coupure de filtre, la résonance, le générateur d'enveloppe de filtre ou d'amplitude, exactement comme sur un synthétiseur analogique; il possède cinq commandes d'éditeurs de performance auxquelles vous pouvez assigner des paramètres en toute liberté, ainsi qu'une grande variété de contrôleurs comme le commutateur au pied et une pédale de volume. Toutes ces caractéristiques signifient que vous possédez un contrôle en temps réel sur tous les aspects sonores, y compris les effets.

Qui plus est, toutes ces fonctions sont compatibles avec le système MIDI et le LFO permet une synchronisation MIDI.

L'arpégiateur polyphonique incorporé fournit toute une gamme de motifs standard présélectionnés comme les fonctions vers le haut, vers le bas, ALT1, ALT2 et aléatoire et il permet aussi de créer librement 15 motifs originaux pour des possibilités encore plus étendues.

Cette vaste gamme de fonctions peut être visualisée sur un grand afficheur LCD, facile à lire.

Grâce à l'accès prévu pour cartes flash PCMCIA, vous pouvez augmenter la mémoire jusqu'à un maximum de 16 banques de données dans le cas de l'utilisation d'une carte mémoire de 4 Moctets. Le Z1 supporte les spécifications Flash ROM et de type d'appareil ATA, c'est-à-dire qu'il accepte les formats de cartes ROM Flash.

Les différents modes du Z1

Le Z1 comprend les sept modes suivants :

❑ Mode de jeu de programmes "Program Play"

Ce mode permet de jouer des programmes.

Un "programme" est un simple son produit par le générateur de sons MOSS (de l'anglais "Multi Oscillator Synthesis System" ou système de synthèse à oscillateurs multiples).

Le Z1 possède 256 programmes internes (intégrés) qui sont regroupés en deux banques de 128 programmes chacune. Vous pouvez également utiliser une carte mémoire (vendue séparément) pour ajouter 256 programmes par banque.

Programmes internes : A000 à A127/ B000 à B127

En cas d'insertion d'une carte : Carte A000 à Carte A127/ Carte B000 à Carte B127 (256 programmes) × 16 (4096 programmes en cas d'utilisation d'une carte mémoire de 4 MOctets).

En ce qui concerne les programmes prédéfinis d'usine et les sons contenus dans chaque multiset (détaillés ci-dessous), veuillez vous reporter à la "Liste des Noms de Sonorités".

Le mode Program Play permet de sélectionner et de jouer des programmes individuels. Outre le fait de pouvoir contrôler les sons à partir du clavier, vous pouvez également utiliser les différents contrôleurs du Z1 ou son éditeur pour modifier les sons.

Fonction d'arpégiateur

La mémoire interne contient 5 motifs prédéfinis et 15 motifs programmables par l'utilisateur. En cas d'utilisation d'une carte mémoire (vendue séparément), il est possible d'ajouter 5 motifs prédéfinis supplémentaires et 15 motifs utilisateur par banque. L'arpégiateur s'utilise dans n'importe quel mode.

Interne : PRESET_UP • DOWN • ALTERNATE 1 • ALTERNATE 2 • RANDOM, U1-1 à U1-5, U2-1 à U2-5, U3-1 à U3-5.

En cas d'insertion d'une carte : CARTE PRESET_UP • DOWN • ALTERNATE 1 • ALTERNATE 2 • RANDOM, U1-1 à U1-5, U2-1 à U2-5, U3-1 à U3-5 (15 motifs utilisateur) ×16 (ce qui correspond à 240 motifs utilisateur si on utilise des cartes mémoire de 4 MOctets).

❑ Mode de jeu de MultiSets "MultiSet Play"

Ce mode permet de jouer des ensembles Multiset. Un Multiset possède jusqu'à six timbres (des fentes ou "slots" pour les programmes; se reporter au diagramme de droite) et il assigne un programme de timbre différent (les réglages de programmes avec la portion d'effet omise) à chaque timbre, ce qui permet de jouer jusqu'à six sons distincts de manière simultanée. Chaque programme de timbre peut être assigné à une zone différente du clavier ou à une autre plage dynamique.

Le Z1 possède 32 MultiSets enregistrés dans sa mémoire interne. Ceux-ci sont regroupés en deux banques de 16 MultiSets chacune. Lors de l'utilisation d'une carte mémoire (vendue séparément), il est possible d'ajouter à chaque banque 32 MultiSets supplémentaires.

Interne : A00 à A15, CARTE B00 à B15

En cas d'insertion d'une carte : CARTE A00 à CARTE A15, CARTE B00 à CARTE B15 (32 MultiSets) x 16 (512 MultiSets avec une carte mémoire de 4 MOctets).

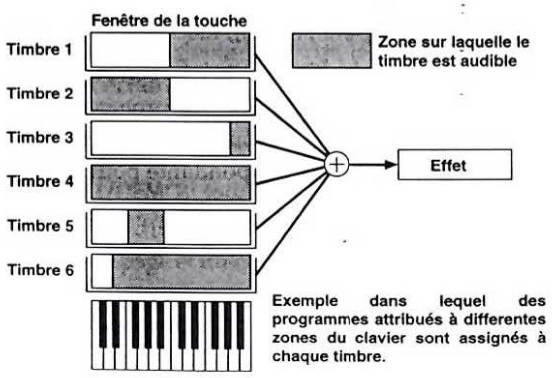
Comme dans le mode Program Play, vous pouvez utiliser les différents contrôleurs et l'éditeur du Z1 pour modifier le son d'un Multiset.

❑ Mode d'édition de programme "Program Edit"

Comme il l'indique, ce mode permet d'éditer un programme; l'"édition" est en effet la procédure utilisée pour modifier les valeurs des différents réglages (ou paramètres). En mode d'édition de programme, vous pouvez dès lors modifier les valeurs des différents paramètres qui constituent le programme et changer ainsi le son.

❑ Mode d'édition des MultiSets "MultiSet Edit"

Ce mode permet d'éditer un ensemble MultiSet. Il permet d'assigner des programmes à chaque timbre et d'effectuer toute une variété d'autres réglages.



Exemple dans lequel des programmes attribués à differentes zones du clavier sont assignés à chaque timbre.

En réglant les paramètres de manière appropriée, il est possible d'utiliser les ensembles MultiSets de la manière suivante :

Par couches (layer)

Lorsque vous jouez sur le clavier, deux ou davantage de timbres sont audibles

En mode partagé (Split)

Des programmes de timbres différents sont audibles en fonction de la zone du clavier sur laquelle vous jouez.

Avec commutateur de vélocité

Des programmes de timbres différents sont audibles en fonction de la vélocité (la dynamique du jeu).

Multitimbral

Il est possible d'entendre un programme de timbre distinct sur un maximum de six canaux, ce qui permet au Z1 de fonctionner comme six générateurs de sons MIDI différents.

❑ Mode d'arpège "Arpeggio"

Ce mode permet d'effectuer différents réglages à l'arpégiateur et d'utiliser celui-ci dans les modes Program Play ou Multiset Play. Les motifs utilisateurs permettent également de créer ses propres motifs d'arpège comprenant jusqu'à 36 pas (voir page 24). En ce qui concerne les motifs présélectionnés, vous pouvez modifier les paramètres tels que la résolution, la vélocité et la durée des notes de l'arpège pour créer tout un choix de variations sur l'arpège (voir p. 10).

❑ Le mode MIDI

Ce mode permet d'effectuer des réglages pour que le Z1 contrôle des appareils MIDI externes ou pour qu'il soit contrôlé par ceux-ci.

❑ Le mode Global

Ce mode permet d'effectuer des réglages qui concernent l'ensemble du Z1, comme l'accordage. Il permet également d'utiliser des fonctions qui réinitialisent les programmes ou les MultiSets à leurs valeurs d'usine.

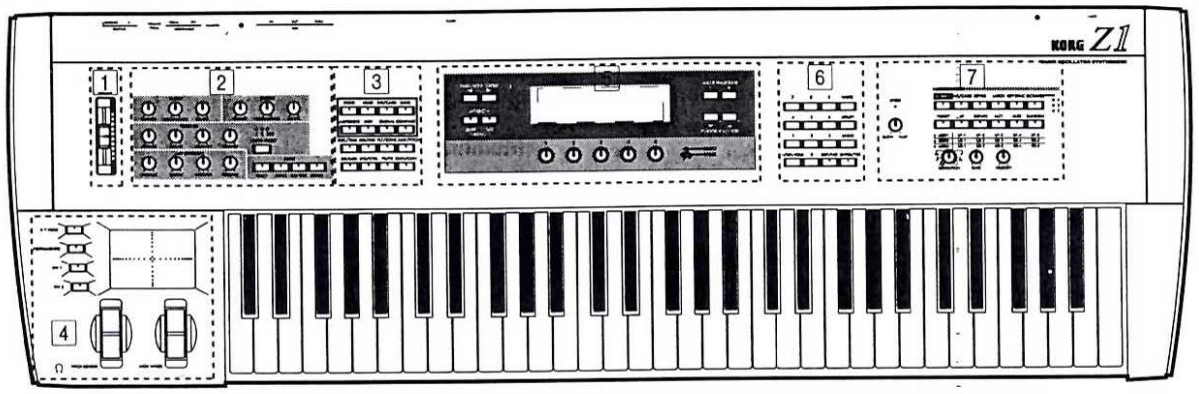
Extensions des possibilités avec des cartes en option

Le Z1 est livré avec une polyphonie à douze voix. En ajoutant une carte <DSPB-Z1 option board> (qui comprend six sonorités supplémentaires), la polyphonie peut s'étendre à un maximum de dix-huit voix. Cette fonction permet de mieux interpréter des sons de type orgue ou piano électronique ou de tirer un meilleur parti du mode Multiset Play.

Vous pouvez aussi ajouter une carte <DI-TRI digital I/F board> des sorties en option compatibles ADAT, de sorte à pouvoir émettre en numérique les signaux audio du Z1.

Panneaux avant et arrière

Panneau avant



1 Curseur de volume [VOLUME]

Ce curseur permet de régler le volume de l'ensemble du Z1. Il règle le volume des bornes de sortie OUT-PUT du panneau arrière ainsi que celui de la prise du casque d'écoute PHONES.

2 FILTER1:

Bouton [CUTOFF], bouton [RESONANCE], bouton [EG INT]

FILTER2:

bouton [CUTOFF], bouton [RESONANCE], bouton [EG INT]

FILTER EG:

Bouton [ATTACK], bouton [DECAY], bouton [SUSTAIN], [RELEASE] bouton, touche [FILTER SELECT]

AMP ENVELOPE:

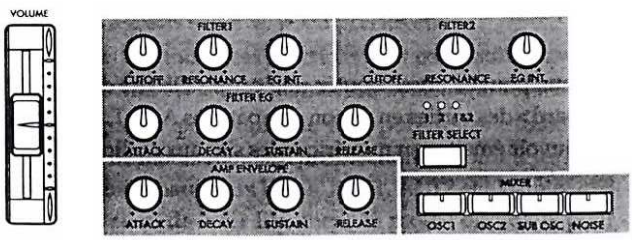
Bouton [ATTACK], bouton [DECAY], bouton [SUSTAIN], [RELEASE] bouton

MIXER:

Touche [OSC1], touche [OSC2], touche [SUB OSC], touche [NOISE]

On appelle généralement ces boutons et ces touches l'"éditeur en temps réel" car ils permettent de modifier le timbre et le volume en temps réel.

1 2



3 Touche [PROG], touche [MULTI], touche [ARPEGGIO], touche [MIDI], touche [GLOBAL]

Les nombreuses fonctions du Z1 sont réparties en différents groupes appelés "modes". Appuyer sur une de ces touches pour accéder au mode souhaité.

Touche [INT/CARD], touche [BANK]

Ces touches permettent de sélectionner la source et la banque pour le programme ou le multiset souhaités.

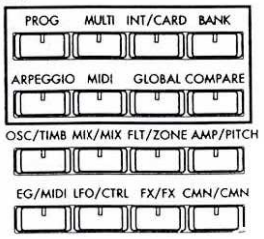
Touche [COMPARE]

Cette touche permet de revenir à un stade "pré-édition" lorsque des paramètres de programme ont été modifiés ou de revenir au son que vous éditiez lorsque vous sélectionnez un autre programme sans sauvegarder les données éditées.

Touche [OSC/TIMB], touche [MIX/MIX], touche [FLT/ZONE], touche [AMP/PITCH], touche [EG/MIDI], touche [LFO/CTRL], touche [FX/FX], touche [CMN/CMN]

Les paramètres modifiables des programmes et des MultiSets sont regroupés au sein de "sections". Appuyer sur la touche correspondante pour accéder à la section souhaitée.

3



4 Touche [X-Y HOLD]

Cette touche permet de choisir si l'effet [X-Y PAD] doit être maintenu ou non lorsque le musicien retire son doigt du pad. Le témoin du commutateur s'allume pour signaler que la fonction est maintenue.

Touche [PORTAMENTO]

Cette touche permet d'activer ou de désactiver la fonction de portamento. Le témoin s'allume lorsque le portamento est activé.

Touche [SW1], touche [SW2]

Ces touches permettent d'activer ou de désactiver des effets, de transposer le clavier d'une octave vers le haut ou vers le bas, ou de commuter entre la monophonie et la polyphonie. Les différents modes d'édition permettent de définir les fonctions de ces touches.

[X-Y PAD]

Permet de contrôler les paramètres assignés, comme la hauteur ou la modulation, en déplaçant simplement le doigt dans le sens X-Y du contrôleur.

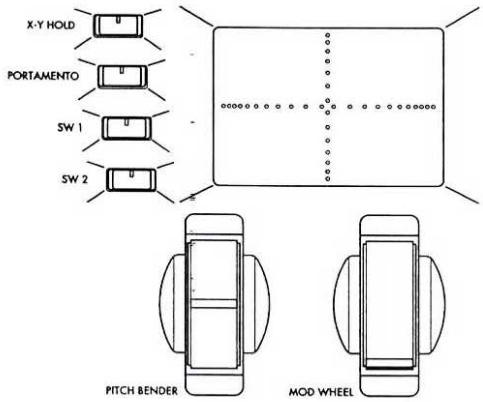
[PITCH BENDER]

Il s'agit du contrôleur de pitch bend. Tourner la molette pour modifier la hauteur tonale.

[MOD WHEEL]

Contrôleur de modulation. Tourner la molette pour contrôler la modulation.

4



5 **PAGE/USER GROUP: touche [◄], touche [►]**

En mode Program Play, ces touches servent à sélectionner les numéros des programmes au sein du groupe utilisateur.

Dans les différents modes d'édition, ces touches permettent de se déplacer parmi les pages qui apparaissent à l'écran. Appuyer sur la touche [◄] pour passer à la page située sur la gauche; appuyer sur la touche [►] pour passer à celle située sur la droite.

MENU (/DEMO): touche [JUMP], touche [TAB]

Lors de l'édition, ces touches permettent d'afficher un menu de page et un menu tab. Appuyer simultanément sur les deux touches pour accéder au mode de jeu de la démonstration.

VALUE/PROGRAM: touche [+], touche [–]

En mode Program Play, ces touches servent à sélectionner les numéros des programmes. En mode MultiSet, elles permettent de sélectionner les numéros des MultiSets. Dans les différents modes d'édition, elles modifient la valeur du paramètre sur lequel se trouve le curseur.

CURSOR/CATEGORY; touche [▼], touche [▲]

En mode Program Play, ces touches servent à sélectionner les différentes catégories de sons. Dans les différents modes d'édition, elles permettent de déplacer le curseur à une autre ligne.

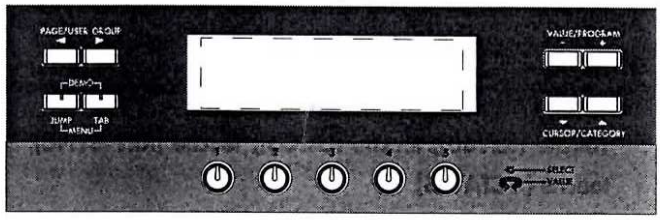
ECRAN LCD

Dans chaque mode de jeu, l'écran affiche le nom du son sélectionné et l'éditeur de performance. Dans les différents modes d'édition, il affiche les paramètres.

Boutons [1] à [5]

Dans chaque mode de jeu (de programmes ou de MultiSets), vous pouvez tourner ces boutons pour modifier la valeur des paramètres qui leur sont assignés pour provoquer des changements de tonalité pendant l'interprétation. Dans les différents modes d'édition, ces boutons permettent de se déplacer entre les colonnes et les lignes et de modifier les valeurs des paramètres.

5



6 **Touche numériques [0] à [9]**

Dans chaque mode de jeu, ces touches permettent de sélectionner les numéros des programmes ou des MultiSets. Dans les différents modes d'édition, elles permettent d'entrer les valeurs des paramètres de manière numérique.

Touche [–/10's HOLD]

Lors de la sélection d'un numéro de programme ou de multiset en mode Play, cette touche permet de conserver de manière fixe la place des dizaines ou de modifier la sélection par pas de dix unités.

Dans les différents modes d'édition, appuyer sur cette touche pour commuter entre les valeurs négatives et positives des paramètres.

Touche [WRITE]

Cette touche permet de mémoriser les réglages du programme, du multiset ou du motif d'arpège sélectionnés.

Touche [UTILITY] key

Cette touche permet d'accéder à diverses fonctions pour faciliter l'édition, comme les fonctions de copie et d'initialisation.

Touche [UNDO]

Cette touche permet de rétablir la valeur d'origine d'un paramètre après sa modification.

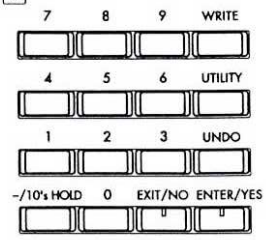
Touche [ENTER/YES]

Cette touche sert à valider les entrées ou à exécuter une opération. Lorsque la validation ou l'exécution est requise, un message s'affiche à l'écran.

Touche [EXIT/NO]

Utiliser cette touche pour ne pas valider l'entrée ni exécuter l'opération ou pour quitter un mode d'édition.

6



ARPEGGIATEUR

7 **Touche [ON/OFF] key**

Cette touche permet d'activer ou de désactiver la fonction d'arpégiateur. Lorsque celle-ci est activée, le témoin s'allume.

Touche [INT/CARD]

Cette touche permet de choisir le motif d'arpège dans la mémoire interne ou sur une carte mémoire. A chaque pression de la touche, la sélection alterne; les motifs de la carte sont sélectionnés lorsque le voyant est allumé.

Touche [KEYBD], touche [LATCH], touche [KEY SYNC], touche [OCTAVES]

Ces touches permettent de définir le fonctionnement de l'arpégiateur.

[KEYBD]: Lorsque le voyant est éteint, vous entendez uniquement l'arpège. Lorsque le voyant est allumé, vous entendez le jeu au clavier en même temps que l'arpège.

[LATCH]: Lorsque le voyant est allumé, l'arpège se répétera de manière continue même après la désactivation de la touche.

[KEY SYNC]: Lorsque le voyant est allumé, le motif de l'arpège rejoue depuis le début au relâchement des touches puis il joue à nouveau.

[OCTAVES]: Cette touche permet de sélectionner la plage (par unités d'octave) sur laquelle l'arpège doit jouer.

Touche [PRESET/USER]

Cette touche permet de sélectionner la banque pour le motif présélectionné ou pour le motif utilisateur. La banque change à chaque pression de la touche.

PATTERN SELECT: Touche [UP], touche [DOWN], touche [ALT1], touche [ALT2], touche [RANDOM]

Ces touches permettent de sélectionner les motifs d'arpège prédéfinis (de UP à RANDOM) ou les motifs utilisateur (U1-1 à U3-5).

Bouton [RESOLUTION], bouton [GATE], bouton [VELOCITY]

Ces boutons permettent de déterminer le son des notes de l'arpège.

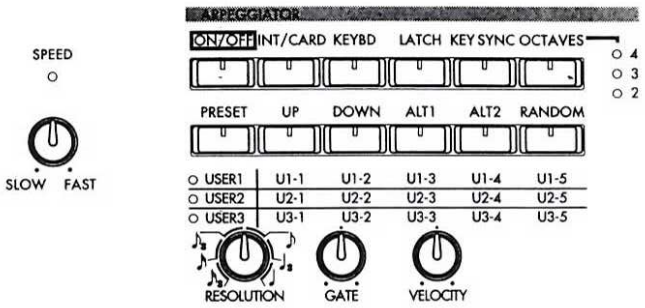
[RESOLUTION]: Ce bouton permet de modifier la synchronisation de base de l'arpège alors que le bouton [GATE] modifie le temps de résonance de chaque note et le bouton [VELOCITY] modifie leur force de frappe.

Bouton [SPEED]

Ce bouton permet d'adapter le tempo de l'arpégiateur. Le voyant au-dessus du bouton clignote à chaque intervalle de noire.

Cependant, si l'arpégiateur est contrôlé par des messages d'horloge MIDI provenant d'un appareil externe, le réglage de ce bouton est ignoré.

7



Panneau arrière

[1] **Arrivée d'alimentation CA**

Raccorder le câble d'alimentation fourni à cette borne

POWER (interrupteur d'alimentation)

Permet de mettre l'appareil sous ou hors tension ⏻.

[2] **Bornes de sortie OUTPUT (L/MONO, R)**

Ce sont les bornes de sortie et elles peuvent être raccordées à des haut-parleurs de surveillance sous tension, à un amplificateur stéréo, à un mélangeur ou à un enregistreur multi-pistes, etc. Pour écouter en mono, utiliser la borne L/MONO.

[3] **Borne DAMPER**

Permet de raccorder un commutateur au pied. Appuyer sur la pédale pour appliquer l'effet forte.

Borne ASSIGNABLE SW

Permet de raccorder un commutateur au pied. Dans ce cas, appuyer sur la pédale pour activer/désactiver la fonction spécifiée, etc.

Borne ASSIGNABLE PEDAL

Permet de raccorder une pédale de volume. L'activation de la pédale contrôle ici la fonction qui lui est assignée.

Borne VOLUME PEDAL

Permet de raccorder une pédale de volume. Dans ce cas, l'activation de la pédale contrôle le volume.

[4] **Connecteur MIDI THRU**

Retransmet les messages MIDI reçus par le connecteur MIDI IN sans les modifier.

Connecteur MIDI OUT

Transmet les messages MIDI et sert à contrôler un appareil MIDI externe.

Connecteur MIDI IN

Reçoit les messages MIDI et sert à jouer les sons du Z1 à partir d'un autre instrument, etc.

[5] **Borne WORD CLOCK IN**

Borne d'entrée d'horloge du système. Pour pouvoir utiliser cette fonction, il faut installer une carte DI-TRI numérique I/F en option (vendue séparément) (voir p.111).

Borne de sortie numérique DIGITAL OUT (Format numérique I/F)

Pour pouvoir utiliser cette fonction, il faut installer une carte DI-TRI numérique I/F en option (vendue séparément) (voir p.111).

[6] **CARTE MEMOIRE**

Introduire dans cette fente une carte de mémoire en option contenant (ou permettant de sauvegarder) des programmes supplémentaires, des MultiSets ou des motifs de l'arpégiateur (voir p.112).

[7] **Contraste**

Permet de régler le contraste de l'écran. La bonne lisibilité de l'écran peut en effet varier en fonction de la hauteur ou de l'angle de visualisation et vous pouvez ainsi régler le contraste à votre convenance.

Raccordements

Toujours s'assurer que tous les équipements sont hors tension avant d'effectuer les raccordements. Une erreur de manipulation pendant les raccordements pourrait en effet endommager le système des enceintes et provoquer un fonctionnement défectueux.

1. Raccordement du cordon d'alimentation

✧ Utiliser le cordon d'alimentation livré avec l'appareil Connecter tout d'abord le cordon au Z1 puis raccorder l'autre extrémité à une prise secteur.

2. Raccordement d'équipements audio

✧ Utiliser des câbles audio pour raccorder les bornes de sortie OUTPUT du Z1 (L/MONO, R) à un mélangeur ou à un système de surveillance (enceinte amplifiée). Afin de tirer le meilleur parti des capacités sonores du Z1, nous vous conseillons d'écouter en stéréo. Si néanmoins, vous effectuez des raccordements monophoniques, utiliser la borne L/MONO et régler le paramètre "Output Mode" de la page GLB Ctrl SetUp&Fx sur **MONO.**

✧ En cas d'utilisation d'un casque d'écoute, raccorder le casque à la borne PHONES située sur la face avant gauche du Z1.

3. Raccordement des pédales, etc.

Le raccordement de pédales de volume et de commutateurs au pied augmente le contrôle sur l'interprétation.

Les pédales peuvent être raccordées comme souhaité. Le réglage de polarité ("Polarity") de la page GLB Basic du mode Global permet de préciser la polarité de la pédale (état max/min) (voir p.94).

Borne DAMPER

Pour contrôler l'effet forte à partir d'une pédale, raccorder à cette borne une pédale de type commutateur comme la pédale forte (damper) DS-1H (non fournie) ou la PS-1/2 (vendue séparément).

Borne ASSIGNABLE SW

① Raccorder un commutateur au pied PS-1/2 (vendu séparément) ou une pédale forte DS-1H (vendue séparément) à cette borne pour contrôler l'effet de soutien, d'augmentation/de diminution d'octave, l'effet de portamento, l'activation/la désactivation de l'arpégiateur, etc.

② Il est possible de définir de manière indépendante la fonction de cette pédale pour chaque programme ou multiset. Cette attribution se fait en réglant le paramètre "Assignable Switch Function" (voir p.64 et 85) des modes Program Edit ou Multiset Edit.

Borne ASSIGNABLE PEDAL

① Si vous souhaitez utiliser une pédale pour commander le contrôleur de souffle, le volume, le panoramique, l'expression, etc., raccorder à cette borne un contrôleur au pied EXP-2 ou XVP-10 (vendu séparément).

② Il est possible de définir de manière indépendante la fonction de cette pédale pour chaque programme ou multiset. Cette attribution se fait en réglant le paramètre "Assignable Switch Function" (voir p.64 et 85) des modes Program Edit ou Multiset Edit.

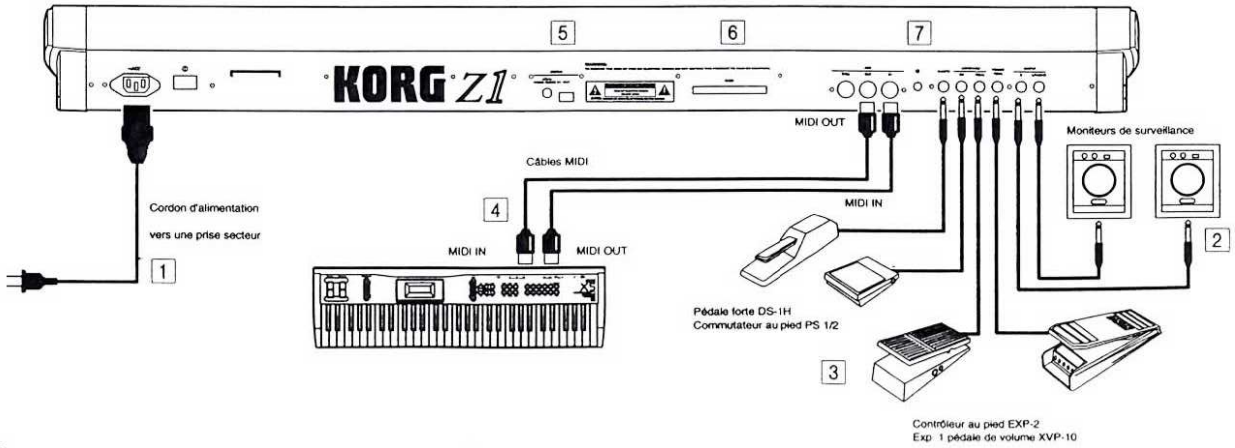
Borne VOLUME PEDAL

① Sert à raccorder un contrôleur au pied EXP-2 ou XVP-10 (vendu séparément) pour contrôler le volume (ou l'expression).

② Régler la fonction sur VOLUME ou EXPRESSION au paramètre "Volume Pedal Function" (p.96) de la page GLB Ctrl SetUp.

4. Raccordements avec des équipements MIDI

Pour raccorder un appareil MIDI externe, utiliser des câbles MIDI et les raccorder aux connecteurs MIDI des autres appareils. Pour plus de détails, se reporter à la page 99.



Guide de référence rapide

Fonctionnement de base et édition de performance, Edition

Fontionement de base et édition de performance

1.Vérifier toutes les connexions

Se reporter au point "raccordements" (p.xiv) et effectuer les raccordements correspondants.

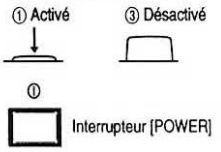
2. Mise sous/hors tension

❑ Mise sous tension

① Appuyer sur l'interrupteur d'alimentation [POWER] du Z1 pour le mettre sous tension.

La page d'écran du mode Program Play ou du mode MultiSet Play s'affiche. Lors des réglages d'usine, le mode Program Play s'affiche avec le programme A000 sélectionné.

Si le réglage "Page Memory" de la page GLB Basic du mode Global est mis sur **ON**, le Z1 sélectionne le programme ou le MultiSet utilisé à la dernière mise hors tension. Se reporter au point "Utilisation de la fonction de mémoire de page" (p.94).



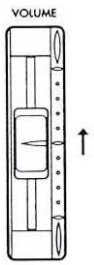
② Mettre le système de surveillance ou l'amplificateur stéréo sous tension.

❑ Mise hors tension

③ Appuyer à nouveau sur l'interrupteur d'alimentation [POWER] pour mettre le Z1 hors tension. Toujours mettre le système d'enceintes de surveillance ou l'amplificateur stéréo hors tension avant d'éteindre le Z1.

3. Réglage du volume

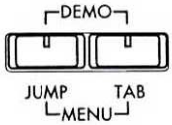
✧ Relever le curseur [VOLUME] pour régler le volume sur un niveau d'écoute approprié. Ce curseur contrôle également le volume du casque d'écoute.



4. Ecouter les morceaux de démonstration

Le Z1 contient plusieurs morceaux de démonstration. Ecouter ces morceaux pour apprécier la richesse sonore et les nombreuses possibilités d'expression du Z1.

① Maintenir la touche [JUMP] enfoncée et appuyer sur la touche [TAB] pour accéder au mode de démonstration.



L'écran affiche les morceaux de démonstration.

② Appuyer sur le bouton [3] pour que les morceaux commencent à jouer les uns à la suite des autres, en commençant par le morceau 01.

③ Pour arrêter la démonstration ou pour choisir un autre morceau, appuyer sur un des boutons [1] à [5] ou sur les touches correspondantes.

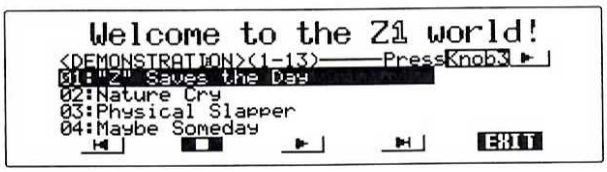
Bouton [1] : Sélectionne le morceau précédent. Pendant la restitution, revient au début du morceau sélectionné.

Bouton [2] : Arrête la restitution.

Bouton [3] : Démarre la restitution.

Bouton [4] : Sélectionne le morceau suivant.

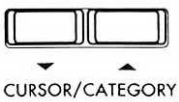
Bouton [5] : Quitte le mode de démonstration.





Touche [▼] : même fonction que le bouton [4].

Touche [▲] : même fonction que le bouton [1].



Touche [EXIT] : même fonction que le bouton [5].



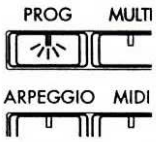
5. Jeu d'un programme

A présent, il faut essayer de sélectionner un programme pour le jouer. A ce stade, vous pouvez également essayer les différents contrôleurs et les boutons du Z1 pour entendre les résultats par vous-même. Pour plus de détails concernant les contrôleurs et les boutons, veuillez vous reporter aux sections "7. Utilisation de plusieurs contrôleurs pour modifier le son", "8. Utilisation de l'éditeur en temps réel pour modifier le son" et "9. Utilisation de l'éditeur de performance pour modifier le son".

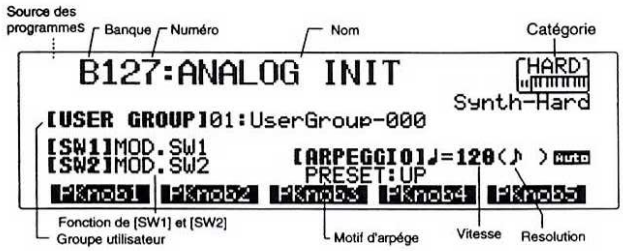
Lors de l'utilisation des réglages d'usine, certains programmes activent automatiquement la fonction de l'arpégiateur lorsqu'ils sont sélectionnés (dans ce cas, le voyant de la touche [ON/OFF] de l'arpégiateur s'allume). Pour plus de détails concernant l'arpégiateur, se reporter au point "10. Utilisation de l'arpégiateur".

❑ Sélectionner le mode Program Play

✧ Appuyer sur la touche [PROG] (le voyant s'allume) pour accéder au mode Program Play.

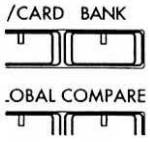


L'affichage suivant apparaît.



❑ Sélectionner une banque de programmes

✧ Appuyer sur la touche [BANK] pour sélectionner la banque (A/B). A chaque pression de la touche, la banque change.



Lorsque la banque A est sélectionnée, le champ d'indication de la banque de programmes affiche "A" à l'écran et le voyant de la touche [BANK] reste éteint. Lorsque la banque B est sélectionnée, le champ d'indication de la banque de programmes affiche "B" à l'écran et le voyant de la touche [BANK] est allumé.

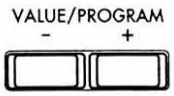
Si vous travaillez avec l'éditeur en temps réel ou avec l'éditeur de performance, ou si vous modifiez le son en mode Program Edit puis que vous revenez au mode Program Play, l'indication de banque à l'écran s'affiche en minuscules (a/b) pour signaler que le programme a été édité. Si vous sélectionnez un programme différent ou que vous sauvegardez le programme, vos éditions sont effacées ou sauvegardées selon le cas et l'indication réapparaît en majuscules.

❑ Sélectionner un numéro de programme

Chaque banque contient 128 programmes (numérotés de 000 à 127). Utiliser une des méthodes suivantes pour en sélectionner un.

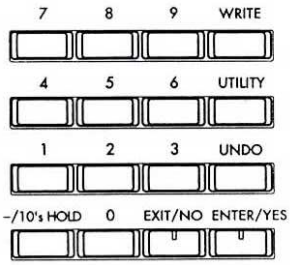
A l'aide des touches [+] et [–]

✧ Appuyer sur la touche [+] pour passer au numéro de programme supérieur d'une unité ou appuyer sur la touche [–] pour passer au numéro immédiatement inférieur.



A l'aide des touches numériques [0] à [9]

① Utiliser les touches numériques pour entrer le numéro de programme souhaité, en commençant par le chiffre des unités les plus élevées.



L'écran affiche une liste des programmes qui peuvent être sélectionnés en appuyant sur la touche numérique suivante.

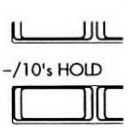
② Si la liste des programmes reste affichée après l'entrée de tous les chiffres, appuyer sur [ENTER] pour valider l'entrée.

A l'aide de la touche [10's HOLD]

✧ Si vous appuyez sur la touche [10's HOLD] pour activer la fonction (l'écran affiche l'indication "HOLD"), vous pouvez sélectionner les programmes de la manière suivante:

Appuyer sur les touches numériques 0 à 9 pour modifier uniquement le chiffre des unités alors que les chiffres des dizaines et des centaines restent fixes.

Appuyer sur les touches [+] ou [–] pour changer de numéro de programme par pas de 10 unités.

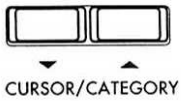


Pour désactiver cette fonction, appuyer à nouveau sur la touche [10's HOLD] ou appuyer sur la touche [EXIT].

❑ Sélection de programmes d'une même catégorie

Vous pouvez rechercher et sélectionner des programmes qui appartiennent à la même catégorie que celle du programme sélectionné. Les programmes sont en effet répartis en 18 catégories qui servent à distinguer les types de sons comme les sons d'orgue, les pads de synthé, etc.

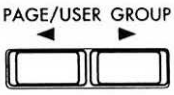
✧ Appuyer sur la touche CATEGORY [▼] pour sélectionner le programme suivant dans la même catégorie (celui dont le numéro est le plus proche). Appuyer sur la touche [▲] pour sélectionner le programme précédent dans la même catégorie (celui dont le numéro est le plus proche).



❑ Sélection de programmes au sein d'un même groupe utilisateur

Vous pouvez rechercher et sélectionner des programmes qui appartiennent au même groupe utilisateur que le programme choisi. Les programmes sont en effet répartis en 16 groupes utilisateur qui permettent de classer facilement les sons par interprètes ou par morceaux.

✧ Appuyer sur la touche USER GROUP [►] pour sélectionner le programme suivant dans le même groupe utilisateur (celui dont le numéro est le plus proche). Appuyer sur la touche [◄] pour sélectionner le programme précédent dans le même groupe utilisateur (celui dont le numéro est le plus proche).

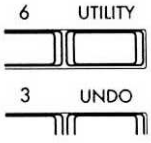


Vous pouvez assigner librement vos propres noms aux groupes utilisateur (voir p.95)

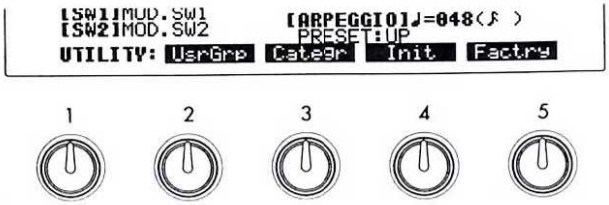
❑ Sélection de programmes par catégorie ou par groupe utilisateur

Vous pouvez rechercher les programmes par catégorie ou par groupe utilisateur pour les sélectionner.

① Appuyer sur la touche [UTILITY].



La ligne inférieure de l'écran indique le menu UTILITY.



② Pour sélectionner un programme d'un groupe utilisateur, appuyer sur le bouton [2] (UsrGrp). Pour sélectionner un programme d'une catégorie, appuyer sur le bouton [3] (Categr). La fenêtre correspondante du groupe utilitaire apparaît ensuite.

③ Tourner le bouton pour sélectionner la catégorie ou le groupe utilisateur souhaités et appuyer sur [ENTER] pour valider votre choix.

Le Z1 localise les programmes de la catégorie ou du groupe utilisateur spécifiés et il change de programme.

S'il ne parvient pas à trouver la catégorie ou le groupe utilisateur spécifiés, l'affichage indique "NotFound" et il attend votre réponse. Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche [EXIT].

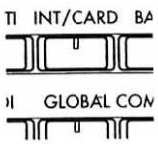
❑ Autres manières de sélectionner les programmes:

✧ Vous pouvez aussi sélectionner les programmes en envoyant des messages MIDI de changement de programmes au Z1 (voir p.100).

❑ Sélection de programmes provenant d'une carte

Formater les cartes mémoire (vendues séparément - voir p.112) avant de les utiliser. Insérer une carte mémoire avec des programmes conçus pour le Z1 pour pouvoir sélectionner ces derniers.

✧ Appuyer sur la touche [INT/CARD] pour sélectionner les programmes internes ou les programmes de la carte mémoire. La source alterne à chaque pression de la touche.



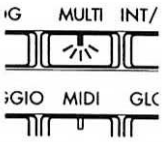
Lorsque la carte est sélectionnée, la zone de source de programme indique "CARD" et le voyant de la touche [INT/CARD] s'allume.

6. Jeu d'un MultiSet

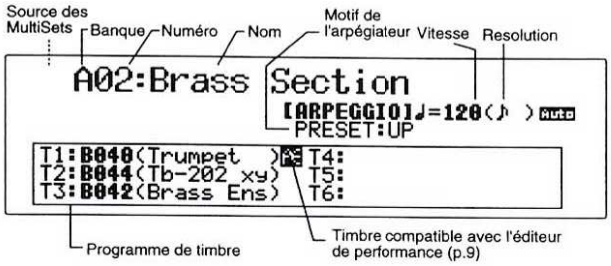
Voyons à présent comment sélectionner un MultiSet pour le jouer. A ce stade, vous pouvez essayer les différents contrôleurs et les boutons du Z1 ainsi que l'arpégiateur comme lors du jeu d'un programme.

❑ Sélectionner le mode MultiSet Play

✧ Appuyer sur la touche [PROG] (le voyant s'allume) pour accéder au mode MultiSet Play.

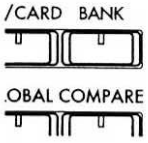


L'affichage suivant apparaît.



❑ Sélectionner une banque de MultiSets

✧ Appuyer sur la touche [BANK] pour sélectionner la banque (A/B). A chaque pression de la touche, la banque change.



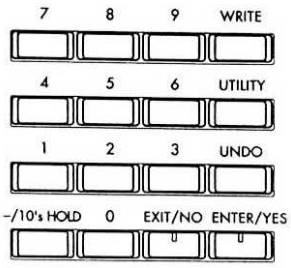
Lorsque la banque A est sélectionnée, le champ d'indication de la banque de MultiSets affiche "A" à l'écran et le voyant de la touche [BANK] reste éteint.

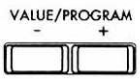
Lorsque la banque B est sélectionnée, le champ d'indication de la banque de MultiSets affiche "B" à l'écran et le voyant de la touche [BANK] est allumé.

Si vous travaillez avec l'éditeur en temps réel ou avec l'éditeur de performance, ou si vous modifiez le son en mode MultiSet Edit puis que vous revenez au mode MultiSet Play, l'indication de banque de MultiSets s'affiche en minuscules (a/b) pour signaler que le MultiSet a été édité. Si vous sélectionnez un MultiSet différent ou que vous sauvegardez le MultiSet, vos éditions sont effacées ou sauvegardées selon le cas et l'indication réapparaît en majuscules.

❑ Sélectionner un numéro de MultiSet

Chaque banque contient 16 MultiSets numérotés de 00 à 15. Comme lors de la sélection de programmes, vous pouvez utiliser les touches [+]/[–], les touches numériques [0] à [9] et la touche [10's HOLD] pour sélectionner un numéro de MultiSet.





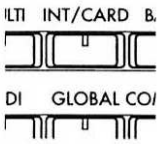
❑ Autres manières de sélectionner un MultiSet

✧ Vous pouvez aussi sélectionner les MultiSets en faisant entrer des messages MIDI de changement de programmes (voir p.100).

❑ Sélection de MultiSets provenant d'une carte

Formater les cartes mémoire vierges (vendues séparément - voir p.112) avant de les utiliser. Insérer une carte mémoire avec des MultiSets conçus pour le Z1 pour pouvoir sélectionner ces derniers.

✧ Appuyer sur la touche [INT/CARD] pour sélectionner les MultiSets internes ou les MultiSets de la carte mémoire. La source alterne à chaque pression de la touche.



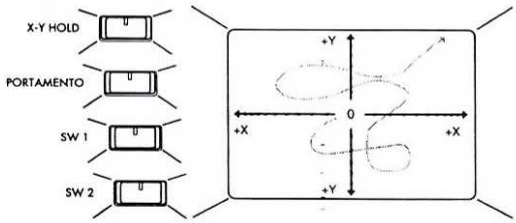
Lorsque la carte est sélectionnée, la zone de source de programme indique "CARD" et le voyant de la touche [INT/CARD] s'allume.

7. Utilisation de plusieurs contrôleurs pour modifier le son

Le Z1 comprend toute une variété de contrôleurs du son. En les activant, vous pouvez modifier la hauteur tonale, le volume, la brillance, etc. du son pendant que vous jouez. Les réglages de ces contrôleurs pouvant se faire de manière indépendante pour chaque programme, il est possible d'obtenir ainsi un contrôle du son extrêmement étendu.

❑ Utilisation du contrôleur [X-Y PAD]

Vous pouvez modifier le son en déplaçant votre doigt de gauche à droite et de haut en bas (sur les axes X-Y) du [X-Y PAD], d'avant en arrière et vice-versa.



❑ Utilisation de la fonction [X-Y HOLD]

✧ Si vous appuyez sur la touche [X-Y HOLD] pour activer cette fonction (le voyant s'allume), les changements sonores contrôlés par le pad X-Y continuent de s'appliquer même lorsque vous avez retiré votre doigt du [X-Y PAD]. Si cette fonction est désactivée (le voyant est éteint), l'effet du pad s'arrête dès que vous retirez votre doigt. A chaque pression de la touche, la fonction alterne entre l'activation et la désactivation.

Vous pouvez sauvegarder le réglage d'activation/désactivation [X-Y HOLD] pour chaque programme et chaque MultiSet à l'aide de l'opération de sauvegarde (Write - voir p.27). Néanmoins, l'emplacement du [X-Y PAD] qui était maintenu ne peut pas être mémorisé.

❑ Utilisation de la commande de [PORTAMENTO]

Le portamento est un effet qui produit un léger changement de hauteur entre deux notes jouées (voir p.32).

✧ Pour appliquer cet effet, appuyer sur la touche [PORTAMENTO] pour activer la fonction (le voyant s'allume). A chaque pression de la touche, le réglage commute entre l'activation et la désactivation.

Si en mode Program Edit, à la page OSC Set Up "Portamento Time" de la section OSC, le paramètre est réglé sur 0, l'activation de la touche [PORTAMENTO] ne produit aucun effet.

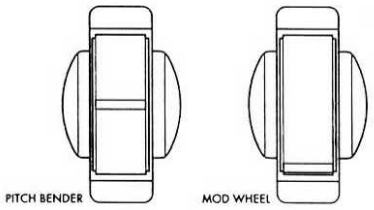
Le réglage d'activation/de désactivation du [PORTAMENTO] peut être mémorisé pour chaque programme et pour chaque MultiSet en utilisant la procédure de sauvegarde "Write" (voir p.27)

❑ Utilisation des touches [SW1] et [SW2]

Vous pouvez appuyer sur ces deux touches pour activer leurs fonctions (le voyant s'allume) et commuter entre les réglages tels que la transposition du clavier d'une octave vers le haut/vers le bas, l'activation/la désactivation d'effets, ou la commutation entre le mode polyphonique et le mode monophonique -(voir p.64 et p.85).

❑ Utilisation du [PITCH BENDER]

Vous pouvez déplacer la molette [PITCH BENDER] vers vous ou l'éloigner pour modifier le son. Normalement, cette molette sert à contrôler la hauteur tonale mais dans certains programmes qui utilisent un oscillateur de type BRASS ou REED, le pitch bender produit le "saut de mode" caractéristique des instruments à vent.



❑ Utilisation de la [MOD WHEEL]

Vous pouvez éloigner la molette de modulation [MOD WHEEL] de vous pour modifier le son. Normalement, elle sert à contrôler l'intensité du vibrato ou du wah.

❑ Utilisation du clavier

Numéro de note

Le numéro de la note (sa position sur le clavier) peut servir à modifier le son. Normalement, celui-ci sert à contrôler les aspects du son comme le volume, la brillance et l'attaque.

Vélocité

La force avec laquelle vous frappez les notes sur le clavier peut également servir à modifier le son. Normalement, elle sert à contrôler les aspects du son comme le volume et l'attaque.

Après-toucher

La pression appliquée sur le clavier après la frappe d'une note peut être utilisée pour modifier le son. Normalement, elle sert à contrôler l'intensité du vibrato ou la brillance.

❑ Utilisation de contrôleurs raccordés au connecteur <optional> du panneau arrière

DAMPER (pédale forte)

Il est possible de modifier les sons en appuyant sur la pédale ou en la relâchant.

Normalement, elle sert à contrôler l'effet de la pédale forte d'un piano acoustique traditionnel (voir p.xiv).

ASSIGNABLE SW (commutateur programmable)

Il permet de modifier les sons en appuyant ou en relâchant la pédale.

Vous pouvez assigner à ce commutateur une fonction comme la pédale forte, la transposition d'une octave vers le haut/vers le bas, le portamento, ou l'activation/la désactivation d'effets pour l'arpégiateur (voir p.xiv, p.64 et p.85).

ASSIGNABLE PEDAL (pédale programmable)

Il est possible de contrôler le son en fonction de la force avec laquelle une pédale est enfoncée ou relâchée.

Vous pouvez assigner à cette pédale une fonction de contrôleur de souffle, de volume, de panoramique ou d'expression (voir p.xiv, p.65 et p.85).

VOLUME PEDAL (pédale de volume)

Vous pouvez contrôler le volume ou l'expression en enfonçant ou en relâchant la pédale. (voir p.xiv et p.96)

❑ Comment assigner des fonctions de modification du son aux contrôleurs

Vous pouvez assigner une grande variété de fonctions à ces contrôleurs afin qu'ils puissent commander la hauteur, la tonalité et le volume. Les listes suivantes reprennent uniquement les différentes catégories.

Contrôleurs pouvant être utilisés comme sources de modulation

[X-Y PAD], [PORTAMENTO], touche [SW1], touche [SW2], [PITCH BENDER], [MOD WHEEL], Vélocité, Après-toucher, Numéro de note, DAMPER, ASSIGNABLE SW, ASSIGNABLE PEDAL. (Les boutons [1] à [5] peuvent également être utilisés comme sources de modulation. Pour plus de détails, voir p.20.)

Contrôleurs auxquels on peut assigner des fonctions individuelles

Outre le fait qu'ils peuvent être utilisés comme sources de modulation, il est possible d'assigner les différentes fonctions expliquées ci-dessus à la touche [SW1], à la touche [SW2], au [PITCH BENDER], au [DAMPER], au commutateur programmable ASSIGNABLE SW et à la pédale programmable ASSIGNABLE PEDAL.

En mode MultiSet Play, vous pouvez utiliser les réglages de la page MLT Ctrl Fltr dans le mode MultiSet Edit pour limiter l'action de ces contrôleurs pour chaque timbre (voir p.83).

8. Utilisation de l'éditeur en temps réel pour modifier le son

Lorsque vous jouez en mode Program Play et en mode MultiSet Play, vous pouvez actionner les 14 boutons et les 5 touches situés à gauche sur la face du Z1 pour modifier la tonalité, le volume, etc. Sur le Z1, l'ensemble de ces 14 boutons et de ces cinq touches est appelé de manière générale "l'éditeur en temps réel". L'activation de ces commandes permet d'obtenir tout un choix de variations sonores sans devoir entrer dans le mode d'édition.

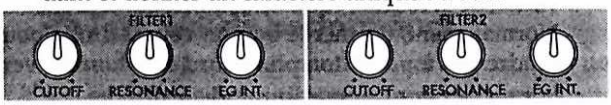
❑ Modification de la fréquence de coupure pour varier la brillance du son

Si vous tournez le bouton [CUTOFF] du FILTRE1 ou du FILTRE2, le réglage de "Cutoff Frequency" (voir p.16 et p.55) du filtre correspondant augmente ou diminue, ce qui affecte la brillance du son.

Le résultat dépend du type de filtre spécifié pour chaque programme (MultiSet). Pour les filtres passe-bas (LPF) qui sont généralement utilisés sur les synthétiseurs, tourner le bouton vers la droite pour ajouter de la brillance au son et le tourner vers la gauche pour assourdir le son.

❑ Modification de la résonance pour ajouter du caractère au son

Tourner le bouton [RESONANCE] du FILTRE1 ou du FILTRE2 pour augmenter ou diminuer le réglage de "Résonance" (voir p.16 et p.55) du filtre correspondant et donner un caractère unique au son.



❑ Pour varier la brillance dans le temps

Les différents boutons et touches du FILTRE EG peuvent servir à changer la variation de la brillance dans le temps.

Réglage de l'intensité du FILTRE EG

Tourner le bouton [EG INT] du FILTRE1 ou du FILTRE2 pour modifier l'intensité de l'effet du FILTRE EG (voir "Cutoff Frequency Mod.EG Intensity" p.16 et p55).

Pour sélectionner le FILTRE dont vous souhaitez modifier le générateur d'enveloppe (EG)

Vous pouvez choisir le filtre dont le générateur d'enveloppe sera affecté par vos réglages. Chaque fois que vous appuyez sur la touche [FILTER SELECT], les voyants s'allument l'un à la suite de l'autre : lorsque "1" est sélectionné, seul le FILTRE EG du filtre 1 est affecté; lorsque "2" est sélectionné, seul le FILTRE EG du filtre 2 est affecté; lorsque "1&2" sont sélectionnés, les deux filtres 1 et 2 sont affectés.

En mode Program Play, la fonction de cette touche peut être définie par les réglages de filtre du programme sélectionné. Si le même générateur d'enveloppe (EG) est utilisé au paramètre "Cutoff Frequency Mod.Eg" (voir p.55) des filtres 1 et 2, ce réglage sera automatiquement fixé sur "1&2". De même, si la fonction "Filter Link Sw" (voir p.54) est activée, "1" est sélectionné. Le mode MultiSet Play fonctionne de manière identique.

Pour modifier la brillance de l'attaque

En tournant le bouton [ATTACK] vous pouvez régler le temps pendant lequel la brillance change entre l'activation de la touche et le moment où le niveau d'attaque est atteint.
Normalement, tourner le bouton vers la droite pour rendre le ton peu à peu plus brillant et le tourner vers la gauche pour le rendre rapidement plus brillant.

Pour modifier la brillance de l'estompement

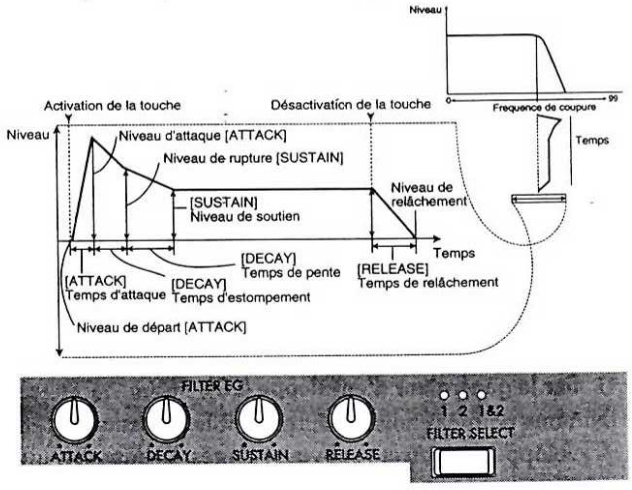
En tournant le bouton [DECAY] vous pouvez régler le temps pendant lequel la brillance change entre le niveau de l'attaque et le moment où le niveau d'estompement est atteint.
Normalement, tourner le bouton vers la droite pour rendre peu à peu le ton plus sourd et le tourner vers la gauche pour l'assourdir rapidement.

Pour modifier la brillance du son soutenu

Tourner le bouton [SUSTAIN] pour régler la brillance du son soutenu.

Pour modifier la brillance du son s'estompant après le relâchement de la touche

Tourner le bouton [RELEASE] pour régler la durée pendant laquelle la brillance change après la désactivation de la touche, entre l'estompement et le silence.
Normalement, tourner le bouton vers la droite pour rendre peu à peu le ton plus sourd et le tourner vers la gauche pour l'assourdir rapidement.



❑ Pour varier le volume dans le temps

Les différents boutons de l'AMP ENVELOPE peuvent servir à modifier la variation du volume dans le temps. (Voir p.17 et "Amplitude Mod.EG" p.57)

Pour modifier la vitesse de l'attaque

Tourner le bouton [ATTACK] pour régler le temps qui s'écoule entre l'activation de la touche et le moment où le son atteint le niveau de l'attaque.
Normalement, tourner le bouton vers la droite pour une attaque progressive et le tourner vers la gauche pour une attaque plus rapide.

Pour modifier la vitesse de l'estompement

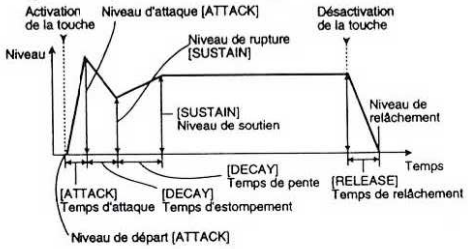
Tourner le bouton [DECAY] pour régler le temps entre le moment où le niveau de l'attaque est atteint et celui où le son tombe à un niveau de soutien.
Normalement, tourner le bouton vers la droite pour un estompement progressif du son et le tourner vers la gauche pour un estompement rapide.

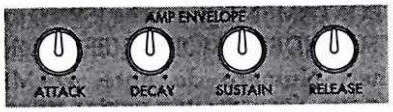
Pour modifier le volume de soutien

Tourner le bouton [SUSTAIN] pour régler le volume auquel le son doit être soutenu.

Pour modifier la vitesse d'estompement du son après le relâchement de la touche

Tourner le bouton [RELEASE] pour régler le temps d'estompement du son après le relâchement de la touche jusqu'au silence.
Normalement, tourner le bouton vers la droite pour un estompement progressif du son et le tourner vers la gauche pour un estompement rapide.

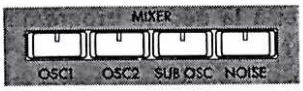




❑ Comment étouffer un oscillateur pour modifier le son

La partie générateur de son d'un programme du Z1 met en oeuvre deux oscillateurs, un oscillateur secondaire et un générateur de bruit (voir p.15). Vous pouvez ainsi modifier le son en changeant la combinaison de ces éléments.

✧ Appuyer sur les touches [OSC1], [OSC2], [SUB OSC] ou [NOISE] pour éteindre le voyant et étouffer l'oscillateur correspondant qui est ainsi réduit au silence.



En mode MultiSet Play, l'éditeur de performance s'active uniquement pour le timbre dont le réglage "P_Edit" est mis sur ENA à la page MLT Controller Fltr du mode MultiSet Edit. Un seul des six timbres peut être activé (sur ENA) (voir p.83).

❑ Sauvegarde d'un son modifié à l'aide de l'éditeur en temps réel

Vous pouvez sauvegarder un programme de sons modifié à l'aide de l'éditeur en temps réel en mode Program Play (voir p.27). Par contre, en mode MultiSet Play, il n'est pas possible de sauvegarder un programme de sons modifié. Voir "Sauvegarde d'un son modifié à l'aide de l'éditeur de performance" (p.9).

9. Utilisation de l'éditeur de performance pour modifier le son

Lorsque vous jouez en mode Program Play ou en mode MultiSet Play, vous pouvez actionner les cinq boutons situés au-dessous de l'écran pour modifier différents paramètres qui altèrent la hauteur, la tonalité et le volume. Sur le Z1, on appelle généralement l'ensemble de ces boutons "l'éditeur de performance". En actionnant ces boutons, vous pouvez modifier le son de différentes manières sans devoir entrer dans un mode d'édition. Alors que chaque bouton et chaque touche de l'éditeur en temps réel possède une fonction fixe, vous pouvez assigner jusqu'à quatre paramètres à chacun des boutons de l'éditeur de performance. (Vous pouvez choisir parmi 439 paramètres différents. Pour plus de détails, se reporter à la page 109). Cela permet notamment de modifier le son pour obtenir des arrangements très élaborés.

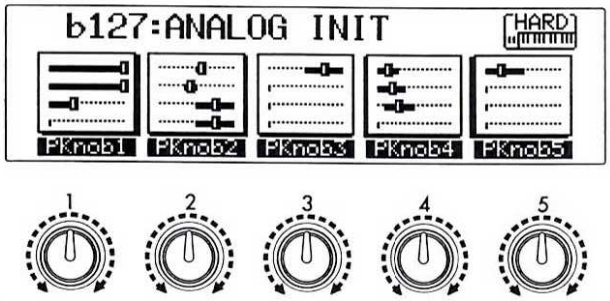
De plus, chaque bouton de l'éditeur de performance peut fonctionner comme source de modulation, exactement comme les contrôleurs ([X-Y PAD], [MOD WHEEL], etc.) expliqués au point "7. Utilisation de plusieurs contrôleurs pour modifier le son" (voir p.6).

Il n'est pas possible d'utiliser l'éditeur de performance pendant la sélection d'un programme ou d'un MultiSet. (c'est-à-dire pendant l'affichage de la liste).

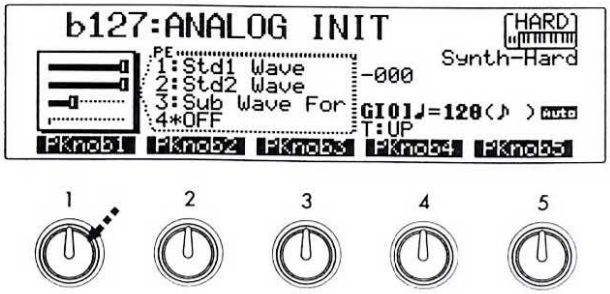
❑ Utilisation de l'éditeur de performance pour contrôler le son

En mode Program Play

✧ Lorsque vous tournez un des boutons [1] à [5], des curseurs à glissières qui représentent les valeurs des paramètres assignés à chaque bouton se déplacent et le son change.



✧ Lorsque vous tournez les boutons [1] à [5], le son varie en fonction des paramètres définis pour le programme de timbres "PE".

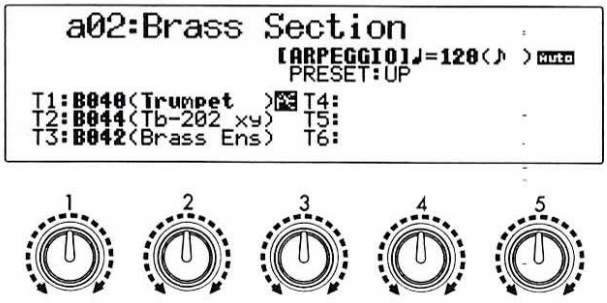


Un vaste choix de paramètres servant à contrôler le son peut être assigné aux boutons [1] à [5] de l'éditeur de performance (voir p.20 et p.65).

En mode MultiSet Play

Pour les MultiSets pouvant être contrôlés par l'éditeur de performance, l'indication "PE" s'affiche à l'écran à côté des programmes de timbre. L'éditeur de performance est alors opérationnel pour ce programme de timbres et les réglages d'éditeur de performance du programme lui-même sont utilisés.

✧ Lorsque vous tournez les boutons [1] à [5], le son varie en fonction des paramètres définis pour le programme de timbres "PE".



En mode MultiSet Play, l'éditeur de performance s'active uniquement pour le timbre dont le réglage "P_Edit" est mis sur **ENA** à la page MLT Controller Fltr du mode d'édition des MultiSets. Un seul des six timbres peut être activé sur ENA (voir p.83).

❑ Sauvegarde d'un son modifié à l'aide de l'éditeur de performance

En mode Program Play, vous pouvez sauvegarder un son modifié à l'aide de l'éditeur de performance (voir p. 27). En mode MultiSet Play, un son modifié ne peut pas être sauvegardé.

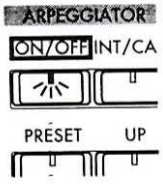
Cependant, lorsqu'un programme de timbres utilisé dans un MultiSet est identique au programme sélectionné en mode Program Play, le programme de timbre du mode MultiSet Play s'affiche en caractères gras. Dans ce cas, les modifications du son par le biais de l'éditeur en temps réel ou de l'éditeur de performance sont sujettes à l'édition du programme. (L'indication de la banque du programme de timbre passe d'un affichage en lettre majuscule à un affichage en lettre minuscule). Vous pouvez alors accéder au mode Program Play ou au mode Program Edit puis sauvegarder le son modifié.

10. Utilisation de l'arpégiateur

L'arpégiateur du Z1 contient cinq motifs présélectionnés (UP, DOWN, ALTERNATE1, ALTERNATE2, RANDOM) et 15 motifs utilisateur (U1-1 à U3-5). Sélectionner un motif d'arpège et jouer un programme ou un MultiSet.

❑ Activation de l'arpégiateur

Appuyer sur la touche ARPEGGIATOR [ON/OFF] pour mettre l'arpégiateur sous tension (le voyant s'allume). L'exécution de l'arpège commence dès que vous jouez sur le clavier. Les motifs de l'arpège peuvent être de type polyphonique si vous spécifiez deux ou plusieurs tons pour les pas du motif. Appuyer à nouveau sur la touche pour éteindre l'arpégiateur.



❑ Réglage du tempo de l'arpégiateur

Tourner le bouton [SPEED] pour régler le tempo souhaité.

Vous pouvez également synchroniser le tempo sur un appareil MIDI externe (voir p.89). Dans ce cas, le réglage du bouton est ignoré.



❑ Modification de la synchronisation de base des notes arpégées

Tourner le bouton [RESOLUTION] pour définir la synchronisation de base des notes arpégées. Vous pouvez choisir un réglage allant des triple croches aux noires.

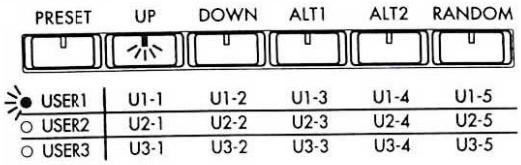


❑ Sélection de la banque d'arpèges

Appuyer sur a touche [PRESET/USER] pour sélectionner la banque souhaitée (de PRESET à USER3). Chaque pression de la touche permet d'avance en cycle, de banque en banque.

❑ Sélection du motif d'arpège

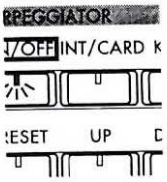
Utiliser les touches ([UP] à [U3-5]) de PATTERN SELECT pour choisir le motif de l'arpège. L'affichage indique le nom de l'arpège.



❑ Sélection de motifs d'arpège provenant d'une carte

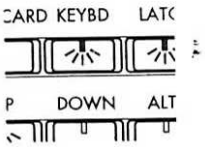
En cas d'insertion d'une carte mémoire (vendue séparément - voir p.112) contenant des motifs d'arpège pour le Z1, vous pouvez sélectionner les motifs d'arpège de cette carte.

✧ Appuyer sur la touche ARPEGGIATOR [INT/CARD] pour signaler si vous voulez utiliser les motifs d'arpège internes ou les motifs d'arpège de la carte mémoire. A chaque pression de la touche, la sélection change.



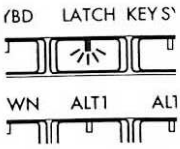
❑ Jeu de notes au clavier en même temps que les notes de l'arpège

Si vous appuyez sur la touche [KEYBD] pour activer cette fonction, le voyant s'allume et les notes jouées sur le clavier sont audibles; ainsi l'accord du clavier s'entend simultanément avec l'arpège. A chaque pression de la touche, le réglage alterne entre l'activation et la désactivation.



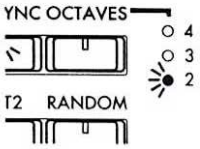
❑ Pour que l'arpège continue à jouer après le relâchement des notes

Appuyer sur la touche [LATCH] pour activer la fonction (le voyant s'allume). Dans ce cas, l'arpège continue à jouer même lorsque vous avez retiré vos mains du clavier. A chaque pression de la touche, le réglage alterne entre l'activation et la désactivation.



❑ Pour que l'arpège s'exécute sur plusieurs octaves

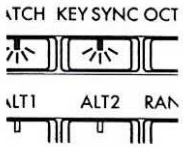
Appuyer sur la touche [OCTAVE] pour que l'arpège s'étende à plusieurs octaves. A mesure que le voyant passe à 2 → 3 → 4, l'arpège change pour couvrir le nombre correspondant d'octaves.



En cas de sélection d'un motif utilisateur, cette fonction dépend du réglage "Octave motion".

❑ Application de la synchronisation des touche à l'arpégiateur

Si vous appuyez sur la touche [KEY SYNC] pour activer cette fonction (le voyant s'allume), le motif de l'arpège recommencera au début à la première activation de note qui suit le relâchement de toutes les notes. Lorsque vous jouez avec d'autres instruments, vous pouvez utiliser cette fonction pour vous assurer que l'alignement du début de chaque mesure est correct.



❑ Pour modifier la longueur des notes arpégées

Vous pouvez utiliser le bouton [GATE] pour régler la longueur des notes arpégées. Tourner le bouton vers la gauche pour raccourcir les notes et vers la droite pour les allonger.



❑ Pour modifier la tonalité des notes arpégées

Vous pouvez utiliser le bouton [VELOCITY] pour régler la tonalité des notes arpégées. Tourner le bouton vers la gauche pour adoucir les notes et vers la droite pour les accentuer.



❑ Sauvegarde des réglages d'activation/de désactivation de l'arpégiateur

Lors de la sauvegarde d'un programme ou d'un MultiSet (voir p.27), il est possible de sauvegarder le statut de l'arpégiateur avec les réglages du programme ou du MultiSet.

Vous pouvez ainsi mémoriser les réglages suivants : touche d'arpège [ON/OFF], motif, bouton [SPEED], touche [KEYBD], touche [LATCH], touche [KEY SYNC], touche [OCTAVES], bouton [RESOLUTION], bouton [GATE] et bouton [VELOCITY].

Ces réglages sont uniquement valides lorsque les réglages de "Auto Arpeggio Set Up Program" ou "Auto Arpeggio Set Up MultiSet" sont activés (sur **ON**).

❑ Liaison de l'arpégiateur à un programme ou à un MultiSet

Lors de la sélection d'un programme ou d'un MultiSet, le statut de l'arpégiateur commute en même temps que le programme ou le MultiSet. Se reporter aux points "Sauvegarde des réglages d'activation/de désactivation de l'arpégiateur", etc.

Ces réglages sont uniquement valides lorsque les réglages de "Auto Arpeggio Set Up Program" ou "Auto Arpeggio Set Up MultiSet" sont activés (sur **ON**). Dans chaque mode de jeu, l'affichage indique "AUTO".

En mode MultiSet Play, le jeu dê l'arpège est uniquement activé lorsque le réglage "Arpeggio" de la page MLT MIDI&Arp, du mode MultiSet Edit, est mis sur **ENA**. En outre, l'arpège s'exécute uniquement pour les timbres dont les canaux de transmission/réception correspondent au canal Global MIDI (voir p.82).

Edition

1. Rétablissement des réglages d'usine

Les réglages d'usine sont appelés "les données présélectionnées d'usine" et ces données peuvent être rappelées pour réinitialiser les programmes, les MultiSets, les motifs d'arpège et autres réglages de modes à leurs valeurs d'usine.

Si vous utilisez les opérations d'édition décrites dans la présente section et si le Z1 n'émet plus aucun son ou que vous ne savez plus très bien comment procéder, vous pouvez utiliser la procédure suivante pour rappeler les données présélectionnées d'usine.

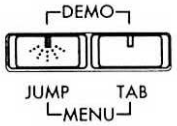
Il existe deux possibilités pour rappeler ces données : vous pouvez les sauvegarder dans la mémoire interne ou les rappeler dans la zone tampon d'édition. La première méthode sauvegarde les données dans la mémoire interne sans que vous deviez le demander. La seconde méthode s'utilise généralement lorsque vous souhaitez utiliser les données présélectionnées d'usine comme base pour l'édition et les données ne sont pas sauvegardées dans la mémoire interne si vous n'exécutez pas l'opération. Nous expliquons ci-dessous comment mémoriser directement dans la mémoire interne les données prédéfinies à l'usine. Pour rappeler ces données dans le tampon d'édition, se reporter à la page 29.

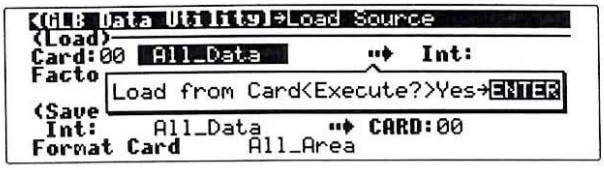
Ne jamais oublier que, lorsque vous exécutez cette opération, vous effacez le contenu de la mémoire interne (c'est-à-dire toutes les données originales que vous avez créées et sauvegardées). Si vous souhaitez conserver vos données, il faut les sauvegarder sur une carte mémoire ou sur un archiveur de données avant d'exécuter la procédure expliquée ci-après (voir p.91 et p.98).

① Appuyer sur la touche [GLOBAL] pour accéder au mode Global.



② Appuyer sur la touche [JUMP] puis sur le bouton [5] (UTY's) pour accéder à la page GLB Data Utility.







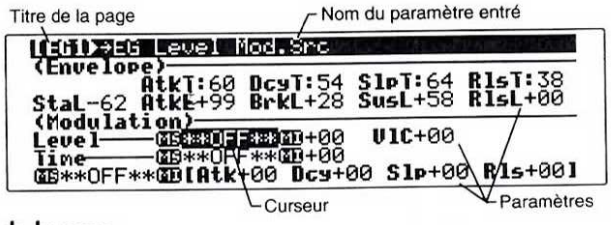
③ Appuyer plusieurs fois sur le bouton [2] pour déplacer le curseur à la ligne "Factory (Load Source)".

