

**LISTE DES MULTI-SONS**

0 0	Piano	2 3	Digi. Bell2	4 6	Hard Sax	6 9	Wire 2
0 1	E. Piano 1	2 4	Tubular	4 7	Mute Tp	7 0	SAH Wave
0 2	Soft E.P.	2 5	Bell Ring	4 8	Tromb&Tp	7 1	Digital 1
0 3	Hard E.P.	2 6	Vibe	4 9	Clarinet	7 2	Digital 2
0 4	Clav	2 7	Kalimba	5 0	Koto Trem	7 3	Digital 3
0 5	Harsicord	2 8	Mariaba	5 1	Lore	7 4	Digital 6
0 6	Perc. Organ	2 9	Music Box	5 2	Wind Bells	7 5	Digital 7
0 7	MagiOrgan	3 0	Gamelan	5 3	Pole	7 6	Sine
0 8	Guitar 1	3 1	Clicker	5 4	Pluck	7 7	SquareWave
0 9	Guitar 2	3 2	SynMallet	5 5	Hammer	7 8	Saw Wave
1 0	Electricitar	3 3	Flute	5 6	Metal Hit	7 9	Saw Wave
1 1	Jazzguitar	3 4	Pan Flute	5 7	Pop	8 0	20% Pulse
1 2	MuteGuitar	3 5	Bottles	5 8	Vibe Hit	8 1	DWGS Clav
1 3	Harmonics	3 6	Voices	5 9	Block	8 2	DWGSOrgan1
1 4	Sitar	3 7	Choir	6 0	Spectrum 1	8 3	DWGSOrgan2
1 5	A. Bass	3 8	Strings	6 1	Spectrum 2	8 4	DWGS E.P. 1
1 6	Slap Bass	3 9	Analogue	6 2	Spectrum 3	8 5	DWGS Voice
1 7	Round Bass	4 0	SoloString	6 3	Spectrum 4	8 6	DWGS Vibe
1 8	Fletless	4 1	TubaFlugel	6 4	Voice Wave	8 7	DWGS Bell11
1 9	Pick Bass	4 2	DoubleReed	6 5	Fv. Wave	8 8	DWGS Bass1
2 0	SynthBass1	4 3	Brass 1	6 6	Perc. Wave	8 9	DWGS Bass2
2 1	SynthBass2	4 4	Brass 2	6 7	Ep Wave		
2 2	Digi. Bell11	4 5	Tenor Sax	6 8	Wire 1		

**LISTE DES SONS DE PERCUSSIONS**

0 1	Kick 1	1 3	Crash	2 5	Bell Ring	3 7	Wind Bells
0 2	Kick 2	1 4	Conga 1	2 6	Kalimba	3 8	Pole
0 3	Kick 3	1 5	Conga 2	2 7	Gamelan 1	3 9	Pluck
0 4	Snare 1	1 6	Timbales	2 8	Gamelan 2	4 0	Hammer
0 5	Snare 2	1 7	Cowbell	2 9	Clicker 1	4 1	Metal Hit
0 6	Snare 3	1 8	Claps	3 0	Clicker 2	4 2	SpectrumB1
0 7	Side Stick	1 9	Tambourine	3 1	Vibe Hit	4 3	SpectrumB3
0 8	Tom	2 0	E. Tom	3 2	Block	4 4	SpectrumB4
0 9	Closed HHI	2 1	Ride	3 3	Perc. WaveL	4 5	SpectrumB5
1 0	Open HHI	2 2	Rap	3 4	Perc. WaveH		
1 1	Closed HH2	2 3	Whip	3 5	Lore 1		
1 2	Open HH2	2 4	Tubular	3 6	Lore 2		

**ATTENTION**

Les produits KORNG sont fabriqués suivant les normes et les tensions d'alimentation requises dans chaque pays. Ces produits sont garantis par le distributeur KORNG dans le cadre de sa seule distribution. Tout produit KORNG 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.

**KORNG**<sup>®</sup> KORNG INC.

15-12, Shimodakaido 1-chome, Sugnamit-Hu, Tokyo, Japan.

© KORNG INC. 1989 0112 GH CH Printed in Japan

**KORNG**<sup>®</sup>

AI Synthesis Module

**M3R**

MANUEL D'UTILISATION

**ai** AI Synthesis System

Nous vous remercions de l'achat du module de synthèse AI M3R de KORG. Afin d'obtenir un rendement optimal et une fiabilité durable, de votre instrument, veuillez prendre la peine de lire attentivement ce manuel.

## PRECAUTIONS

### ■ ENVIRONNEMENT

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

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

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

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

### ■ ALIMENTATION

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

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

### ■ INTERFERENCES AVEC D'AUTRES APPAREILS

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

### ■ MANIPULEZ AVEC DOUCEUR

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

### ■ NETTOYAGE

Utilisez un chiffon doux et sec pour le nettoyage extérieur. Evitez les produits de nettoyage, les solvants et les cires.

### ■ MANUEL D'UTILISATION

Le M3R est un appareil numérique complexe qui possède de nombreuses fonctions. Nous vous conseillons donc de garder soigneusement ce manuel à portée de la main pour pouvoir vous y référer à tout moment.

### — La pile de mémoire du M3R —

Le M3R contient une pile qui maintient différents réglages en mémoire, même lorsque l'alimentation est coupée.

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

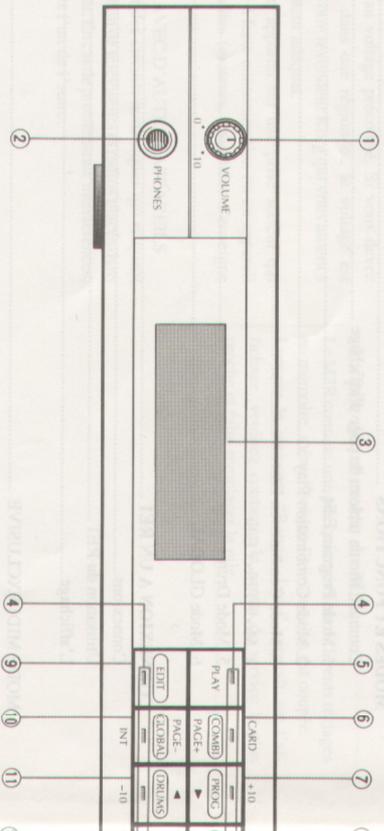
## TABLE DES MATIERES

Panneau avant .....	2
Panneau arrière .....	3
<b>INTRODUCTION AU KORG M3R</b> .....	4
<b>UTILISATION</b> .....	6
Installation et réglages .....	6
Comment jouer des combinaisons (groupes de voix) .....	7
Comment jouer des programmes (voix individuelles) .....	7
Comment jouer un morceau de démonstration .....	7
Procédure de création de son .....	8
Modes et fonctions des touches .....	10
L'affichage .....	12
Fonction Effect Interlock .....	13
Fonction Page Memory .....	13
L'organisation interne du M3R .....	14
Les mémoires du M3R .....	14
<b>MODES ET FONCTIONS</b> .....	15
Comment lire un tableau de page d'affichage .....	15
1. Mode Program Edit .....	16
2. Mode Combination Play .....	28
3. Mode Combination Edit .....	31
4. Mode Effect Edit .....	48
5. Mode Drums .....	70
6. Mode GLOBAL .....	74
<b>CONNEXION A UN REI</b> .....	80
Connexions .....	80
Utilisation du REI .....	80
L'affichage .....	81
<b>MODE MIDI EXCLUSIVE</b> .....	87
<b>MESSAGES D'ERREUR</b> .....	97
<b>FICHE TECHNIQUE ET OPTIONS</b> .....	97
<b>GUIDE DE DEPANNAGE</b> .....	98
<b>TABLEAU DES DONNEES MIDI DU M3R</b> .....	99
<b>LISTE DES MULTISONS</b> .....	
<b>LISTE DES SONS DE PERCUSSIONS</b> .....	

## PANNEAU AVANT

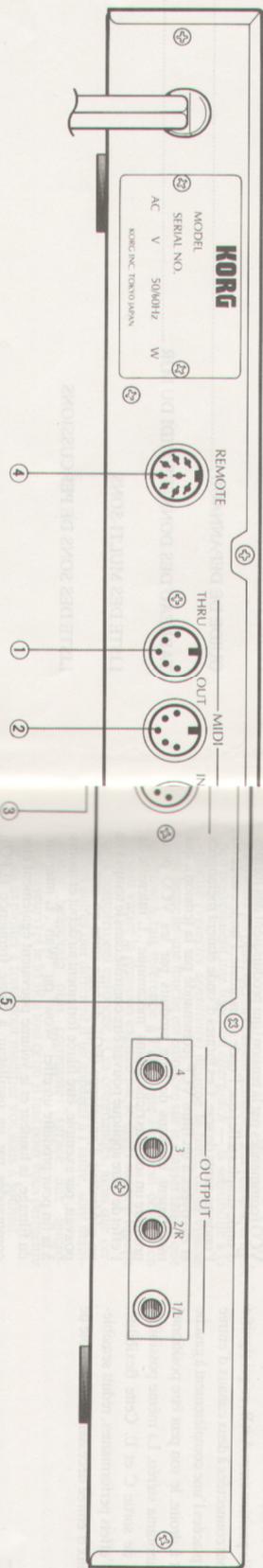
Les fonctions des différentes touches de commande sont expliquées à la page 11.

- ① **MASTER VOLUME**
- ② **Prise PHONES**  
Cetle prise permet le raccordement d'un casque d'écoute stéréo. Les sorties OUTPUT L/L et 2/R peuvent être écoutées.
- ③ **Attelage**
- ④ **Indicateur MODE/MIDI**  
S'allume lors de la réception de données MIDI.
- ⑤ **Touche PLAY**
- ⑥ **Touche COMBI, CARD, PAGE+**
- ⑦ **Touche PROG., +10, touche >**
- ⑧ **Touche EFFECT, +1, Δ/YES**
- ⑨ **Touche EDIT**
- ⑩ **Touche GLOBAL, INT, PAGE**
- ⑪ **Touche DRUMS, -10, <**
- ⑫ **Touche -1, ∇/NO**
- ⑬ **Connecteur pour données PCM**  
Des cartes contenant des données PCM (*Multisound*, *Drum sound*) peuvent être insérées dans cette fente. Evitez d'insérer une carte de programmes dans cette fente.
- ⑭ **Receptacle pour cartes PROG/DEMO**  
Les cartes contenant des données de programme (ou sur lesquelles vous avez l'intention de mémoriser des données de programme peuvent être insérées dans cette fente. Evitez d'insérer une carte PCM dans cette fente.
- ⑮ **Interrupteur**



## PANNEAU ARRIERE

- ① **Prise MIDI THRU**
- ② **Prise MIDI OUT**
- ③ **Prise MIDI IN**
- ④ **Prise REMOTE**  
Un éditeur à distance RE1 peut être connecté à cette prise.
- ⑤ **Prises OUTPUT (L/L, 2/R, 3, 4)**  
Ces prises constituent les sorties audio du M3R. Différents paramètres déterminent la manière dont les voix sont assignées à chacune des sorties.



# INTRODUCTION AU KORGM3R

Le Korg M3R est un module qui utilise les principes de la synthèse AI pour produire des sons extrêmement riches que vous pouvez adjoindre à votre système MIDI. C'est plus qu'un "synthétiseur sans clavier" car il offre également un vaste choix de sons de percussions et toute une panoplie d'effets numériques.

## Connexions MIDI

Etant donné que le M3R se présente sous la forme d'un boîtier encapsulé, sans aucune commande pour jouer des notes, vous devez nécessairement le raccorder à un clavier MIDI. (Connectez la borne OUT du clavier à la borne IN du M3R au moyen d'un câble MIDI.)

Si vous souhaitez profiter pleinement des possibilités polyphoniques du M3R, il vous faudra également le raccorder à un séquenceur.

Généralement, on effectue la connexion comme ceci:



en utilisant les fonctions "THRU" ou "ECHO" sur le séquenceur. Si vous avez des doutes, consulter un spécialiste MIDI (le vendeur de votre magasin de musique, par exemple). La borne MIDI THRU située à l'arrière du M3R sert à connecter en chaîne différents appareils MIDI, en aval du M3R et la borne MIDI OUT sert pour la fonction "Overflow" ainsi que pour transmettre les messages System Exclusive (ne vous préoccupez pas de cela pour l'instant).

## Connexions audio

Il y a quatre bornes de sortie audio à l'arrière de l'appareil. Tout son produit par le M3R peut être assigné à l'une de ces bornes de sortie (A, B, C ou D). En outre, un son peut être assigné à l'importe quelle position entre A et B, ce qui signifie que si ces deux sorties sont connectées à deux canaux d'entrée sur une table de mixage, placées l'une complètement à gauche et l'autre complètement à droite, le son peut être positionné n'importe où dans le panorama stéréo. La même possibilité existe entre les bornes de sortie C et D. Cette flexibilité combinée à des unités d'effets performantes, réduit sensiblement le nombre de canaux d'entrée nécessaires sur la table de mixage.

## Autres connexions

Il y a une autre borne, appelée "REMOTE", à l'arrière du M3R. Cette borne est destinée à recevoir l'édition à distance

RE1, qui procure un affichage plus grand et davantage de commandes qu'il n'y en a sur le panneau avant du M3R. Bien que toutes les opérations d'édition et de sélection de programmes puissent être exécutées à partir des commandes du panneau avant du M3R, il peut arriver, cependant, que vous ne soyez pas assez près de l'appareil pour les exécuter ou que vous souhaitiez visualiser et contrôler davantage de paramètres que cela n'est possible avec l'affichage du M3R.

Dans de telles situations, le RE1 constitue une option précieuse dont vous devriez certainement envisager l'acquisition, si vous comptez effectuer beaucoup d'édition avec le M3R. Remarque que le M3R n'est pas pourvu de prises pour commandes au pied ou autre. En effet, il a été principalement conçu pour être commandé à distance par un autre appareil MIDI. Toutes les commandes d'exécution peuvent donc être transmises à distance par ce type d'appareil.

Les seules autres bornes de raccordement sont une prise pour casque d'écoute (la commande de volume affecte à la fois le volume du casque et le volume des sorties du panneau arrière) et deux connecteurs pour cartes. Ces derniers sont destinés à recevoir des cartes de mémoire KORG (le connecteur PCM DATA, pour les données de forme d'onde *Multisound* contenues sur carte ROM (lecture uniquement) et le connecteur PROG DATA, pour vos propres données éditées sur carte RAM (lecture et écriture). Bien sûr, le M3R possède sa propre mémoire interne de sorte que ces connecteurs pour cartes ne doivent pas nécessairement être utilisés. Ils vous seront cependant très utiles si vous souhaitez augmenter la capacité de votre M3R et conserver vos travaux.

## La production de sons de synthèse - un peu d'histoire

Dans les anciens synthétiseurs analogiques, le coeur de la section de génération de sons était une banque d'oscillateurs VCO (commandés par la tension) qui produisaient des formes d'onde simples telles que l'onde sinusoïdale, l'onde carrée ou l'onde en dents de scie. Ces formes d'onde étaient mélangées et envoyées à un filtre VCF (commandé par la tension), qui modifiait les sons de base produits par les VCO pour produire un son plus riche, moins "mécanique". L'intensité de l'effet de filtre appliqué pouvait être contrôlée dans le temps via un générateur d'enveloppe (EG), de telle sorte qu'une note pouvait, par exemple, être filtrée fortement au début et moins à la fin pour produire un effet "Wow" ou "Wah". L'intensité du filtrage, la hauteur et le volume pouvaient également être commandés par un oscillateur à basse fréquence (LFO), parfois aussi appelé générateur de modulation (MG) (pour produire des effets trémolo, vibrato et "wah-wah"), avant que le son ne soit transmis, via un générateur d'enveloppe, à

l'amplificateur VCA (commandé par la tension). Le générateur d'enveloppe permettait de faire varier les temps d'attaque et d'espacement d'un son. Certains synthétiseurs analogiques avaient davantage de fonctions et d'autres moins, mais le principe restait le même dans tous les cas.