④ Vous pouvez choisir de rétablir les données prédéfinies d'usine pour un programme ou un MultiSet individuel ou pour un mode précis. Dans notre exemple, nous indiquons comment rétablir les données prédéfinies d'usine pour tous les réglages. Tourner le bouton [2] pour choisir "**All_Data**".

⑤ Appuyer sur la touche [ENTER] et un message demandant confirmation s'affiche. Pour rappeler les données prédéfinies d'usine, appuyer à nouveau sur la touche [ENTER].

Pour annuler l'opération, appuyer sur [EXIT]. Appuyer une fois dessus pour annuler l'opération et réappuyer dessus pour revenir au mode de jeu précédent.

2. Affichage du mode d'édition



Titre de la page

Cette zone reprend le nom de la page sélectionnée. Chaque mode d'édition comprend de nombreuses pages.

Paramètres

Chaque page contient plusieurs paramètres liés. En modifiant la valeur de ces paramètres, il est possible de varier le son ou de changer les réglages du système.

Curseur

La zone suréclairée signale le paramètre en cours d'édition et vous pouvez utiliser les boutons [1] à [5], les touches [+] et [–] pour modifier la valeur affichée.

Nom du paramètre entré

Cette zone reprend le nom du paramètre sélectionné pour l'édition (c'est-à-dire le paramètre sur lequel se trouve le curseur).

3. Procédure de base pour l'édition

Nous expliquons ci-après la procédure de base à suivre pour l'édition.

❑ Sélectionner un mode (et une section)

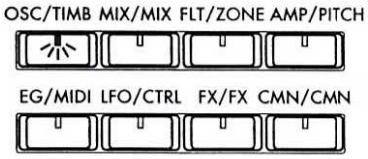
Tout d'abord, sélectionner le mode dans lequel vous voulez éditer.

Mode Program Edit

① Dans le mode Program Play, sélectionner le programme à éditer. (Voir "Jeu d'un programme"). Pour commencer l'édition à partir de données initialisées, se reporter au point "Réglages d'initialisation (Init)" (p.29).

② Pour sélectionner la section souhaitée du mode d'édition des programmes, appuyer sur la touche de section appropriée pour allumer le voyant. (Le voyant de la touche [PROG] clignote.)

Touche [OSC/TIMB] : Section OSC
Touche [MIX/MIX] : Section du mélangeur de programmes (Prog Mixer)
Touche [FLT/ZONE] : Section des filtres
Touche [AMP/PITCH] : Section AMP (amplificateur)
Touche [EG/MIDI] : Section des générateurs d'enveloppe (EG)
Touche [LFO/CTRL] : Section des oscillateurs basse fréquence (LFO)
Touche [FX/FX] : Section des effets des programmes (Prog Fx)
Touche [CMN/CMN] : Section commune aux programmes (Pro Common)



Mode MultiSet Edit

① En mode MultiSet Play, sélectionner le MultiSet à éditer. (Voir "Jeu d'un MultiSet"). Pour commencer l'édition à partir de données initialisées, se reporter au point "Réglages d'initialisation (Init)" (p.29).

② Pour sélectionner la section souhaitée du mode MultiSet Edit, appuyer sur la touche de section appropriée afin d'allumer le voyant. (Le voyant de la touche [MULTI] clignote.)

Touche [OSC/TIMB] : Section timbre
Touche [MIX/MIX] : Section du mélangeur de MultiSets (Multi Mixer)
Touche [FLT/ZONE] : Section des filtres
Touche [AMP/PITCH] : Section de la hauteur (Pitch)
Touche [EG/MIDI] : Section MIDI des MultiSets (Multi MIDI)
Touche [LFO/CTRL] : Section des contrôleurs de filtres (Ctrl Fltr)
Touche [FX/FX] : Section des effets des MultiSets (Multi Fx)
Touche [CMN/CMN] : Section commune aux MultiSets (Multi Common)

Mode d'arpège "Arpeggio"

① En mode Program Play ou MultiSet Play, sélectionner le motif d'arpège à éditer. (Voir "Sélection d'un motif d'arpège").

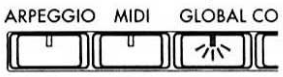
② Appuyer sur la touche [ARPEGGIO] pour accéder au mode d'arpège. (Le voyant clignote.)

Mode MIDI

✧ Appuyer sur la touche [MIDI] pour accéder au mode MIDI. (Le voyant clignote.)

Mode Global

✧ Appuyer sur la touche [GLOBAL] pour accéder au mode GLOBAL. (Le voyant clignote.)

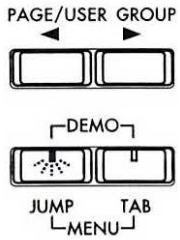


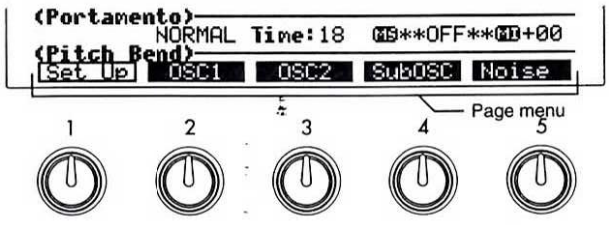
❑ Sélectionner une page

Vous pouvez sélectionner la page à éditer de deux manières différentes.

✧ Appuyer sur la touche [◄] ou [►] pour sélectionner une page.

✧ Appuyer sur la touche [JUMP] (le voyant clignote) pour afficher le menu d'une page dans la partie inférieure de l'écran. Appuyer ensuite sur un des boutons [1] à [5] pour effectuer la sélection souhaitée. (Exemple : Mode Program Edit)

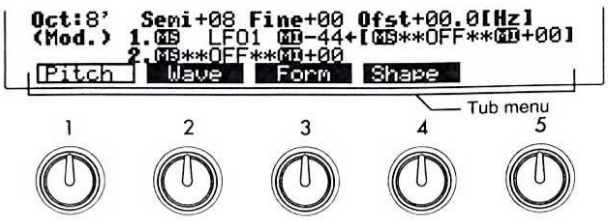




Certaines pages du mode Program Play sont sous-divisées à l'aide de "tabs". Vous pouvez sélectionner ceux-ci de deux manières différentes :

✧ Appuyer sur la touche [◄] ou [►] pour sélectionner une page.

✧ Appuyer sur la touche [TAB] (le voyant clignote) pour afficher le menu Tab dans la partie inférieure de l'écran. Appuyer ensuite sur un des boutons [1] à [5] pour effectuer la sélection souhaitée. (Exemple : Mode Program Edit)

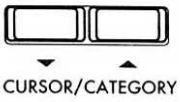


❑ Déplacement du curseur

En modes d'édition de programmes d'édition de MultiSets, d'arpège, MIDI et Global, deux ou davantage de paramètres apparaissent simultanément à l'écran. Pour modifier la valeur de l'un d'entre eux, déplacer le curseur au paramètre souhaité en utilisant les touches CURSOR [▼] et [▲] ou les boutons [1] à [5].

Déplacement vertical du curseur

✧ Appuyer sur les touches CURSOR [▼] ou [▲] pour déplacer le curseur vers le haut ou vers le bas.

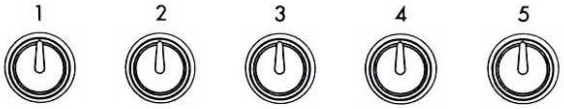


✧ Appuyer sur le bouton [1] à [5] qui correspond au paramètre sélectionné pour déplacer le curseur vers le bas.

Déplacement horizontal du curseur

✧ Appuyer sur un bouton [1] à [5] pour déplacer le curseur au paramètre correspondant, sur la ligne où il est situé.

✧ Tourner un des boutons [1] à [5] pour déplacer le curseur au paramètre correspondant afin de pouvoir en modifier la valeur.



Autres pages de type listes

Certaines pages d'édition affichent des listes pour l'édition, comme notamment les pages suivantes :

- Page MIDI Multi Map
- Page CMN Mod. Src List
- Page MIDI CChg Filter
- Page MIDI Prog Map

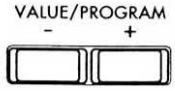
Sur ces pages, le bouton [1] (↑ List ↓) permet de faire défiler la liste mais vous pouvez continuer à déplacer le curseur verticalement comme expliqué ci-dessus dans la partie "déplacement vertical du curseur".

❑ Entrée des valeurs

Il existe plusieurs possibilités pour entrer une valeur ayant trait au paramètre suréclairé par le curseur. Utiliser la méthode la plus appropriée pour la plage de réglages ou pour le format d'affichage du paramètre en cours de réglage.

✧ Tourner un des boutons [1] à [5] pour modifier la valeur.

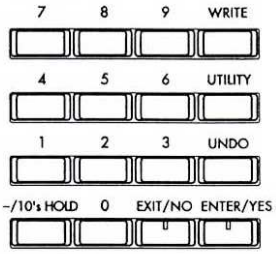
✧ Appuyer sur les touches [+] ou [–] pour modifier la valeur. La valeur augmente ou diminue par pas d'une unité. Maintenir la touche enfoncée pour modifier la valeur de manière continue. Cette méthode est pratique pour régler un paramètre dont la plage des valeurs est étroite ou pour effectuer des ajustements fins à un paramètre dont la plage de réglages est étendue.



✧ Utiliser les touches numériques [0] à [9] pour entrer la valeur. Même pour les paramètres dont la valeur ne correspond pas à un chiffre, les touches numériques peuvent servir à entrer une valeur correspondant au chiffre ou au nombre entré.

Entrer les nombres en commençant par le plus grand. Le nombre de chiffres à entrer pour valider une valeur dépend du réglage du paramètre choisi (0 à 9 ou 000 à 127). Si le réglage n'est pas validé alors que vous avez entré le nombre souhaité, appuyer sur [ENTER]. Si le nombre entré dépasse la valeur maximum permise pour le paramètre, le Z1 enregistre la valeur maximum. De même, si le nombre entré dépasse la valeur minimum permise, le Z1 enregistre la valeur minimum. Si la plage des valeurs possible est discontinue, le Z1 enregistre le plus petit nombre suivant qui représente un réglage valable pour ce paramètre.

✧ Pour entrer un signe (–), appuyer sur la touche [–/10's HOLD]. Toute pression postérieure de la touche commutera entre le signe positif et le signe négatif. Appuyer sur [ENTER] pour valider la valeur.



✧ Appuyer sur une note du clavier pour entrer une valeur. Pour les paramètres dont la valeur est un nom de note (Do à Si ou Do-1 à Sol9) ou pour les paramètres liés à la vélocité des notes, maintenir le bouton correspondant enfoncé et jouer une note sur le clavier pour entrer le nom de la note ou la vélocité comme réglage.

Dans ce cas, le réglage "transpose" de la page GLB Basic ou le réglage d'octave vers le haut/vers le bas n'affectent pas le numéro de la note.

Paramètres qui doivent être validés par la touche [ENTER]

Pour certains paramètres, il faut appuyer sur la touche [ENTER] pour valider le réglage après avoir utilisé une des méthodes décrites ci-dessus pour en préciser la valeur.



❑ Sauvegarde des réglages modifiés

Lorsque l'édition est terminée, vous pouvez sauvegarder les modifications effectuées. Pour ce faire, se reporter au point "Sauvegarde des données".

4. Edition de programmes (Mode Program Edit)

Bien que vous puissiez utiliser l'éditeur en temps réel ou l'éditeur de performance pour éditer le son en mode Program Play, les paramètres pouvant être édités sont, dans ce cas, limités.

En mode d'édition des programmes, vous êtes libre d'éditer tous les paramètres, de modifier le son d'un programme existant ou de créer un tout nouveau son.

Après l'édition des paramètres des programmes, ne pas oublier de les sauvegarder (voir p.27) si vous souhaitez conserver vos nouvelles données.

❑ Structure d'un programme

Les programmes du Z1 sont structurés comme suit :

Section OSC (oscillateur)

Dans cette section se produit la forme d'onde fondamentale du son.

Oscillateur 1/2

Le Z1 est équipé de treize types différents de générateurs de son (de type oscillateur). Vous pouvez combiner deux de ces oscillateurs et effectuer des réglages pour préciser la hauteur de base et les autres aspects du son. Certains types d'oscillateurs cependant doivent être utilisés de manière isolée.

Oscillateur secondaire

Il est possible de sélectionner une des 4 formes d'ondes fondamentales et de spécifier sa hauteur de la même manière que pour les OSC 1/2.

Générateur de bruit

Celui-ci génère un bruit blanc. Ce bruit blanc peut être envoyé par un filtre multi-fonctionnel (filtre passe bas, filtre passe haut ou filtre passe bande).

Section Prog Mixer (mélangeur)

La section mélangeur permet de mixer les signaux des oscillateurs 1 et 2, de l'oscillateur secondaire, du générateur de bruit avec le feedback de la section amplificateur (AMP) et d'envoyer le son en résultant aux filtres multi-fonctionnels 1 et 2 (la section filtre).

Section Filtre

La section filtre modifie la forme d'onde en atténuant ou en stimulant des zones de fréquences précises. Elle contient deux filtres multi-fonctionnels et permet de sélectionner le type de chacun (passe bas, passe haut, passe bande, réjecteur de bande ou double filtre passe bande). La section filtre permet de modifier la brillance générale du son et de spécifier la méthode de connexion des filtres à la section mélangeur (MIXER) et à la section amplificateur (AMP).

Section AMP (amplificateur)

La section AMP crée des modifications variables dans le temps sur le volume sonore provenant de la section FILTRE. Elle comprend deux amplificateurs indépendants intégrés et l'entrée de volume de chacun d'eux dépendra de la connexion des filtres.

Cette section contient également un générateur d'enveloppe d'amplitude (Amp EG) permettant de contrôler les amplificateurs.

Section Prog Fx (Effets)

Cette section permet d'appliquer des effets au signal sortant de la section AMP. Les unités d'effets 1 et 2 fournissent quinze types d'effets, y compris des effets de type modulation et l'exciter. L'unité d'effet principale fournit des effets de retard, de réverbération de salle ou de petite pièce ainsi qu'un égaliseur EQ à deux bandes. Chaque unité d'effet (les effets 1 et 2 et l'unité d'effet principale) ne peut cependant produire qu'un type d'effet à la fois.

Section EG (générateurs d'enveloppe)

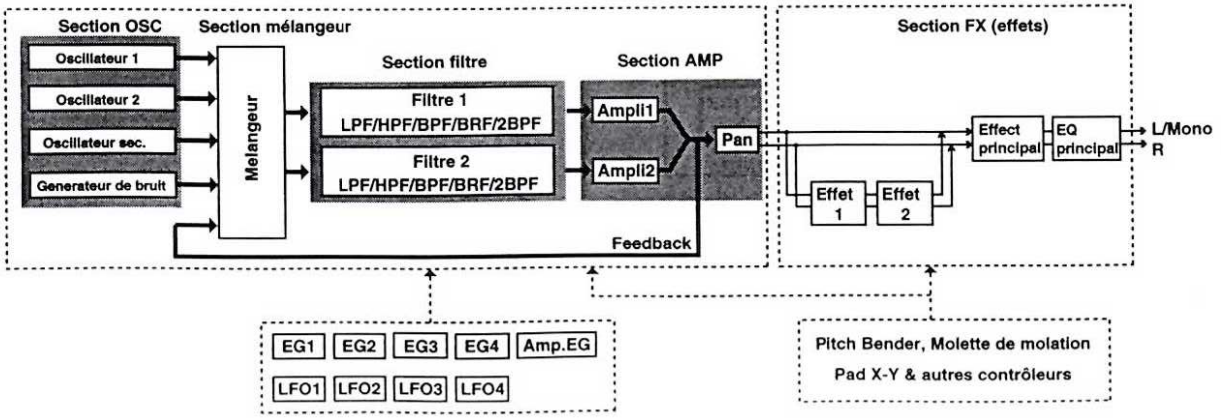
Cette section fournit quatre générateurs d'enveloppe (EG) multi-fonctionnels qui peuvent servir de sources de modulation pour les paramètres d'autres sections afin d'appliquer au son des changements variables dans le temps.

Section LFO (oscillateurs basses fréquences)

Cette section fournit quatre oscillateurs basses fréquences (LFO) qui peuvent servir de sources de modulation pour les paramètres des autres sections afin d'appliquer au son des changements cycliques.

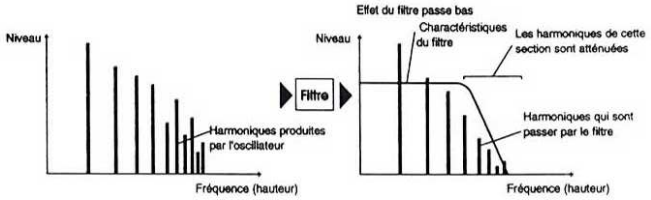
Section Prog Common (commune aux programmes)

Cette section permet d'assigner un nom aux programmes et de préciser la fonction du clavier et des contrôleurs (boutons [1] à [5], [X-Y PAD], etc.)



❑ Réglages des filtres (section filtre)

Le filtre atténue ou amplifie des zones de fréquences des sons produits par l'oscillateur et rend ainsi le son plus brillant ou plus sourd. Les réglages de filtres peuvent causer des modifications extrêmement importantes dans la tonalité. Le Z1 est équipé de deux filtres pouvant chacun être utilisé comme un des cinq types de filtres prévus et vous pouvez modifier librement leurs caractéristiques pour créer une grande variété de changements dans le ton. Cette section explique simplement l'effet engendré par le filtre.

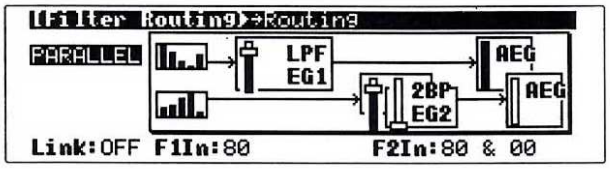


① Entrer en mode Program Play et sélectionner le numéro du programme à éditer. (Voir "Jeu d'un programme")

② Appuyer sur la touche [FLT] (le voyant s'allume) pour accéder à la section Filtres.



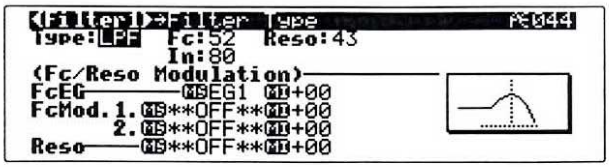
③ Appuyer sur la touche [JUMP] puis appuyer sur le bouton [1] (Route) pour accéder à la page "Filter Routing".



④ Appuyer plusieurs fois sur le bouton [1] pour déplacer le curseur à la mention "Routing" (celle-ci indiquera SERIAL1, SERIAL2 ou PARALLEL).

⑤ Appuyer sur le bouton [1] pour définir l'acheminement. Sur le Z1, la manière dont deux filtres sont raccordés est appelée l'"acheminement" ou "routing". Ce réglage détermine également la connexion mélangeur → Filtre → Ampli. Vous avez trois possibilités pour l'acheminement : "Sériel1", "Sériel2" et "Parallèle" (voir p.54).

⑥ Dans notre exemple, nous vérifions les réglages du filtre 1. Appuyer sur la touche [JUMP] puis appuyer sur le bouton [2] pour passer à la page du Filtre1 (vous pouvez également utiliser la touche [►]).



⑦ Appuyer sur le bouton [1] pour déplacer le curseur à l'indication "Filter Type". Tourner le bouton [1] ou appuyer sur les touches [+] ou [–] pour régler le type de filtre sur une des options suivantes : **LPF** (filtre passe bas), **HPF** (filtre passe haut), **BPF** (filtre passe bande) **BRF** (filtre réjecteur de bande) ou **2BPF** (double filtre passe bande). Appuyer ensuite sur la touche [ENTER] pour entendre l'influence du changement de type de filtre sur le son (voir p.55).

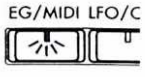
⑧ Appuyer sur le bouton [2] pour déplacer le curseur à l'indication "Fc (fréquence de coupure)". Tourner le bouton [2] pour modifier le réglage et changer la brillance du son. Par exemple, si au paramètre "Type de filtre", vous avez sélectionné le filtre **LPF** qui est souvent utilisé avec les synthétiseurs, des valeurs supérieures rendent le son plus brillant alors que des valeurs inférieures le rendent plus sourd. Ce phénomène provient du fait que la limite des fréquences supérieures (fréquence de coupure) du son qui passe par le filtre a été modifiée. Vous pouvez également contrôler cette valeur dans le mode Program Play en tournant le bouton Filtre 1 [CUTOFF].

⑨ Appuyer sur le bouton [3] pour déplacer le curseur à l'indication "Reso" (résonnance). Tourner le bouton [3] pour modifier la valeur et vous verrez comme le ton prend un caractère unique. Dans ce cas, la plage de fréquences entourant la zone de la fréquence de coupure est accentuée (voir p.55). Vous pouvez également contrôler cette valeur dans le mode Program Play en tournant le bouton Filtre 1 [RESONANCE].

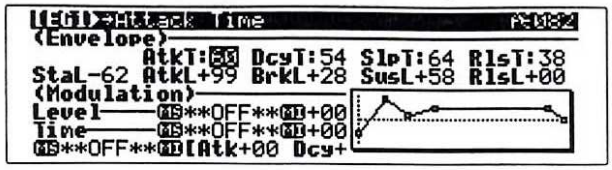
⑩ Vous pouvez aussi utiliser une source de modulation (voir p.19) pour contrôler la fréquence de coupure ou la résonnance. Tourner le bouton [2] pour abaisser la valeur de "Fc" (fréquence de coupure) à environ 10. Appuyer deux fois sur le bouton [2] pour déplacer le curseur à l'indication "FcEG-MS (Cutoff Frequency Mod. EG Source)". Tourner le bouton [2] ou appuyer sur les touches [+] ou [–] pour sélectionner un générateur d'enveloppe (EG) qui crée des changements variables dans le temps à la fréquence de coupure. Tourner ensuite le bouton [3] pour augmenter la valeur de "FcEG-MI" (Cutoff Frequency Mod. Intensity) à environ 90. Jouer sur le clavier et vous entendrez comme la fréquence de coupure change dans le temps. Vous pouvez également contrôler cette valeur dans le mode Program Play en tournant le bouton Filtre 1 [EG INT].

⑪ Vous pouvez effectuer des réglages pour les générateurs d'enveloppe (EG 1 à 4, amp EG) afin de varier cette fréquence de coupure. Par exemple, le son d'une note de piano est brillant au moment où elle est jouée puis il devient progressivement plus sourd, plus doux. De même, en fonction de l'interprétation, un violon permet un changement de tonalité dans la note pendant qu'elle résonne. Les réglages des EG 1 à 4 s'effectuent au sein de la section EG alors que les réglages d'Amp EG s'effectuent au sein de la section AMP. Dans notre exemple, nous allons régler l'**EG1**. Mettre donc le paramètre "FcEG-MS" sur EG1.

⑫ Appuyer sur la touche [EG] pour passer à la section EG.



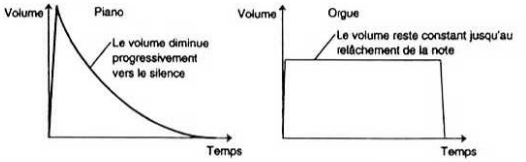
⑬ Appuyer sur la touche [JUMP] puis appuyer sur le bouton [1] (EG1) pour accéder à la page EG1.



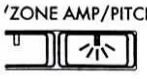
⑭ Utiliser les touches [▼] ou [▲] ou les boutons [1] à [5] pour modifier les valeurs de "AtkT (temps d'attaque)", "DcyT (Temps d'estompement)", "SlpT (Temps de pente)", "RlsT (Temps de relâchement", "StaL (Niveau de début)", "AtkL (Niveau d'attaque)", "BrkL (Niveau de rupture)", "SusL (Niveau de soutien)" et RlsL (Niveau de relâchement). Jouer sur le clavier et vous entendrez le résultat des modifications apportées. Pour plus de détails concernant chaque paramètre, se reporter à la page 59. Vous pouvez également contrôler cette valeur dans le mode Program Play en tournant les différents boutons de Filtre EG.

❑ Réglages d'amplificateur (section AMP)

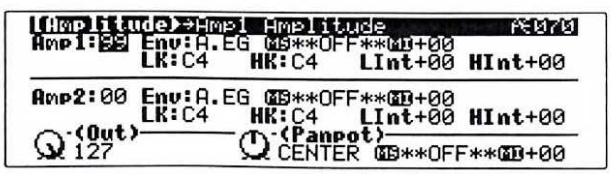
L'amplificateur crée des modifications variables dans le temps sur le volume. Les changements variables dans le temps dont nous parlons ici sont de l'ordre de "attaque rapide après la frappe d'une note" ou "estompement progressif". Par exemple, une note jouée au piano atteint immédiatement son volume maximum puis s'estompe progressivement pour conduire au silence. Une note jouée à l'orgue conserve un volume identique jusqu'à ce qu'elle soit relâchée. En fonction de la technique de jeu, le volume d'une note jouée sur un violon peut varier en cours de jeu. Le rôle de la section AMP consiste à contrôler ce type de changements de volume.



① Appuyer sur la touche [AMP] (le voyant s'allume) pour accéder à la section AMP.

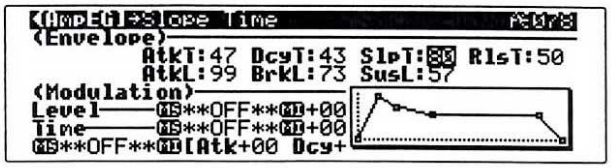


② Appuyer sur la touche [JUMP] puis appuyer sur le bouton [1] (Amp 1/2) pour accéder à la page d'amplitude.



③ Appuyer plusieurs fois sur le bouton [2] pour déplacer le curseur au paramètre "Env (Ampl Amp Mod.EG)" puis tourner ce même bouton [2] pour sélectionner un des générateurs d'enveloppe (EG). Pour notre exemple, nous choisirons **A.EG**, le générateur d'enveloppe d'amplitude.

④ Appuyer sur la touche [►] pour accéder à la page AmpEG.



⑤ Appuyer à plusieurs reprises sur le bouton [2] pour déplacer le curseur à la ligne "AtkL (Niveau d'attaque)" et tourner le bouton [2] pour augmenter le réglage de "AtkL (Niveau d'attaque" à 99. Grâce à cette modification, l'attaque atteindra un volume maximum. Appuyer sur la touche [▲] puis tourner le bouton [2] pour modifier la valeur de "AtkT (Temps d'attaque)". Jouer sur le clavier et vous entendrez la modification subie par l'attaque.

⑥ Continuer et essayer de modifier les valeurs de "DcyT (Temps d'estompement)", "SlpT (Temps de pente)", "RlsT (Temps de relâchement)", "BrkL (Niveau de rupture)", "SusL (Niveau de soutien)" et écouter le résultat. Pour plus de détails concernant chaque paramètre, se reporter à la page 57. Vous pouvez également contrôler cette valeur dans le mode Program Play en tournant les différents boutons AMP ENVELOPE.

⑦ La page Amplitude de la section AMP contient également des réglages tels que "Output Level" qui détermine le volume de sortie et "Panpot" qui détermine le positionnement stéréo (panoramique) du signal envoyé aux effets. Nous expliquons ces réglages dans la section suivante.

❑ Réglages d'effets (section Prog Fx)

La section Prog Fx (effets) contient trois unités d'effets : l'effet 1 (Fx1), l'effet 2 (Fx2) et l'effet principal (Mst.Fx).

Le son produit par les sections OSC, MIXER, FILTER et AMP est soumis à ces effets. Fx1 et Fx2 peuvent chacun appliquer un des 15 types d'effets différents alors que l'effet principal Mst.Fx peut utiliser un des trois types d'effets de réverbération. Le son est alors envoyé à l'égaliseur principal Mst.EQ pour un ajustement final.

Effet 1 (Fx1) / Effet 2 (Fx2)

Les effets Fx1 et Fx2 s'utilisent normalement dans la phase de création du son. Vous pouvez choisir parmi 15 effets différents, y compris des effets comme la surmultiplication, l'égaliseur, le compresseur et l'exciter qui modifient la tonalité et la dynamique, des effets comme l'enceinte rotative qui aident à ajouter du caractère à un instrument précis et des effets comme le chorus et le retard qui donnent une impression d'espace et de réverbération. Vous pouvez connecter un maximum de deux effets en série. Néanmoins, si vous choisissez le modulateur de voix, le retard multitap, l'ensemble ou l'enceinte rotative

(de grande taille) pour Fx1, vous ne pouvez utiliser qu'un seul de ces effets.

Effet principal (Mst.Fx)

L'effet principal s'utilise normalement pour créer un champ sonore pour l'ensemble du programme.
Vous pouvez ainsi sélectionner un des trois effets de champ sonore : le retard, la réverbération de salle ou la réverbération de petite pièce.
Un égaliseur incliné (shelving) de type bas/haut est également prévu avant les sorties L/MONO et R afin de pouvoir effectuer les derniers ajustements sonores.

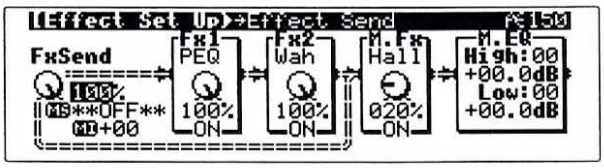
Entrée et sortie des effets

Le niveau d'entrée envoyé à chacun des effets Fx1, Fx2 et Mst.Fx dépend des réglages du paramètre "Effect send" (envoi d'effet) qui est lié au paramètre de niveau de sortie de la section AMP "Output Level". De plus, la fonction "Fx Balance" permet de régler la balance entre le son soumis aux effets et le son non soumis. Les effets Fx1 et Fx2 de surmultiplication à enceinte rotative (de petite taille) émettent le son traité en mode mono alors que les effets Fx1 de modulateur de voix à enceinte rotative (de grande taille) émettent le son traité en stéréo. Dans chaque cas, le son non traité ressort en fonction des réglages de "panpot" effectués dans la section AMP. L'effet principal combine les Fx1, Fx2 et le son non soumis aux effets et fait ressortir le résultat en stéréo.
Vous pouvez activer/désactiver chaque effet à l'aide des commutateurs [SW1] et [SW2] ou du commutateur programmable ASIGINABLE PEDAL (voir p.65). Si chaque paramètre "Fx SW" est réglé sur **OFF**, l'effet est contourné. Il est également possible de définir si l'effet principal doit être contourné ou non (voir p.97).

① Appuyer sur la touche [FX] (son voyant s'allume) pour accéder à la section des effets "Prog Fx".



② Appuyer sur la touche [JUMP] puis sur le bouton [1] (Set Up) pour accéder à la page de configuration des effets "Effect Set Up" (voir p.61).



③ Appuyer plusieurs fois sur le bouton [1] pour déplacer le curseur au paramètre "Effect send" (envoi d'effets).

④ Tourner le bouton [1] ou appuyer sur les touches [+] ou [–] pour définir la balance entre le niveau qui doit être envoyé à Fx1 et à Fx2 et le niveau qui sera envoyé à l'effet principal Mst.Fx. Augmenter le pourcentage (%) pour augmenter le niveau envoyé aux effets Fx1 et Fx2.

⑤ Tourner le bouton [2] ou appuyer sur les touches [+] ou [–] pour sélectionner le type d'effet à utiliser pour Fx1. Pour plus de détails concernant chaque type, se reporter aux pages 67 à 77. Lorsque vous avez fait votre choix, appuyer sur [ENTER] pour valider l'entrée.

⑥ Appuyer sur la touche [▼] pour augmenter le réglage "Fx1 Balance" de sorte que le son avec effet prédomine dans la balance entre le son traité et le son direct.

⑦ Pour que l'effet soit utilisé, s'assurer que le paramètre "Fx1SW" est activé (sur **ON**).

⑧ Comme aux points ⑤ à ⑦, utiliser le bouton [3] pour effectuer les réglages correspondants pour Fx2 et utiliser le bouton [4] pour effectuer les réglages d'effet principal Mst.Fx. Vous pouvez aussi utiliser le bouton [5] pour régler l'égaliseur principal Mst.EQ.

⑨ Appuyer sur la touche [JUMP] puis appuyer sur un des boutons [2] à [5] pour sélectionner l'effet (ou l'égaliseur) à éditer et effectuer les réglages pour les différents paramètres. Pour plus de détails, se reporter aux pages 67 à 77.

❑ Réglages d'oscillateur (section OSC)

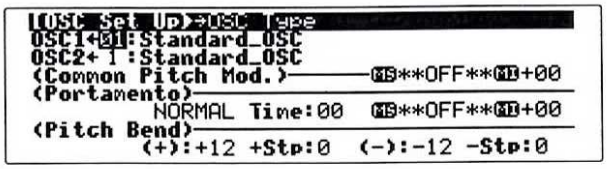
La section oscillateur produit la forme d'onde, qui est le facteur le plus déterminant dans la tonalité. Vous pouvez éditer un programme en commençant avec un programme proche du son souhaité. Mais lorsque vous voulez créer un son depuis le début, il faut normalement décider du type d'oscillateur utilisé avant de passer aux autres sections pour étoffer le son.

① Entrer en mode Program Play et sélectionner le numéro du programme que vous voulez utiliser comme référence pour le programme à créer (voir "Jeu d'un programme"). Pour commencer l'édition d'un état initiliasé, se reporter au point "Initialisation des réglages (Init)", page 29.

② Appuyer sur la touche [OSC] (le voyant s'allume) pour accéder à la section OSC.



③ Appuyer sur la touche [JUMP] puis sur le bouton [1] (Set Up) pour accéder à la page "OSC Set Up"



④ Appuyer plusieurs fois sur le bouton [1] pour déplacer le curseur au paramètre "OSC1 (OSC Type)".

⑤ Tourner le bouton [1] ou appuyer sur les touches [+] ou [–] pour sélectionner le type d'oscillateur. Après avoir choisi le type d'oscillateur, appuyer sur la touche [ENTER] pour valider l'entrée.

01 : OSC standard

Simule l'oscillateur d'un synthétiseur analogique. Il permet d'obtenir les mêmes effets que ceux d'un synthétiseur analogique, comme par exemple la modulation de la largeur d'impulsion (voir p.34).

02 : Comb Filter OSC

Cet oscillateur extrait un élément de hauteur d'un bruit ou d'une impulsion. Il permet de créer toute une variété de sons – non seulement des bruits mais aussi des sons allant de la basse synthétique aux cordes (voir p.36).

03 : VPM OSC (oscillateur à modulation de phase variable)

Cet oscillateur utilise la modulation de phase pour créer des harmoniques. Il module la phase de deux oscillateurs et utilise le tableau de mise en forme de l'onde pour traiter le son et créer des harmonies d'une grande richesse (voir p.38).

04 : Resonance OSC (oscillateur de résonnance)

Cet oscillateur met en oeuvre quatre filtres accordables qui sont configurés en série. Le bruit pénètre par la banque de filtres pour fournir des sons très éthérés (voir p.39).

05 : Ring Modulation OSC

06 : Cross Modulation OSC

07 : Sync Modulation OSC (oscillateur de synchronisation)

Ces oscillateurs spéciaux simulent l'effet de deux oscillateurs qui sont utilisés pour se moduler l'un l'autre et fournir ainsi une technique possible sur les synthétiseurs analogiques. Ils sont particulièrement adaptés à la création de sons riches en harmonies, comme les sons de cloches, les sons métalliques ou les gongs (voir p.41, p.42).

08 : Organ Model (oscillateur de type orgue)

Cet oscillateur peut simuler un orgue à trois tirettes (en cas d'utilisation d'un oscillateur) ou à six tirettes (en cas d'utilisation de deux oscillateurs) (voir p.42). Etant donné que chaque tirette peut utiliser un des quatre types de forme d'onde, il permet de produire toute une variété de tonalités.

09 : Electric Piano Model (oscillateur de type piano électrique)

Cet oscillateur fournit un modèle de simulation physique du son chaleureux d'un ancien piano électrique (voir p.43).

10 : Brass Model (oscillateur de type cuivres)

Cet oscillateur fournit un modèle de simulation physique des cuivres à anches et à lèvres tels que la trompette et le trombone (voir p.44).

11 : Reed Model (oscillateur de type à anches)

Cet oscillateur fournit un modèle de simulation physique des instruments à vent tels que le saxophone ou la flûte (voir p.46).

12 : Plucked String Model (oscillateur de type cordes pincées)

Cet oscillateur fournit une simulation physique d'un modèle d'instruments à cordes pincées tels qu'une guitare ou une guitare basse (voir p.47).

13 : Bowed String Model (oscillateur de type instrument à archet)

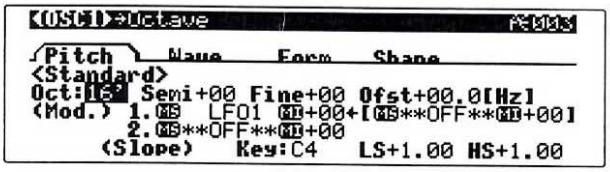
Cet oscillateur fournit une simulation physique d'un modèle d'instruments à archets (voir p.50).

Le Z1 permet de sélectionner un des treize types d'oscillateur pour OSC1. Cependant, si un des oscillateurs 1 à 9 est sélectionné, vous pouvez également sélectionner un de ces 9 types pour OSC2. De plus, vous pouvez ajouter l'oscillateur secondaire et le générateur de bruit pour créer le son souhaité. Nous donnons ci-dessous un exemple simple, qui met en oeuvre l'oscillateur standard. Pour plus de détails, se reporter aux explications p.34 à 36.

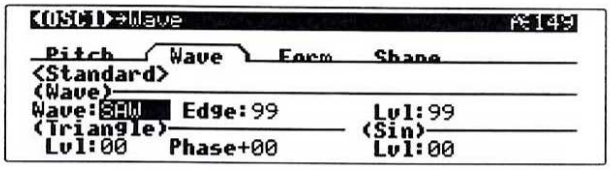
Sélectionner **01 : Standard_OSC** pour OSC1 et appuyer sur la touche [ENTER].

⑥ Appuyer sur la touche [►] pour accéder à la page OSC1. Cette page permet d'effectuer des réglages pour l'oscillateur sélectionné à la page "OSC Set Up", au paramètre "OSC1 (OSC Type)". Les paramètres de cette page sont regroupés en différents tabs. Le premier permet de spécifier la hauteur de base de l'oscillateur. Déplacer le curseur à la ligne "Oct" et tourner les boutons [1] à [4] pour définir la hauteur de base.

Appuyer sur la touche [▼] pour passer à la ligne "MS" et "MD" pour pouvoir définir une source de modulation et une intensité de modulation qui contrôleront la hauteur.



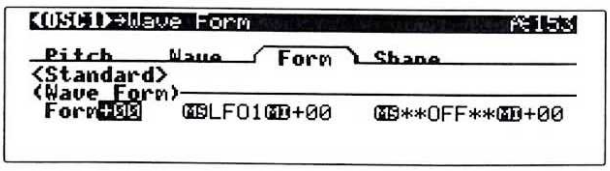
⑦ Appuyer sur la touche [TAB] pour passer à la page tab souhaitée. Appuyer sur le bouton [2] (Wave) pour passer à la page "Wave Select".



⑧ Appuyer sur les touches [▼] ou [▲] pour déplacer le curseur à la ligne "Wave (Wave Select)".

⑨ Tourner le bouton [1] pour modifier la valeur du paramètre "Wave (Wave select)". Jouer sur le clavier et vous entendrez comme le son change selon si la forme d'onde en dents de scie (SAW) ou à impulsions (PULSE) est sélectionnée.

⑩ Appuyer sur la touche [►] pour passer à la page "Wave Form".



⑪ Tourner le bouton [3] pour modifier la valeur de "Wave Form Mod.LFO Intensity" afin de changer la modulation du son. Ce paramètre permet de régler la largeur de la forme d'onde du LFO sélectionné par le réglage "Wave Form Mod.LFO" qui module l'amplitude de la forme d'onde choisie dans "Wave Select".

⑫ Les réglages de LFO (1 à 4) que vous avez écoutés au point ⑪ peuvent être définis dans la section LFO. Appuyer sur la touche [LFO] pour passer à la section LFO et modifier les paramètres du LFO sélectionné dans "Wave Form Mod.LFO".

❑ Réglage du volume de chaque oscillateur (section Prog Mixer)

✧ Appuyer sur la touche [MIX] (le voyant s'allume) pour accéder à la section Prog Mixer (mélangeur de programmes). Celle-ci permet de régler la balance entre les volumes de sortie des oscillateurs 1 et 2, de l'oscillateur secondaire, du générateur de bruit et du feedback de la section de l'amplificateur (AMP). Ces réglages déterminent les niveaux des signaux envoyés aux filtres multi-fonctionnels 1 et 2 (section filtre) (voir p.53).

TIMB MIX/MIX FLT,



❑ Quelques mots sur le keyboard tracking

Le keyboard tracking signifie la manière dont la position de la note sur le clavier peut modifier des aspects du son comme la hauteur, la tonalité et le volume. Le keyboard tracking sert essentiellement à compenser des irrégularités de hauteur, de tonalité ou de volume qui peuvent se produire dans un son à plusieurs hauteurs.

❑ Les générateurs d'enveloppe (EG) et les oscillateurs basses fréquences (LFO (section EG/LFO))

Un EG (générateur d'enveloppe) applique des changements variant dans le temps à un paramètre et modifie ainsi la hauteur, le ton ou le volume.

Un LFO (oscillateur basses fréquences) applique un changement cyclique à un paramètre. Si vous utilisez un LFO pour moduler la hauteur de manière cyclique, vous obtenez un effet de vibrato, que l'on entend souvent lors d'une interprétation vocale ou sur un instrument à cordes. Une modulation cyclique du ton donne un effet de wah, que vous avez probablement déjà entendu lors de l'utilisation d'une trompette assourdie ou sur une guitare électrique fonctionnant avec une pédale wah. Une modulation cyclique du volume produit un effet de tremolo, souvent retrouvé sur les pianos électroniques ou les guitares électriques.

❑ Les sources de modulation et leur intensité

Le Z1 possède plusieurs paramètres de source de modulation (Mod.Source) et d'intensité de modulation (Mod.Intensity). Pendant l'édition, ces paramètres s'affichent à l'écran sous la forme des lettres "MS" et "MI".

Les sources de modulation sont des sources de contrôle qui peuvent servir à commander un paramètre précis. Pour la section du générateur de son, vous pouvez choisir parmi 48 sources de modulation et pour la section des effets, 35 sources sont possibles (voir p.106). Vous pouvez également contrôler le son en utilisant un EG ou un LFO (pour la section générateur de son uniquement) et en utilisant des contrôleurs comme l'après-toucher, la molette de modulation [MOD WHEEL] ou le pad [X-Y PAD] pendant que vous jouez.

L'intensité de la modulation détermine la profondeur et le sens du contrôle effectué par la source de modulation. Etant donné que certains paramètres peuvent avoir plusieurs sources et plusieurs intensités de modulation, il est possible de contrôler le son de manière très élaborée.

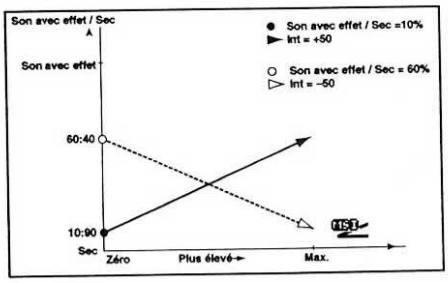
A titre d'exemple, utilisons le pad [X-Y PAD] pour contrôler l'importance de l'effet de balance.

① Se reporter aux points ① à ④ des "Réglages des effets" (dans la section Prog Fx) et régler ①'"Effect Send" (envoi d'effet) sur **10**%.

② Appuyer sur le bouton [1] puis sur les touches numériques [2] et [4] et enfin sur la touche [ENTER] pour régler le paramètre "Effect Send Mod.Source" sur **X**[+].

③ Appuyer sur le bouton [1] puis le tourner pour mettre le paramètre "Effect Send Mod.Intensity" sur **+50**.

Dans cet exemple, la balance d'effet normale est de **10**% et lorsque vous déplacez votre doigt sur le pad [X-Y PAD] du milieu vers la droite, la part d'effet augmente progressivement et atteint le maximum à la limite droite du pad. A ce stade, la balance de l'effet est égale à **60**%. Lorsque la source de modulation est au maximum, la valeur véritable du paramètre correspond à la "valeur du paramètre" + la valeur de l'intensité de modulation ("Mod.Intensity").



Pour définir et vérifier la source de modulation

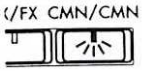
Vous pouvez visualiser une liste des paramètres auxquels il est possible d'assigner une source de modulation pour vérifier ou modifier la source de modulation (voir p.65).

❑ Assignations de l'éditeur de performance

Pour chaque programme, vous pouvez assigner des paramètres aux boutons [1] à [5] de sorte à pouvoir modifier le son en tournant ces boutons. Quatre paramètres de programmes peuvent ainsi être assignés à chaque bouton.

① Appuyer sur la touche [CMN] (le voyant s'allume) pour accéder à la section commune aux programmes (Prog Common).

⟨/FX CMN/CMN



② Appuyer sur la touche [JUMP] puis sur le bouton [4] (PE Def) afin d'accéder à la page CMN PE Define. L'écran affiche les paramètres qui peuvent être assignés à chaque bouton et les limites inférieures et supérieures de leurs plages de réglages. Pour définir

l'assignation de paramètres pour un autre bouton [1] à [5], appuyer sur la touche [TAB] puis appuyer sur le bouton auquel vous souhaitez assigner le paramètre et effectuer le réglage adéquat.



③ Tourner le bouton [1] pour que les paramètres disponibles s'affichent les uns à la suite des autres. A ce stade, vous pouvez choisir les paramètres à assigner à chaque bouton ([1] à [5]).

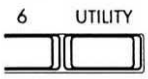
④ Tourner le bouton [2] et préciser la valeur du paramètre qui sera effective lorsque le bouton ([1] à [5]) est tourné à fond vers la gauche en mode Program Play (ou des MultiSets).
Essayer différents réglages tout en écoutant le résultat. La valeur affichée indique le pourcentage par rapport au réglage de mode d'édition de programmes.
Le bouton [3] permet de définir le son émis lorsque le bouton est tourné à fond vers la droite. Régler la valeur comme expliqué ci-dessus. Si vous appuyez sur le bouton [1] et que vous revenez à la fonction "Assign Parameter" que vous avez consultée au point (3), vous entendrez les modifications subies par le son. Le paramètre assigné revient en effet à la valeur de son réglage.

⑤ Le bouton [4] ("LINER") permet de choisir une des quatre courbes sur laquelle le son change lors de l'actionnement du bouton ([1] à [5]) spécifié au point 4 (voir p.65).

Utilisation de la fonction UTILITY pour valider les réglages

Lorsque vous déplacez le curseur aux paramètres des différentes pages (l'affichage apparaît en surbrillance), un numéro de PE peut apparaître dans le coin supérieur droit de l'écran. Il indique qu'à ce stade, vous pouvez enregistrer ce paramètre dans l'éditeur de performance.

① Appuyer sur la touche [UTILITY].



② Appuyer sur le bouton [2] (PE Def) pour faire apparaître le menu utilitaire.

③ Tourner le bouton [2] pour sélectionner le bouton auquel vous souhaitez assigner un paramètre de l'éditeur de performance.

④ Appuyer sur la touche [ENTER]. Le curseur se déplace au bouton de l'éditeur de performance défini au point (3) pour passer à la page CME PE Define de la section "Prog Common".

⑤ Se reporter aux points ④ à ⑤ des "assignations de l'éditeur de performance" ci-dessus et effectuer les réglages d'éditeur de performance.

⑥ Lorsque les réglages sont terminés, appuyer sur la touche [UTILITY] puis sur le bouton [2] (Return) pour revenir à l'emplacement en cours d'édition.

5. Edition d'un MultiSet (Mode MultiSet Edit)

En mode d'édition des MultiSets, vous pouvez combiner jusqu'à 6 programmes (sans leurs réglages d'effets) et effectuer des réglages de volume et de panoramique (positionnement stéréo), de niveau d'envoi d'effet, de zone de clavier et de plage de vélocité et commander des restrictions sur le contrôle des messages MIDI pour chaque programme.

Après l'édition des paramètres, ne pas oublier de les sauvegarder (voir p.27) si vous souhaitez conserver vos éditions.

Ne pas oublier que, si les programmes assignés à un MultiSet sont modifiés en mode Program Edit, le son du MultiSet varie également.

❑ Structure d'un MultiSet

Un MultiSet du Z1 est organisé comme indiqué dans le diagramme suivant.

Section Multi TIMB (timbre)

Permet d'attribuer un programme à chacun des 6 timbres (Timbres 1 à 6) et de définir le nombre de notes maximum pour chaque timbre.

Section Multi MIX (mélangeur)

Permet de définir pour chaque timbre le niveau, le panoramique et la balance d'effets.

Section Multi Zone

Permet pour chaque timbre de spécifier la portée du clavier et la plage des vélocité. Les réglages de cette section permettent de créer des MultiSets superposés, partagés et avec changements de vélocité.

Section Multi Pitch

Permet pour chaque timbre de définir l'échelle, le réglage de transposition et le désaccordage. Vous pouvez également y configurer le timbre joué par l'arpégiateur.

Section Multi MIDI

Permet de préciser le canal MIDI pour chaque timbre. Elle permet également de stipuler si les messages MIDI externes de changement de programmes doivent être reçus ou non. Lorsque le Z1 doit être contrôlé à partir d'un appareil MIDI externe et que vous comptez l'utiliser comme générateur de son multitimbral comprenant jusqu'à six canaux, cette section permet de définir les canaux MIDI.

Section Multi CTRL (filtres de contrôle)

Pour chaque timbre, cette section permet de préciser si les messages de chaque type de contrôleur et les messages MIDI doivent être reçus ou ignorés. Vous pouvez également préciser si la largeur de pitch bend du programme utilisée par chaque timbre doit être considérée comme une largeur de pitch bend unifiée.

Section Multi Fx (Effet)

Permet d'effectuer des réglages d'effets multiples programmables comme pour un programme. Les réglages des unités d'effets 1 et 2 se définissent pour chaque timbre dans la section Multi MIX, au paramètre Effect Balance.

Section Multi CMN (commune)

Permet d'assigner un nom à un MultiSet, d'attribuer des réglages de pitch bend valables uniquement pour ce MultiSet, de définir le type d'échelle et d'attribuer les fonctions aux commutateurs programmables.

❑ Sélection des programmes de timbres

① Entrer en mode MultiSet Play et sélectionner le numéro de MultiSet qui devra servir de base pour le MultiSet à créer (voir le point "jeu d'un MultiSet"). Pour commencer l'édition à partir du début, voir "Initialisation des réglages (Init)".

② Appuyer sur la touche [TIMB] (le voyant s'allume) pour accéder à la section Multi Timbre.

OSC/TIMB MIX/M





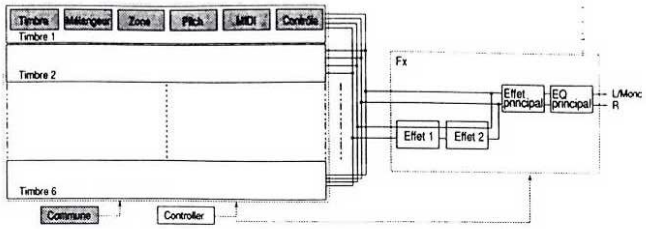
③ Appuyer sur les touches [▼] ou [▲] pour sélectionner le timbre à assigner au programme.

④ Appuyer sur le bouton [1] pour préciser le nombre maximum de notes simultanées pour chaque timbre. La partie supérieure droite de l'affichage indique "VoiceReserve (Total=*/12 [ou 18])". La zone "*" indique le nombre total de notes pour chaque timbre et "12 (ou 18)" indique la capacité maximum de notes simultanées du Z1. Il n'est pas possible de préciser un nombre de notes simultanées qui dépasse le total permis. Tourner le bouton [1] ou appuyer sur les touches [+] ou [–] pour entrer la valeur souhaitée puis appuyer sur [ENTER] pour valider le réglage.

⑤ Utiliser le bouton [2] pour préciser la banque de programmes. Entrer la valeur soit en tournant le bouton [2] soit en appuyant sur les touches [+] ou [–] puis appuyer sur [ENTER] pour confirmer la valeur.

⑥ Utiliser le bouton [3] pour définir le numéro de programme. Entrer la valeur soit en tournant le bouton [3] soit en appuyant sur les touches [+] ou [–] puis appuyer sur [ENTER] pour confirmer la valeur. Vous pouvez également utiliser les touches numériques pour entrer les données.

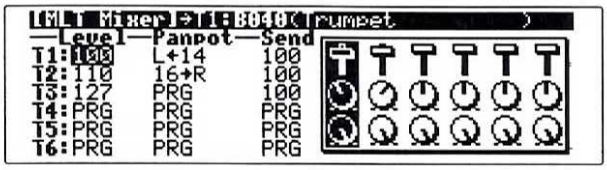
Seuls les programmes internes peuvent être utilisés avec un MultiSet interne. Même dans le cas d'insertion d'une carte, les programmes de la carte ne peuvent pas être utilisés. De même, les cartes de MultiSets ne peuvent pas utiliser les programmes internes.



❑ Réglage du volume, du panoramique et de l'intensité de l'effet

① Appuyer sur la touche [MIX] (le voyant s'allume) pour accéder à la section Multi Mixer.

TIMB MIX/MIX FLT/



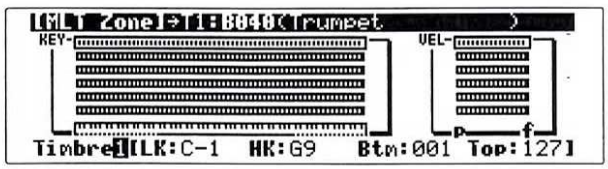
② Utiliser le bouton [1] pour régler le volume de chaque timbre du MultiSet et le bouton [2] pour régler le panoramique (l'emplacement stéréo). A mesure que vous modifiez ces valeurs, la balance de volume en général et le panoramique changent. Utiliser le bouton [3] pour préciser la quantité du signal de chaque timbre qui doit être envoyée aux effets. Si un des réglages est mis sur une valeur PRG, le Z1 utilisera les réglages de volume, de panpot et de balance d'effets du programme assigné (voir p.80).

❑ Définition de l'influence des différentes zones du clavier ou des forces de frappe sur le son

① Appuyer sur la touche [ZONE] (le voyant s'allume) pour accéder à la section Multi Zone.

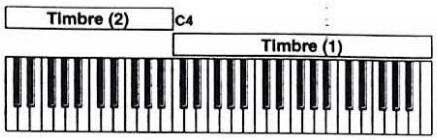
MIX FLT/ZONE AM





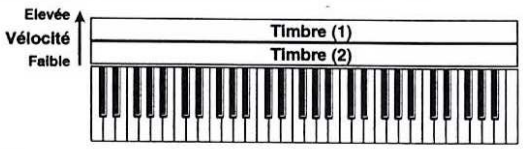
② Tourner le bouton [1] pour sélectionner le timbre pour lequel vous voulez définir les zones du clavier et les zones de vélocité.

③ Tout en appuyant sur le bouton [2], jouer une note sur le clavier. Cette note sera considérée comme la note la plus basse pour laquelle le timbre jouera. De la même manière, maintenir le bouton [3] enfoncé et jouer une note sur le clavier; cette note sera considérée comme la note la plus haute pour laquelle le timbre jouera. Vous pouvez également définir ces réglages en tournant les boutons [2] ou [3] ou en appuyant sur les touches [+] ou [–].



En définissant la zone du clavier de cette manière, vous pouvez créer des MultiSets de type partagés dans lesquels (comme le montre le diagramme) le programme de piano électronique assigné au timbre (1) joue sur la zone s'étendant de Do4 vers le haut alors que le programme de basse assigné au timbre (2) joue sur la zone allant de Si3 vers le bas.

④ Maintenir le bouton [4] enfoncé et jouer une note; la vélocité à laquelle vous avez joué la note sera enregistrée comme la vélocité la plus faible pour laquelle le timbre sélectionné jouera. De la même manière, maintenir le bouton [5] enfoncé et jouer une note; la vélocité à laquelle vous avez joué la note sera enregistrée comme la vélocité la plus élevée pour laquelle le timbre sélectionné jouera. Vous pouvez également définir ces réglages en tournant les boutons [4] et [5] ou en appuyant sur les touches [+] ou [–].



Vous pouvez ainsi créer un MultiSet à changement de vélocité dans lequel différents timbres sont utilisés en fonction de la force de frappe des notes.

❑ Réglages d'effets

Un MultiSet ignore les réglages d'effets de chaque programme et utilise les réglages d'effets effectués en mode MultiSet Edit.

Les effets pour un MultiSet sont globalement les mêmes que les effets pour un programme et le Z1 fournit trois unités d'effets (Fx1, Fx2 et Mst.Fx). La section d'entrée des effets est cependant différente; le paramètre "Fx Balance" permet de définir le niveau auquel chaque timbre est envoyé aux Fx1, Fx2 et Mst.Fx, en fonction du volume de sortie "Level" défini dans la section Multi Mixer.

Copie des réglages d'effets d'un programme ou d'un autre MultiSet

Il est possible d'utiliser une fonction utilitaire pour copier les réglages d'effets d'un programme ou d'un MultiSet (voir p.29 et p.107).

❑ Limitation des contrôleurs ou de l'éditeur pour chaque timbre

La section Multi Ctrl (Control Filter) permet de définir les timbres qui répondront en cas d'activation des contrôleurs et des éditeurs du Z1 ou lors de la réception de messages MIDI provenant d'un appareil externe. Dans l'exemple ci-dessus, mettant en oeuvre un MultiSet de type partagé, vous pourriez effectuer des réglages de sorte que l'activation du [PITCH BENDER] influence uniquement la hauteur (le pitch) du programme de basse joué par le timbre (2) et que l'utilisation de la pédale forte applique uniquement l'effet de sourdine au programme de piano joué par le timbre (1). Pour plus de détails, voir p.83.

❑ Edition d'autres paramètres de MultiSets

Vous pouvez également modifier la hauteur des timbres pour créer des sons extrêmement riches (voir la section Multi Pitch, p.81) et définir un canal MIDI différent pour chaque timbre de sorte à pouvoir utiliser le Z1 comme un générateur de son multitimbral (voir p.82 et p.99).

6. Edition d'arpèges (mode Arpeggio)

Le mode Arpège permet d'effectuer des réglages qui définissent le fonctionnement de base de l'arpégiateur. Pour les motifs prédéfinis, vous pouvez spécifier la résolution ainsi que la vélocité et la durée des notes de l'arpège. Les motifs utilisateur permettent de créer des motifs d'arpège contenant jusqu'à 36 pas.

Si, après l'édition des paramètres d'un motif d'arpège, vous souhaitez conserver les réglages modifiés, vous devez les sauvegarder (voir p.27) tant que vous êtes toujours en mode d'arpège. Si vous resélectionnez le motif d'arpège sans l'avoir sauvegardé, vous aurez perdu vos éditions.

① Dans un mode autre que le mode Arpège, utiliser la touche [PRESET/USER] et la touche PATTERN SELECT [UP] pour sélectionner le motif du haut (**UP**).



○ USER1	U1-1	U1-2	U1-3	U1-4	U1-5
○ USER2	U2-1	U2-2	U2-3	U2-4	U2-5
○ USER3	U3-1	U3-2	U3-3	U3-4	U3-5

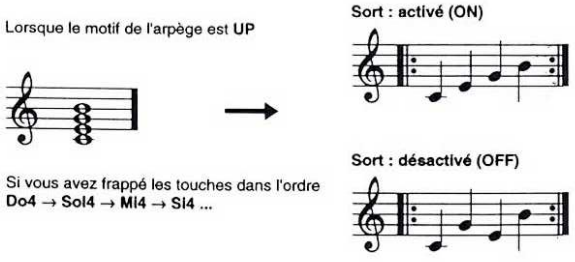
② Appuyer sur la touche [ARPEGGIO] (le voyant clignote) pour accéder au mode d'arpège.



③ Vérifier si le paramètre "Sort" est activé (sur **ON**). Il signifie que, lors du jeu de l'arpège, les notes seront jouées en commençant par la plus basse (elles seront "triées"). Lorsque cette fonction est activée, vous remarquerez que l'arpège se répète, de la note la plus basse à la note la plus élevée.

Appuyer plusieurs fois sur le bouton [1] pour se déplacer au paramètre "sort". Tourner le bouton [1] pour désactiver le paramètre "Sort" et essayer de jouer sur le clavier. Vous entendrez les notes de l'arpège dans l'ordre où vous les avez jouées.





④ Appuyer sur le bouton [1] pour passer au paramètre "Gate". Celui-ci indique la durée (le temps de porte) de chaque note d'arpège sous la forme d'un pourcentage de la valeur de la note sélectionnée par le bouton [RESOLUTION]. Si le bouton [GATE] se trouve à midi, les notes d'arpège auront la même durée que celle indiquée par le réglage de [RESOLUTION]. Essayer de changer la valeur "Gate" et ajuster le bouton [GATE] pour écouter le résultat.

⑤ Appuyer sur le bouton [3] pour passer au paramètre "Velo". Tourner le bouton [3] pour mettre le paramètre sur **KEY** (touche). Avec ce réglage, les notes de l'arpège se font entendre à la vitesse de l'interprétation. Jouer des notes à des forces de frappe différentes et vous remarquerez les changements subséquents sur l'arpège. Si vous tournez le bouton [3] pour changer la valeur de **001** à **127**, les notes de l'arpège se feront entendre à la vélocité fixe définie, quelle que soit la force de frappe utilisée. Lorsque le bouton de vélocité se trouve sur la position de midi, les notes se font entendre à la vitesse spécifiée à ce point. Essayer de modifier la valeur "Velo" et de déplacer le bouton [VELOCITY] et écouter le résultat.

⑥ Appuyer sur la touche [▲] pour passer au paramètre "ScanZone Bottom/Top". Préciser la plage du clavier sur laquelle l'arpégiateur fonctionne. Vous pouvez également définir la plage en jouant une note sur le clavier tout en maintenant le bouton [4] ou le bouton [5] enfoncés.

❑ Création d'un motif utilisateur

Nous allons à présent créer le motif d'arpège illustré dans l'exemple musical ci-dessous.



① Tourner le bouton [RESOLUTION] vers le réglage de croche (huitième de note).

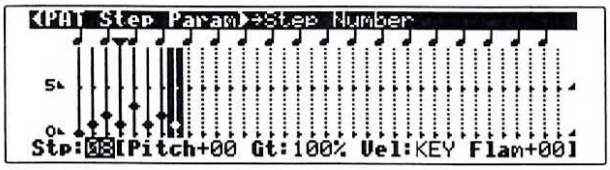
② Dans un mode autre que le mode d'arpège, utiliser la touche [PRESET/USER PATTERN] et la touche [PATTERN SELECT] pour sélectionner un motif utilisateur. Appuyer sur la touche [ARPEGGIO] (le voyant s'allume) pour entrer en mode d'arpège. Si un arpège est en cours d'exécution, appuyer sur la touche ARPEGGIATOR [ON/OFF] (le voyant s'éteint) pour le désactiver.

③ Appuyer sur la touche [JUMP] puis passer au bouton [1] et activer le paramètre "Sort" (le mettre sur **ON**).

④ Tourner le bouton [1] pour régler le paramètre "Gate" sur **STEP** et tourner le bouton [3] pour mettre "Velocity" sur **STEP**. Avec ces réglages, la longueur et la vélocité de chaque note d'arpège correspondront à celles spécifiées pour chaque pas. Mettre également "Swing" sur **00%**. Pour plus de détails, voir p.86.

⑤ Nous allons à présent définir la longueur du motif. L'exemple musical donné plus haut comprend huit croches. Il convient donc d'appuyer sur la touche [▼] et de tourner le bouton [1] pour régler le paramètre "Length" sur **08**. Tourner ensuite les boutons correspondants pour régler le"Type" sur "**As_Played**" (comme joué) et "Oct" sur **UP**.

⑥ Appuyer sur la touche [►] pour passer à la page "PAT Step Param". Chaque motif utilisateur peut compter jusqu'à 36 pas et l'arpégiateur joue chaque pas successivement à la valeur d'intervalle de note spécifiée par le bouton [RESOLUTION]. Le paramètre "Stp" à gauche indique le nombre de pas. Il permet de définir la tonalité de chaque pas et de préciser des paramètres de pas tels que "Pitch Offset", "Gate", "Velocity" et "Flam".



⑦ Le "●" sur les lignes horizontales de l'affichage indique la tonalité jouée pour chaque pas. Les lignes en traits continus s'étendent jusqu'au pas défini dans "Length (PAT Basic Page)". Par la suite une ligne en pointillés s'affiche. Appuyer sur le bouton [1] pour déplacer le curseur au point "Stp" puis utiliser les touches numériques pour définir la ou les "tonalités" jouées pour chaque pas. Activer les touches numériques et vous verrez les modifications qui se produisent à l'affichage. Appuyer sur [0] pour enregistrer/effacer "Tone0". La tonalité 0 ("Tone0) correspond à la note la plus basse jouée sur le clavier. (Lorsque le paramètre "Sort" est désactivé, ce sera la première note jouée). De même, Tone1 représente la deuxième note la plus basse et "Tone9" la dixième. Dans l'exemple utilisé, entrer les réglages suivants. Vous pouvez vous déplacer vers l'avant ou vers l'arrière dans les pas en utilisant les touches [+] ou [–] ou encore les touches [▼] ou [▲].

Stp :01 Tone0 [0]
Stp :02 Tone1 [1]
Stp :03 Tone2 [2]
Stp :04 Tone1 [1]
Stp :05 Tone3 [3]
Stp :06 Tone1 [1]
Stp :07 Tone2 [2]
Stp :08 Tone1 [1]

⑧ Définir les paramètres de "Pitch offset", "Gate", "Velocity" et "Flam" pour chaque pas.

Pitch Offset (compensation de hauteur) : Augmente ou abaisse l'échelle des notes d'arpège par pas d'un demi-ton. En définissant le même ton pour chaque pas et en changeant la valeur de "pitch offset" pour chacun, vous pouvez créer une mélodie à un ton.

Gate (porte) : Ce paramètre représente la longueur de la note d'arpège. Avec un réglage sur **100%**, la note sera audible pendant toute la longueur de l'intervalle défini à l'aide du bouton [RESOLUTION]. Avec un réglage **LEGT**, la note continue à résonner jusqu'au début de la note suivante ou jusqu'à la fin du motif. Avec un réglage sur **OFF**, ce pas n'est pas audible.

Velocity (Vélocité) : Ce paramètre représente la force de frappe de la note. Avec un réglage sur **KEY**, la note aura la même vélocité que celle jouée au clavier. Avec un réglage allant de **001** à **127**, toutes les tonalités de ce pas seront jouées à la vélocité précisée.

Flam : Ce paramètre permet de définir l'intervalle entre les notes si deux ou plusieurs tonalités sont définies pour le même pas. Avec un réglage sur **+00**, toutes les tonalités jouent simultanément. Avec des réglages positifs (+), les notes seront séparées en commençant par la tonalité la plus basse. Avec des réglages négatifs (–), les notes seront séparées en commençant par la tonalité la plus élevée.

Dans notre exemple, appuyer sur les touches [▼] ou [▲] pour sélectionner le pas et utiliser les boutons [1] à [5] pour régler les paramètres Stp :01 à 08 sur les valeurs suivantes.

Pitch+00% Gt :80% Vel :100 Flam+00

A présent, appuyer sur la touche ARPEGGIATOR [ON/OFF] (son voyant s'allume) et maintenir enfoncé l'accord présenté dans l'exemple musical. L'arpège ainsi entré s'exécutera.

Si la longueur ou la vélocité des notes de l'arpège ne sont pas correctes, régler les boutons [GATE] et [VELOCITY] sur la position de midi.

⑨ Modifier les valeurs de "Pitch Offset", "Gate" et "Velocity" pour chaque pas et écouter le résultat. Vous pouvez également essayer de définir deux ou plusieurs tonalités pour le même pas pour créer des arpèges polyphoniques et également essayer l'effet "Flam".

❑ Réglages de l'arpégiateur dans un MultiSet

Pour les MultiSets comme pour les programmes, l'arpégiateur transmet et reçoit uniquement des données par le canal Global MIDI. (Mode MIDI "Global Channel").

Pour exécuter des arpèges avec un MultiSet, effectuer les réglages suivants :

① En mode d'édition des MultiSets, régler le réglage "MIDI ch." (voir p.82) de la page "Multi MIDI&Arp" de sorte que le timbre exécutant l'arpège utilise le même canal que le canal global.

② Au champ "Arpeggio", sélectionner **ENA** pour le timbre qui doit jouer l'arpège.

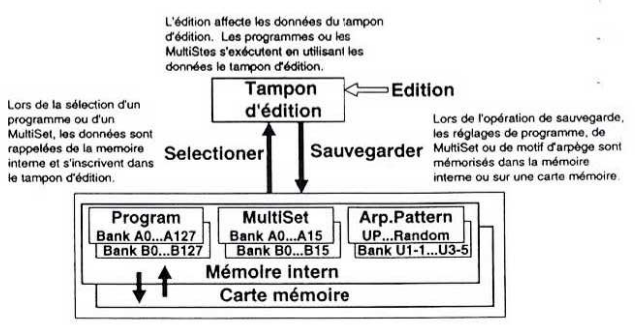
7. Sauvegarde des données

Vous pouvez mémoriser les données éditées en mode Program Play, en mode d'édition des programmes, en mode MultiSet Play, en mode d'édition des MultiSets ou en mode d'arpège et les sauvegarder dans la mémoire interne, sur une carte mémoire ou sur un appareil MIDI externe qui accepte les transferts de blocs de données. Nous expliquons ci-après comment sauvegarder les données dans la mémoire interne. Pour sauvegarder les données sur un appareil MIDI externe, se reporter à la page 91. Les paramètres édités en mode MIDI et en mode Global sont mémorisés au moment de leur modification et ne doivent pas être sauvegardés ultérieurement.

❑ Mémoire d'édition tampon

Lors de la sélection d'un programme (en mode Program Play), d'un MultiSet (en mode MultiSet Play) ou d'un motif d'arpège, les données sélectionnées sont rappelées de la mémoire interne vers un "tampon d'édition". Par la suite, lorsque vous modifiez les données en modes de jeu des programmes, d'édition des programmes, de jeu des MultiSets, d'édition des MultiSets ou d'arpège, les données de la zone du tampon d'édition sont modifiées. Pour mémoriser ces données modifiées, il vous faut procéder à l'opération de sauvegarde. Les données sont alors mémorisées sous le numéro de programme, le numéro de MultiSet ou le numéro de motif d'arpège de la banque correspondante.

Si vous sélectionnez un autre programme, un autre MultiSet ou un autre motif d'arpège sans sauvegarder les données, les nouvelles données sélectionnées prendront place dans le tampon d'édition. A ce stade, les données que vous aviez modifiées auparavant seront provisoirement sauvegardées (voir la fonction [COMPARE] p.28) mais elles s'effaceront dès que vous commencez à modifier les nouvelles données sélectionnées.



❑ Protection de la mémoire

Le Z1 est équipé d'une fonction de protection de la mémoire pour éviter d'effacer accidentellement des données (cette fonction empêche d'inscrire des données en mémoire). Avant de pouvoir mémoriser les données éditées, il convient de désactiver cette fonction de protection.

① Appuyer sur la touche [GLOBAL] (le voyant clignote) pour accéder au mode Global.

② Appuyer sur la touche [JUMP] puis sur le bouton [1] (Basic) pour accéder à la page GLB Basic.

③ Appuyer sur le bouton [1] pour déplacer le curseur au paramètre "Protect (Protection de mémoire)" puis tourner le bouton [1] pour désactiver le réglage. Vous pouvez à présent procéder à la sauvegarde des données.

❑ Changement de nom (Assignation d'un nouveau nom)

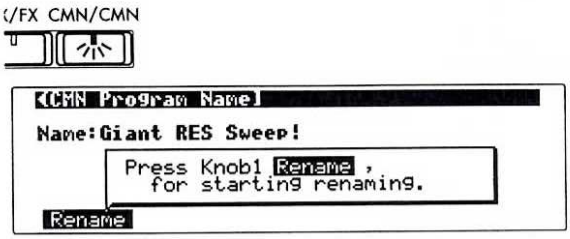
Il est possible d'assigner un nouveau nom à un programme, à un MultiSet ou à un motif d'arpège édités. De même, vous pouvez assigner des noms à des groupes utilisateur pour classer vos programmes.

Pour renommer un programme ou un MultiSet

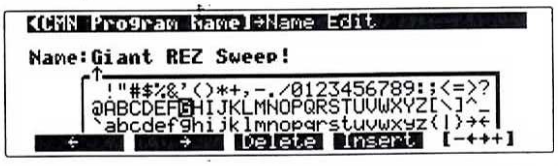
① S'assurer que le programme ou le MultiSet à renommer est sélectionné.

② Appuyer sur la touche [CMN] (le voyant s'allume) pour accéder à la section commune du programme ou du MultiSet.

③ Appuyer sur la touche [JUMP] puis appuyer sur le bouton [5] (Nom) pour passer à la page "CMN Program Name" (pour le mode d'édition des programmes) ou à la page "MLT CMN Name" (pour le mode d'édition des MultiSets).



④ Appuyer sur le bouton [1] (Rename) pour accéder à l'affichage d'édition des noms.



⑤ Tourner un des boutons [1] à [4] pour déplacer la flèche verticale à l'emplacement auquel vous souhaitez entrer un caractère. Appuyer sur le bouton [1] pour se déplacer d'un caractère vers la gauche et appuyer sur le bouton [2] pour se déplacer d'un caractère vers la droite.

⑥ Tourner le bouton [5] ou appuyer sur les touches [+] ou [–] pour sélectionner le caractère à entrer. Vous pouvez utiliser les touches [▲] ou [▼] pour sélectionner un caractère vers le haut ou vers le bas.

⑦ Pour effacer un caractère, appuyer sur le bouton [3] (Effacer). Pour introduire un espace, appuyer sur le bouton [4] (Insertion).

Pour renommer un motif d'arpège

① S'assurer que le motif d'arpège à renommer est sélectionné. Il n'est cependant pas possible de modifier le nom d'un motif présélectionné.

② Appuyer sur la touche [ARPEGGIO] (le voyant clignote) pour accéder au mode d'arpège.

③ Appuyer sur la touche [JUMP] puis appuyer sur le bouton [3] (Nom) pour passer à la page "PAT Pattern Name"

④ Voir les points ④ à ⑦ ci-dessus pour entrer le nom.

Pour changer le nom d'un groupe utilisateur

① Appuyer sur la touche [GLOBAL] (le voyant clignote) pour accéder au mode Global.

② Appuyer sur la touche [JUMP] puis appuyer sur le bouton [2] (GrpNam) pour passer à la page GLB UserGroupName.

③ Tourner le bouton [1] ou appuyer sur les touches [+] ou [–] pour sélectionner le numéro de groupe utilisateur dont le nom doit être modifié.

④ Voir les points ④ à ⑦ plus haut pour entrer le nom.

❑ Définition de la catégorie et du groupe utilisateur

Si vous le souhaitez, vous pouvez répertorier les programmes dans 18 catégories et 16 groupes utilisateur.

① S'assurer que vous avez sélectionné le programme dont vous souhaitez définir la catégorie ou le groupe utilisateur.

② Appuyer sur la touche [CMN] (le voyant s'allume) pour accéder à la section commune.



③ Appuyer sur la touche [JUMP] puis sur le bouton [1] (Voix) pour accéder à la page CMN Voice.

④ Appuyer plusieurs fois sur le bouton [2] pour sélectionner l'option "Category" (Catégorie de programmes). Tourner le bouton [2] ou appuyer sur les touches [+] ou [–] pour préciser la catégorie souhaitée.

⑤ Appuyer sur le bouton [2] pour sélectionner l'option "UsrGroup" (Groupe utilisateur). Tourner le bouton [2] ou appuyer sur les touches [+] ou [–] pour préciser le groupe utilisateur souhaité.

Vous pouvez également définir les noms de chaque groupe utilisateur dans la section Globale à la page de visualisation de la page UserGroupName (voir p.95).

❑ Procédure de sauvegarde (Write)

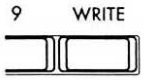
Sauvegarde d'un programme

Vous pouvez sauvegarder un programme en modes Program Play ou Program Edit. Vous pouvez également le faire en mode Global ou en mode MIDI si un programme est en cours de jeu (c'est-à-dire si le voyant de la touche [PROG] est allumé).

① Désactiver le paramètre "Memory Protect" (la fonction qui empêche de mémoriser des données - voir p.26).

② Si vous le souhaitez, assigner un nom au programme (voir p.26) et préciser la catégorie et le groupe utilisateur (voir p.27).

③ Appuyer sur la touche [WRITE].



Un message s'affiche à l'écran.



④ Préciser la destination de sauvegarde.

Vous pouvez sauvegarder un programme dans les mémoires internes A000 à A127/B000 à B127 ou, si vous avez inséré une carte mémoire, dans les mémoires de carte CARD A000 à A127/CARD B000 à B127.

Ne pas oublier de formater une carte mémoire vierge avant de l'utiliser. Pour plus de détails, voir p.98.

Appuyer sur le bouton [2] pour déplacer le curseur et tourner le bouton [2] ou appuyer sur les touches [+] ou [–] pour préciser la destination de sauvegarde. De la même manière, utiliser le bouton [3] pour définir la banque et le bouton [4] pour déterminer le numéro.

Immédiatement après l'enfoncement de la touche [WRITE], le numéro de programme courant est automatiquement sélectionné comme destination de sauvegarde.

⑤ Si vous n'avez pas changé la destination de sauvegarde par rapport au numéro de programme sélectionné, appuyer sur [ENTER] pour sauvegarder les données. Si vous avez changé de destination de sauvegarde, un message demande confirmation et il faut à nouveau appuyer sur [ENTER] pour sauvegarder les données.

Pour annuler l'opération de sauvegarde, appuyer deux fois sur la touche [EXIT].

Sauvegarde d'un MultiSet

Vous pouvez sauvegarder un MultiSet en mode de jeu ou en mode d'édition des MultiSets. Vous pouvez également le faire en mode Global ou en mode MIDI si un MultiSet est en cours de jeu (c'est-à-dire si le voyant de la touche [MULTI] est allumé).

En ce qui concerne la méthode de sauvegarde d'un MultiSet, se reporter à la procédure expliquée pour la sauvegarde des programmes.

Vous pouvez sauvegarder un MultiSet dans les mémoires internes A00 à A15/B00 à B15 ou, si vous avez inséré une carte mémoire, dans les mémoires de carte CARD A00 à A15/CARD B00 à B15. Il n'est pas possible de définir une catégorie ou un groupe utilisateur pour les MultiSets.

Sauvegarde d'un motif d'arpège

Le mode d'arpège permet de sauvegarder un motif d'arpège édité.

En ce qui concerne la méthode de sauvegarde d'un motif d'arpège, se reporter à la procédure expliquée plus haut pour la sauvegarde des programmes.

Vous pouvez sauvegarder les motifs d'arpège dans les mémoires internes UP à RANDOM, U1-1 à U1-5, U2-1 à U2-5, U3-1 à U3-5 ou, si vous avez inséré une carte mémoire, dans les mémoires de carte CARD UP à RANDOM, CARD U1-1 à U1-5, CARD U2-1 à U2-5, CARD U3-1 à U3-5.

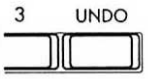
Pour les motifs présélectionnés comme pour les motifs utilisateur, les motifs affichés en mode d'arpège seront sauvegardés. Cependant, lorsque des motifs présélectionnés sont sauvegardés sous des motifs utilisateur ou vice-versa, il ne faut pas oublier que les paramètres qui ne sont pas communs aux deux types seront initialisés. Il n'est pas possible de définir une catégorie ou un groupe utilisateur pour les motifs d'arpège.

Si la carte mémoire utilisée est du type Flash EPROM, vous ne pourrez pas sauvegarder les données du tampon de mémoire directement sur la carte. Vous devrez commencer par sauvegarder les données de la zone tampon dans la mémoire interne puis les mémoriser sur la carte en définissant la "Target Card Area" (zone de la carte cible) à la page GLB Data Utility [Save to card] (voir p.98).

8. Fonctions d'édition pratiques

❑ Fonction d'annulation UNDO

La valeur d'un paramètre sélectionné par le curseur est mémorisée jusqu'à ce que le curseur change d'emplacement. Lorsque vous avez modifié une valeur, vous pouvez appuyer sur la touche [UNDO] pour rappeler la valeur initiale. A ce point, la valeur du paramètre modifié est également mémorisée et peut être rappelée en appuyant à nouveau sur la touche [UNDO].



❑ Fonction de comparaison COMPARE

Lors de l'édition d'un programme, d'un MultiSet ou d'un motif d'arpège, il est possible d'appuyer sur la touche [COMPARE] pour revenir au stade (au son) précédant le début de l'édition (la partie supérieure droite de l'écran affiche l'indication de comparaison). Dans ce cas, le Z1 mémorise l'état des réglages au moment où vous avez appuyé sur la touche [COMPARE] et il suffit de réappuyer sur la touche pour rappeler les données éditées et continuer les modifications. Cette fonction s'avère particulièrement pratique pour pouvoir comparer les résultats de l'édition avec le son d'origine.

Pour les motifs d'arpège, cette fonction est uniquement disponible en mode d'édition des motifs alors que pour les programmes et les MultiSets, elle est également disponible dans les modes de jeu respectifs.

Si vous avez quitté une édition (par exemple en sélectionnant un autre programme, etc. sans sauvegarder les données) vous pouvez rappeler cette édition pour autant que vous n'ayez pas encore réalisé d'autre édition. Appuyer sur la touche [COMPARE] et l'affichage demande "recall previous edit?" (rappel de l'édition précédente?). Appuyer sur la touche

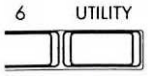
[ENTER] pour exécuter l'opération ou appuyer sur une autre touche pour l'annuler.



❑ Fonctions utilitaires UTILITY

A plusieurs pages, vous trouverez un nombre de fonctions utilitaires qui facilitent les opérations ou aident l'utilisateur d'une manière ou d'une autre. (Voir p.105)

① Appuyer sur la touche [UTILITY]. Les fonctions utilitaires disponibles s'affichent à la ligne inférieure de l'écran.



② Appuyer sur le bouton approprié ([2] à [5]) pour sélectionner la fonction souhaitée et la mettre en exécution en suivant les messages qui s'affichent.
Vous trouverez ci-dessous une explication des fonctions utilitaires communes.

Rétablissement des réglages d'usine (Factry)

Cette fonction permet de rappeler les données présélectionnées dans le tampon d'édition. Elle est pratique pour rappeler un programme ou un MultiSet présélectionnés d'usine en vue de l'éditer. Contrairement à l'opération expliquée à la page 12, le contenu de la mémoire interne n'est pas modifié lorsque cette fonction est utilisée pour rappeler des données et,si vous n'exécutez pas l'opération de sauvegarde, elle n'affecte pas la mémoire interne.

Exemple : Rétablissement d'un programme présélectionné d'usine

① S'assurer que vous êtes en mode Program Play.
② Appuyer sur la touche [UTILITY] puis appuyer sur le bouton [5] (Factry). Le menu utilitaire s'affiche.
③ Tourner le bouton [3] pour sélectionner le programme à rappeler.
④ Appuyer sur la touche [ENTER] pour charger le programme présélectionné d'usine dans le tampon d'édition. Si vous avez décidé de ne pas charger le programme présélectionné d'usine, appuyer sur la touche [EXIT].

A ce point, les données n'ont pas été sauvegardées dans la mémoire interne ni sur la carte mémoire.

Initialisation des réglages (Init)

Cette opération permet d'initialiser les données rappelées dans le tampon d'édition. Vous pouvez initialiser tous les réglages d'un programme, d'un MultiSet, d'un motif d'arpège ou d'autres réglages ou initialiser des parties individuelle de données.

Exemple : Initialisation d'un programme

① S'assurer que le Z1 se trouve en mode Program Play.
② Appuyer sur la touche [UTILITY] puis appuyer sur le bouton [4] (Init). Le menu utilitaire s'affiche.
③ Appuyer sur la touche [ENTER] pour initialiser le programme du tampon d'édition. Si vous avez décidé de ne pas initialiser les réglages du programme, appuyer sur la touche [EXIT].

A ce point, les données n'ont pas été sauvegardées dans la mémoire interne ni sur la carte mémoire.

Exemple : Initialisation de EG3

① S'assurer qu'un programme a été rappelé dans le tampon d'édition.
② Appuyer sur la touche [EG] pour accéder à la section des générateurs d'enveloppe (EG).
③ Appuyer sur la touche [JUMP] puis appuyer sur le bouton [3] (EG3).
④ Appuyer sur la touche [UTILITY] puis appuyer sur le bouton [3]. Le menu utilitaire s'affiche.
⑤ Sélectionner un des onze type d'EG différents de sorte à initialiser les réglages d'EG en fonction du type choisi. Tourner le bouton [3] pour sélectionner un type d'EG.
⑥ Appuyer sur la touche [ENTER] et l'EG3 du programme rappelé dans le tampon d'édition sera initiliasé sur le type d'EG sélectionné au point ⑤. Pour annuler l'initialisation, appuyer sur [EXIT].

Copie et échange de réglages (Copy, Swap)

Le Z1 permet de copier ou d'échanger des réglages.

Exemple : Copie de l'EG3

① Effectuer les opérations 1 à 3 décrites dans "Initialisation des réglages" (Init).
② Appuyer sur la touche [UTILITY] puis appuyer sur le bouton [4] (Copy). Le menu utilitaire s'affiche.
③ Sélectionner un EG dans le programme source pour la copie. Utiliser le bouton [2] pour sélectionner le programme source puis le bouton [3] pour sélectionner la banque et le numéro du programme et utiliser le bouton [4] pour sélectionner le numéro d'EG.
④ Appuyer sur la touche [ENTER] pour copier les réglages d'EG sélectionnés au point (3) dans l'EG3 du programme du tampon d'édition. Pour annuler l'opération de copie, appuyer sur [EXIT].

Exemple : Copie de réglages d'effets

La copie d'effets s'avère pratique pour utiliser des réglages d'effets d'un programme dans un MultiSet, etc. comme nous l'expliquons ci-dessous.

① S'assurer que vous avez rappelé un MultiSet dans le tampon d'édition.
② Appuyer sur la touche [FX] pour accéder à la fonction Multi Fx.
③ Appuyer sur la touche [JUMP] puis sur le bouton [1] (Set Up).
④ Appuyer sur la touche [UTILITY] puis sur le bouton [4] (Cpy Prg.) pour afficher le menu utilitaire.
Tous les réglages de la page Fx Set Up (Fx1, Fx2, Mst.Fx et Mst.EQ) seront copiés. Pour les autres pages, seuls les effets individuels sont copiés.
⑤ Sélectionner l'effet source pour la copie. Tourner le bouton [2] pour sélectionner la source puis tourner le bouton [3] pour sélectionner la banque et le numéro.
⑥ Appuyer sur la touche [ENTER] pour copier les réglages d'effets du MultiSet rappelé dans le tampon d'édition. Pour annuler l'opération de copie, appuyer sur [EXIT].

Manuel d'edition des paramètres

Mode d'edition des programmes 'Program Edit'
Mode d'edition des multisets 'Multiset Edit'
Mode d'arpège 'Arpeggio'
Mode MIDI
Mode Global

Types d'effets

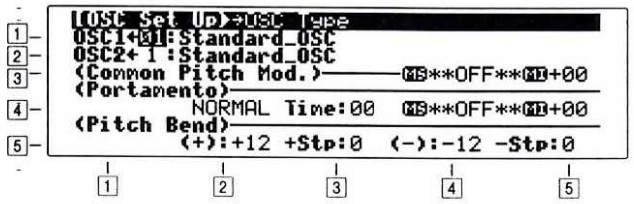
Edition d'un programme (Mode Program Edit)

1. Section OSC

La section oscillateurs permet de créer une "forme d'onde", qui constitue l'élément fondamental dans la définition d'un son.

Le Z1 est capable de générer des formes d'ondes de plusieurs manières différentes.

Page OSC Set Up



❑ Sélectionner le type d'oscillateur

1-1 OSC1 (Type Oscillateur 1) ..... [01...13]

Sélectionne le type d'oscillateur pour l'oscillateur 1.

01 : OSC standard
02 : OSC Comb Filter
03 : OSC VPM (OSC à phase de modulation variable)
04 : OSC Résonnance
05 : OSC Ring Modulation
06 : OSC Cross Modulation
07 : OSC Sync Modulation
08 : Organ Model (Type Orgue)
09 : Electric Piano Model (Type Piano Electrique)
10 : Brass Model (type cuivres)
11 : Reed Model (type à anches)
12 : Plucked String Model (type cordes pincées)
13 : Bowed String Model (type à archet)

Si vous utilisez un des types **10** à **13**, vous ne pourrez pas employer l'OSC2 (le type d'oscillateur 2).

2-1 OSC2 (Type Oscillateur 2) ..... [1...9]

Sélectionne le type d'oscillateur pour l'oscillateur 2 (voir OSC1)

❑ Modification de la hauteur de l'oscillateur dans le temps (Common Pitch Mod.)

3-4 Common Pitch Mod.Source .... (Liste 1 des sources de mod.)

Sélectionne la source de modulation (voir p.106) qui devra moduler simultanément les hauteurs des oscillateurs 1 et 2 et de l'oscillateur secondaire.

3-5 Common Pitch Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Précise la profondeur et le sens de l'effet régulé par la "Common Pitch Mod.Source".

❑ Pour préciser la manière d'application du portamento (Portamento)

Il est possible de définir la manière d'application du portamento. (Le portamento est un effet qui cause un léger changement de hauteur entre la hauteur d'une note et la hauteur de la suivante.) Les réglages effectués à ce paramètre sont uniquement valables si la touche [PORTAMENTO] de la face avant du Z1 est activée. Cette touche permet en effet d'activer et de désactiver les réglages de portamento pour chaque programme.

4-2 Mode Portamento ..... [NORMAL, FINGERED]

NORMAL Le portamento est toujours appliqué, quelle que soit la méthode de jeu.

FINGERED Le portamento s'applique uniquement aux notes jouées en legato (c'est-à-dire lorsque la note suivante est enfoncée avant que la précédente ne soit relâchée).

4-3 Portamento Time ..... [0...99]

Spécifie le temps de portamento. Des valeurs plus élevées provoquent un changement de hauteur plus lent.

4-4 Portamento Time Mod.Source .... (Liste 1 des sources de mod.)

Sélectionne une source de modulation (voir p.106) qui devra contrôler le "temps de portamento".

4-5 Portamento Time Mod. Intensity ..... [–99...+99]

Précise le contrôle que la "Portamento Time Mod.Source" devra exercer sur le temps de portamento. Des réglages positifs (+) allongent le temps de portamento alors que des réglages négatifs (–) le raccourcissent.

❑ Pour préciser la largeur de contrôle du pitch bender (Pitch bend)

5-2 PB Intensity (+X) ..... [–60...+24]
Précise l'importance du changement de hauteur (en demi-tons) qui se produit lorsque le pitch bender est déplacé dans le sens positif (+). Des réglages positifs (+) augmentent la hauteur alors que des réglages négatifs (–) la diminuent. Avec un réglage de 12, la hauteur change d'une octave.

5-3 PB Step (+X) ..... [0,/8, /4, /2, 1...12]
Précise l'importance du changement de hauteur lorsque le pitch bender est déplacé dans le sens positif (+).

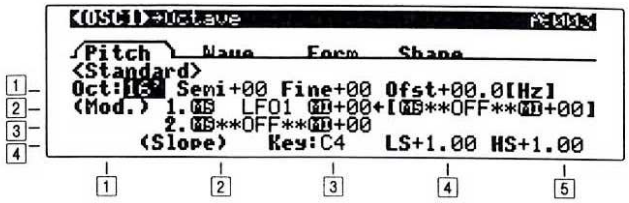
0 (Continu)	La hauteur change légèrement.
/8 (1/8)	La hauteur change par pas de 1/8ème de demi-ton.
/4 (1/4)	La hauteur change par pas de 1/4 de demi-ton.
/2 (1/2)	La hauteur change par pas de moitié de demi-ton.
1...12	La hauteur change par pas du nombre de demi-tons spécifiés (maximum une octave).

5-4 PB Intensity (–X) ..... [–60...+24]
Précise l'importance du changement de hauteur (en demi-tons) lorsque le pitch bender est déplacé dans le sens négatif (–).

5-5 PB Step (–X) ..... [0,/8, /4, /2, 1...12]
Précise le changement de hauteur qui se produit lorsque le pitch bender est déplacé dans le sens négatif (–). (voir le point "Step(+)")

Si la largeur du changement spécifié pour "PB Step(+X)/(–X)" est supérieure à la hauteur définie pour "PB Intensity(+X)/(–X)", la hauteur ne change pas.

Page OSC1



Pitch Tab

❑ Définition de la hauteur de base de l'oscillateur 1 (Pitch)

1-1 Octave ..... [32'...4']
Définit la hauteur de base de l'oscillateur 1 par pas d'une octave. **32'** indique 2 octaves plus bas, **16'** signifie 1 octave plus bas, **8'** correspond à la hauteur normale et **4'** est une octave plus haut.

1-2 SemiTone ..... [–12...+12]
Ajuste la hauteur de base définie au paramètre "Octave" par pas de demi-tons.

1-3 FineTune ..... [–50...+50 centièmes]
Permet de régler la hauteur avec plus de précision, par pas de un centième.

1-4 Frequency Offset ..... [–10.0...+10.0 Hz]
Permet de régler la hauteur avec plus de précision, par pas de 0,1 Hz.

❑ Modulation de la hauteur (Pitch Modulation)

2-1 Pitch Mod.1 Source ..... (Liste 1 des sources de mod.)
Sélectionne une source de modulation (voir p.106) qui modifie la hauteur (par ex. application de vibrato).

2-2 Pitch Mod.1 Intensity ..... [–99...+99]
Définit l'intensité et le sens du changement de hauteur contrôlé par la source "Pitch Mod.1 Source".

2-3 Pitch Mod.1 Int.Controller..... (Liste 1 des sources de mod.)
Précise le contrôleur (voir p.106) qui doit commander la "Pitch Mod.1 Intensity".

2-4 Pitch Mod.1 Int.Control Intensity ..... [–99...+99]
Définit l'intensité de l'effet de modulation de hauteur contrôlé par le "Pitch Mod.1 Int.Controller".

3-1 Pitch Mod.2 Source ..... (Liste 1 des sources de mod.)

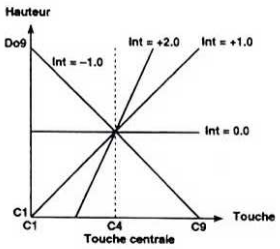
3-2 Pitch Mod.2 Intensity ..... [–99...+99]
Voir ci-dessus "Pitch Mod.1 Source" et "Pitch Mod.1 Intensity".

❑ Définition du changement de hauteur par rapport au clavier (touche)

4-3 Center Key ..... [C–1...G9]
Définit la touche à laquelle le keyboard tracking inférieur/supérieur s'applique.

4-4 Lower Slope ..... [–1.00... +2.00]
Définit l'intensité et le sens du changement de hauteur appliqué aux notes inférieures à la touche centrale ou "center key".

4-5 Higher Slope ..... [–1.00... +2.00]
Définit l'intensité et le sens du changement de hauteur appliqué aux notes supérieures à la touche centrale ou "center key".



Si les paramètres "Lower Slope" et "Higher Slope" sont réglés sur des valeurs de "+2.0", le jeu d'une note située une octave au-dessus de la touche centrale produit une hauteur supérieure de deux octaves.
Avec un réglage de –1.0, le jeu d'une note située une octave au-dessus de la touche centrale produit une hauteur inférieure d'une octave. Avec un réglage de 0.0, les hauteurs dans les zones spécifiées restent fixes. Pour que les hauteurs correspondent au clavier normal, régler ces paramètres sur +1.0.

Page OSC2

Cette page permet d'effectuer des réglages de type d'oscillateur, de hauteur fondamentale, de keyboard tracking et de modulation de hauteur pour l'oscillateur 2. Les paramètres de l'oscillateur 2 sont identiques à ceux de l'oscillateur 1 et il convient donc de se reporter aux explications fournies pour la page OSC1.

Réglages spécifiques à chaque type d'oscillateur

Cette fonction permet d'effectuer des réglages spécifiques à chaque type d'oscillateur (le type d'oscillateur se sélectionne à la page OSC Set Up, OSC 1/2.

OSC Standard

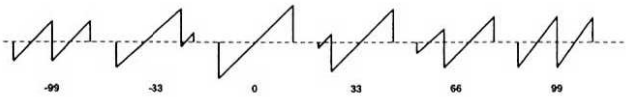
Cet oscillateur produit les formes d'ondes utilisées par un synthétiseur analogique (onde en dents de scie, onde à impulsions, onde triangulaire) et une onde sinusoïdale. Vous pouvez modifier l'onde en dents de scie, l'onde à impulsions et l'onde triangulaire à l'aide de la modulation de forme d'onde.
Vous pouvez définir l'onde en dents de scie ou l'onde à impulsion comme forme d'onde principale et y mélanger l'onde triangulaire ou l'onde sinusoïdale pour la sortie. Vous pouvez également régler le niveau de ces trois formes d'onde de manière indépendante.
De plus, il est possible d'appliquer une valeur de mise en forme de l'onde à la sortie de cet oscillateur.

Modulation de la forme d'onde

La modulation de la largeur d'impulsion (PWM) est une fonction que l'on retrouve sur les synthétiseurs analogiques qui modulent la largeur d'une forme d'onde à impulsions dans le temps. Sur le Z1 "la modulation de la forme d'onde" permet de créer ce type de modulation non seulement pour une onde à impulsion mais également pour les ondes en dents de scie et triangulaires.

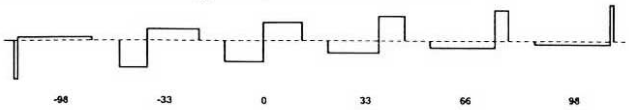
Onde en dents de scie

La modulation de la forme d'onde modifie l'onde en dents de scie comme illustré ci-dessous, et elle crée un changement de son variable dans le temps. Lorsque la modulation est réglée sur **0**, le Z1 produit la forme d'onde en dents de scie de base et lorsqu'elle est réglée sur **99**, il produit une onde en dents de scie du double de la fréquence. Si la valeur de modulation est négative, l'effet est inversé par rapport aux réglages positifs.



Onde à impulsions

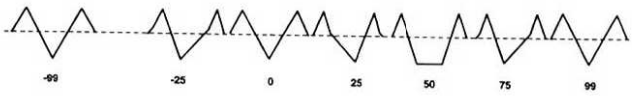
La modulation de la forme d'onde modifie l'onde à impulsions comme illustré ci-dessous, et elle crée un changement de son variable dans le temps. Lorsque la modulation est réglée sur **0**, le Z1 produit une forme d'onde carrée et lorsqu'elle est réglée sur **99**, la largeur d'impulsion étant 0, il ne produit plus aucun son. Si la valeur de modulation est négative, l'effet est inversé.

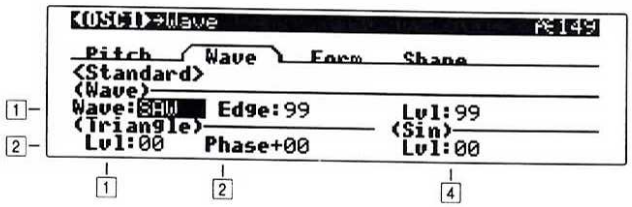


Onde à rampes

La modulation de la forme d'onde modifie l'onde à rampes comme illustré ci-dessous, et elle crée un changement de son variable dans le temps. Lorsque la modulation est

réglée sur 0, le Z1 produit une forme d'onde triangulaire et à mesure que la valeur de modulation augmente, la forme d'onde devient une onde à rampe (une forme d'onde dans laquelle la pente est coupée en deux). Pour une valeur de modulation de 50, le Z1 produit une onde trapézoïdale alors qu'avec une valeur de 99, la forme d'onde redevient triangulaire. Si la valeur de modulation est négative, les résultats sont inversés. Par rapport aux ondes en dents de scie ou à impulsions, cette forme d'onde produit une fondamentale forte avec peu d'harmoniques, ce qui la rend particulièrement applicable à des sons de basse, etc.





Tab Wave

1-1 Wave Select ..... [SAW, PULSE]
Sélectionne la forme d'onde principale. Sélectionner soit SAW (dents de scie) ou PULSE (à impulsions).

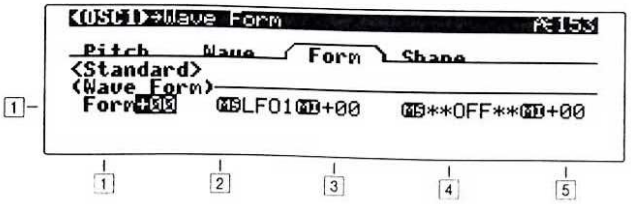
1-2 Wave Edge ..... [0...99]
Permet de régler la quantité d'harmoniques de hautes fréquences pour la forme d'onde principale. A mesure que la hauteur augmente, l'effet s'intensifie alors qu'il est très faible dans la plage des basses fréquences. Des réglages inférieurs de ce paramètre produisent un son plus doux et à mesure qu'ils se rapprochent de 0, le son diminue également.

1-4 Wave Level ..... [0...99]
Permet de préciser le niveau de sortie de la forme d'onde principale.

2-1 Triangle Level ..... [0...99]
Permet de préciser le niveau de sortie de la forme d'onde triangulaire, qui sort mélangée à la forme d'onde principale.

2-2 Triangle Phase Shift ..... [-99...+99]
Permet de spécifier la différence de phase entre la forme d'onde principale et les formes d'onde triangulaire et sinusoïdale. (Les formes d'onde triangulaire et sinusoïdale sont toujours en phase l'une avec l'autre.)

2-4 Sine Level ..... [0...99]
Permet de définir le niveau de sortie de la forme d'onde sinusoïdale, qui sort mélangée à la forme d'onde principale.



Tab Wave Form

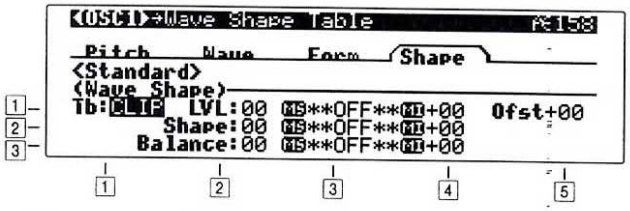
1-1 Wave Form ..... [-99...+99]
Permet de définir la forme d'onde. Pour en savoir plus sur l'influence de cette valeur sur la forme d'onde, se reporter aux diagrammes de la page précédente concernant l'onde en dents de scie, l'onde à impulsions et l'onde à rampes.

1-2 Wave Form Mod.LFO ..... [LFO1...LFO4]
Permet de sélectionner le LFO source pour la modulation de la forme d'onde. Les réglages de LFO (oscillateur basses fréquences) se font dans la section LFO.

1-3 Wave Form Mod.LFO Intensity ..... [-99...+99]
Définit l'intensité et le sens de la modulation de forme d'onde contrôlée par le LFO précisé dans "Wave Form Mod.LFO".

1-4 Wave Form Mod.Source (Liste 1 des sources de mod.)
Permet de sélectionner la source de modulation de la forme d'onde.

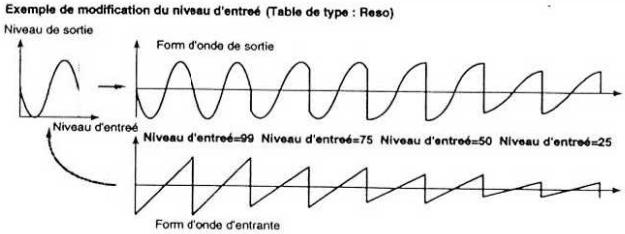
1-5 Wave Form Mod. Intensity ..... [-99...+99]
Permet de préciser l'intensité et le sens de la modulation de forme d'onde contrôlée par la "Wave Form Mod.Source". Lors de réglages négatifs, la polarité de la source de modulation est inversée.



Tab Wave Shape

1-1 Wave Shape Table ..... [CLIP, RESO]
Permet de sélectionner la table de mise en forme de l'onde qui doit modifier la forme d'onde entrante. En fonction de la sélection CLIP (de type arrondi) ou RESO (de type résonnant), la forme d'onde change comme illustré sur le diagramme (2-2 Wave Shape).

1-2 Wave Shape Input Level ..... [0...99]
Permet de définir le niveau du signal envoyé de l'oscillateur standard à la table de mise en forme de l'onde.

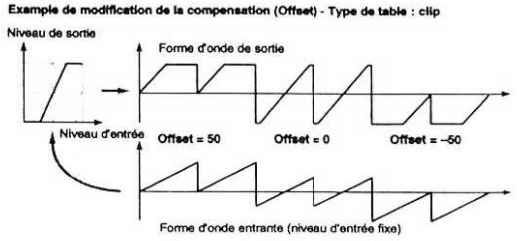


1-3 Wave Shape Input Level Mod.Source (Liste 1 des sources de mod.)
Permet de sélectionner la source de modulation qui doit contrôler le paramètre "Wave Shape Input Level" (voir p.106).

1-4 Wave Shape Input Level Mod.Intensity ..... [-99...+99]
Permet de préciser l'intensité et le sens de l'effet du paramètre "Wave Shape Input Level Mod. Source".

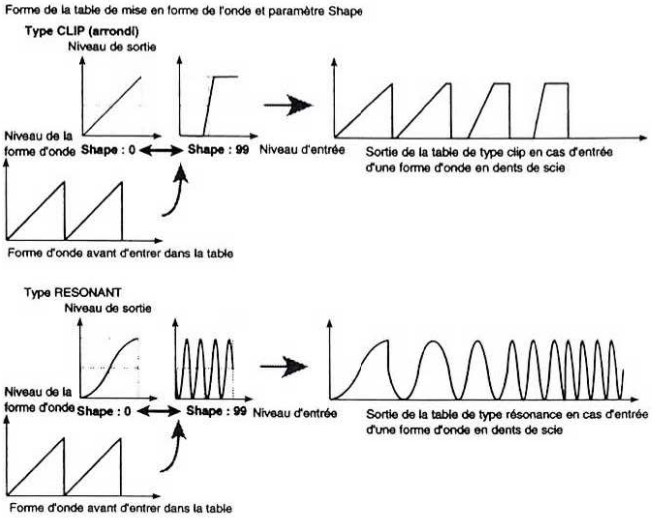
1-5 Wave Shape Offset ..... [–99...+99]

Permet de définir une valeur de compensation qui s'ajoutera au signal précisé par le paramètre "Wave Shape Input Level".



2-2 Wave Shape ..... [0...99]

Permet de définir les caractéristiques de la table qui doit modifier la forme d'onde entrante. Les caractéristiques de la table changent comme suit.



2-3 Wave Shape Mod.Source (Liste 1 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.104) qui contrôle le paramètre "Wave Shape".

2-4 Wave Shape Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet de "Wave Shape Mod.Source".

3-2 Wave Shape Balance ..... [0...99]

Permet de déterminer la balance entre le signal qui est passé par la table de mise en forme de l'onde et le signal de sortie de l'oscillateur standard. Avec un réglage de 99, la seule sortie sera celle de la table de mise en forme de l'onde.

3-3 Wave Shape Balance Mod. Source (Liste 1 des sources de mod.)

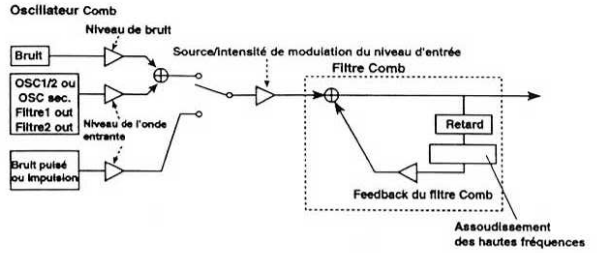
Sélectionne une source de modulation (voir p.106) pour contrôler le paramètre de "Wave Shape Balance".

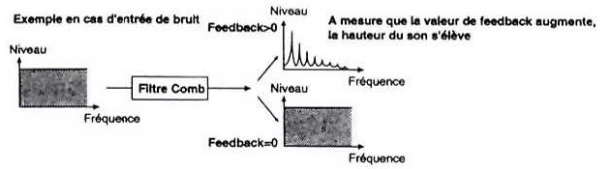
3-4 Wave Shape Balance Mod. Intensity ..... [–99...+99]

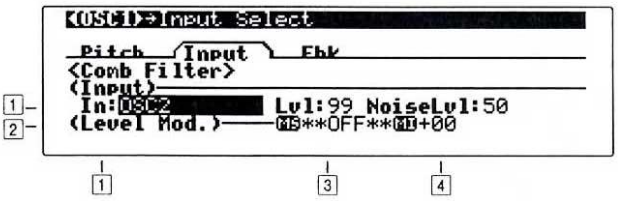
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Wave Shape Balance Mod.Source".

OSC Comb Filter

Dans cet oscillateur, le signal de la forme d'onde de l'autre oscillateur ou du générateur de bruit est envoyé vers un filtre Comb et le niveau de feedback de ce filtre varie afin de produire des modifications tonales. En cas d'entrée de bruit, l'augmentation du feedback du filtre Comb va progressivement transformer le son en une tonalité.



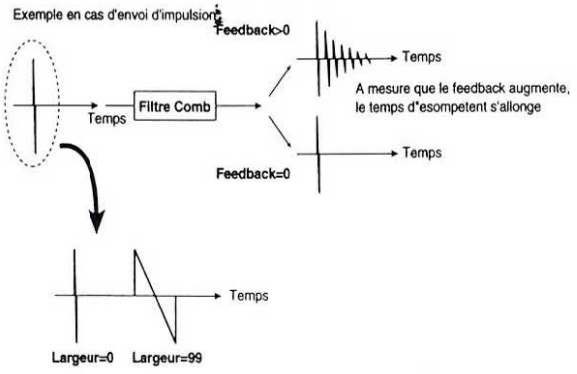




Tab Input

1-1 Input Select ..... [OSC2(1)+NOISE, SubOSC+NOISE, Filter1+NOISE, Filter2+NOISE, PULSE_NOISE, IMPULSE]

Permet de sélectionner le signal qui doit être envoyé au filtre Comb.



1-3 Input Wave Level ..... [0...99]

Si la sélection d'entrée "Input Select" est mise sur **OSC2(1)+NOISE, SubOSC+NOISE, Filter1+NOISE** ou **Filter2+NOISE**, vous pouvez définir le niveau du volume de l'autre oscillateur ou de l'oscillateur secondaire envoyé au filtre Comb.

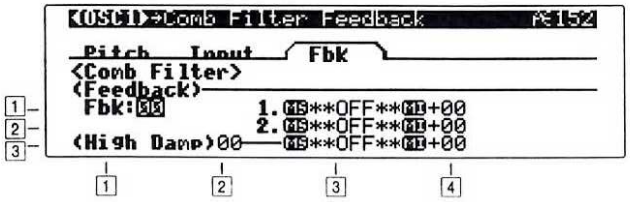
Si la sélection d'entrée "Input Select" est mise sur **PULSE_NOISE** ou **IMPULSE**, vous pouvez définir le niveau de volume du **PULSE_NOISE** ou **IMPULSE** qui est envoyé au filtre Comb.

1-4 Noise Level ..... [0...99]
Ce paramètre n'est disponible que si le paramètre "Input select" est réglé sur **OSC2(1)+NOISE**, **SubOSC+NOISE**, **Filter1+NOISE** ou **Filter2+NOISE**. Il permet de spécifier le niveau de volume de la sortie du générateur de bruit qui est envoyée au filtre Comb.

1-4 Width ..... [0...99]
Ce paramètre n'est disponible que si le paramètre "Input select" est réglé sur PULSE_NOISE ou IMPULSE. Il permet de spécifier la durée du PULSE_NOISE ou IMPULSE après leur déclenchement.

2-3 Input Level Mod.Source...(Liste 1 des Sources de Mod.)
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôle le niveau de volume du signal envoyé au filtre Comb. Le niveau de volume se définit au paramètre "Input Wave Level" ou "Noise Level".

2-4 Input Level Mod. Intensity ..... [-99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet de "Input Level Mod. Source".



Feedback tab

1-1 Comb Filter Feedback ..... [0...99]
Permet de définir l'importance du feedback du filtre Comb. Si la valeur est élevée, le filtre Comb aura une grande résonnance et la tonalité sera nette. Par contre, si la valeur est basse, le signal d'entrée ressort non modifié et si le signal d'entrée est uniquement un bruit, le signal de sortie n'a aucune notion de hauteur.

1-3 Feedback Mod.1 Source (Liste 1 des sources de mod.)
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) pour contrôler le feedback du filtre Comb.

1-4 Feedback Mod.1 Intensity ..... [-99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet de "Feedback Mod.1 Source".

2-3 Feedback Mod.2 Source (Liste 1 des sources de mod.)

2-4 Feedback Mod.2 Intensity ..... [-99...+99]
Se reporter aux points ci-dessus "Feedback Mod.1 Source" et "Feedback Mod.1 Intensity".

3-2 High Damp ..... [0...99]
Permet de définir l'importance de l'atténuation des éléments de haute fréquence dans le signal de feedback au sein du filtre Comb.
A mesure que la valeur augmente, le son s'adoucit. Par contre, une diminution de la valeur donne une tonalité plus brillante.

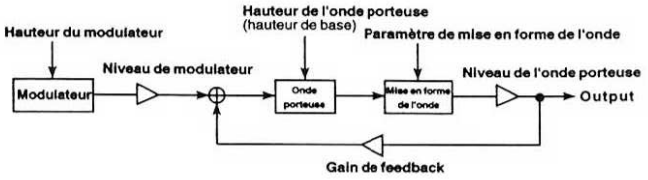
3-3 High Damp Mod.Source (Liste 1 des sources de mod.)
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) pour contrôler le paramètre "High Damp".

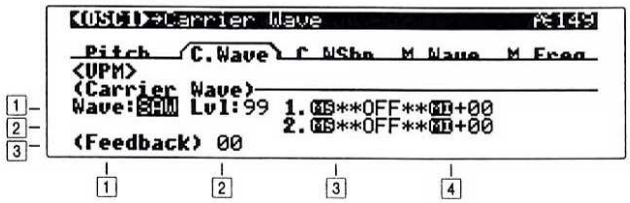
3-4 High Damp Mod.Intensity ..... [-99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet de "High Damp Mod.Source".

OSC VPM

Dans cet oscillateur, le son émis par une onde porteuse subit une modulation de phase générée par un modulateur puis il passe par un circuit de mise en forme de l'onde.

En contrôlant les paramètres de mise en forme de l'onde et le gain du feedback, il est possible de créer des changements de tons différents de ceux produits par une modulation de phase isolée.





Tab Carrier Wave

1-1 Carrier Wave ..... [SAW, SQU, TRI, SIN]

Ce paramètre permet de sélectionner la forme de l'onde porteuse.

1-2 Carrier Level ..... [0...99]

Permet de définir le niveau de sortie de l'onde porteuse. Ce paramètre détermine le niveau de sortie de l'oscillateur VPM.

1-3 Carrier Level Mod.1 Source (Liste 1 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le niveau de l'onde porteuse.

1-4 Carrier Level Mod.1 Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet de "Carrier Level Mod.1 Source".

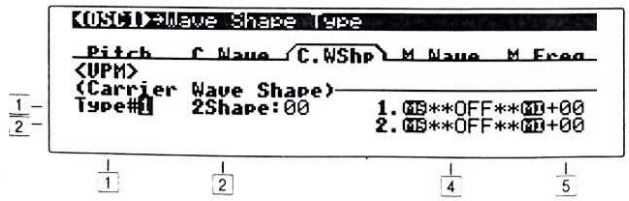
2-3 Carrier Level Mod.2 Source (Liste 1 des sources de mod.)

2-4 Carrier Level Mod.2 Intensity ..... [–99...+99]

Se reporter aux points ci-dessus "Carrier Level Mod.1 Source" et "Carrier Level Mod.1 Intensity".

3-2 Feedback ..... [0...99]

Après la mise en forme, ce paramètre permet de définir l'importance de la sortie qui est renvoyée à l'onde porteuse.



Tab Carrier Wave Shape

1-1 Type ..... [1, 2]

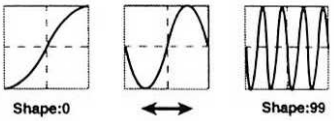
Avec un réglage de 1, le signal ressort sans autres modifications après la mise en forme de l'onde. Si le paramètre "Wave Shape" est réglé sur la valeur minimum, le signal à phase modulée ressort essentiellement non modifié.

Avec un réglage de 2, vous obtiendrez une forme d'onde arrondie, quelle que soit la valeur du paramètre "Wave Shape".

1-2 Wave Shape ..... [0...99]

Permet de définir le nombre de cycles dans la fonction de mise en forme de l'onde. Avec des valeurs supérieures, le nombre de cycles augmente, l'emphase s'applique à une plus haute fréquence et des parties s'ajoutent.

Variation de la table



1-4 Wave Shape Mod.1 Source (Liste 1 des sources de mod.)

Ce paramètre permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera la valeur du paramètre "Wave Shape".

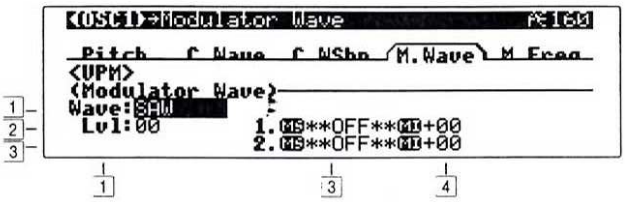
1-5 Wave Shape Mod.1 Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet de "Wave Shape Mod.1 Source".

2-4 Wave Shape Mod.2 Source (Liste 1 des sources de mod.)

2-5 Wave Shape Mod.2 Intensity ..... [–99...+99]

Se reporter aux points ci-dessus "Wave Shape Mod.1 Source" et "Wave Shape Mod.1 Intensity".



Tab Modulator Wave

1-1 Modulator Wave ..... [SAW, SQU, TRI, SIN, OSC2(1), SubOSC, Filter1, Filter2]

Ce paramètre permet de sélectionner la forme de l'onde du modulateur, de sélectionner l'autre oscillateur OSC2(1) ou l'oscillateur secondaire, etc.

2-1 Modulator Level ..... [0...99]

Ce paramètre permet de définir le niveau de sortie du modulateur et détermine la partie de la modulation appliquée à l'onde porteuse.

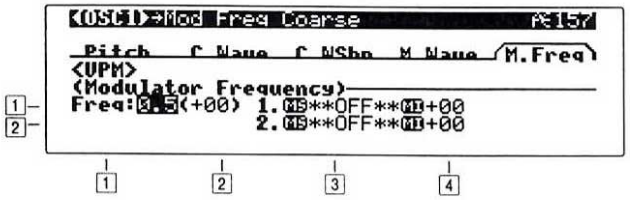
2-3 Level Mod.1 Source ..... (Liste 1 des sources de mod.)

Ce paramètre permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera la valeur du paramètre "Modulator Level".

2-4 Level Mod.1 Intensity ..... [–99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet de "Level Mod.1 Source".

3-3 Level Mod.2 Source ..... (Liste 1 des sources de mod.)

3-4 Level Mod.2 Intensity ..... [–99...+99]
Se reporter aux points ci-dessus "Level Mod.1 Source" et "Level Mod.1 Intensity".



Tab Modulator Frequency

1-1 Mod.Frequency Coarse ..... [0.5, 1...16]
Ce paramètre permet de définir la hauteur de modulation par rapport à la hauteur de l'onde porteuse.

1-2 Mod.Frequency Fine ..... [–50...+50]
Permet d'effectuer des réglages fins par rapport à la hauteur du modulateur.

1-3 Frequency Mod.1 Source (Liste 1 des sources de mod.)
Ce paramètre permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera la hauteur du modulateur.

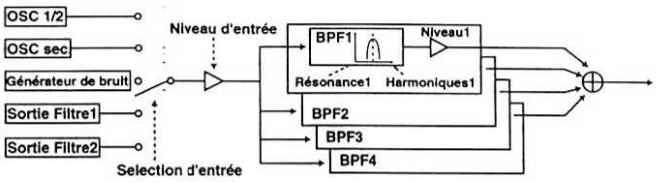
1-4 Frequency Mod.1 Intensity ..... [–99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet de "Frequency Mod.1 Source".

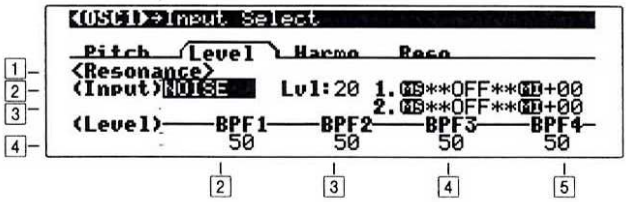
2-3 Frequency Mod.2 Source (Liste 1 des sources de mod.)

2-4 Frequency Mod.2 Intensity ..... [–99...+99]
Se reporter aux points ci-dessus "Frequency Mod.1 Source" et "Frequency Mod.1 Intensity".

Resonance OSC

Cet oscillateur produit une vaste gamme de changements de tonalités car il permet de définir la fréquence de coupure et la résonnance de quatre filtres passe bande (BPF). Vous pouvez sélectionner une des sources suivantes pour l'envoyer aux filtres: la sortie de l'autre oscillateur, la sortie de l'oscillateur secondaire, la sortie du générateur de bruit ou la sortie du filtre 1 ou du filtre 2.





Tab Level

1-2 Input Select.... [OSC2(1),SubOSC,Noise,Filter1,Filter2]
Permet de sélectionner le signal envoyé aux quatre filtres passe bande.

Si vous assignez l'oscillateur de résonnance aux oscillateurs 1 et 2 et que vous sélectionnez la sortie de chaque oscillateur comme entrée de l'autre oscillateur, aucun son ne sort.

1-3 Input Level ..... [0...99]
Permet de définir le niveau du signal qui est envoyé aux quatre filtres passe bande.

1-4 Input Level Mod.1 Source (Liste 1 des sources de mod.)
Ce paramètre permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Input Level".

1-5 Input Level Mod.1 Intensity ..... [–99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet de "Input Level Mod.1 Source".

2-4 Input Level Mod.2 Source (Liste 1 des sources de mod.)

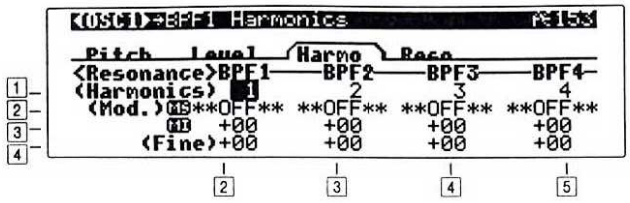
2-5 Input Level Mod.2 Intensity ..... [–99...+99]
Se reporter aux points ci-dessus "Input Level Mod.1 Source" et "Input Level Mod.1 Intensity".

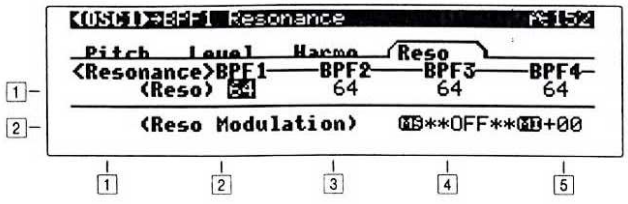
3-2 BPF1 Level ..... [0...99]

3-3 BPF2 Level ..... [0...99]

3-4 BPF3 Level ..... [0...99]

3-5 BPF4 Level ..... [0...99]
Permettent de définir les niveaux de sortie des filtres passe bande 1 à 4.





Tab Harmonics

BPF1

1-2 BPF1 Harmonics ..... [1...16]

Permet de spécifier la fréquence centrale du filtre passe bande 1, par pas d'harmoniques, par rapport à la hauteur de l'oscillateur. La plage de réglages s'étend de la première à la seizième harmonique.

2-2 BPF1 Harmonics Mod.Source (Liste 1 des sources de mod.)

Ce paramètre permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "BPF1 Harmonics".

3-2 BPF1 Harmonics Mod.Intensity ..... [–15...+15]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet de "BPF1 Harmonics Mod.Source". Avec des réglages positifs (+), la valeur du paramètre "BPF1 Harmonics" augmente. Avec des réglages négatifs (–), sa valeur diminue. Etant donné que, dans ce cas, la fréquence centrale du filtre passe bande change par unités de demi-tons, la hauteur changera de la même manière.

4-2 BPF1 Frequency Fine ..... [–1.0...+1.0]

Permet d'effectuer des réglages précis à la fréquence centrale du filtre passe bande défini au paramètre "BPF1 Harmonics".

BPF2, BPF3, BPF4

1-2 BPF2 Harmonics ..... [1...16]

2-2 BPF2 Harmonics Mod.Source (Liste 1 des sources de mod.)

3-2 BPF2 Harmonics Mod.Intensity ..... [–15...+15]

4-2 BPF2 Frequency Fine ..... [–1.0...+1.0]

1-2 BPF3 Harmonics ..... [1...16]

2-2 BPF3 Harmonics Mod.Source (Liste 1 des sources de mod.)

3-2 BPF3 Harmonics Mod.Intensity ..... [–15...+15]

4-2 BPF3 Frequency Fine ..... [–1.0...+1.0]

1-2 BPF4 Harmonics ..... [1...16]

2-2 BPF4 Harmonics Mod.Source (Liste 1 des sources de mod.)

3-2 BPF4 Harmonics Mod.Intensity ..... [–15...+15]

4-2 BPF4 Frequency Fine ..... [–1.0...+1.0]

Voir les explications fournies pour "BPF1" ci-dessus.

Tab Résonance

1-2 BPF1 Resonance ..... [0...99]

1-3 BPF2 Resonance ..... [0...99]

1-4 BPF3 Resonance ..... [0...99]

1-5 BPF4 Resonance ..... [0...99]

Permet de définir la résonance des filtres passe bande 1 à 4. Des valeurs plus élevées produisent un effet plus intense.

2-4 Resonance Mod.Source . (Liste 1 des sources de mod.)

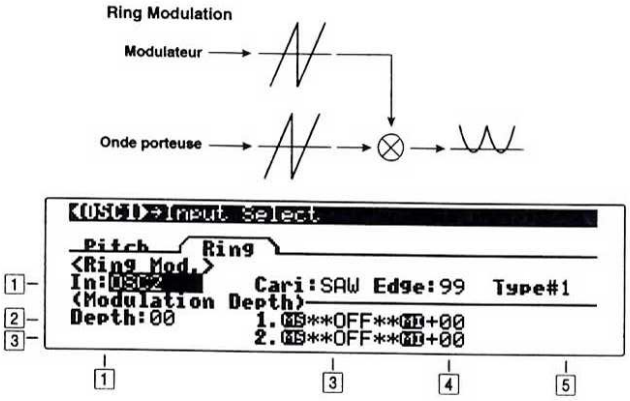
Ce paramètre permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera la résonnance définie pour chaque filtre passe bande.

2-5 Resonance Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet du paramètre "Resonance Mod.Source".

OSC Ring Modulation

Le signal de sortie de cet oscillateur est un résultat des émissions du modulateur et de l'onde porteuse. Il permet de sélectionner un des quatre types de forme d'onde comme onde porteuse et, comme le résultat est un son métallique peu aigu, il est particulièrement intéressant pour les effets spéciaux. L'oscillateur Ring Modulation contient un oscillateur à porteuse interne et il permet de sélectionner la sortie de l'autre oscillateur, etc. comme modulateur.



1-1 Input Select ... [OSC2(1), SubOSC, Noise, Filter1, Filter2]
Permet de définir le modulateur.

Si vous assignez l'oscillateur Ring Modulation aux oscillateurs 1 et 2 et que vous sélectionnez la sortie de chaque oscillateur comme entrée de l'autre oscillateur, il se peut qu'aucun son ne sorte avec certains réglages de paramètres.

1-3 Carrier Wave ..... [SAW, SQU, TRI, SIN]
Permet de définir la forme de l'onde porteuse.

1-4 Modulator Wave Edge ..... [0...99]
Permet de définir l'importance des harmoniques de hautes fréquences destinées à la forme de l'onde porteuse. A mesure que cette valeur diminue, le son devient moins riche en harmoniques de hautes fréquences et, avec des réglages proches de 0, le volume diminue également.

1-5 Type ..... [1, 2]
Permet de sélectionner le type de modulation. Les deux types diffèrent dans les sons de hautes fréquences. Le type 2 produit un son plus brillant que le type 1.

2-1 Modulation Depth ..... [0...99]
Permet de définir l'intensité de la modulation. Avec un réglage de 0, la forme de l'onde porteuse ressort non modifiée.

2-3 Modulation Depth Mod.1 Source (Liste 1 des sources de mod.)
Ce paramètre permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre d'intensité de la modulation "Modulation Depth".

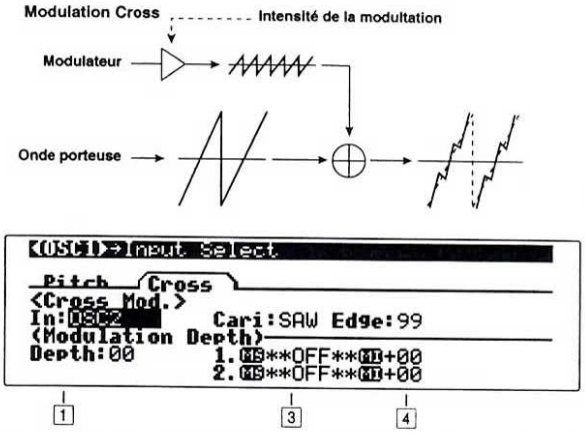
2-4 Modulation Depth Mod.1 Intensity ..... [–99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet du paramètre "Modulation Depth Mod1.Source".

3-3 Modulation Depth Mod.2 Source (Liste 1 des sources de mod.)

3-4 Modulation Depth Mod.1 Intensity ..... [–99...+99]
Se reporter aux points ci-dessus "Modulation Depth Mod.1 Source" et "Modulation Depth Mod.1 Intensity".

OSC Cross Modulation

Cet oscillateur utilise un modulateur pour appliquer une fréquence de modulation à l'onde porteuse et il permet de sélectionner une des quatre formes d'onde comme onde porteuse. En général, une enveloppe de hauteur est appliquée au modulateur. L'oscillateur Cross Modulation contient également un oscillateur à porteuse intégré et il permet de sélectionner la sortie de l'autre oscillateur, etc. comme modulateur.



1-1 Input Select ... [OSC2(1), SubOSC, Noise, Filter1, Filter2]
Permet de définir le modulateur.

1-3 Carrier Wave ..... [SAW, SQU, TRI, SIN]
Permet de définir la forme de l'onde porteuse.

1-4 Modulator Wave Edge ..... [0...99]
Permet de définir l'importance des harmoniques de hautes fréquences destinées à la forme de l'onde porteuse. A mesure que cette valeur diminue, le son devient moins riche en harmoniques de hautes fréquences et, avec des réglages proches de 0, le volume diminue également.

2-1 Modulation Depth ..... [0...99]
Permet de définir l'intensité de la modulation. Avec un réglage de 0, la forme de l'onde porteuse ressort non modifiée.

2-3 Modulation Depth Mod.1 Source (Liste 1 des sources de mod.)
Ce paramètre permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre d'intensité de la modulation "Modulation Depth".

2-4 Modulation Depth Mod.1 Intensity ..... [–99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet du paramètre "Modulation Depth Mod1.Source".

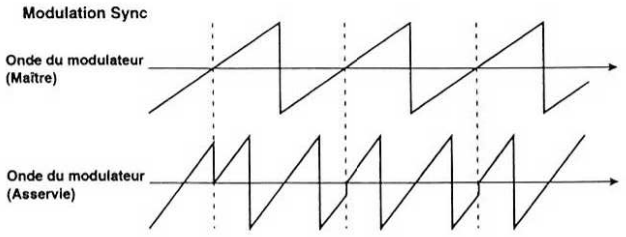
3-3 Modulation Depth Mod.2 Source (Liste 1 des sources de mod.)

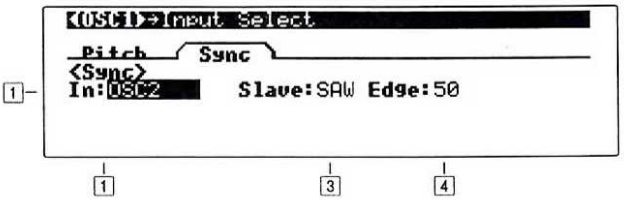
3-4 Modulation Depth Mod.2 Intensity ..... [–99...+99]
Se reporter aux points ci-dessus "Modulation Depth Mod.1 Source" et "Modulation Depth Mod.1 Intensity".

OSC Sync Modulation

Cet oscillateur utilise le modulateur comme forme d'onde maître alors que l'onde porteuse est la forme d'onde asservie qui se synchronise sur l'onde principale.

Lorsque la forme d'onde maître entame un nouveau cycle (c'est-à-dire au moment où elle traverse la ligne de valeur 0 pour passer du positif au négatif), la phase de la forme d'onde asservie est réinitialisée sur 0 et elle entame également un nouveau cycle.





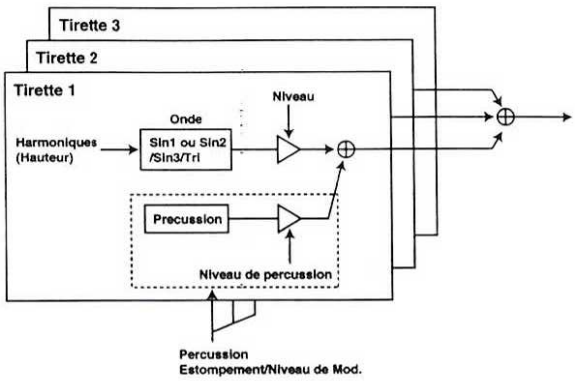
1-1 Input Select .... [OSC2(1), SubOSC, Noise, Filter1, Filter2]
Permet de définir la forme de l'onde principale (du modulateur).

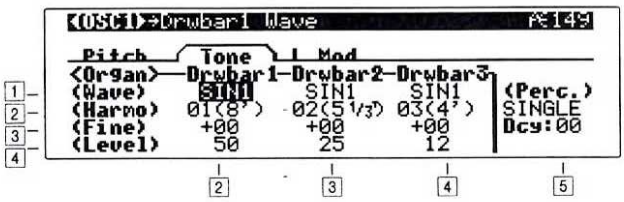
1-3 Slave Wave ..... [SAW, SQU, TRI, SIN]
Permet de définir la forme de l'onde asservie (onde porteuse).

1-4 Modulator Wave Edge ..... [0...99]
Permet de définir l'importance des harmoniques de hautes fréquences destinées à la forme d'onde asservie. A mesure que cette valeur diminue, le son devient moins riche en harmoniques de hautes fréquences et, avec des réglages proches de 0, le volume diminue également.

Organ Type Model (Modèle de type Orgue)

Il s'agit d'un oscillateur qui sert à produire des sons semblables à ceux d'un orgue et qui simule trois tirettes comme sur les anciens orgues électriques. Il est possible de définir des réglages au pied [Harmo] et un réglage de forme d'onde pour chaque tirette, ce qui permet de créer toute une variété de sons.





Drawbar 1

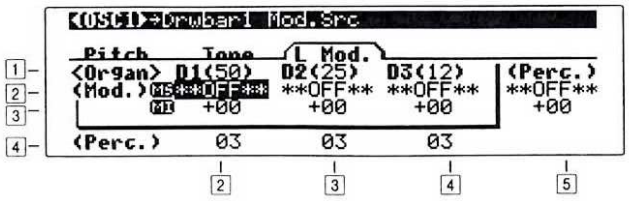
Tab Tone

1-2 Drawbar 1 Wave ..... [SIN1, SIN2, SIN3, TRI]
Permet de préciser la forme d'onde pour la tirette 1. **SIN1** contient uniquement la fondamentale (c'est-à-dire une onde sinusoïdale pure). **SIN2** et **SIN3** sont des formes d'onde qui contiennent les deux premières et les trois premières harmoniques respectivement.

2-2 Drawbar 1 Harmonics ..... [1...16]
Permet de définir la hauteur de la tirette 1, par rapport à une octave au-dessous de la hauteur de l'oscillateur.

3-2 Drawbar 1 Fine Tune ..... [–50...+50 centièmes]
Permet d'effectuer des ajustements précis à la tirette 1.

4-2 Drawbar 1 Level ..... [0...99]
Permet de préciser le niveau du volume de la tirette 1.



Tab Level Mod.

1-2 Drawbar 1 Level ..... **[0...99]**
Ce paramètre est identique au paramètre "Drawbar 1 Level" pour le tab Tone.

2-2 Level Mod.Source ..... **(Liste 1 des sources de mod.)**
Ce paramètre permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Level" de la tirette 1.

3-2 Level Mod.Intensity ..... **[-99...+99]**
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet du paramètre "Level Mod.Source".

Drawbar2, Drawbar3

Se reporter aux explications fournies pour le paramètre "Drawbar 1" ci-dessus.

Percussion

Tab Tone

2-5 Percussion Trigger Mode ..... **[SINGLE, MULTI]**
Permet de définir la méthode de déclenchement des percussions. Avec un réglage sur **MULTI**, l'effet de percussions s'applique à chaque note jouée. Avec un réglage sur **SINGLE**, l'effet de percussions s'applique à la première note jouée après un silence.

3-5 Percussion Decay ..... **[0...99]**
Permet de définir la longueur de l'estompement des sons de percussion. A mesure que cette valeur augmente, le temps d'estompement s'allonge.

Tab Level Mod.

4-2 Drawbar 1 Percussion Level ..... **[0...99]**

4-3 Drawbar 2 Percussion Level ..... **[0...99]**

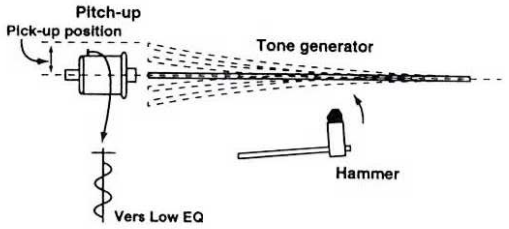
4-4 Drawbar 3 Percussion Level ..... **[0...99]**
Permet de définir le niveau du volume de l'effet de percussion pour chaque tirette.

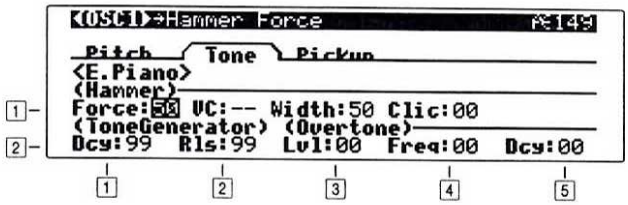
2-5 Percussion Level Mod.Source (Liste 1 des sources de mod.)
Ce paramètre permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le niveau de percussion de chaque tirette.

3-5 Percussion Level Mod.Intensity ..... **[-99...+99]**
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet du paramètre "Percussion Level Mod.Source" sur le niveau de percussion.

Electric Piano Model (Modèle piano électrique)

Cet oscillateur simule le son d'un piano électrique. Il contient quatre groupes de paramètres: **Hammer** (Marteau - qui définit comment la forme et le mouvement du marteau affectent les changements de ton et les bruits de l'attaque), **Tone Generator** (générateur de son - qui vibre en réponse à la frappe du marteau), **Pickup** (Micro - qui définit le changement tonal qui se produit lorsque la vibration du générateur de son est convertie en un signal électrique) et **LowEQ** (égaliseur basses fréquences - qui est un égaliseur basses fréquences de type incliné servant à ajuster la plage des basses fréquences).





Tab Tone

Hammer

1-1 Hammer force ..... **[0...99]**
Permet de définir la "force" avec laquelle le marteau frappe le générateur de son. Des réglages plus élevés produisent un son plus brillant.

1-2 Hammer Force Velocity Curve ..... **[--0...99]**
Permet de définir l'influence des changements de vélocité sur la "force de frappe du marteau". A mesure que cette valeur augmente, la vélocité a davantage d'effet sur la "force de frappe du marteau", permettant des changements de ton plus dynamiques. Avec un réglage de --, la "force de frappe du marteau" reste constante.

1-3 Hammer Width ..... **[0...99]**
Ce paramètre simule la forme du marteau. A mesure que cette valeur augmente, la tête du marteau se rétrécit et le son du générateur de son et le bruit du marteau se font plus nets.

1-4 Hammer Click Level ..... **[0...99]**
Ce paramètre permet de définir le volume du bruit du marteau qui se produit au moment de l'attaque.

Tone Generator

2-1 TG Decay ..... **[0...99]**
Permet de définir le temps d'estompement du générateur de son.

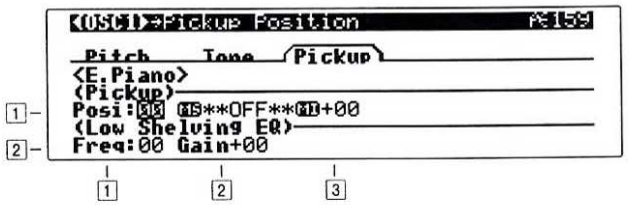
2-2 TG Release ..... **[0...99]**
Permet de définir le temps de relâchement du générateur de son.

Les réglages des paramètres "TG Decay" et "TG Release" que vous définissez ici contrôleront le niveau de sortie de l'oscillateur. Afin d'en entendre les résultats, toujours régler l'estompement et le relâchement du générateur d'enveloppe dans "Amplitude Modulation Source" sur des réglages plus longs.

2-3 Overtone Level ..... **[0...99]**
Permet de définir le volume des harmoniques les plus élevées qui se produisent lorsque le générateur de son vibre.

2-4 Overtone Frequency ..... **[0...99]**
Permet de définir la fréquence des harmoniques.

2-5 Overtone Decay ..... **[0...99]**
Permet de définir le temps d'estompement du volume des harmoniques.



Tab Pickup

Pickup

1-1 Pickup Position ..... **[0...99]**
Permet de définir l'emplacement du micro par rapport au générateur de son. Lors de réglages peu élevés, le micro est placé au centre de la vibration verticale du générateur de son, ce qui cause l'accentuation des partielles et produit une fondamentale moins audible.

1-2 Pickup Position Mod.Source (Liste 1 des sources de mod.)
Ce paramètre permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera la position du micro ou "Pickup Position".

1-3 Pickup Position Mod.Int ..... **[–99...+99]**
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet du paramètre "Pickup Position Mod.Source".

Low EQ

Permet d'effectuer des réglages pour un égaliseur basses fréquences (de type incliné) qui ajuste le signal de sortie.

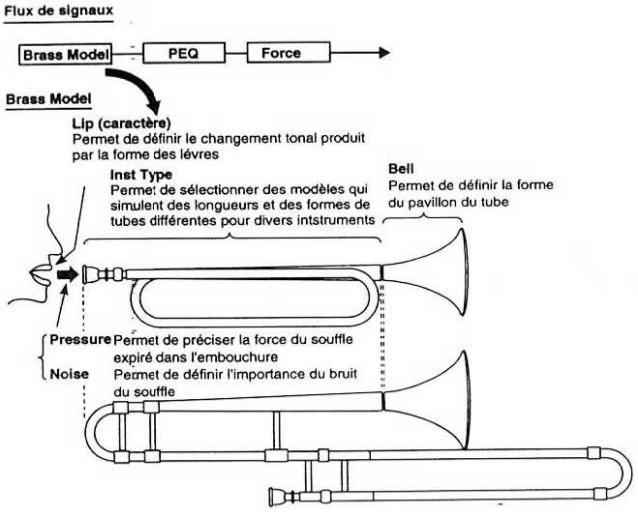
2-1 Low EQ Frequency ..... **[0...49]**
Permet de définir la fréquence de coupure de l'égaliseur basses fréquences (Low EQ) de type incliné qui s'applique au signal de sortie.

2-2 Low EQ Gain ..... **[–18...+18dB]**
, Permet de définir le gain du Low EQ. Ajuster le signal de sortie.