## Production de sons de synthèse — la technologie actuelle du M3R

Vous serez peut-être soulagé d'apprendre que le M3R utilise exactement les mêmes principes que les synthétiseurs analogiques décrits ci-dessus. Mais bien sûr, il y a tout de même quelques différences technologiques:

D'abord, les oscillateurs du M3R sont appelés "multisons" (*Multisound*). Ils ne s'agit plus, en effet, de simples générateurs d'ondes sinusoïdales, triangulaires, carrées ou en dents de scie, mais de formes d'onde complexes simulant celles produites par les instruments acoustiques authentiques, créées et enregistrées numériquement. Au cas où vous auriez la nostalgie des "bons vieux" sons de synthé d'antan, rassurez-vous: le M3R peut aussi produire des formes d'onde sinusoïdales, triangulaires, carrées ou en dents de scie. La hauteur du son est contrôlée par la note jouée sur le clavier de commande ainsi que par d'autres facteurs tels que le générateur de modulation (MG) et un générateur d'enveloppe (EG).

Ensuite, les filtres et les amplificateurs. Etant donné que le M3R possède son propre "cerveau" à microprocesseurs, capable de contrôler des appareils numériques, ces filtres et amplificateurs sont contrôlés numériquement. Dans le M3R, on les appelle VDF et VDA (filtre numérique variable et amplificateur numérique variable). Ils sont beaucoup plus fiables et stables que leurs équivalents commandés par la tension tout en offrant la même souplesse et la même qualité de son. Les filtres et amplificateurs peuvent être commandés par des générateurs d'enveloppe, par les notes jouées sur le clavier connecté ainsi que par un générateur de modulation.

Sur un ancien synthétiseur, l'exécutant ne disposait pas de beaucoup de commandes d'expression — typiquement, une commande de *pitch bend* (effet de hauteur) et une commande pour augmenter l'intensité de la modulation. Seuls les synthétiseurs les plus onéreux étaient sensibles à la vélocité et très peu possédaient une fonction *aftertouch* — la sensibilité à la vélocité (*velocity sensitivity*) désigne la force ou la vitesse avec laquelle une touche est enfoncée sur le clavier tandis que *aftertouch* fait référence à l'effet que l'on peut obtenir en faisant varier la pression exercée par le doigt sur une touche déjà complètement enfoncée.) Ces commandes, ainsi que certaines autres qui diffèrent de l'appareil à l'autre, sont maintenant beaucoup plus communes (grâce aux microprocesseurs) et le M3R a tout ce qu'il faut pour vous permettre de les exploiter à fond pour modifier vos sons à souhait.

Outre ces voix de synthétiseur (ou "programmes"), le M3R peut également utiliser des types de programmes spéciaux appelés "Drum Kit". Ces programmes n'utilisent pas de

*multisons*, mais chaque note MIDI est assignée à un son de percussions différent (prélevé dans la mémoire interne du M3R). Avec un *Drum Kit*, vous ne pouvez modifier autant de paramètres qu'avec les autres types de programmes, mais vous pouvez néanmoins changer le son et effectuer vos propres réglages.

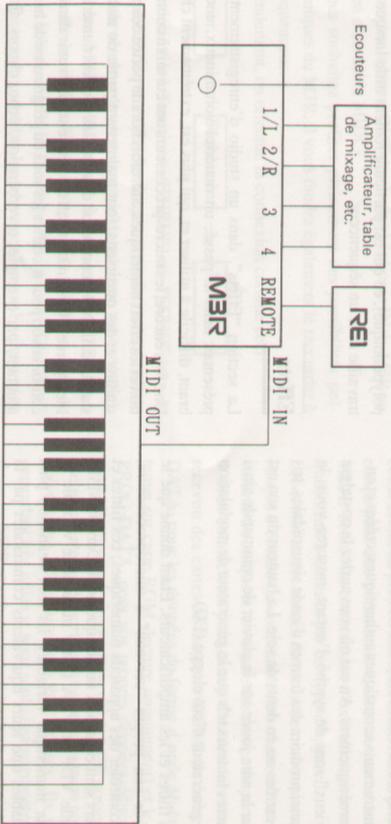
Le M3R peut jouer 16 notes à la fois (y compris des percussions). Ces notes ne doivent pas nécessairement appartenir au même programme, mais peuvent être réparties en "combinaisons". Jusqu'à huit programmes différents peuvent être assignés à une combinaison de différents paramètres. Il est possible de jouer un programme à la fois, deux programmes ensemble ou encore faire en sorte qu'un programme soit sélectionné lorsqu'une touche est enfoncée doucement et en autre lorsqu'une touche est enfoncée avec vigueur ou encore que différentes sections du clavier jouent des programmes différents. Il est également possible de sélectionner des programmes différents via des canaux MIDI différents (capacité polyphonique), ce qui est particulièrement utile lorsque l'on travaille avec un séquenceur.

## Effets

La section "Effets", dans un studio d'enregistrement, représentait dans le passé, un matériel volumineux, encombrant, difficile à utiliser et, qui plus est, extrêmement cher. Une fois encore, les micro-processeurs ont été mis à contribution et les effets numériques, autrefois hors de portée des petits studios et des musiciens, font maintenant partie du matériel standard. Le M3R comprend deux unités d'effets numériques incorporées. Ces unités d'effets peuvent intervenir dans une combinaison pour modifier les sons du programme de base en ajoutant, par exemple, réverbération, écho, chorus, flange, delay, etc. Il y a même une simulation de Leslie pour les sons d'orgue. Ces effets ne sont pas du type rigide, mémorisé une fois pour toutes, mais vous pouvez les adapter via différents paramètres réglables, comme sur les unités d'effets numériques individuelles.

## INSTALLATION ET REGLAGES

- (1) Assurez-vous que tous les appareils MIDI et autres (amplis, tables de mixages, etc.) connectés au M3R soient hors tension. Coupez le volume sur tous les appareils.
- (2) Raccordez le cordon d'alimentation sur une prise de courant. Branchez les câbles d'alimentation de vos autres appareils.
- (3) Mettez le M3R sous tension.
- (4) Après avoir mis les autres appareils connectés sous tension, élevez le volume du M3R et des autres appareils au niveau approprié. A moins que le canal MIDI du M3R corresponde au canal MIDI de vos autres appareils, il n'y aura pas de son lorsque vous jouez sur le clavier MIDI. Pour régler les canaux MIDI, voyez la section suivante: "Pour faire correspondre le canal MIDI à celui du clavier".



- Toutes les notes entre C-1 et G9 (numéros de note MIDI 0-127) reçues sur la borne MIDI IN sont jouées. (Il se peut que certains programmes ne donnent aucun son dans les aigus.)
- |                  |     |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |
|------------------|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|
| Nom de la touche | C-1 | C0 | C1 | C2 | C3 | C4 | C5 | C6 | C7 | C8  | C9  | G9  |
| Numéro de note   | 0   | 12 | 24 | 36 | 48 | 60 | 72 | 84 | 96 | 108 | 120 | 127 |

### Pour faire correspondre le canal MIDI à celui du clavier

- (1) Tout en maintenant la touche EDIT enfoncée, appuyez sur la touche GLOBAL.
- (2) Appuyez deux fois sur la touche PAGE+.
- (3) Contrôlez si le la zone clignotante est bien situé sur "CH = \_". Si il se trouve à un endroit différent, appuyez de façon répétitive sur la touche  $\triangleleft$ .
- (4) Appuyez sur  $\Delta$ /YES et  $\nabla$ /NO pour sélectionner le canal MIDI souhaité.
  - En mode COMBINATION, lorsque le "Type" est Multi, les données MIDI des autres canaux seront reçues en plus de celles du canal spécifié ici.
  - Pour certaines combinaisons, il se peut qu'il n'y ait pas de son, même si le canal GLOBAL MIDI correspond.

## COMMENT JOUER DES COMBINAISONS (GROUPES DE VOIX)

- (1) Appuyez sur la touche PLAY. (mode COMBINATION PLAY).
- (2) Utilisez les touches +10/+1/-10/-1 pour sélectionner la combinaison que vous souhaitez jouer (00-99).

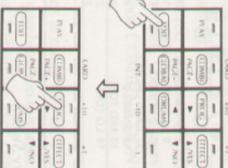
PLAY	GOB	+10	+1
EDIT	WT	-10	-1

- (3) Jouez sur le clavier pour entendre la combinaison sélectionnée. (Lorsqu'une combinaison multi-voix est sélectionnée, le clavier ne joue que les sons dont le canal MIDI correspond au sien.)
- \* Vous pouvez insérer une carte PROG/DEMO et appuyer sur CARD (COMBI/PAGE+) pour jouer des voix sur carte.

100	Krypton
129	174 135 127

## COMMENT JOUER DES PROGRAMMES (VOIX INDIVIDUELLES)

- (1) Appuyez sur la touche EDIT puis sur la touche COMBI (mode COMBINATION EDIT).
- (2) Appuyez sur la touche PAGE+ de sorte que "LA TYPE SELECT" soit affiché au sommet de l'écran et que le curseur se trouve au paramètre *Combination Type* (l'indication MULTI, VEL.SW, SPLIT, LAYER, ou SINGLE clignote sur l'affichage). Si rien n'est affiché, utilisez les touches PAGE+ et  $\triangleleft$  et  $\triangleright$  pour faire apparaître cet affichage.



- (3) Utilisez la touche -1/NO pour sélectionner SINGLE, puis déplacez le curseur dans la zone OK? en utilisant la touche  $\triangleright$ . Confirmez en appuyant sur +1/YES. La zone SINGLE se met à clignoter à nouveau.
- (4) Ensuite, appuyez sur la touche PAGE+ de manière à faire apparaître "2A SINGLE" dans le haut de l'écran. Un numéro de voix clignote également (par exemple "184"). Utilisez les touches 1/YES et -1/NO pour sélectionner le programme qui doit être joué (00-99).
- \* L'effet ne sera pas appliqué lorsque Effect Interlock est désactivé (OFF).
- \* Si une carte PROG/DEMO est en place, vous pouvez également appuyer sur CARD et choisir un son de la carte.

PLAY	PAGE+	$\triangleright$	$\Delta$ /YES
EDIT	PAGE-	$\triangleleft$	$\nabla$ /NO

0A	PROG SELECT
100	: Piano 16

## COMMENT JOUER UN MORCEAU DE DEMONSTRATION

- (1) Appuyez simultanément sur les touches PLAY et EDIT.
- (2) La mémoire contient cinq morceaux de démonstration. Une numéro de morceau correspond à chaque touche. Si vous appuyez sur  $\nabla$ /NO, les morceaux 1-5 se répètent continuellement. Si les morceaux sont joués individuellement, l'appareil s'arrête à la fin du morceau.



- Appuyez sur une touche quelconque.
- Si une carte ROM contenant des données de démonstration est insérée dans le connecteur PROG DATA, le morceau de démonstration de la carte sera joué.
  - Pendant la reproduction d'un morceau de démonstration, l'affichage ne transmet pas de données.

SOUND	Lady Amazon
-------	-------------

**Remarque:** Le fait de modifier des données se rapportant aux sons affecte l'exécution des morceaux.

# PROCEDURE DE CREATION DE SON

- 1 Sélectionnez un son pour constituer l'élément de base de votre nouveau son (utilisez le paramètre *Oscillator*).
- L'élément de base d'un son est appelé un *multison* (forme d'onde de générateur de son).
- Un oscillateur (OSC) est la source de son de base d'un synthétiseur.

- 2 En mode PROGRAM EDIT, modifiez le multison que vous avez sélectionné à l'étape 1.

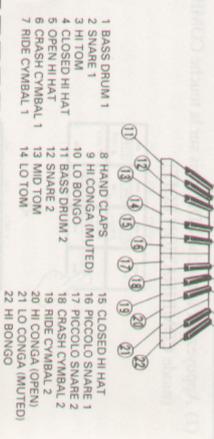
- Utilisez le VDF (filtre numérique variable) pour modifier le timbre. Cela permet de rendre le timbre plus doux ou de le faire varier dans le temps. Par exemple, il est possible de faire en sorte qu'un son soit brillant lorsqu'on enfonce la touche, s'adoucisce progressivement tant qu'on la maintient enfoncée et redeviennent brillant quand on la relâche.
- Utilisez le VDA (amplificateur numérique variable) pour modifier le volume. Ceci vous permet de faire varier le volume dans le temps. Par exemple, il est possible de faire en sorte qu'une voix de violon s'amplifie progressivement ou qu'une voix d'orgue se maintient tant qu'une touche est enfoncée.
- Les sons ainsi créés sont appelés "programmes". Le M3R peut contenir 100 programmes (00-99). Les programmes qui se trouvent dans la mémoire interne peuvent également être copiés sur une carte.

- 3 En mode COMBINATION EDIT, vous combinez les programmes que vous avez créés à l'étape 2.

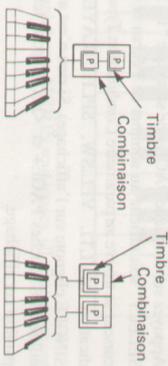
- Sur la première page du mode COMBINATION EDIT, sélectionnez le numéro de combinaison à utiliser.
- Ensuite, sélectionnez le TYPE DE COMBINAISON.
- Lorsque LAYER est sélectionné, deux programmes sont entendus simultanément alors qu'une seule touche est enfoncée.
- Lorsque SPLIT est sélectionné, les deux moitiés du clavier jouent un programme différent.
- Lorsque VELOCITY SWITCH est sélectionné, des programmes différents sont joués en fonction de la force avec laquelle vous enfoncez les touches du clavier.
- Lorsque MULTI est sélectionné, jusqu'à 8 programmes peuvent être librement combinés avec Layer, Split et Velocity Switch. Etant donné qu'un canal MIDI différent peut être assigné à chaque timbre (un instrument auquel un programme a été assigné), sélectionnez MULTI lorsque vous souhaitez utiliser le M3R comme

- Assignez les générateurs de sons de percussions internes à chacune des touches en mode DRUMS.
- Appuyez sur une note pour jouer un son de percussions.
- C'est également à ce stade que vous effectuez les réglages pour le positionnement du son dans le panorama stéréo et la hauteur.
- Une assignation de jusqu'à 30 sons de percussions est appelée *Drum Kit*.
- Un seul M3R peut mémoriser 4 *drum kits* différents.
- Comme les *multisons*, les *drum kits* peuvent être sélectionnés comme oscillateurs. Vous pouvez donc utiliser PROGRAM EDIT et COMBINATION EDIT pour modifier le son d'un *drum kit*.

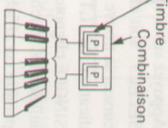
### Exemple



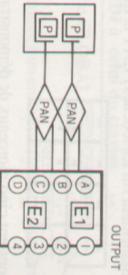
### Layer Velocity Switch



### Split



### Repartition pour Layer/Split Velocity Switch



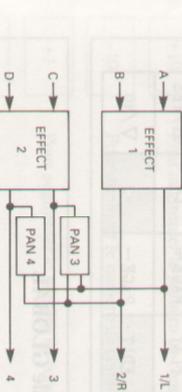
- générateur de son multi-timbre avec un séquenceur.
- Lorsque SINGLE est sélectionné, un seul programme peut être joué dans la combinaison.

- Le résultat de ces réglages est appelé une "combinaison". Le M3R peut mémoriser 100 combinaisons (00-99). Les combinaisons se trouvant dans la mémoire interne peuvent également être sauvegardées sur une carte.
- Lorsque le M3R est en mode COMBINATION PLAY, un message de changement de programme MIDI entrant sur le canal MIDI spécifié en mode GLOBAL aura pour effet de sélectionner une nouvelle combinaison.
- Si une combinaison est composée de timbres recevant chacun un canal MIDI différent, les messages de changement de programme entrants opéreront sur le canal MIDI assigné.

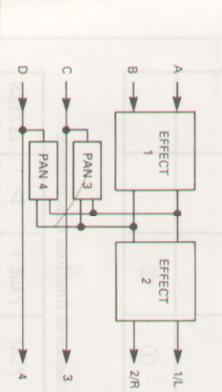
- En effectuant des réglages de positionnement stéréo pour les deux sorties d'effets, pour chaque timbre, vous pouvez utiliser les effets de manière créative.
- Le réglage stéréo effectué ici n'affecte que l'effet. Pour placer le son entre les sorties 1 et 4, effectuez les réglages en mode EFFECT.
- Les réglages stéréo de *drum kit* effectués en mode DRUMS ont priorité. (Ces réglages ne peuvent être effectués en mode COMBINATION EDIT.)

- 4 Enfin, utilisez le mode EFFECT EDIT pour ajouter un effet à la combinaison terminée. (Un jeu d'effets différent peut être utilisé avec chacune des combinaisons.)

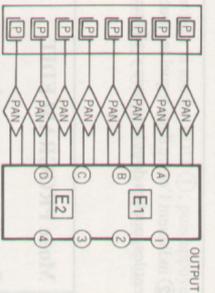
### Lorsque parallel est sélectionné.