Brass Model (Modèle de type Cuivres)

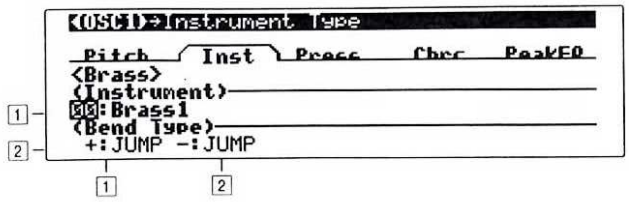
Cet oscillateur est un modèle physique qui simule les caractéristiques d'un instrument à anches et à lèvres tel qu'une trompette. En utilisant les contrôleurs comme la vélocité de touche ou la molette de modulation pour contrôler la Pressure (la force de souffle appliquée à l'embouchure), il est possible d'obtenir des expressions d'interprétations identiques à celles d'un véritable instrument à anches et à lèvres.

Les paramètres se divisent en quatre groupes: **Inst** qui permet de sélectionner un modèle pour définir la longueur et la forme du tube, **Pressure** (pression) qui correspond à la force de souffle dans l'embouchure, **Lip** (lèvre) qui crée des changements de tons en fonction de la forme et de la tension des lèvres du musicien et **Bell** (pavillon) qui permet de régler les caractéristiques tonales en fonction de la forme du pavillon de l'instrument et un ajustement final réglé par l'égaliseur de pointes "Peaking EQ".



L'oscillateur permet de choisir parmi deux types de pitch bend; le Jump bending qui donne des sauts de mode comme sur une trompette (lorsque les pistons servent à modifier la longueur du tube) et le Smooth bending, comme dans un trombone (lorsque la longueur du tube change continuellement).

Pour certains réglages de paramètres, les résultats de hauteur peuvent ne pas correspondre aux hauteurs du clavier.
Lors du jeu d'aiguës, le volume peut diminuer et dans certains cas aucun son ne sort.



Tab Instrument Type

1-1 Instrument Type ..... [Brass...ReedBrass]

Permet de sélectionner le type d'instrument simulé en fonction des caractéristiques telles que la longueur du tube et la forme de l'embouchure.

Brass 1, Brass 2, Brass 3, Horn 1, Horn 2, ReedBrass.

2-1 Pitch Bend + ... [Smooth, Jump]

Permet de définir le changement de pitch bend qui se produit en cas d'application de pitch bend dans le sens +.

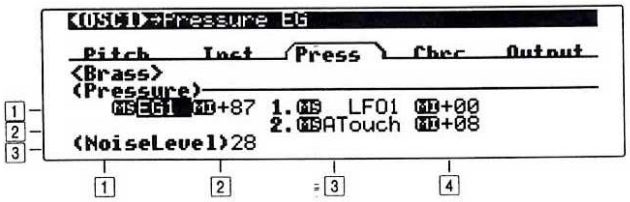
Smooth: La hauteur augmentera doucement comme sur la plupart des synthétiseurs.

Jump: La hauteur augmente soudainement comme lors de la modification de la longueur du tube sur une trompette.

2-2 Pitch Bend – ..... [Smooth, Jump]

Permet de définir le changement de pitch bend qui se produit en cas d'application de pitch bend dans le sens –.

En fonction du mode de résonnance, il se peut que certains réglages de "pitch bend +" ou de "pitch bend –" ne soient pas audibles.



Tab Pressure

1-1 Pressure EG ..... [EG1...EG4, A.EG]

Permet de sélectionner le générateur d'enveloppe (EG) qui doit contrôler la pression. En ce qui concerne les réglages de chaque EG, se reporter à la page 59 pour les EG 1 à 4 et à la page 57 pour A.EG.

1-2 Pressure EG Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet du paramètre "Pressure EG" sur la pression.

1-3 Pressure Mod.1 Source . (Liste 1 des sources de mod.)

Ce paramètre permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera la pression. Si vous sélectionnez l'option "After Touch", le fait d'appuyer sur le clavier aura le même effet qu'un instrument dans lequel on souffle puissamment. Si vous sélectionnez "Modulation Wheel", vous pouvez produire cet effet en tournant la [MOD WHEEL] dans le sens positif (+). Dans ce cas, un réglage de "Pressure EG Intensity" sur 0 permet de contrôler complètement la pression du souffle en actionnant le contrôleur spécifié.

1-4 Pressure Mod.1 Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet de pression contrôlé par le paramètre "Pressure Mod1.Source".

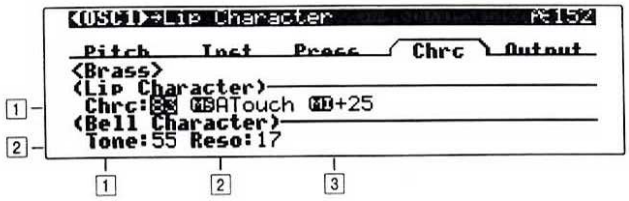
2-3 Pressure Mod.2 Source . (Liste 1 des sources de mod.)

2-4 Pressure Mod.2 Intensity ..... [–99...+99]

Se reporter aux points ci-dessus "Pressure Mod.1 Source" et "Pressure Mod.1 Intensity".

3-2 Noise Level ..... [0...99]

Permet de définir le niveau de volume du bruit de la respiration. Etant donné que ce paramètre utilise le signal du générateur de bruit, il est possible d'utiliser le filtre du générateur pour en modifier la tonalité.



Tab Character

1-1 Lip Character ..... [0...99]

Permet d'ajuster la différence tonale résultant de la tension ou de la pression des lèvres. Des réglages supérieurs donneront un ton plus dur (qui joue plus fort) alors que des réglages inférieurs produisent un son plus mélodieux.

1-2 Lip Character Mod. Source (Liste 1 des sources de mod.)

Permet de sélectionner la source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Lip Character".

1-3 Lip Character Mod.Intensity ..... [–99...+99]

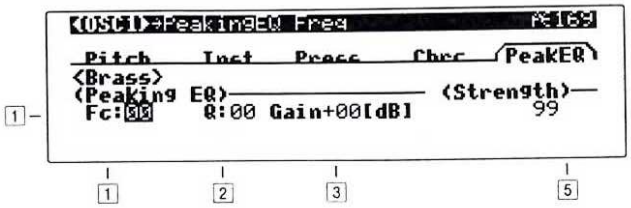
Permet de spécifier la profondeur et le sens de l'effet produit par la "Lip Character Modulation Source".

2-1 Bell Tone ..... [0...99]

Permet d'ajuster le son du pavillon. A mesure que cette valeur augmente, la plage des basses fréquences diminue produisant ainsi un ton plus raffiné.

2-2 Bell Resonance ..... [0...99]

Permet d'ajuster le niveau d'accentuation appliqué à la zone de fréquences définie par le réglage "Bell Tone" ci-dessus. L'effet de résonnance augmente en même temps que la valeur.



Tab Peaking EQ

1-1 Peaking EQ Frequency ..... [0...49]

Permet de définir la fréquence centrale de la plage de fréquences qui sera accentuée ou atténuée par l'égaliseur de pointe "Peaking EQ". Augmenter cette valeur pour élever la fréquence centrale.

1-2 Peaking EQ Q ..... [0...29]
Permet de définir la largeur de la bande de fréquence contrôlée par le Peaking EQ. Augmenter cette valeur pour restreindre la bande de fréquences accentuée ou atténuée.

1-3 Peaking EQ Gain ..... [–18...+18 dB]
Permet de définir l'importance de l'accentuation ou de l'atténuation de la zone précisée aux paramètres "Peaking EQ Frequency" et "Peaking EQ Q".

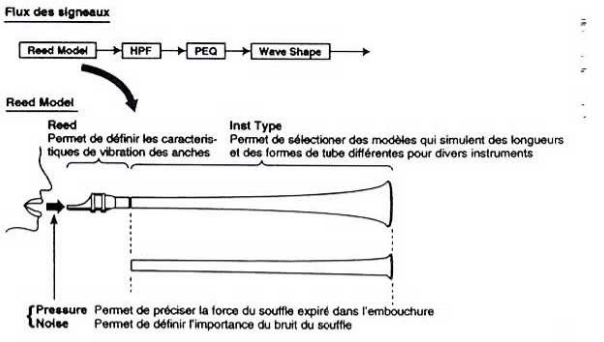
1-5 Strength ..... [0...99]
Permet d'ajuster la tonalité. Des réglages plus élevés produisent un son surmultiplié.

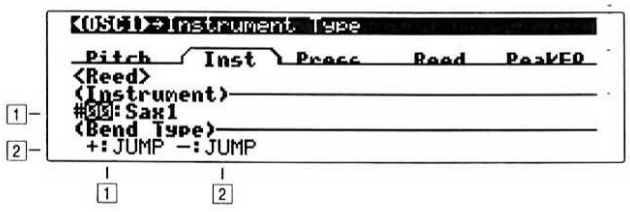
Reed Model (Modèle à anches)

Cet oscillateur simule le modèle physique d'un instrument à anches comme le saxophone, le hautbois, etc.

En utilisant un contrôleur comme la vélocité de touche ou la molette de modulation pour contrôler le paramètre Pressure (la force de souffle), il est possible de simuler des expressions de performance qui se rapprochent très fort de celles d'un instrument à vent en bois traditionnel.

De même, en modulant les particularités des anches, il est possible de produire des changements de tons semblables à ceux provenant de techniques de souffle différentes.





Tab Instrument Type

1-1 Instrument Type ..... [HardSax1...ReedSynth]
Permet de sélectionner le type d'instrument simulé en fonction des caractéristiques telles que la forme de l'embouchure et l'anche.

HardSax1, HardSax2, HardSax3, SoftSax 1, SoftSax 2, DoubleReed 1, DoubleReed 2, Bassoon, Clarinet, Flute 1, Flute 2, PanFLute, Ocarina, Shakuhachi, Harmonica 1, Harmonica 2, Reed Synth

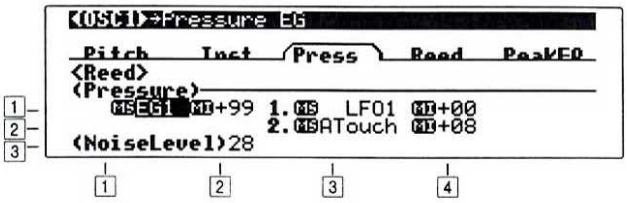
2-1 Pitch Bend + ... [Smooth, Jump]
Permet de définir le changement de pitch bend qui se produit en cas d'application de pitch bend dans le sens +.

Smooth: La hauteur augmentera doucement comme sur la plupart des synthétiseurs.

Jump: La hauteur augmente soudainement comme en cas de modification de la longueur du tube sur une trompette.

2-2 Pitch Bend – ..... [Smooth, Jump]
Permet de définir le changement de pitch bend qui se produit en cas d'application de pitch bend dans le sens –.

En fonction du mode de résonnance, il se peut que certains réglages de "pitch bend +" ou de "pitch bend –" ne soient pas audibles.



Tab Pressure

1-1 Pressure EG ..... [EG1...EG4, A.EG]
Permet de sélectionner le générateur d'enveloppe (EG) qui doit contrôler la pression. En ce qui concerne les réglages de chaque EG, se reporter à la page 59 pour les EG 1 à 4 et à la page 57 pour A.EG.

1-2 Pressure EG Intensity ..... [–99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet du paramètre "Pressure EG" sur la pression.

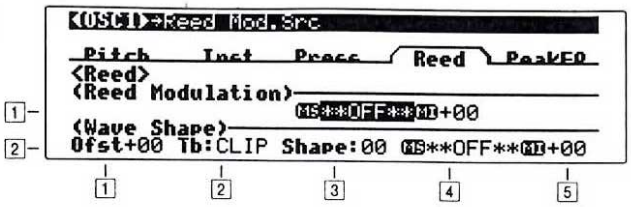
1-3 Pressure Mod.1 Source . (Liste 1 des sources de mod.)
Ce paramètre permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera la pression. Si vous sélectionnez l'option "After Touch", le fait d'appuyer sur le clavier aura le même effet qu'un instrument dans lequel on souffle puissamment. Si vous sélectionnez "Modulation Wheel", vous pouvez produire cet effet en tournant la [MOD WHEEL] dans le sens positif (+). Dans ce cas, un réglage de "Pressure EG Intensity" sur 0 permet de contrôler complètement la pression du souffle en actionnant le contrôleur spécifié.

1-4 Pressure Mod.1 Intensity ..... [–99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet de pression contrôlé par le paramètre "Pressure Mod1.Source".

2-3 Pressure Mod.2 Source . (Liste 1 des sources de mod.)

2-4 Pressure Mod.2 Intensity ..... [–99...+99]
Se reporter aux points ci-dessus "Pressure Mod.1 Source" et "Pressure Mod.1 Intensity".

3-1 Noise Level ..... [0...99]
Permet de définir le niveau de volume du bruit de la respiration. Etant donné que ce paramètre utilise le signal du générateur, il est possible d'utiliser le filtre du générateur pour en modifier la tonalité.



Tab Reed Modulation

1-3 Reed Mod.Source ..... (Liste 1 des sources de mod.)
Ce paramètre permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui modulera les caractéristiques de l'anche.

1-4 Reed Mod.Intensity ..... [–99...+99]
Permet de définir l'intensité de l'effet de modulation que la "Reed Mod.Source" aura sur l'anche.

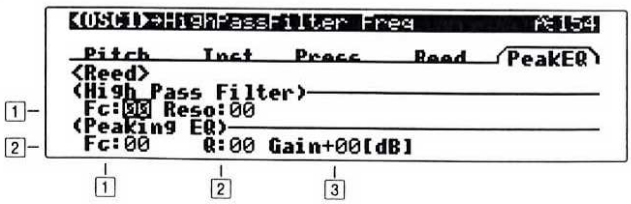
2-1 Wave Shape Offset ..... [–99...+99]
Permet de définir une valeur de compensation qui s'ajoutera au signal de l'OSC Reed qui est envoyé à la mise en forme de l'onde.

2-2 Wave Shape table ..... [CLIP, RESO]
Permet de sélectionner la table de mise en forme de l'onde qui doit modifier la forme d'onde entrante. Pour plus de détails concernant les effets de ces tables sur la forme d'onde, se reporter au diagramme "Wave Shape" (p.36) pour l'OSC Standard.

2-3 Wave Shape ..... [0...99]
Permet de définir les caractéristiques de la table qui doit modifier la forme d'onde entrante. Pour plus de détails concernant les changements de la forme d'onde, se reporter au diagramme "Wave Shape" (p.36) pour l'OSC Standard.

2-4 Wave Shape Mod.Source (Liste 1 des sources de mod.)
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôle le paramètre "Wave Shape".

2-5 Wave Shape Mod.Intensity ..... [–99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet de "Wave Shape Mod.Source".



Tab Peaking EQ

1-1 High Pass Filter Frequency ..... [0...99]
Permet de définir la fréquence de coupure du filtre passe haut. Augmenter cette valeur pour élever la fréquence de coupure et provoquer ainsi une coupure de la plage des basses fréquences et produire un son qui semble plus léger.

1-2 High Pass Filter Resonance ..... [0...99]
Une augmentation de cette valeur provoque une accentuation des harmoniques dans la région de la fréquence de coupure, ce qui ajoute un caractère unique au son.

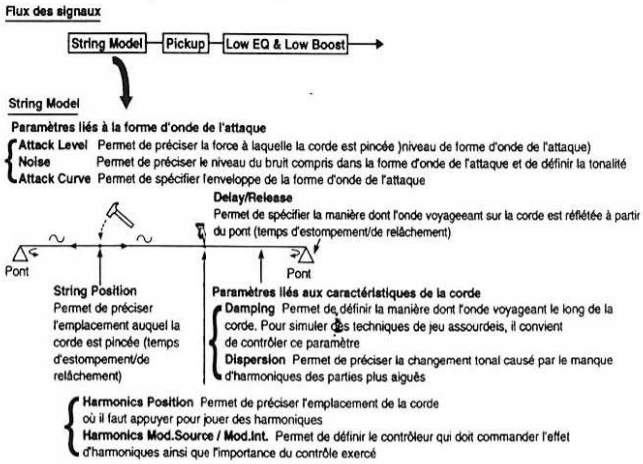
2-1 Peaking EQ Frequency ..... [0...49]
Permet de définir la fréquence centrale de la plage de fréquences qui sera accentuée ou atténuée par l'égaliseur de pointe "Peaking EQ". Augmenter cette valeur pour élever la fréquence centrale.

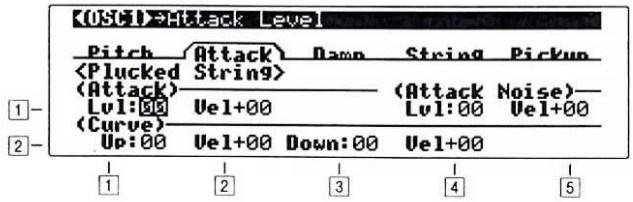
2-2 Peaking EQ Q ..... [0...29]
Permet de définir la largeur de la bande de fréquences contrôlée par le Peaking EQ. Augmenter cette valeur pour restreindre la bande de fréquences accentuée ou atténuée.

2-3 Peaking EQ Gain ..... [–18...+18 dB]
Permet de définir l'importance de l'accentuation ou de l'atténuation de la zone précisée aux paramètres "Peaking EQ Frequency" et "Peaking EQ Q".

Plucked String Model (Modèle pour cordes pincées)

Cet oscillateur est un modèle physique qui simule les caractéristiques d'un instrument dont on pince les cordes comme une guitare ou une guitare basse. Il est possible de définir certains aspects du modèle comme la forme d'onde d'attaque qui se produit lorsque la corde est pincée par un onglet ou par le doigt, la condition de la corde et l'emplacement de la prise de son, etc.

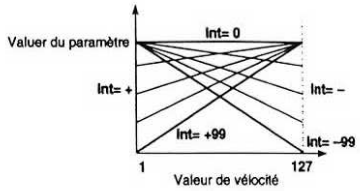




Tab Attack

1-1 Attack Level ..... [0...99]
Permet de définir la force à laquelle la corde est pincée.

1-2 Attack Level Velocity Control ..... [–99...+99]
Permet de définir la profondeur et le sens de changement que la vélocité aura sur l'"Attack Level". L'effet sera tel qu'indiqué sur le diagramme ci-après.



1-4 Attack Noise Level ..... [0...99]

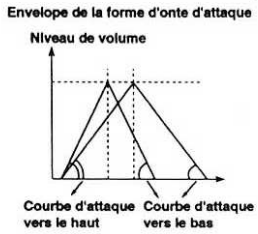
Permet de définir le niveau de l'élément de bruit inclus dans la forme d'onde de l'attaque. A mesure que cette valeur augmente, une plus grande partie du bruit sera incluse dans l'attaque et le son sera plus brillant, avec davantage d'harmoniques. Le signal du bruit utilisé ici provient de la sortie du générateur de bruit.

1-5 Attack Noise Level Velocity Control ..... [–99...+99]

Permet de préciser l'intensité et le sens de l'effet que la vélocité aura sur l'"Attack Noise Level". En ce qui concerne la réalisation de l'effet, se reporter au paramètre "Attack Level Velocity Control".

2-1 Attack Curve Up ..... [0...99]

Permet de spécifier l'angle de la partie ascendante de la forme d'onde d'attaque.



Lorsque la partie ascendante ou descendante est fort inclinée, la tonalité est plus dure.

2-2 Attack Curve Up Velocity Control ..... [–99...+99]

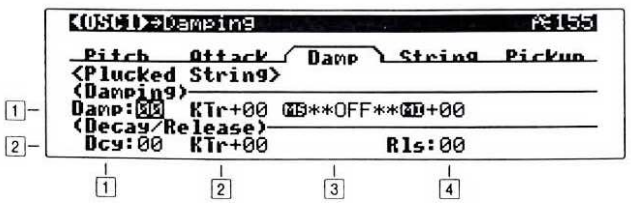
Permet de préciser l'intensité et le sens de l'effet que la vélocité aura sur l'"Attack Curve Up". En ce qui concerne la réalisation de l'effet, se reporter au paramètre "Attack Level Velocity Control".

2-3 Attack Curve Down ..... [0...99]

Permet de spécifier l'angle de la partie descendante de la forme d'onde d'attaque.

2-4 Attack Curve Down Velocity Control ..... [–99...+99]

Permet de préciser l'intensité et le sens de l'effet que la vélocité aura sur l'"Attack Curve Down". En ce qui concerne la réalisation de l'effet, se reporter au paramètre "Attack Level Velocity Control".



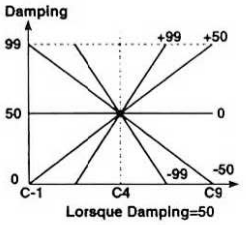
Tab Damping

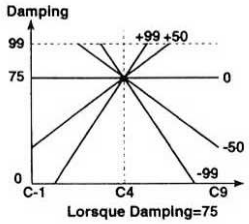
1-1 Damping ..... [0...99]

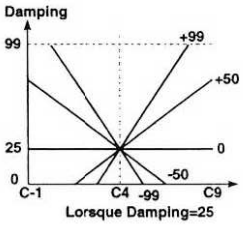
Permet de définir l'importance de l'atténuation des hautes fréquences due à la qualité des cordes ou à la pression du doigt sur la corde. A mesure que cette valeur augmente, les éléments de hautes fréquences de l'onde voyageant sur la corde sont davantage atténués, ce qui donne un son plus sourd. En général, les instruments avec des cordes douces, ou qui ne possèdent pas de frettes, peuvent être simulés avec des réglages plus élevés de "Damping" et les instruments à cordes plus dures, ou qui sont équipés de frettes, peuvent être simulés avec des réglages inférieurs de "Damping".

1-2 Damping Keyboard track ..... [–99...+99]

Permet de préciser l'emplacement du clavier auquel le "Damping" change. Cette fonction est centrée sur la touche Do4 (C4) et les réglages positifs (+) provoquent une augmentation du "Damping" à mesure que l'on joue plus haut sur le clavier alors que des réglages négatifs (–) causent une diminution du "damping".







1-3 Damping Mod.Source .... (Liste 1 des sources de mod.)

Permet de sélectionner la source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le "damping".

1-4 Damping Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet produit par la "Damping Mod.Source".

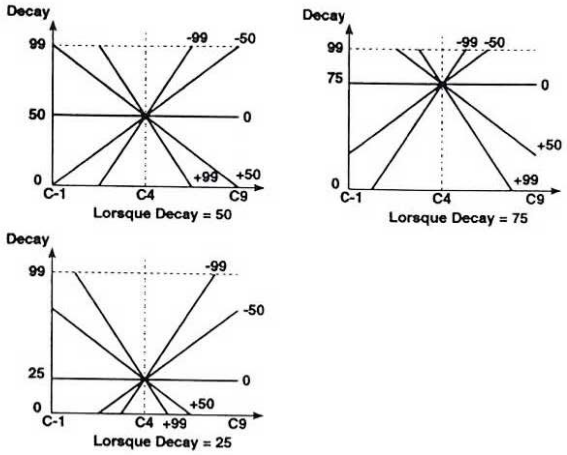
2-1 Decay ..... [0...99]

Permet de définir le temps d'estompement du son pendant que vous continuez d'appuyer sur la note. Des réglages plus élevés allongent le temps d'estompement.

En fonction des réglages du paramètre "Amplitude Modulation EG" (p.57), le réglage effectué à ce point peut ne pas avoir de résultat audible. Elever le niveau de rupture du EG et le niveau de soutien pour entendre plus facilement les résultats de ce réglage.

2-2 Decay Keyboard Track ..... [–99...+99]

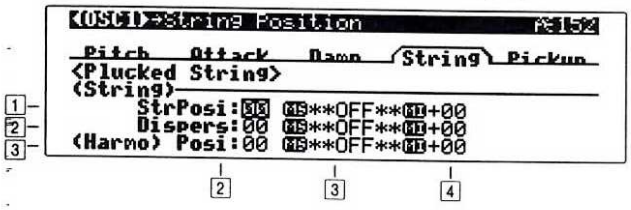
Permet de définir l'influence de la position sur le clavier par rapport au "decay". Cette fonction est centrée sur la touche Do4 (C4) et les réglages positifs (+) provoquent un estompement plus rapide à mesure que l'on joue des notes plus aiguës alors que des réglages négatifs (–) causent un estompement de plus en plus lent à mesure que les notes deviennent plus aiguës.



2-4 Release ..... **[0...99]**

Permet de définir le temps pendant lequel le son s'estompe après le relâchement de la note. Des réglages plus élevés donnent un temps de relâchement plus long.

En fonction ces réglages du paramètre "Amplitude Modulation EG" (p.57), le réglage effectué à ce point peut ne pas avoir de résultat audible. Elever le niveau de rupture du EG et le niveau de soutien pour entendre plus facilement les résultats de ce réglage.



Tab String

1-2 String Position ..... **[0...99]**

Permet de définir l'emplacement auquel la corde est pincée. Un réglage de **0** correspond à l'extrémité de la corde, **50** au milieu et **99** à l'autre extrémité de la corde.

1-3 String Position Mod.Source (Liste 1 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôle le paramètre "String Position".

1-4 String Position Mod.Intensity ..... **[-99...+99]**

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet de "String Position Mod.Source".

2-2 Dispersion ..... **[0...99]**

Permet de préciser le manque d'harmoniques des parties plus aiguës par rapport à la fondamentale. Avec une valeur de **0**, les partielles se situent à des multiples entiers (nombres ronds) de la fondamentale. A mesure que cette valeur augmente, les partielles s'éloignent des positions des multiples de nombres entiers. En général, des cordes fines et souples peuvent être simulées par une faible valeur de "Dispersion" alors que des cordes épaisses et raides sont simulées par une valeur de "Dispersion" élevée.

Si vous augmentez cette valeur de manière excessive, la hauteur risque de devenir instable.

2-3 Dispersion Mod.Source . (Liste 1 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôle le paramètre "Dispersion".

2-4 Dispersion Mod.Intensity ..... **[-99...+99]**

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet de "Dispersion Mod.Source".

3-2 Harmonics Position ..... **[0...99]**

Permet de préciser l'emplacement auquel on appuie sur la corde pour jouer des harmoniques.

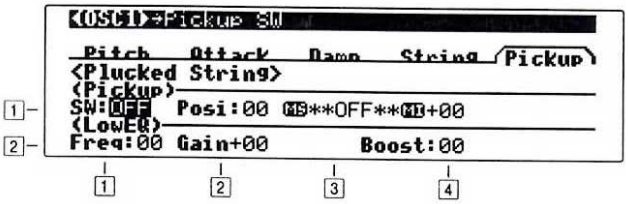
3-3 Harmonics Mod.Source . (Liste 1 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôle l'effet d'harmoniques.

3-4 Harmonics Mod.Intensity ..... **[-99...+99]**

Permet de définir l'intensité et le sens du contrôle de "Harmonics Mod.Source" sur l'effet d'harmoniques.

Afin de pouvoir effectuer des réglages d'"Harmonics Position", il faut assigner le paramètre "Harmonics Mod.Source" à un contrôleur qui n'est pas désactivé et augmenter la valeur d'"Harmonics Mod.Intensity". Même avec des réglages d'"Harmonics Position" identiques, l'effet diffère en fonction de la note jouée.



Tab Pickup

1-1 Pickup Switch ..... **[OFF, ON]**

Un réglage sur **ON** simule le son qui passe dans un microphone. Avec un réglage sur **OFF**, le son ne passe pas par le microphone.

1-2 Pickup Position ..... **[0...99]**

Permet d'ajuster les changements de tonalités résultant des différences d'emplacement du micro.

1-3 Pickup Position Mod.Source (Liste 1 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôle le "Pickup Position".

1-4 Pickup Position Mod.Intensity ..... **[-99...+99]**

Permet de définir l'intensité et le sens du contrôle de "Pickup Position Mod.Source".

Les paramètres "Pickup Position", "Pickup Position Mod.Source" et "Pickup Position Mod.Intensity" ne sont valables que si le "Pickup Switch" est sur ON.

2-1 Low EQ Freq ..... **[0...49]**

Permet de définir la fréquence de coupure du Low EQ.

2-2 Low EQ Gain ..... **[-18...+18 dB]**

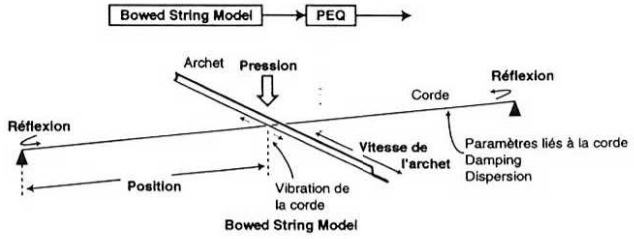
Permet de définir le gain du Low EQ.

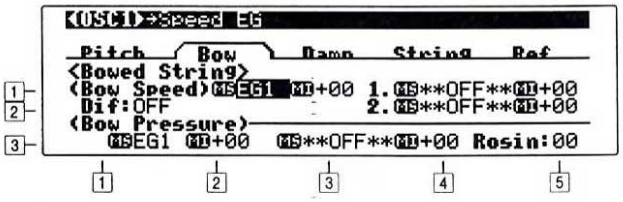
2-4 Low Boost ..... **[0...99]**

Permet de définir l'accentuation de la plage des basses fréquences. Augmenter cette valeur pour accentuer davantage la plage des basses fréquences.

Bowed String Model (Modèle pour cordes à archet)

Cet oscillateur est un modèle physique qui simule le son d'un instrument à archet comme un violon ou une contrebasse. En contrôlant la vitesse et la pression de l'archet, il est possible de créer des expressions de performances qui se rapprochent très fort de celles d'un instrument à cordes et à archet.





Tab Bow

1-2 Bow Speed EG ..... [EG1...EG4, A.EG]

Permet de sélectionner l'EG qui contrôle la vitesse de l'archet (la vitesse à laquelle l'archet se déplace sur la corde).

1-3 Bow Speed EG Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet du paramètre "Bow Speed EG". Avec des réglages négatifs (–), le sens de la vitesse de l'archet est inversé.

1-4 Bow Speed Mod.1 Source (Liste 1 des sources de mod.)

Ce paramètre permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera la vitesse de l'archet.

Au lieu d'utiliser un EG pour modifier la vitesse de l'archet, vous pouvez également utiliser les contrôleurs [X–Y PAD] ou [MOD WHEEL] pour simuler l'archet sans avoir recours à un EG.

1-5 Bow Speed Mod.1 Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet du paramètre "Bow Speed Mod.1 Source".

2-4 Bow Speed Mod.2 Source (Liste 1 des sources de mod.)

2-5 Bow Speed Mod.2 Intensity ..... [–99...+99]

Se reporter aux points ci-dessus "Bow Speed Mod.1 Source" et "Bow Speed Mod.1 Intensity".

2-1 Speed Differential .....[OFF, ON]

Avec un réglage sur **OFF**, les valeurs des paramètres "Bow Speed EG", "Bow Speed Mod.1 Source" et "Bow Speed Mod.2 Source" déterminent d'eux-mêmes la vitesse de l'archet. Normalement, si vous utilisez un EG pour contrôler l'arc de la corde, cette fonction doit être mise sur OFF.

Avec un réglage sur **ON**, les valeurs des paramètres "Bow Speed EG", "Bow Speed Mod.1 Source" et "Bow Speed Mod.2 Source" sont différentiés et l'importance du changement dans la valeur sert à déterminer la vitesse de l'archet.

Utilisation du contrôleur [X-Y PAD] pour contrôler la vitesse de l'archet

Dans notre exemple, nous considérons ici que le paramètre "Bow Speed Mod.1 Source" est réglé sur **X [+/–]**. Pour que le contrôleur [X-Y PAD] contrôle seul la vitesse de l'archet, il faut augmenter la valeur de "Bow Speed Mod.1 Intensity" et régler les paramètres "Bow Speed EG Intensity" et "Bow Speed Mod.2 Intensity" sur **0**. Activer la fonction "Speed Differential" en la mettant sur **ON**. Lorsque votre doigt repose sur le contrôleur [X-Y PAD], la vitesse de l'archet est 0 et aucun son n'est produit. Lorsque vous glissez votre doigt sur le contrôleur [X-Y PAD] dans le sens +X, (la valeur de différentiel est positive), la vitesse de l'archet correspond à la vitesse à laquelle vous glissez votre doigt et vous entendez un son. Si vous faites glisser votre doigt d'avant en arrière entre +X et –X, la vitesse de l'archet passe de positive à 0 à négative à 0 à positive, permettant de produire ainsi des expressions de performances similaires à celles d'un véritable archet.

3-1 Pressure EG ..... [EG1...EG4, A.EG]

Permet de sélectionner le générateur d'enveloppe (EG) qui doit contrôler la pression de l'archet sur la corde.

3-2 Pressure EG Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet que le paramètre "Pressure EG" exerce sur la pression de l'archet. Lorsque cette valeur est basse, l'archet repose légèrement sur la corde.

3-3 Pressure Mod. Source ... (Liste 1 des sources de mod.)

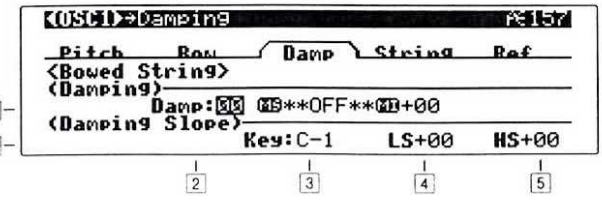
Ce paramètre permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera la pression de l'archet.

3-4 Pressure Mod. Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité de l'effet produit par le paramètre "Pressure Mod. Source".

3-5 Rosin Amount ..... [0...99]

Permet de déterminer le coefficient de friction statique entre l'archet et la corde. (Cette valeur correspond à la quantité de résine appliquée aux crins de l'archet). Des valeurs plus élevées augmentent la friction entre l'archet et la corde. Lorsque cette valeur se situe aux alentours de 0, il est difficile de transmettre la force de jeu à la corde.



Tab Damping

1-2 Damping ..... [0...99]
Permet de définir l'importance de l'atténuation des hautes fréquences due à la qualité des cordes ou à la pression du doigt sur la corde. A mesure que cette valeur augmente, les éléments de haute fréquence de l'onde voyageant sur la corde seront davantage atténués, ce qui donne un son plus sourd. En général, les instruments avec des cordes douces, ou qui ne possèdent pas de frettes, peuvent être simulés avec des réglages plus élevés de "Damping" et les instruments à cordes plus dures, ou qui sont équipés de frettes, peuvent être simulés avec des réglages inférieurs de "Damping".

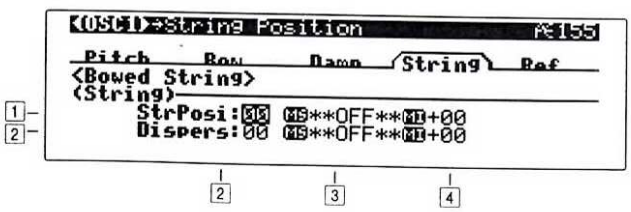
1-3 Damping Mod.Source ... (Liste 1 des sources de mod.)
Permet de sélectionner la source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le "Damping".

1-4 Damping Mod.Intensity ..... [-99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet produit par la "Damping Mod.Source".

2-3 Damping KTr Key ..... [C-1...G9]
Permet de définir la note au-dessus et au-dessous de laquelle le keyboard tracking commence à s'appliquer à l'effet de "Damping".

2-4 Damping KTr Low Intensity ..... [-99...+99]
Permet de préciser l'intensité et le sens dans lequel la quantité de "Damping" change pour les notes situées au-dessous de la "Damping KTr Key". Des réglages positifs (+) provoquent une augmentation du "Damping" pour les notes inférieures à la "Damping KTr Key" alors que des réglages négatifs (–) causent une diminution du "Damping" pour ces mêmes notes.

2-5 Damping KTr High Intensity ..... [-99...+99]
Permet de préciser l'intensité et le sens dans lequel la quantité de "Damping" change pour les notes situées au-dessus de la "Damping KTr Key". Des réglages positifs (+) provoquent une augmentation du "Damping" pour les notes supérieures à la "Damping KTr Key" alors que des réglages négatifs (–) causent une diminution du "Damping" pour ces mêmes notes.



Tab String

1-2 String Position ..... [0...99]
Permet de définir l'emplacement auquel l'archet entre en contact avec la corde. Un réglage de **0** correspond à l'extrémité de la corde, **50** au milieu et **99** à l'autre extrémité de la corde.

1-3 String Position Mod.Source (Liste 1 des sources de mod.)
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.104) qui contrôle le paramètre "String Position".

Une modification de l'emplacement du coup de l'archet donne lieu à un changement dans la structure des harmoniques.

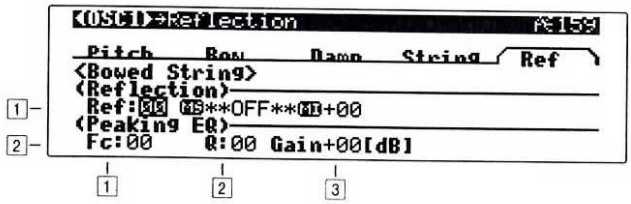
1-4 String Position Mod.Intensity ..... [-99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet de "String Position Mod.Source".

2-2 Dispersion ..... [0...99]
Permet de préciser le manque d'harmoniques des parties plus aiguës par rapport à la fondamentale. Avec une valeur de **0**, les partielles sont situées à des multiples entiers de la fondamentale. A mesure que cette valeur augmente, les partielles s'éloignent des positions de ces multiples entiers. En général, des cordes fines et souples peuvent être simulées par une faible valeur de "Dispersion" alors que des cordes épaisses et raides sont simulées par une valeur de "Dispersion" élevée.

Si vous augmentez cette valeur de manière excessive, la hauteur risque de devenir instable.

2-3 Dispersion Mod.Source . (Liste 1 des sources de mod.)
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôle le paramètre "Dispersion".

2-4 Dispersion Mod.Intensity ..... [-99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet de "Dispersion Mod.Source".



Tab Reflection

1-2 Reflection ..... [0...99]
Permet de définir l'importance de l'onde réfléchie au bout de la corde. Des valeurs plus élevées permettent de produire des sons plus facilement pour les notes. Un réglage sur 0 ne donne aucune réflexion.

1-3 Reflection Mod.Source .. (Liste 1 des sources de mod.)
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôle le paramètre "Reflection".

1-4 Reflection Mod.Intensity ..... [-99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet de "Reflection Mod.Source".

2-1 PEQ Freq ..... [0...49]
Permet de définir la fréquence centrale à laquelle l'EQ de pointe (Peaking EQ) stimule (atténue) le son.

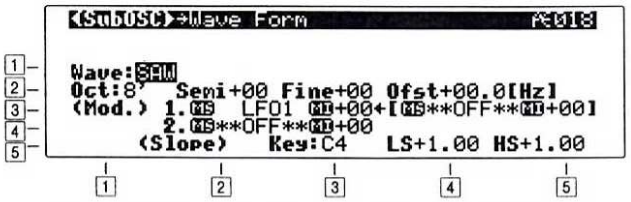
2-2 PEQ Q ..... [0...29]
Permet de définir la largeur de la bande de fréquence stimulée (ou atténuée) par le Peaking EQ. Un réglage de 0 affecte une vaste zone alors qu'un réglage de 29 n'accentue (n'atténue) qu'une zone étroite aux environ de la fréquence centrale.

2-3 PEQ Gain ..... [-18...+18 dB]
Permet de définir le gain de la stimulation ou de l'atténuation commandée par le Peaking EQ.

Page Sub Oscillator

Oscillateur Secondaire

Cet oscillateur secondaire permet de sélectionner une des quatre formes d'onde de base. Dans la section du mélangeur, le signal de l'oscillateur secondaire se mélange aux signaux des oscillateurs 1 et 2.



❑ Pour définir la forme d'onde de l'oscillateur secondaire.

1-1 Wave Form ..... [SAW, SQU, TRI, SIN]
Permet de sélectionner la forme d'onde de l'oscillateur secondaire.

❑ Pour définir la hauteur de base de l'oscillateur secondaire

2-1 Octave ..... [32'...4']
Définit la hauteur de base de l'oscillateur secondaire par pas d'une octave. 32' indique 2 octaves plus bas, 16' signifie 1 octave plus bas, 8' correspond à la hauteur normale et 4' est une octave plus haute.

2-2 SemiTone ..... [–12...+12]
Ajuste la hauteur de base définie par "Octave" par pas de demi-tons.

2-3 FineTune ..... [-50...+50 cents]
Permet de régler la hauteur avec plus de précision, par pas de un centième par rapport à la hauteur de base.

2-4 Frequency Offset ..... [–10.0...+10.0 Hz]
Permet de régler la hauteur avec plus de précision, par pas de 0,1 Hz par rapport à la hauteur de base.

❑ Pour modifier la hauteur de l'oscillateur secondaire (Pitch Modulation)

La modulation de la hauteur de l'oscillateur secondaire se contrôle de la même manière que la modulation de hauteur de l'oscillateur 1 (voir p.33).

3-1 Pitch Mod.1 Source ..... (Liste 1 des sources de mod.)
3-2 Pitch Mod.1 Intensity ..... [–99...+99]
3-3 Pitch Mod.1 Int.Controller (Liste 1 des sources de mod.)
3-4 Pitch Mod.1 Int.Control Intensity ..... [–99...+99]
4-1 Pitch Mod.2 Source ..... (Liste 1 des sources de mod.)
4-2 Pitch Mod.2 Intensity ..... [–99...+99]

❑ Pour définir le rapport existant entre la hauteur de l'oscillateur secondaire et les notes du clavier (Pitch Slope)

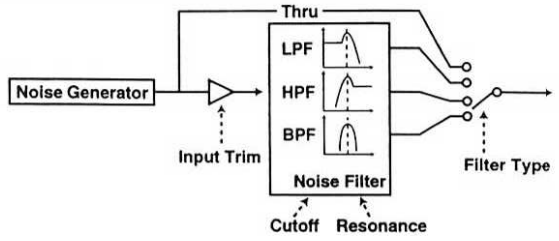
La pitch slope de l'oscillateur secondaire se contrôle de la même manière que la pitch slope de l'oscillateur 1 (voir p.34).

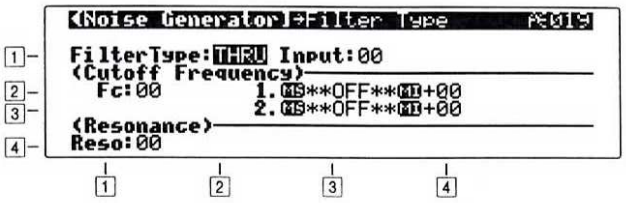
5-3 Center Key ..... [C–1...G9]
5-4 Lower Slope ..... [–1.00... +2.00]
5-5 Higher Slope ..... [–1.00... +2.00]

Page Noise Generator

Générateur de bruit

Le générateur de bruit produit un bruit blanc. Le signal de bruit généré passe par un filtre réservé et, dans la section Mixer, il se mélange aux signaux de l'oscillateur secondaire et des oscillateurs 1 et 2.





❑ Réglages du générateur de bruit

1-2 Noise Filter Type ..... [THRU, LPF, HPF, BPF]
Permet de définir le type de filtre appliqué à la sortie du générateur de bruit.

1-3 Noise Filter Input Trim ..... [0...99]
Permet de définir le niveau d'entrée envoyé au filtre de bruit indiqué. Si le paramètre "Noise Filter Type" est réglé sur **THRU**, le présent réglage n'a aucun effet.

2-1 Noise Filter Cutoff ..... [0...99]
Permet de définir la fréquence de coupure du filtre des signaux de bruit. En ce qui concerne les caractéristiques de chaque type de filtre, se reporter à la section Filtre (p.54).

2-3 Noise Filter Cutoff Mod.1 Source..(Liste 1 des sources de mod.)
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre de "Noise Filter Cutoff".

2-4 Noise Filter Cutoff Mod.1 Intensity ..... [–99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet du paramètre "Noise Filter Cutoff Mod.1 Source".

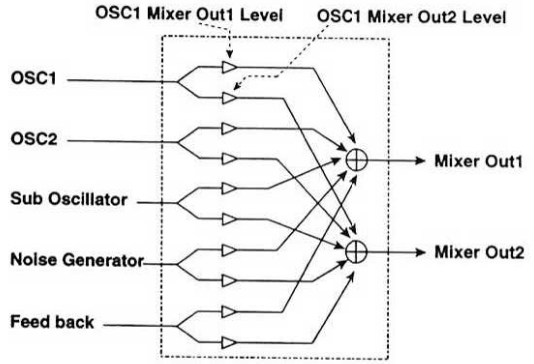
3-3 Noise Filter Mod.2 Source..(Liste 1 des sources de mod.)

3-4 Noise Filter Cutoff Mod.2 Intensity ..... [–99...+99]
Se reporter aux points ci-dessus "Noise Filter Cutoff Mod.1 Source" et "Noise Filter Cutoff Mod.1 Intensity".

4-1 Noise Filter Resonance ..... [0...99]
Ce paramètre permet d'accentuer la zone de fréquences définie par le "Noise Filter Cutoff" pour ajouter un certain caractère au son. Etant donné que les caractéristiques du filtre sont différentes de celles du type de filtre de la section "Filter" (p.54), l'effet en résultant sera distinct même si les paramètres "Filter Type", "Filter Cutoff" et "Resonance" sont réglés de la même manière.

2. Section Prog Mixer

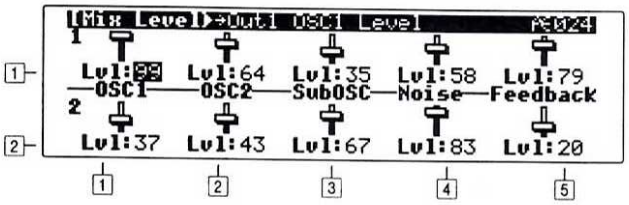
La section Prog Mixer permet d'ajuster les niveaux des signaux des oscillateurs 1 et 2, de l'oscillateur secondaire, du générateur de bruit et de feedback et de les envoyer à la section Filtre.



Page Mix Level

❑ Réglage des niveaux envoyés aux sorties Mixer Outputs 1/2

Cette page permet d'ajuster les niveaux d'envoi des signaux de l'oscillateur 1 (**OSC1**), de l'oscillateur 2 (**OSC2**), de l'oscillateur secondaire (**SubOSC**), du générateur de bruit (**Noise**) et du feedback (**Feedback**) aux sorties Mixer Outputs **1** et **2**.



1-1 OSC1 Output 1 Level ..... [0...99]
Permet de définir le niveau du signal de l'oscillateur 1 qui est envoyé à la sortie Mixer Output 1.

2-1 OSC1 Output 2 Level ..... [0...99]
Permet de définir le niveau du signal de l'oscillateur 1 qui est envoyé à la sortie Mixer Output 2.

1-2 OSC2 Output 1 Level ..... [0...99]

2-2 OSC2 Output 2 Level ..... [0...99]
Permet de définir les niveaux des signaux de l'oscillateur 2 envoyés aux sorties Mixer Output 1 et 2.

1-3 SubOSC Output 1 Level ..... [0...99]

2-3 SubOSC Output 2 Level ..... [0...99]
Permet de définir les niveaux des signaux de l'oscillateur secondaire envoyés aux sorties Mixer Output 1 et 2.

1-4 Noise Output 1 Level ..... [0...99]

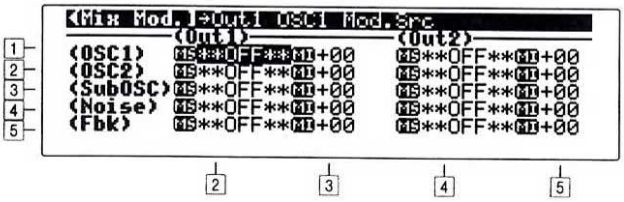
2-4 Noise Output 2 Level ..... [0...99]
Permet de définir les niveaux des signaux du générateur de bruit envoyés aux sorties Mixer Output 1 et 2.

1-5 Feedback Output 1 Level ..... [0...99]

2-5 Feedback Output 2 Level ..... [0...99]
Permet de définir les niveaux des signaux de Feedback de la section AMP envoyés aux sorties Mixer Output 1 et 2.

Si le réglage "Filter Routing" de la section Filtre est mis sur **SERIAL2**, la sortie "Mixer Output2" n'est pas disponible (voir p.54).

Page Mix Mod.



❑ Pour définir la source de modulation qui doit contrôler chaque niveau de sortie et son intensité

1-2 OSC1 Output 1 Mod.Source(Liste 1 des sources de mod.)
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "OSC1 Output 1 Level".

1-3 OSC1 Output 1 Mod.Intensity ..... [–99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet du paramètre "OSC1 Output 1 Mod.Source".

1-4 OSC1 Output 2 Mod.Source(Liste 1 des sources de mod.)

1-4 OSC1 Output 2 Mod.Intensity ..... [–99...+99]
Permet de sélectionner une source de modulation qui contrôlera le paramètre "OSC1 Output 2 Level" et de préciser son intensité.

2-2 OSC2 Output 1 Mod.Source(Liste 1 des sources de mod.)

2-3 OSC2 Output 1 Mod.Intensity ..... [–99...+99]
Permet de sélectionner une source de modulation qui contrôlera le paramètre "OSC2 Output 1 Level" et de préciser son intensité.

2-4 OSC2 Output 2 Mod.Source(Liste 1 des sources de mod.)

2-5 OSC2 Output 2 Mod.Intensity ..... [–99...+99]
Permet de sélectionner une source de modulation qui contrôlera le paramètre "OSC2 Output 2 Level" et de préciser son intensité.

3-2 Sub Output 1 Mod.Source (Liste 1 des sources de mod.)

3-3 Sub Output 1 Mod.Intensity ..... [–99...+99]
Permet de sélectionner une source de modulation qui contrôlera le paramètre "Sub Output 1 Level" et de préciser son intensité.

3-4 Sub Output 2 Mod.Source (Liste 1 des sources de mod.)

3-5 Sub Output 2 Mod.Intensity ..... [–99...+99]
Permet de sélectionner une source de modulation qui contrôlera le paramètre "Sub Output 2 Level" et de préciser son intensité.

4-2 Noise Output 1 Mod.Source(Liste 1 des sources de mod.)

4-3 Noise Output 1 Mod.Intensity ..... [–99...+99]
Permet de sélectionner une source de modulation qui contrôlera le paramètre "Noise Output 1 Level" et de préciser son intensité.

4-4 Noise Output 2 Mod.Source(Liste 1 des sources de mod.)

4-5 Noise Output 2 Mod.Intensity ..... [–99...+99]
Permet de sélectionner une source de modulation qui contrôlera le paramètre "Noise Output 2 Level" et de préciser son intensité.

4-2 Feedback Output 1 Mod.Source (Liste 1 des sources de mod.)

4-3 Feedback Output 1 Mod.Intensity..... [–99...+99]
Permet de sélectionner une source de modulation qui contrôlera le paramètre "Feedback Output 1 Level" et de préciser son intensité.

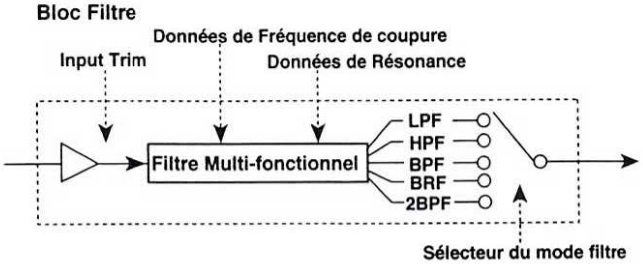
4-4 Feedback Output 2 Mod.Source (Liste 1 des sources de mod.)

4-5 Feedback Output 2 Mod.Intensity..... [–99...+99]
Permet de sélectionner une source de modulation qui contrôlera le paramètre "Feedback Output 2 Level" et de préciser son intensité.

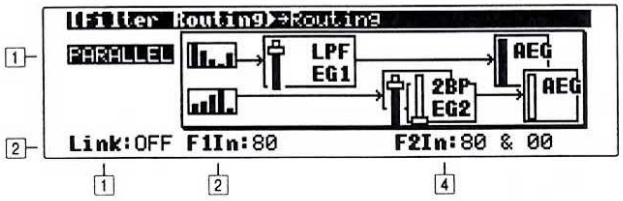
Une augmentation excessive du feedback risque de déformer le son.

3. Section Filtres

Cette section contient deux filtres multi-fonctionnels qui permettent chacun de sélectionner un des cinq types de filtre.



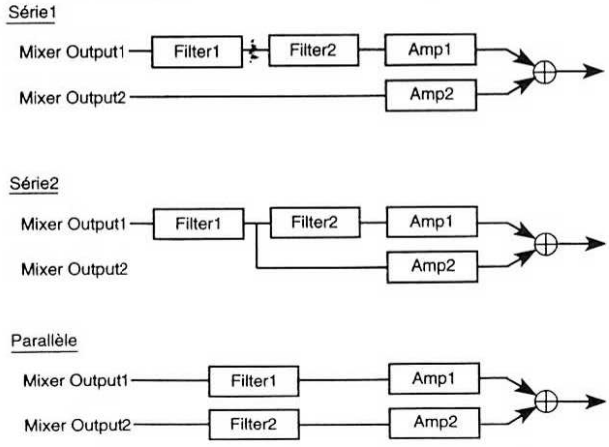
Page Filter Routing



❑ Définition du "filter routing"

1-1 Filter Routing ..... [SERIAL1, SERIAL2, PARALLEL]
Permet de définir la connexion établie entre les filtres 1 et 2.

Vous pouvez sélectionner un des trois types suivants de connexions d'acheminement Mixer Output → Filtre → Ampli.



2-1 Filter 1&2 Link Switch ..... [OFF,ON]
Avec un réglage sur ON, le filtre 2 est relié au filtre 1 et les réglages du filtre 2 sont identiques à ceux du filtre 1.

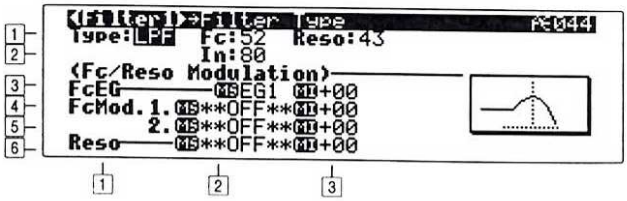
Lorsque cette fonction est activée (sur ON), il n'est pas possible de régler les paramètres du filtre 2.

2-2 Filter 1 Input Trim ..... [0...99]

2-4 Filter 2 Input Trim ..... [0...99]

Voir p.55

Page Filter 1



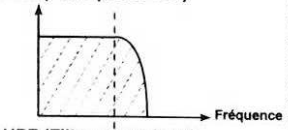
❑ Pour définir le type et la fréquence de coupure du filtre 1 (Filter 1)

1-1 Filter Type ..... [LPF, HPF, BPF, BRF, 2BPF]

Permet de définir le type de filtre utilisé pour le filtre 1. Sélectionner le type de filtre puis appuyer sur [ENTER].

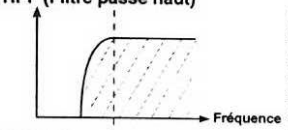
Types de filtre et fréquence de coupure

LPF (Filtre passe bas)



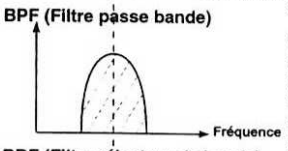
Un filtre passe bas est le type le plus souvent utilisé. Il laisse passer la plage de fréquences située au-dessous de la fréquence de coupure et il coupe les hautes fréquences situées au-dessus. Lors de la coupure des parties plus aiguës, le son perd de son brillant et devient plus sourd (plus doux).

HPF (Filtre passe haut)



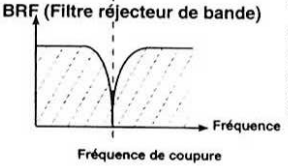
Un filtre passe haut laisse passer la plage de fréquences située au-dessus de la fréquence de coupure et il coupe les hautes fréquences situées au-dessous. Ce type de filtre sert à affiner le son. Néanmoins une augmentation excessive de la fréquence de coupure diminue radicalement le volume.

BPF (Filtre passe bande)



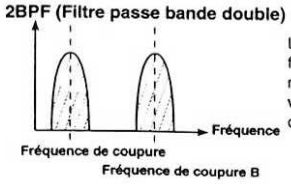
Un filtre passe bande laisse passer la plage de fréquence située de part et d'autre de la fréquence de coupure et il coupe les hautes fréquences situées au-dessus et audessous de cette plage. Il sert à accentuer une partie précise du son.

BRF (Filtre rejecteur de bande)



Un filtre réjecteur de bande coupe uniquement la plage de fréquences située de part et d'autre de la fréquence de coupure et il laisse passer le reste du son. Ce type de filtre donne un caractère unique au son.

2BPF (Filtre passe bande double)



Le double filtre passe bande utilise deux filtres passe bande en parallèle. Il permet notamment de simuler des sons comme la voix humaine et les résonances des corps d'un violon ou d'une guitare.

Si vous sélectionnez le paramètre **2BPF**, les paramètres expliqués au point "Réglages du filtre B lorsque vous sélectionnez l'option 2BPF" (p.56) s'affichent.

2-1 Input Trim ..... [0...99]

Permet de définir le niveau d'entrée vers le filtre 1.

Si vous augmentez cette valeur, le son risque de se déformer si le paramètre de résonance est réglé trop haut.

1-2 Cutoff Frequency ..... [0...99]

Permet de définir la fréquence de coupure du filtre 1. A mesure que cette valeur augmente, la fréquence de coupure augmente également. Etant donné que les types de filtres BPF et 2BPF utilisent des filtres avec des caractéristiques distinctes, leur fréquence de coupure réelle peut différer même si leurs réglages sont identiques.

3-2 Cutoff Frequency Mod.EG ..... [EG1...EG4, A.EG]

Permet de sélectionner le générateur d'enveloppe (EG) qui crée un changement variable dans le temps sur la fréquence de coupure du filtre 1.

3-3 Cutoff Frequency Mod.EG Intensity ..... [–99...+99]

Permet de préciser l'intensité et le sens du contrôle que le paramètre "Cutoff Frequency Mod.EG" aura sur la fréquence de coupure. Avec des réglages positifs (+), la tonalité devient plus brillante à mesure que les différents niveaux d'EG augmentent dans la zone + (le réglage de la "Cutoff Frequency" est atteint lorsque les niveaux d'EG sont sur 0) et elle devient plus sourde lorsque les niveaux d'EG tombent dans la zone –. Avec des réglages négatifs (–) de ce paramètre, le changement tonal se fait dans le sens opposé.

4-2 Cutoff Frequency Mod.1 Source (Liste 1 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôle la fréquence de coupure.

4-3 Cutoff Frequency Mod.1 Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet que le paramètre "Cutoff Frequency Mod.1 Source" aura sur la fréquence de coupure.

5-2 Cutoff Frequency Mod.2 Source (Liste 1 des sources de mod.)

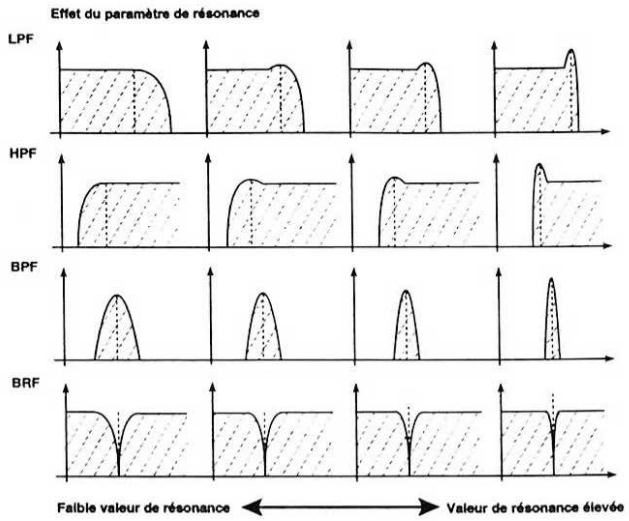
5-3 Cutoff Frequency Mod.2 Intensity ..... [–99...+99]

Se reporter aux explications fournies aux paramètres "Cutoff Frequency Mod.1 Source" et "Cutoff Frequency Mod.1 Intensity".

❑ Utilisation de la résonnance pour ajouter du caractère au son

1-3 Resonance ..... [0...99]

Ce réglage permet d'accentuer les harmoniques dans la zone de la "Cutoff Frequency (fréquence de coupure) pour ajouter un certain caractère au son. Des valeurs plus élevées produisent un effet plus prononcé. Avec des réglages trop élevés de résonnance par contre, le signal de sortie du filtre risque d'être déformé. Dans ce cas, diminuer le réglage du paramètre "Input Trim".



Avec le type de filtre 2BPF, les harmoniques de part et d'autre de chaque fréquence de coupure sont influencées comme avec un filtre BPF.

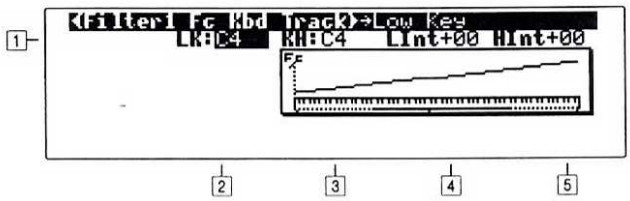
6-2 Resonance Mod.Source (Liste 1 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôle l'intensité de la résonnance.

6-3 Resonance Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet que le paramètre "Resonance Mod.Source" aura sur l'intensité de la résonnance.

Page Filter 1 Fc Kbd



❑ Influence de la position au clavier (Cutoff Keyboard track) sur la brillance

Les réglages de keyboard tracking permettent de définir les variations de la fréquence de coupure du filtre par rapport à la position des notes sur le clavier.

1-2 Low Key ..... [C–1...G9]

Permet de définir la touche à laquelle le keyboard tracking inférieur commence.

1-3 High Key ..... [C–1...G9]

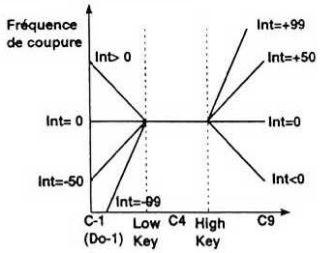
Permet de définir la touche à laquelle le keyboard tracking supérieur commence.

1-4 Lower Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens des variations de fréquence de coupure qui se produiront au-dessous de la touche définie comme "Low Key". Avec un réglage de –50, la modification correspond au changement de hauteur.

1-5 Higher Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens des variations de fréquence de coupure qui se produiront au-dessus de la touche définie comme "High Key". Avec un réglage de +50, la modification correspond au changement de hauteur.



❑ Réglages du filtre B lors de la sélection du paramètre 2BPF

Lorsque vous choisissez 2BPF au paramètre "Filter Type", le groupe de paramètres suivant sera également disponible. Vous pourrez préciser la fréquence de coupure et la résonance du filtre B et effectuer des réglages de source de modulation et de keyboard tracking.

1-4 Cutoff Frequency ..... [0...99]

2-4 Input Trim ..... [0...99]

(Cutoff-B Modulation)

3-4 Cutoff Frequency Mod.EG Intensity ..... [–99...+99]

4-4 Cutoff Frequency Mod.1 Intensity ..... [–99...+99]

5-4 Cutoff Frequency Mod.2 Intensity ..... [–99...+99]

(Resonance-B)

1-5 Resonance ..... [0...99]

6-4 Resonance Mod.Intensity ..... [–99...+99]

(Cutoff-B Keyboard Track)

2-2 Low Key ..... [C–1...G9]

2-3 High Key ..... [C–1...G9]

2-4 Lower Intensity ..... [–99...+99]

2-5 Higher Intensity ..... [–99...+99]

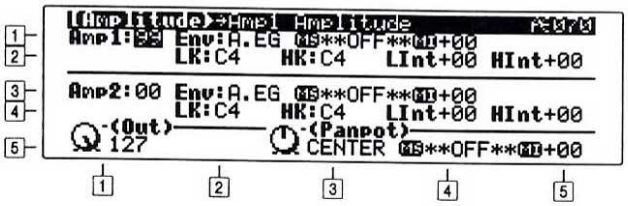
Pages Filter 2 / Filter 2 Fc Kbd

Ces pages permettent d'effectuer les réglages correspondant au filtre 2. Pour ce faire, se reporter aux explications fournies pour les pages "Filter 1" et "Filter 1 Fc Kbd".

4. Section AMP (Amplificateur)

La section AMP (amplificateur) permet d'effectuer des réglages de volume. Elle possède deux amplificateurs indépendants et le signal entrant dans la section AMP est défini par le réglage "Filter Routing" de la section Filtre (voir p.54).

Page Amplitude



❑ Pour définir le niveau du volume de l'ampli 1 (Amp 1)

1-1 Amplitude ..... **[0...99]**
Permet de définir le niveau du volume de l'amplificateur 1. Le signal d'entrée de amp 1 est défini par le réglage "Filter Routing" de la section Filtre (voir p.54).

❑ Pour contrôler le niveau du volume de Amp 1 (Amplitude Modulation)

1-2 Amplitude Mod.EG ..... **[EG1...EG4, A.EG]**
Permet de sélectionner l'EG qui crée des changements variables dans le temps pour le niveau du volume de l'amplificateur 1. Pour les réglages de chaque EG, voir p.57 et p.58.

1-3 Amplitude Mod.Source (Liste 1 des sources de mod.)
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôle le niveau du volume de l'amplificateur 1.

1-4 Amplitude Mod.Intensity ..... **[–99...+99]**
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet que le paramètre "Amplitude Mod.Source" aura sur le niveau du volume.

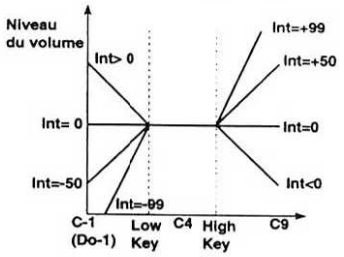
❑ Influence de la position au clavier (Amp Keyboard track) sur le volume

2-2 Low Key ..... **[C–1...G9]**
Permet de définir la touche à laquelle le keyboard tracking inférieur commence.

2-3 High Key ..... **[C–1...G9]**
Permet de définir la touche à laquelle le keyboard tracking supérieur commence.

2-4 Lower Intensity ..... **[–99...+99]**
Permet de définir l'influence du keyboard tracking sur le volume des notes situées au-dessous de la touche définie comme "Low Key".

2-5 Higher Intensity ..... **[–99...+99]**
Permet de définir l'influence du keyboard tracking sur le volume des notes situées au-dessus de la touche définie comme "High Key".



❑ Réglages pour l'amplificateur 2 (Amp 2)

Cette fonction permet d'effectuer des réglages concernant l'amplificateur 2 (Amp 2), qui possède les mêmes paramètres que Amp 1.

❑ Pour définir le niveau de sortie (Output)

5-1 Output Level ..... **[0...127]**
Permet de définir le niveau de sortie après la section AMP.

❑ Pour définir le positionnement stéréo (Panpot)

5-3 Panpot ..... **[0...127]**
Permet de définir le positionnement stéréo du son sortant de la section AMP.

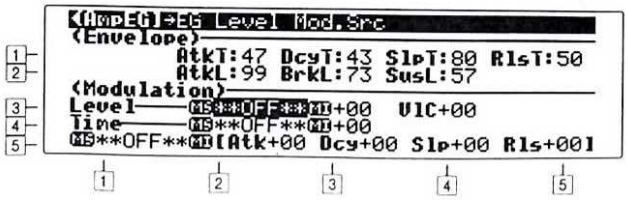
5-4 Panpot Mod.Source ..... **(Liste 1 des sources de mod.)**
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôle le "Panpot".

5-5 Panpot Mod.Intensity ..... **[–99...+99]**
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet que le paramètre "Panpot Mod.Source" aura sur le positionnement panoramique.

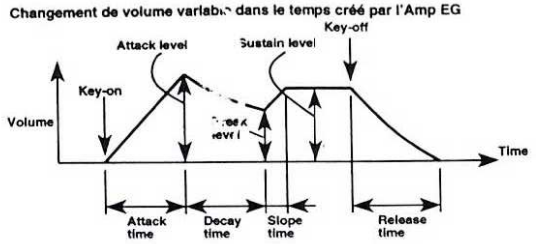
Page Amp EG

❑ Réglages d'Amp EG (Amp EG)

Cette page permet d'effectuer les réglages correspondant à l'Amp EG, qui permet de définir les changements du son dans le temps. Etant donné que l'Amp EG peut également servir de contrôleur multi-fonctionnel, il peut créer des changements dans le temps sur d'autres paramètres que le volume.



Changement de volume variable dans le temps créé par l'Amp EG



1-2 Attack Time ..... [0...99]
Permet de définir le temps écoulé entre l'activation de la touche (key-on) et le moment où le volume atteint le niveau d'attaque. Avec une valeur de 0, le volume change instantanément. Avec une valeur de 99, le volume change lentement.

2-2 Attack Level ..... [0...99]
Permet de définir le volume à atteindre lorsque le temps d'attaque (Attack time) est écoulé.

1-3 Decay Time ..... [0...99]
Permet de définir le temps écoulé entre le moment où le temps d'attaque se termine et le moment où le niveau de rupture est atteint.

2-3 Break Level ..... [0...99]
Permet de définir le niveau du volume atteint à la fin du temps d'estompement (Decay Time).

1-4 Slope Time ..... [0...99]
Permet de définir le temps entre la fin du temps d'estompement et le début du niveau de soutien.

2-4 Sustain Level ..... [0...99]
Permet de spécifier le niveau du volume qui sera atteint lorsque le temps de pente (Slope Time) est écoulé.

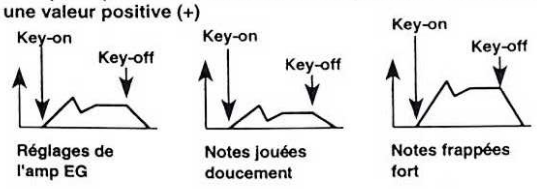
1-5 Release Time ..... [0...99]
Permet de définir le temps écoulé entre le moment où la touche est relâchée (key-off) et le moment où le volume est réduit à zéro.

3-2 EG Level Mod.Source .... (Liste 1 des sources de mod.)
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.104) qui contrôlera le niveau de l'amp EG.

3-3 EG Level Mod.Intensity ..... [-99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet que l'"EG Level Mod.Source" aura sur le niveau de l'amp EG.

3-4 EG Level Velocity Control ..... [-99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet que la vélocité aura sur le niveau de l'amp EG.

Lorsque le paramètre "EG Level Velocity Control" est réglé sur une valeur positive (+)



4-2 EG Time Mod.Source ..... (Liste 1 des sources de mod.)
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera les temps de l'amp EG.

4-3 EG Time Mod.Intensity ..... [-99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet que l'"EG Time Mod.Source" aura sur les temps de l'amp EG.

5-1 Node Time Mod.Source .. (Liste 1 des sources de mod.)
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.104) qui contrôlera les temps de l'amp EG.

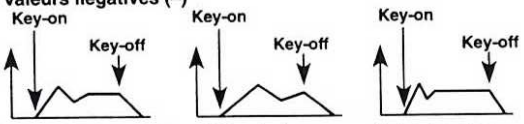
5-2 Attack Time Mod.Intensity ..... [-99...+99]

5-3 Decay Time Mod.Intensity ..... [-99...+99]

5-4 Slope Time Mod.Intensity ..... [-99...+99]

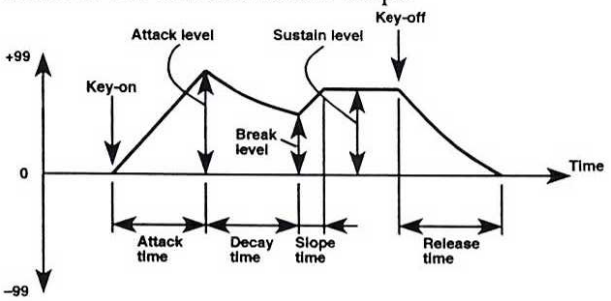
5-5 Release Time Mod.Intensity ..... [-99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet que le paramètre "Node Time Mod.Source" aura sur le temps de chaque EG.

Lorsque les different temps de EG sont réglés sur des valeurs négatives (-)

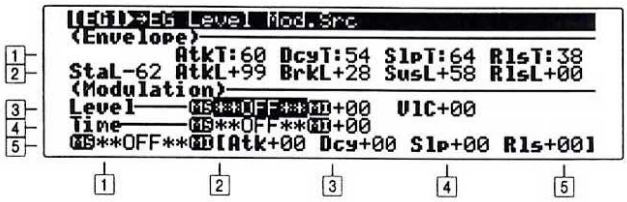


5. Section EG

Cette section fournit quatre EG multi-fonctionnels qui peuvent être utilisés comme source de modulation pour les paramètres des autres sections et créer ainsi des changements de son variables dans le temps.