### Lorsque serial est sélectionné.



### Positionnement stéréo pour Multi



- Panning (PANPOT)
- Ceci détermine les assignations aux sorties A-D.
- Réglez l'équilibre de volume entre A et B dans la plage de réglage 1:9 à 9:1 (A+B = 10).
- Pour C+D, C et D recevront le même niveau de volume.

Le rapport entre les deux niveaux de sortie peut être réglé sur une plage de 1:9 ~ 9:1.

Envoi des signaux de même volume sur C et D.

- En mode GLOBAL, vous pouvez effectuer des réglages qui déterminent la hauteur globale, la transposition, la gamme de l'utilisateur (*User Scale*), le statut de la fonction de protection et mémoire et les réglages MIDI du M3R. Vous pouvez également recevoir et transmettre des données et sauvegarder/charger des données de ou à partir d'une carte ou encore formater une carte.

## MODES ET FONCTIONS DES TOUCHES

① et ② indiquent l'ordre dans lequel les touches doivent être pressées pour sélectionner les différents modes. Les cases en gris désignent les touches dont le témoin s'allume lorsque le mode est sélectionné.

### Mode PROGRAM EDIT

Pour sélectionner ce mode

①		②	

Les touches de fonction dans ce mode

PLAY	PAGE +	▷	△/YES
EDIT	PAGE -	◁	▽/NO

### Mode EFFECT

Pour sélectionner ce mode

①		②	

Les touches de fonction dans ce mode

PLAY	PAGE +	▷	△/YES
EDIT	PAGE -	◁	▽/NO

### Mode COMBINATION PLAY

Pour sélectionner ce mode

①			

Les touches de fonction dans ce mode

PLAY	CARD	+10	+1
EDIT	INT	-10	-1

### Mode COMBINATION EDIT

Pour sélectionner ce mode

	②		
①			

Les touches de fonctions dans ce mode

PLAY	PAGE +	▷	△/YES
EDIT	PAGE -	◁	▽/NO

### Mode GLOBAL

Pour sélectionner ce mode

①		②	

Les touches de fonction dans ce mode

PLAY	PAGE +	▷	△/YES
EDIT	PAGE -	◁	▽/NO

### Mode DRUMS

Pour sélectionner ce mode

①		②	

Les touches de fonction dans ce mode

PLAY	PAGE +	▷	△/YES
EDIT	PAGE -	◁	▽/NO

### Remarque

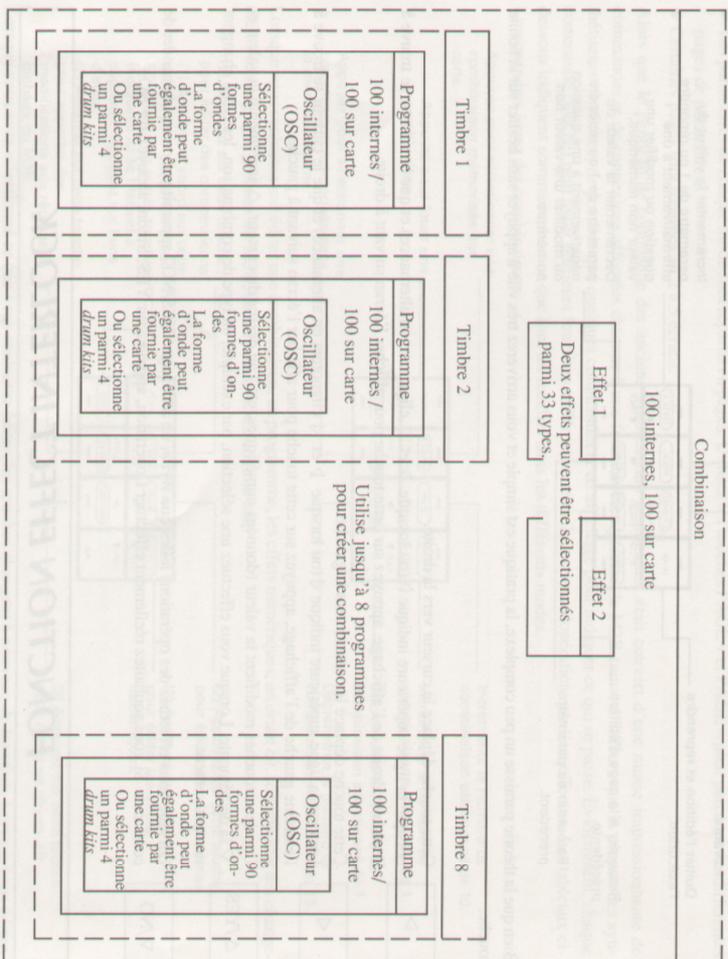
- Pour sélectionner un autre mode que COMBINATION PLAY, appuyez d'abord sur la touche EDIT ①, puis appuyez sur la touche correspondant à ce mode ②.
- Dans tous les modes auxquels on accède en appuyant sur la touche EDIT (tous sauf COMBINATION PLAY), les touches fonctionnent de la même manière.

### Les touches de fonction

PLAY	Pour accéder au mode COMBINATION PLAY.
EDIT	Appuyez pour accéder à un mode autre que COMBINATION PLAY.
PAGE +	Pour accéder à la page de paramètres suivante, dans chacun des modes.
PAGE -	Pour accéder à la page de paramètres précédente, dans chacun des modes.
▷	Pour déplacer le curseur vers la droite.
◁	Pour déplacer le curseur vers la gauche.
△/YES	Pour augmenter la valeur du paramètre auquel le curseur se trouve ou répondre à une demande de confirmation "OK?" de l'affichage.
▽/NO	Pour diminuer la valeur du paramètre auquel le curseur se trouve ou répondre à une demande de confirmation "OK?" de l'affichage.
CARD	Pour accéder aux sons d'une carte.
INT	Pour accéder aux sons internes.
+10	Pour augmenter le numéro de combinaison de 10.
-10	Pour diminuer le numéro de combinaison de 10.
+1	Pour augmenter le numéro de combinaison de 1.
-1	Pour diminuer le numéro de combinaison de 1.



## L'ORGANISATION INTERNE DU M3R



## LES MEMOIRES DU M3R

### Mémoire interne

RAM	100 combinaisons	100 programmes	1 global	4 <i>drum kits</i>
ROM	5 morceaux de démonstration			

### Mémoire d'une carte de programme

RAM	100 combinaisons	100 programmes	1 global	4 <i>drum kits</i>
ROM	100 combinaisons	100 programmes	1 global	4 <i>drum kits</i>

✧ Les cartes PCM ne sont pas incluses dans cette classification  
 ✧ Utilisez uniquement des cartes RAM MCR-03 de Korg  
 ✧ Utilisez les fonctions suivantes pour lire et écrire de ou sur les cartes.

Tous les programmes/combinations		Lire		Ecrire	
1 combinaison	Mode GLOBAL 5A	Mode COMBI PLAY, EDIT 0A	Mode EDIT COMBI 0B	Mode GLOBAL 5B	Mode EDIT COMBI 0B
1 programme	Mode EDIT PROG. 0A	Mode EDIT PROG. 0A	Mode EDIT PROG. 0B		

## MODES ET FONCTIONS

### COMMENT LIRE UN TABLEAU DE PAGE D'AFFICHAGE

2A—2C OSC PITCH EG (oscillator pitch EG) — ①

2A PITCH EG SL+00 AT00 AL+00	2B PITCH EG DT00 RT00 RL+00	2C P. VEL. SENS EGInt+00 EGtm+00	
2A SL	Start Level	-99 - +99	Détermine comment la hauteur OSC varie dans le temps
AT	Attack Time	0 - 99	
AL	Attack Level	-99 - +99	Détermine comment la vélocité affecte la plage du générateur d'enveloppe de hauteur (Pitch EG)
2B DT	Decay Time	0 - 99	
RT	Release Time	0 - 99	Détermine comment la vélocité affecte la vitesse du générateur d'enveloppe de hauteur (Pitch EG)
RL	Release Level	-99 - +99	
2C EGInt	EG Level Vel. Sens.	-99 - +99	Détermine comment la vélocité affecte la vitesse du générateur d'enveloppe de hauteur (Pitch EG)
EGtm	EG Time Vel. Sens.	-99 - +99	

- 2A—2C OSC PITCH EG (oscillator pitch EG): Indique que les écrans A-C de la seconde page contiennent des paramètres concernant le générateur d'enveloppe de hauteur de l'oscillateur.
- Les écrans de cette page
- L'écran pour chacun des paramètres
- Abréviation du paramètre telle qu'elle apparaît sur l'affichage
- Nom du paramètre
- Contenu ou plage de réglage pour le paramètre
- A chaque pression de la touche  $\nabla$ /NO, la valeur indiquée se rapproche de la valeur minimum (valeur renseignée à gauche dans cette colonne); à chaque pression de la touche  $\Delta$ /YES, elle se rapproche de la valeur maximum (valeur renseignée à droite dans cette colonne).
- Description de la fonction du paramètre.



# 1. MODE PROGRAM EDIT

Pour accéder à ce mode

		②	
①			

① = Appuyez sur les touches dans cet ordre.

Touches de fonction

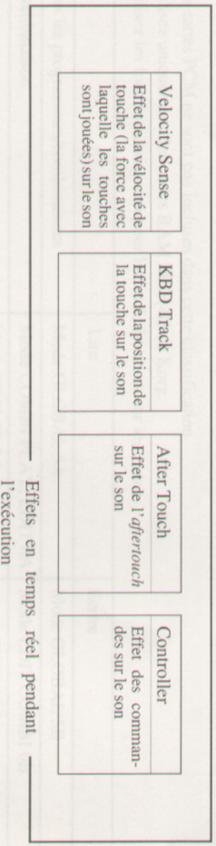
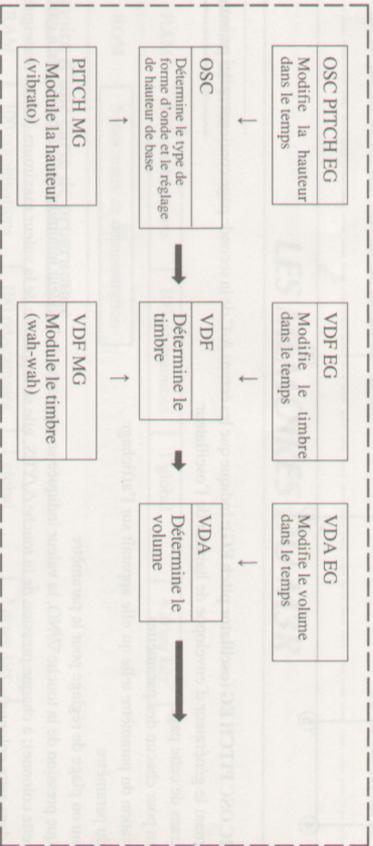
PLAY	PAGE+	▷	△/YES
ED1↑	PAGE-	◁	▽/NO

□ = Les touches dont les témoins s'allument dans ce mode.

○ Dans ce mode, vous pouvez effectuer les réglages pour les paramètres de programme de son (les réglages pour le type de forme d'onde, le générateur d'enveloppe du filtre EG, etc.)

● Lorsque vous avez terminé d'éditer le programme, utilisez [OB] Write Program pour écrire vos réglages en mémoire. (Si vous utilisez [OA]: PROG SELECT pour sélectionner un autre programme, les réglages du programme que vous avez écrit mais pas mémorisé seront perdus.)

## Structure des paramètres de programme du M3R



## Fonctions du mode PROGRAM EDIT

● Lorsque vous appuyez sur PAGE+ ou PAGE-, le premier écran de chaque page (□ A1) est sélectionné. (Cependant, pour les pages 0 □, [OB] WRITE, au lieu de [OA] PAGE SELECT, sera sélectionné lorsque vous venez d'une autre page.) Utilisez les touches ▷ et ◁ pour sélectionner un paramètre à éditer.

Page	Paramètre à éditer	Référence page
0A - 0C	PROGRAM SELECT WRITE/RENAME	18
1A - 1E	OSC	18
2A - 2C	OSC PITCH EG	19
3A - 3D	VDF	20
4A - 4D	VDF VEL SENS VDF KBD TRK	21 22
5A - 5C	VDA EG	23
6A - 6D	VDA VEL SENS VDA KBD TRK	24
7A - 7D	PITCH MG VDF MG	25
8A - 8C	AFTER TOUCH	26
9A - 9C	CONTROLLER	27

- Le changement de hauteur total résultant de *pitch bend*, *pitch EG*, *pitch modulation*, *aftertouch*, etc. est limité à une octave. (Certains multison ont même une plage plus petites à certaines hauteurs.)
- Les changements de tonalité causés par les paramètres VDF, VDF-EG et VDF-MG sont limités à la plage contrôlable du VDF.
- Les changements de volume causés par le niveau de l'oscillateur, VDA et VDA-EG sont limités à la plage contrôlable du VDA.
- Lorsque vous accédez pour la première fois à ce mode, l'affichage [OA] Program Select apparaît. Si la fonction Page Memory est ON, une pression sur la touche PAGE+ vous ramène au paramètre que vous avez sélectionné en dernier lieu dans ce mode, avant de passer à un autre mode.
- Lorsque la fonction Effect Interlock est OFF, aucun effet n'est utilisé dans ce mode. Lorsqu'elle est ON, un effet est utilisé mais il n'est pas écrit dans la mémoire lorsque vous exécutez Program Write.

EDIT PROGRAM

0A — 0C PROG SELECT / WRITE / RENAME

0A	PROG SELECT	0B PROG WRITE	0C RENAME
100 : Piano 16'	Write-100	OK?	100: Piano 16'
0A	Program Select	100 - 199 C00 - C99	Sélectionne un programme à éditer.
0B	Write Destination Prog No.	100 - 199 C00 - C99	Numéro de programme à écrire.
	OK?		Exécute l'écriture.
0C	Rename		Change le nom.

▼ Ces fonctions écrivent un programme édité dans la mémoire interne ou sur une carte RAM.

- (1) Utilisez les touches <▷/△/YES ▷/NO pour spécifier le nom du programme. (+1/YES et -1/NO pour parcourir la table des caractères et <▷ et >▷ pour positionner le curseur).
- Vous pouvez composer un nom de dix caractères à partir de lettres, de chiffres et de symboles.
  - Si la fonction de protection de mémoire est ON, vous ne pouvez écrire. (Désactivez la fonction de protection de mémoire en utilisant le mode GLOBAL [3A].)

```
! " # $ % & ' ( ) * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ?
@ A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z [ \ ] ^
_ ` a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z { | } ~ *
+ , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ?
```

- (2) Sélectionnez le numéro de programme (0B) du programme que vous désirez écrire.
- Si une carte RAM formatée pour COMBI/PROG est insérée, vous pourrez également sélectionner les mémoires de carte (C00 - C99) (Mettez le dispositif de protection de la carte sur la position OFF avant d'écrire dessus.)

- (3) Déplacez le curseur sur "OK?" et appuyez sur la touche △/YES.

- (4) L'affichage vous demande de confirmer par le message "Are You Sure?". Si vous souhaitez écrire les données dans la mémoire, appuyez sur △/YES.

• Le programme qui se trouvait précédemment sous ce numéro de mémoire sera remplacé.

• Si vous appuyez sur ▷/NO, l'écriture sera annulée.

- (5) Lorsque l'écriture est terminée, l'affichage indique "Complete".

☆ L'opération d'écriture dans cette page peut être utilisée pour copier un programme sous un autre numéro de programme.

1A — 1E OSC (oscillator)

1A	OSC M. SOUND	1B OSC	1C OSC	1D OSC	1E OSC
00: Piano	Level 80	OCT16'	Type: M. SOUND	Ass: POLY HLD: OFF	Delay=00
1A	Multisound	00-89 Drumkit 1 - Drumkit 4	(Multisound)		
1B	Level	OSC Level	0-99		
	OCT	Octave	16' 8' 4'		
1C	Type	OSC Type	M.SOUND DRUMS		
1D	Ass	Assign	POLY MONO		
1E	Delay	Delay Start	OFF/ON		

▼ Lorsque M.SOUND est sélectionné pour [1C] OSC Type, sélectionnez le type d'oscillateur en [1A] Multisound (la liste des multisounds est reproduite sur la couverture arrière).

• Chaque multisound possède une limite de hauteur supérieure et lorsqu'on joue des notes au-delà de cette limite, aucun son n'est produit.

• Si une carte PCM (option) est insérée dans le connecteur PCM, les multisounds peuvent être sélectionnés sur la carte également. Si vous continuez d'appuyer sur la touche △/YES après "189", les multisounds commençant par "C" seront affichés.

☆ Les cartes PCM N'insérez et ne retirez une carte PCM que lorsqu'aucun son n'est produit.

• Les multisounds dont le nom comprend "NT" produisent la même hauteur, quelle que soit la touche enfoncée.

▼ Lorsque DRUMS est sélectionné pour OSC Type, sélectionnez entre Drumkit 1-4 et Drumkit C1-C4 (lorsqu'une carte PROG est insérée).

- En mode DRUMS, vous pouvez assigner des sons de percussions à un drum kit (Drumkit 1-4).

▼ OSC Level (niveau d'oscillateur) fixe le niveau de volume de l'oscillateur. 99 est le maximum.

- Pour certaines voix, le fait de régler le niveau de l'oscillateur sur la valeur maximum entraînera un son

Sélectionne un multisound OSC (forme d'onde)

Sélectionne un drum kit (lorsque OSC MODE est réglé sur DRUMS)

Volume de l'oscillateur

Réglage d'octave de l'oscillateur  
Une octave en dessous de la hauteur standard  
Hauteur standard  
Une octave au-dessus de la hauteur standard

Type de générateur de son  
Type de multisound  
Type de drum kit

Nombre maximum de voix que l'on peut entendre  
Jeu polyphonique jusqu'au nombre maximum de notes  
Jeu monophonique

Maintien du son après relâchement de la touche.  
Retard entre le moment où la touche est activée et le moment où l'oscillateur entre en action.

distorsion lorsque des accords sont joués. Dans un tel cas, abaissez le niveau de l'oscillateur.

▼ Octave fixe la hauteur de base de l'oscillateur par pas d'une octave.

▼ OSC Type (type d'oscillateur) détermine le type de source de son pour le programme que vous êtes en train de créer.

• Après avoir modifié le réglage OSC Type, effectuez les réglages pour [1A] OSC Multisound (drum kit) une fois de plus.

• Ce mode vous permet d'utiliser un drum kit composé d'un assortiment de sons de percussions comme source de son.

▼ Assign détermine si ce programme sera utilisé pour des accords ou pour un jeu monophonique.

▼ Si Hold est ON, le son se maintiendra même après le relâchement d'une touche (comme si vous maintenez la touche enfoncée). Ceci est particulièrement utile avec les sons de drum kit.

- Si vous mettez Hold sur ON pour un son maintenu, celui-ci se maintiendra indéfiniment.

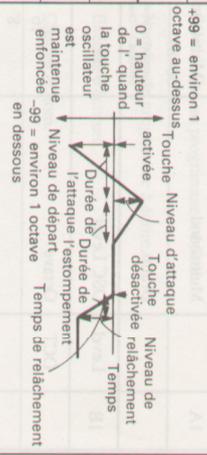
▼ Delay Start est le temps de retard (0 - 99) à partir du moment où l'oscillateur 1 entre en action et le moment où l'oscillateur 2 entre en action (si vous n'avez pas besoin de retard, réglez sur 0).

## 2A — 2C OSC PITCH EG (oscillator pitch EG)

2A PITCH EG SL+00 AT00 AL+00		2B PITCH EG DT00 RT00 RL+00		2C P. VEL. SENS EGint+00 EGtm+00	
2A	SL	Start Level	-99 - +99	Ces paramètres affectent la forme du générateur d'enveloppe de hauteur OSC. +99 = environ 1 octave au-dessus 0 = hauteur de l'attaque de la touche oscillateur est maintenue -99 = environ 1 octave en dessous	
	AT	Attack Time	0 - 99	0 = hauteur de l'attaque de la touche oscillateur est maintenue -99 = environ 1 octave en dessous	
	AL	Attack Level	-99 - +99	Niveau d'attaque Niveau de désactivation Niveau de relâchement	
2B	DT	Decay Time	0 - 99	Durée de l'attaque Durée de l'estompement Temps de relâchement	
	RT	Release Time	0 - 99	Niveau de départ	
	RL	Release Level	-99 - +99	Niveau de relâchement	
2C	EGint	EG Level Vel. Sens.	-99 - +99	Détermine la manière dont la vitesse de la touche affecte le niveau EG.	
	EGtm	EG Time Vel. Sens.	-99 - +99	Détermine la manière dont la vitesse de la touche affecte la durée EG.	

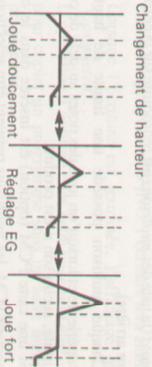
\* Un générateur d'enveloppe (EG) affecte le son dans le temps. Par exemple, un générateur d'enveloppe de hauteur (Pitch EG) commande la variation de hauteur dans le temps.

- ▼ Ceci détermine le changement de hauteur de l'oscillateur dans le temps.
- Si les niveaux EG sont inversés (+ et -), la forme d'onde EG sera inversée.



▼ Lorsque *EG Level Vel. Sens.* (sensibilité à la vitesse du niveau du générateur d'enveloppe) est réglé sur une valeur positive (+), le changement de hauteur augmente à mesure que vous jouez fort (lorsque le réglage est négatif (-), c'est le contraire). Cependant le changement de hauteur produit par le générateur d'enveloppe est limité à  $\pm 1$  octave.

- Pour les réglages positifs (+):



Changement de hauteur

▼ Lorsque *EG Time Vel. Sens.* (sensibilité à la vitesse de la durée du générateur d'enveloppe) est réglé sur une valeur positive (+), la durée sera d'autant plus courte que vous jouez fort. (Lorsque le réglage est négatif (-), c'est le contraire qui se produit.)

- Pour les réglages positifs (+):



Changement dans le temps

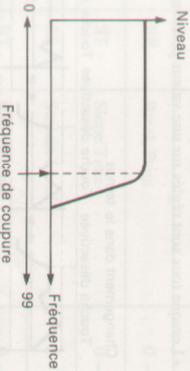
## 3A — 3D VDF/VDF EG

3A VDF Fc38		3B VDF EG AT00 AL+94 DT94		3C VDF EG BP+01 ST80 SL+00		3D VDF EG RT99 RL+99	
3A	Fc	Cutoff	0 - 99	Coupe du VDF (fixe la "brillance" du timbre)			
	EGint	EG Intensity	0 - 99	Ces paramètres affectent la forme de VDF EG			
	AT	Attack Time	0 - 99	Niveau d'attaque Niveau de maintien Point de rupture Durée de la pente			
	AL	Attack Level	-99 - +99	Durée de l'attaque Durée de l'estompement			
	DT	Decay Time	0 - 99	Niveau de relâchement			
3C	BP	Break Point	-99 - +99	Ex. set at Cutoff			
	ST	Slope Time	0 - 99	Durée de la pente			
	SL	Sustain Level	-99 - +99	Niveau de relâchement			
	RT	Release Time	0 - 99	Durée du relâchement			
3D	RL	Release Level	-99 - +99	Niveau de relâchement			

\* VDF (Filtre numérique variable) règle le timbre en diminuant (coupant) les harmoniques dans les hautes fréquences.

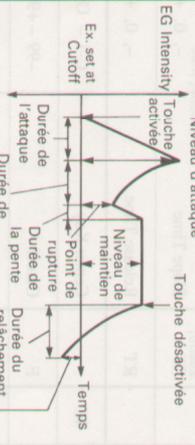
- ▼ Cutoff fixe la fréquence de coupe du VDF. Une réglage plus bas entraîne un timbre plus doux.

▼ *EG Intensity* détermine l'intensité du changement (coupe) produit par le VDF EG faisant l'objet de la rubrique suivante. Un réglage de 99 permet au générateur d'enveloppe de coupe d'avoir un effet maximum.



\* *VDF EG* détermine la variation dans le temps de la coupe du VDF.

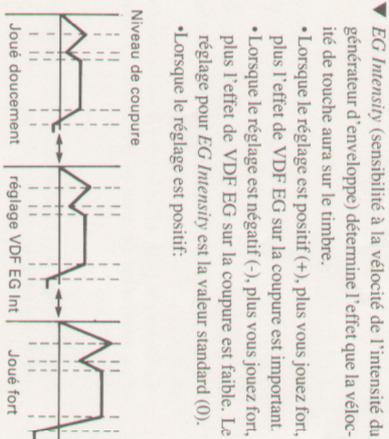
- Si les niveaux EG sont inversés (+ et -), la forme d'onde EG sera inversée.
- Tous les niveaux EG sont également affectés par *VDF EG Intensity*.



#### 4A — 4D VDF VEL SENS / KBD TRACK (VDF velocity sensitivity / keyboard tracking)

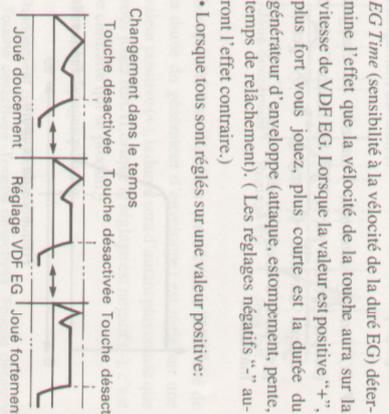
4A VDF V. SENS EGInt+84 EGtm03	4B VDF V. SENS ATO DT+ STO RT0	4C VDF F. TRK F#3 F-58 EGtm00	4D VDF F. TRK ATO DTO STO RT0
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------

4A	EGInt	EG Intensity	-99 - +99	Détermine la manière dont la vélocité de la touche affecte l'intensité du VDF EG.
	EGtm	EG Time	0 - 99	Détermine la manière dont la vélocité de la touche affecte la durée du VDF EG.
4B	AT	Attack Time	- , 0, +	Le réglage de sensibilité à la vélocité de la durée du générateur d'enveloppe peut être appliqué à chacun de ces paramètres (temps d'attaque, etc.) de manière négative (-), positive (+) ou ne pas être appliqué (0).
	DT	Decay Time	- , 0, +	
	ST	Slope Time	- , 0, +	
	RT	Release Time	- , 0, +	
4C	Center Key	Center Key	C-1 - G9	La touche qui constituera le pivot pour VDF Keyboard Tracking (la touche ± 0)
	F	Cutoff	-99 - +99	Détermine la manière dont la position de la touche affecte la coupure VDF (brillance).
	EGtm	EG Time	0 - 99	Détermine la manière dont la position de la touche affecte la vitesse du VDF EG.
4D	AT	Attack Time	- , 0, +	Le réglage de EG time keyboard tracking peut être appliqué à chacun de ces paramètres (Attack Time, etc.) de manière négative (-), positive (+) ou ne pas être appliqué du tout (0).
	DT	Decay Time	- , 0, +	
	ST	Slope Time	- , 0, +	
	RT	Release Time	- , 0, +	



- ▼ **EG Intensity** (sensibilité à la vélocité de l'intensité du générateur d'enveloppe) détermine l'effet que la vélocité de touche aura sur le timbre.
  - Lorsque le réglage est positif (+), plus vous jouez fort, plus l'effet de VDF EG sur la coupure est important.
  - Lorsque le réglage est négatif (-), plus vous jouez fort, plus l'effet de VDF EG sur la coupure est faible. Le réglage pour EG Intensity est la valeur standard (0).
  - Lorsque le réglage est positif:

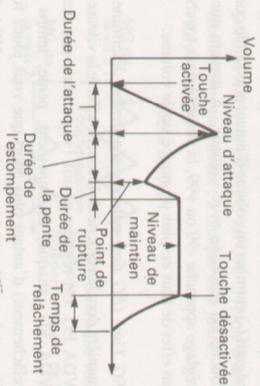
Niveau de coupure



- ▼ **EG Time** (sensibilité à la vélocité de la durée EG) détermine l'effet que la vélocité de la touche aura sur la vitesse de VDF EG. Lorsque la valeur est positive "+", plus fort vous jouez, plus courte est la durée du générateur d'enveloppe (attaque, estompement, pente, temps de relâchement). (Les réglages négatifs "-", au contraire.)
- Lorsque tous sont réglés sur une valeur positive:

Changement dans le temps

5A VDA EG AT00 AL75 DT22	5B VDA EG BP99 ST93 SL00	5C VDA EG RT28	
5A	AT	Attack Time	0 - 99
	AL	Attack Level	0 - 99
	DT	Decay Time	0 - 99
5B	BP	Break Point	0 - 99
	ST	Slope Time	0 - 99
	SL	Sustain Level	0 - 99
5C	RT	Release Time	0 - 99



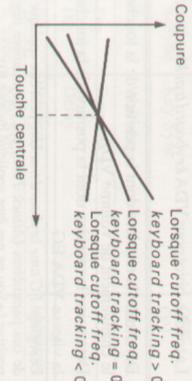
- Le VDA (amplificateur numérique variable) change le volume de la forme d'onde dans le temps.
- Le VDA EG détermine comment le volume change dans le temps.

▼ **VDF keyboard tracking** détermine la manière dont la position de la touche (le numéro de la touche jouée) affecte la coupure VDF et les différents temps EG.

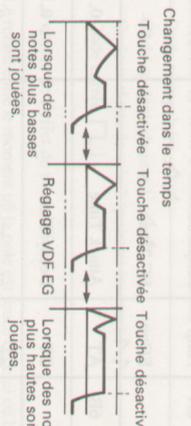
▼ **Center Key** fixe la touche centrale (la touche pour laquelle Cutoff/EG time ne change pas) pour VDF keyboard tracking.

▼ Un réglage positif (+) de **Cutoff** entraînera un son d'autant plus brillant que les notes jouées sont hautes. Un réglage négatif (-) aura l'effet inverse. A mesure que la valeur se rapproche de -99 ou +99, l'effet devient de plus en plus important. Pour un réglage de 0, le changement de coupure est égal au changement de hauteur.

• La valeur -50 produit une courbe horizontale (la position de la touche n'a pas d'effet sur le VDF).



▼ Lorsque le réglage de **EG Time** (EG Time keyboard tracking) est positif (+), les notes plus hautes que la touche-pivot auront une durée VDF EG de plus en plus courte (attaque / estompement / pente / temps de relâchement). Un réglage négatif aura l'effet inverse.



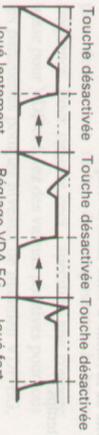
Changement dans le temps

6A — 6C VDA VEL. SENS / KBD TRK (VDA velocity sensitivity / keyboard tracking)

6A VDA V. SENS Amp+76 EGtm00	6B VDA V. SENS ATO DTO STO RT0	6C VDA K. TRK F#4 A+00 EGtm00	6D VDA K. TRK ATO DTO STO RT0
6A Amp	Amplitude	-99 - +99	Détermine la manière dont la vitesse de la touche affecte l'intensité VDA EG
EGtm	EG Time	0 - 99	Détermine la manière dont la vitesse de la touche affecte la durée VDA EG
6B AT	Attack Time	- , 0, +	Le réglage <i>EG time velocity sensitivity</i> peut être appliqué à chacun de ces paramètres ( <i>Attack Time</i> , etc.), de manière négative (-), positive (+) ou ne pas être appliqué du tout (0).
DT	Decay Time	- , 0, +	
ST	Slope Time	- , 0, +	
RT	Release Time	- , 0, +	
6C	Center Key	C-1 - G9	La touche-pivot pour VDA keyboard tracking (touche ±50)
A	Amplitude (amplitude keyboard tracking)	-99 - +99	Détermine la manière dont la position de la touche affecte le changement de volume VDA
EGtm	EG Time (EG time keyboard tracking)	0 - 99	Détermine la manière dont la position de la touche affecte la vitesse VDA EG
6D AT	Attack Time	- , 0, +	Le réglage <i>EG time keyboard tracking</i> peut être appliqué à chacun de ces paramètres ( <i>Attack Time</i> , etc.) de manière négative (-), positive (+) ou ne pas être appliqué du tout (0).
DT	Decay Time	- , 0, +	
ST	Slope Time	- , 0, +	
RT	Release Time	- , 0, +	

▼ *Amplitude (amplitude velocity sensitivity)* détermine la manière dont la vitesse de la touche affecte le volume. Un réglage positif (+) entraîne un volume d'autant plus fort que la touche est enfoncée avec vigueur. Un réglage négatif (-) entraîne un volume d'autant plus faible que la touche est enfoncée avec vigueur. A mesure que le réglage approche -99 ou +99, la vitesse de la touche a un effet de plus en plus prononcé sur le volume.