Page EG1



❑ Réglages des EG multi-fonctionnels

2-1 Start Level ..... **[-99...+99]**
Permet de définir la valeur au moment de l'activation de la touche (key-on).

1-2 Attack Time ..... **[0...99]**
Permet de définir le temps écoulé entre l'activation de la touche (key-on) et le moment où le volume atteint le niveau d'attaque. Avec une valeur de 0, le volume change instantanément. Avec une valeur de 99, le volume change lentement.

2-2 Attack Level ..... **[-99...+99]**
Permet de définir le volume à atteindre lorsque le temps d'attaque (Attack time) est écoulé.

1-3 Decay Time ..... **[0...99]**
Permet de définir le temps écoulé entre le moment où le temps d'attaque se termine et celui où le niveau de rupture est atteint.

2-3 Break Level ..... **[-99...+99]**
Permet de définir le niveau du volume atteint à la fin du temps d'estompement (Decay Time).

1-4 Slope Time ..... **[0...99]**
Permet de définir le temps entre la fin du temps d'estompement et le début du niveau de soutien.

2-4 Sustain Level ..... **[-99...+99]**
Permet de spécifier le niveau du volume qui sera atteint lorsque le temps de pente (Slope Time) est écoulé.

1-5 Release Time ..... **[0...99]**
Permet de définir le temps écoulé entre le moment où la touche est relâchée (key-off) et le moment où le volume est réduit à zéro.

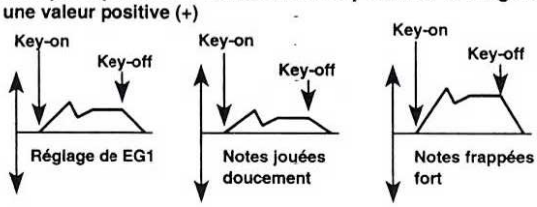
2-5 Release Level ..... **[-99...+99]**
Permet de définir la valeur qui sera atteinte lorsque le temps de relâchement (Release Time) est écoulé.

3-2 EG Level Mod.Source .... (Liste 1 des sources de mod.)
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le niveau de l'EG1.

3-3 EG Level Mod.Intensity ..... **[-99...+99]**
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet que l'"EG Level Mod.Source" aura sur les niveaux de l'EG.

3-4 EG Level Velocity Control ..... **[-99...+99]**
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet que la vélocité aura sur les niveaux de l'EG.

Lorsque la paramètre "EG Level Velocity Control" est réglé sur une valeur positive (+)



4-2 EG Time Mod.Source..... (Liste 1 des sources de mod.)
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera les temps des EG.

4-3 EG Time Mod.Intensity ..... **[-99...+99]**
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet que l'"EG Time Mod.Source" aura sur les temps des EG.

5-1 Node Time Mod.Source. (Liste 1 des sources de mod.)
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera les temps de l'EG1.

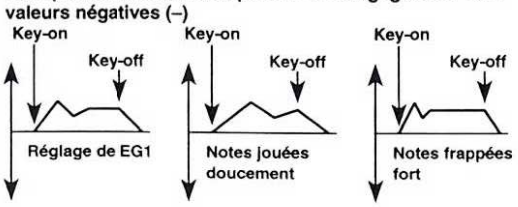
5-2 Attack Time Mod.Intensity ..... **[-99...+99]**

5-3 Decay Time Mod.Intensity ..... **[-99...+99]**

5-4 Slope Time Mod.Intensity ..... **[-99...+99]**

5-5 Release Time Mod.Intensity ..... **[-99...+99]**
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet que le paramètre "Node Time Mod.Source" aura sur le temps de chaque EG.

Lorsque les différents temps de EG sont géglés sur des valeurs négatives (-)



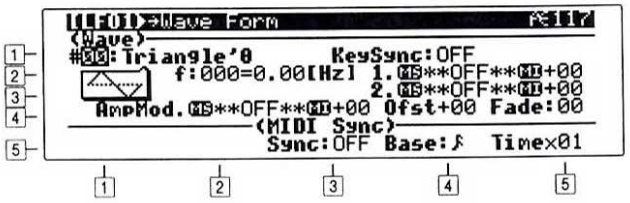
Pages EG2/EG3/EG4

Les générateurs d'enveloppe EG2, EG3 et EG4 possèdent les mêmes paramètres que l'EG1. Pour les explications concernant leurs réglages, se reporter à la "page EG1".

6. Section LFO

Cette section fournit quatre LFO (oscillateurs basses fréquences) qui peuvent servir de sources de modulation pour les paramètres d'autres sections afin de créer des changements cycliques dans le son.

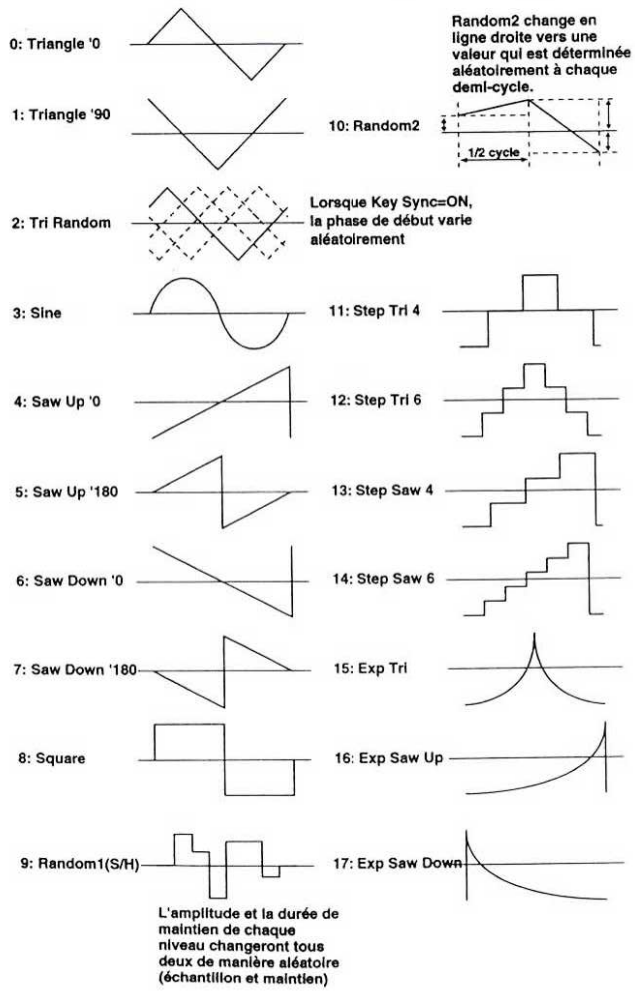
Page LFO1



❑ Réglages des LFO multi-fonctionnels

1-1 Wave Form .....[Triangle'0...ExpSawDown]

Permet de sélectionner la forme d'onde du LFO.



1-4 Key Sync SW ..... [OFF, byTIMBRE, byVOICE]

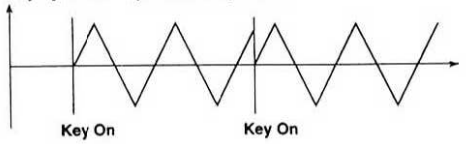
Permet de définir la synchronisation avec la touche "key sync" (l'initialisation de la phase de la forme d'onde du LFO au moment où la touche est activée).

OFF: Le LFO fonctionne (par cycle) sans tenir compte de l'activation de touches.

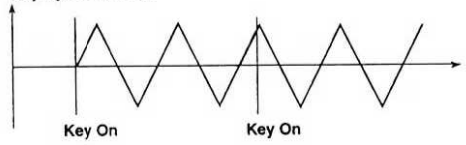
by TIMBRE: Les LFO de toutes les sonorités se synchronisent sur la touche au moment de la première activation de touche après une période de silence (pendant laquelle aucune touche n'a été activée).

by VOICE: La synchronisation sur les touches a lieu de manière indépendante pour le LFO individuel de la voix pour laquelle une touche a été activée.

Key Sync SW = byTIMBRE / byVOICE



Key Sync SW = Off



2-2 Frequency.....[0 (0 Hz)...199 (60 Hz)]

Permet de définir la fréquence du LFO

2-4 Frequency Mod.1 Source (Liste 1 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôle la fréquence du LFO.

2-5 Frequency Mod.1 Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet que le paramètre "Frequency Mod.1 Source" aura sur la valeur du paramètre "Frequency".

3-4 Frequency Mod.2 Source (Liste 1 des sources de mod.)

3-5 Frequency Mod.2 Intensity ..... [–99...+99]

Se reporter aux explications fournies aux paramètres "Frequency Mod.1 Source" et "Frequency Mod.1 Intensity".

4-5 Fade In ..... [0...99]

Permet de spécifier le temps pendant lequel l'amplitude du LFO augmente de 0 jusqu'à sa valeur maximum.

4-2 Amplitude Mod.Source . (Liste 1 des sources de mod.)

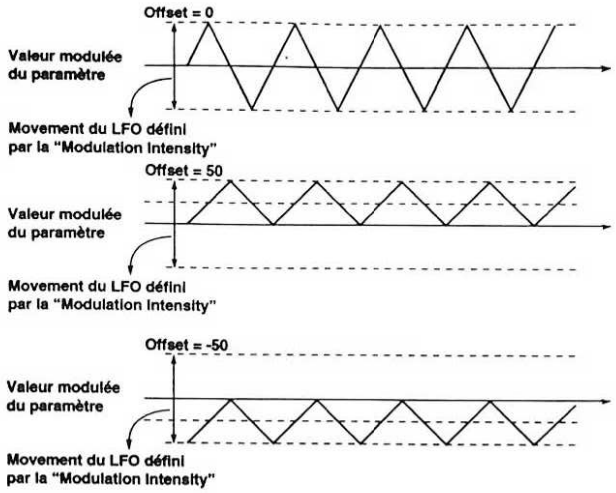
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôle l'amplitude de la forme d'onde du LFO.

4-3 Amplitude Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet que le paramètre "Amplitude Mod.Source" aura sur l'amplitude de la forme d'onde du LFO.

4-4 Offset ..... [–50...+50]

Permet de définir la valeur centrale de la forme d'onde du LFO.



5-3 MIDI Sync .....[OFF, ON]

Lorsque ce paramètre est activé, la fréquence du LFO se synchronise sur des messages d'horloge MIDI. Dans ce cas, les réglages de "LFO Frequency", "Frequency Mod.1 Source", "Frequency Mod.2 Source", "Frequency Mod.1 Intensity" et "Frequency Mod.2 Intensity" n'ont aucun effet.

Si le réglage du mode MIDI "Clock Source" est mis sur **INT**, le LFO se synchronise sur la vitesse définie par le bouton [SPEED] du panneau avant du Z1. Si le réglage "Clock Source" est mis sur **EXT**, le LFO se synchronise sur des messages d'horloge MIDI envoyés par un appareil MIDI externe.

5-4 MIDI Sync Base ..... [𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝]

5-5 MIDI Sync Time .....[1...16]

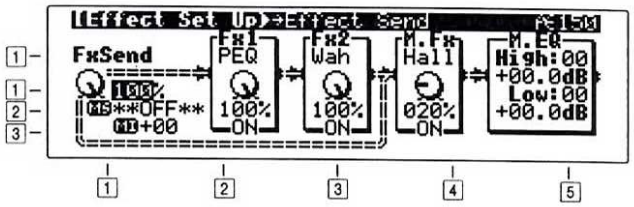
Ces réglages ont un rapport avec le tempo défini par l'horloge MIDI et ils permettent de préciser la longueur de la note (Base) et son multiple (Temps) qui définiront la période du LFO synchronisé. Par exemple, si le paramètre "MIDI Sync Base" est réglé sur "♩" (noire) et que le "MIDI Sync Time" est mis sur **4**, le LFO aura une période de quatre temps.

Pages LFO2/LFO3/LFO4

Les LFO2,LFO3 et LFO4 ont les mêmes paramètres que le LFO1. Pour des explications les concernant, se reporter à la "page LFO1".

7. Section Prog Fx

Page Effect Set Up



❑ Pour spécifier le niveau de sortie vers les effets

1-1 Effect Send ..... [0...100%]

Permet de définir le niveau de sortie vers les effets 1 et 2. A mesure que cette valeur augmente, une plus grande part du signal est envoyée aux effets 1 et 2.

2-1 Effect Send Mod.Source (Liste 1 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.104) qui contrôle le paramètre "Effect Send".

3-1 Effect Send Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet que le paramètre "Effect Send Mod.Source" aura sur l'intensité de l'effet.

❑ Sélection du type d'effet pour Fx1

1-2 Fx1 Select.....[OD...RSpL]

Permet de sélectionner le type d'effet pour l'effet 1. Pour des explications plus détaillées concernant chaque type, se reporter au point "Effect Types" (p.67).

OverDrive, Compressor, Para EQ, Wah, Exciter, Decimater, Chorus, Flanger, Phaser, RotarySp(S), Delay(Mono), TalkingMod, M.TapDelay, Ensemble, RotarySp(L).

2-2 Fx1 Balance..... [0...100%]

Permet de définir la balance entre le son avec effet (son "wet") et le son direct sans effet (son "dry"). Il s'agit du même paramètre que le paramètre de la page Fx1 "Effect Balance".

3-2 Fx1 SW .....[OFF, ON]

Ce paramètre permet d'activer et de désactiver l'effet 1 pour écouter provisoirement le son avec effet et le son direct ou pour vérifier l'état d'activation/désactivation en cas d'utilisation d'un commutateur programmable pour le contrôle des effets.

Il n'est pas possible de sauvegarder ce réglage.

❑ Sélection du type d'effet pour Fx 2

1-3 Fx2 Select ..... [OD...dly]

Permet de sélectionner le type d'effet pour l'effet 2. Pour des explications plus détaillées concernant chaque type d'effet, se reporter au point "Effect Types" (p.67).

OverDrive, Compressor, ParaEQ, Wah, Exciter, Decimater, Chorus, Flanger, Phaser, RotarySp(S), Delay(Mono).

Si vous avez sélectionné TalkingMod, M.TapDelay, Ensemble ou RotarySp(L) pour l'effet 1, vous ne pouvez plus utiliser ces types d'effet pour l'effet 2.

2-3 Fx2 Balance ..... [0...100%]

3-3 Fx2 SW ..... [OFF, ON]

Se reporter aux explications données pour "Fx1 Balance" et "Fx1 SW" à la page précédente.

❑ Sélection du type d'effet pour M.Fx

1-4 Master Fx Select ..... [Dly...Room]

Permet de sélectionner le type d'effet principal. Pour chaque type, se reporter aux explications données plus loin.

StereoDelay, Reverb(Hall), Reverb(Room).

Si le paramètre "Master Effect Bypass" de la page GLB Ctrl SetUp du mode Global est mis sur BYPASS, un symbole s'affiche pour signaler que l'effet principal est contourné.

2-4 MasterFx Balance ..... [0...100%]

3-4 MasterFx SW ..... [OFF, ON]

Se reporter aux explications données pour "Fx1 Balance" et "Fx1 SW" à la page précédente.

❑ Réglage du gain du M.EQ

Les paramètres suivants permettent d'effectuer des réglages pour l'EQ à deux bandes qui est appliqué au signal de sortie.

1-5 High EQ Frequency ..... [0 (1.00 kHz)...49 (29.9 kHz)]

Permet de définir la fréquence de coupure du "High EQ".

2-5 High EQ Frequency ..... [–18.0...+18.0 dB]

Permet de spécifier le gain du High EQ.

3-5 Low EQ Frequency ..... [0 (20.0 Hz)...49(1.4 kHz)]

Permet de définir la fréquence de coupure du "Low EQ".

4-5 Low EQ Frequency ..... [–18.0...+18.0 dB]

Permet de spécifier le gain du Low EQ.

8. Section Prog Common

Dans cette section Prog common (commune aux programmes), vous pouvez effectuer des réglages pour le clavier et les contrôleurs (boutons [1] à [5], [X-Y PAD], etc) et assigner un nom au programme, etc.

Page CMN Voice



❑ Définition du son des notes jouées

1-2 Voice Assign Mode .... [MONO_MULTI, MONO_SINGLE, POLYPHONIC]

Permet de définir si le programme doit être joué en monophonie ou en polyphonie.

MONO_MULTI : Monophonique à déclenchements multiples

MONO_SINGLE : Monophonique à déclenchement unique

POLYPHONIC : Le programme peut être jouer en polyphonie.

Se reporter aux points "Retrigger Controller " et "Retrigger Control Threshold" pour de plus amples explications.

1-4 Key Priority ..... [LAST, LOW, HIGH]

Permet de définir l'ordre prioritaire qui détermine quelles notes seront audibles lorsque vous jouez trop de notes à la fois.

LAST : Les dernières notes jouées sont prioritaires.

LOW : Les notes les plus basses sont prioritaires.

HIGH : Les notes les plus hautes sont prioritaires.

1-5 Hold ..... [OFF, ON]

Avec un réglage sur ON, vous continuez à entendre les notes après le relâchement des touches. Néanmoins si dans la section AMP, le paramètre "Amplitude Mod.EG" est contrôlé par un EG dont le niveau de soutien ("Sustain Level") est égal à zéro, le son s'estompe naturellement.

2-2 Retrigger Controller ..... (Liste 2 des sources de mod.)

2-4 Retrigger Control Threshold ..... [1...127]

Permet de définir le fonctionnement du EG et du LFO lors de l'activation d'une touche.

L'initialisation du EG et du LFO (qui fait que le EG revient à son niveau de début "Start Level" et que le LFO revient au début de sa forme d'onde) s'appelle le "retriggering" ou redéclenchement.

Le réglage de cette fonction modifie le fonctionnement du paramètre "Voice Assign Mode" de la manière suivante:

MONO_MULTI:
Le redéclenchement se produit au-dessous du seuil. Si le "Retrigger Controller" est mis sur **OFF**, le redéclenchement se produit toujours.

MONO_SINGLE:
Le redéclenchement se produit au-dessus du seuil. Si le "Retrigger Controller" est mis sur **OFF**, le redéclenchement ne se produit pas.

POLYPHONIC:
Le redéclenchement se produit au-dessus du seuil. Au-dessous du seuil, il n'y a pas de redéclenchement et les notes sont jouées en monophonie. Si le "Retrigger Controller" est mis sur **OFF**, le redéclenchement se produit toujours.

Si l'activation de la touche survient à un stade où toutes les touches sont désactivées (OFF), le redéclenchement se produit toujours.
Les LFO dont le paramètre "Key Sync" est mis sur **OFF** ne sont pas réinitialisés même s'ils sont redéclenchés.

3-2 Unison SW .....[OFF, ON]
Cette fonction permet d'activer ou de désactiver le paramètre "Unison". En réglant les paramètres "SW1 Function", sur "SW2 Function", ou "Assignable SW Function" sur **UNISON**, il est possible de contrôler cette fonction à partir des différents modes de jeu (voir p.62).

3-3 Unison Type ..... [OFF, 2, 3, 6 voices]
Permet de définir le nombre de notes qui doivent être jouées à l'unisson. Lorsque le réglage est sur **OFF**, les notes jouent de manière isolée.

3-4 Unison Assign Mode ..... [FIXED, DYNAMIC]
Permet de définir comment le nombre de notes spécifié par le paramètre "Unison Type" doit être maintenu.
Lorsque le réglage est sur **FIXED**, le nombre des notes spécifié au paramètre "Unison Type" sera toujours audible. Lorsque le réglage est sur **DYNAMIC**, le nombre de notes que vous entendez dépendra de l'état courant.

3-5 Unison Detune ..... [0...99]
Permet de désaccorder les notes qui jouent simultanément grâce à la fonction Unison.

❑ Sélection du type d'échelle

4-2 Scale Type ..... [EQUAL-TEMP...USER SCALE2]
Permet de sélectionner le type d'échelle pour chaque programme.
EQUAL_TEMP (tempérament égal): Il s'agit de l'échelle la plus souvent utilisée, dans laquelle chaque intervalle de demi-ton est identique à tous les autres.
PURE_MAJOR (majeure pure): Les principaux accords majeurs de la touche sélectionnée au paramètre "Scale Key", sont parfaitement accordés.
PURE_MINOR (mineur pure): Les principaux accords mineurs de la touche sélectionnée au paramètre "Scale Key", sont parfaitement accordés.
ARABIC (arabe): Il s'agit d'une échelle à base de noires (4/4) utilisée dans la musique arabe. Pour le "rast do/bayati re" régler "Scale Key" sur C (Do); pour le rast re/bayati mi", utiliser le D (Re); pour le "rast fa/bayati sol", utiliser le G (Sol); pour le "rast si bémol/bayati do", utiliser le A# (La#).
PYTHAGOREAN (Pythagore): Cette échelle se nomme d'après le fameux mathématicien de la Grèce antique et elle convient parfaitement au jeu de mélodies.
WERCKMEISTER: Echelle à tempérament égal utilisée à la fin de la période baroque.
KIRNBERGER: Echelle créée au XVIIIème siècle pour le clavecin.
SLENDRO: Echelle gamelane indonésienne dans laquelle les octaves se composent de cinq notes. Lorsque la "Scale Key" est C (Do), utiliser les notes C (Do), D (Re), F (Fa), G (Sol) et A (La).
PELOG: Echelle gamelane indonésienne dans laquelle les octaves se composent de sept notes. Lorsque la "Scale Key" est C (Do), utiliser les notes C (Do), D (Re), E (Mi), F (Fa), G (Sol), A (La) et B (Si).
USER_SCALE1 :
USER_SCALE2 :
Les réglages pour les échelles USER_SCALE 1 et 2 s'effectuent dans le mode Global, à la page UserScale.

4-3 Scale Key ..... [C...B]
Permet de définir la touche (la tonique) de l'échelle sur laquelle le "Scale Type" défini doit se baser.

4-5 Random Pitch Intensity ..... [0...99]
Permet de spécifier l'intensité de variation aléatoire de la hauteur. Des réglages plus élevés de ce paramètre produisent un degré aléatoire croissant dans la hauteur de chaque note au moment où on la joue. Normalement, ce paramètre doit rester sur 0. Il est surtout utile pour simuler des instruments dont la hauteur est, par nature, imprévisible, tels que les synthétiseurs analogiques ou les instruments acoustiques.

❑ Définition de la catégorie et du groupe utilisateur

5-2 Program category ..... [1...18]
Permet de définir une catégorie pour chaque programme. Normalement, cette répartition s'utilise pour indiquer le type de son.
Une icône apparaît à droite du nom de programme sur l'affichage du mode de jeu des programmes et vous pouvez rechercher ou sélectionner d'autres programmes de la même catégorie en appuyant simplement sur les touches [▼] ou [▲].

01 (Synth-Hard)	10 (Strings)
02 (Synth-Soft)	11 (Choir)
03 (Synth-Lead)	12 (Brass)
04 (Synth-Motion)	13 (Reed/Wind)
05 (Synth-Bass)	14 (Guitar/pluck)
06 (E.Piano)	15 (Bass)
07 (Organ)	16 (Percussion
08 (Keyboard)	17 (Arpeggio)
09 (Bell)	18 (SE/Other)

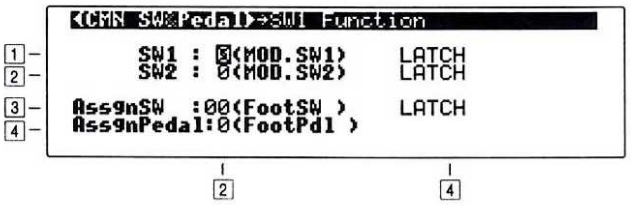
6-2 User Group ..... [1...16]

Permet de définir un groupe utilisateur ou "User Group" pour chaque programme, afin de permettre un classement facile des programmes par catégorie ou par genre musical.

A l'affichage du mode Program Play, le groupe utilisateur apparaît dans la partie inférieure, à gauche du nom de programme et vous pouvez utiliser les touches USER GROUP [◀][▶] pour rechercher et sélectionner des programmes au sein d'un même groupe utilisateur.

Vous pouvez enregistrer les noms de chaque numéro de groupe dans le mode Global, à la page UserGroupName.

Page CMN SW & Pedal



❑ Assignation de fonctions à [SW1] et [SW2]

1-2 SW1 Function ..... [0...7]

Permet de définir la fonction du commutateur [SW1] qui est situé sur le côté gauche du panneau avant du Z1.

0 (MOD.SW1):	Fonctionne comme contrôleur Mod. SW1
1 (M.Fx_SW):	Active/désactive l'effet principal.
2 (Fx1_SW):	Active/désactive l'effet 1.
3 (Fx2_SW):	Active/désactive l'effet 2.
4 (Oct_Up):	Elève d'une octave les numéros de note assignés au clavier.
5 (OctDown):	Abaisse d'une octave les numéros de note assignés au clavier.
6 (MONO_SW):	Lorsque le paramètre "Voice Assign Mode" est mis sur **POLYPHONIC**, permet de commuter vers un jeu monophonique (comme **MONO SINGLE**).
7 (UNISON):	Active/Désactive "Unison SW".

Dans le cas des réglages **1**, **2** ou **3**, l'effet est automatiquement activé (ON) lorsque les réglages sont validés ou immédiatement après un changement de programme. Dans le cas des options **4** ou **5**, Octave Up/Down sont désactivés (OFF) lorsque les réglages sont validés ou immédiatement après un changement de programme.

Dans le cas de l'option **7**, le statut ON/OFF est sauvegardé sur un programme (un multiset) en même temps que celui-ci.

1-4 SW1 Mode ..... [LATCH, UNLAT]

LATCH:	La fonction est activée/désactivée chaque fois qu'on appuie sur le commutateur.
UNLAT:	La fonction reste uniquement activée tant qu'on appuie sur le commutateur.

2-2 SW2 Function ..... [0...7]

Idem "SW1 Function".

L'option **0 (Mod.SW2)** fonctionne cependant comme contrôleur Mod.SW2.

2-4 SW2 Mode ..... [LATCH, UNLAT]

Idem "SW1 Mode".

❑ Définition de la fonction de chaque pédale

3-2 Assignable SW Function ..... [0...12]

Permet de définir la fonction d'une pédale (vendue séparément) raccordée à la borne "Assignable SW" du panneau arrière.

0 (FootSW):	Fonctionne comme commutateur au pied "FootSW".
1 (Damper):	Fonctionne comme pédale forte.
2 (PrtmSW):	Fonctionne comme commutateur de portamento.
3 (Sostnut):	Fonctionne comme pédale de sostenuto.
4 (M.Fx_SW):	Active/désactive l'effet principal.
5 (Fx1_SW):	Active/désactive l'effet 1.
6 (Fx2_SW):	Active/désactive l'effet 2.
7 (Oct_Up):	Elève d'une octave les numéros de notes assignés au clavier.
8 (OctDown):	Abaisse d'une octave les numéros de notes assignés au clavier.
9 (MONO_SW):	Lorsque le paramètre "Voice Assign Mode" est mis sur **POLYPHONIC**, permet de commuter vers un jeu monophonique (comme **MONO SINGLE**).
10 (UNISON):	Active/Désactive la fonction d'unisson
11 (Arpeg SW):	Active/désactive l'arpégiateur.
12 (Pad Hold):	Active/désactive la fonction X-Y HOLD.

Dans le cas des réglages **2**, **10** et **12**, le statut ON/OFF est sauvegardé sur le programme (le MultiSet) en même temps que celui-ci.

3-4 Assignable SW Mode ..... [LATCH, UNLAT]
Idem "SW1 Mode".
Cependant, si le paramètre "Assignable SW Function" est mis sur 11 (**Arpeg SW**) ou **12 (Pad Hold)**, il n'est pas possible de définir cette fonction. (Le commutateur est automatiquement en mode **LATCH**).

4-2 Assignable Pedal Function ..... [0...5]
Permet de définir la fonction d'une pédale (vendue séparément) raccordée à la borne "Assignable Pedal" du panneau arrière du Z1.

0 (FootPdl): Fonctionne comme contrôleur au pied.

1 (MIDI_BC): Fonctionne comme contrôleur MIDI_BC.

2 (MIDI_PrT): Fonctionne comme contrôleur MIDI_PrT.

3 (MIDI_Vol): Fonctionne comme contrôleur MIDI_Vol.

4 (MIDI_Pan): Fonctionne comme contrôleur MIDI_Pan.

5 (MIDI_Exp): Fonctionne comme contrôleur MIDI_Exp.

Page CMN Mod.Src List



❑ Visualisation et édition simultanée de toutes les sources de modulation

Cette fonction permet de visualiser et d'éditer une liste de toutes les sources de modulation utilisées dans un programme. Elle permet notamment de vérifier les sources assignées ou d'en assigner au contrôle d'un paramètre précis à l'aide d'un contrôleur.

① Tourner sur le bouton [1] ou utiliser les touches CURSOR [▼] ou [▲] pour sélectionner le paramètre de source de modulation.

② Utiliser le bouton [5] ou les touches [+] ou [–] pour sélectionner la source.

Il n'est pas possible d'effectuer des réglages pour un type d'oscillateur ou pour un type d'effet qui n'est pas en cours d'utilisation.

Après avoir effectué les modifications, vous pouvez trier la liste ou effectuer des changements globaux ou des échanges de paramètres en utilisant la méthode suivante:

① Appuyer sur la touche [UTY] pour accéder au menu UTILITY.

② Appuyer sur le bouton [3] (Refrsh) pour trier la liste en fonction des réglages des valeurs.

③ Vous pouvez utiliser le bouton [4] (Change) et le bouton [5] (Exchng) pour réaliser des conversion globales ou pour remplacer des valeurs de réglages.

Page CMN PE Define



❑ Définition du fonctionnement de l'éditeur de performance

Cette page définit le fonctionnement de l'éditeur de performance (PE) qui permet de modifier le son en mode de jeu Play, en actionnant les boutons [1] à [5]. Vous pouvez assigner jusqu'à quatre paramètres à chaque bouton.

① Appuyer sur les touches [◄] ou [►] ou appuyer sur la touche [TAB] (le voyant s'allume) pour accéder au menu Tab dans la partie inférieure de l'écran puis sélectionner le bouton qui doit contrôler les paramètres souhaités.

② Appuyer sur les touches [▼] ou [▲] pour sélectionner un ensemble (1 à 4).

③ Définir les paramètres suivants, en tournant ou en appuyant sur le bouton approprié.

***-1 Assign Parameter Number ..... [0...230]**
Sélectionner le numéro de PE du paramètre à contrôler au moyen du bouton (voir p.109). Le nom du paramètre apparaît à la ligne inférieure de l'écran. La valeur numérique dans la partie inférieure droite de l'affichage indique la fraction de la valeur courante du paramètre par rapport à la plage de réglages variables de ce paramètre.

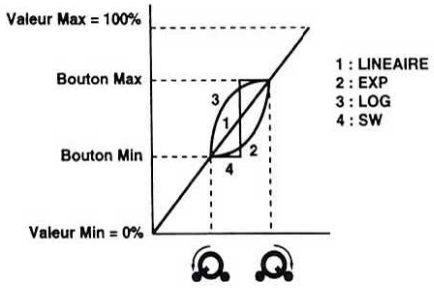
***-3 Knob Left Ratio ..... [0...100%]**
Permet de spécifier la valeur d'édition qui sera opérationnelle quand le bouton est tourné à fond vers la gauche, sous forme de fraction de la plage variable de ce paramètre. Par exemple, si le paramètre sélectionné par "Assign Parameter Number" possède une plage de réglage s'étendant de -99 à +99 et si le réglage ici est 50%, le fait de tourner le bouton à fond vers la gauche donnera une valeur 0 du paramètre. Si le réglage est 0%, la valeur du paramètre sera de -99. Lorsque le curseur est situé sur ce paramètre, le résultat du réglage s'entend provisoirement dans le son.

***-4 Knob Right Ratio ..... [0...100%]**

Permet de spécifier la valeur d'édition qui sera opérationnelle quand le bouton est tourné à fond vers la droite, sous forme de fraction de la plage variable de ce paramètre. Pour plus de détails, se reporter aux explications fournies ci-dessus. Lorsque le curseur est situé sur ce paramètre, le résultat de la valeur du réglage s'entend provisoirement dans le son.

***-5 Curve ..... [LINE, EXPO, LOG, SW]**

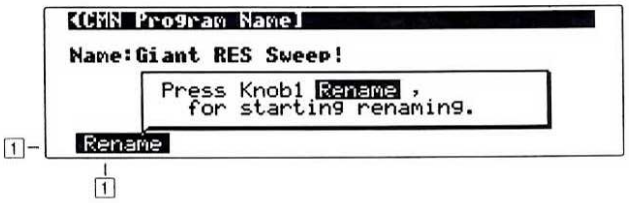
Permet de sélectionner une des quatre courbes qui définit le changement du son qui s'opère lorsque le bouton est tourné.



Si le même paramètre est assigné plusieurs fois au même bouton, le numéro de réglage le moins élevé est prioritaire.

Outre les réglages effectués à ce point, il est également possible d'utiliser la fonction Utility pour effectuer des réglages (voir p.21 et 108).

Visualisation de la page CMN Program Name



❑ Pour modifier le nom d'un programme

1-1 Name Edit .....

Permet de définir le nom du programme.

Pour la procédure, se reporter au point "Changement de nom" (Renommer) (p.26).

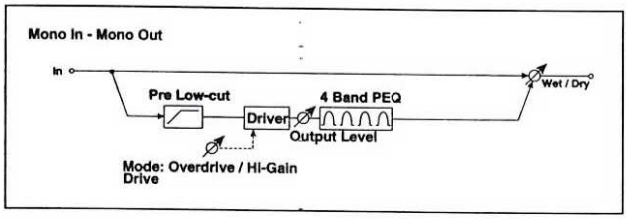
Types d'effets

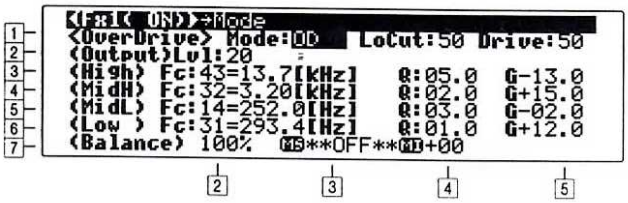
Page Fx1

❑ Définition de l'effet utilisé par Fx1

Overdrive

L'Overdrive (la surmultiplication) est un effet de distorsion qui se divise en deux modes: l'overdrive et le high gain ou gain des hautes fréquences. En contrôlant l'égaliseur à quatre bandes, il permet de créer toute une variété de sons de distorsion.





1-3 Mode ..... [OD, DIST]
Permet de sélectionner OD pour overdrive ou DIST pour distorsion.

1-4 Pre Low Cut ..... [0...99]
Permet de définir l'importance de la coupure des basses fréquences appliquée à l'entrée de la distorsion. En coupant la plage des basses fréquences avant l'application de l'effet de distorsion, il permet d'obtenir une distorsion plus nette.

1-5 Drive ..... [0...99]
Permet de préciser le degré de distorsion souhaité. Celui-ci est défini par le niveau du signal d'entrée lui-même et par le réglage "Drive". Une augmentation de la valeur du paramètre "Drive" donne une augmentation du volume global et il faut alors utiliser le paramètre "Output Level" pour ajuster le volume. "Output Level" correspond également au niveau d'entrée de l'égaliseur à quatre bandes. Si celui-ci arrondit les sons, régler ce niveau de sortie "Output Level".

2-2 Output Level ..... [0...99]
Permet de définir le niveau de sortie. Se reporter aux explications fournies pour le paramètre "Drive" ci-dessus.

3-2 High EQ Cutoff ..... [00 (500.0 Hz)...49 (21.8 kHz)]
Permet de définir la fréquence centrale de l'EQ des hautes fréquences.

3-4 Q ..... [00.5...10.0]
Permet de définir la bande passante du filtre EQ pour les hautes fréquences. Augmenter la valeur pour rétrécir la bande et la rendre plus nette.

3-5 Gain ..... [-18.0...+18.0 dB]
Permet de définir le gain de l'EQ des hautes fréquences.

4-2 MidH EQ Cutoff ..... [00 (200.0Hz)...49 (14.0 kHz)]
Permet de définir la fréquence centrale de l'EQ des moyennes-hautes fréquences.

4-4 Q ..... [00.5...10.0]
Permet de définir la bande passante du filtre EQ pour les moyennes-hautes fréquences. Voir point "3-4 Q".

4-5 Gain ..... [-18.0...+18.0 dB]
Permet de définir le gain de l'EQ des moyennes-hautes fréquences.

5-2 MidL EQ Cutoff ..... [00 (50Hz)...49 (14.4 kHz)]
Permet de définir la fréquence centrale de l'EQ des moyennes-basses fréquences.

5-4 Q ..... [00.5...10.0]
Permet de définir la bande passante du filtre EQ pour les moyennes-basses fréquences. Voir point "3-4 Q".

5-5 Gain ..... [-18.0...+18.0 dB]
Permet de définir le gain de l'EQ des moyennes-basses fréquences.

6-2 Low EQ Cutoff ..... [00 (20 Hz)...49 (1.40 kHz)]
Permet de définir la fréquence centrale de l'EQ des basses fréquences.

6-4 Q ..... [00.5...10.0]
Permet de définir la bande passante du filtre EQ pour les basses fréquences. Voir point "3-4 Q".

6-5 Gain ..... [-18.0...+18.0 dB]
Permet de définir le gain de l'EQ des basses fréquences.

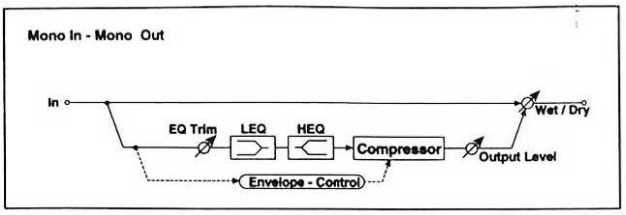
7-2 Effect Balance ..... [0...100%]
Permet de définir la balance entre le son avec effet (Wet) et le son sec, sans effet (Dry).

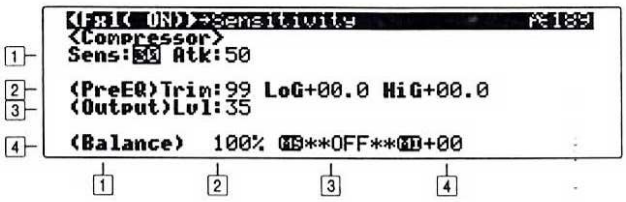
7-3 Balance Mod.Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.104) qui contrôlera le paramètre "Effect Balance".

7-4 Balance Mod.Intensity ..... [-99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Balance Mod.Source".

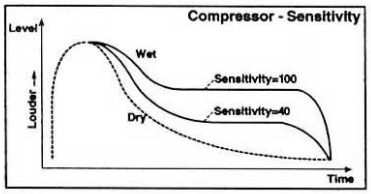
Compressor

Cet effet comprime le signal d'entrée pour supprimer les irrégularités de volume et donner plus de punch au son. Il est particulièrement efficace pour les sons de guitare, de piano ainsi que de batterie.

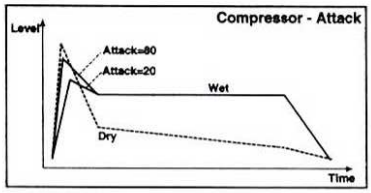




1-1 Sensitivity ..... [01...99]
Permet de définir la sensibilité du compresseur. A mesure que cette valeur augmente, le volume des niveaux sonores inférieurs est davantage accentué. Une augmentation de la valeur du paramètre donnant une augmentation du volume global, vous pouvez utiliser le paramètre "Output Level" pour un ajustement final du volume.



1-2 Attack ..... [01...99]
Ce paramètre permet de contrôler l'intensité de l'impression d'attaque, unique au compresseur.



2-2 Pre EQ Input Trim ..... [00...99]
Permet de définir le niveau d'entrée à l'égaliseur.

2-3 Pre Low EQ Gain ..... [-18.0...+18.0 dB]
Permet de définir le gain de l'égaliseur des basses fréquences.

2-4 Pre High EQ Gain ..... [-18.0...+18.0 dB]
Permet de définir le gain de l'égaliseur des hautes fréquences.

3-2 Output Level ..... [00...99]
Permet de définir le niveau de sortie du compresseur. Voir le paramètre "Sensitivity".

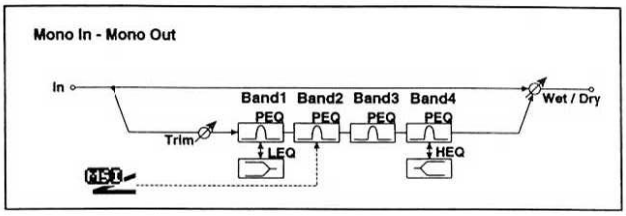
4-2 Effect Balance ..... [0...100%]
Permet de définir la balance entre le son avec effet (Wet) et le son sec, sans effet (Dry).

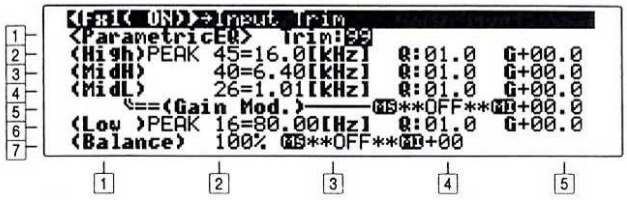
4-3 Balance Mod.Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Effect Balance".

4-4 Balance Mod.Intensity ..... [-99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Balance Mod.Source".

EQ paramétrique

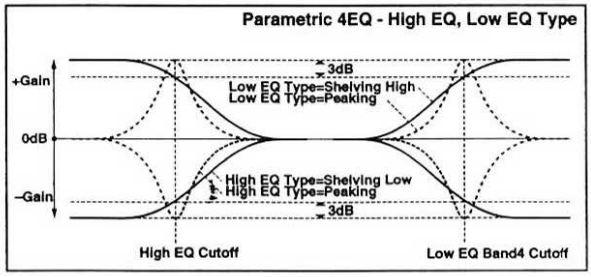
Il s'agit d'un égaliseur paramétrique à quatre bandes. Pour le "High EQ" ou le "Low EQ", vous pouvez sélectionner un égaliseur de type de pointe (peaking) ou incliné (shelving). Dans le cas du "Mid-Low EQ", une source de modulation peut contrôler le gain.





1-3 Input Trim ..... [00...99]
Permet de définir le niveau d'entrée.

2-1 High EQ Type .. [PEQ (Peaking), SHLV (Shelving-Low)]
Permet de sélectionner le type de filtre pour l'EQ des hautes fréquences.



6-1 Low EQ Type ... [PEQ (Peaking), SHLV (Shelving-Low)]
Permet de sélectionner le type de filtre pour l'EQ des basses fréquences.

2-2 High EQ Cutoff .....[00 (500.0 Hz)...49 (21.8 kHz)]
Permet de définir la fréquence centrale de l'EQ des hautes fréquences.

2-4 High EQ Q ..... [00.5...10.0]
Permet de définir la bande passante du filtre EQ pour les hautes fréquences. Augmenter la valeur pour rétrécir la bande et la rendre plus nette.

2-5 High EQ Gain ..... [-18.0...+18.O dB]
Permet de définir le gain de l'EQ des hautes fréquences.

3-2 MidH EQ Cutoff .....[00 (200.0 Hz)...49 (14.0 kHz)]
Permet de définir la fréquence centrale de l'EQ des moyennes-hautes fréquences.

3-4 MidH EQ Q ..... [00.5...10.0]
Permet de définir la bande passante du filtre EQ pour les moyennes-hautes fréquences.

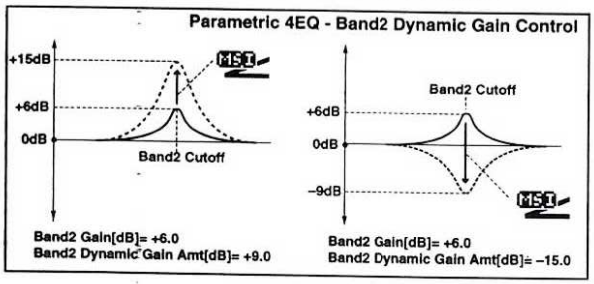
3-5 MidH EQ Gain ..... [–18.0...+18.0 dB]
Permet de définir le gain de l'EQ des moyennes-hautes fréquences.

4-2 MidL EQ Cutoff ..... [00 (50.00 Hz)...49 (14.4 kHz)]
Permet de définir la fréquence centrale de l'EQ des moyennes-basses fréquences.

4-4 MidL EQ Q ..... [00.5...10.0]
Permet de définir la bande passante du filtre EQ pour les moyennes-basses fréquences.

4-5 MidL EQ Gain ..... [–18.0...+18.0 dB]
Permet de définir le gain de l'EQ des moyennes-basses fréquences.

5-4 MidL EQ Gain Mod.Source (Liste 2 des sources de mod.)
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le "MidL EQ Gain".



5-5 MidL EQ Gain Mod.Intensity ..... [–18.0...+18.0 dB]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "MidL EQ Gain Mod.Source".

6-2 Low EQ Cutoff ..... [00 (20.00 Hz)...49 (1.40 kHz)]
Permet de définir la fréquence centrale de l'EQ des basses fréquences.

6-4 Low EQ Q ..... [00.5...10.0]
Permet de définir la bande passante du filtre EQ pour les basses fréquences.

6-5 Low EQ Gain ..... [–18.0...+18.0 dB]
Permet de définir le gain de l'EQ des basses fréquences.

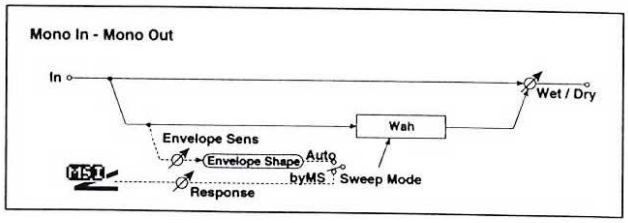
7-2 Effect Balance ..... [0...100%]
Permet de définir la balance entre le son avec effet (Wet) et le son sec, sans effet (Dry).

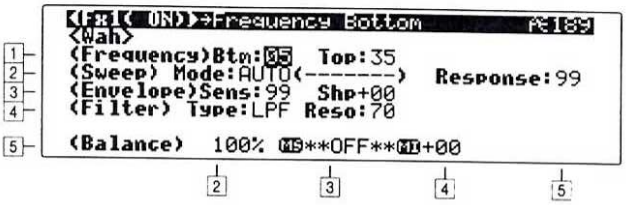
7-3 Balance Mod.Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Effect Balance".

7-4 Balance Mod.Intensity ..... [–99...+99]
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Balance Mod.Source".

Wah

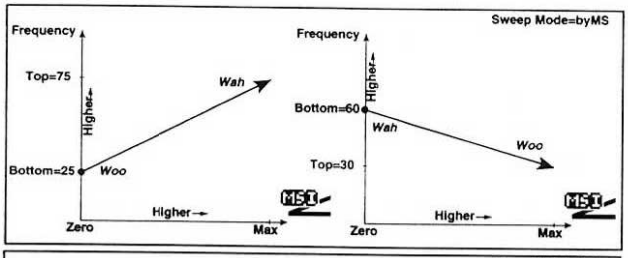
L'effet wah permet de simuler les effets d'anciennes pédales wah, de processeurs de wah automatiques et de bien d'autres réglages. Vous pouvez utiliser un filtre passe bande ou un filtre passe bas comme filtre wah.

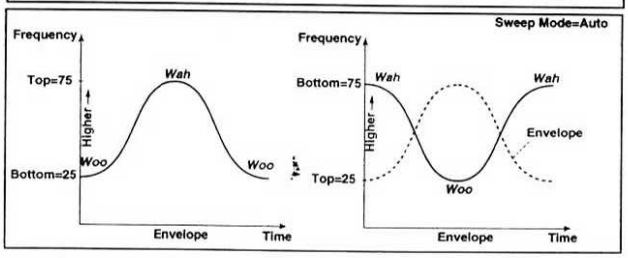




1-2 Frequency Bottom ..... [0...99]
Permet de définir la limite inférieure de la fréquence centrale du wah. La largeur de balayage et le sens du filtre wah sont fixés par les réglages "Frequency Top" et "Frequency Bottom".

1-3 Frequency Top ..... [0...99]
Permet de définir la limite supérieure de la fréquence centrale du wah.





2-2 Sweep Mode ..... [AUTO, byMS]
Permet de sélectionner le mode de contrôle du wah. Lorsque **AUTO** est sélectionné, les changements de niveau du signal d'entrée (c'est-à-dire l'enveloppe du signal d'entrée) contrôlent le balayage, ce qui donne un effet de wah automatique. Il s'agit d'un effet populaire à appliquer à des accords de guitare assourdis ou à des sons de type clarinette.

Lors de la sélection de l'option **byMS**, il est possible d'utiliser une source de modulation pour contrôler le filtre directement, comme pour une pédale de wah.

2-3 Sweep Source ..... (Mod.Source Liste 2)
Permet de sélectionner une source de modulation qui contrôlera le filtre wah lorsque le "Sweep Mode" est mis sur le réglage **byMS**.

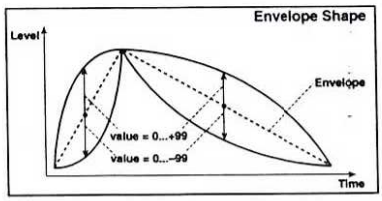
2-5 Sweep response ..... [0...99]
Permet de définir la rapidité de réponse du wah au réglage **byMS**.

3-2 Envelope sens ..... [0...99]

Permet de définir la sensibilité de l'auto-wah. Si le signal d'entrée est trop faible que pour produire un balayage suffisant, augmenter cette valeur. Si le signal d'entrée est trop fort, provoquant un arrêt provisoire du filtre, diminuer cette valeur.

3-3 Envelope Shape ..... [-99...+99]

Permet de définir la courbe de balayage de l'auto-wah.



4-2 Filter Type .....[BPF (Passe bande), LPF (Passe bas)]

Permet de sélectionner le type de filtre wah.

4-3 Resonance ..... [0...99]

Permet de définir l'intensité de la résonnance.

5-2 Effect Balance ..... [0...100%]

Permet de définir la balance entre le son avec effet (Wet) et le son sans effet (Dry).

5-3 Balance Mod.Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)

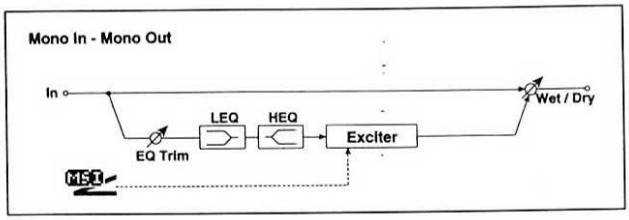
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.104) qui contrôlera le paramètre "Effect Balance".

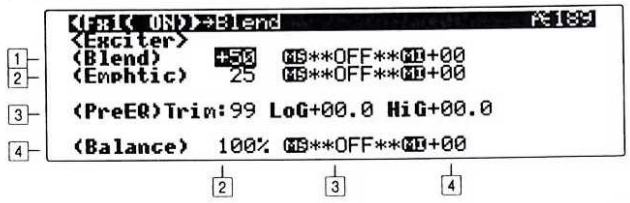
5-4 Balance Mod.Intensity ..... [-99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Balance Mod.Source".

Exciter

Cet effet fait briller un son et lui donne une plus grande définition. Une source de modulation peut contrôler la profondeur de l'effet.





1-2 Blend ..... [-99...+99]

Permet de définir l'intensité de l'effet d'Exciter. Des réglages positifs (+) et des réglages négatifs (–) accentuent différents motifs de fréquences.

1-3 Blend Mod.Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Blend".

1-4 Blend Mod.Intensity ..... [-99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Blend Mod.Source".

2-2 Emphatic Point ..... [0...99]

Permet de définir la plage des fréquences qui sera accentuée. Augmenter cette valeur pour inclure davantage de la plage des basses fréquences dans la zone amplifiée.

2-3 Emphatic Point Mod.Source(Liste 2 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Emphatic Point".

2-4 Emphatic Point Mod.Int ..... [-99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Emphatic Point Mod.Source".

3-2 Pre EQ Input Trim ..... [00...99]

Permet de définir le niveau d'entrée de l'égaliseur à deux bandes.

3-3 Pre Low EQ Gain ..... [-18.0...+18.0 dB]

Permet de définir le gain de l'égaliseur des basses fréquences.

3-4 Pre High EQ Gain [dB] ..... [-18.0...+18.0 dB]

Permet de définir le gain de l'égaliseur des hautes fréquences.

4-2 Effect Balance ..... [0...100%]

Permet de définir la balance entre le son avec effet (Wet) et le son sans effet (Dry).

4-3 Balance Mod.Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)

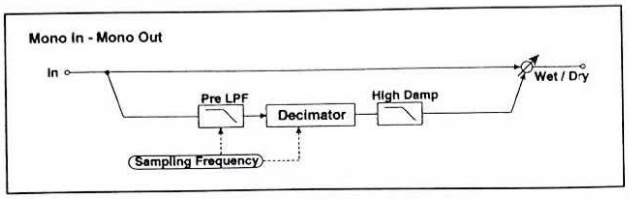
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Effect Balance".

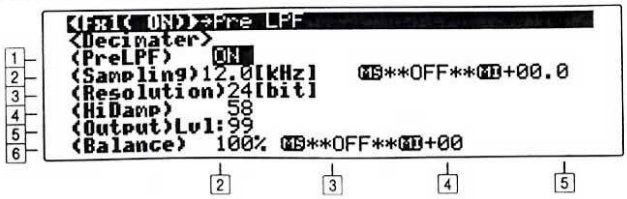
4-4 Balance Mod.Intensity ..... [-99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Balance Mod.Source".

Decimator

Cet effet permet d'abaisser la fréquence d'échantillonnage pour créer le type de son grossier caractéristique des échantillonneurs bon marché. Il permet également de reproduire le bruit unique d'un échantillonneur.





1-2 Pre LPF .....[OFF, ON]

Permet de définir si l'abaissement de la fréquence d'échantillonnage générera ou non un bruit ressemblant. Sur les échantillonneurs qui possèdent une fréquence d'échantillonnage relativement basse, l'entrée d'un son dont la hauteur est plus élevée que celle que l'échantillonneur peut reproduire crée un bruit à une hauteur qui ne se rapporte en rien à celle du bruit d'origine. Si l'option "Pre LPF" est mise sur **ON**, ce bruit est supprimé. Si vous réglez la "Sampling Frequency" sur environ 3 kHz et que vous mettez "Pre LPF" sur **OFF**, vous aurez un effet semblable à celui d'un modulateur ring.

2-2 Sampling Frequency [Hz] ..... [1.0k ... 24.0 kHz]

Permet de définir la fréquence d'échantillonnage.

2-4 Fs Mod.Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Sampling Frequency".

2-5 Fs Mod.Intensity ..... [-24.0 k...+24.0 kHz]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Fs Mod.Source".

3-2 Resolution..... [4...24 bit]

En diminuant la longueur des bits de la forme d'onde entrante, il est possible de modifier la forme d'onde pour changer le son. Cette option permet de simuler un son "basse fidélité" d'un échantillonneur qui fait appel à des chaînes de bits courtes (c'est-à-dire moins de bits par échantillon). Avec un réglage sur **24 bits**, le son est normal (pas d'effet). A mesure que la valeur diminue, l'effet s'intensifie. Certains réglages influencent également le volume et vous devrez peutêtre utiliser le paramètre "Output Level" pour l'ajuster.

4-2 High damp [%] ..... [0...100%]

Permet de définir la partie de la plage des hautes fréquences qui sera coupée.

5-2 Output Level ..... [00...99]

Permet de définir le niveau de sortie du décimateur.

6-2 Effect Balance ..... [0...100%]

Permet de définir la balance entre le son avec effet (Wet) et le son sans effet (Dry).

6-3 Balance Mod.Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)

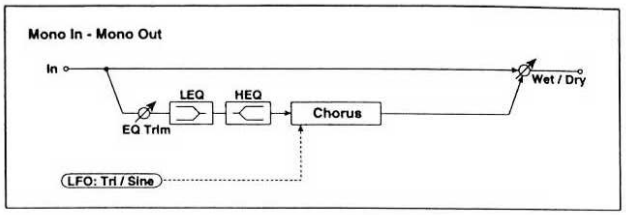
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Effect Balance".

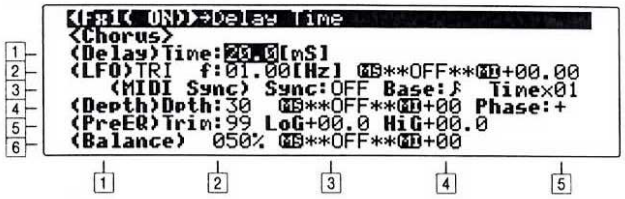
6-4 Balance Mod.Intensity ..... [-99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Balance Mod.Source".

Chorus

Cet effet module le temps de retard du signal d'entrée pour ajouter de la profondeur et une certaine chaleur au son. Un égaliseur à deux bandes permet d'ajuster la tonalité du son de l'effet à sa guise.





1-2 Delay Time ..... [0.0...50.0 mS]

Permet de définir le temps de retard par rapport au son original.

2-1 LFO Wave Form ..... [TRI (triangle), SIN (sinus)]

Permet de sélectionner la forme d'onde du LFO.

2-2 LFO Frequency .....[0.04...20.00 Hz]

Permet de définir la vitesse du LFO.

2-4 LFO Frequency Mod.Source(Liste 2 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "LFO Frequency".

2-5 LFO Frequency Mod.Int. ..... [-20.00...+20.00 Hz]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "LFO Frequency Mod.Source".

3-3 MIDI Sync .....[OFF, ON]

3-4 MIDI Sync Base ..... [♪, ♪3, ♪., ♪3, ♩, ♩3, ♩., 𝅗𝅥]

3-5 MIDI Sync Time ..... [1...16]

Pour plus de détails concernant les paramètres "MIDI Sync", "MIDI Sync Base" et "MIDI Sync Time" se reporter à la section LFO (p.61).

4-2 Depth ..... [0...99]

Permet de définir l'intensité de modulation du LFO.

4-3 Depth Mod.Source .....♮ (Liste 2 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Depth".

4-4 Depth Mod.Int. ..... [-99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Depth Mod.Source".

4-5 Output Phase .....[+, -, +/- pour une plus grande image stéréo]

Permet de sélectionner la phase du son avec effet (Wet).

Si la borne L/MONO OUTPUT est seule raccordée, un réglage +/- provoque la disparition du son avec effet. Dans ce cas, mettre le paramètre "Output Mode" dans le mode Global sur **MONO**.

5-2 Pre EQ Input Trim ..... [00...99]

Permet de définir le niveau d'entrée à l'égaliseur.

5-3 Pre Low EQ Gain[dB] ..... [-18.0...+18.0 dB]

Permet de définir le gain de l'égaliseur des basses fréquences.

5-4 Pre High EQ Gain [dB] ..... [–18.0...+18.0 dB]

Permet de définir le gain de l'égaliseur des hautes fréquences.

6-2 Effect Balance ..... [0...100%]

Permet de définir la balance entre le son avec effet (Wet) et le son sans effet (Dry).

6-3 Balance Mod.Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)

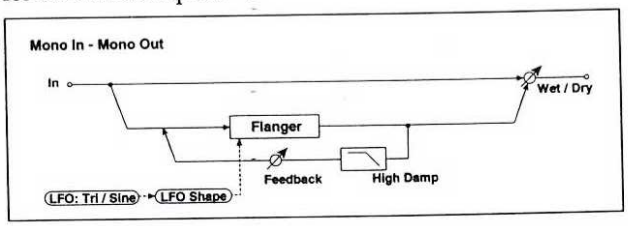
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Effect Balance".

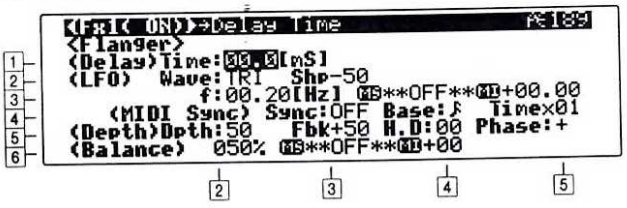
6-4 Balance Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Balance Mod.Source".

Flanger

Cet effet crée un effet de "sifflement" intense et une impression de hauteur cyclique. Il convient parfaitement à des sons qui contiennent beaucoup d'harmoniques, comme les sons métalliques.





1-2 Delay Time ..... [0.0...50.0 mS]

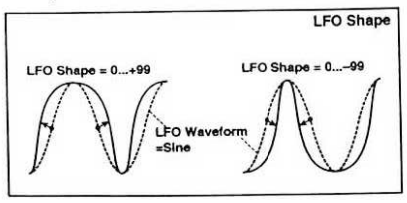
Permet de définir le temps de retard par rapport au son original.

2-2 LFO Wave Form ..... [TRI(triangle), SIN(sinus)]

Permet de sélectionner la forme d'onde du LFO.

2-3 LFO Shape ..... [–99...+99]

Permet de définir le degré de modification de la forme d'onde du LFO. En modifiant cette forme d'onde, vous pouvez contrôler le sens du balayage qui se produit aux pointes.



3-2 LFO Frequency ..... [0.04...20.00 Hz]

Permet de définir la vitesse du LFO.

3-4 LFO Frequency Mod.Source(Liste 2 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "LFO Frequency".

3-5 LFO Frequency Mod.Int. ..... [–20.00...+20.00 Hz]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "LFO Frequency Mod.Source".

4-3 MIDI Sync ..... [OFF, ON]

4-4 MIDI Sync Base ..... [𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯, 𝅗𝅥, 𝅝]

4-5 MIDI Sync Time ..... [1...16]

Pour plus de détails concernant les paramètres "MIDI Sync", "MIDI Sync Base" et "MIDI Sync Time", se reporter à la section LFO (p.61).

5-2 Depth ..... [00...99]

Permet de définir l'intensité de modulation du LFO.

5-3 Feedback ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité du feedback. Des valeurs positives (+) et des valeurs négatives (–) influencent les pointes de manière opposée. Si ce paramètre est réglé sur une valeur positive (+) et que le paramètre "Output Phase" est également réglé sur une valeur positive, ou si ce paramètre est mis sur une valeur négative et celui de "Output Phase" également, les harmoniques sont accentuées lorsque le son avec l'effet de flanger est mélangé avec le son direct.

5-4 High Damp [%] ..... [0...99%]

Permet de définir l'importance de l'atténuation des éléments de hautes fréquences dans le feedback. A mesure que cette valeur augmente, davantage d'harmoniques de hautes fréquences sont supprimées.

5-5 Output Phase ..... [+, –, +/– pour une image stéréo élargie]

Permet d'inverser la phase du son avec effet (Wet).

Se reporter aux explications données pour le paramètre "Feedback".

Si la borne L/MONO OUTPUT est seule raccordée, un réglage +/– provoque la disparition du son avec effet. Dans ce cas, mettre le paramètre "Output Mode" du mode Global sur **MONO**.

6-2 Effect Balance ..... [0...100%]

Permet de définir la balance entre le son avec effet (Wet) et le son sans effet (Dry).

6-3 Balance Mod.Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)

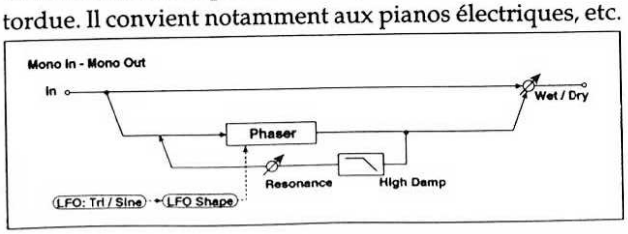
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.104) qui contrôlera le paramètre "Effect Balance".

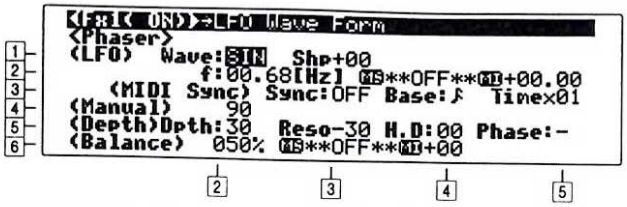
6-4 Balance Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Balance Mod.Source".

Phaser

Cet effet module la phase du son pour créer une sensation tordue. Il convient notamment aux pianos électriques, etc.





1-2 LFO WaveForm ..... [TRI (triangle), SIN (sinus)]

Permet de sélectionner la forme d'onde du LFO.

1-3 LFO Shape ..... [–99...+99]

Permet de définir le degré de modification de la forme d'onde du LFO. Se reporter au paramètre "LFO Frequency" à la section Flanger 3-2.

2-2 LFO Frequency .....[00.04...20.00 Hz]

Permet de définir la vitesse du LFO.

2-4 LFO Frequency Mod.Source(Liste 2 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "LFO Frequency".

2-5 LFO Frequency Mod.Int. ..... [–20.00...+20.00 Hz]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "LFO Frequency Mod.Source".

3-2 Manual..... [0...99]

Permet de définir la fréquence à laquelle l'effet doit s'appliquer.

5-2 Depth ..... [0...99]

Permet de définir l'intensité de modulation du LFO.

5-3 Resonance ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité de la résonnance. L'effet sur les pointes différera en vertu de réglages positifs (+) ou négatifs (–). Si ce paramètre et celui de "Effect Balance Wet/Dry" sont réglés sur des valeurs positives, ou si tous les deux sont réglés sur des valeurs négatives, les harmoniques sont accentuées lorsque le son direct et le son avec effet se mélangent.

5-4 High Damp [%] ..... [0...99%]

Permet de définir l'importance de l'atténuation des éléments de hautes fréquences dans le feedback. A mesure que cette valeur augmente, davantage d'harmoniques de hautes fréquences sont supprimées.

5-5 Output Phase [+, –, +/– pour une image stéréo élargie]

Permet d'inverser la phase du son avec effet (Wet).

Si la borne L/MONO OUTPUT est seule raccordée, un réglage +/– provoque la disparition du son avec effet. Dans ce cas, mettre le paramètre "Output Mode" du mode Global sur **MONO**.

6-2 Effect Balance ..... [0...100%]

Permet de définir la balance entre le son avec effet (Wet) et le son sans effet (Dry).

6-3 Balance Mod.Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)

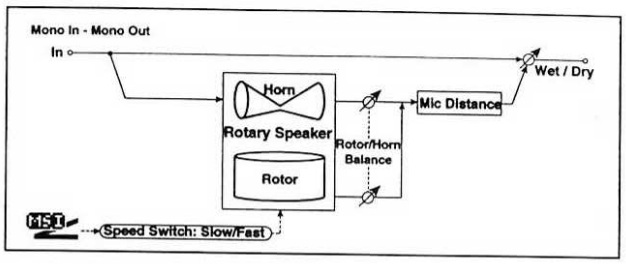
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Effect Balance".

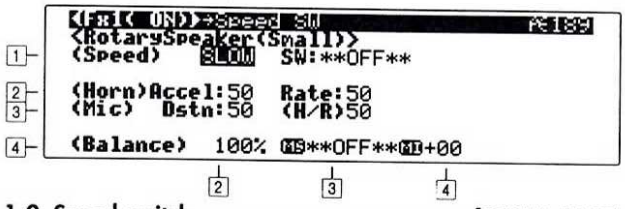
6-4 Balance Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Balance Mod.Source".

Rotary Speaker (Small) (Enceinte rotative de petite taille)

Cet effet simule une enceinte rotative qui est indispensable aux sons d'orgue électrique. Il permet de simuler le son produit lors du retrait de la courroie d'entraînement du rotor des basses fréquences, pour maintenir celui-ci en place. Il permet également d'utiliser une source de modulation pour modifier la vitesse de rotation de l'enceinte et de simuler l'emplacement du microphone.





1-2 Speed switch ..... [SLOW, FAST]

Permet de modifier la vitesse de rotation (lente/rapide) de l'enceinte.

1-3 Speed Switching Source (Liste 2 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.104) qui contrôlera le "Speed Switch". Lorsque le paramètre "Speed Switch" est mis sur "**SLOW**", la rotation est normalement lente et elle s'accélère uniquement lorsque vous activez la source de modulation (en appuyant sur la pédale, etc.). La vitesse passe à **FAST** (rapide) lorsque la valeur de la source de modulation est égale ou supérieure à **64**. Pour les valeurs de **63** ou inférieures, la vitesse est **SLOW** (lente).

2-2 Horn Acceleration ..... [00...99]

Permet de préciser la rapidité du changement de la vitesse de rotation du cor des hautes fréquences change. Sur une enceinte rotative traditionnelle, la vitesse ne varie pas immédiatement entre rapide et lente mais elle accélère ou elle décélère pendant un certain intervalle de temps.

2-3 Horn Ratio ..... [00...99]

Permet de régler la vitesse de rotation du cor des hautes fréquences. **50** est égal à normal et **0** représente l'arrêt.

3-2 Mic Distance ..... [00...99]

Ce paramètre simule la distance à laquelle se trouve le micro. Il permet de définir l'intervalle entre le microphone et l'enceinte rotative.

3-3 Horn/Rotor Balance ..... [0...99]

Permet de définir la balance de volume entre le rotor des basses fréquences et le cor des hautes fréquences. Augmenter la valeur pour augmenter le volume du cor des hautes fréquences.

4-2 Effect Balance ..... [0...100%]

Permet de définir la balance entre le son avec effet (Wet) et le son sans effet (Dry).

4-3 Balance Mod.Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)

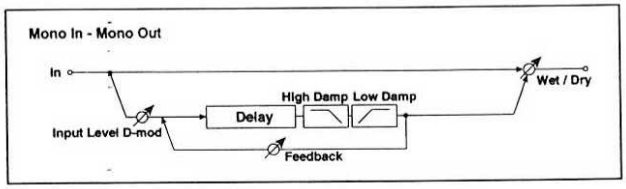
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.104) qui contrôlera le paramètre "Effect Balance".

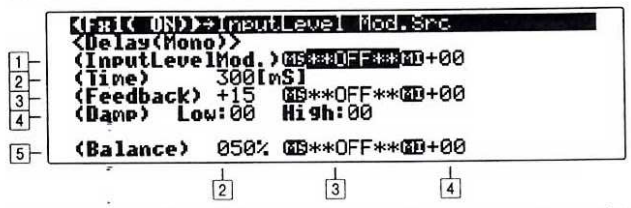
4-4 Balance Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Balance Mod.Source".

Delay (Mono)

Cet effet retarde le signal d'entrée. Etant donné que l'atténuation du feedback des plages de basses et de hautes fréquences peut être réglé de manière indépendante, vous pouvez ainsi provoquer de grandes variations dans le son de retard.



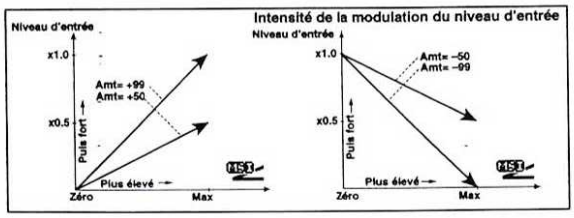


1-3 Input Level Mod.Source . (Liste 2 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le niveau d'entrée.

1-4 Input Level Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Input Level Mod.Source".



2-2 Delay Time ..... [0...680 mS]

Permet de définir le temps de retard.

3-2 Feedback ..... [–99...+99]

Permet de préciser l'intensité du feedback.

3-3 Feedback Mod.Source... (Liste 2 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le feedback.

3-4 Feedback Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Feedback Mod.Source".

4-2 Low Damp ..... [0...99%]

Permet de définir l'atténuation de la plage des basses fréquences. Grâce à ce réglage, la tonalité du son de retard s'allège davantage à chaque feedback.

4-3 High Damp ..... [0...99%]

Permet de définir l'atténuation de la plage des basses fréquences. Avec ce réglage, la tonalité du son de retard s'assourdit davantage à chaque feedback.

5-2 Effect Balance ..... [0...100%]

Permet de définir la balance entre le son avec effet (Wet) et le son sans effet (Dry).