▼ *EG Time (EG time velocity sensitivity)* détermine la manière dont la vitesse de la touche affecte la vitesse du VDA EG. Un réglage positif (+) entraîne une durée VDA EG (attaque, estompage, pente, temps de relâchement) d'autant plus court que vous jouez fort. Une réglage négatif (-) entraîne un temps VDA EG d'autant plus long que vous jouez fort.



☆ Pour les sons tels que ceux de cordes, un temps d'attaque (+) entraînera une attaque abrupte pour les notes jouées fort et une attaque lente pour les notes jouées doucement.

7A — 7D PITCH MG / VDF MG (pitch modulation / VDF modulation)

7A PITCH MG TRI Frq64 Dly00	7B PITCH MG Int00 K.Sync:OFF	7C VDF MG TRI Frq64 Dly00	7D VDF MG Int00 K.Sync:OFF
7A	Waveform	TRI SAW ↑ SAW ↓ SQR	Sélectionne la forme d'onde de modulation
Frq	Frequency	0 - 99	Onde triangulaire
Dly	Delay	0 - 99	Onde en dents de scie 1
7B	Int	0 - 99	Onde en dents de scie 2 (polarité inversée)
K.Sync	Key Sync	OFF ON	Onde carrée
7C	Waveform	Idem que pour 7A	
Frq	Frequency		
Dly	Delay		
7D	Int	Idem que pour 7B	
K.Sync	Key Sync		

\* *Pitch MG (pitch modulation)* change périodiquement (=ajoute du vibrato) la hauteur.

▼ *Waveform* détermine la forme de l'onde de modulation (forme du changement).

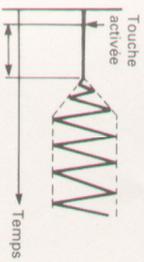
- TRI Onde triangulaire (la plus fréquemment utilisée)
- SAW ↑ Onde en dents de scie 1
- SAW ↓ Onde en dents de scie 2 (polarité inversée)
- SQR Onde carrée

▼ *Frequency* détermine la vitesse de la modulation. 99 correspond à la vitesse la plus rapide.

• Lorsque une onde de modulation triangulaire est sélectionnée:



▼ *Delay* est le temps entre le moment où la note est jouée et le moment où la modulation commence.

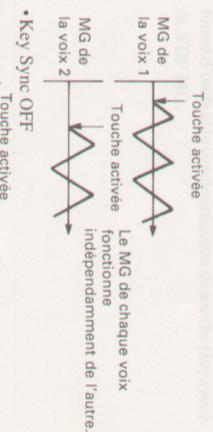


▼ *Intensity* correspond à la profondeur de la modulation

• Lorsque une onde de modulation triangulaire est sélectionnée.



▼ Lorsque *Key Sync* est réglé sur 'ON', la forme d'onde de modulation recommence à chaque note jouée.



\* *VDF MG (modulation VDF)* module périodiquement la fréquence de coupure (effet wah-wah).

• Pour le détail, idem que pour [7A] — [7B] *Pitch MG*.  
• Si la forme d'onde VDF MG est SQR (onde carrée) une élévation du niveau de coupure ne produit aucun effet.

## 8A — 8C AFTERTOUCH

8A AFTERTOUCH Pitch+100 P. MG00	8B AFTERTOUCH Fc+100 VDF. MG00	8C AFTERTOUCH Amp+100
8A Pitch	PITCH	-12 - +12
P.MG	Pitch MG	0 - 99
8B Fc	VDF Cutoff	-99 - +99
VDF.MG	VDF MG	0 - 99
8C Amp	VDA Amplitude	-99 - +99

\* *Aftertouch* vous permet de modifier le son en exerçant une pression variable sur une touche déjà complètement enfoncée.

▼ *Pitch* détermine l'intensité et la direction dans laquelle *l'aftertouch* affecte la hauteur, dans une plage allant de -12 à +12 (± 1 octave par pas de 1/2 ton).

▼ Un réglage plus élevé de *Pitch MG* (modulation de hauteur) entraîne un effet *Pitch MG* d'autant plus marqué que vous appuyez fort sur le clavier. Lorsque le réglage est 0, il n'y a aucun effet.

☆ Les réglages de [7A] [7B] *Pitch MG* (*pitch MG wave-form et key sync*) sont utilisés.

Détermine la manière dont l'*aftertouch* affecte la hauteur (dans les limites de ± 1 octave)

Détermine la manière dont l'*aftertouch* affecte la modulation de hauteur

Détermine la manière dont l'*aftertouch* affecte la coupure (timbre)

Détermine la manière dont l'*aftertouch* affecte la modulation VDF

Détermine la manière dont l'*aftertouch* affecte le volume

▼ Un réglage positif (+) de *VDF Cutoff* fait augmenter la valeur de coupure (le son devient plus brillant) en fonction de la force avec laquelle vous appuyez sur le clavier. Un réglage négatif (-) a l'effet inverse.

▼ Des réglages plus élevés de *VDF MG* (modulation VDF) entraîneront un effet *VDF MG* d'autant plus marqué que vous appuyez fort sur le clavier. Lorsque le réglage est 0, l'*aftertouch* n'aura pas d'effet.

☆ Le réglage de [7C] [7D] *VDF MG* est utilisé.

▼ Un réglage positif (+) de *VDA Amplitude* entraînera un volume d'autant plus élevé que vous appuyez fort sur le clavier. Un réglage négatif (-) aura l'effet inverse.

## 9A — 9C CONTROLLER BEND/SWEEP

9A BEND/SWEEP P. Bend+02 VDF+00	9B PITCH CTRL MGint05 MGfreq0	9C VDF CTRL MGint10 MGfreq0
9A P.Bend	Pitch Bend	-12 - +12
VDF	VDF Sweep Intensity	-99 - +99
9B MGint	Pitch MG Intensity	-99 - +99
MGfreq	Pitch MG Frequency	0 - 3
9C MGint	VDF MG Intensity	0 - 99
MGfreq	VDF MG Frequency	0 - 3

\* Ces fonctions déterminent la manière dont les joysticks, molettes de modulation, etc. de claviers MIDI externes affectent le son du M3R. Le M3R reçoit des messages de commande *Pitch Bend* pour contrôler la hauteur et le balayage du VDF, le changement de commande 1 pour contrôler la modulation de hauteur et le changement de commande 2 pour contrôler la modulation VDF.

• Lorsque le M3R est connecté à un M1, DS-8, DSS1, etc., le mouvement gauche/droite du joystick commande l'effet de hauteur, le mouvement vers le haut commande la modulation de hauteur et le mouvement vers le bas commande la modulation du VDF.

▼ *Pitch Bend* détermine la plage en demi-tons dans laquelle la hauteur peut être modifiée par une molette de *Pitch Bend* ou une autre commande. Au réglage maximum de 12 correspond une variation de hauteur de 1 octave.

▼ *VDF Sweep Intensity* détermine la manière dont la commande de *Pitch Bend* affecte la coupure du VDF.

Plage maximum du changement de hauteur

Détermine comment *Pitch Bend* affecte la coupure du VDF.

Détermine la manière dont les commandes affectent l'intensité de la modulation de hauteur.

Détermine la manière dont les commandes affectent la fréquence de modulation de hauteur.

Détermine la manière dont les commandes affectent l'intensité de la modulation du VDF.

Détermine la manière dont les commandes affectent la fréquence de modulation du VDF

▼ Plus la valeur de *Pitch MG Intensity* est élevée, plus le joystick, etc. a d'effet sur la modulation de hauteur.

▼ *Pitch MG Frequency* détermine la manière dont un joystick, etc. affecte la vitesse de la modulation de hauteur.

☆ Lorsque la valeur est 0, la vitesse est telle qu'elle a été fixée en [7A]. Lorsque les valeurs 1 à 3 sont sélectionnées, le joystick augmente la vitesse déterminée en [7A].

☆ Les réglages de [7A] [7B] *Pitch MG* déterminent la forme de l'onde de modulation de hauteur et la synchronisation de touche (*key sync*).

▼ Plus la valeur de *VDF MG Intensity* est élevée, plus le joystick, etc. a d'effet sur l'intensité de la modulation de VDF.

▼ *VDF MG Frequency* détermine la manière dont un joystick, etc. affecte la vitesse de *VDF MG*.

☆ Les réglages de [7C] [7D] *VDF MG* déterminent la forme d'onde et la synchronisation de touche (*key sync*) de *VDF MG*.

## 2. MODE COMBINATION PLAY

Pour accéder à ce mode

①			

①=Appuyez sur cette touche

Touches de fonction

PLAY	CARD	+10	+1
EDIT	INT	-10	-1

= Touches dont le témoin s'allume lorsque ce mode est sélectionné.

- Dans ce mode, vous pouvez sélectionner et jouer une combinaison (une combinaison de deux programmes ou plus). Les combinaisons peuvent être sélectionnées en utilisant les touches +10, +1, -1 et -10 ou via des changements de programme MIDI.
- Lorsque "INT" est sélectionné, les combinaisons sont sélectionnées dans la mémoire interne tandis que lorsque "CARD" est sélectionné, les combinaisons sont sélectionnées sur la carte.
  - Lorsque vous sélectionnez une combinaison via MIDI, utilisez le mode GLOBAL [2A] pour faire correspondre le canal MIDI du M3R avec le canal MIDI de l'appareil émetteur et réglez [2B] pour activer la fonction.
  - ☆ En mode MULTI, les changements de programme sont reçus indépendamment par chaque timbre sur son propre canal MIDI, mais lorsqu'un changement de programme est reçu sur le canal MIDI global, il change les combinaisons.
  - ☆ Il n'y a pas de restriction en ce qui concerne le nombre de notes simulées qui peuvent être produites par un programme individuel. (Les notes sont produites jusqu'à ce que le nombre total d'oscillateurs utilisés par toutes les voix atteigne 16.)
  - L'affichage en mode COMBINATION diffère en fonction du type de chaque combinaison.

La fonction *page memory* peut être utilisée si RE1 est connecté et cette fonction activée.

## SINGLE

No DE COMBINAISON

—NOM DE COMBINAISON

101 Grand Piano

Combinaison

100-199  
C00-C99

Sélectionner une combinaison

## LAYER

No DE COMBINAISON

—NOM DE COMBINAISON

103 String Pad  
P1:137 P2:136

—PROGRAMME LAYER 1

PROGRAMME LAYER 2

Combinaison

100-199  
C00-C99

Sélectionner une combinaison

## SPLIT

No DE COMBINAISON

—NOM DE COMBINAISON

C01 Combi 001  
Low: C02 Up: C98

—PROGRAMME DU HAUT

PROGRAMME DU BAS

Combinaison

100-199  
C00-C99

Sélectionner une combinaison

## VELOCITY SW

No DE COMBINAISON

—NOM DE COMBINAISON

C02 Combi 002  
Sft1:102 Loud:197

—PROGRAMME FORT

PROGRAMME DOUX

Combinaison

100-199  
C00-C99

Sélectionner une combinaison

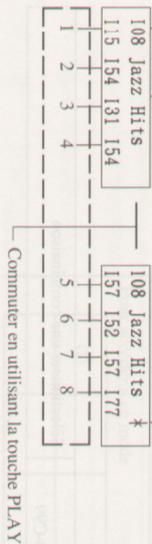
## MULTI

No DE COMBINAISON

## 2. MODE COMBINATION PLAY

NOM DE COMBINAISON

Indique l'écran pour les timbres 5-8.



Combinaison	100-199 C00-C99	Sélectionner une combinaison
-------------	--------------------	------------------------------

Lorsque des données MIDI sont reçues par les timbres 1-8, le voyant à DEL correspondant à chaque timbre, sur le panneau avant, s'allume. (Les touches correspondent aux timbres 1 à 8 comme illustré sur le schéma de droite.) Les touches dont le voyant à DEL est déjà allumé pour indiquer le mode sélectionné s'éteignent.

T1	T2	T3	T4
T5	T6	T7	T8

- En mode *Single*, T1 s'allume. En modes *Layer*, *Split* et *Vel/Sw*, T1 et T2 s'allument simultanément.
- Pendant la réception de données exclusives, les LEDs qui indiquent le mode s'éteignent.

## 3. MODE COMBINATION EDIT

Pour accéder à ce mode

	②		
①			

① ② = Appuyez sur cette touche

Touches de fonction

PLAY	PAGE+	▷	Δ/YES
EDIT	PAGE-	◁	▽/NO

□ = Touches dont le témoin s'allume lorsque ce mode est sélectionné.

Dans ce mode, vous pouvez créer une combinaison de deux programmes ou plus.

Il y a cinq types de combinaisons sur le M3R: SINGLE, LAYER, SPLIT, VELOCITY SPLIT et MULTI. Chaque combinaison se compose de 1 à 8 timbres. Chaque timbre se compose d'un programme et de paramètres d'exécution et de sortie (positionnement stéréo (*pan*), niveau, canal MIDI, etc.)

- Chaque combinaison possède également une jeu de paramètres d'effet qui affectent l'ensemble de la combinaison.
- Utilisez [OA] COMB SELECT pour sélectionner la combinaison à éditer.
- Lorsque vous avez terminé d'éditer une combinaison, utilisez [OB] *Combination Write* pour écrire les données en mémoire. (Si vous utilisez [OA] pour sélectionner une autre combinaison avant d'écrire vos réglages édités en mémoire, vos éditons seront perdues.)

- Si une carte de mémoire contenant des données de programme est insérée dans le connecteur du panneau avant, vous pourrez sélectionner les programmes de cette carte. (Si vous sélectionnez une combinaison qui utilise des programmes sur carte, assurez-vous que la carte appropriée est bien insérée. Si aucune carte n'est insérée, aucun son ne sera produit lorsque vous sélectionnez un numéro de carte. Si une carte insérée est retirée, le programme interne de numéro correspondant sera utilisé à la place.)

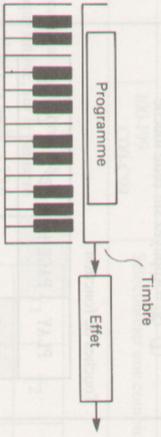
Les paramètres diffèrent en fonction du type de combinaison utilisé. Chaque type fait donc l'objet d'explications distinctes, dans les pages suivantes. Veuillez vous reporter aux explications correspondant au type de combinaison sélectionné.

## Les différents types de combinaisons

### Single

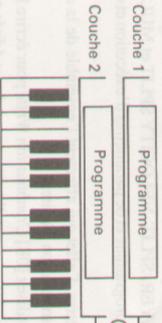
Ce type de combinaison ne comprend qu'un seul timbre.

☆ Si vous écrivez un programme non modifié en mémoire en tant que combinaison *Single*, vous pourrez changer de son sans devoir commuter entre les modes PROGRAM et COMBINATION.



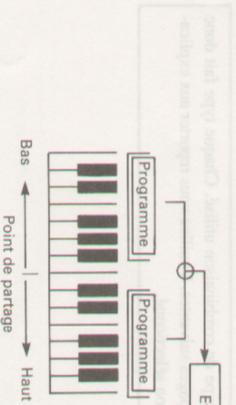
### Layer

Ce type de combinaison vous permet de jouer deux timbres mélangés.



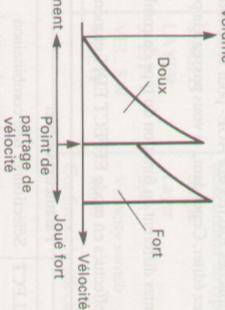
### Split

Ce type de combinaison vous permet de jouer deux timbres différents, un dans le bas et l'autre dans le haut du clavier.



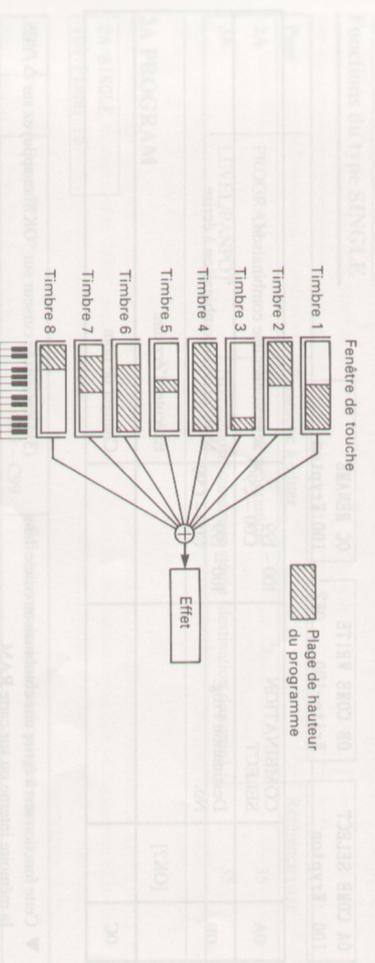
## Velocity switch

Ce type de combinaison vous permet de sélectionner entre deux timbres en fonction de la force avec laquelle vous jouez (key velocity).



### Multi

Une combinaison *Multi* vous permet d'utiliser jusqu'à 8 timbres avant chacun un programme, un canal MIDI, une zone de clavier et une plage de vitesse indépendants. Ceci vous permet d'utiliser le M3R comme générateur de son multi-timbre ou de créer des effets de partage ou de recouvrement complexes, impossibles à réaliser avec les autres types de combinaison.



## Fonctions communes à tous les types de combinaison

- Lorsque vous entrez en mode COMBINATION EDIT, la page [0A] COMBINATION SELECT apparaît. Appuyez sur la touche PAGE+ lorsque la fonction *Page Memory* est activée pour passer au paramètre sélectionné en dernier lieu avant le changement de mode. Utilisez les touches PAGE+ et PAGE- pour sélectionner la page qui contient les à partir d'une autre page; paramètres que vous souhaitez éditer. Cependant, si vous passez à la page 0 [ ] OB comb write sera sélectionné au lieu de 0A comb select.
- Les fonctions des pages 2 et suivantes diffèrent en fonction du type de combinaison. Voyez les explications concernant le type de combinaison approprié.
- Les réglages d'effet peuvent être effectués en mode EFFECT EDIT et mémorisés pour chaque numéro de combinaison.

Page		Paramètre à éditer	Référence page
0A - 0C	COMBINATION SELECT	Sélectionner une combinaison	34
	WRITE/RENAME	Ecrire, renommer une combinaison	
1A	TYPE SELECT	Sélectionner un type de combinaison	35

## 0A — 0C SELECT / WRITE / RENAME

0A COMB SELECT 100 : Krypton	OB COMB WRITE Write=100 OK?	OC RENAME 100 : Krypton
0A	COMBINATION SELECT	100 - 199 C00 - C99
0B	Destination Prog. No.	100 - 199 C00 - C99
	[OK?]	Exécuter l'écriture
0C		Changer de nom

- ▼ Cette fonction sert à écrire une combinaison éditée dans la mémoire interne ou sur carte RAM.
  - L'écriture n'est pas possible si la fonction de protection de mémoire est sur "ON". Désactivez la fonction de protection de mémoire en mode GLOBAL [3B].
- (1) En [0C], utilisez les touches ▷, ◁, Δ/YES et ∇/NO pour entrer un nom de combinaison.
  - Vous pouvez spécifier un nom de 10 caractères composé de lettres, de chiffres ou de symboles.
- (2) En [0B], sélectionnez le numéro de combinaison pour la destination d'écriture.
  - Si une carte RAM formatée pour COMBI/PROG est insérée, vous pouvez également sélectionner les mémoires de la carte (C00 - C99). Avant d'écrire les données sur carte, mettez le dispositif de protection de la carte sur "OFF".

- (3) Déplacez le curseur sur "OK?" et appuyez sur Δ/YES.
- (4) L'affichage demande "Are You Sure?". Si vous voulez écrire les données en mémoire, appuyez à nouveau sur Δ/YES.
  - Les données de combinaison qui se trouvaient jusqu'alors dans cette mémoire sont effacées.
  - Si vous appuyez sur ∇/NO, l'écriture sera annulée.
- (5) Lorsque l'écriture est terminée, l'affichage indique "Write Completed".
  - ☆ Utilisez cette fonction d'écriture lorsque vous souhaitez copier une combinaison sous un autre numéro de combinaison.

## 1A TYPE SELECT

1A TYPE SELECT MULTI OK?	OK?
1A	TYPE SELECT
	SINGLE LAYER SPLIT VEL. SW MULTI
	Sélectionner un type de combinaison Single Layer Split Velocity switch Multi
	OK? [OK?]
	Confirmer la sélection

- ▼ Utilisez TYPE SELECT pour sélectionner le type de combinaison.
  - Sélectionnez un nouveau type, déplacez le curseur sur "OK?" et appuyez sur Δ/YES pour sélectionner le type de combinaison spécifié. Si vous passez à une autre page, sans appuyer sur Δ/YES, votre choix sera annulé.

## Fonctions du type SINGLE

Page		Paramètre à éditer	Référence page
2A	PROGRAM	Numéro de programme	35
3A	LEVEL/PANPOT	Niveau/positionnement stéréo (destination de sortie)	35

## 2A PROGRAM

2A SINGLE 100 : Piano 16'	Program	100 - 199 C00 - C99	Sélectionner un numéro de programme
2A	Program	100 - 199 C00 - C99	Sélectionner un numéro de programme

## 3A LEVEL / PANPOT

3A SINGLE Level=99 Pan=5:5	Level	Level	0 - 99	Réglage de niveau (volume)
3A	Level	Level	0 - 99	Réglage de niveau (volume)
	Pan	Panpot	A, 9:1 - 1:9, B, C, C+D, D	Réglage de destination de sortie

- ▼ Level détermine le volume. La valeur 99 correspond au volume maximum spécifié par le paramètre *Program*. La valeur 0 assourdit complètement le programme.

- ▼ Panpot détermine la destination de sortie. Sélectionnez entre A, A:B (9:1 à 1:9), B, C, C+D et D.
  - Lorsque un programme *drum kit* est sélectionné, l'affichage indique "SND" et les réglages *pan* du mode DRUMS sont utilisés (ce réglage ne peut se faire ici).

Fonctions du type LAYER

Page		Paramètre à éditer	Référence page
2A - 2C	LAYER 1 PROG/LEVEL/ PANPOT/DAMPER FILTER	Numéro de programme de la couche 1, niveau de sortie, positionnement stéréo (destination de sortie) et étouffement.	36
3A - 3D	LAYER 2 PROG/LEVEL/ PANPOT/INTERVAL/ DETUNE/DAMPER FILTER	Numéro de programme de la couche 2, niveau de sortie, positionnement stéréo, (destination de sortie) et étouffement	37

2A — 2C LAYER 1 PROGRAM / LEVEL / PANPOT / DAMPER FILTER

2A LAYER 1 137: Anal og 1	2B LAYER 1 Level=99 Pan=5 :5	2C LAYER 1 Damp=EMA
2A	Layer 1 Program	100 - 199 C00 - C99
2B	Layer 1 Level	0 - 99
	Pan	A, 9:1 - 1:9, B, C, C+D, D
2C	Layer 1 Damp Filter	DIS/ENA (Disable/Enable)

▼ Layer 1 Program détermine le numéro de programme pour la couche 1

▼ Layer 1 Level détermine le volume pour la couche 1. La valeur 99 correspond au volume maximum spécifié par le paramètre Program. La valeur 0 assourdit complètement le programme.

▼ Layer 1 Panpot détermine la destination de sortie de la couche 1. Sélectionnez entre A, A,B (9:1 à 1:9), B, C, C+D et D.

- Lorsqu'un programme *drum kit* est sélectionné, l'affichage indique "SND" et les réglages *pan* du mode DRUMS sont utilisés (ce réglage ne peut se faire ici).

▼ Lorsque Layer 1 Damp Filter est réglé sur "DIS" (désactivé), la pédale d'étouffement n'affecte pas le son de la couche 1.

3A — 3D LAYER 2 PROGRAM / LEVEL / PANPOT / INTERVAL / DETUNE / DAMPER FILTER

3A LAYER 2 138: Strings	3B LAYER 2 Level=42 Pan=C+D	3C LAYER 2 INT=-12 Tune=+100	3D LAYER 2 Damp=EMA
3A	Layer 2 Program	100 - 199 C00 - C99	Numéro de programme de la couche 2
3B	Layer 2 Level	0 - 99	Réglage du niveau de la couche 2
	Pan	A, 9:1 - 1:9, B, C, C+D, D	Destination de sortie de la couche 2
3C	INT	-24 - +24	Différence de hauteur entre la couche 1 et la couche 2 (demi-tons)
	Tune	-50 - +50	Différence de hauteur entre la couche 1 et la couche 2 (centièmes de demi-tons)
3D	Layer 2 Damp Filter	DIS / ENA	Etouffement de la couche 2 désactivé/activé

▼ Layer 2 Program détermine le numéro de programme pour la couche 2.

▼ Layer 2 Level fixe le volume pour la couche 2. La valeur 99 correspond au volume maximum déterminé par le paramètre Program. La valeur 0 assourdit complètement le programme.

▼ Layer 2 Interval détermine la différence de hauteur de la couche 2 par rapport à la couche 1 en demi-tons (±2 octaves).

▼ Layer 2 Detune détermine la différence de hauteur de la couche 2 par rapport à la couche 1 en centièmes de demi-tons (±50 centièmes de demi-tons).

▼ Layer 2 Panpot détermine la destination de sortie de la couche 2. Le reste est identique que pour Layer 1 Panpot.

▼ Layer 2 Damp Filter a le même effet que le paramètre Layer 1 Damp Filter.

2A	2B	2C
LAYER 1 PROG/LEVEL/ PANPOT/DAMPER FILTER	LAYER 1 Level Pan	LAYER 1 Damp Filter

▼ Layer 1 Program détermine le numéro de programme pour la couche 1

▼ Layer 1 Level détermine le volume pour la couche 1. La valeur 99 correspond au volume maximum spécifié par le paramètre Program. La valeur 0 assourdit complètement le programme.

▼ Layer 1 Panpot détermine la destination de sortie de la couche 1. Sélectionnez entre A, A,B (9:1 à 1:9), B, C, C+D et D.

▼ Lorsque Layer 1 Damp Filter est réglé sur "DIS" (désactivé), la pédale d'étouffement n'affecte pas le son de la couche 1.

3A	3B	3C	3D
LAYER 2 PROG/LEVEL/ PANPOT/INTERVAL/ DETUNE/DAMPER FILTER	LAYER 2 Level Pan	INT Tune	LAYER 2 Damp Filter

▼ Layer 2 Program détermine le numéro de programme pour la couche 2.

▼ Layer 2 Level fixe le volume pour la couche 2. La valeur 99 correspond au volume maximum déterminé par le paramètre Program. La valeur 0 assourdit complètement le programme.

▼ Layer 2 Interval détermine la différence de hauteur de la couche 2 par rapport à la couche 1 en demi-tons (±2 octaves).

▼ Layer 2 Detune détermine la différence de hauteur de la couche 2 par rapport à la couche 1 en centièmes de demi-tons (±50 centièmes de demi-tons).

▼ Layer 2 Panpot détermine la destination de sortie de la couche 2. Le reste est identique que pour Layer 1 Panpot.

▼ Layer 2 Damp Filter a le même effet que le paramètre Layer 1 Damp Filter.

## Les fonction du type SPLIT

Page	SPLIT POINT	Paramètre d'édition	Référence page
2A	SPLIT POINT	Point de partage	38
3A-3C	LOWER PROG / LEVEL / PANPOT / DAMPER FILTER	Numéro du programme inférieur, niveau de sortie, positionnement (destination de sortie) et étouffement	38
4A-4C	UPPER PROG / LEVEL / PANPOT / DAMPER FILTER	Numéro du programme supérieur, niveau de sortie, positionnement (destination de sortie) et étouffement	39

### 2A SPLIT POINT

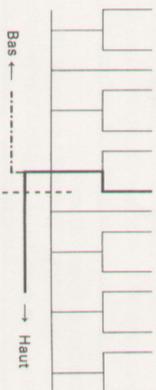
2A SPLIT POINT=C4			
2A SP	Split Point	#1 - G9	Réglage du point de partage

▼ Le point de partage (Split Point) détermine la touche qui sépare les deux programmes.

### 3A — 3C LOWER PROGRAM / LEVEL / PANPOT / DAMPER FILTER

3A LOWER 100: Piano 16'	3B LOWER Level=99 Pan=5:5	3C LOWER Dampér=ENA	
3A	Lower Program	100 - 199 C00 - C99	Le programme qui sera entendu en dessous du point de partage.
3B	Lower Level	0 - 99	Réglage de niveau du programme inférieur.
	Pan	A, 9:1-1:9, B, C, C+D, D	Destination de sortie du programme inférieur
3C	Dampér	Lower Dampér Filter DIS/ENA	Etouffement du programme inférieur désactivé/activé

▼ Lower Program sélectionne le programme qui sera entendu lorsqu'une touche située en dessous du point de partage est jouée.



• Le point de partage est la note la plus basse de la partie supérieure.

▼ Lower Level détermine le niveau (volume) du programme du bas. La valeur 99 correspond au volume maximum spécifié par le paramètre Program.

▼ Lower Panpot détermine la destination de sortie du programme du bas. Sélectionnez entre A, A:B (9:1 à 1:9), B, C, C+D et D.

• Lorsqu'un programme drum kit est sélectionné, l'af-fichage indique "SND" et les réglages pan du mode DRUMS sont utilisés. (ce réglage ne peut se faire ici)

▼ Lorsque Lower Dampér Filter est réglé sur "DIS" (désactivé), la pédale d'étouffement n'affecte pas le programme du bas.

### 4A — 4C UPPER PROGRAM / LEVEL / PANPOT / DAMPER FILTER

4A UPPER 101: E. Piano 1	4B UPPER Level=99 Pan=5:5	4C UPPER Dampér=ENA	
4A	Upper Program	100 - 199 C00 - C99	Le programme entendu au-dessus du point de partage (ou au point de partage)
4B	Upper Level	0 - 99	Réglage du niveau du programme du haut.
	Pan	A, 9:1-1:9, B, C, C+D, D	Destination de sortie du programme du haut.
4C	Dampér	Upper Dampér Filter DIS/ENA	Etouffement du programme du haut désactivé/activé.

▼ Upper Program sélectionne le programme entendu lorsqu'une touche située au-dessus du (ou au) point de partage est jouée.

▼ Upper Panpot détermine la destination de sortie du programme supérieur. Le reste est comme pour le par-tage Lower Panpot.

▼ Upper Level fixe le niveau (volume) du programme du haut. Le reste est comme pour le paramètre Lower Level.

▼ Upper Dampér Filter: Comme pour Lower Dampér Filter.

## Fonctions du type VELOCITY SWITCH

Page	Paramètre d'édition	Référence page
2A	VELOCITY SW POINT	40
3A-3C	SOFT PROG / LEVEL / PANPOT / DAMPER FILTER	40
4A-4C	LOUD PROG / LEVEL / PANPOT / DAMPER FILTER	41

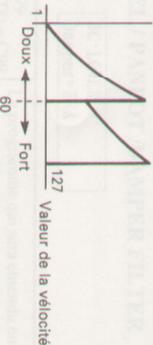
### 2A VELOCITY SWITCH POINT

2A VEL. SW Point=063	
----------------------	--

2A Point	Vel. SW Point	2 - 127	Valeur de vélocité à laquelle se produit le changement de programme
----------	---------------	---------	---

▼ *Vel SW Point* détermine la valeur de vélocité à laquelle se produit le changement de programme.  
Exemple: réglage du changement de programme à la valeur de vélocité 60.

Niveau de volume



### 3A — 3C SOFT PROGRAM / LEVEL / PANPOT / DAMPER FILTER

3A SOFT 100:Piano 16'	3B SOFT Level=99 Pan=5:5	3C SOFT Damper=BNA
-----------------------	--------------------------	--------------------

3A	3B	3C
Soft Program	100 - 199 C00 - C99	Le programme entendu pour les notes jouées avec une vélocité inférieure à la vélocité déterminant le changement de programme.
Level	0 - 99	Réglage du niveau pour le programme doux
Pan	A, 9:1 - 1:9, B, C, C+D, D	Destination de sortie pour le programme doux
Damper	Soft Damper Filter DIS/ENA	Pédale d'étouffement désactivée/activée pour le programme doux

▼ *Soft Program* détermine le programme entendu lorsque la valeur de vélocité est inférieure à la vélocité produisant le changement de programme.

▼ *Soft Level* détermine le niveau (volume) du programme doux. La valeur 99 correspond au volume maximum spécifié par le paramètre *Program*.

▼ *Soft Panpot* détermine la destination de sortie du programme doux. Sélectionnez entre A, A:B (9:1 à 1:9), B, C, C+D et D.

• Lorsqu'un programme *drum kit* est sélectionné, l'affichage indique "SND" et les réglages *pan* du mode DRUMS sont utilisés (ce réglage ne peut se faire ici).

▼ Lorsque *Soft Damper Filter* est réglé sur "DIS" (désactivé), la pédale d'étouffement n'affecte pas le programme doux.