5-3 Balance Mod.Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)

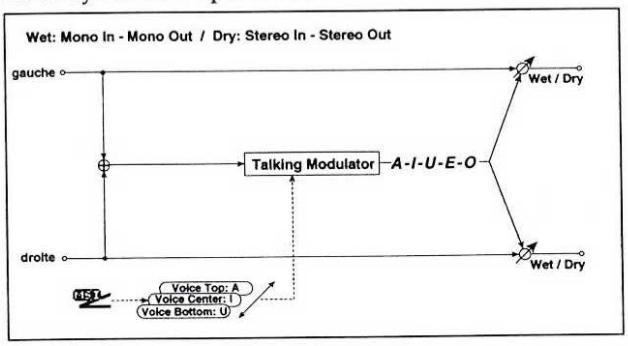
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Effect Balance".

5-4 Balance Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Balance Mod.Source".

Talking Modulator (Modulateur de voix)

Cet effet fait ressembler le signal d'entrée à la voix humaine. Il permet d'utiliser une source de modulation pour varier la tonalité, créant ainsi un son comme si une guitare ou un synthétiseur parlaient.





1-2 Control Mode ..... [MANUAL, byMS]

Permet de définir le contrôle du motif de voix. Avec un réglage sur **MANUAL**, la valeur de "Manual Control" détermine le motif de la voix alors qu'avec un réglage sur **byMS**, elle sera déterminée par la valeur du contrôleur sélectionné comme "Control Source".

1-3 Manual Control ..... [BOTTOM...CENTER...TOP]

Ce paramètre apparaît lorsque le mode de contrôle est réglé sur **MANUAL**. Utiliser cette fonction pour fixer le motif de voix sans utiliser de contrôleur (par exemple, pour fixer le son entre "aah" et "iih").

1-3 Control Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)

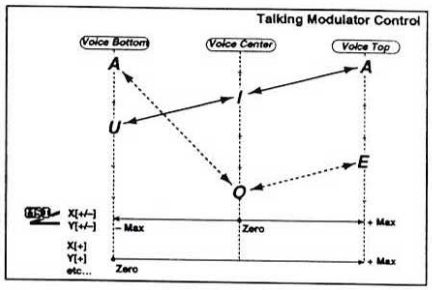
Ce paramètre apparaît lorsque "Control Mode" est mis sur **byMS**. Dans ce cas, sélectionner une source de modulation qui contrôlera le motif de voix.

2-2 Voice Bottom ..... [A, I, U, E, O]

2-3 Voice Center ..... [A, I, U, E, O]

2-4 Voice Top ..... [A, I, U, E, O]

Ces paramètres permettent d'assigner des voyelles aux plages inférieure, centrale et supérieure du contrôleur. Par exemple, si X[+/–] est sélectionné comme source de modulation et que vous réglez le paramètre "Voice Top" sur A, "Voice Center" sur I et "Voice Bottom sur U, le glissement du doigt du bord droit au bord gauche du pad [X-Y PAD] provoquera un changement de la voix de "aah" à "iih" à "uuh".



3-3 Formant Shift ..... [–99...+99]

Permet d'ajuster la fréquence à laquelle l'effet s'applique.

Définir des valeurs plus élevées pour que l'effet s'applique à des sons plus aigus ou des valeurs plus basses pour qu'il s'applique à des sons plus graves.

4-3 Resonance ..... [0...99]

Permet de définir l'impact de la résonnance sur le motif de voix. Augmenter cette valeur pour produire un son de plus en plus distinct.

5-2 Effect Balance ..... [0...100%]

Permet de définir la balance entre le son avec effet (Wet) et le son sans effet (Dry).

5-3 Balance Mod.Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)

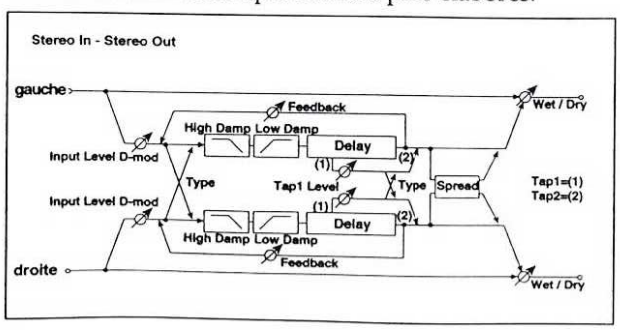
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.104) qui contrôlera le paramètre "Effect Balance".

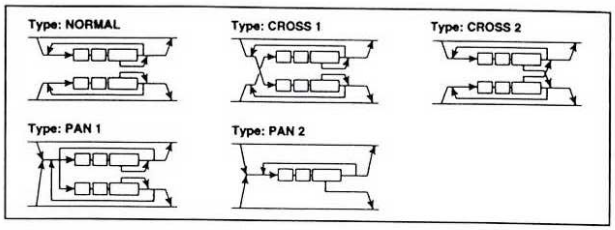
5-4 Balance Mod.Intensity ..... [–99...+99]

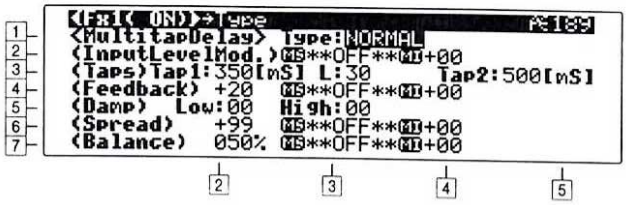
Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Balance Mod.Source".

Multitap Delay

Il s'agit ici d'un effet de retard stéréo multitap avec deux taps de retard pour la gauche et deux pour la droite. Etant donné que vous pouvez effectuer différentes connexions entre les sorties de feedback et tap, il permet de créer toute une variété de motifs spatiaux des plus élaborés.







1-3 Type ..... [NORMAL, CROSS1, CROSS2, PAN1, PAN2]

Permet de définir la connexion entre les retards gauche et droit. En modifiant ces connexions comme illustré ci-dessus, vous pouvez spécifier le positionnement panoramique gauche/droite des retards.

2-3 Input Level Mod.Source . (Liste 2 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le niveau d'entrée.

2-4 Input Level Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Input Level Mod.Source".

3-2 Tap 1 Time ..... [0...680 mS]

Permet de définir le temps de retard du tap 1.

3-3 Tap 1 Level ..... [0...99]

Permet de définir le niveau de sortie du tap 1. En créant des différences de volume par rapport au tap 2, il est possible d'ajouter une certaine présence au retard et au feedback afin qu'ils ne deviennent pas monotone

3-5 Tap 2 Time ..... [0...680 mS]

Permet de définir le temps de retard du tap 2.

4-2 Feedback ..... [–99...+99]

Permet de préciser l'intensité du feedback pour le tap 2.

4-3 Feedback Mod.Source... (Liste 2 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le feedback.

4-4 Feedback Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Feedback Mod.Source".

5-2 Low Damp ..... [0...99]

Permet de définir l'atténuation de la plage des basses fréquences. Grâce à ce réglage, la tonalité du son de retard s'allège davantage à chaque feedback.

5-3 High Damp ..... [0...99%]

Permet de définir l'atténuation de la plage des basses fréquences. Avec ce réglage, la tonalité du son de retard s'assourdit davantage à chaque feedback.

6-2 Spread ..... [–99...+99]

Permet de préciser l'étendue (l'ampleur) stéréo du son avec effet. Un réglage de **+99** produit une étendue maximum alors qu'avec un réglage sur **0**, le son avec effet des deux canaux ressortira par le milieu. Des réglages négatifs inversent le son entre la gauche et la droite.

6-3 Spread Mod.Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Spread".

6-4 Spread Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Spread Mod.Source".

7-2 Effect Balance ..... [0...100%]

Permet de définir la balance entre le son avec effet (Wet) et le son sans effet (Dry).

7-3 Balance Mod.Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)

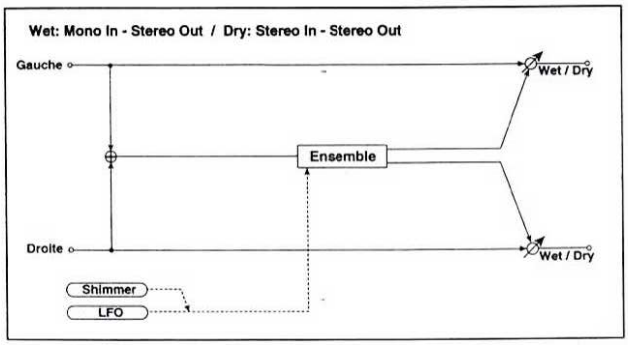
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Effect Balance".

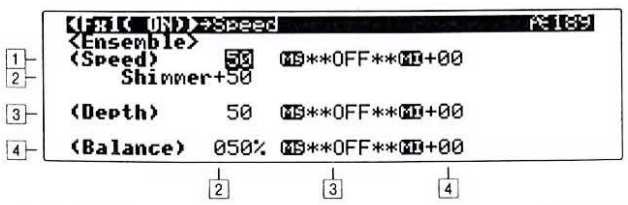
7-4 Balance Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Balance Mod.Source".

Ensemble

Il s'agit d'un effet d'ensemble avec trois blocs de chorus. Les sons des blocs ressortent respectivement par la gauche, par la droite et au milieu, pour créer un effet d'ensemble avec une grande profondeur spatiale et beaucoup de souffle.





1-2 Speed ..... [0...99]

Permet de définir la vitesse du LFO.

1-3 Speed Mod.Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)

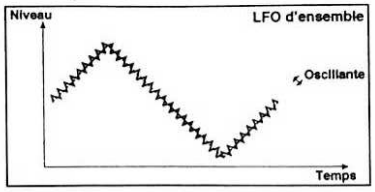
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Speed".

1-4 Speed Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de spécifier l'intensité et le sens de l'effet du paramètre "Speed Mod.Source".

2-2 Shimmer ..... [–99...+99]

Permet de préciser l'importance de la modulation de la forme d'onde du LFO. A mesure que cette valeur augmente, la forme d'onde du LFO est davantage modulée, produisant ainsi un effet de chorus plus riche et plus élaboré.



3-2 Depth ..... [0...99]

Permet de définir l'intensité de modulation du LFO.

3-3 Depth Mod.source ..... (Liste 2 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Depth"

3-4 Depth Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de spécifier l'intensité et le sens de l'effet du paramètre "Depth Mod.Source".

4-2 Effect Balance ..... [0...100%]

Permet de définir la balance entre le son avec effet (Wet) et le son sans effet (Dry).

4-3 Balance Mod.Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)

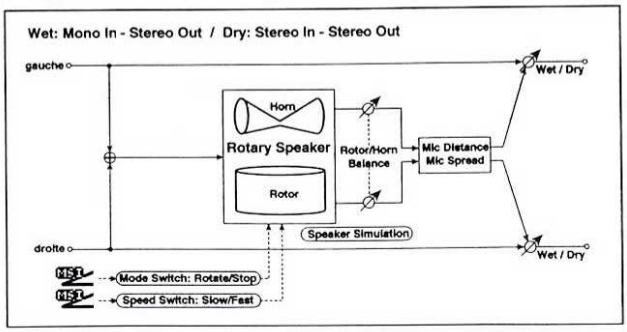
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Effect Balance".

4-4 Balance Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Balance Mod.Source".

Rotary Speaker (Large)

Cet effet simule une enceinte rotative de grande taille. Etant donné que le rotor des basses fréquences et le cor des hautes fréquences sont simulés séparément, il peut produire un son des plus authentiques, surtout qu'il simule même l'emplacement du microphone.





1-2 Speed switch ..... [SLOW, FAST]

Permet de modifier la vitesse de rotation (lente/rapide) de l'enceinte.

1-3 Speed Switching Source (Liste 2 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.104) qui contrôlera le "Speed Switch". Lorsque le paramètre "Speed Switch" est mis sur "**SLOW**", la rotation est normalement lente et elle s'accélère uniquement lorsque vous activez la source de modulation (en appuyant sur la pédale, etc.). La vitesse passe à **FAST** (rapide) lorsque la valeur de la source de modulation est égale ou supérieure à **64**. Pour les valeurs de **63** ou inférieures, la vitesse est **SLOW** (lente).

2-2 Mode Switch ..... [ROTATE, STOP]

Permet de commuter entre la rotation et l'arrêt de l'enceinte.

2-3 Mode Switching Source. (Liste 2 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.104) qui contrôlera le "Mode Switch". Lorsque le paramètre "Mode Switch" est mis sur "**ROTATE**", l'enceinte tourne et s'arrête uniquement en cas d'activation de la source de modulation (c'est-à-dire lorsque vous enfoncez une pédale). La rotation **STOPPE** lorsque la valeur de la source de modulation atteint **64** ou une valeur supérieure et elle tourne (**ROTATE**) lorsque la valeur est égale ou inférieure à **63**.

3-2 Rotor Acceleration ..... [0...99]

Permet de définir la rapidité du changement de la vitesse de rotation du rotor à basses fréquences. Sur une enceinte rotative traditionnelle, la vitesse ne varie pas immédiatement entre lente et rapide mais elle accélère ou décélère pendant un certain laps de temps. Ici, il est possible de définir la rapidité à laquelle ce changement s'effectue.

3-3 Rotor Ratio ..... [00...99]

Permet de régler la vitesse de rotation du rotor des basses fréquences. **50** est égal à normal et **0** représente l'arrêt.

4-2 Horn Acceleration ..... [0...100]

Permet de préciser la rapidité à laquelle la vitesse de rotation de la corne des hautes fréquences change.

4-3 Horn Ratio ..... [Stop, 0.50...2.00]

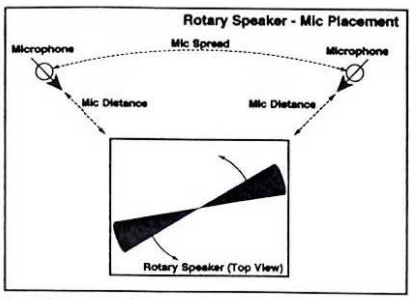
Permet de régler la vitesse de rotation du cor des hautes fréquences. 50 est égal à normal et 0 représente l'arrêt.

5-2 Mic Distance ..... [00...50]

Ce paramètre simule la distance à laquelle se trouve les microphones. Il simule l'emplacement d'un microphone stéréo.

5-3 Mic Spread ..... [0...50]

Permet de définir l'angle gauche/droit des microphones.



5-4 Rotor/Horn Balance ..... [Rotor, 1...99, Horn]

Permet de définir la balance de volume entre le rotor des basses fréquences et le cor des hautes fréquences.

6-2 Effect Balance ..... [0...100%]

Permet de définir la balance entre le son avec effet (Wet) et le son sans effet (Dry).

6-3 Balance Mod.Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Effect Balance".

6-4 Balance Mod.Intensity ..... [-99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Balance Mod.Source".

Page Fx2

❑ Définition de l'effet utilisé par Fx2

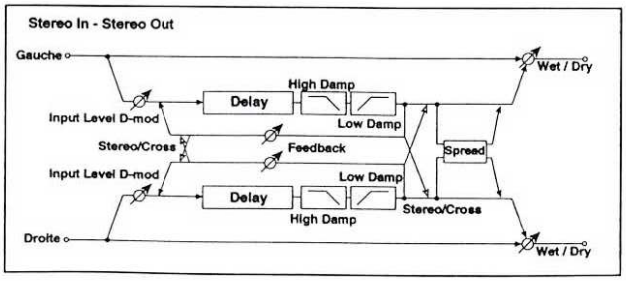
Fx2 peut utiliser les effets allant d'Overdrive à Delay (Mono) (voir pages 67 à 74).

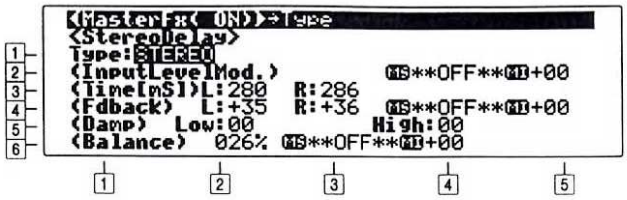
Page Mst.Fx

❑ Pour définir l'effet utilisé par Mst.Fx.

Stereo Delay

Il s'agit d'un retard de type stéréo. Vous pouvez modifier les connexions de feedback et l'utiliser comme un effet de retard avec cross-feedback dans lequel le son retardé alterne entre la gauche et la droite.





1-1 Type ..... [STEREO, CROSS]

Permet de commuter entre le retard stéréo ou le retard avec cros2s-feedback.

2-4 Input Level Mod.Source . (Liste 2 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le niveau d'entrée.

2-5 Input Level Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Input Level Mod.Source".

3-2 Left Time ..... [0...680 mS]

Permet de définir le temps de retard du canal gauche.

3-4 Right Time ..... [0...680 mS]

Permet de définir le temps de retard du canal droit.

4-2 Left Feedback ..... [–99...+99]

Permet de définir l'importance du feedback pour le canal gauche.

4-3 Right Feedback ..... [–99...+99]

Permet de définir l'importance du feedback pour le canal droit.

4-4 Feedback Mod.Source... (Liste 2 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le feedback.

4-5 Feedback Mod.Intensity ..... [–100...+100]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Feedback Mod.Source".

5-2 Low Damp ..... [0...99]

Permet de définir l'atténuation de la plage des basses fréquences. Grâce à ce réglage, la tonalité du son de retard s'allège davantage à chaque feedback.

5-4 High Damp ..... [0...99]

Permet de définir l'atténuation de la plage des basses fréquences. Avec ce réglage, la tonalité du son de retard s'assourdit davantage à chaque feedback.

6-2 Effect Balance ..... [0...100%]

Permet de définir la balance entre le son avec effet (Wet) et le son sans effet (Dry).

6-3 Balance Mod.Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)

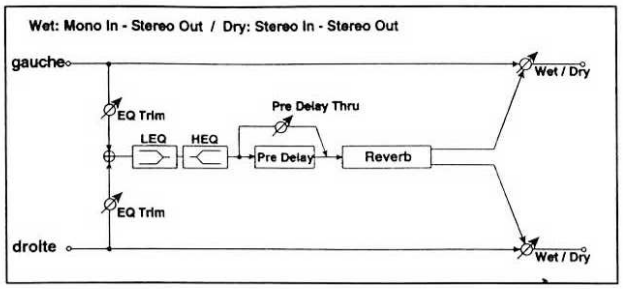
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Effect Balance".

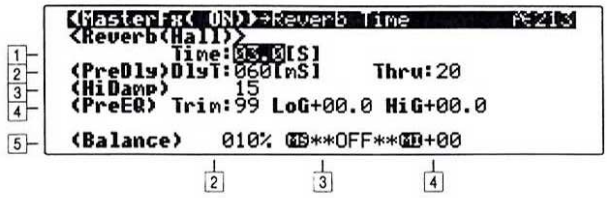
6-4 Balance Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Balance Mod.Source".

Reverb-Hall

Cet effet simule la réverbération et l'ambiance d'une salle de concert moyenne ou d'une salle d'orchestre.





1-2 Reverb Time ..... [0.1...10.0 S]

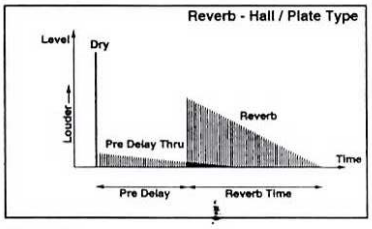
Permet de définir le temps de la réverbération.

2-2 Pre Delay Time ..... [0...200 mS]

Permet de définir le temps de retard pour l'entrée à la réverbération. Ce paramètre contrôle l'espace et la taille de la pièce simulée.

2-4 Pre Delay Thru Level ..... [0...99]

Permet de définir la partie à laquelle le son non retardé est mélangé, en vue d'accentuer l'impression d'attaque.



3-2 High Damp ..... [0...99]

Permet de définir l'importance de l'atténuation des hautes fréquences.

4-2 Pre EQ Input Trim ..... [0...99]

Permet de définir le niveau d'entrée à l'égaliseur.

4-3 Pre Low EQ Gain ..... [–18.0...+18.0 dB]

Permet de définir le gain de l'égaliseur des basses fréquences.

4-4 Pre High EQ Gain ..... [–18.0...+18.0 dB]

Permet de définir le gain de l'égaliseur des hautes fréquences.

5-2 Effect Balance ..... [0...100%]

Permet de définir la balance entre le son avec effet (Wet) et le son sans effet (Dry).

5-3 Balance Mod.Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)

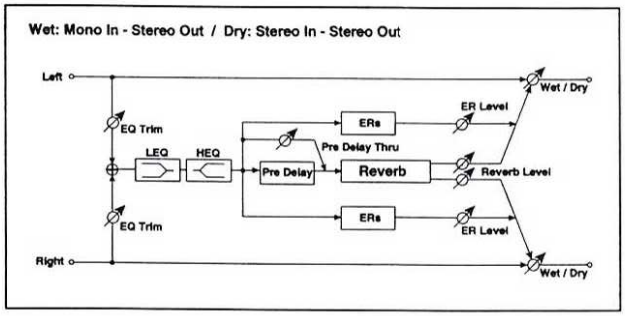
Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Effect Balance".

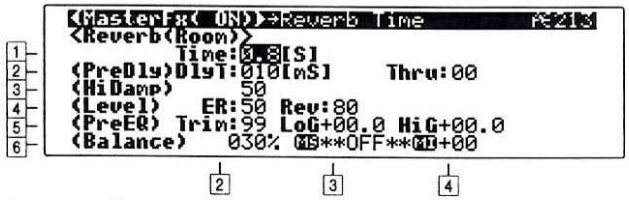
5-4 Balance Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Balance Mod.Source".

Reverb-Room

Cet effet de réverbération accentue les réflexions primaires pour simuler l'impression d'une petite pièce. En réglant la balance des réflexions primaires et de la réverbération, il est possible de contrôler les qualités des murs de la pièce simulée.





1-2 Reverb Time ..... [0.1...3.0 S]

Permet de définir le temps de la réverbération.

2-2 Pre Delay Time ..... [0...200 mS]

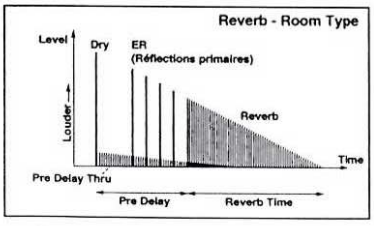
Permet de définir le temps de retard pour l'entrée à la réverbération. Ce paramètre contrôle l'espace et la taille de la pièce simulée.

2-4 Pre Delay Thru Level ..... [0...99]

Permet de définir la partie à laquelle le son non retardé est mélangé, en vue d'accentuer l'impression d'attaque.

3-2 High Damp ..... [0...99]

Permet de définir l'importance de l'atténuation des hautes fréquences.



4-2 Early Reflection Level ..... [0...99]

Permet de définir le niveau des réflexions primaires. En modifiant la part de "Early Reflection Level" et celle de "Reverb Level", il est possible de contrôler les qualités des matériaux qui composent les murs de la pièce simulée. Une augmentation du paramètre "Early Reflection Level" produit une impression plus dure alors qu'une augmentation de "Reverb Level" donne une impression plus douce.

4-3 Reverb Level ..... [0...99]

Permet de définir le niveau de la réverbération.

5-2 Pre EQ Input Trim ..... [0...99]

Permet de définir le niveau d'entrée à l'égaliseur.

5-3 Pre Low EQ Gain ..... [–18.0...+18.0 dB]

Permet de définir le gain de l'égaliseur des basses fréquences.

5-4 Pre High EQ Gain ..... [–18.0...+18.0 dB]

Permet de définir le gain de l'égaliseur des hautes fréquences.

6-2 Effect Balance ..... [0...100%]

Permet de définir la balance entre le son avec effet (Wet) et le son sans effet (Dry).

6-3 Balance Mod.Source ..... (Liste 2 des sources de mod.)

Permet de sélectionner une source de modulation (voir p.106) qui contrôlera le paramètre "Effect Balance".

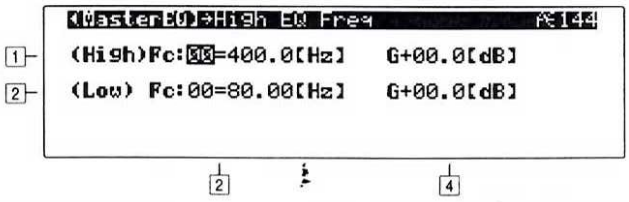
6-4 Balance Mod.Intensity ..... [–99...+99]

Permet de définir l'intensité et le sens de l'effet "Balance Mod.Source".

Page Mst.EQ

❑ Réglages pour le Mst.EQ

Master EQ



1-2 High EQ Freq ..... [0...49 (1.0 kHz...29.9 kHz)]

Permet de définir la fréquence centrale de l'égaliseur des hautes fréquences ou "High EQ".

1-4 High EQ Gain ..... [–18.0...+18.0 dB]

Permet de définir le gain du "High EQ".

2-2 Low EQ Freq ..... [0...49 (20.0 Hz...1.4 kHz)]

Permet de définir la fréquence centrale de l'égaliseur des basses fréquences ou "Low EQ".

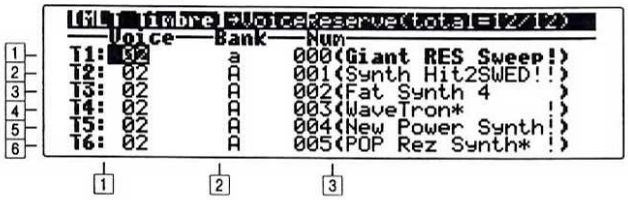
2-4 Low EQ Gain ..... [–18.0...+18.0 dB]

Permet de définir le gain du "Low EQ".

Edition d'un multiset (Mode d'edition des multisets - "Multiset Edit")

1. Section Multi Timbre

Cette section permet de définir un programme et la polyphonie maximum pour chaque timbre de 1 à 16.



❑ Définition de la polyphonie maximum pour chaque timbre

***-1 Voice Reserve (total=**/12) ..... [OFF, 1...12]**

Permet de définir la polyphonie maximum pour chaque timbre. Le total de tous les réglages pour T1 à 6 ne peut cependant pas dépasser les capacités polyphoniques totales du Z1. Le total courant apparaît au lieu de "**".

Pour valider le réglage que vous venez d'effectuer, appuyer sur la touche [ENTER]. Si vous entrez 0, ce timbre est **désactivé**.

En cas d'installation d'une carte <DSPB-Z1 option board>, six voix s'ajoutent au total précédent et l'affichage indique "Voice Reserve (total=**/18) (voir p.111).

❑ Définition du programme pour chaque timbre

***-2 Program bank ..... [A, B]**

***-3 Program Number ..... [0...127]**

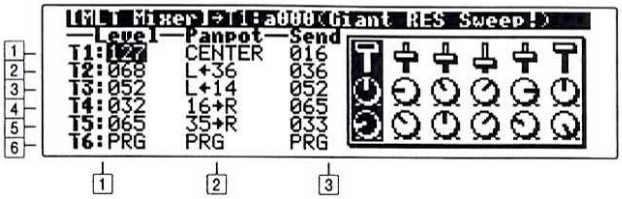
Permet de définir le programme à attribuer à chaque timbre. Spécifier la banque de programmes dans "Program bank" et le numéro du programme dans "Program Number".

Appuyer sur la touche [ENTER] pour valider le réglage.

Vous pouvez uniquement sélectionner des programmes internes pour un multiset interne et des programmes de carte pour un multiset provenant d'une carte.

2. Section Multi Mixer

Cette section permet de définir le volume, le panpot et la balance d'effet pour chaque timbre. Vous pouvez soit spécifier ces réglages indépendamment pour chaque timbre du Multiset ou utiliser les réglages déjà spécifiés pour chaque programme.



❑ Définition du volume de chaque timbre

***-1 Level ..... [0...127, PRG]**

Permet de définir le volume de chaque timbre. Avec un réglage **PRG**, le Z1 utilise le niveau de sortie "Output Level" (section AMP) du programme attribué au timbre.

❑ Définition du panpot de chaque timbre

***-2 Panpot ..... [LEFT...CENTER...RIGHT, PRG]**

Permet de définir le panpot de chaque timbre. Avec un réglage **PRG**, le Z1 utilise le "Panpot" (section AMP) du programme attribué au timbre.

❑ Définition du niveau de sortie de chaque timbre vers les effets

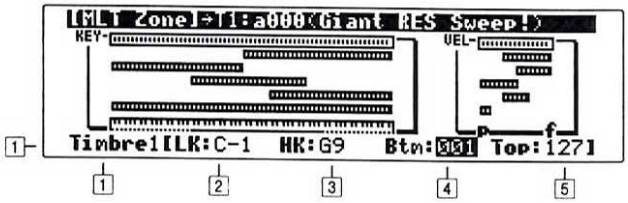
***-3 Send ..... [0...100%, PRG]**

Permet de définir le niveau de sortie de chaque timbre vers les effets 1 et 2 et vers l'effet principal. A mesure que cette valeur augmente, la partie du signal envoyée aux effets 1 et 2 augmente également.

Sur **PRG**, le Z1 utilise les réglages "Effect Send" (section Prog FX) du programme attribué au timbre.

3. Section Multi Zone

Cette section permet de définir la plage des notes et la plage de vélocités sur lesquelles chaque timbre doit jouer. Ces réglages permettent notamment de diviser le clavier, de superposer les sons et de créer des Multisets à changements de vélocité. Vous pouvez également entrer les valeurs de ces paramètres avec le clavier (voir p.14 et p.23).



❑ Sélection du timbre dont il faut régler la plage des notes et la plage des vélocités

1-1 Timbre ..... **[1...6]**

Tourner le bouton [1] pour sélectionner le timbre à régler.

❑ Définition de la plage des notes des timbres

1-2 Low Key (LK) ..... **[C–1...G9]**

Permet de définir la touche la plus basse du timbre sélectionné.

1-3 High Key (HK) ..... **[C–1...G9]**

Permet de définir la touche la plus haute du timbre sélectionné.

❑ Définition de la plage des vélocités des timbres

1-4 Velocity Bottom (Btm) ..... **[1...127]**

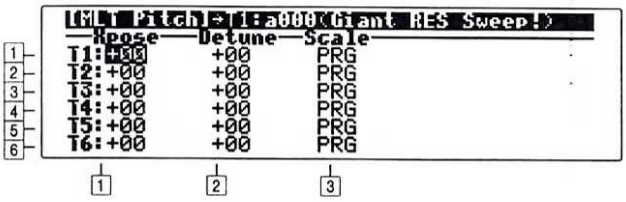
Permet de définir la valeur de vélocité minimum pour le timbre sélectionné.

1-5 Velocity Top (Top) ..... **[1...127]**

Permet de définir la valeur de vélocité maximum pour le timbre sélectionné.

4. Section Multi Pitch

Cette section permet de définir la hauteur et l'échelle pour chaque timbre. Vous pouvez soit effectuer les réglages de manière indépendante pour chaque timbre du Multiset soit utiliser les réglages de chaque programme.



❑ Transposition de chaque timbre

***-1 Xpose** ..... **[–24...+24]**

Permet d'ajuster la hauteur de chaque timbre par pas de demi-tons (100 centièmes). **12** pas équivalent à une octave.

❑ Réglages précis de la hauteur de chaque timbre

***-2 Detune** ..... **[–50...+50]**

Permet d'effectuer des réglages de hauteur précis pour chaque timbre, par centième de pas. Un réglage de **0** correspond à la hauteur normale.

❑ Définition de l'échelle pour chaque timbre

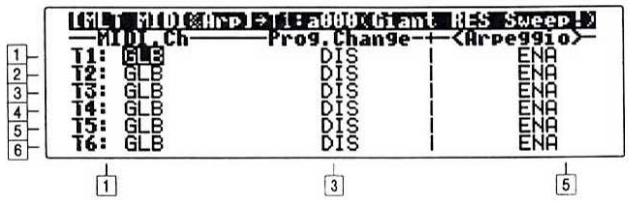
***-3 Scale** ..... **[CMN, PRG]**

Lorsque le réglage est mis sur **CMN**, le Z1 utilise les réglages de "Scale Type" et de "Scale Key" de la section Multi Common.

Lorsque le réglage est sur **PRG**, il utilise l'échelle spécifiée par le programme de chaque timbre.

5. Section Multi MIDI & Arpeggio

Cette section permet de définir pour chaque timbre le canal de transmission et de réception MIDI et de préciser si les messages de changement de programmes provenant d'un appareil MIDI externe changent ou non les programmes de timbres. Elle permet également de préciser les timbres joués par l'arpégiateur.



❑ Spécification du canal MIDI de chaque timbre

***-1 MIDI.Ch ..... [1...16, GLB]**

Permet de définir le canal de transmission et de réception MIDI (**1** à **16**) pour chaque timbre. Lorsque le réglage est mis sur **GLB**, le canal MIDI de ce timbre correspond toujours au réglage de canal MIDI Global (effectué au paramètre "Global Channel" en mode MIDI).

Afin de pouvoir jouer un multiset à partir du clavier ou de l'arpégiateur, le canal MIDI (réglage "MIDI.ch") du programme à jouer doit correspondre au "Global Channel". Si vous réglez un timbre sur **GLB**, vous pourrez toujours le jouer à partir du clavier, même si vous modifiez le paramètre "Global Channel".

Lors de l'utilisation d'un séquenceur MIDI externe, vous pouvez définir le canal MIDI de chaque timbre pour qu'il corresponde aux canaux MIDI de chacune des pistes du séquenceur. Le Z1, en fonctionnant comme générateur de son multitimbral, peut ainsi jouer jusqu'à 6 pistes de la séquence.

Avec un réglage de **1** à **16**, l'indication "G" apparaît à côté de la valeur numérique si le réglage correspond au réglage courant de "Global Channel".

❑ Pour définir si les messages MIDI de changement de programme doivent être reçus ou non par chaque timbre

***-3 Prog.Change ..... [DIS, ENA]**

Lorsque les timbres dont le réglage est **ENA** (activé) reçoivent un message de changement de programme MIDI, ils changent de programme. Lorsque le réglage est **DIS** (désactivé), les messages de changement de programme MIDI sont ignorés et le programme ne change pas.

Ce réglage est néanmoins influencé par le réglage "Program Change Receive" du mode MIDI. Vous pouvez ainsi choisir si les messages de changement de programme doivent être complètement ignorés, si le multiset ou le programme d'un timbre doit changer (voir p.90 et p.100).

Ne pas oublier que les timbres réglés sur le même canal MIDI commutent vers le même programme en cas de réception de message MIDI de changement de programme.

En cas de changement de programme pour un timbre pendant le jeu, le son est interrompu.

❑ Définition des timbres joués par l'arpégiateur

***-5 Arpeggio ..... [DIS, ENA]**

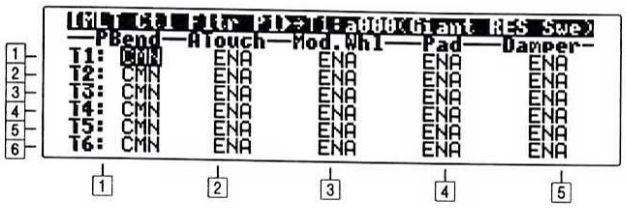
Lorsque la fonction d'arpège est activée, l'interprétation au clavier déclenche l'exécution d'arpèges pour tous les timbres réglés sur **ENA** (activé). Les timbres réglés sur **DIS** (désactivés) n'exécutent pas les arpèges mais ils peuvent être joués normalement à partir du clavier.

Ce réglage est ignoré par les timbres réglés sur un autre canal que le canal Global MIDI.

6. Section Multi Control Filter

Cette section permet de définir la réaction de chaque timbre face aux contrôleurs et aux différents messages MIDI.

Page MLT Ctl Fltr P1



❑ Définition de la réponse de chaque timbre aux messages MIDI

***-1 PBend ..... [DIS, CMN, PRG]**

Lorsque le réglage est mis sur **DIS**, les mouvements du [PITCH BENDER] et les messages MIDI de pitch bend sont ignorés.

Lorsque le réglage est sur **CMN**, les réglages de la section Multi Common (Pitch Bend) sont utilisés.

Lorsque le réglage est sur **PRG**, le Z1 utilise les réglages de la section OSC (Pitch Bend) du programme attribués à chaque timbre.

***-2 Atouch ..... [DIS, ENA]**

L'après-toucher est ignoré lorsque le réglage est mis sur DIS et ses commandes sont acceptées avec un réglage sur **ENA**.

***-3 Mod.Whl ..... [DIS, ENA]**

La molette de modulation [MOD WHEEL] et le changement de contrôle MIDI #1 sont ignorés lorsque le réglage est sur **DIS** et leurs commandes sont acceptées lorsqu'il est sur **ENA**.

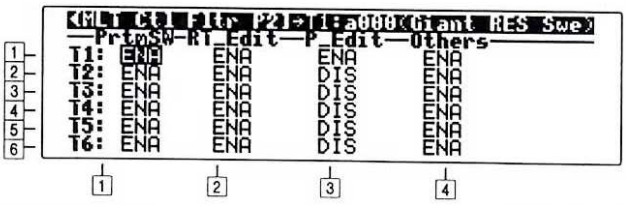
***-4 Pad ..... [DIS, ENA]**

Le contrôleur [X-Y PAD] et les changements de contrôle MIDI #16 et #17 sont ignorés lorsque le réglage est sur DIS et leurs commandes sont acceptées lorsqu'il est sur **ENA**.

***-5 Damper ..... [DIS, ENA]**

Le contrôleur [DAMPER], le [ASSIGNABLE SW] auquel la fonction Damper est attribuée et le changement de contrôle MIDI #64 sont ignorés lorsque le réglage est sur **DIS** et leurs commandes sont acceptées lorsqu'il est sur **ENA**.

Page MLT Ctl Fltr P2



***-1 Prtm SW ..... [DIS, ENA]**

La touche [Portamento] et le changement de contrôle MIDI #65 sont ignorés lorsque le réglage est sur **DIS** et leurs commandes sont acceptées lorsqu'il est sur **ENA**.

***-2 RT_Edit ..... [DIS, ENA]**

L'éditeur en temps réel et les changements de contrôle MIDI #24 à 31, #76 à 79, #83, et #85 à 90 sont ignorés lorsque le réglage est sur **DIS** et leurs commandes sont acceptées lorsqu'il est sur **ENA**.

***-3 P_Edit ..... [DIS, ENA]**

L'éditeur de performance et les messages de changement de contrôle MIDI #19 à 23 sont ignorés lorsque le réglage est sur DIS et leurs commandes sont acceptées lorsque le réglage est sur **ENA**. Un seul des six timbres peut cependant être mis sur **ENA**.

***-4 Others ..... [DIS, ENA]**

Les commandes des autres contrôleurs et les autres numéros de messages de changement de contrôle MIDI sont ignorés lorsque le réglage est sur DIS et ils sont acceptés lorsqu'il est sur **ENA**.

Les numéros de changement de contrôle MIDI donnés plus haut correspondent aux valeurs des réglages d'usine ou aux valeurs qui seront opérationnelles lorsque vous utilisez la fonction bouton [5] [Reset], au paramètre "UTILITY" de la page "MIDI CChg Filter" du mode MIDI, pour réinitialiser la traduction des changements de contrôle MIDI (ou lors de réglages identiques).

Les opérations effectuées à partir des contrôleurs seront effectives si le canal MIDI du timbre correspond au "Global Channel". Si un timbre est réglé sur un canal autre que le "Global Channel", les changements de contrôle correspondant à chaque contrôleur sont valides.

Les filtres illustrés ci-après peuvent activer/désactiver chacune des fonctions attribuées aux contrôleurs Assignable SW, SW1 et SW2.

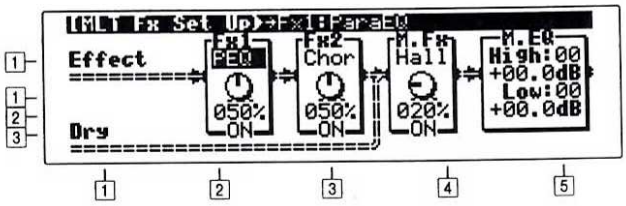
(------: pour ces paramètres, aucun filtre n'est appliqué).

SW	Ctl Fltr	SW	Ctl Fltr
MOD.SW1	Others	Fx2_SW	------
MOD.SW2	Others	Oct_Up	------
FootSW	Others	OctDown	------
Damper	Damper	MONO_SW	Others
PrtmSW	PrtmSW	UNISON	Others
Sostnut	Others	ArpegSW	------
M.Fx_SW	------	PadHold	------
Fx1_SW	------		

7. Section Multi Fx

Cette section permet d'effectuer des réglages pour le Multiset. Sa structure est fondamentalement la même que celle de la section Prog Fx sauf que la fonction "Effect Send" de la section Prog Fx correspond au réglage "Send" de la section Multi Mixer et que le multiset ne possède pas de réglage qui corresponde aux paramètres "Effect Send Mod.Src" et "Effect Send Mod.Int" de la section Prog Fx.

Page MLT Effect Set Up (Multi Fx)



❑ Sélection du type d'effet pour Fx1

1-2 Fx1 Select ..... [OD...RSpL]

Permet de sélectionner le type d'effet pour l'effet 1. Les types d'effets disponibles sont les mêmes que pour un programme.

Pour plus de détails concernant chaque type d'effet, se reporter aux explications fournies au point "Effect Types" (p.67).

2-2 Fx1 Balance ..... [0...100%]

3-2 Fx1 SW ..... [OFF, ON]

Se reporter au chapitre "7. Section Prog Fx", paramètres "Fx1 Balance" et "Fx1 SW" (p.61).

❑ Sélection des types d'effet pour Fx2

1-3 Fx2 Select ..... [OD...dly]

Permet de sélectionner le type d'effet pour l'effet 2. Les types d'effets disponibles sont les mêmes que pour un programme.

Pour plus de détails concernant chaque type d'effet, se reporter aux explications correspondantes.

2-3 Fx2 Balance ..... [0...100%]

3-3 Fx2 SW ..... [OFF, ON]

Se reporter au chapitre "7. Section Prog Fx", paramètres "Fx1 Balance" et "Fx1 SW" (p.61).

❑ Sélection du type d'effet pour Mst.fx

1-4 Master Fx Select[Dly...Room]

Permet de sélectionner le type d'effet pour l'effet principal. Les types d'effets disponibles sont les mêmes que pour un programme.

Pour plus de détails concernant chaque type d'effet, se reporter aux explications correspondantes.

2-4 Master Fx ..... [0...100%]

3-4 Master Fx SW ..... [OFF, ON]

Se reporter au chapitre "7. Section Prog Fx", paramètres "Fx1 Balance" et "Fx1 SW" (p.61).

❑ Définition du gain du Mst.EQ

Permet de spécifier les réglages de l'égaliseur à deux bandes appliqué au signal de sortie.

1-5 High EQ Frequency ..... [0 (1.00 kHz)...49 (29.9 kHz)]

Permet de définir la fréquence de coupure du "High EQ".

2-5 High EQ Gain ..... [-18.0...+18.0 dB]

Permet de spécifier le gain du High EQ.

3-5 Low EQ Frequency ..... [0 (20.0 Hz)...49 (1.4 kHz)]

Permet de définir la fréquence de coupure du "Low EQ".

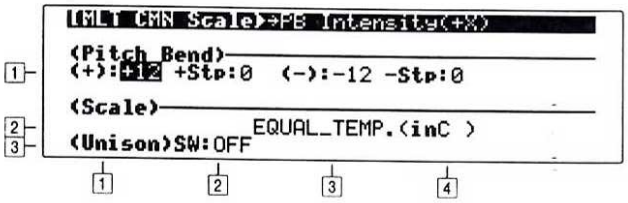
4-5 Low EQ Frequency ..... [-18.0...+18.0 dB]

Permet de spécifier le gain du Low EQ.

8. Section Multi Common

Cette section permet d'attribuer un nom à un Multiset, d'effectuer des réglages de pitch bend, d'échelle et d'attribuer des fonctions à la touche [SW1], à la touche [SW2], ainsi qu'aux contrôleurs [Assignable SW] et [Assignable Pedal].

Page MLT CMN Scale



❑ Définition de la largeur de pitch bend pour le Multiset

1-1 PB Intensity (+X) ..... [–60...+24]

1-2 PB Step (+X) ..... [0, /8, /4, /2, 1...12]

1-3 PB Intensity (–X) ..... [–60...+24]

1-4 PB Step (–X) ..... [0, /8, /4, /2, 1...12]

Ces paramètres permettent de définir l'ampleur du pitch bend pour le Multiset. Les timbres dont le paramètre "PBend", à la page MLT Ctl Fltr P1, est réglé sur **CMN** utilisent ces réglages.

Pour plus de détails, se reporter au point "Pour définir la largeur de commande du pitch bender" (p.33)

❑ Sélection du type d'échelle du Multiset

2-3 Scale Type ..... **[EQUAL_TEMP...USER_SCALE2]**

2-4 Scale Key ..... **[C...B]**

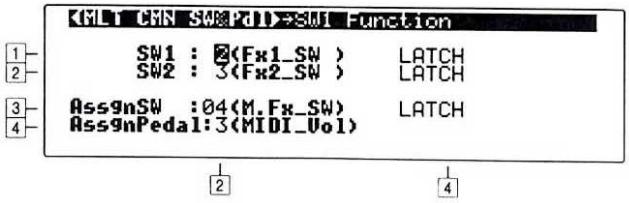
Ces paramètres permettent de définir l'échelle pour le Multiset. Les timbres dont le paramètre "Scale", à la page MLT Pitch, est réglé sur **CMN** utilisent ces réglages.

Pour plus de détails, se reporter au point "Sélection du type d'échelle" (p.63).

3-2 Unison SW ..... **[OFF, ON]**

Ce paramètre permet d'activer ou de désactiver la fonction d'unisson. Si vous réglez les paramètres "SW1 Function", "SW2 Function" ou "AssignableSW Function" sur **UNISON**, il est possible de contrôler cette commande à partir des différents modes de jeu (voir p.64).

Page MLT CMN SW & Pdl



❑ Définition des fonctions de [SW1] et [SW2] dans le Multiset

1-2 SW1 Function ..... **[0...7]**

1-4 SW1 Mode ..... **[LATCH, UNLAT]**

2-2 SW2 Function ..... **[0...7]**

2-4 SW2 Mode ..... **[LATCH, UNLAT]**

Pour plus de détails, se reporter au point "Définition des fonctions de [SW1] et [SW2]" (p.64)

❑ Définition de la fonction de chaque pédale dans le multiset

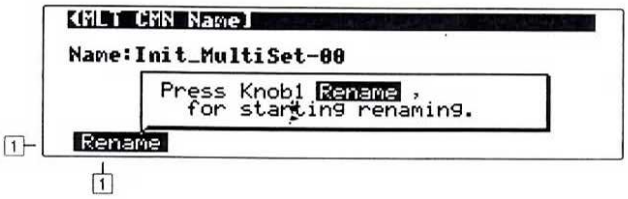
3-2 Assignable SW Function ..... **[0...12]**

3-4 Assignable SW Mode ..... **[LATCH, UNLAT]**

4-2 Assignable Pedal Function ..... **[0...4]**

Pour plus de détails, se reporter au point "Définition de la fonction de chaque pédale" (p.64)

Page MLT CMN Name



❑ Pour modifier le nom du Multiset

1-1 Name Edit .....

Permet de définir le nom du multiset.

Pour la procédure, se reporter au point "Changement de nom" (Attribution d'un nouveau nom) (p.26).

Edition d'un motif d'arpège (Mode Arpège)

Ce mode permet d'effectuer différents réglages concernant l'arpégiateur. Pour chaque motif, vous pouvez spécifier des réglages de base comme la longueur et la tonalité de chaque note. En outre, les motifs utilisateur (U1-1 à U1-5, U2-1 à U2-5, U3-1 à U3-5) peuvent être programmés librement, ce qui permet de définir des paramètres pour un maximum de 36 pas. L'édition s'applique toujours au motif d'arpège sélectionné en mode de jeu des programmes ou des multisets. Lorsque ce motif a été modifié, il vous faut quitter le mode Arpège et re-sélectionner le motif.

Page PAT Basic



❑ Définition du fonctionnement de base du motif

Cette fonction permet de définir des données de base telles que la longueur, la tonalité et la synchronisation de chaque note au sein de l'arpège.

1-1 Sort ..... [OFF, ON]

Lorsque vous appuyez simultanément sur deux ou davantage de touches et que vous les jouez comme un arpège, un réglage **ON** de ce paramètre fait que les notes s'entendent toujours comme un accord cassé par ordre de hauteur des notes (sans tenir compte de l'ordre de jeu). Avec un réglage sur **OFF**, les notes de l'arpège suivent l'ordre de frappe des touches.

1-4 Kbd ScanZone Bottom ..... [C-1...G9]

1-5 Kbd ScanZone Top ..... [C-1...G9]

Ces réglages permettent de limiter la plage du clavier qui contrôlera l'arpégiateur. Les notes situées entre "Kbd ScanZone Bottom" et "Kbd ScanZone Top" servent à exécuter les arpèges. Vous pouvez entrer ces paramètres à partir du clavier.

2-1 Gate ..... [000...100%, (STEP)]

Cette fonction permet de contrôler la longueur (le temps de porte "Gate") des notes de l'arpège. Lorsque vous sélectionnez un motif utilisateur (U1-1 à U3-5), un réglage **STEP** pour ce paramètre permet d'utiliser les réglages de pas du paramètre "Gate", tels qu'établis à la page PAT Step Param.

Vous pouvez également contrôler la longueur des notes de l'arpège en tournant le bouton [GATE]. Tourner le bouton vers la gauche pour raccourcir les notes ou vers la droite pour les allonger. Lorsque le bouton se trouve sur la position de midi, les notes ont la longueur de porte précisée par le présent paramètre.

2-3 Velocity ..... [1...127, KEY, (STEP)]

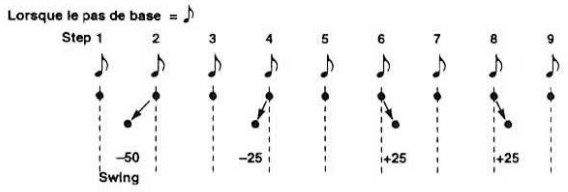
Permet de définir la vélocité des notes de l'arpège. Avec un réglage de **1** à **127**, les notes arpégées jouent toujours avec la même valeur de vélocité, telle qu'elle a été définie. Avec un réglage sur **KEY**, le Z1 utilise la vélocité de chaque touche. En cas de sélection d'un motif utilisateur (U1-1 à U3-5) un réglage sur **STEP** provoque l'utilisation des réglages du paramètre de pas établi pour "Velocity" à la page PAT Step Param.

Vous pouvez également contrôler la vélocité des notes de l'arpège en tournant le bouton [VELOCITY]. Tourner le bouton vers la gauche pour diminuer la vélocité des notes et vers la droite pour l'accélérer. Lorsque le bouton se trouve sur la position de midi, les notes ont la vélocité précisée au présent paramètre.

2-5 Swing ..... [-50...+50%]

Ce paramètre permet dd∫`úL glisser la synchronisation des notes paires (telles que comptées depuis le début) de l'arpège dans le sens indiqué. Cela donne une impression de triolet musical assez plaisante.

[Lorsque la RESOLUTION = une croche]



PAT User Type

Les paramètres suivants sont disponibles en cas de sélection d'un motif utilisateur.

3-1 Pattern Length ..... [01...36]

Permet de définir la longueur du motif. Lorsque la valeur de note définie par le bouton [RESOLUTION] a été joué le nombre de fois indiqué par le présent paramètre, le motif revient au début.

3-3 Arpeggio Type ..... [As_Played...UP&DOWN]

Permet de définir la correspondance entre les notes de l'arpège spécifiées par le clavier et la tonalité "Tone" pour chaque pas (le "•" affiché à la page PAT Step Param).

As_Played:

Si les réglages "Tone" pour un pas dépassent le nombre de notes d'arpège indiqué (c'est-à-dire joué sur le clavier), ce pas n'est pas audible.

As_Played (FILL):

Si les réglages "Tone" pour un pas dépassent le nombre de notes d'arpège indiqué (c'est-à-dire joué sur le

clavier), on entend la dernière note de l'arpège (la dernière note jouée si le paramètre "Sort" est désactivé (**OFF**) ou la note la plus haute s'il est sur **ON**).

Running_Up:

Si les réglages "Tone" pour un pas dépassent le nombre de notes d'arpège indiqué (c'est-à-dire joué sur le clavier), l'arpège revient à la première note (la première note jouée si "Sort" est réglé sur **OFF** ou la note la plus basse s'il est réglé sur **ON**) pour la jouer.

UP&DOWN:

Si les réglages "Tone" pour un pas dépassent le nombre de notes d'arpège indiqué (c'est-à-dire joué sur le clavier), l'arpège inverse le sens à partir de la dernière note et il continue de jouer.

Exemple: Lorsque "Tone" **0** à **3** sont joués de manière répétitive avec un paramètre de longueur ("Length") défini sur **4**

Trois touches frappées avec un réglage **As_Played**:

0 → 1 → 2 → pause → 0 → 1 → 2 → pause → 0 ...

Trois touches frappées avec un réglage **As_Played(FILL)**:

0 → 1 → 2 → 2 → 0 → 1 → 2 → 2 → 0 ...

Trois touches frappées avec un réglage **Running_Up**:

0 → 1 → 2 → 0 → 0 → 1 → 2 → 0 → 0 ...

Trois touches frappées avec un réglage **UP&DOWN**:

0 → 1 → 2 → 1 → 0 → 1 → 2 → 1 → 0 ...

3-5 Octave Motion ..... [UP, DOWN, BOTH, PARA]

Permet de définir le fonctionnement lorsque la touche [OCTAVES] est réglée sur 2 à 4 octaves.

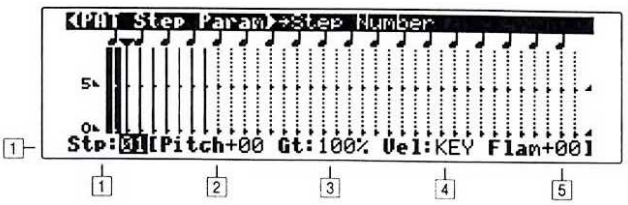
UP: Monte de manière répétitive du nombre spécifié d'octaves.

DOWN: Descend de manière répétitive du nombre spécifié d'octaves.

BOTH: Monte et descend de manière répétitive du nombre spécifié d'octaves.

PARA: Joue les notes en parallèle pour le nombre d'octaves spécifié.

Page PAT Step Param



❑ Réglage de la tonalité du pas (Step Tone)

Pour chacun des 36 pas maximum, il est possible de spécifier des tonalités ("Tone") 0 à 9 pour différencier les hauteurs dans le cas d'un maximum de 10 touches frappées simultanément. Si le réglage "Sort" de la page PAT Basic est sur **ON**, les tonalités **0** à **9** correspondront respectivement aux touches enfoncées, de la plus haute à la plus basse. Si "Sort" est mis sur **OFF**, les tonalités **0** à **9** correspondront respectivement aux premières vers les dernières touches enfoncées.

Pour entrer les réglages "Tone", déplacer le curseur au paramètre "StepNumber" et utiliser les touches numériques.

1-1 StepNumber ..... [1...36]

① Tourner le bouton [1] ou appuyer sur les touches [+] ou [–] ou sur les touches [▼] ou [▲] pour sélectionner le pas à éditer. Si le curseur est situé sur un autre paramètre, vous pouvez utiliser les touches [▼] ou [▲] pour le déplacer.

② Appuyer sur les touches numériques [O] à [9] pour entrer la valeur de "Tone". Les tonalités 0 à 9 correspondent respectivement aux touches numériques [0] à [9]. Appuyer sur une touche pour régler/réinitialiser la valeur "Tone" correspondante.

③ Pour effacer tous les réglages de "Tone" dans un pas, vous pouvez utiliser la fonction UTILITY: [Delete] (Bouton [4]). Pour introduire un pas vierge, vous pouvez utiliser la fonction UTILITY:[Insert] (bouton [5]) (voir p.108).

❑ Réglage des paramètres de chaque pas

1-2 Pitch Offset ..... [–48...+48]

Permet d'élever ou d'abaisser la hauteur de la tonalité pour chaque pas, par unités de demi-tons. Vous pouvez définir la même tonalité pour chaque pas et jouer une mélodie ou définir des tonalités multiples pour chaque pas et jouer des accords parallèles.

1-3 Velocity ..... [1...127, KEY]

Avec un réglage sur **KEY**, le Z1 utilise la vélocité à laquelle la note a été jouée. Le réglage de ce paramètre sert uniquement si la fonction "Velocity", à la page PAT Basic, est réglée sur **STEP**.

1-4 Gate ..... **[OFF, 1...100%, LGAT]**

Avec un réglage sur **OFF**, ce pas n'est pas audible même en cas de définition de "Tone".

Avec un réglage **LGAT** (legato), la note continue de jouer soit jusqu'à ce que la même tonalité soit rejouée, soit jusqu'à ce que le motif revienne au début. Le réglage de ce paramètre sert uniquement si la fonction "Gate", à la page PAT Basic, est réglée sur **STEP**.

1-5 Flam ..... **[–99...+99]**

Permet de définir les modifications apportées à la synchronisation de note lorsque des tonalités multiples sont définies pour le même pas.

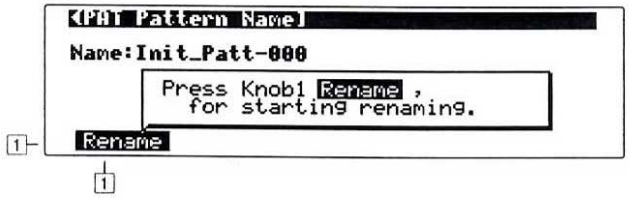
Avec un réglage sur **00**, toutes les tonalités ("Tone") jouent simultanément.

Avec un réglage sur **+01** à **+99**, les tonalités jouent séparément dans l'ordre numérique (de la note la plus basse si "Sort" est sur **ON** ou dans l'ordre de jeu si "Sort " est sur **OFF**).

Avec un réglage sur **–01** à **–99**, les tonalités jouent séparément dans l'ordre inverse par rapport à un réglage positif (+).

Pour simuler des accords grattés sur la guitare, il est particulièrement efficace de régler les pas impairs sur des valeurs positives (+) et les pas pairs sur des valeurs négatives (–).

Page PAT Pattern Name



❑ Modification du nom d'un motif d'arpège

1-1 Name Edit .....

Permet de définir le nom du motif d'arpège.

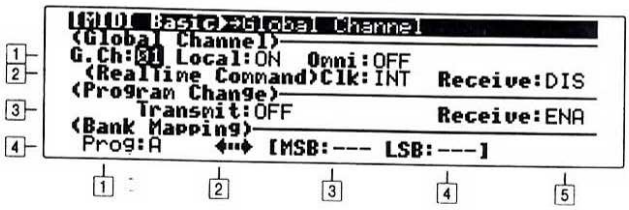
Pour la procédure, se reporter au point "Changement de nom" (Renommer) (p.26).

Réglages MIDI (mode MIDI)

Le mode MIDI permet d'effectuer différents réglages qui influencent la réception et la transmission de messages MIDI sur ou à partir du Z1.

Les réglages effectués dans ce mode sont automatiquement mémorisés sans devoir effectuer l'opération de sauvegarde.

Page MIDI Basic



❑ Définition du canal Global MIDI

1-1 Global Channel ..... [1...16]

Permet de définir le canal Global MIDI, pour échanger les données suivantes avec un appareil MIDI externe.

Toutes les données musicales en mode Program Play, les sélections de numéros de Multisets, les opérations au clavier et des contrôleurs en mode Multiset Play ainsi que la transmission et la réception de messages exclusifs du système.

Afin de pouvoir échanger ce type de messages avec d'autres appareils MIDI, le canal MIDI des autres appareils doit correspondre au canal Global MIDI du Z1.

❑ Réglage Local on/off

1-2 Local Control ..... [OFF, ON]

Lorsque le réglage est sur OFF, le clavier et les contrôleurs ne sont plus raccordés au générateur de son mais les données de performance sont toujours transmises par la borne MIDI OUT.

Normalement, ce paramètre doit rester sur ON, sauf lorsqu'un séquenceur, etc. est raccordé au Z1. Dans ce cas, mettre le réglage sur OFF pour éviter le double déclenchement des notes (lorsqu'elles sont jouées sur le clavier du Z1 et lorsque le message d'activation de note passe par le séquenceur.)

❑ Réglage Omni on/off

1-3 Omni ..... [OFF, ON]

Lorsque le réglage est sur OFF, les messages MIDI sont transmis et reçus par le "Global MIDI Channel" spécifié.

Lorsque le réglage est sur ON, les messages MIDI sont transmis par le "Global MIDI Channel" et ils sont reçus sur tous les canaux (1 à 16).

❑ Synchronisation du Z1 et d'un appareil MIDI externe

2-3 Clock Source ..... [INT, EXT]

Sélectionner le réglage INT (Interne) si vous utilisez le Z1 de manière isolée ou pour utiliser le Z1 comme appareil maître (l'appareil qui indique la synchronisation pour tous les autres appareils). Cela permet de synchroniser un appareil MIDI externe (séquenceur, boîte à rythme, etc.) sur l'arpégiateur du Z1 et de synchroniser le LFO sur l'horloge MIDI interne. Dans ce cas, les messages d'horloge MIDI sont transmis à partir du Z1 au tempo spécifié par le bouton de l'arpégiateur [SPEED].

Sélectionner le réglage EXT (Externe) pour utiliser le Z1 comme appareil asservi (contrôlé par un autre appareil). Ainsi, les messages d'horloge MIDI de l'appareil MIDI externe pourront contrôler l'arpégiateur du Z1 et la fréquence du LFO.

Pour la synchronisation du Z1 et d'un appareil MIDI externe, consulter également le manuel d'utilisation de l'autre appareil.

Synchronisation d'un appareil MIDI externe sur l'arpégiateur du Z1

① Pour synchroniser un appareil MIDI externe (séquenceur ou boîte à rythme, etc.) sur l'arpégiateur du Z1, raccorder la sortie MIDI OUT du Z1 à l'entrée MIDI IN de l'appareil externe au moyen d'un câble MIDI. (voir p.99).

② Régler le paramètre "Clock Source" du Z1 sur INT.

③ Effectuer les réglages sur l'appareil MIDI externe de sorte qu'il puisse recevoir les messages d'horloge MIDI (c'est-à-dire le régler comme appareil asservi).

④ Lorsque vous démarrez l'appareil MIDI externe, il fonctionnera en synchronisation avec le tempo établi par le bouton [SPEED] du Z1.

⑤ Activer la touche ARPEGGIATOR [ON/OFF] pour démarrer l'arpégiateur.

Synchronisation de l'arpégiateur du Z1 sur un appareil MIDI externe

① Raccorder l'entrée MIDI IN du Z1 à la sortie MIDI OUT de l'appareil externe au moyen d'un câble MIDI.

② Mettre le paramètre "Clock Source" sur EXT.

③ Effectuer les réglages sur l'appareil MIDI externe de sorte qu'il puisse transmettre les messages d'horloge MIDI (c'est-à-dire le régler comme appareil maître).

④ Activer la touche ARPEGGIATOR ON/OFF et jouer une note. Si le paramètre "RealTimeCommandReceive" est réglé sur DIS (désactivé), l'arpège s'exécute en synchronisation avec le tempo de l'appareil MIDI externe. S'il est activé (sur ENA), l'arpégiateur jouera au démarrage de l'appareil MIDI externe.

2-5 RealTimeCommandReceive ..... [DIS, ENA]
Si le paramètre "Clock Source" est réglé sur EXT, un réglage ENA (pour le présent paramètre) permet la réception de messages MIDI Start/Stop/Continue et de ceux concernant le pointeur de position de morceau. Dans ce cas, l'arpège ne s'exécute pas tant qu'un message Start ou Continue n'est pas reçu. Lorsque le réglage est DIS, le Z1 ignore les messages Start/Stop/Continue ainsi que ceux du pointeur de position dans le morceau, provenant de l'appareil MIDI externe. Si le paramètre "Clock Source" est réglé sur **INT**, ce réglage est ignoré.

❑ Utilisation de messages de changement de programme MIDI pour sélectionner des sons.

3-2 Program Change Transmit ..... [OFF, ON]
Lors du réglage sur ON, le Z1 transmet les messages de changement de programmes MIDI. Lorsque le réglage est sur OFF, il ne les transmet pas.

Lorsque le réglage est sur ON, la sélection d'un programme sur le Z1 provoque la transmission d'un message de changement de programme par le canal Global MIDI.

3-5 Program Change Receive ..... [DIS, ENA, PRG]
Lorsque le réglage est sur DIS (désactivé), le Z1 ne reçoit pas les messages de changements de programmes.

Lorsque le réglage est sur ENA (activé), le Z1 reçoit les messages de sélection de programmes, de multisets ou de programmes de timbres.

Lorsque le réglage est mis sur PRG (Programme), le Z1 reçoit seulement les messages de changements de programmes concernant la sélection des programmes ou les programmes de timbre.

Les réglages ENA et PRG varient seulement en ce qui concerne le mode Multiset Play. Si le canal MIDI d'un timbre correspond au canal Global MIDI, un réglage sur ENA provoque la sélection d'un Multiset (plutôt que la sélection d'un programme de timbre) dès l'entrée d'un message de changement de programme. Avec un réglage sur PRG, le Multiset ne change pas mais le Z1 sélectionne un programme de timbre.

❑ Définition de la banque de transmission/de réception des sons sélectionnés (programme ou multiset)

4-1 Specified Bank ..... [Prog:A...Multi:CARD B]
Permet de sélectionner la banque de sons souhaitée (Programmes ou Multisets) pour effectuer les réglages.

4-3 MSB of MIDI Bank Select ..... [---, 0...127]
Permet de définir le MSB du message de sélection de banque qui correspondra à la banque de sons (Programmes ou Multisets) définie ci-avant. Lorsque le réglage est sur --, le message de sélection de banque est ignoré.

4-4 LSB of MIDI Bank Select ..... [---, 0...127]
Permet de définir le LSB du message de sélection de banque qui correspondra à la banque de sons (Programmes ou Multisets) définie ci-avant.

Page MIDI Prog Map

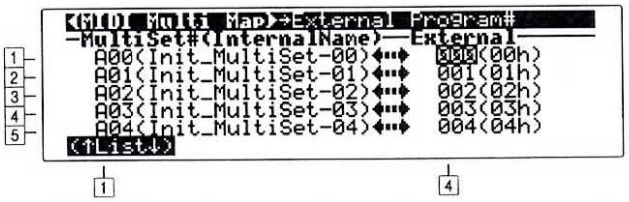


❑ Définition des numéros de changements de programmes transmis/reçus en mode Program Play

***-1 Internal Program Select ..... [A0...A127,B0...B127]**

***-4 4 External Program # ..... [0...127]**
Utiliser le bouton [1] (↑ List ↓) pour sélectionner un numéro de programme du Z1 et utiliser le bouton [4] pour sélectionner le numéro de changement de programme à transmettre/à recevoir pour ce programme.

Page MIDI Multi Map

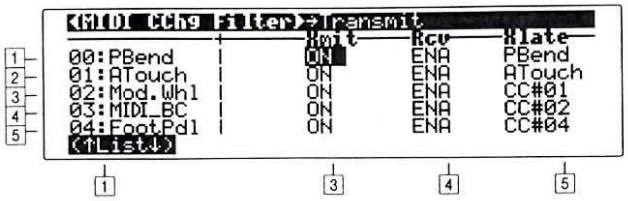


❑ Définition des numéros de changements de programmes transmis/reçus en mode Multiset Play

***-1 Internal Program Select ..... [A00...A15, B00...B15]**

***-4 External Program # ..... [0...127]**
Utiliser le bouton [1] (↑ List ↓) pour sélectionner un numéro de Multiset du Z1 et utiliser le bouton [4] pour sélectionner le numéro de changement de programme à transmettre/à recevoir pour ce Multiset.

Page MIDI CChg Filter



❑ Contrôle des messages MIDI

***-1 MIDI Control Change Source ..... [0...49]**
Permet de sélectionner le message MIDI à contrôler.

***-3 MIDI Control Change transmit ..... [OFF, ON]**

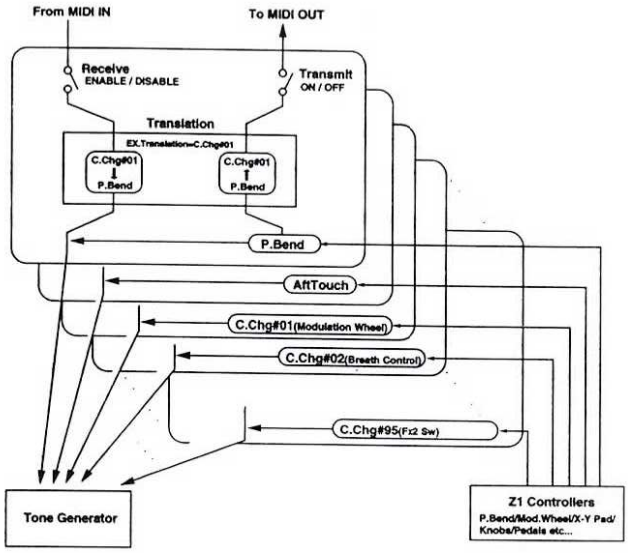
Lorsque le réglage est sur **ON**, le message MIDI sélectionné comme "MIDI Control Change Source" peut être transmis par la sortie MIDI OUT. Lorsque le réglage est sur **OFF**, il ne sera pas transmis.

***-4 MIDI Control Change Receive ..... [DIS, ENA]**

Lorsque le réglage est sur **ENA (activé)**, le message MIDI sélectionné comme "MIDI Control Change Source" peut être reçu à partir d'un appareil MIDI externe (ordinateur, etc.). Lorsque le réglage est sur **DIS (désactive)**, le message est ignoré.

***-5 Translation ..... [PBend, Atouch, CC#00...95]**

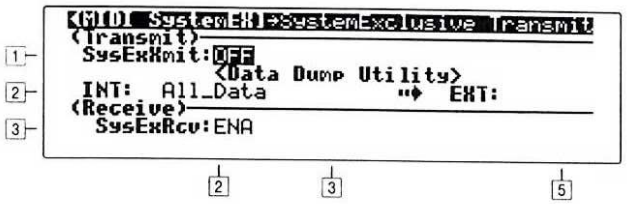
Le message MIDI sélectionné comme "MIDI Control Change Source" sera converti en message MIDI tel que spécifié ici (**PBend** correspond au pitch bend, **A Touch** à après-toucher, **CC#00...95** sont les numéros de changement de contrôle 00 à 95).



List

00 : PitchBend		25 : Filter1 Cutoff	(CC85)
01 : AfterTouch		26 : Filter1 Resonance	(CC86)
02 : Mod.Wheel	(CC01)	27 : Filter1 EGInt.	(CC87)
03 : MIDI_BreathCtrl	(CC02)	28 : Filter1 Attack	(CC24)
04 : FootPedal	(CC04)	29 : Filter1 Decay	(CC25)
05 : PortamentoTime	(CC05)	30 : Filter1 Sustain	(CC26)
06 : MIDI_Volume	(CC07)	31 : Filter1 Release	(CC27)
07 : MIDI_Pan	(CC10)	32 : Filter2 Cutoff	(CC88)
08 : MIDI_Expression	(CC11)	33 : Filter2 Resonance	(CC89)
09 : Pad_X	(CC16)	34 : Filter2 EGInt.	(CC90)
10 : Pad_Y	(CC17)	35 : Filter2 Attack	(CC28)
11 : Knob1	(CC19)	36 : Filter2 Decay	(CC29)
12 : Knob2	(CC20)	37 : Filter2 Sustain	(CC30)
13 : Knob3	(CC21)	38 : Filter2 Release	(CC31)
14 : Knob4	(CC22)	39 : Amp.Attack	(CC76)
15 : Knob5	(CC23)	40 : Amp.Decay	(CC77)
16 : Damper	(CC64)	41 : Amp.Sustain	(CC78)
17 : PortamentoSW	(CC65)	42 : Amp.Release	(CC79)
18 : Sostenuto	(CC66)	43 : MIxOutSW	(CC83)
19 : Mod.SW1	(CC80)	44 : M.Fx_SW	(CC92)
20 : Mod.SW2	(CC81)	45 : Fx1_SW	(CC94)
21 : FootSW	(CC82)	46 : Fx2_SW	(CC95)
22 : Arp.Resolution	(CC09)	47 : Fx Send	(CC91)
23 : Arp.Gate	(CC14)	48 : MONO_SW	(CC18)
24 : Arp.Velocity	(CC15)	49 : Unison	(CC75)

Page MIDI SystemEX



❑ Transmission de messages exclusifs du système MIDI

1-2 SystemExclusive Transmit ..... [OFF, ON]

Ce réglage contrôle la transmission de données d'édition de paramètres, etc. Normalement, il doit rester sur **OFF** mais si vous utilisez un appareil externe, comme un ordinateur, pour éditer les paramètres et que les messages ou les données doivent être transmis par le Z1, il convient de le mettre sur **ON**.