### 4A — 4C LOUD PROGRAM / LEVEL / PANPOT / DAMPER FILTER

4A LOUD 101:E.Piano 1	4B LOUD Level=99 Pan=5:5	4C LOUD Damper=BNA
-----------------------	--------------------------	--------------------

4A	4B	4C
Loud Program	100 - 199 C00 - C99	Le programme entendu pour les notes jouées avec une vélocité supérieure à la vélocité déterminant le changement de programme.
Level	0 - 99	Réglage du niveau pour le programme fort
Pan	A, 9:1 - 1:9, B, C, C+D, D	Destination de sortie pour le programme fort
Damper	Loud Damper Filter DIS/ENA	Pédale d'étouffement désactivée/activée pour le programme fort

▼ *Loud Program* détermine le programme entendu lorsque la valeur de vélocité est supérieure à la vélocité produisant le changement de programme.

▼ *Loud Level* détermine le niveau (volume) du programme fort. Le reste est comme pour *Soft Level*.

▼ *Loud Panpot* détermine la destination de sortie du programme fort. Le reste est comme pour *Soft Panpot*.

▼ *Loud Damper Filter*: Identique à *Soft Damper Filter*.

## Fonctions du type MULTI

Page		Paramètre à éditer	Référence page
2A-2B	PROGRAM SELECT	Programme assigné à chaque timbre Niveau / répartition (destination de sortie)	42
3A-3B	OUTPUT LEVEL	Niveau de sortie de chaque timbre	43
4A-4B	MIDI-CH	Canal de réception MIDI de chaque timbre	43
5A-5D	KEY WINDOW TOP KEY WINDOW BOTTOM	Touches supérieure et inférieure de la plage de chaque timbre	44
6A-6D	VEL WINDOW TOP VEL WINDOW BOTTOM	Valeur de vélocité maximum du commutateur de vélocité de chaque timbre Valeur de vélocité minimum du commutateur de vélocité de chaque timbre	45
7A-7D	KEY TRANSPOSE DETUNE	Réglage de transposition de touche de chaque timbre Réglage de désaccordage de chaque timbre	45
8A-8D	MIDI PROG CHG DAMPER FILTER AFTER TOUCH CONTROL CHANGE	Filtre de réception de changement de programme pour chaque timbre Filtre de réception d'étouffement ( <i>Damper</i> ) pour chaque timbre Filtre de réception d' <i>aftertouch</i> pour chaque timbre Filtre de réception de changement de commande pour chaque timbre	46
9A-9B	PANPOT	Destination de sortie de chaque timbre	47

## 2A — 2B PROGRAM SELECT

2A PROGRAM 1-4  
OFF OFF OFF OFF

2B PROGRAM 5-8  
OFF OFF OFF OFF

2A	Timbre 1 Program	OFF / 100 - 199, C00 - C99	Sélection du programme pour chaque timbre
	Timbre 2 Program	OFF / 100 - 199, C00 - C99	
	Timbre 3 Program	OFF / 100 - 199, C00 - C99	
	Timbre 4 Program	OFF / 100 - 199, C00 - C99	
2B	Timbre 5 Program	OFF / 100 - 199, C00 - C99	
	Timbre 6 Program	OFF / 100 - 199, C00 - C99	
	Timbre 7 Program	OFF / 100 - 199, C00 - C99	
	Timbre 8 Program	OFF / 100 - 199, C00 - C99	

▼ Sélectionne le programme utilisé par chaque timbre. Les timbres réglés sur "OFF" ne produisent pas de son.

## 3A-3B OUTPUT LEVEL

3A LEVEL 1-4  
99 99 99 99

3B LEVEL 5-8  
99 99 99 99

3A	Timbre 1 Level	0 - 99	Réglage du niveau de sortie de chaque timbre
	Timbre 2 Level	0 - 99	
	Timbre 3 Level	0 - 99	
	Timbre 4 Level	0 - 99	
3B	Timbre 5 Level	0 - 99	
	Timbre 6 Level	0 - 99	
	Timbre 7 Level	0 - 99	
	Timbre 8 Level	0 - 99	

▼ OUTPUT LEVEL règle le niveau de sortie de chaque timbre. Lorsque la valeur est 99, le timbre est au volume maximum spécifié par le paramètre du programme. Lorsque la valeur est 0, le timbre est complètement assourdi.

## 4A — 4B MIDI-CH (canal MIDI)

4A MIDI CH 1-4  
1G 1G 1G 1G

4B MIDI CH 5-8  
1G 1G 1G 1G

4A	Timbre 1 Channel	1 - 16	Canal de réception MIDI de chaque timbre
	Timbre 2 Channel	1 - 16	
	Timbre 3 Channel	1 - 16	
4B	Timbre 4 Channel	1 - 16	
	Timbre 5 Channel	1 - 16	
	Timbre 6 Channel	1 - 16	
	Timbre 7 Channel	1 - 16	
	Timbre 8 Channel	1 - 16	

▼ Ceci détermine le canal de réception MIDI de chaque timbre. Lorsqu'un canal MIDI différent est spécifié pour chaque timbre, des données MIDI, transmises sur des canaux différents, reçues sur la borne MIDI IN, peuvent activer 8 sons indépendants sur le M3R.

- Les données de changement de programme MIDI, de *pitch bend*, d'*aftertouch* et de commande reçues sur le canal MIDI spécifié pour chaque timbre, (il est également possible de régler [8A]-[8D] de telle sorte que ces messages ne soient pas reçus.)

- Lorsque le canal de réception spécifié pour les timbres est le même que le canal global (le canal MIDI spécifié en mode GLOBAL, qui commande l'ensemble du M3R), un "G" est affiché après le numéro de canal.
- Les programmes changent en fonction du canal MIDI spécifié pour chaque timbre, mais lorsqu'un changement de programme arrive sur le canal global, il sélectionne une nouvelle combinaison. Si vous ne souhaitez pas que les messages de changement de programme MIDI sélectionnent une nouvelle combinaison, réglez le canal global sur un canal MIDI qui n'est pas utilisé par un timbre.



8A — 8D MIDI FILTER

8A PROG CHANGE E E E E E E E E	8B DAMPER E E E E E E E E	8C AFTER TOUCH E E E E E E E E	8D CONTROL CHG E E E E E E E E
-----------------------------------	------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------

8A	Timbre 1 Prog change Timbre 2 Prog change Timbre 3 Prog change Timbre 4 Prog change Timbre 5 Prog change Timbre 6 Prog change Timbre 7 Prog change Timbre 8 Prog change	D/E D/E D/E D/E D/E D/E D/E D/E	Détermine si les messages de changement de programme MIDI sont reçus ou non par les différents timbres ("D" désactive la réception)
8B	Timbre 1 Damper Timbre 2 Damper Timbre 3 Damper Timbre 4 Damper Timbre 5 Damper Timbre 6 Damper Timbre 7 Damper Timbre 8 Damper	D/E D/E D/E D/E D/E D/E D/E D/E	Détermine si les messages de pédale d'étouffement MIDI sont reçus ou non par les différents timbres ("D" désactive la réception)
8C	Timbre 1 After Touch Timbre 2 After Touch Timbre 3 After Touch Timbre 4 After Touch Timbre 5 After Touch Timbre 6 After Touch Timbre 7 After Touch Timbre 8 After Touch	D/E D/E D/E D/E D/E D/E D/E D/E	Détermine si les messages d'aftertouch MIDI sont reçus ou non par les différents timbres ("D" désactive la réception)
8D	Timbre 1 Control CHG Timbre 2 Control CHG Timbre 3 Control CHG Timbre 4 Control CHG Timbre 5 Control CHG Timbre 6 Control CHG Timbre 7 Control CHG Timbre 8 Control CHG	D/E D/E D/E D/E D/E D/E D/E D/E	Détermine si les messages de changement de commande MIDI sont reçus ou non par les différents timbres ("D" désactive la réception)

- Les timbres dont le paramètre *MIDI Prog Change* est réglé sur "D" ne changent pas de programme lorsqu'un message de changement de programme MIDI est reçu.
- Si un message de changement de programme est reçu sur le canal global, la combinaison change indépendamment de ce réglage.
- Les timbres dont le paramètre *Damper* est réglé sur "D" ne sont pas affectés par la pédale d'étouffement.

- Les timbres dont le paramètre *Aftertouch* est réglé sur "D" ne sont pas affectés par l'aftertouch.
- Les timbres dont le paramètre *Control Change* est réglé sur "D" ne sont pas affectés par les changements de commande ( *Bender*, modulation de hauteur, modulation VDF, volume).

9A — 9B PANPOT

9A PANPOT 1-4 5:5 5:5 5:5 5:5	9B PANPOT 5-8 5:5 5:5 5:5 5:5
----------------------------------	----------------------------------

9A	Timbre 1 Panpot Timbre 2 Panpot Timbre 3 Panpot Timbre 4 Panpot Timbre 5 Panpot Timbre 6 Panpot Timbre 7 Panpot Timbre 8 Panpot	A:9:1-1:9, B, C, C+D, D A:9:1-1:9, B, C, C+D, D	Destination de chaque timbre
9B	Timbre 1 Panpot Timbre 2 Panpot Timbre 3 Panpot Timbre 4 Panpot Timbre 5 Panpot Timbre 6 Panpot Timbre 7 Panpot Timbre 8 Panpot	A:9:1-1:9, B, C, C+D, D A:9:1-1:9, B, C, C+D, D	

- Panpot* assigne la sortie de chaque timbre aux sorties A-D. Pour chaque timbre, choisissez la sortie parmi A, A:B (9:1 - 1:9), B, C, C+D, D.

- Si un programme *drum kit* est assigné, l'affichage indique "SND" et les réglages *pan* du mode DRUMS sont utilisés (ce réglage ne peut se faire ici).

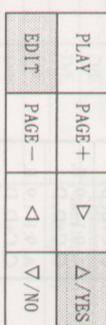
## 4. MODE EFFECT

Pour accéder à ce mode



①② = Appuyez sur les touches dans cet ordre.

Touches de fonction



= Les touches dont les témoins s'allument dans ce mode.

Le M3R contient des dispositifs d'effets numériques incorporés ayant chacun deux sorties. Chacun de ces dispositifs d'effets peut produire des effets tels que *reverb*, *delay*, *chorus*, *flanger*, *phase shifter*, *distortion*, *exciter*, etc. Des paramètres individuels peuvent également être réglés pour chaque effet. Les réglages d'effets peuvent également être effectués pour chaque combinaison.

- Comme chaque combinaison possède ses propres réglages d'effets, les effets seront différents si vous changez de combinaison.

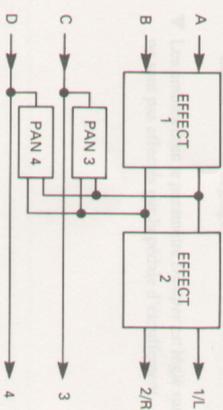
- Il est également possible de régler un effet pour qu'il n'agisse que sur un son particulier d'une combinaison ou d'un *drum kit*.

La section des effets se compose de quatre entrées (A, B, C, D) et sorties (1/L, 2/R, 3, 4) avec deux effets et deux *pans*. Les deux effets peuvent être placés en série ou en parallèle. Les signaux ne sont convertis de numérique en analogique qu'après la section des effets.

- Si la fonction *Page Memory* du mode GLOBAL est ON, le paramètre que vous avez sélectionné en dernier lieu avant de quitter ce mode réapparaîtra automatiquement.
- Dans ce mode, vous entendez toujours le son avec l'effet appliqué, même si la fonction *Effect Interlock* du mode GLOBAL est OFF.

### Placement de l'effet

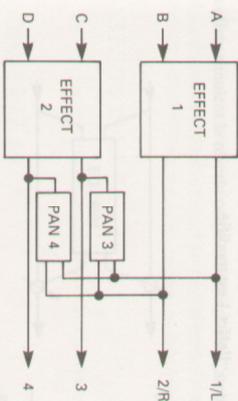
#### Placement en série



Lorsque les deux effets sont placés en série, les entrées A et B sont traitées par l'effet 1 et l'effet 2, puis envoyés aux sorties 1/L et 2/R. Les sorties 3 et 4 portent les signaux non modifiés de C et D. Les signaux de sortie 3 et 4 peuvent également être assignés aux deux entrées de l'effet 2.

☆ Il est possible d'utiliser les entrées C et D de telle sorte que seuls les programmes spécifiés soient traités par l'effet 1 et que tous les programmes soient traités par l'effet 2.

#### Placement en parallèle



- Il y a deux types d'effets : des effets stéréo (1-25) et des effets *drum* pour lesquels chaque canal possède un effet différent (26-33).

- L'entrée sur A, D est déterminée par les réglages *pan* du mode COMBINATION EDIT. Cependant, si un *drum kit* est utilisé, les réglages effectués en mode DRUMS ont priorité.

☆ *Output 3 pan et output 4 pan* peuvent être utilisés des manières suivantes:

#### 0A — 0C EFFECT 1

0A EFFECT1=01  
Hall OFF

0C Delay  
DRY:EFF=60:40

0A	EFFECT TYPE	01 - 33 34:No Effect	Sélectionne le type d'effet Aucun effet n'est utilisé
0B	SWITCH	OFF / ON	Effet ON/OFF
0B	DRY:EFF Balance	DRY: 99:1 - 1:99, EFF	Proportion entre le son non traité et le son traité dans la sortie.
0C	DRY:EFF Balance	DRY: 99:1 - 1:99, EFF	Proportion entre le son non traité et le son traité dans la sortie (utilisé pour les types 26 et au-delà).

▼ En [0A], sélectionnez le type d'effet

- Lorsque vous sélectionnez le type d'effet, les paramètres de l'effet sont réinitialisés (voir page 67).

- Si un des effets de type *drum* n° 24 *Symphonic Ensemble* ou n° 25 *Rotary Speaker* a été sélectionné pour l'une des deux unités d'effets incorporées, il y a certains types d'effets qui ne pourront être sélectionnés pour l'autre unité d'effets.

Pour de tels types d'effets, sera affiché au lieu du numéro d'effet. Si ces types d'effets sont déjà sélectionnés pour l'une des unités d'effets, les types d'effets 24 et 25 ne peuvent être sélectionnés pour les autres unités d'effet. (Voir page 68.)

▼ Lorsque vous sélectionnez une combinaison, le réglage SWITCH ON/OFF s'accorde sur le réglage du paramètre d'effet de la combinaison.

☆ Pour les effets autres que *Reverb* (01 - 06), *Early Reflection* (07 - 09), *Overdrive* (21, 22) et *Ensemble* (24), les réglages d'égalisation (LOW EG et HIGH EQ) sont effectués même lorsque SWITCH est "OFF".

Pour désactiver un effet avec ses réglages d'égalisation (par exemple, au cours de l'édition d'un son), sélectionnez "34: No Effect" pour le type d'effet.

Lorsque les deux effets sont placés en parallèle, les entrées A, B, C, D sont traitées par des effets différents et envoyés aux sorties 1/L, 2/R et 3, 4. Les sorties 3, 4 peuvent également être mixées aux sorties 1/L, 2/R.

- Lorsque différents sons sont entrés sur C et D, *output 3 pan et output 4 pan* peuvent être mixés à ces sons sur la sortie stéréo.

- Lorsque les effets sont placés en parallèle, et que des effets de type stéréo sont sélectionnés pour les effets 1/2, vous pouvez obtenir un mixage stéréo des effets 1 et 2 en envoyant la sortie 3 sur L et la sortie 4 sur R.

- Si une table de mixage ou une unité d'effets externe est connectée, vous pouvez régler *output 3 pan et output 4 pan* sur "OFF" et utilisez les sorties 3/4 séparément.

## 1A — 1C EFFECT 1 PARAMETERS

- Réglage des paramètres de l'effet 1.
- Le réglage des paramètres varie en fonction du type de paramètre. Voyez les explications concernant les différents types de paramètres.