❑ Utilisation de la fonction de transfert pour sauvegarder les données sur un appareil MIDI externe <Data Dump Utility>

Les programmes du Z1, les multisets, les motifs d'arpège, etc. peuvent être transmis par la sortie MIDI OUT pour les sauvegarder sur un archiveur de données MIDI externe ou sur un ordinateur. Il est également possible de transmettre ces données à un autre synthétiseur Z1.

1-2 Data Dump Source ..... [All_Data....GLOBAL&MIDI]

Le Z1 transmettra les données suivantes en fonction des réglages correspondants:

0: **All_data:**	Toutes les données (les données suivantes, 1 à 12)
1: **All_Program:**	Tous les programmes internes.
2: **ProgBank_A:**	Tous les programmes de la banque A de programmes internes.
3: **ProgBank_B:**	Tous les programmes de la banque B de programmes internes.
4: **SingleProg:**	Un programme précis de la mémoire interne.
5: **All_Multi:**	Tous les multisets internes.
6: **MultiBank_A:**	Tous les multisets de la banque A de multisets internes.
7: **MultiBank_B:**	Tous les multisets de la banque B de multisets internes.
8: **SingleMulti:**	Un multiset précis de la mémoire interne.
9: **All_Pattern:**	Tous les motifs d'arpège de la mémoire interne.
10: **GLOBAL:**	Les données du mode Global.
11: **MIDI:**	Les données du mode MIDI.
12: **GLOBAL&MIDI:**	Les données des modes Global et MIDI.

2-3 Dump Source Number ..... [A000...B127, A00...B15]

Ce paramètre apparaît lors de la sélection des numéros 4 ou 8 au paramètre "Data Dump Source".

Il permet de sélectionner le numéro de donnée de la source à transmettre.

2-5 Dump Destination ..... [A000...B127, A00...B15, Bank_A, Bank_B]

Ce paramètre apparaît si le numéro de "Dump Source" 2, 3, 4, 6, 7 ou 8 est sélectionné.

Il permet de sélectionner la banque ou le numéro de destination de la transmission du programme.

Méthode de transmission des données

① Raccorder la borne MIDI OUT du Z1 à la borne MIDI IN de l'appareil MIDI externe qui peut accepter un transfert de données MIDI. Dans le cas des archiveurs de données, il faut normalement faire correspondre le canal MIDI. Si vous transmettez des données à un autre Z1 afin de réécrire ses programmes ou ses motifs, régler les canaux Global MIDI des deux appareils sur le même numéro.

② Utiliser le paramètre "Data Dump Source" pour sélectionner les données à transmettre. Si nécessaire, sélectionner la source souhaitée au paramètre "Dump Source Number".

En fonction des capacités de mémoire de l'archiveur de données, il ne sera peut-être pas possible de transmettre tous les programmes (All_Program) ou toutes les données (All_Data). Vérifier la capacité mémoire de l'archiveur avant de procéder au transfert. Si l'archiveur n'a pas la capacité mémoire suffisante, vous devrez alors transmettre chaque banque ou chaque programme séparément.

Type de données transférables	Volume des données
All data	183K (182939) octets
All_Program	169K (168531) octets
ProgBank_A/B	84K (84270) octets
SingleProg	668 octets
All_Multi	8 K (7617) octets
MultiBank_A/B	4K (3814) octet
SingleMulti	248 octets
All_Pattern	6 K (5860) octets
GLOBAL	483 octets
MIDI	483 octets
GLOBAL&MIDI	966 octets

③ Si la "Data Dump Source" sélectionnée le demande, préciser la destination du transfert ou "Dump Destination".

④ Appuyer sur la touche [ENTER] pour faire apparaître le message "Are you Sure?". Si vous avez changé d'avis, appuyer sur [EXIT] pour annuler l'opération.

⑤ Appuyer à nouveau sur [ENTER] pour exécuter le transfert de données. Lorsque la transmission est terminée, l'affichage indique "Completed". Appuyer sur la touche [EXIT] pour revenir à l'affichage normal.

Ne pas toucher aux commutateurs du Z1 pendant le transfert de données.

Les données éditées du programme ou du multiset sélectionné ne sont pas transmises lors de cette opération. Sauvegarder ces données séparément si nécessaire.

❑ Réception de messages exclusifs du système MIDI

1-5 SystemExclusive Receive .....[DIS, ENA]

Ce réglage permet de contrôler la réception de messages exclusifs du système transmis par un appareil MIDI externe. Pour utiliser un appareil externe, comme un ordinateur, afin d'éditer les données du Z1, mettre ce réglage sur ENA (activé). Lorsque le réglage est sur DIS (désactivé), le Z1 ignore les messages SysEx entrants.

Méthode de réception des données

Lors de l'exécution de cette opération, les données internes du Z1 sont effacées. Toujours utiliser une carte mémoire ou un archiveur de données pour sauvegarder les données internes importantes avant d'exécuter l'opération de réception de données.

① Raccorder la borne MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à la borne MIDI IN du Z1.

② Désactiver le réglage de protection de mémoire pour les programmes et les motifs d'arpège (voir le mode Global, "Protection de la mémoire").

③ Mettre le paramètre de réception des données exclusives du système ("SystemExclusiveReceive") sur ENA.

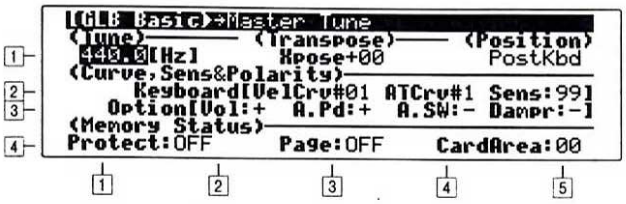
④ Régler le canal de transmission et le canal Global MIDI du Z1 afin qu'ils correspondent (lors de la transmission de données sauvegardées sur un archiveur, sélectionner le canal Global MIDI utilisé lors de la sauvegarde des données). Transmettre ensuite les données à partir de l'appareil MIDI externe.

Réglages concernant l'ensemble du Z1 (Global mode)

Ce mode permet d'effectuer différents réglages qui concernent l'ensemble du Z1.

Les réglages effectués dans ce mode sont automatiquement mémorisés sans devoir exécuter l'opération de sauvegarde.

Page GLB Basic



❑ Réglage de l'accordage et de la transposition

1-1 Master Tune ..... [430.0 Hz...450.0 Hz]

Régler ce paramètre pour accorder le Z1 sur un autre instrument.

Vous pouvez ajuster la hauteur de base par pas de **0, 1 Hz**, sur une plage s'étendant de **430.0 Hz** à **450.0 Hz**, de part et d'autre de la hauteur standard du La4 (=440 Hz).

Lors de l'utilisation des touches numériques pour entrer une valeur, il permet de définir une valeur de -10.0 (Hz) à +10 (Hz) par rapport à la valeur de 440 Hz.

1-3 Transpose ..... [-12...+12]

Ajuster ce paramètre pour transposer la hauteur d'un morceau.

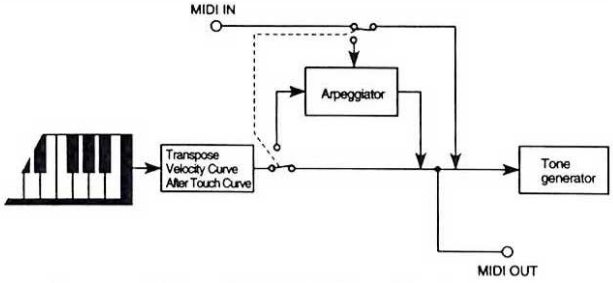
La hauteur du Z1 en général peut être ajustée par pas de un demi-ton (100 centièmes), sur une plage d'une octave vers le haut ou vers le bas.

❑ Application de la transposition, de la courbe de vélocité et de la courbe d'après-toucher

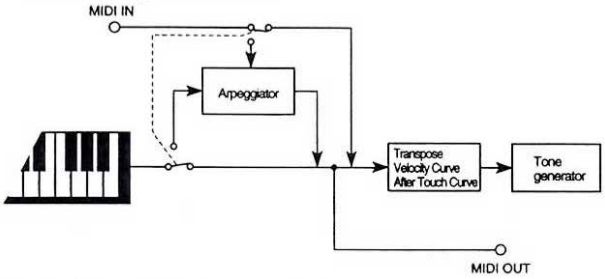
1-5 Transpose position ..... [PostKbd, PreTG]

Permet de définir le point auquel s'appliqueront les réglages de transposition, de courbe de vélocité et de courbe d'après-toucher. Ce réglage influencera le traitement des données MIDI. Par contre, si vous utilisez le clavier du Z1 pour contrôler le générateur de son interne, ce réglage ne produit aucune différence.

Avec un réglage sur **PostKbd**, les réglages de transposition, de courbes de vélocité et d'après-toucher s'appliquent immédiatement après le clavier du Z1, de sorte que les numéros de notes, les données de vélocité et d'après-toucher transmises par le clavier sont converties en vertu de la valeur ou de la courbe spécifiées; ces données converties contrôlent le générateur de son interne et sont transmises par la borne MIDI OUT. Les réglages de transposition, de courbes de vélocité et d'après-toucher n'influencent pas les données MIDI reçues à la borne MIDI IN.



Avec un réglage de **PreTG**, les réglages de transposition, de courbes de vélocité et d'après-toucher s'appliquent immédiatement avant le générateur de son, de sorte que les numéros de notes, les données de vélocité et d'après-toucher envoyées au générateur de son sont converties dans la valeur ou la courbe spécifiées avant d'être jouées. Les données MIDI transmises par la borne MIDI OUT ne sont pas concernées par les réglages de transposition, de courbes de vélocité et d'après-toucher.



❑ Définition de la courbe de vélocité

2-3 Velocity Curve ..... [1...13]

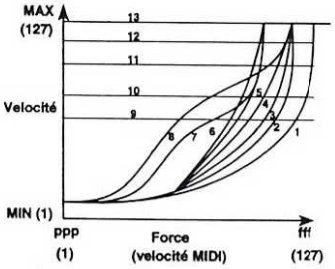
Permet de sélectionner une des huit courbes possibles pour définir l'influence des changements de vélocité (la dynamique de jeu) sur le volume ou la tonalité. Le fonctionnement de ce paramètre est affecté par le paramètre "Transpose Position".

1: Les notes doivent être frappées fort pour créer un changement significatif dans la vélocité
2: :
3: :
4: Courbe standard
5: :
6: Des changements notoires s'opèrent dans la vélocité, même si les notes ne sont pas frappées fort.
7: Les notes frappées à une force moyenne produisent une velocité relativement constante, avec peu de changement
8: Les notes frappées à une force moyenne produisent une vélocité relativement constante, avec peu de changement (plus plate que le 7)
9: Valeur de vélocité 64
10: Valeur de vélocité 80
11: Valeur de vélocité 100
12: Valeur de vélocité 115
13: Valeur de vélocité 127

Comme les courbes 7 et 8 produisent peu de changements pour les notes jouées avec une force moyenne, elles conviennent particulièrement à des situations qui ne demandent pas beaucoup de sensibilité à la vélocité ou lorsque ces notes doivent jouer de manière

identique. Le contrôle des notes jouées doucement sera dans ce cas plus difficile. Il faut donc utiliser la courbe qui s'avère appropriée en fonction des besoins.

Avec des réglages de 9 à 13, quelle que soit la force de frappe des notes, elles produiront toute la même valeur de vélocité.



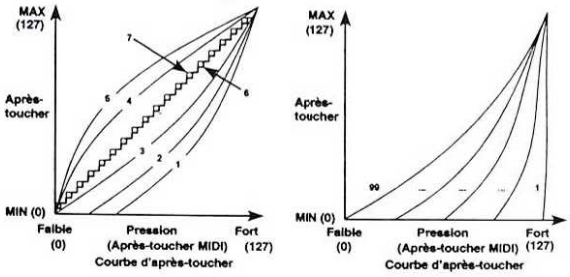
❑ Définition de la courbe d'après-toucher et de la sensibilité

2-4 After Touch Curve ..... [1...8]

Permet de sélectionner une des huit courbes pour préciser comment l'après-toucher (la pression appliquée au clavier après le jeu d'une note) influence le volume ou la tonalité. Le fonctionnement de ce paramètre est cependant lié au paramètre "Transpose Position".

1: L'effet n'est pas très important tant que vous n'appuyez pas très fort.
2: :
3: Courbe standard
4: :
5: Même une pression modérée produit un certain effet.
6: Courbe inégale (24 pas)
7: Courbe encore plus inégale (12 pas)
8: Aléatoire

Les courbes 6 et 7 produisent des changements sur 24 et 12 pas respectivement. Etant donné que la courbe 7 produit un changement sur 12 pas, il est possible de stipuler que l'après-toucher doit contrôler une largeur de changement de hauteur d'une octave et de l'utiliser pour varier la hauteur par pas de demi-tons. La courbe 8 est aléatoire et doit servir pour des effets spéciaux ou pour utiliser l'après-toucher afin de créer une modulation irrégulière.



2-5 After Touch Sensitivity ..... [0...99]

Permet de définir la sensibilité de l'après-toucher. Augmenter cette valeur pour augmenter la sensibilité.

Un réglage de 0 ne produit aucun effet. Ce paramètre influence la courbe d'après-toucher sélectionnée comme illustré sur le diagramme de droite ci-dessus, qui montre une valeur 3 pour la courbe d'après-toucher.

❑ Définition de la polarité des pédales connectées au panneau arrière

3-2 Volume Pedal Polarity ..... [+, –]

Permet de définir la polarité de la pédale raccordée à la prise VOLUME PEDAL.

3-3 Assignable Pedal Polarity ..... [+, –]

Permet de définir la polarité de la pédale raccordée à la prise ASSIGNABLE PEDAL.

3-4 Assignable SW Pedal Polarity ..... [+, –]

Permet de définir la polarité du commutateur au pied raccordé à la prise ASSIGNABLE SW PEDAL.

3-5 Damper Polarity ..... [+, –]

Permet de définir la polarité de la pédale raccordée à la prise DAMPER PEDAL.

❑ Interdiction de sauvegarde de programmes internes et de motifs d'arpège

4-1 Memory Protect ..... [OFF, ON]

Un réglage sur **ON** empêche toute sauvegarde de programmes internes et de motifs d'arpège.

Pour mémoriser des données éditées ou rappeler des données présélectionnées d'usine, ou recevoir un transfert de données, mettre cette fonction sur **OFF**.

❑ Utilisation de la fonction de mémoire de page

4-3 Page Memory ..... [OFF, ON]

Lorsque le réglage est sur **ON**, à sa mise sous tension, le Z1 démarre fondamentalement dans le même état qu'il se trouvait à la mise hors tension. Le mode de jeu correspondant est sélectionné mais le Z1 conserve en mémoire les données éditées ou les données de rappel d'édition et les pages qui ont été sélectionnées en dernier dans chaque mode, juste avant la mise hors tension.

Lorsque le réglage est sur **OFF**, le Z1 sélectionne le programme A000 ou le multiset A00 à la mise sous tension et il démarre en mode Program Play.

Pour activer la mémoire de page:

① Appuyer sur la touche [GLOBAL] pour entrer en mode Global.
② Appuyer sur la touche [JUMP] puis sur le bouton [1] (Basic) pour sélectionner la page GLB Basic.
③ Appuyer plusieurs fois sur le bouton [3] pour sélectionner le paramètre "PageMemory".
④ Appuyer sur la touche [+] ou tourner le bouton [3] vers la droite pour mettre le réglage sur **ON**.

❑ Sélection de la zone d'une carte mémoire

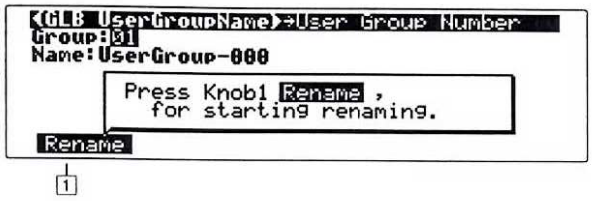
4-5 Card Area Select ..... [0...15]

Permet de sélectionner la zone de la carte à utiliser. Les réglages de programmes, de multisets et d'arpège seront sélectionnés ou sauvegardés dans la zone spécifiée à ce paramètre.

Le nombre de zones disponibles (maximum 16) dépend de la capacité de mémoire de la carte (voir p.112). Si la zone sélectionnée dépasse la capacité de la carte, l'affichage indique "No Card". Dans ce cas, sélectionner une autre zone de la carte.

Avant d'utiliser une nouvelle carte mémoire, ne pas oublier de la formater.

Page de visualisation GLB User Group Name



❑ Modification du nom de chaque groupe utilisateur

1-1 User Group Name ..... [1...16]

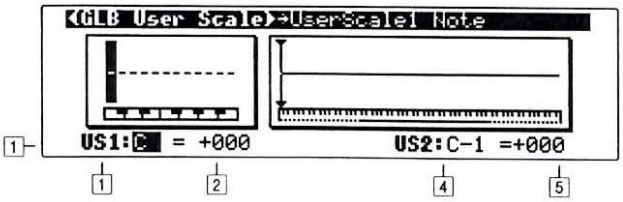
Permet de sélectionner le groupe utilisateur dont le nom doit être modifié. Les groupes utilisateurs peuvent servir de méthode de classification différente des programmes par rapport aux catégories de programmes.

Name Edit .....

Permet d'attribuer un nom à un groupe utilisateur.

Pour plus de détails concernant la marche à suivre, se reporter au point "Changement de nom (Assignation d'un nouveau nom)" (p.26).

Page GLB User Scale



❑ Création d'une échelle originale

Cette fonction permet de créer deux échelles originales différentes. L'option "**UserScale1**" permet de créer une échelle en définissant la hauteur de chaque note sur une octave. Régler la hauteur de chaque note (de Do à Si) sur l'octave par centième de pas pour que ces réglages s'appliquent à toutes les octaves.

UserScale2 permet de définir la hauteur de chaque note (de Do1 à Sol9) séparément, par pas de un centième.

Pour chaque note, le réglage permet un ajustement de -100 à +100 centièmes (un demi-ton vers le haut ou vers le bas) par rapport au tempérament égal standard (considéré comme ayant une valeur de 0). Un réglage de -100 abaisse la hauteur d'un demi-ton alors qu'un réglage de +100 l'élève d'un demi-ton.

Les échelles utilisateur 1 et 2 créées à ce paramètre servent pour un programme lorsqu'elles sont sélectionnées au paramètre "Scale Type" de la section "Prg Common" et elles sont utilisées avec un multiset lorsqu'elles sont sélectionnées au paramètre "Scale Type" de la section Multi Common ou au paramètre "Scale" de la section Multi Pitch.

1-1 UserScale1 Note ..... [C...B]

Permet de sélectionner la note à désaccorder de l'échelle utilisateur 1. Vous pouvez sélectionner la note en tournant le bouton [1] ou en utilisant les touches [▼] ou [▲].

1-2 UserScale1 Detune ..... [-100...+100]

Permet de définir un désaccordage de -100 centièmes à +100 centièmes pour la note sélectionnée au paramètre "UserScale1 Note".

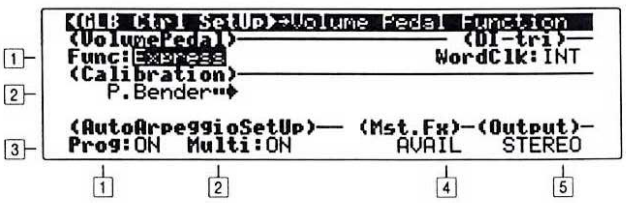
1-4 UserScale2 Note ..... [C-1...G9]

Permet de sélectionner la note à désaccorder de l'échelle utilisateur 2. Vous pouvez sélectionner la note en tournant le bouton [4] ou en utilisant les touches [▼] ou [▲].

1-5 UserScale2 Detune ..... [-100...+100]

Permet de définir un désaccordage de -100 centièmes à +100 centièmes pour la note sélectionnée au paramètre "UserScale2 Note"

GLB Ctrl SetUp Page



❑ Changement de la fonction de pédale de volume en pédale d'expression

1-1 Volume Pedal Function ..... [Volume, Express]

Ce paramètre permet de définir la fonction de la pédale raccordée à la prise VOLUME PEDAL du panneau arrière (voir p.xiv).

Lorsque le réglage est mis sur Volume, les mouvements de la pédale contrôlent le volume du Z1. Simultanément, des messages de volume MIDI (CC#7) seront transmis pour régler le volume des timbres sur les canaux MIDI correspondants.

Lorsque le réglage est mis sur **Express**, les mouvements de la pédale contrôlent le volume du Z1. Simultanément, des messages d'expression MIDI (CC#11) seront transmis pour régler le volume des timbres sur un canal MIDI correspondant.

❑ Synchronisation sur des appareils audio numériques

1-5 Word Clock Source ..... [INT, EXT]

Ce paramètre s'affiche en cas d'insertion d'une carte <DI-TRI digital I/F Board> vendue en option (voir p.111).

Ce paramètre permet de spécifier les signaux d'horloge maître qui déterminent la fréquence d'échantillonnage.

Lorsque le réglage est sur **INT**, le Z1 utilise sa propre horloge interne. Cette valeur est normalement celle qui doit être sélectionnée.

Lorsque le réglage est sur **EXT**, le Z1 utilise les signaux d'horloge numérique I/F externe, qu'il reçoit par sa borne WORD CLOCK IN.

❑ Calibrage des différents contrôleurs

2-1 Calibration Item ..... [P.Bender...AssignPdl]

Cette fonction permet d'ajuster (de calibrer) la plage de fonctionnement de chaque contrôleur. Si l'effet défini par les réglages de paramètres ne se produit pas complètement lors de l'activation d'un contrôleur à sa position maximum ou minimum, ou si l'effet maximum ou minimum est atteint alors que le contrôleur n'est pas au bout de sa course, celui-ci doit être calibré.

P.Bender Permet d'ajuster la plage de fonctionnement et la largeur centrale pour le [PITCH BENDER].

Mod.Wheel Permet d'ajuster la plage de fonctionnement de [MOD WHEEL] lorsque vous éloignez la molette ou que vous la rapprochez de vous-même.

Pad_X Permet d'ajuster la plage de fonctionnement du mouvement et la largeur centrale pour l'axe X du [X-Y PAD].

Pad_Y Permet d'ajuster la plage de fonctionnement du mouvement et la largeur centrale pour l'axe Y du [X-Y PAD].

AftTouch Permet d'ajuster la plage de fonctionnement de l'après-toucher appliqué en appuyant sur le clavier.

VolumePdl Permet d'ajuster la plage de fonctionnement de la pédale raccordée à la borne VOLUME PEDAL.

AssignPdl Permet d'ajuster la plage de fonctionnement de la pédale raccordée à la borne ASSIGNABLE PEDAL.

Lorsque ce paramètre est sélectionné, c'est-à-dire lorsque le calibrage est en cours, tous les contrôleurs passent provisoirement à un état non calibré. Afin de pouvoir vérifier les résultats de l'opération, vous devez soit continuer jusqu'à la fin de la procédure ou suspendre l'opération en déplaçant le curseur (vers le haut ou vers le bas) ou en passant à une autre page.

Procédure à suivre pour le calibrage

① Au réglage "Calibration", spécifier le contrôleur à calibrer.

② Déplacer le contrôleur indiqué jusqu'à ce qu'il s'arrête (ou jusqu'au bord du [X-Y PAD], pour sauvegarder la plage maximum valable de ce contrôleur. La zone noire de la barre graphique à droite de l'écran indique la zone de mouvement. Dans ce cas, nous avons laissé un espace plus que suffisant pour la longueur de la barre, aussi ne pas s'inquiéter si la zone noire ne couvre pas tout l'espace.

③ Retirer votre main du contrôleur et appuyer sur la touche [ENTER]. Le message "Are you sure?" apparaît, pour demander confirmation.

Ne pas oublier que, si le pitch bender n'est pas revenu au milieu ou si vous appuyez sur un point du [X-Y PAD], ce point sera considéré comme le centre du contrôleur.

④ Si le réglage vous satisfait, appuyer à nouveau sur la touche [ENTER]. Pour recommencer le réglage, appuyer sur [EXIT].

Lorsque le réglage est terminé, l'affichage indique "Completed!" si **Mod.Wheel**, **AftTouch**, **VolumePdl** ou **AssignPdl** sont sélectionnés au point ① et l'effet atteind son maximum et son minimum aux emplacements spécifiés.

Si **P.Bender**, **Pad_X** ou **Pad_Y** ont été sélectionnés, l'affichage indique "Set CENTER". La zone noire qui indiquait la plage valable se rétrécit et vous pouvez à présent régler la valeur centrale. Continuer la procédure à partir du point ⑤.

Si le réglage est inadéquat, comme une plage de mouvement anormalement réduite, l'affichage indique <!Value Mismatch!> et la procédure est annulée. Dans ce cas, appuyer sur la touche [EXIT] et réessayer toute la procédure à partir du point ②.

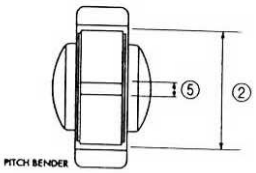
Réglage du centre du P.Bender, du Pad_X et du Pad_Y

⑤ Ensuite, régler la largeur du "null" au milieu du [PITCH BENDER] ou du [X-Y PAD]. Dans le cas du [PITCH BENDER], déplacer légèrement la molette. Dans le cas du [X-Y PAD], appuyer au centre du pad. La largeur de la partie zéro détectée s'affiche au-dessous de la zone noire, qui avait rétréci au point précédent.

⑥ Appuyer sur la touche [ENTER]. Le message <Are you sure?> apparaît. Si vous décidez de refaire le réglage, appuyer sur la touche [EXIT] pour revenir au point 5.

⑦ Appuyer à nouveau sur la touche [ENTER]. L'affichage indique <Completed!> et les réglages affichés sont validés.

Si le réglage de la zone centrale "zéro" est inadéquat, l'affichage indique <!Value Mismatch!> et la procédure est annulée. Dans ce cas, appuyer sur la touche [EXIT] et réessayer toute la procédure à partir du point ⑤.



❑ Liaison de l'arpégiateur aux programmes ou aux multisets

3-1 AutoArpeggiator Program ..... [OFF, ON]

Ce réglage permet de lier la fonction d'arpégiateur à la sélection de programme (au numéro).

Lors de la sauvegarde d'un programme, le Z1 sauve également l'état de l'arpégiateur à ce moment. Si l'arpégiateur était activé au moment de la sauvegarde, l'état de l'arpégiateur sera rappelé automatiquement lors du rappel de ce programme, pour autant que le paramètre AutoArpeggiatorProgram soit mis sur **ON**. Si ce paramètre est sur **OFF**, le Z1 ignore l'état de l'arpégiateur au moment de la sauvegarde du programme.

3-2 AutoArpeggiator Multiset ..... [OFF, ON]

Ce réglage permet de lier la fonction d'arpégiateur à la sélection de multiset (au numéro). Se reporter aux explications données pour "AutoArpeggiator Program".

❑ Contournement de l'effet principal

3-4 Master Effect ..... [AVAIL, BYPASS]

Lorsque le réglage est sur **AVAIL**, l'effet principal fonctionnera en vertu des réglages du programme ou du multiset. Avec un réglage sur **BYPASS**, l'effet principal est contourné. Ce dernier réglage sert lors d'effets appliqués par des processeurs externes.

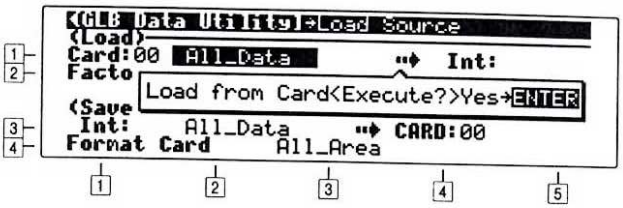
❑ Configuration de sortie de stéréo à mono

3-5 Output Mode ..... [STEREO, MONO]

Si vous avez raccordé les bornes de sorties L/MONO et R OUTPUT, régler ce paramètre sur STEREO.

Si seule la borne L/MONO est raccordée, le mettre sur **MONO**. Dans ce cas, le Z1 ignore les réglages de "panpot" d'un programme et de chaque timbre d'un multiset. Si vous réglez le paramètre sur **STEREO** alors que seule la borne L/MONO est raccordée, des problèmes comme "pas de son d'effet" ou "volume diminué" peuvent se produire avec certains programmes.

Page GLB Data Utility



❑ Chargement de données d'une carte mémoire

Le Z1 peut recharger dans sa mémoire interne les données telles que les programmes, les multisets, les motifs d'arpège, etc. stockés sur une carte mémoire (vendue séparément).

1-1 Target Card Area ..... [0...15]

Permet de sélectionner la zone de la carte à partir de laquelle les données doivent être chargées. Lors de l'accès à cette page, la zone sélectionnée au paramètre "Card Area Select" apparaît (voir p.94).

Le nombre de zones disponibles (maximum 16) dépend de la capacité mémoire de la carte (voir p.112). Si la zone sélectionnée dépasse la capacité de la carte, l'affichage indique "No Card". Vérifier la zone de la carte souhaitée et sélectionner une autre valeur pour "Target Card Area".
Ne pas oublier non plus de formater une nouvelle carte mémoire avant sa première utilisation.

1-2 Load Source ..... [All_Data...GLOBAL&MIDI]

Permet de sélectionner un des différents types de données comme données à charger de la carte mémoire.

0:	**All_data**	Toutes les données (les données suivantes, 1 à 10).
1:	**All_Program:**	Tous les programmes.
2:	**ProgBank_A:**	Tous les programmes de la banque de programmes A.
3:	**ProgBank_B:**	Tous les programmes de la banque de programmes B.
4:	**All_Multi:**	Tous les multisets.
5:	**MultiBank_A:**	Tous les multisets de la banque de multisets A.
6:	**MultiBank_B:**	Tous les multisets de la banque de multisets B.
7:	**All_Pattern:**	Tous les motifs d'arpège.
8:	**GLOBAL:**	Les données du mode Global.
9:	**MIDI:**	Les données du mode MIDI.
10:	**GLOBAL&MIDI:**	Les données des modes Global et MIDI.

1-5 Load Destination ..... [Bank_A, Bank_B]

Ce paramètre apparaît lorsque les points 2, 3, 5 ou 6 ont été sélectionnés comme "Load Source".

Il permet de définir la destination du chargement dans la mémoire interne.

Procédure de chargement

Lors de l'exécution de cette opération, les données internes du Z1 sont effacées; par contre, les données de la mémoire courante ne sont pas affectées. Si la mémoire interne contient des données à conserver, utiliser une carte mémoire ou un archiveur de données pour les sauvegarder avant d'exécuter l'opération de chargement.

① Introduire une carte mémoire formatée pour le Z1 et qui contient les données souhaitées dans le connecteur CARD du panneau arrière.

② Désactiver (mettre sur **OFF**) la protection de mémoire pour les programmes et les motifs d'arpège (voir le mode Global "Protection de la Mémoire").

③ Définir les paramètres "Target CardArea", "Load Source" et "Load Destination".

④ Appuyer sur [ENTER]. L'affichage demande <Are you sure?>. Pour modifier les réglages spécifiés, appuyer sur [EXIT];

⑤ Appuyer à nouveau sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération.

❑ Chargement des données présélectionnées d'usine dans la mémoire interne

2-2 Load Source ..... [All_Data...Init_All]

Il est possible de charger les données suivantes présélectionnées d'usine.

0:	**All_data**	Toutes les données (les données suivantes, 1 à 12)
1:	**All_Program:**	Tous les programmes.
2:	**ProgBank_A:**	Tous les programmes de la banque de programmes A.
3:	**ProgBank_B:**	Tous les programmes de la banque de programmes B.
4:	**SingleProg:**	Un programme précis.
5:	**All_Multi:**	Tous les multisets.
6:	**MultiBank_A:**	Tous les multisets de la banque de multisets A.
7:	**MultiBank_B:**	Tous les multisets de la banque de multisets B.
8:	**SingleMulti:**	Un multiset précis.
9:	**All_Pattern:**	Tous les motifs d'arpège.
10:	**GLOBAL:**	Les données du mode Global.
11:	**MIDI:**	Les données du mode MIDI.
12:	**GLOBAL&MIDI:**	Les données des modes Global et MIDI.
13:	**Init_All:**	Toutes les données sont réinitialisées à leurs réglages d'usine.

2-3 Load Source Number ..... [A0...B127, A0...B15]

Ce paramètre apparaît lors de la sélection des numéros 4 ou 8 au paramètre "Load Source".

Il permet de sélectionner le numéro des données présélectionnées à charger.

2-5 Load Destination[A0...B127/A0...B15/Bank_A, Bank_B]

Ce paramètre apparaît si le numéro de "Load Source" 2, 3, 4, 6, 7 ou 8 est sélectionné.

Il permet de sélectionner la banque ou le numéro de destination du chargement. Pour plus de détails concernant la procédure, se reporter à la page 97.

❑ Sauvegarde de données de la mémoire interne sur une carte mémoire

3-2 Save Source ..... [All_Data...GLOBAL&MIDI]

Permet de spécifier les données internes à sauvegarder sur une carte mémoire.

Pour plus de détails concernant ce paramètre, se reporter au point "1-2 Load Source".

Si la carte mémoire utilisée est de type Flash EPROM, vous pouvez uniquement sélectionner la valeur "**All_Data**".

3-4 Target Card Area ..... [0...15]

Permet de sélectionner la zone de la carte sur laquelle les données seront sauvegardées.

3-5 Save Destination ..... [BANK_A, BANK_B]

Ce paramètre apparaît lors de la sélection des numéros 2, 3, 5 ou 6 au paramètre "Save Source".

Il permet de définir la banque de destination de sauvegarde sur la carte mémoire.

Procédure de sauvegarde

① Dans le connecteur CARD du panneau arrière, introduire une carte mémoire formatée pour le Z1 et qui contient la zone dans laquelle vous devez sauvegarder les données.

② Définir les paramètres "Target CardArea", "Save Source" et "Save Destination".

③ Appuyer sur [ENTER]. L'affichage demande <Are you sure?>. Pour modifier les réglages spécifiés, appuyer sur [EXIT];

④ Appuyer à nouveau sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération.

4-3 Target Card Area ..... [Area_00...15, All_Area]

Cette opération permet de formater une carte mémoire.

Avant de pouvoir utiliser une carte mémoire vierge avec le Z1, vous devez la formater (l'initialiser). Cette opération peut également servir à reformater une carte mémoire déjà utilisée afin d'effacer des données inutiles.

Vous pouvez formater une zone individuelle ou toutes les zones en même temps.

Procédure à suivre pour le formatage d'une carte mémoire

① Insérer la carte mémoire à formater dans le connecteur CARD du panneau arrière.

② Définir la "TargetCardArea".
Immédiatement après la sélection de cette page, la valeur "**All_Area**" est automatiquement sélectionnée. Pour formater uniquement une zone précise, sélectionner la zone souhaitée.

③ Appuyer sur [ENTER]. L'affichage demande <Are you sure?>. Si vous avez changé d'avis, appuyer sur [EXIT); sinon,

④ Si vous appuyez à nouveau sur [ENTER], le formatage s'exécute.
Lorsque l'opération est terminée, les programmes, les multisets et les données de motifs initialisés sont créés dans la zone formatée. (Ces données sont identiques à celles créées par l'opération d'initialisation dans le mode Play correspondant). Si vous reformatez une zone déjà formatée, ne pas oublier que toutes les données précédentes de cette zone seront effacées.

Pendant toute opération concernant une carte mémoire, éviter tout choc physique au Z1 et ne jamais introduire ou retirer la carte. Ne pas demander de transfert de blocs de données MIDI, etc. car toutes ces opérations pourraient provoquer l'effacement des données.

Appendices

1. Quelques mots concernant le système MIDI

Le terme MIDI vient de l'anglais "Musical Instrument Digital Interface" (Interface Numérique des Instruments de Musique) et il s'agit d'une norme internationale qui permet aux instruments de musique électroniques, aux ordinateurs, etc., d'échanger toute une variété de données musicales.

Lorsque deux ou davantage d'appareils MIDI sont raccordés par le biais de câbles MIDI, ils peuvent échanger des données de performance même s'il s'agit d'appareils de modèles distincts ou fabriqués par des sociétés différentes. Vous pouvez ainsi utiliser le Z1 comme clavier principal pour contrôler un appareil MIDI externe ou utiliser un appareil MIDI externe pour contrôler le générateur de son du Z1.

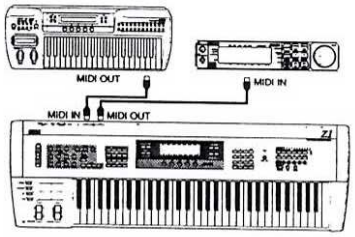
❑ Raccordement d'appareils MIDI

Pour jouer un appareil MIDI externe

✧ Pour se servir des claviers et des contrôleurs du Z1 afin de jouer sur un générateur de son MIDI externe, utiliser un câble MIDI et le brancher à la prise MIDI OUT du Z1 et à la prise MIDI IN de l'appareil MIDI externe.

Pour activer le générateur de son du Z1 à partir d'un appareil MIDI externe

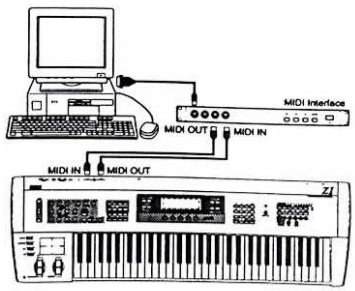
✧ Pour contrôler le Z1 à partir d'un appareil MIDI externe tel qu'un clavier MIDI, brancher un câble MIDI à la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe et à la prise MIDI IN du Z1.



Raccordement avec un ordinateur/avec un séquenceur

✧ Pour jouer sur le clavier du Z1 et enregistrer votre interprétation sur un ordinateur ou sur un séquenceur, puis restituer le son sur le Z1 (c'est-à-dire pour utiliser le Z1 comme clavier MIDI pour l'entrée de données et son générateur de son pour la restitution), raccorder les connecteurs MIDI OUT et MIDI IN de chaque appareil à ceux de l'autre.

Pour pouvoir raccorder un ordinateur, il faut une interface MIDI.



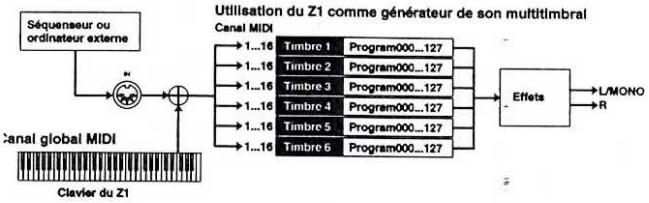
❑ Réglages de canaux MIDI

Afin de pouvoir recevoir les messages MIDI, le canal MIDI de l'appareil récepteur doit correspondre au canal MIDI de l'appareil transmetteur. Il y a 16 canaux MIDI, numérotés de 1 à 16.

Lorsque vous actionnez le clavier (ou l'arpégiateur) et les contrôleurs du Z1, les messages MIDI sont transmis par la borne MIDI OUT sur le canal Global MIDI (le réglage "G.CH" effectué en mode MIDI à la page MIDI Basic). En mode Program Play, les données musicales sont reçues sur le canal Global MIDI. En mode Multiset Play, les données sont reçues par chaque timbre sur le canal spécifié par le mode Multiset Edit, page MLT MIDI, au paramètre "MIDI Channel".

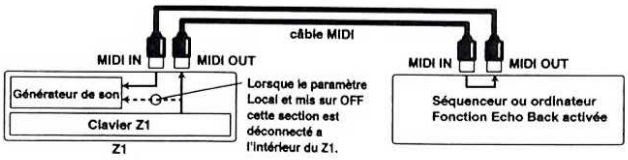
Utilisation du Z1 comme générateur de son multitimbral

En effectuant les réglages de canal MIDI mentionnés ci-dessus pour un multiset, il est possible de définir un canal de réception MIDI séparé pour chaque timbre de sorte que le Z1 puisse fonctionner comme générateur de son multitimbral avec un maximum de six parties.



❑ Utilisation du Z1 comme clavier MIDI pour l'entrée de données

Pour utiliser le Z1 comme clavier MIDI servant à l'entrée de données musicales, vous devez normalement activer le réglage "Echo Back" du séquenceur de sorte à pouvoir écouter l'interprétation ainsi jouée. Dans ce cas, les notes envoyées à partir du clavier vers le générateur de son s'entendront doublées avec les notes envoyées du clavier au séquenceur puis au générateur de son; pour éviter ce phénomène, désactiver le réglage "Local (Local Control)" du mode MIDI afin de déconnecter de manière interne le clavier du Z1 de son générateur de son. Vous pouvez également transmettre un message Local Off (control #122) du séquenceur pour désactiver cette fonction Local.



Si le paramètre Local est mis sur OFF, le clavier du Z1 ne produit aucun son. (Les données du clavier sont envoyées par la borne MIDI OUT et le générateur produit uniquement des sons en réponse aux données reçues à la borne MIDI IN). Si vous comptez jouer sur le Z1 de manière isolée, toujours s'assurer que le réglage Local est mis sur ON.

❑ Réglages de transposition et de courbe de vélocité

Il est possible de préciser le point auquel les réglages de transposition ("Transpose") et de courbe de vélocité ("Velocity Curve") s'appliquent à l'ensemble du Z1. Les numéros de notes et les valeurs de vélocité différeront en vertu du point auquel ils sont convertis. Ce réglage s'effectue par le biais du paramètre "Transposition", en mode Global, (voir p.93). Pour un Multiset, il est possible de transposer chaque timbre individuellement ("Xpose") en plus du réglage du mode Global.

❑ Filtrage MIDI et conversion des messages

Vous pouvez définir quels types de messages MIDI doivent être reçus ou transmis. A la page MIDI CChg Filter du mode MIDI, vous pouvez effectuer des réglages pour les messages de pitch bender, d'après-toucher et de changement de contrôle. Pour les multisets, vous pouvez également définir quel timbre transmet et reçoit les messages susmentionnés. De plus, le paramètre "Translation" de la page MIDI CChg Filter du mode MIDI permet de convertir un message MIDI précis en un message différent pour la réception ou pour la transmission.

La page SystemEx du mode MIDI permet de définir si les données d'éditeur de performance ou SysEx, telles que le transfert de blocs de données ou encore les données de l'éditeur de sons, doivent être transmises ou reçues.

En ce qui concerne le filtrage MIDI de changements de programme, veuillez vous reporter aux explications ci-après.

❑ Sélection de sons (programmes ou multisets)

Les messages de changement de programme [Cn, pp] (où "pp" est le numéro de programme qui spécifie un des 128 sons) permettent d'activer des sons provenant d'un appareil MIDI externe. Le Z1 transmet et reçoit ces messages uniquement lorsqu'il se trouve en mode Program Play ou en mode Multiset Play. Lors de la réception d'un changement de programme, le Z1 sélectionne un son (programme ou multiset) de la banque courante.

Pour changer de banque (de programmes/multisets), vous pouvez utiliser les messages Bank Select [Bn, 00, mm] (changement de contrôle #00) et [Bn, 20, bb] (changement de contrôle #32) pour définir la banque souhaitée. ("mm" représente l'octet le plus élevé du numéro de banque et "bb" représente l'octet le moins élevé, ce qui laisse un choix de 16.384 banques). Mais un message de sélection de banque seul ne permet pas de changer de banque; le Z1 sélectionne un programme dans la nouvelle banque uniquement lors de la réception d'un message de changement de programme après le message de sélection de banque.

Normalement, le Z1 est réglé sur **Omni OFF** (voir p.89) de sorte à recevoir uniquement les messages de changement de programme correspondant au Canal Global MIDI pour la sélection des programmes.

Le paramètre "Program Change" à la page MIDI Basic du mode MIDI permet de définir si la réception ou la transmission de changements de programmes doit se faire ou non. Les programmes peuvent être sélectionnés en mode Program Play si le paramètre "Program Change Receive" est mis sur **ENA** ou **PRG**. En mode Multiset Play, les réglages "Prog.change" de la section Multi MIDI du mode Multiset Edit sont également utilisés. Mais lorsque le réglage "Program Change receive" du mode MIDI est mis sur **ENA**, à la réception d'un changement de programme qui correspond au "Global Channel", le numéro de multiset change (quel que soit le réglage "Prog.change"). Lorsque le réglage est sur **PRG**, le numéro de multiset ne change pas mais un programme est sélectionné pour le timbre qui reçoit ce canal.

Le Z1 permet de définir librement la correspondance entre les sons (programmes/multisets) et les numéros de programmes ainsi que les banques de programmes d'un appareil MIDI externe.

Le réglage "Bank Mapping" du mode MIDI, à la page MIDI Basic, permet de définir le paramètre de sélection de banque et les pages MIDI Prog Map et MIDI Multi Map permettent de définir le réglage de changement de programme.

Les réglages d'usine sont les suivants:

[Prog]	MSB	LSB
Int_A	00 (00H)	00 (00H)
Int_B	00 (00H)	01 (01H)
CardA	00 (00H)	02 (02H)
CardB	00 (00H)	03 (03H)
[MultiSet]	MSB	LSB
Int_A	00 (00H)	64(40H)
Int_B	00 (00H)	65 (41H)
CardA	00 (00H)	66 (42H)
CardB	00 (00H)	67(43H)

Exemple: Pour sélectionner la banque interne B21 du mode Program Play avec les réglages d'usine:

MSB CC#: 0)	00
LSB (CC#: 32)	01
Changement de programme:	21

En fonction du type d'oscillateur utilisé par le programme ou le multiset, le Z1 aura peut-être besoin d'un laps de temps pour changer de programme à la réception du message. C'est pourquoi il faut toujours laisser un intervalle de temps suffisant entre le message de changement de programme et le message d'activation de note qui suit.

❑ Les messages MIDI transmis par le Z1

Sauf spécifications contraires, cette section explique uniquement la transmission. ("CC#" représente le numéro de changement de contrôle alors que "vv" représente la valeur.)

Activation/Désactivation de note

Lors de la frappe d'une touche, un message d'activation de note [9n, kk, vv] (n:canal, kk: numéro de la note, vv: vélocité) est transmis pour indiquer que la touche a été frappée (numéro de la note) et la force à laquelle elle a été frappée (la vélocité). Lorsque la touche est relâchée, un message de désactivation de note [8n, kk, vv] est transmis de même.

Chaque fois que l'on joue une note sur le clavier du Z1, les messages d'activation/de désactivation de note sont transmis sur le canal Global MIDI. Mais ces messages peuvent aussi être reçus sur tous les canaux si le paramètre **Omni** est mis sur **ON**. Normalement, le paramètre "Omni" (voir page MIDI Basic; mode MIDI) est mis sur "**Omni OFF**" de sorte à permettre uniquement la réception de messages d'activation/de désactivation de notes qui correspondent au canal Global MIDI.

Après-toucher *1

L'après-toucher est la fonction qui permet de modifier le son en appliquant une certaine pression au clavier après le jeu d'une note. Cette pression se transmet par le biais de message de pression de canal [Dn, vv] et, lors de la réception d'un tel message, l'effet d'après-toucher s'applique.

Il existe également un autre type de message d'après-toucher appelé "Polyphonic Key Pressure " (pression polyphonique des touches) qui permet d'appliquer un effet à chaque touche séparément. Le Z1 n'utilise pas ce message de sorte que toutes les références d'après-toucher utilisées dans le présent manuel concernent la pression des canaux (qui affecte toutes les notes sans tenir compte de la zone du clavier sur laquelle la pression a été appliquée).

Pitch Bender *1

En activant le [PITCH BENDER] du Z1, vous pouvez produire des effets de pitch bend. Au même moment, le Z1 transmet des messages de pitch bend [En, bb, mm] (bb:valeur la plus basse de l'octet, mm: valeur la plus haute de l'octet, permettant ainsi de combiner l'expression de 16384 pas, avec la valeur 8192 [bb, mm = 00, 40] étant considérée comme valeur centrale.)

Bank Select (CC#0/CC#32)

Se reporter au point "Sélection des sons (programmes ou Multisets)".

Modulation de hauteur (CC#01) *1

L'actionnement de la [MOD WHEEL] du Z1 produit normalement un effet de vibrato et provoque la transmission des messages d'intensité de modulation [Bn, 01, vv] (CC#01).

Contrôleur de souffle MIDI (CC#02) *1

Lorsque la fonction d'une pédale raccordée au connecteur ASSIGNABLE PEDAL du Z1 est réglée sur **MIDI_BC** par le paramètre "Assignable pedal Function" des programmes (section Prg Common) ou des multisets (section Multi CMN SW & Pdl), l'actionnement de la pédale produit un changement tonal contrôlé par le contrôleur de souffle et le Z1 transmet un message [Bn, 02, vv] (CC#02).

Pédale (CC#04) *1

La fonction d'une pédale raccordée au connecteur ASSIGNABLE PEDAL du Z1 peut être définie par le paramètre "Assignable pedal Function" des programmes (section Prg Common) ou des multisets (section Multi CMN SW & Pdl) comme "FootPdl". Ainsi, lorsque la pédale est actionnée, le Z1 modifie un paramètre dont la source de modulation a été définie comme "FootPdl" afin d'influencer le son, etc. En même temps, il transmet un message [Bn, 04, vv] (CC#04).

Temps de portamento (CC#05) *1

La réception de messages de temps de portamento MIDI [Bn, 05, vv] (CC#05) modifie la vitesse à laquelle le portamento se produit. Cette fonction n'a d'effet que si le commutateur de portamento est activé.

Entrée de données (MSB) (CC#06/CC#38)

Ce message sert à définir des valeurs RPN ou NRPN.

Volume MIDI (CC#07) *1

Lorsque la fonction d'une pédale raccordée au connecteur VOLUME PEDAL du Z1 est mise sur **Volume** (mode Global, "Volume Pedal Function"), l'actionnement de la pédale permet de régler le volume général du programme ou du multiset (ou un timbre individuel, sauf pour le canal Global MIDI). En même temps, le Z1 transmet des messages de volume [Bn, 07, vv] (CC#07).

La fonction d'une pédale raccordée au connecteur ASSIGNABLE PEDAL du Z1 peut également être réglée sur **MIDI_Vol** au paramètre "Assignable pedal Function" des programmes (section Prg Common) ou des multisets (section Multi CMN SW & Pdl). Dans ce cas, l'actionnement de la pédale aura le même résultat que l'activation d'une PEDALE DE VOLUME réglée sur **Volume.**

Panpot MIDI (CC#10) *1

Lors de l'écoute en stéréo, ce paramètre permet de préciser l'emplacement (le positionnement stéréo) à partir duquel on écoutera le son de ce canal. Cette fonction peut être contrôlée par des messages de Panpot MIDI [Bn, 0A, vv] (CC#10).

Expression MIDI (CC#11) *1

Lorsque la fonction d'une pédale raccordée au connecteur VOLUME PEDAL du Z1 est mise sur **Express** (mode Global, "Volume Pedal Function"), l'actionnement de la pédale permet de régler le volume général du programme ou le volume d'un timbre individuel au sein d'un multiset. En même temps, le Z1 transmet des messages d'expression [Bn, 08, vv] (CC#11).

La fonction d'une pédale raccordée au connecteur ASSIGNABLE PEDAL du Z1 peut également être réglée sur **MIDI_Exp** au paramètre "Assignable pedal Function" des programmes (section Prg Common) ou des multisets (section Multi CMN SW & Pdl). Dans ce cas, l'actionnement de la pédale aura le même résultat que l'activation d'une PEDALE DE VOLUME réglée sur **Express.**

PAD X (CC#16) *1

Lors de l'actionnement du [X-Y PAD] du Z1 sur l'axe X, le paramètre dont la source de modulation est réglée sur **X[+/–], X[+] ou [X[–]** modifie le son. En même temps, le Z1 transmet un message [Bn, 10, vv] (CC#16).

PAD Y (CC#17) *1

Lors de l'actionnement du [X-Y PAD] du Z1 sur l'axe Y, le paramètre dont la source de modulation est réglée sur **Y[+/–], Y[+] ou Y[–]** modifie le son. En même temps, le Z1 transmet un message [Bn, 11, vv] (CC#17).

Boutons 1, 2, 3, 4, 5 (CC#19, 20, 21, 22, 23) *1

Lors de l'activation d'un des boutons [1] à [5] du Z1, le son change en fonction des paramètres dont les sources de modulation sont attribuées aux **boutons 1** à **5** ("Knob 1" à "Knob 5). En même temps, le Z1 transmet les changements de contrôle suivants:

Bouton 1: [Bn, 13, vv] (CC#19)
Bouton 2: [Bn, 14, vv] (CC#20)
Bouton 3: [Bn, 15, vv] (CC#21)
Bouton 4: [Bn, 16, vv] (CC#22)
Bouton 5: [Bn, 17, vv] (CC#23)

Damper (CC#64) *1

Lors de l'actionnement d'une pédale raccordée à la borne DAMPER du Z1, le synthétiseur contrôle l'effet forte. En même temps, il transmet un message Hold (soutien) [Bn, 40, vv] (CC#64: "vv"=127 [7F] lorsqu'elle est activée ou 00 lorsqu'elle est désactivée). La fonction est désactivée (OFF) lorsque la valeur de "vv" est égale ou inférieure à 63 [3F] et elle est activée (ON) si la valeur est égale ou supérieure à 64 [40].

Lorsque vous appuyez sur une pédale raccordée à la borne DAMPER du Z1, l'effet forte s'applique. En même temps, le Z1 transmet un message Hold (soutien) [Bn, 40, vv] (CC#64: "vv"=127 [7F] lorsqu'elle est activée ou 00 lorsqu'elle est désactivée).

Il est aussi possible de régler la fonction d'une pédale raccordée à la borne ASSIGNABLE SW du Z1 sur **Damper** au moyen du paramètre "Assignable Pedal Function" d'un programme (section prg Common) ou d'un multiset (section Multi CMN SW & Pdl). Ainsi, l'actionnement de cette pédale produira le même résultat que celui de la pédale raccordée à la borne DAMPER.

Portamento SW (CC#65) *1

Activer la touche [PORTAMENTO] du Z1 pour appliquer l'effet de portamento. En même temps, le Z1 transmet un message de commutation de portamento [Bn, 41, vv] (CC#65:"vv"= 127 [7F] lors de l'activation ou OO lors de la désactivation). La fonction est désactivée (OFF) lorsque la valeur de "vv" est égale ou inférieure à 63 [3F] et elle est activée (ON) si la valeur est égale ou supérieure à 64 [40].

Sostenuto (CC#66) *1

Lorsque la fonction d'une pédale raccordée au connecteur ASSIGNABLE SW du Z1 est réglée sur **Sostenuto** par le paramètre "Assignable Pedal Function" des programmes (section Prg Common) ou des multisets (section Multi CMN SW & Pdl), l'actionnement de la pédale produit un effet de sostenuto (dans lequel le Z1 maintient uniquement les notes qui étaient déjà frappées au moment de l'activation de la pédale). En même temps, le Z1 transmet un message [Bn, 42, vv] (CC#66) (vv:00 → OFF, 7F → ON).

Mod.SW1 (CC#80) *1

Mod.SW2 (CC#81) *1

Si vous réglez les paramètres "SW1 Function" "SW2 Function" d'un programme (section Prg Common) ou d'un multiset (section Multi CMN SW & Pdl) sur **Mod.SW1** et **Mod.SW2**, vous pourrez utiliser les touches [SW1] et [SW2] pour modifier le son en contrôlant les paramètres dont les sources de modulations sont définies comme "**Mod.SW1**" et "**Mod.SW2**". En même temps, le Z1 transmet les messages [Bn, 50, vv] (CC#80) et [Bn, 51, vv] (CC#81).

FootSW (CC#82) *1

Si vous réglez le paramètre "Assignable Pedal Function" d'un programme (section Prg Common) ou d'un multiset (section Multi CMN SW & Pdl) sur **FootSW**, vous pourrez actionner une pédale raccordée au connecteur ASSIGNABLE SW du Z1 pour modifier le son en contrôlant les paramètres dont la source de modulation est définie comme "**FootSW**". En même temps, le Z1 transmet le message [Bn, 52, vv] (CC#82).

Bouton de résolution d'arpège (CC#09) *1

L'utilisation du bouton [RESOLUTION] du Z1 permet de modifier la résolution des notes de l'arpège. En même temps, le Z1 transmet le message [Bn, 09, vv] (CC#9). Le réglage sera $\mathfrak{z}_3$ pour une valeur "vv" de 0 [0] à 21 [15], $\mathfrak{z}$ pour une valeur de 22 [16] à 42 [2A], $\mathfrak{z}_3$ pour une valeur de 43 [2B] à 63 [3F], e ♪ pour une valeur de 64 [40] à 84 [54], $\mathfrak{z}_3$ pour une valeur de 85 [55] à 105 [69] et ♩ pour une valeur de 106 [6A] à 127 [7F].

Bouton de porte d'arpège (CC#14) *1

L'utilisation du bouton [GATE] du Z1 permet de modifier la durée (le temps de porte) des notes de l'arpège. En même temps, le Z1 transmet le message [Bn, 0E, vv] (CC#14).

Bouton de vélocité de l'arpège (CC#15) *1

L'utilisation du bouton [VELOCITY] du Z1 permet de modifier la vélocité des notes de l'arpège. En même temps, le Z1 transmet le message [Bn, 0F, vv] (CC#15).

Bouton de coupure du Filtre 1 (CC#85) *1

Lors de l'activation du bouton FILTER1 [CUTOFF], la fréquence de coupure change pour modifier la brillance du son. En même temps, le Z1 transmet le message [Bn, 55, vv] (CC#85).

Bouton de résonance du Filtre 1 (CC#86) *1

Lors de l'activation du bouton FILTER1 [RESONANCE], l'intensité de la résonance change. En même temps, le Z1 transmet le message [Bn, 56, vv] (CC#86).

Bouton d'intensité de l'EG du Filtre 1(CC#87) *1

Lors de l'activation du bouton FILTER1 [EG INT], le paramètre "Cutoff frequency Mod.EG Intensity" du Filtre 1 change. En même temps, le Z1 transmet le message [Bn, 57, vv] (CC#87).

Bouton d'attaque du Filtre 1 (CC#24) *1

Si vous avez sélectionné l'option **1** ou **1&2** pour la touche [FILTER SELECT], l'activation du bouton FILTER EG [ATTACK], modifie le changement qui se produit dans la tonalité lorsque le Filtre 1 s'élève. En même temps, le Z1 transmet le message [Bn, 18, vv] (CC#24).

Bouton d'estompement du Filtre 1 (CC#25) *1

Si vous avez sélectionné l'option **1** ou **1&2** pour la touche [FILTER SELECT], l'activation du bouton FILTER EG [DECAY], modifie le changement qui se produit dans la tonalité lorsque le Filtre 1 s'abaisse. En même temps, le Z1 transmet le message [Bn, 19, vv] (CC#25).

Bouton de soutien du Filtre 1 (CC#26) *1

Si vous avez sélectionné l'option **1** ou **1&2** pour la touche [FILTER SELECT], l'activation du bouton FILTER EG [SUSTAIN], modifie le changement qui se produit dans la tonalité lorsque le Filtre 1 atteint le niveau de soutien. En même temps, le Z1 transmet le message [Bn, 1A, vv] (CC#26).

Bouton de relâchement du Filtre 1 (CC#27) *1

Si vous avez sélectionné l'option **1** ou **1&2** pour la touche [FILTER SELECT], l'activation du bouton FILTER EG [RELEASE], modifie le changement qui se produit dans la tonalité lorsque le Filtre 1 retombe du niveau de soutien. En même temps, le Z1 transmet le message [Bn, 1B, vv] (CC#27).

Bouton de coupure du Filtre 2 (CC#88) *1

Se reporter aux explications données pour le Filtre1 Fc. Le Z1 transmet le message [Bn, 58, vv] (CC#88).

Bouton de résonance du Filtre 2 (CC#89) *1

Se reporter aux explications données pour le Filtre1 Reso. Le Z1 transmet le message [Bn, 59, vv] (CC#89).

Bouton d'intensité de l'EG du Filtre 2 (CC#90) *1

Se reporter aux explications données pour le Filtre1 EG Int. Le Z1 transmet le message [Bn, 5A, vv] (CC#90).

Bouton d'attaque du Filtre 2 (CC#28) *1

Si vous avez sélectionné l'option **2** ou **1&2** pour la touche [FILTER SELECT], l'activation du bouton FILTER EG [ATTACK], modifie le changement qui se produit dans la tonalité lorsque le Filtre 2 s'élève. En même temps, le Z1 transmet le message [Bn, 1C, vv] (CC#28).

Bouton d'estompement du Filtre 2 (CC#29) *1

Si vous avez sélectionné l'option **2** ou **1&2** pour la touche [FILTER SELECT], l'activation du bouton FILTER EG [DECAY], modifie le changement qui se produit dans la tonalité lorsque le Filtre 2 s'abaisse. En même temps, le Z1 transmet le message [Bn, 1D, vv] (CC#29).

Bouton de soutien du Filtre 2 (CC#30) *1

Si vous avez sélectionné l'option **2** ou **1&2** pour la touche [FILTER SELECT], l'activation du bouton FILTER EG [SUSTAIN], modifie le changement qui se produit dans la tonalité lorsque le Filtre 2 atteint le niveau de soutien. En même temps, le Z1 transmet le message [Bn, 1E, vv] (CC#30).

Bouton de relâchement du Filtre 2 (CC#31) *1

Si vous avez sélectionné l'option **2** ou **1&2** pour la touche [FILTER SELECT], l'activation du bouton FILTER EG [RELEASE], modifie le changement qui se produit dans la tonalité lorsque le Filtre 2 retombe du niveau de soutien. En même temps, le Z1 transmet le message [Bn, 1F, vv] (CC#31).

Bouton d'attaque de l'amplitude (CC#76) *1

Lorsque vous activez le bouton [ATTACK], le volume de l'attaque change. En même temps, le Z1 transmet le message [Bn, 4C, vv] (CC#76).

Bouton d'estompement de l'amplitude (CC#77) *1

Lorsque vous activez le bouton [DECAY], le volume de l'estompement change. En même temps, le Z1 transmet le message [Bn, 4D, vv] (CC#77).

Bouton de soutien de l'amplitude (CC#78) *1

Lorsque vous activez le bouton [SUSTAIN], le niveau de soutien change. En même temps, le Z1 transmet le message [Bn, 4E, vv] (CC#78).

Bouton de relâchement de l'amplitude (CC#79) *1

Lorsque vous activez le bouton [RELEASE], le volume de désactivation de la note change. En même temps, le Z1 transmet le message [Bn, 4F, vv] (CC#79).

Mixer Output SW (CC#83) *1

Les opérations MIXER SW transmettent le message [Bn, 53, vv] (CC#83). Si l'on commence par le bit le plus bas d'une chaîne à 7 bits "vv", chaque bit indique le statut respectif des commutateurs OSC1/OSC2/SubOSC/NOISE pour lesquels un bit de 1 représente l'activation (ON) et un bit de 0 représente la désactivation (OFF).

Mst.Fx ON/OFF (CC#92) *1
Fx1 ON/OFF (CC#94) *1
Fx2 ON/OFF (CC#95) *1

Si vous réglez les paramètres "Assignable Pedal Function" d'un programme (section prg Common) ou d'un multiset (section Multi CMN SW & Pdl) sur **M.Fx_SW**, **Fx1_SW** ou **Fx2_SW**, vous pourrez utiliser les touches [SW1] et [SW2] pour activer/désactiver l'effet principal, l'effet 1 ou l'effet 2. En même temps, les messages [Bn, 5C, vv], (CC#92), [Bn, 5E, vv] (CC#94) ou [Bn, 5F, vv] (CC#95) sont transmis.

Fx Send (CC#91)

Cette fonction permet de définir le niveau de sortie vers Fx1 et Fx2. Celui-ci est contrôlé par le message [Bn, 5B, vv] (CC#91).

MONO ON/OFF [CC#18] *1

Lorsque la fonction des touches [SW1] ou [SW2] ou de l'ASSIGNABLE SW est mise sur **MONO_SW** par le biais du paramètre "Assignable SW Function" du programme (section Prg Common) ou du multiset (section Multi CMN SW & Pdl), si le paramètre "Voice Assign Mode" est réglé sur **POLY**, un message [Bn, 12, vv] (CC#18) est transmis à chaque commutation vers l'attribution monophonique des notes (MONO 1)

UNISON ON/OFF (CC#75) *1

Lorsque la fonction des touches [SW1] ou [SW2] ou de l'ASSIGNABLE SW est mise sur **UNISON** par le biais du paramètre "Assignable SW Function" du programme (section Prg Common) ou du multiset (section Multi CMN SW & Pdl), le Z1 transmet un message [Bn, 4B, vv] (CC#75) chaque fois que vous modifiez le "Unison SW", quel que soit le mode.

Incrément/Décrément de données (CC#96/CC#97)

Le message d'incrément de données a la même fonction que les changements de contrôle #6/#38 (Entrée de données) sauf qu'il sert uniquement à augmenter la valeur des données d'une unité. La fonction de décrément de données est opposée à celle d'incrément de données et elle permet de diminuer la valeur des données d'une unité.

NRPN (CC#98/CC#99)

Les messages NRPN (numéros de paramètres non enregistrés) servent à régler les paramètres des sons.

Tous les sons désactivés (CC#120)

Ce message permet de suspendre tous les sons provenant d'un appareil externe. Lors de la réception d'un tel message [Bn, 78, 00] (CC#120), tous les sons s'arrêtent. Alors que le message de désactivation de toutes les notes permet l'estompement des notes en cours de jeu, le message de désactivation de tous les sons réduit immédiatement toutes les notes au silence.

Ce message est prévu en cas d'urgence et ne doit pas être utilisé pendant une interprétation.

Réinitialisation de tous les contrôleurs (CC#121)

Lors de la réception de ce message de réinitialisation de tous les contrôleurs pour le canal indiqué [Bn, 79, 00] (CC#121), tous les contrôleurs sont remis à leur valeur d'usine.

Ce message est prévu en cas d'urgence et ne doit pas être utilisé pendant une interprétation.

Désactivation de toutes les notes (CC#123)

Ce message permet de suspendre tous les sons provenant d'un appareil externe. Lors de la réception d'un tel message [Bn, 7B, 00] (CC#123), toutes les notes sont remises sur leur statut de désactivation.

Ce message est prévu en cas d'urgence et ne doit pas être utilisé pendant une interprétation.

Sensibilité active

Si, pour l'une ou l'autre raison, le son ne s'arrête pas, vous pouvez resélectionner le programme pour désactiver les notes "coincées".

Si le Z1 reçoit des messages MIDI provenant d'un appareil MIDI externe qui transmet des messages de sensibilité active [FE], le son est automatiquement désactivé si les messages sont suspendus pendant un temps supérieur à l'intervalle de temps prévu.

MIDI SysEx

Les messages exclusifs du système sont une catégorie à part de messages MIDI qui servent à véhiculer des informations uniques à un fabricant ou à un modèle. Sur le Z1, les messages exclusifs du système MIDI ont le format suivant [F0, 42, 3n, 41, ff..., F7] (n: canal Global MIDI, ff: code de fonction). Ces messages permettent le fonctionnement décrit dans "transmission de réglages comme les données de sons, transfert de blocs de données" et "Edition des sons, etc".

Certains messages exclusifs du système possèdent cependant des fonctions qui ne dépendent pas du fabricant ni du modèle. Ce sont les messages universels exclusifs du système.

Le Z1 utilise les messages universels exclusifs du système suivants:

Lorsqu'il reçoit un message de demande d'informations [F0, 7E, nn, 06, 01, F7] (nn: canal MIDI), il répond par un message de demande d'informations [F0, 7E, nn, 06, 02 (9 octets)), 7F] qui signifie "Korg, Z1, version du système xxxx."

*1 Ce message est influencé par les réglages du mode Midi, de la page MIDI CChg Filter et, pour les multisets, il est aussi affecté par les réglages du Mode Multiset Edit, de la section MLT Ctl. Voir le point "Filtrage MIDI et conversion de messages" pour plus de détails.

❑ Transmission de réglages comme les données de sons (transfert de blocs de données)

Les données comme les programmes, les multisets, les motifs d'arpège et les réglages des modes MIDI et Global peuvent être transmis sous forme de données MIDI exclusives vers un appareil externe.

La transmission s'effectue à la page MIDI SystemEx du mode MIDI et elle permet de spécifier le type de données à transmettre.

Si le réglage "SystemExclusive Transmit" situé sur la dite page est sur On, les données d'un son individuel (un programme ou un multiset) seront transmises lors d'un changement de programme.

Ces données sont également transmises en cas de réception d'une demande de transfert de données correspondante.

Ces données sont transmises et reçues sur le canal Global MIDI.

❑ Edition de sons etc.

En utilisant les messages exclusifs du système MIDI, vous pouvez éditer les paramètres individuels à partir d'un appareil externe. Afin de rendre cette fonction possible, le réglage "System Exclusive transmit" de la page MIDI System Ex du mode MIDI, doit être mis sur **ON**. et le paramètre "SystemExclusive Receive" doit être réglé sur **ENA**.

* A la page MIDI SystemEx, si les programmes ou les multisets sont transférés en blocs par banque ou individuellement vers une destination de vidage de données précisée, les données reçues seront mémorisées directement dans la mémoire de sauvegarde, rendant l'opération de sauvegarde inutile. Néanmoins, si un transfert de données se produit lors de la sélection d'un programme ou d'un multiset ou lorsque des éditions avec changements de paramètres ont modifié les données dans la mémoire d'édition, l'opération de sauvegarde sera nécessaire pour conserver les données éditées. (L'opération de sauvegarde n'est pas requise pour les paramètres des modes MIDI et Global). Vous pouvez effectuer la sauvegarde par le biais d'un message exclusif MIDI de demande de sauvegarde de programme, de multiset ou de motif d'arpège.

❑ Utilisation du système MIDI pour contrôler un LFO.

Le cycle d'un LFO peut être synchronisé sur des messages d'horloge MIDI. Dans la section LFO, le paramètre "MIDI sync" permet de définir la méthode de synchronisation du LFO. Régler les paramètres "MIDI Sync Base" et "MIDI Sync Time" pour définir le rapport entre le cycle du LFO et les messages d'horloge MIDI. Vous pouvez également préciser si le Z1 doit fonctionner comme appareil maître (contrôleur) ou asservi (contrôlé) à la page MIDI Basic du mode MIDI, au paramètre "Clock Source".

❑ L'éditeur de performance

L'éditeur de performance permet d'éditer les paramètres attribués en mode Program Play ou en mode Multiset Play. Lorsque vous faites appel à l'éditeur de performance pour modifier le son, les changements correspondants sont également transmis comme messages exclusifs du système de changement de paramètres (pour autant que le paramètre "SystemExclusive Transmit" de la page MIDI System Ex soit sur **ON**).

Lors de la réception de tels messages, l'appareil récepteur exécute les mêmes opérations d'édition de performance. Après l'édition, vous pouvez alors sauvegarder les données modifiées dans la mémoire interne ou sur une carte mémoire.

Ces messages se reçoivent et se transmettent par le canal Global MIDI. Les modifications effectuées à l'aide des boutons [1] à [5] de l'éditeur de performance sont transmises et reçues sous forme de messages de changement de contrôle #19 à #23.

❑ Contrôle de l'arpégiateur

Synchronisation de l'arpégiateur

En mode Program Play ou en mode Multiset Play, l'arpégiateur peut fonctionner en synchronisation avec un appareil externe. Vous pouvez également préciser si le Z1 doit fonctionner comme appareil maître (contrôleur) ou asservi (contrôlé) à la page MIDI Basic du mode MIDI, aux paramètres "Realtime Control".

Lorsque la source d'horloge "ClockSource" est réglée sur **INT** (interne), le Z1 est considéré comme appareil maître et la vitesse de l'arpégiateur se contrôle à partir du panneau avant. Les notes jouées par l'arpégiateur sont aussi transmises par système MIDI, de sorte à pouvoir déclencher un générateur de son externe ou contrôler le tempo d'un séquenceur.

Lorsque la source d'horloge "Clock Source" est réglée sur **EXT** (externe), le Z1 est considéré comme appareil asservi et la vitesse de l'arpégiateur dépendra des messages d'horloge MIDI entrants. Si le paramètre "Realtime Control receive" est réglé sur **ENA**, les messages MIDI en temps réel (Start, Stop, Continue) et les messages du pointeur de position de morceau seront reçus. Dans ce cas, ne pas oublier que l'arpégiateur ne joue pas tant qu'il ne reçoit pas un message de début ou de continuation.

Les opérations de l'arpégiateur peuvent être transmises et reçues par le biais de messages MIDI.

La sélection de motifs (peut être transmise et reçue)
[Bn 63 00 Bn 62 01 Bn 06 nn]
nn: 00 à 13 (interne), 40 à 53 (carte)

Arpège on/off [Bn 63 00 Bn 62 02 Bn 06 nn]
nn: 00 à 3F (off), 40 à 7F (on)

Octave d'arpège [Bn 63 00 Bn 62 03 Bn 06 nn]
nn: 00 à 03 (1 à 4 octaves)

Verrouillage de l'arpège [Bn 63 00 Bn 62 04 Bn 06 nn]
nn: 00 à 3F (off), 40 à 7F (on)

Synchro des touches de l'arpège [Bn 63 00 Bn 62 05 Bn 06 nn]
nn: 00 à 3F (off), 40 à 7F (on)

Clavier de l'arpège on/off [Bn 63 00 Bn 62 06 Bn 06 nn]
nn: 00 à 3F (off), 40 à 7F (on)

Résolution de l'arpégiateur, porte de bruit et vélocité

Les valeurs de résolution de l'arpégiateur, de porte et de vélocité peuvent être contrôlées à partir d'un séquenceur, etc. par les changements de contrôle #09, #14 et #15.

[Synthétiseur polyphonique]

2. Z1 Tableau d'implémentation MIDI

Date : 1997. 07. 07

Fonction...		Transmise	Reconnue	Observations
Canal de base	Par défaut	1 à 16	1 à 16	Mémorisée
	Modifié	1 à 16	1 à 16	
Mode	Par défaut		3 à 4	Mémorisée
	Messages	×	Omni ON/OFF	
	Modifié	*******		
Numéro de note		0 à 127	0 à 127	
	Voix réelle	*******	0 à 127	
Vélocité	Activation de note	○ 9n, V=1 à 127	○ 9n, V=1 à 127	*B
	Désactivation de note	×	×	
Après-toucher	Touches	×	×	
	Canaux	○	○	*A
Pitch Bender		○	○	*C
Changement	0, 32	○	○	Sélection de banque (MSB, LSB) *P, *C
	1	○	○	Modulation *C
	5	×	○	Temps de portamento *C
	6	○	○	Entrée de données (MSB) *C
	7, 11, 10	○	○	Volume, Expression, Panpot *C
	64, 66	○	○	Sustain, Sostenuto *C
	65	○	○	Commutateur de portamento *C
	91, 92, 94, 95	×	○	Intensité de l'effet, commutateur d'effet *C
	96, 97	×	○	Incrément/décrément de données
	98, 99	○	○	NRPN (LSB, MSB)
	120, 121	×	○	Tous les sons coupés, réinitialisation de tous les contrôleurs
	122, 124	×	○	Contrôle local, Mode Omni on/off
	0 à 95	○	○	Molette, X-Y Pad, Pédale, bouton *C
Changement de programme:		○ 0 à 127	○ 0 à 127	*P
	Numéro Réel#	0 à 127	0 à 127	
Exclusive du système		○	○	*2, *E
Commune du système	: Position du morceau	×	○	
	: Sélection de morceau	×	×	
	: Accordage	×	×	
Temps réel du système	: Horloge	○	○	*1
	: Commandes	×	○	Start, Continue, Stop
Messages aux.	: Local ON/OFF	×	×	
	: Toutes les notes désactivées	×	○ 123 à 127	
	: Sensibilité active	○	○	
	: Réinitialisation	×	×	

Remarques: *A, *B, *C, *E, *P: Valables uniquement lorsque les réglages des paramètres du mode Global permettent la transmission et la réception.
*1: Transmis uniquement lorsque le réglage d'horloge est sur Interne. Reçu uniquement lorsque le réglage d'horloge est sur Externe.
*2: En plus des messages exclusifs de Korg, également compatible avec les messages de demande d'informations.

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO

○: Oui
×: Non

*Veuillez prendre contact avec votre revendeur Korg pour plus de détails sur l'implémentation MIDI.

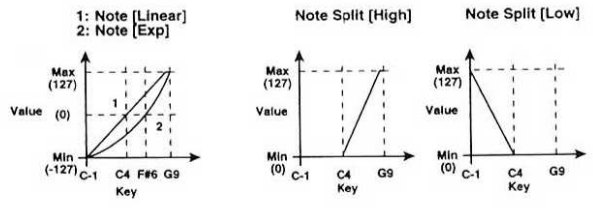
3. Liste des sources de Mod.

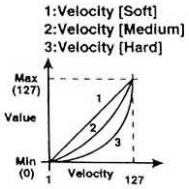
Liste 1 des sources de Mod.

ID	Sources de modulation
0	Off
1	EG1
2	EG2
3	EG3
4	EG4
5	Amp EG
6	LFO1
7	LFO2
8	LFO3
9	LFO4
10	Portamento
11	Note[Linear]
12	Note[Exp]
13	Note Split[High]
14	Note Split[Low]
15	Velocity[Soft]
16	Velocity[Medium]
17	Velocity[Hard]
18	Pitch Bend
19	After Touch
20	Modulation Wheel(CC#1)
21	ATouch+Mod.Wheel
22	Mod.Wheel+ATouch/2
23	X[+/–](CC#16)
24	X[+](CC#16)
25	X[–](CC#16)
26	Y[+/–](CC#17)
27	Y[+](CC#17)
28	Y[–](CC#17)
29	Knob1(CC#19)
30	Knob2(CC#20)
31	Knob3(CC#21)
32	Knob4(CC#22)
33	Knob5(CC#23)
34	Mod.SW1(CC#80)
35	Mod.SW2(CC#81)
36	Foot SW(CC#82)
37	Foot Pedal(CC#4)
38	Damper(CC#64)
39	Sostenuto(CC#66)
40	MIDI Breath Control(CC#2)
41	MIDI Volume(CC#7)
42	MIDI Panpot(CC#10)
43	MIDI Expression(CC#11)
44	MIDI Portamento Time(CC#5)
45	MIDI Portamento SW(CC#65)
46	Master FX OFF/ON(CC#92)
47	FX1 OFF/ON(CC#94)
48	FX2 OFF/ON(CC#95)

Liste 2 des sources de Mod.

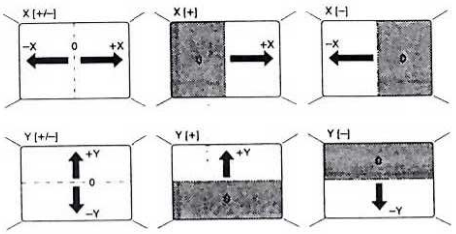
ID	Sources de modulation
0	Off
11	Note[Linear]
12	Note[Exp]
13	Note Split[High]
14	Note Split[Low]
15	Velocity[Soft]
16	Velocity[Medium]
17	Velocity[Hard]
18	Pitch Bend
19	After Touch
20	Modulation Wheel(CC#1)
21	ATouch+Mod.Wheel
22	Mod.Wheel+ATouch/2
23	X[+/–](CC#16)
24	X[+](CC#16)
25	X[–](CC#16)
26	Y[+/–](CC#17)
27	Y[+](CC#17)
28	Y[–](CC#17)
29	Knob1(CC#19)
30	Knob2(CC#20)
31	Knob3(CC#21)
32	Knob4(CC#22)
33	Knob5(CC#23)
34	Mod.SW1(CC#80)
35	Mod.SW2(CC#81)
36	Foot SW(CC#82)
37	Foot Pedal(CC#4)
38	Damper(CC#64)
39	Sostenuto(CC#66)
40	MIDI Breath Control(CC#2)
41	MIDI Volume(CC#7)
42	MIDI Panpot(CC#10)
43	MIDI Expression(CC#11)
44	MIDI Portamento Time(CC#5)
45	MIDI Portamento SW(CC#65)





* Les courbes illustrées ci-dessus s'appliquent après la prise d'effet de la courbe spécifiée au paramètre "After Touch Curve" de la page GLB Basic.

Mod Wheel & Atouch /2 La molette de modulation ou l'après-toucher permettent d'appliquer l'effet indiqué. A ce stade, l'intensité de l'après-toucher est la moitié de celle de la molette de modulation et il est uniquement possible d'obtenir la moitié de la profondeur.



Mod.SW1, Mod.SW2 Pour pouvoir utiliser les commutateurs du panneau comme sources de modulation, effectuer les réglages suivants:
SW1=Modulation (CC#80) et SW2=(CC#81) pour les paramètres "SW1/2 Function" des pages MLT CMN SW & Pdl ou Prog CMN SW & Pdl.

Foot SW Pour utiliser le commutateur au pied programmable comme source de modulation, régler le paramètre Foot Switch = Modulation (CC#82) aux pages Prog CMN SW&Pdl ou MLT CMN SW&Pdl. Vous pouvez alors utiliser un commutateur au pied, etc. raccordé à la borne ASSIGNABLE SW pour contrôler l'effet.

Foot Pedal Pour utiliser la pédale programmable comme source de modulation, régler le paramètre Foot Pedal = Foot Controller (CC#04) aux pages Prog CMN SW&Pdl ou MLT CMN SW&Pdl. Vous pouvez alors utiliser un contrôleur au pied, etc. raccordé à la borne ASSIGNABLE PEDAL pour contrôler l'effet.

4. Liste des utilitaires

Les fonctions utilitaires doivent servir à vous aider à effectuer des changements qui s'avéreraient compliqués avec des éditions individuelles. Les menus utilitaires appropriés sont fournis sur plusieurs pages, pour permettre de modifier les données par unités de blocs entiers (mode, section, page).

Les opérations [Init], [Copy] et [Swap] sont des fonctions utilitaires types qui permettent d'initialiser, de copier ou d'échanger des données par blocs. La fonction d'initialisation [Init] permet de réinitialiser les données spécifiées à leurs valeurs standard. Dans certains cas, vous pouvez même choisir le type de réglage.

La fonction de copie [Copy] permet de copier des données d'un autre bloc, d'un autre programme ou d'un autre multiset.

La fonction d'échange [Swap] permet d'échanger les réglages du bloc édité.

En mode Program Edit, l'affichage indique [PE Def] lorsque le curseur est situé sur un paramètre qui peut être attribué à l'éditeur de performance, pour vous permettre d'attribuer ce paramètre à un bouton (voir p.20).

Pour plus de détails concernant la procédure, voir p.28.

❑ Mode Program Play

UTILITY ..... UsrGrp, Categr, Init, Factry

[2] UsrGrp: Recherche d'un programme par groupe utilisateur.
[3] Categr: Recherche d'un programme par catégorie.
[4] Init: Initialise le programme en cours d'édition.
[5] Factry: Charge les données de réglages d'usine dans le programme en cours d'édition.

❑ Mode Program Edit

Section OSC

<Page OSC SetUp>

UTILITY: ..... CpySet

[4] CpySet: Copie tous les réglages de la section OSC d'un autre programme.

<Page OSC1> <Page OSC2> Pitch Tab

UTILITY: ..... Init, Copy

[3] Init: Initialise le type d'OSC sélectionné.
[4] Copy: Copie les réglages OSC1 ou OSC2 d'un autre programme.

<Page SubOSC>

UTILITY: ..... Copy

[3] Init: Initialise les réglages de l'oscillateur secondaire.
[4] Copy: Copie les réglages d'oscillateur secondaire d'un autre programme.

<Page Noise generator>

UTILITY: ..... Copy

[4] Copy: Copie les réglages de générateur de bruit d'un autre programme.

Section Prog Mixer

<Page Mix Level> <Page Mix Mod.>

UTILITY ..... Copy, Reset

[4] Copy: Copie les réglages de mélangeur de programmes d'un autre programme.
[5] Reset: Remet toutes les valeurs de la section Prog Mixer sur 0.

Section Filtre

<Page Filter Routing>

UTILITY: ..... Copy, (Swp1-2)

[4] Copy: Copie tous les réglages de la section filtre d'un autre programme.
[5] Swp1-2: Echange le contenu du filtre 1 et du filtre 2. Non disponible si le paramètre "Link SW" est sur ON.

<Page Filter 1> <Page Filter 1 Kbd Track> <Page Filter 2> <Page Filter 2 Kbd Track>

UTILITY: ..... Copy

[4] Copy: Copie tous les réglages du filtre 1 ou du filtre 2 d'un autre programme.

Section Amp

<Page Amplitude>

UTILITY: ..... Copy, Duplic, Swp1-2

[3] Copy: Copie tous les réglages de la section Amp d'un autre programme.
[4] Duplic: Copie les réglages Amp1 ou Amp2 actuellement édités sur l'autre Ampli.
[5] Swp1-2: Echange les réglages de l'Amp1 et de l'Amp2.

<Page AmpEG>

UTILITY: ..... Init, Copy

[3] Init: Initialise l'AmpEG à l'aide de onze modèles (Défaut, Piano, Bell, Guitare, Percussion, Organ, SoftAttack, SlowAttack, SoloStrings, Sweep, Pressure)
[4] Copy: Copie les réglages d'EG1 à 4 ou les réglages d'Amp EG d'un autre programme.
[5] Swap: Echange les réglages d'AmpEG avec les réglages d'un autre EG.

Section EG

<Page EG1> <Page EG2> <Page EG3> <Page EG4>

UTILITY: ..... Init, Copy, Swap

[3] Init: Initialise l'EG sélectionné à l'aide de onze modèles (Défaut, Piano, Bell, Guitare, Percussion, Organ, SoftAttack, SlowAttack, SoloStrings, Sweep, Pressure)
[4] Copy: Copie les réglages d'EG1 à 4 ou les réglages d'Amp EG d'un autre programme.
[5] Swap: Echange les réglages d'EG avec les réglages d'un autre EG.

Section LFO

<page LFO1> <Page LFO2> <Page LFO3> <Page LFO4>

UTILITY: ..... Copy, Swap

[4] Copy: Copie les réglages LFO1 à 4 d'un autre programme.
[5] Swap: Echange les réglages LFO avec ceux d'un autre LFO.

Section Prog Fx

<Page Effect Set Up>

UTILITY: ..... (Swp1-2), CpyPrg, CpyMlt

[3] Swp1-2: Echange Fx1 et Fx2. Non disponible cependant si Fx1 est mis sur TalkingMod à RotarySP(L).

[4]CpyPrg: Copie tous les réglages de la section Prog Fx d'un autre programme.

[5] CpyMlt: Copie les données d'effets de multiset d'une section spécifiée.

<Page Fx1> <Page Fx2>

UTILITY: ..... Init, CpyPrg, CpyMlt

[3] Init Initialise les réglages de l'effet sélectionné.

[4] CpyPrg: Copie les réglages Fx1 ou fx2 d'un autre programme.

[5] CpyMlt: Copie les réglages Fx1 ou Fx2 d'un multiset.

<Page MasterFx>

UTILITY: ..... Init, CpyPrg, CpyMlt

[3] Init Initialise les réglages de l'effet sélectionné.

[4] CpyPrg: Copie les réglages MasterFx d'un autre programme.

[5] CpyMlt: Copie les réglages MasterFx d'un multiset.

<Page MasterEQ>

UTILITY: ..... CpyPrg, CpyMlt

[4] CpyPrg: Copie les réglages MasterEQ d'un autre programme.

[5] CpyMlt: Copie les réglages MasterEQ d'un multiset.

Section Prog Common

<Page CMN Mod.Src List>

UTILITY: ..... Refrsh, Change, Exchng

[3] Refrsh Après l'édition, trie la liste par source de modulation.

[4] Change: Remplace une source de modulation par une autre. Cette fonction n'est cependant pas valable pour les paramètres dont la valeur, après le changement, dépasserait la plage permise. Après l'exécution, la liste est automatiquement triée par source de modulation.

[5] Exchng: Echange deux types de source de modulation.

<Page CMN PE Define>

UTILITY: ..... (Return), Init, Copy, Swap

[2] Return: Cette fonction apparaît si vous faites appel à l'utilitaire [PE Def] pour accéder à cette page. Elle permet de revenir à la page précédente.

[3] Init: Initialise les réglages de PE.

[4] Copy: Copie les réglages de PE d'un autre programme.

[5] Swap: Echange les réglages de PE d'un bouton avec les réglages de PE d'un autre bouton.

❑ Mode Multiset Play

UTILITY: ..... [Init], [Factry]

[4] Init: Initialise le multiset en cours d'édition.

[5] Factry: Charge les données de réglages d'usine dans le multiset en cours d'édition.

❑ Mode Multiset Edit

Section Multi Fx

<Page Effect Set Up>

UTILITY: ..... (Swp1-2), CpyPrg, CpyMlt

<Page Fx1> <Page Fx2>

UTILITY: ..... Init, CpyPrg, CpyMlt

<Page Master Fx>

UTILITY: ..... Init, CpyPrg, CpyMlt

<Page Master EQ>

UTILITY: ..... CpyPrg, CpyMlt

Voir la section Prog Fx du mode Program Edit.

❑ Mode Arpeggio

<Page PAT Step Param>

UTILITY: ..... Init, Stp, Cpy, Delete, Insert

[2] Init: Initialise les paramètres de pas du motif d'arpège (Step Tone, Step Offset, Step Gate, Step Velocity, Step Split)

[3] Stp Cpy: Copie les paramètres de pas du numéro de pas sélectionné sur un autre pas.

[4] Delete: Efface les paramètres de pas du numéro de pas sélectionné. Les pas postérieurs sont alors déplacés d'un pas vers la gauche.

[5] Insert: Introduit un pas vierge au numéro de pas sélectionné. Les pas postérieurs sont alors déplacés d'un pas vers la droite.

❑ Mode MIDI

<Page MIDI Prog Map>

UTILITY: ..... Equal

<Page MIDI Multi map>

UTILITY: ..... Equal

[4] Equal: Règle le "Numéro de programme externe" sur les numéros de programmes/de multisets internes.

<Page MIDI CChg Filter>

UTILITY: ..... SetAll, SetAll, Regula

[3] SetAll: Règle tous les réglages "Transmit" de la liste sur OFF ou ON.

[4] SetAll: Règle tous les réglages "Receive" de la liste sur DIS ou ENA.

[5] Regula: Effectue la "Traduction" pour que les messages MIDI du Z1 et les messages transmis/reçus correspondent.

❑ Mode Global

<Page GLB User Scale>

UTILITY: ..... Reset, Reset

[2] Reset: Remet toutes les valeurs de "UserScale1 Detune" sur 0 (comme pour EQUAL_TEMP).

[5] Reset: Remet toutes les valeurs de "UserScale2 Detune" sur 0 (comme pour EQUAL_TEMP).

5. Liste PE (Editeur de performance)

OSC1 OSC2 Nom du paramètre

0 Off

[OSC Common]
1 Common Pitch Mod. Intensity
2 Portamento Time
3 (Pitch Bend) Intensity(+)
4 Intensity(-)

[OSC1]
5 (Pitch)Octave
6 Semi Tone
7 Fine Tune
8 (Pitch Mod.) Mod.1 Intensity
9 Mod.1 Int.Control Intensity
10 Mod.2 Intensity

[OSC2]
11 (Pitch)Octave
12 Semi Tone
13 Fine Tune
14 (Pitch Mod.) Mod.1 Intensity
15 Mod.1 Int.Control Intensity
16 Mod.2 Intensity

[SUB OSC]
17 (Pitch)Octave
18 Semi Tone
19 Fine Tune
20 (Pitch Mod.) Mod.1 Intensity
21 Mod.1 Int.Control Intensity
22 Mod.2 Intensity
23 Wave Form

[Noise Generator]
24 Noise Filter Type
25 Noise Filter Input Trim
26 Noise Filter Cutoff
27 Noise Filter Cutoff Mod.1 Intensity
28 Noise Filter Cutoff Mod.2 Intensity
29 Noise Filter Resonance

[Mixer]
30 (OSC1 Out1)Level
31 Level Mod.Intensity
32 (OSC1 Out2)Level
33 Level Mod.Intensity
34 (OSC2 Out1)Level
35 Level Mod.Intensity
36 (OSC2 Out2)Level
37 Level Mod.Intensity
38 (SUB OSC Out1Level
39 Level Mod.Intensity
40 (SUB OSC Out2Level
41 Level Mod.Intensity
42 (NOISE Out1) Level
43 Level Mod.Intensity
44 (NOISE Out2) Level
45 Level Mod.Intensity
46 (FB Out1)Level
47 Level Mod.Intensity
48 (FB Out2)Level
49 Level Mod.Intensity

[Filter 1]
50 Filter Type
51 (Filter-A) Input Trim
52 Cutoff Frequency
53 Cutoff Frequency Mod.EG Intensity
54 Cutoff Frequency Mod.1 Intensity
55 Cutoff Frequency Mod.2 Intensity
56 Resonance
57 Resonance Mod.Intensity
58 (Filter-B) Input Trim
59 Cutoff Frequency
60 Cutoff Frequency Mod.EG Int.
61 Cutoff Frequency Mod.1 Int.

OSC1 OSC2 Nom du paramètre

62 Cutoff Frequency Mod.2 Int.
63 Resonance
64 Resonance Mod.Intensity

[Filter 2]
65 Filter Type
66 (Filter-A) Input Trim
67 Cutoff Frequency
68 Cutoff Frequency Mod.EG Int.
69 Cutoff Frequency Mod.1 Int.
70 Cutoff Frequency Mod.2 Int.
71 Resonance
72 Resonance Mod.Intensity
73 (Filter-B) Input Trim
74 Cutoff Frequency
75 Cutoff Frequency Mod.EG Int.
76 Cutoff Frequency Mod.1 Int.
77 Cutoff Frequency Mod.2 Int.
78 Resonance
79 Resonance Mod.Intensity

[Amp 1]
80 Amplitude
81 Amplitude Mod.Intensity

[Amp 2]
82 Amplitude
83 Amplitude Mod.Intensity

[Amp EG]
84 Attack Time
85 Attack Level
86 Decay Time
87 Break Level
88 Slope Time
89 Sustain Level
90 Release Time

[EG1]
91 Start Level
92 Attack Time
93 Attack Level
94 Decay Time
95 Break Level
96 Slope Time
97 Sustain Level
98 Release Time
99 Release Level

[EG2]
100 Start Level
101 Attack Time
102 Attack Level
103 Decay Time
104 Break Level
105 Slope Time
106 Sustain Level
107 Release Time
108 Release Level

[EG3]
109 Start Level
110 Attack Time
111 Attack Level
112 Decay Time
113 Break Level
114 Slope Time
115 Sustain Level
116 Release Time
117 Release Level

[EG4]
118 Start Level
119 Attack Time
120 Attack Level
121 Decay Time
122 Break Level
123 Slope Time

OSC1 OSC2 Nom du paramètre

124 Sustain Level
125 Release Time
126 Release Level

[LFO1]
127 Wave Form
128 Frequency
129 Frequency Mod.1 Intensity
130 Frequency Mod.2 Intensity
131 Fade In

[LFO2]
132 Wave Form
133 Frequency
134 Frequency Mod.1 Intensity
135 Frequency Mod.2 Intensity
136 Fade In

[LFO3]
137 Wave Form
138 Frequency
139 Frequency Mod.1 Intensity
140 Frequency Mod.2 Intensity
141 Fade In

[LFO4]
142 Wave Form
143 Frequency
144 Frequency Mod.1 Intensity
145 Frequency Mod.2 Intensity
146 Fade In

[Panpot]
147 Panpot
148 Panpot Mod.Intensity

[Output]
149 Output Level

[Effect Send]
150 Effect Send
151 Effect Send Mod.Intensity

[Master EQ]
152 Low Freq
153 Low Gain
154 High Freq
155 High Gain

[Program Common]
156 (Unison) Unison Type
157 Unison Detune

OSC1OSC2OSC Type
[Standard OSC]
158 179 Wave
159 180 Wave Level
160 181 Triangle Level
161 182 Sine Level
162 183 Wave Form
163 184 Wave Form Mod. LFO Intensity
164 185 Wave Form Mod. Intensity
165 186 Wave Shape Input Level
166 187 Wave Shape Input Level Mod. Intensity
167 188 Wave Shape Table
168 189 Wave Shape
169 190 Wave Shape Mod. Intensity
170 191 Wave Shape Balance
171 192 Wave Shape Balance Mod. Intensity

[Comb Filter OSC]
158 179 Input Wave Level
159 180 Noise Level
160 181 Width
161 182 Input Level Mod. Intensity
162 183 Comb Filter Feedback

OSC1 OSC2 Nom du paramètre

163 184 Feedback Mod.1 Intensity
164 185 Feedback Mod.2 Intensity
165 186 High Damp
166 187 High Damp Mod. Intensity

[VPM OSC]
158 179 (Carrier)Wave
159 180 Level
160 181 Level Mod.1 Intensity
161 182 Level Mod.2 Intensity
162 183 Wave Shape
163 184 Wave Shape Mod.1 Intensity
164 185 Wave Shape Mod.2 Intensity
165 186 Feedback
166 187 Frequency Coarse
167 188 Frequency Mod.1 Intensity
168 189 Frequency Mod.2 Intensity
169 190 (Modulator)Wave
170 191 Level
171 192 Level Mod.1 Intensity
172 193 Level Mod.2 Intensity

[Resonance OSC]
158 179 Input Level
159 180 Input Level Mod.1 Intensity
160 181 Input Level Mod.2 Intensity
161 182 (BPF1) Resonance1
162 183 Harmonics1
163 184 Frequency Fine1
164 185 Level1
165 186 (BPF2) Resonance2
166 187 Harmonics2
167 188 Frequency Fine2
168 189 Level2
169 190 (BPF3) Resonance3
170 191 Harmonics3
171 192 Frequency Fine3
172 193 Level3
173 194 (BPF4) Resonance4
174 195 Harmonics4
175 196 Frequency Fine4
176 197 Level4
177 198 Resonance Mod. Intensity

[Ring Mod.OSC]
158 179 Carrier Wave
159 180 Modulation Depth
160 181 Modulation Depth Mod.1 Intensity
161 182 Modulation Depth Mod.2 Intensity

[Cross Mod.OSC]
158 179 Carrier Wave
159 180 Modulation Depth
160 181 Modulation Depth Mod.1 Intensity
161 182 Modulation Depth Mod.2 Intensity

OSC1 OSC2 Nom du paramètre

[Sync Mod.OSC]
158 179 Slave Wave
159 180 Wave Edge

[Organ Model]
158 179 (Drawbar1) Wave
159 180 Harmonics
160 181 Fine
161 182 Level
162 183 Level Mod. Intensity
163 184 Percussion Level
164 185 (Drawbar2) Wave
165 186 Harmonics
166 187 Fine
167 188 Level
168 189 Level Mod. Intensity
169 190 Percussion Level
170 191 (Drawbar3) Wave
171 192 Harmonics
172 193 Fine
173 194 Level
174 195 Level Mod. Intensity
175 196 Percussion Level
176 197 (Percussion) Trigger Mode
177 198 Decay
178 199 Percussion Level Mod.Intensity

[Electric Piano Model]
158 179 (Hammer) Force
159 180 Force Velocity Curve
160 181 Width
161 182 Click Level
162 183 (Tone Gen.) Decay
163 184 Release
164 185 Overtone Level
165 186 Overtone Freq
166 187 Overtone Decay
167 188 (Pickup) Pickup Position
168 189 Pickup Position Mod. Intensity
169 190 (Low EQ) Low EQ Freq
170 191 Low EQ Gain

[Brass Model]
158 Pitch Bend+
159 Pitch Bend–
160 Pressure EG Intensity
161 Pressure Mod.1 Intensity
162 Pressure Mod.2 Intensity
163 Lip Character
164 Lip Character Mod. Intensity
165 Bell Tone
166 Bell Resonance
167 Noise Level
168 PEQ Freq
169 PEQ Q
170 PEQ Gain
171 Strength

[Reed Model]
158 Pitch Bend+
159 Pitch Bend–
160 Pressure EG Intensity
161 Pressure Mod.1 Intensity
162 Pressure Mod.2 Intensity
163 Noise Level
164 Reed Mod.Intensity
165 HPF Fc
166 HPF Resonance
167 Offset
168 Shape
169 Shape Mod.Intensity
170 PEQ Freq
171 PEQ Q
172 PEQ Gain

[Plucked String Model]
158 Attack Curve Up
159 Attack Curve Down

OSC1 OSC2 Nom du paramètre

160 String Position
161 String Position Mod. Intensity
162 Dispersion
163 Dispersion Mod.Intensity
164 Damping
165 Decay
166 Release
167 Harmonics Position
168 Harmonics Mod.Intensity
169 Pickup Position
170 Pickup Position Mod. Intensity
171 Low EQ Freq
172 Low EQ Gain
173 Low Boost

[Bowed String Model]
158 Bow Speed EG Intensity
159 Bow Speed Mod.1 Intensity
160 Bow Speed Mod.2 Intensity
161 Bow Differential
162 Pressure EG Intensity
163 Pressure Mod. Intensity
164 Rosin Amount
165 String Position
166 String Position Mod. Intensity
167 Damping
168 Dispersion
169 Reflection
170 Reflection Mod. Intensity
171 PEQ Freq
172 PEQ Q
173 PEQ Gain

Fx1 Fx2 Effect1/2 Type
[Overdrive]
200 212 Effect Balance
201 213 Drive
202 214 Output Level
203 215 Low EQ Freq
204 216 Low EQ Gain
205 217 Mid Low EQ Freq
206 218 Mid Low EQ Gain
207 219 Mid High EQ Freq
208 220 Mid High EQ Gain
209 221 High EQ Freq
210 222 High EQ Gain

[Compressor]
200 212 Effect Balance
201 213 Sensitivity
202 214 Attack
203 215 Pre Low EQ Gain
204 216 Pre High EQ Gain
205 217 Output Level

[Parametric EQ]
200 212 Effect Balance
201 213 Low EQ Freq
202 214 Low EQ Gain
203 215 Mid Low EQ Freq
204 216 Mid Low EQ Gain
205 217 Mid High EQ Freq
206 218 Mid High EQ Gain
207 219 High EQ Freq
208 220 High EQ Gain

[Wah]
200 212 Effect Balance
201 213 Frequency Bottom
202 214 Frequency Top
203 215 Sweep Response
203 215 Resonance
204 216 Envelope Sens
205 217 Envelope Shape

[Exciter]
200 212 Effect Balance
201 213 Blend
202 214 Blend Mod. Intensity
203 215 Emphatic Point
204 216 Pre Low EQ Gain

OSC1 OSC2 Nom du paramètre

205 217 Pre High EQ Gain

[Decimator]
200 212 Effect Balance
201 213 Sampling Frequency
202 214 Output Level
203 215 Resolution

[Chorus]
200 212 Effect Balance
201 213 LFO Frequency
202 214 Depth
203 215 Depth Mod. Intensity
204 216 Pre Low EQ Gain
205 217 Pre High EQ Gain

[Flanger]
200 212 Effect Balance
201 213 LFO Frequency
202 214 Depth
203 215 Delay Time
204 216 Feedback

[Phaser]
200 212 Effect Balance
201 213 LFO Frequency
202 214 Depth
203 215 Manual
204 216 Resonance

[Rotary Speaker(S)]
200 212 Effect Balance
201 213 Speed
202 214 Horn Acceleration
203 215 Horn Rate
204 216 Horn/Rotor Balance
205 217 Mic Distance

[Delay(Mono)]
200 212 Effect Balance
201 213 Input Level Mod. Intensity
202 214 Delay Time
203 215 Feedback
204 216 Low Damp
205 217 High Damp

[Talking Modulator]
200 Effect Balance
201 Manual Control
202 Voice Top
203 Voice Center
204 Voice Bottom
205 Formant Shift
206 Resonance

[Multitap Delay]
200 Effect Balance
201 Type
202 Input Level Mod.Intensity
203 Tap1 Time
204 Tap1 Level
205 Tap2 Time
206 Feedback
207 High Damp
208 Spread

[Ensemble]
200 Effect Balance
201 Speed
202 Shimmer
203 Depth

[Rotary Speaker(L)]
200 Effect Balance
201 Speed
202 Horn Acceleration
203 Horn Rate
204 Horn/Rotor Balance
205 Mic Distance
206 Mic Spread

OSC1 OSC2 Nom du paramètre

207 Rotor Acceleration
208 Rotor Rate
209 Mode

Master Fx Type
[Stereo Delay]
224 Effect Balance
225 Input Level Mod. Intensity
226 Left Delay Time
227 Right Delay Time
228 Feedback(L)
229 Feedback(R)
230 High Damp

[Reverb-Hall]
224 Effect Balance
225 Reverb Time
226 Pre Delay
227 High Damp
228 Pre Low EQ Gain
229 Pre High EQ Gain

[Reverb-Room]
224 Effect Balance
225 Reverb Time
226 Pre Delay
227 High Damp
228 Pre Low EQ Gain
229 Pre High EQ Gain

6. Carte en option <DI-TRI digital I/F board>

La carte <DI-TRI digital I/F board>, vendue séparément, fournit une sortie optique compatible ADAT (TM) qui permet d'émettre le signal audio du Z1 en numérique. Elle permet également de synchroniser le signal numérique sur celui d'un autre appareil audio numérique.

En cas de questions concernant l'installation de cette carte, veuillez prendre contact avec votre revendeur Korg.

❑ Connecteur DIGITAL OUT

Il s'agit du connecteur de sortie numérique en format optique ADAT. Le raccorder à la borne DIGITAL IN d'un mélangeur ou d'un enregistreur compatible avec ce format. Les signaux du Z1 provenant des bornes R et L/MONO ainsi que les signaux audio qui ont contourné l'effet principal sortiront par le connecteur DIGITAL OUT et occuperont les canaux 1,2,3 et 4 respectivement sur les huit canaux du format ADAT optique. A ce stade, les signaux audio seront également émis par les bornes analogiques.

❑ Connecteur WORD CLOCK IN

Il s'agit d'une prise d'entrée pour le système d'horloge. Lorsque le connecteur WORD CLOCK IN du Z1 est raccordé à un mélangeur ou à une télécommande du format optique ADAT, équipé d'un connecteur WORD CLOCK OUT, le Z1 se synchronise sur la fréquence d'échantillonnage de l'appareil auquel il est raccordé.

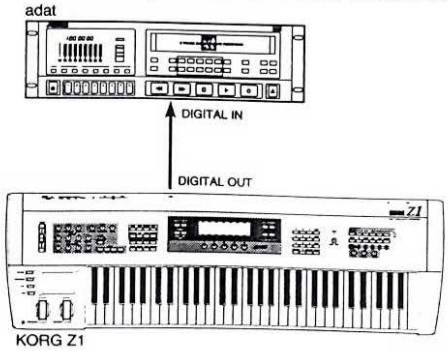
❑ Exemples de raccordements

Enregistrement numérique du son du Z1 sur un appareil ADAT

① Utiliser un câble ADAT-OPTIQUE (vendu séparément) pour raccorder la borne DIGITAL OUT du Z1 à l'entrée DIGITAL INPUT de l'ADAT. Pour le raccordement, utiliser un câble ADAT-OPTIQUE fabriqué par Alesis Corporation ou un câble optique conçu pour CD/DAT (tous deux vendus séparément).

② Appuyer sur le commutateur DIGITAL INPUT de l'appareil ADAT. Si vous utilisez un ADAT XT, mettre le paramètre CLOCK SOURCE de l'ADAT XT sur "DIG 48K".

③ Sur le Z1, à la page GLB CtrlSetUp du mode Global, mettre le paramètre "Word Clock Source" sur **INT**.



Enregistrement numérique, sur l'ADAT, du son du Z1 mélangé sur un mélangeur numérique.

① Utiliser un câble ADAT-OPTIQUE (vendu séparément) pour raccorder la borne DIGITAL OUT du Z1 à l'entrée ADAT OPTICAL IN du mélangeur compatible avec le format ADAT optique.

② Utiliser des câbles ADAT-OPTIQUE pour raccorder respectivement les bornes IN et OUT du mélangeur (compatible ADAT optique) et de l'ADAT.

③ Afin de pouvoir utiliser un mélangeur ou une télécommande compatibles avec le format ADAT Optique comme éléments maîtres pour la synchronisation des signaux numériques, effectuer les connexions comme illustré sur le diagramme ci-dessous et raccorder le connecteur WORD CLOCK OUT du mélangeur au connecteur WORD CLOCK IN du Z1.

Pour le raccordement, utiliser un câble coaxial BNC fabriqué par Alesis Corporation ou un câble BNC conçu pour les signaux vidéo (tous deux vendus séparément).

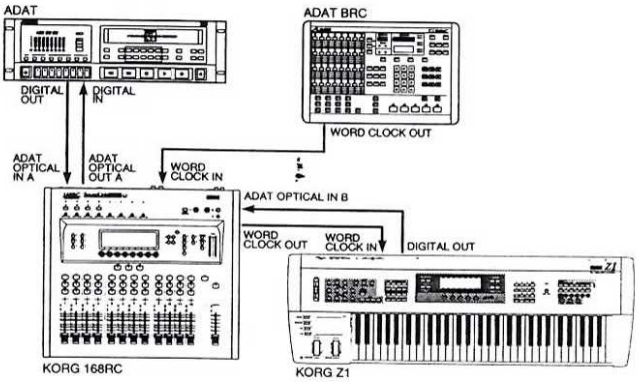
④ Appuyer sur le commutateur DIGITAL INPUT de l'ADAT.

Si vous utilisez un ADAT XT, mettre son paramètre CLOCK SOURCE sur "DIG 48K".

⑤ Sur le Z1, à la page GLB CtrlSetUp du mode Global, mettre le paramètre "Word Clock Source" sur **EXT**.

Le signal audio numérique provenant du connecteur DIGITAL OUT est synchronisé sur le signal d'horloge reçu à la borne WORD CLOCK IN, ce qui permet de synchroniser les signaux numériques de deux appareils.

Si les signaux d'horloge ne sont pas lus correctement suite au débranchement d'un câble BNC ou pour toute autre raison, un message d'erreur s'affiche à l'écran. Dans ce cas, vérifier si le problème provient du câble BNC.



7. Carte en option <DSPB-Z1 option board>

L'installation d'une carte en option (vendue séparément) <DSPB-Z1 option board> permet d'ajouter six voix à la polyphonie du Z1, pour obtenir une polyphonie maximum de 18 voix.

En cas de questions concernant l'installation de cette carte, veuillez prendre contact avec votre revendeur Korg.

8. Carte mémoire

Il est possible d'insérer une carte mémoire dans la fente CARD située sur le panneau arrière du Z1 afin d'y sauvegarder des programmes, des multisets, des réglages du mode Global ainsi que des motifs d'arpège.

❑ Cartes mémoire compatibles avec le Z1

- Carte PC CARD ATA spécification Flash ROM
- PC CARD Device Type: Flash EPROM

Vous pouvez utiliser l'une ou l'autre de ces cartes pour autant que leur capacité mémoire se situe entre 256 Koctets et 4Moctets.

❑ Manipulations de la carte mémoire

Pendant la mise en place de la carte mémoire, ne jamais retirer la carte ni transmettre des blocs de données, etc. sinon les données risquent d'être perdues.

Pour plus de détails concernant la carte, se reporter au manuel d'utilisation fourni avec celle-ci.

❑ Formatage d'une carte mémoire

Toute nouvelle carte mémoire doit être formatée avant de pouvoir être utilisée par le Z1. L'opération de formatage s'effectue au moyen du paramètre "(Format card) Target CardArea" de l'utilitaire GLB Data (voir p.98).

Ne pas oublier que, lors du formatage d'une carte mémoire, toutes les données qui s'y trouvaient inscrites sont irrémédiablement effacées.

❑ Sauvegarde de données sur une carte mémoire

Pour sauvegarder des données sur une carte mémoire, utiliser le paramètre "Save" dans l'utilitaire GLB Data Utility (voir p.98). Les données seront mémorisées dans la zone spécifiée au point "Card Area Select" (voir p.94) de la page GLB Basic. Si vous utilisez une carte ATA spécification Flash ROM, vous pourrez également utiliser les fonctions de sauvegarde ("Write") des programmes, des multisets ou des motifs d'arpège pour transcrire des données sur la carte.

Lors de l'utilisation de cartes mémoire de type d'appareil Flash EPROM, il n'est pas possible d'utiliser l'opération de sauvegarde ("Write") (voir p.27) pour sauvegarder les données du tampon d'édition directement sur la carte mémoire. Il faut d'abord sauvegarder les données dans la mémoire interne puis, à la page GLB Data Utility, mettre le paramètre "Save Source" sur All_Data pour sauvegarder les données sur la carte (voir p.98).

❑ Lecture des données de la carte mémoire

Vous pouvez sélectionner les programmes, les multisets et les motifs d'arpège d'une carte pour les jouer en mode Program Play ou en mode Multiset Play en appuyant sur la touche [INT/CARD] (voir p.4, p.5 et p.10). Le Z1 lit alors les données de la zone précisée au paramètre "Card Area Select" de la page GLB Basic (voir p.94).

Pour charger des données d'une carte mémoire dans la mémoire interne du Z1, utiliser la fonction "(Load) Card" à la page GLB Data Utility (voir p.97).

9. Guide de dépannage

L'affichage ne s'éclaire pas à la mise sous tension

- Le câble d'alimentation est-il raccordé à une prise secteur? ..... p.xiv

Pas de son!

- L'ampli ou le casque d'écoute sont-ils bien raccordés? ..... p.xiv
- Avez-vous augmenté le volume principal du Z1? ... p.2
- Le paramètre "Local Control" de la page MIDI Basic est-il sur **ON**? p.89
- Les réglages de "Polarité" de la page GLB Basic sont-ils corrects? p.94
- S'assurer qu'aucun des paramètres liés au niveau, dans chaque section, n'est mis sur 0.
- Si seule la borne L/MONO OUTPUT est raccordée, s'assurer que le paramètre "Output Mode", à la page GLB Ctrl & Fx, est mis sur **MONO**. p.97

Le son ne s'arrête pas!

- Le réglage "HOLD" de la page Prog CMN Voice est-il mis sur OFF? p.62
- Les réglages de "Polarité" de la page GLB Basic sont-ils corrects? p.94

Le son ne correspond pas aux réglages!

- Avez-vous sauvegardé les données après leur édition? p.27
- Le son du programme a-t-il été modifié lors de la sauvegarde d'un multiset? p.9

Impossible de sauvegarder des programmes, des multisets ou des motifs

- S'assurer que le paramètre "Memory protect" à la page GLB Basic est sur OFF. p.26,94

La transmission/la réception des réglages de transposition et de courbe de vélocité n'est pas correcte

- Le paramètre "Transpose Position" à la page GLB Basic est-il réglé correctement? p.93

L'arpégiateur ne démarre pas!

- La fonction ARPEGGIATOR ON/OFF est-elle activée (le témoin doit être allumé)? p.10
- Le paramètre "Clock Source" de la page MIDI Basic est-il réglé correctement? p.89
- Les paramètres "Kbd Scan Zone Bottom/Top" du mode Arpège sont-ils corrects? p.86

L'arpégiateur n'est pas lié aux programmes ou aux multisets!

- Vérifier que le réglage "Auto Arpeggiator Program/Multiset", à la page GLB Ctrl SetUp soit sur **ON**... p.97

L'effet demandé n'est pas appliqué!

- S'assurer que le paramètre "Master Effect", à la page GLB Ctrl SetUp, est mis sur **AVAIL** p.97

Pas de contrôle via MIDI!

- Les câbles MIDI sont-ils correctement reliés? p.99
- Vérifier si le canal MIDI des données transmises par l'appareil MIDI correspond au canal Global MIDI du Z1. ..... p.99

Impossible de formater une carte mémoire!

- Le Z1 peut-il utiliser ce type de carte mémoire? p.98
- La carte mémoire est-elle insérée correctement? ... p.xiii

Impossible de sauvegarder des données sur une carte mémoire!

- La carte mémoire est-elle insérée correctement? ... p.xiii
- La carte mémoire est-elle formatée? p.98
- Si vous utilisez une carte mémoire de type appareil Flash EPROM, certaines restrictions s'appliquent à la sauvegarde de données. p.112

Impossible de charger des données d'une carte mémoire!

- La carte mémoire est-elle insérée correctement? ... p.xiii
- La carte mémoire contient-elle des données? p.112
- Avez-vous sélectionné la zone correcte de la carte mémoire? p.94

Lors de l'utilisation de l'option DI-TRI, il se produit des bruits indésirables ou le son est déformé!

- Si le Z1 fonctionne en appareil maître, vérifier si le réglage d'horloge de l'ADAT est correct. p.96, 111
- Si le Z1 fonctionne comme appareil asservi, s'assurer que le signal d'horloge qu'il reçoit est correct. p.96, 111

Lors de l'utilisation de l'option DI-TRI, il n'est pas possible d'envoyer/de recevoir des signaux audio numériques!

- Le câble est-il raccordé correctement? p.111
- Le paramètre "Word Clock Source" à la page GLB Ctrl SetUp, est-il défini correctement? ..... p.96, 111.

10. Messages d'erreur

WARNING! Internal Battery is LOW

La pile de sauvegarde interne est épuisée. Veuillez prendre contact avec votre revendeur le plus proche ou vous adresser à un des centres techniques Korg.

!Data Dump Error! <Found Illegal data>

La réception n'a pas pu s'effectuer correctement car les blocs de données MIDI reçus ne sont pas compatibles. Tout le contenu des données reçues a été supprimé.

!Dump data Error! <Memory is Protected>

La fonction "Memory Protect" du Z1 est activée et il n'est pas possible de recevoir des blocs de données. Tout le contenu des données reçues a été supprimé.

!! No Area !!

!! No Card !!

Il n'y avait pas de carte insérée lorsque vous avez essayé de transcrire des données, etc. sur une carte.

! Protected card!

La carte mémoire est protégée contre l'écriture.

Not a valid card!

Lorsque vous avez essayé de lire des données d'une carte mémoire, le format de la carte n'était pas compatible.

!! Card Error !!

La carte mémoire est défectueuse.

Card Type ERR!

Si la carte mémoire est de type appareil Flash EPROM, vous ne pouvez pas sauvegarder directement des donnée du tampon d'édition sur cette carte. Il faut d'abord les sauvegarder dans la mémoire interne puis utiliser la page GLB Data Utility pour sauvegarder toutes les données sur la carte mémoire.

11. Autres messages

<Execute?>

Ce message demande confirmation de l'opération que vous souhaitez exécuter. Appuyer sur la touche [ENTER] pour l'exécuter ou appuyer sur [EXIT] pour annuler l'opération.

<Are you sure?>

<Sure?>

Ce message demande confirmation de l'opération que vous souhaitez exécuter. Appuyer sur la touche [ENTER] pour l'exécuter ou appuyer sur [EXIT] pour annuler l'opération.

<Format?>

La carte mémoire n'est pas formatée. Ce message apparaît en cas de tentative de sauvegarde sur une carte vierge (ou dans une zone vierge) ou sur une carte dont le format est différent.

<<<<Completed!>>>>

La procédure est accomplie avec succès.

<!Memory Protected!>

La fonction "Memory protect" était activée (sur ON) lorsque vous avez essayé de sauvegarder des données, etc. dans la mémoire interne.

Can't access CARD change to INT Program?

Can't access CARD change to INT Multi?

Can't access CARD change to INT Pattern?

Vous avez retiré la carte après la sélection d'un programme, etc. de celle-ci. Il n'est pas possible de sélectionner des programmes, etc. de la carte. Réinsérer la carte mémoire ou appuyer sur [ENTER] ou [INT/CARD] pour sélectionner les données internes. Si vous appuyez sur toute autre touche, l'affichage précédent réapparaît.

Di-tri clock error

Lors de l'utilisation d'une carte <DI-TRI> en option, ce message apparaît en cas de non détection de l'entrée d'horloge externe requise. Vérifier la source génératrice des signaux d'horloge ou mettre le paramètre "Word Clock Source" **EXT** sur **INT** (interne).

Recall previous edit?

Après l'édition, ce message apparaît pour demander si vous souhaitez rappeler des données non sauvegardées. Pour rappeler les données, appuyer sur [ENTER].

Now Receiving Data!

Réception de blocs de données MIDI en cours. Ce message apparaît si un laps de temps important s'écoule avant la fin de la réception, lorsque le volume de données est important, etc. Lors de l'affichage du message, les opérations comme les changements de programmes ou l'édition sont soumises à certaines restrictions.

"*DATA"Received <<<<Completed>>>**

La réception de données MIDI est terminée et les données ***(par exemple, toutes les données, le programme A000, etc.) sont reçues. Vérifier si les données correctes apparaissent et appuyer sur une touche pour revenir à l'affichage précédent.

DUMP RECEIVED

Ce message apparaît lors de la réception de blocs de données MIDI pour le programme ou le multiset en cours de jeu ou d'édition. Ces données sont considérées comme une édition et devront être mémorisées si vous souhaitez les conserver.

Executing Dump Required

Les données sont transmises suite à une demande de transfert de données MIDI. Ce message apparaît lorsqu'un laps de temps important s'écoule avant la fin de la transmission.

MIDI Write Request Received Program Write <<Completed>>

Les données sont sauvegardées suite à une demande de sauvegarde MIDI envoyée par un appareil externe, en vertu des mêmes conditions que celles qui s'appliquent aux opérations de sauvegarde normales ("Memory Protect" OFF, etc.). Ce message apparaît lorsque l'opération s'est terminée normalement.

12. Spécifications techniques

Système	MOSS (Multi-Oscillator Synthesis System)
Section Générateur de son	12 voix (possibilité d'ajouter 6 voix avec une carte en option, pour une extension à un total de 18 voix), 2 oscillateurs (max.) + oscillateur secondaire + générateur de bruit.
Clavier	61 notes (avec toucher initial et après-toucher)
Effets	Effets numériques multiples Fx1/Fx2 = 15 types, Mst.Fx = 3 types
Programmes	128 programmes × 2 banques
MultiSets	16 configurations × 2 banques
Arpégiateur	5 motifs présélectionnés, 15 motifs utilisateur
Contrôleurs	Pitch bender, molette de modulation, pad X-Y, modulation SW1 et SW2, X-Y HOLD SW, Portamento SW, boutons 1 à 5, boutons des filtres (Cutoff, Resonance, EG Intensity), boutons du filtre EG (ADSR), boutons de l'Amp EG (ADSR), boutons de contrôle de l'arpégiateur (Résolution, Porte, Vélocité, Vitesse)
Entrées des contrôleurs	Pédale forte, commutateur programmable, pédale de volume, pédale programmable
Sorties	L/Mono, R, casque d'écoute
MIDI	IN, OUT, THRU
Fente pour carte	Données de programmes, multisets, motifs d'arpège
Affichage	64 x 240 points LCD
Alimentation	CA, tension locale
Consommation électrique	23 W
Dimensions	1.090,1 (L) × 348,3 (P) × 118,7 (H) mm
Poids	13,9 kg
Accessoires livrés	Câble secteur

❑ Options

DSPB-Z1	carte en option (6 voix supplémentaires)
DI-TRI	carte numérique I/F (compatible ADAT optique)
XVP-10	Pédale EXP/VOL
KVP-002	Pédale de volume
EXP-2	Contrôleur au pied
PS-1/PS-2	Commutateur au pied
DS-1H	Pédale forte

ADAT et Alesis sont des marques déposées de Alesis Corporation. ADAT Digital Interface est une marque déposée de Alesis Corporation.

13. Index

Symbole

2BPF (Double filtre passe bande) 54, 55

A

Abaisser la fréquence d'échantillonnage 70
Accordage 93
Accords grattés à la guitare 88
AMP 8, 13, 15, 17, 57, 107
AMP ENVELOPE 8, 17
Arpège ..... ix, 10, 13, 24, 28, 82, 86, 94, 108
Arpégiateur ..... viii, 10, 24, 64, 82, 86, 89, 94, 104
  Liaison 11, 97
  MIDI 82, 89, 102, 104
  Motif 10
  Motif utilisateur 24, 86
  Porte 11, 86
  Vélocité 11, 86
  Vitesse 10, 61, 89
Assignable SW ..... xii, xiv, 6, 18, 64, 85, 94, 102, 106
Assourdissement 8
AUTO 11

B

Banque ..... viii, 3, 5, 9, 10, 80, 90, 100
BPF (filtre passe bande) 55
BRF (filtre réjecteur de bande) 55

C

Calibrage 96
Canal Global 82, 83, 89, 99, 100
Carte DI-TRI digital I/F 96, 111
Carte en option DSPB-Z1 ..... 80, 111
Carte mémoire 97, 112
  Zone 94
Catégorie 3, 27, 63
Chargement 97, 98
Commutateur de vélocité ..... ix, 22, 81
Comparaison 28
Contournement 18, 97, 111
Copie 29, 107
Couches ..... ix, 23, 81
Courbe d'après-toucher 93, 94
Courbe de vélocité 93, 100
Curseur 12, 14

D

Damper ..... xiv, 6, 22, 64, 101
Décimator 70
Déclenchement 37, 43, 62
Données présélectionnées d'usine 12, 29, 98

E

Echange (Swap) 29, 107
Echelle 63, 81, 85
  Originale 95
Editeur en temps réel 7, 83, 100
Editeur de performance ..... 9, 20, 65 ,83, 100, 104, 109
Edition 13
Effet 17,23,61,67,84
  Copie 29,108
  Activation/Désactivation 18,64,85
  Envoi 18,61,80
  Type 61,67,84
Effet principal 18,62,77,84,97,103
EG 15,20,57,59
Embouchure 44
Entrée d'un nom de paramètre 12
Expression 96,101

F

Filter routing 16, 54
FILTER EG 7, 16
Filtre multi-fonctionnel 54
Filtre ..... 7, 15, 16, 39, 45, 46, 47, 52 ,54, 107
Force de frappe 47
Format 98
Forme du tube 44, 46
Forme de l'onde 35, 47
Fréquence de coupure 7, 16, 55
Frette 48
Fx 17, 23, 61, 65, 67, 84

G

Générateur de son 43
Générateur de bruit 15, 52, 53
Générateur de son multitimbre ..... ix, 82, 99
Groupe utilisateur 4, 27, 94, 95
Guitare 47

H

Harmoniques 49
Horloge 96, 111
Horloge 61, 89, 96, 111
HPF (filtre passe haut) 55

I

Initialisation 29, 98
Instruments acoustiques 63
Intensité 20

J

Jump bending 44, 46

K

KEYBD 10
Keyboard Tracking 20, 34, 56, 57

L

LATCH 10
Legato 32
LFO 15, 20, 60
Liaison 11, 97, 54
Local on/off 89, 99
LPF (filtre passe bas)

M

Marteau 43
Master EQ 62, 79, 84

Mémoire de page 2, 94
Micro 43, 44, 49
MIDI ..... ix, 82, 89, 99
Canal 82, 89, 99
Horloge 61, 89
Filtre 83, 90, 100
Changement de programme 4, 5, 82, 90, 100
Synchronisation 61, 71
Messages Exclusifs du système 91, 100, 103, 104
MOD WHEEL 6, 20, 83
Mode de sortie 71, 72, 73, 97
Modulateur de voix 74
Monophonique 62
Morceaux de démonstration 2
MOSS (Multi-Oscillator Synthesis System) viii
Motif utilisateur 24,86
Multiset viii,5,21,80,100
Arpégiateur 11,82
Banque 5
Contrôleur 83
Edition ix,21,84
Effet 23,29,84
Polyphonie maximum 80
MIDI 82,83
Plage des notes 81
Niveau de sortie vers les effets 80
Panpot 80
Pitch 85
Pitch Bender 85
Jeu viii,5
Programme 80
Echelle 81,85
Source 5
Transposition 81
Vélocité 81
Volume 80
Mute 8

O

Octave 11, 33, 64, 81, 87, 93
Omni on/off 89, 100
Opération de sauvegarde 6, 8, 9, 11, 12, 27
Ordre prioritaire des notes 62
OSC Comb Filter 19, 32, 36
OSC de résonance 19, 32, 39
OSC Ring Modulation 19, 32, 41
OSC Cross Modulation 19, 32, 41
OSC Reed Model 19, 32, 46
OSC Bowed String Model 19, 32, 50
OSC Electric Piano Model 19, 32, 43
OSC BrassModel 19, 32, 44
OSC VPM 18, 32, 38
OSC Organ Model 18, 32
OSC Standard 18, 32, 42
OSC Plucked String Model 19, 32, 47
OSC Sync Modulation 19, 32, 42
Oscillateur (OSC) 6, 15, 18, 32, 34
Oscillateur secondaire 15, 52

P

Page 13
Panoramique 7, 23, 57, 80, 97, 101
Paramètre 12
Partage ..... ix, 22, 81
Pas 24, 87
Pédale programmable ..... xii, xiv, 7, 64, 85, 94, 96, 101, 106
Pédale de volume ..... xiv, 7, 96
Piano électrique 19, 43
Pile de sauvegarde ..... iii, 113
Pitch Bender 6, 33, 88, 101
Pitch Offset 25, 87
Pitch 33, 49, 52, 81, 93
Polarité des pédales ..... xiv, 94
Polyphonie 62
Portamento 6, 32, 83, 101, 102
Porte 11, 24, 25, 86, 102
Position de la corde 49
Position 93
Pression 45, 46
Pression du souffle 45, 46
Pression de l'archet 50
Pression des doigts 48, 50
Programme ..... viii, 3, 15, 32, 80, 100
Banque 3
Changement 82, 90, 100
Contrôleur 90
Edition ix
Effet 17, 6
MIDI 89
Panpot 57
Pitch bender 33
Jeu ..... viii, 3
Echelle 63
Source 4
Transposition 93
Vélocité 93
Protection de la mémoire 26, 94

Q

Qualité des cordes 48, 50

R

Rapport de réflexion de l'onde 51
Redéclenchement 62
Réglages d'usine 12, 29, 98
Renommer 26
Résine 50
Résolution 10
Résonance 7, 16, 56
Retard multi-tap 75
Routing 16, 54

S

Saut de mode 6,44
Sauvegarde 26, 97, 98
Sélection de banque 90, 100
Séquenceur 99
Smooth bending 44, 46
Sortie 57, 61, 80
Sortie mono 97
Sortie du mélangeur 53
Source de modulation 20, 64, 106
SPEED 10
SW 6, 64, 85
Swap 29, 107

Swing 86
Synchronisation des touches 11, 60
Synthétiseurs analogiques 34, 63

T

Tampon d'édition 27
Timbre ..... viii, 21, 80
Tirette 19, 42
  Percussion 43
Titre de la page 12
Tonalité 25, 87
Transferts de données 20, 22, 53, 57, 80, 96, 101
Transposition 81, 93, 100
Tri 24, 86
Trompette 20, 44

U

UNDO 28
Unisson 63, 85
Utilitaire 4, 28, 107

V

Vélocité 11, 24, 25, 87, 93
Vibrato 6, 33, 101
Violon 50
Volume 20, 22, 53, 57, 80, 97, 101

X

X-Y PAD 6, 20, 83
X-Y HOLD 6

Voice Name List

❑ Program

A000 This is Zee One!
A001 Studio E.P.
A002 Square Hollow
A003 New Solo Reed
A004 ** Z'Future ! **
A005 Digital Dulcimer
A006 Raver 3003 Bass
A007 Male Ahhs
A008 Syndicate Lead
A009 Touch FingerBass
A010 Rich Strings
A011 VPM Bell
A012 Bold Trumpet
A013 Phased Clav
A014 Dimension
A015 Perc. Organ
A016 Giant REZ Sweep
A017 Rave Tom
A018 Dyna Expressive
A019 Digi-Clear E.P.
A020 Direct E.P.
A021 Whirly E.P.
A022 VPM Piano 1
A023 VPM Piano 2
A024 Bell Piano
A025 Misty Piano
A026 MIDI Piano Pad
A027 MellowSyn & E.P.
A028 Strings E.P.
A029 Comb Piano
A030 Comb Clav
A031 Pulse Clav
A032 Clavitude
A033 Neo Clav
A034 Bow Wow Clav
A035 Rubbery Comp
A036 DigiClav & Pad
A037 Harpsichord
A038 Dark Organ
A039 Jazz Organ
A040 Rockin Bee!
A041 Full Organ
A042 Pipe Mixture
A043 Pipe Organ Full
A044 Reed Pipe Organ
A045 Thin Air Organ
A046 Nylon Guitar
A047 Warm A.Guitar
A048 TownerCrombie
A049 Blue Guitar
A050 Real Jazz Guitar
A051 Clean Strato
A052 Single Coil
A053 Psychedelic Gtr.
A054 Super Dist Gtr.
A055 ROK Guitar
A056 Lion's Harp
A057 Techno Shami
A058 Dyna Slap Bass
A059 Chocolate Bass
A060 Real Fingers
A061 Fat Fingers
A062 Deep Pick Bass
A063 New Wood Bass
A064 Hyper Boost Bass
A065 Digi Rez Bass
A066 Freaky Rez Bass
A067 M Power Bass
A068 Deep Top Bass
A069 Funky Z Bass
A070 Flash Light
A071 ResoWah Bass
A072 Square 3003 Bass
A073 TeeBee Faked
A074 Rump Bass
A075 Splat Bass
A076 Dark Pop Bass
A077 Deep Jungle Bass
A078 Sub Bass
A079 Dream Strings
A080 Royal Strings
A081 Ana Marcato
A082 OberString Pad
A083 Old Rec.Strings
A084 Sweet String Pad
A085 Glisten Strings
A086 Phasing Strings
A087 Zee Solo Violin
A088 Cellone
A089 Zee Synth Choir
A090 Morphing Vox
A091 Female Voice
A092 Digi Vox
A093 Nazca Vox Birds
A094 Classical TP
A095 Mute Trumpet
A096 Bold Trombone
A097 Frenchy Horns
A098 Brass Fall (SW2)
A099 Pop Brass Ens.
A100 Sizzle Brass
A101 Trombone Ens.
A102 Brass Ensemble
A103 Warm Brass Ens.
A104 AnaOrch Ensemble
A105 Brass/Strings
A106 Soprano Sax
A107 Saxy Reed
A108 Sharp Alto
A109 Blue Sax
A110 Soft Tenor
A111 Breathy Saxes
A112 Joe's Talkin'
A113 Solo Flute
A114 Hard Flute
A115 Pan Piper
A116 Solo Oboe
A117 Solo Clarinet
A118 Bass Clarinet
A119 Solo Harmonica
A120 New Noise Bell
A121 Additive Bell
A122 Sweet Bell
A123 Reso Bell (SW)
A124 Top End Vibes
A125 Digi Vibes
A126 Deep Tubular
A127 Bali Bells
B000 Fantasy Bell
B001 Dream Bell
B002 Digi Morphious
B003 Morph 3003
B004 Tekno SquareHead
B005 Craft Werk
B006 Tech Flasher
B007 Shorty
B008 Tekno Leader
B009 Deep Space Sine
B010 DigiDitty
B011 'Peggiate Me!
B012 Percussive Ring
B013 Pinger
B014 Makalimba
B015 Digi Glass Vibe
B016 Osiris
B017 War Birds
B018 Vowel Phase Mod
B019 Full Synth Comp
B020 Zee Zuper Sawz!
B021 Sweeper Keeper
B022 Wave Tron
B023 Pop Chord Synth
B024 Polyphecy
B025 Fat Synth
B026 Sassy Squares
B027 House Synthin'
B028 Pulsed Man
B029 Power Synth Hit
B030 Power Stab Synth
B031 Zippercord
B032 70's Poly Synth
B033 POP Rez Synth
B034 Pulse Mod Master
B035 Digi Wave (SW1)
B036 Bright Synth
B037 Big Saw Pad
B038 New Power Synth
B039 Squirt Synth
B040 Analog Sitar
B041 Slow Arkestra
B042 Comb Flute Pad
B043 Living Tubes
B044 Dreams in Motion
B045 Soft Pad
B046 Ocean Calm
B047 GhostlyOrgan Pad
B048 Pad of Warmth
B049 Chronos Pad
B050 Warm Saw Pad
B051 Wind Evolves
B052 Ring Streamer
B053 Dream Flute
B054 Rich Sweeper
B055 Brook of Eden
B056 BPF Sweep
B057 Glassy Pad
B058 Slo Pan
B059 Glowing Nights
B060 {*Sonus*}
B061 Pure Pad
B062 Haunting Winds
B063 Silky Synstring
B064 Rubbing Glass
B065 * Interstate *
B066 Quizical Lead
B067 Memories in Air
B068 Cold Winter Day
B069 Victory Pad
B070 * Zee World *
B071 Stinger
B072 Sunflower
B073 Mysterious Winds
B074 Glass Container
B075 Reso Motion
B076 Genetic Sequence
B077 Techno Sequence
B078 Sample&Hold
B079 Techno S&H Pad
B080 Rhythmic Seq1
B081 Rhythmic Seq2
B082 Time & Space
B083 Bird Ambience
B084 Aboriginist
B085 * Pink Mud *
B086 Vision Makers
B087 Sync Comp
B088 DWGS Lead
B089 Deep Sync Lead
B090 Comb*Sync Lead
B091 Distorted Thang
B092 Analog Lead
B093 High Reso Lead
B094 Emmer's Sun Syn
B095 Pan & Saw Lead
B096 P.M 300
B097 Tunisia Lead
B098 mini KORG 700s
B099 Light Brass Lead
B100 Das Mini Lead
B101 SquaredMini Lead
B102 Physical Lead
B103 Phunk Rez Lead
B104 Flying Soul
B105 Summer Time Lead
B106 Reed Lead
B107 Wave Drum (XY)
B108 Physical Udu
B109 BD/SD 1 (C2/C7)
B110 BD/SD 2 (C2/C7)
B111 Ring Hi Hat
B112 Zapper/HH (SW1)
B113 Noise Burst
B114 Noise Drums
B115 Steel Drum
B116 Frozen Planet
B117 Back in Time....
B118 Desert Winds
B119 Radio Tuning
B120 Explosion
B121 Space Ship Trip
B122 Scratch MW & Pad
B123 TREXvsHELICOPTER
B124 Aliens Chitchat
B125 Deep Forest (XY)
B126 Laughter (SW1)
B127 ANALOG INIT

❑ MultiSet

A00 Techno Tonic
A01 Light & Shadow
A02 Brass Section
A03 New Soul Split
A04 Ocean Depth
A05 Rave & Pop
A06 Garden Bell Pad
A07 Fun Key Bass
A08 Vox Travelerz
A09 Baroque
A10 Mellow Scream
A11 Squirt Wave
A12 Borealis
A13 Hyper Comp Synth
A14 BlueNylon Guitar
A15 Mystery Z-one
B00 New Legends
B01 Big Sprit
B02 Orchestra
B03 X Over E.P.
B04 Dark Of Night
B05 Techno/BassSplit
B06 Cooled Surface
B07 Guitar & Flute
B08 Neo Brass Pad
B09 Zee Film Strings
B10 Hammer & Toot
B11 X/Y Padd
B12 Lunar Dust
B13 3 AM Mood
B14 Clavi Comp Pad
B15 JazzClub Roswell

Arpeggio Pattern List

PRESET: UP
PRESET: DOWN
PRESET: ALTERNATE1
PRESET: ALTERNATE2
PRESET: RANDOM
U1-1 : Retro Pattern
U1-2 : Euro Bass
U1-3 : Chaser Bass
U1-4 : Funky Tekno Bass
U1-5 : New Soul Bass
U2-1 : Pattern Z
U2-2 : 5 Tone Climb
U2-3 : 70's Disco Bass
U2-4 : Syncopation
U2-5 : Stepping Note
U3-1 : Happy Dog
U3-2 : Flashin' Arp
U3-3 : Techno Tonic
U3-4 : Bossa Guitar
U3-5 : Slap & Strum

Effect List

Fx1•2
Overdrive
Compressor
Parametric EQ
Wah
Exciter
Decimator
Chorus
Flanger
Phaser
Rotary Speaker (Small)
Delay (Mono)

Fx1
Talking Modulator
Multitap Delay
Ensemble
Rotary Speaker (Large)

Master Fx
Stereo Delay
Reverb-Hall
Reverb-Room

Demo Song List

01 : "Z" Saves the Day
02 : Nature Cry
03 : Physical Slapper
04 : Maybe Someday
05 : Modeling E.Piano Session
06 : 1st. Grade Band
07 : * HyperMedia *
08 : Magical Moment
09 : Sexy Sax Band
10 : Last Train Home
11 : Pipe Invention
12 : Brass Funk
13 : Alien Comes !!

"* HyperMedia *, 1st. Grade Band, "Z" Saves the Day, Magical Moment, Last Train Home and Maybe Someday" demo songs by John "Skippy" Lehmkuhl and copy right ©1997 Real-Kuhl Productions.
(e.mail:realkuhl@pacificnet.net)

"Nature Cry, Physical Slapper, Modeling E.Piano Session, Sexy Sax Band, Pipe Invention, Brass Funk and Alien Comes !!" demo songs by Taiki Imaizumi @KORG Inc.

©1997 KORG Inc. -all rights reserved.

© 1997 KORG Inc.

0908 CGH *Printed in Japan*_① (E)(G)(F)(J)

Recommended Memory Cards of the Z1
Empfohlene Speicherkarten für den Z1
Cartes mémoire conseillées pour le Z1
Z1 の推奨するメモリカード

The following memory cards are recommended for saving the data of the Z1.
Die folgenden Speicherkarten werden für die Speicherung der Daten des Z1 empfohlen.
Nous conseillons les cartes mémoire suivantes pour sauvegarder les données du Z1.
Z1 のデータの保存には、以下のカードのご使用をお奨めします。

- **TDK FLASH MEMORY CARD**
- **EPSON FLASH-PACKER**
- **I/O DATA COMPACT FLASH CARD （w/ PC Card Adaptor）**
- **KERNEL COMPACT FLASH CARD （w/ PC Card Adaptor）**
- **MELCO Inc. BUFFALO COMPACT FLASH CARD RCF（w/ PC Card Adaptor）**
- **IBM Smart Pico Flash （w/ PC Card Adaptor）**
- **Kingston Technology DP-ATA**

(In random order, 順不同)

(These cards are all PC CARD ATA specification Flash ROM.)
(Alle Karten sind Flash-ROM-PC-Cards nach ATA-Spezifikation.)
(Toutes ces cartes sont des cartes de circuit imprimé ATA du type Flash ROM.)
(全て PCMCIA ATA 仕様)

(As of July 1997, '97 年 7 月現在)

Depending on the memory card, the number of usable card areas may be one less.
For example when a 4 Mbyte card is inserted into the Z1, you will normally be able to store programs etc. in up to 16 areas. However for some memory cards, the maximum will be 15 areas. If an area cannot be detected correctly, the display will indicate "No Area."

Abhängig von der Speicherkarte kann es sein, daß sich die Anzahl der verwendbarer Speicherbereiche um 1 verringert. Wenn Sie z. B. eine 4-MB-Karte in den Z1 einlegen, können Sie normalerweise Ihre Programme etc. in bis zu 16 Bereichen (Areas) speichern. Bei einigen Speicherkarten jedoch beträgt das Maximum 15 Bereiche. Wenn ein Speicherbereich nicht richtig erkannt wird, erscheint im Display der Hinweis „No Area".

Certaines cartes de mémoire auront une zone utilisable en moins. Par exemple, lorsque vous introduisez une carte de 4 MO dans le Z1, vous pouvez en général mémoriser des programmes, etc, dans 16 zones (areas). Par contre, sur certaines cartes de mémoire, vous ne pourrez utiliser que 15 zones. Si le Z1 ne peut détecter correctement une zone, "Pas de zone" (No area) sera affiché.

メモリカードによっては、使用できるカードエリアが一つ少なくなる場合があります。
例えば、4Mbyte カードを Z1 に取り付けた場合、通常、最大 16 のエリアにプログラム等を保存することができますが、一部のメモリカードでは、最大 15 エリアになるものがあります。
エリアを正しく認識できない場合は、"No Area" を表示します。

* COMPACT FLASH is a trademark of the SanDisk Corporation.
* COMPACT FLASH ist ein Warenzeichen der SanDisk Corporation.
* COMPACT FLASH est une marque déposée de SanDisk Corporation
* COMPACT FLASH は、サンディスク社の登録商標です。

© 1997 KORG INC.

0909 CTH *Printed in Japan*_① (E)(G)(F)(J)

ATTENTION

Les produits Korg sont fabriqués selon 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.

© 1997 KORG INC.

0908 GH *Imprimé au Japon*