### 2A — 2C EFFET 2

- ▼ Sélection le type d'effet pour l'effet 2.
- Idem que pour [0A] - [0C] EFFECT 1

### 3A — 3C EFFECT 2 PARAMETERS

- ▼ Réglage des paramètres de l'effet 2
- Idem que pour [1A] - [1D] EFFECT 1 PARAMETERS

### 4A — 4B EFFECT PLACEMENT

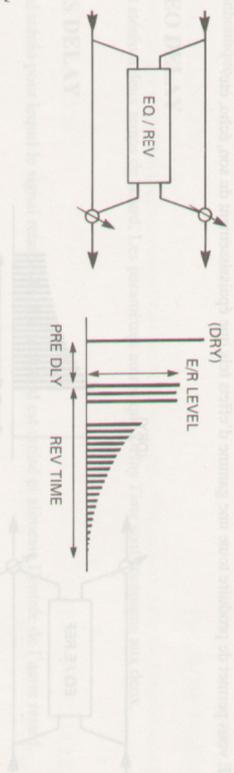
4A PLACEMENT Serial	4B EFF2 PANPOT 3 = L 4 = R	Effect Placement	Parallel Serial	Sélectionne le placement d'effet Effets placés en parallèle Effets placés en série
4B	3	Out3 Panpot	OFF, R, 01:99 - 99:01, L	Output 3 pan n'est pas utilisé (OFF), Réglage output 3 pan (L:R)
	4	Out4 Panpot	OFF, R, 01:99 - 99:01, L	Output 4 pan n'est pas utilisé (OFF), Réglage output 4 pan (L:R)

- ▼ Ces paramètres déterminent la manière dont les paramètres d'effet sont placés et le réglage pan des sorties 3 et 4.

Les paramètres 1A - 1D, 3A - 3D diffèrent en fonction de leur type d'effet. Voyez les explications pour le type d'effet sélectionné. Les affichages montrent les réglages initiaux pour chaque type d'effet.

## Groupe Reverb

Ces effets simulent la réverbération et donnent de l'"ambiance" au son.



### 1. HALL

Reproduit l'effet d'une salle normale.

### 2. ENSEMBLE HALL

Réverbération du même type que HALL, mais convenant plus particulièrement pour des sons d'ensembles à cordes ou cuivres.

### 3. CONCERT HALL

L'ambiance d'une salle de dimension importante avec accent sur les réflexions primaires.

### 4. ROOM

L'ambiance d'une petite salle.

### 5. LARGE ROOM

Réverbération de type "Room" avec accent sur la densité du son. On peut aussi obtenir un effet de type "gate" en réglant REVERB TIME sur 0,5 secondes.

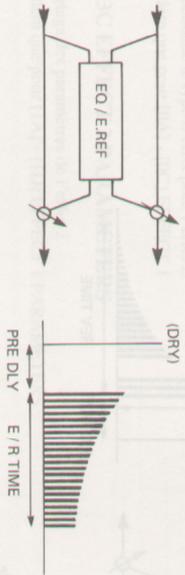
### 6. LIVE STAGE

La réverbération d'une salle relativement grande.

1A Hall Time3, 5s H, Dmp40	1B Hall P, Dly055ms E/R46	1C Hall Eq, L-05dB H+00dB
1A Time	Reverb Time	0.2 - 9.9 [sec] (HALL-type) 0.2 - 4.9 [sec] (ROOM-type)
3A H.Dmp	High Damp	0 - 99 [%]
1B P.Dly	Pre-delay	0 - 200 [ms]
3B E/R	Early Ref	0 - 99
1C EQ.L	EQ Low	-12 - +12 [dB]
3C H	EQ High	-12 - +12 [dB]
		Atténuation ou amplification des hautes fréquences

## Groupe Early Reflection

Les réflexions primaires ("Early Reflections") sont les réflexions acoustiques qui précèdent la réverbération proprement dite et constituent un facteur psycho-acoustique important pour déterminer la forme et la taille de l'espace réfléchissant. Le paramètre E/R TIME vous permet de produire toute une gamme d'effets tels que épaississement du son, écho, etc.



## 7. EARLY REFLECTION I

Permet de renforcer les basses fréquences ou de créer un effet "gate" pour les percussions.

## 8. EARLY REFLECTION II

Les paramètres E/R TIME affectent le niveau d'une manière différente que pour E/R I, ce qui produit un effet mieux adapté à plusieurs types de sons.

## 9. EARLY REFLECTION III

Cet effet possède une enveloppe de réflexions primaires qui est l'inverse de celles de E/R I et E/R II. Lorsqu'il est utilisé avec des sons ayant une attaque prononcée, tels que les sons de cymbales, cela donne un effet inverse.

1A Early Ref I Time170ms D030ms	1B Early Ref I EQ L+00dB H+00dB
------------------------------------	------------------------------------

1A 3A	Time	E/R Time	100 - 800 [mS]	Durée de réflexions primaires
	D	Pre Delay	2 - 200 [mS]	Temps entre le son direct et les premières réflexions primaires
1B 3B	EQ L	EQ Low	-12 - +12 [dB]	Atténuation ou amplification des basses fréquences
	H	EQ High	-12 - +12 [dB]	Atténuation ou amplification des hautes fréquences

1A 3A	Time	E/R Time	100 - 800 [mS]	Durée de réflexions primaires
	D	Pre Delay	2 - 200 [mS]	Temps entre le son direct et les premières réflexions primaires
1B 3B	EQ L	EQ Low	-12 - +12 [dB]	Atténuation ou amplification des basses fréquences
	H	EQ High	-12 - +12 [dB]	Atténuation ou amplification des hautes fréquences

## Groupe Delay

Ces effets peuvent avoir des temps de retard différents pour les sorties L et R, ce qui permet un effet de retard stéréo. Le paramètre High Damp peut être utilisé pour étouffer les hautes fréquences et créer ainsi une simulation plus naturelle de l'estompement acoustique authentique.

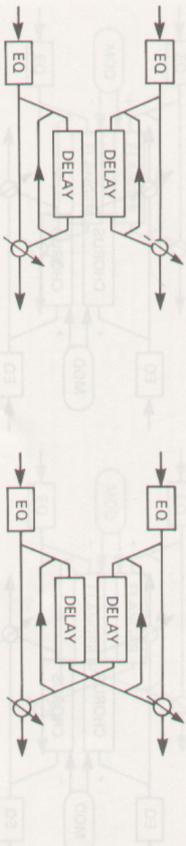
## 10. STEREO DELAY

Cet effet stéréo a deux temps de retard. Les paramètres autres que Delay Time sont communs aux deux.

## 11. CROSS DELAY

Un retard stéréo pour lequel le signal retardé de chaque retard est croisé et alimente l'entrée de l'autre retard.

- STEREO DELAY
- CROSS DELAY



1A Stereo DLY DT: L250ms R260ms	1B Stereo DLY FB+50 H: Dmp10	1C Stereo DLY EQ L+00dB H+00dB
------------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------

1A 3A	DT L	Delay Time Left	0 - 500 [mS]	Retard entre le son direct et le son traité sur la voie gauche (entrée A ou C)
	R	Delay Time Right	0 - 500 [mS]	Retard entre le son direct et le son traité sur la voie droite (entrée B ou D)
1B 3B	FB	Feedback	-99 - +99 [%]	Intensité du feedback (des valeurs négatives produisent une phase inversée)
	H Dmp	High Damp	0 - 99 [%]	Plus la valeur est élevée, plus l'étouffement des hautes fréquences est rapide.
1C 3C	EQ L	EQ Low	-12 - +12 [dB]	Atténuation ou amplification des basses fréquences
	H	EQ High	-12 - +12 [dB]	Atténuation ou amplification des hautes fréquences

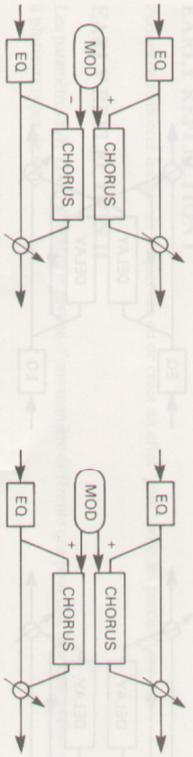
1A 3A	DT L	Delay Time Left	0 - 500 [mS]	Retard entre le son direct et le son traité sur la voie gauche (entrée A ou C)
	R	Delay Time Right	0 - 500 [mS]	Retard entre le son direct et le son traité sur la voie droite (entrée B ou D)
1B 3B	FB	Feedback	-99 - +99 [%]	Intensité du feedback (des valeurs négatives produisent une phase inversée)
	H Dmp	High Damp	0 - 99 [%]	Plus la valeur est élevée, plus l'étouffement des hautes fréquences est rapide.
1C 3C	EQ L	EQ Low	-12 - +12 [dB]	Atténuation ou amplification des basses fréquences
	H	EQ High	-12 - +12 [dB]	Atténuation ou amplification des hautes fréquences

## Groupe Chorus

Ces effets stéréo combinent deux circuits de chorus pour recréer l'espace et la profondeur naturels des sons de piano, de cordes, de cuivres ou de n'importe quel autre son.

### 12. STEREO CHORUS I

La modulation est appliquée à deux unités de chorus de telle sorte qu'elles soient en phase inversée et produisent un effet de mouvement stéréo tourbillonnant.



• STEREO CHORUS I

• STEREO CHORUS II

1A Chorus I  
Mod60 0.30Hz TRI

1B Chorus I  
Time010ms

1C Chorus I  
Eq. L+00dB H+00dB

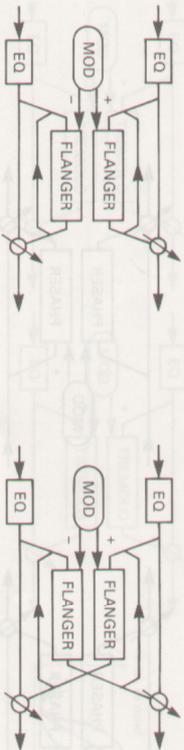
1A 3A	Mod	Mod Depth	0 - 99	Profondeur de modulation
		Mod Speed	0.03 - 30[Hz]	Vitesse de modulation (fréquence)
		Mod Waveform	SIN TRI	Forme de l'onde de modulation Onde sinusoïdale Onde triangulaire
1B 3B	Time	Delay Time	0 - 200[ms]	Retard entre le son direct et le son traité
1C 3C	EQ L	EQ Low	-12 - +12[dB]	Atténuation ou amplification des basses fréquences
		EQ High	-12 - +12[dB]	Atténuation ou amplification des hautes fréquences
	H			

## Groupe Flanger

Ce type d'effets ajoute du *feedback* aux effets de chorus. Lorsqu'il est utilisé avec des sons ayant beaucoup d'harmoniques, tels que les cymbales, il ajoute un son tourbillonnant avec une impression de changement de coloration tonale.

### 14. STEREO FLANGER

Cet effet stéréo utilise deux circuits de *flanging*, modulés pour être en opposition de phase, ce qui donne un mouvement stéréo tourbillonnant.



• STEREO FLANGER

• CROSS FLANGER

### 15. CROSS FLANGER

Ceci est un effet qui est utilisé pour croiser le *feedback* de deux blocs de *flanger*.

1A Flanger  
Mod70 0.18Hz SIN

1B Flanger  
Time00ms FB-75

1C Flanger  
Eq. L+00dB H+00dB

1A 3A	Mod	Mod Depth	0 - 99	Profondeur de l'effet <i>flanger</i>
		Mod Speed	0.03 - 30[Hz]	Vitesse de modulation (fréquence)
		Mod Waveform	SIN TRI	Forme de l'onde de modulation Onde sinusoïdale Onde triangulaire
1B 3B	Time	Delay Time	0 - 50[ms]	Retard entre le son direct et le son traité
		Feedback	-99 - +99[%]	Intensité du <i>feedback</i> (un réglage négatif produit une phase inversée)
1C 3C	EQ L	EQ Low	-12 - +12[dB]	Atténuation ou amplification des basses fréquences
		EQ High	-12 - +12[dB]	Atténuation ou amplification des hautes fréquences
	H			

## Groupe Phase Syflier

Contrairement à l'effet de *chorus* et de *flanger* qui modulent le délai, un *phaser* module la phase du signal. L'effet est particulièrement apprécié quand il est appliqué à des sans de piano ou de guitare.

### 16. PHASER I

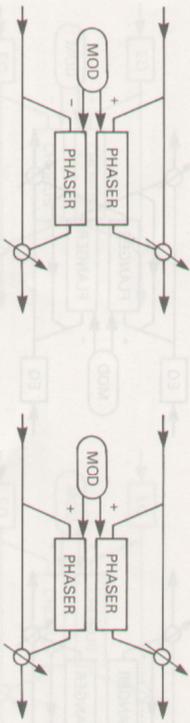
Cet effet stéréo utilise deux circuits de *phaser* modulés en opposition de phase pour produire une image stéréo tourbillonnante.

### 17. PHASER II

Les deux circuits de *phaser* sont modulés en phase.

• PHASER I

• PHASER II



1A Phaser I Manual199 FB-75	1B Phaser I Mod60 0.69Hz SIN
--------------------------------	---------------------------------

1A 3A	Manual	0 - 99	Le dé phasage s'applique à la fréquence centrale.
FB	Feedback	-99 - +99[%]	Contre-réaction (un réglage négatif produit un inversion de phase)
1B 3B	Mod Depth	0 - 99	Profondeur de déphasage.
	Mod Speed	0.03 - 30[Hz]	Viesses de modulation (fréquence)
	Mod Waveform	SIN TRI	Forme de l'onde de modulation Onde sinusoïdale Onde triangulaire

## Groupe Trémolo

This effect periodically varies the volume.

### 18. STEREO TREMOLO I

Cet effet stéréo utilise deux circuits de trémolo, modulés en inversion de phase pour produire un effet de mouvement stéréo.

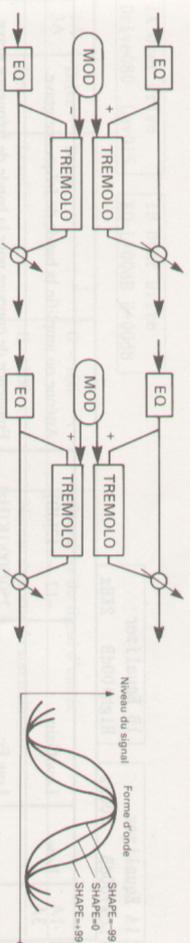
### 19. STEREO TREMOLO II

Contrairement à l'effet STEREO TREMOLO I, cet effet module les deux circuits de trémolo en phase.

• STEREO TREMOLO I

• STEREO TREMOLO II

• Forme



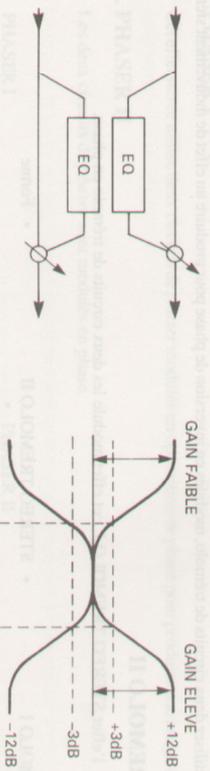
1A Tremolo I Mod80 1.59Hz SIN	1B Tremolo I Shape+99	1C Tremolo I EQ: L+00dB H+00dB
----------------------------------	--------------------------	-----------------------------------

1A 3A	Mod	Mod Depth	0 - 99	Profondeur de l'effet de trémolo
		Mod Speed	0.03 - 30[Hz]	Viesses de modulation (fréquence)
		Mod Waveform	SIN TRI	Forme de l'onde de modulation Onde sinusoïdale Onde triangulaire
1B 3B	Shape	Shape	-99 - +99	Modifie la forme de l'onde de modulation
1C 3C	EQ L	EQ Low	-12 - +12[DB]	Atténuation ou amplification des basses fréquences
	H	EQ High	-12 - +12[DB]	Atténuation ou amplification des hautes fréquences

## Groupe Equalizer

### 20. EQUALIZER

Il s'agit d'un égaliseur à deux bandes avec fréquence de coupure et gain réglables pour les bandes aigüé et grave.



FREQUENCE DE COUPURE BASSE FREQUENCE DE COUPURE HAUTE

1A Equalizer  
Low+00dB 500Hz

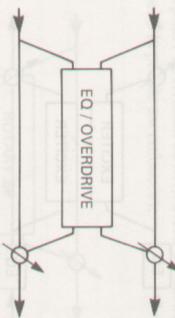
1B Equalizer  
High+00dB 2KHz

1A 3A	Low	Low Gain	-12 - +12[db]	Atténue ou amplifie la bande de fréquence grave.
		Low Fc	250/500/1K[Hz]	Fréquence de coupure pour la bande de fréquence grave.
1B 3B	High	High Gain	-12 - +12[db]	Atténue ou amplifie la bande de fréquence aigüé.
		High Fc	1K/2K/4K[Hz]	Fréquence de coupure pour la bande de fréquence aigüé.

## Groupe Overdrive

### 21. OVER DRIVE

Cet effet simule l'"overdrive" souvent utilisé par les guitares électriques. Il convient particulièrement avec les sons de guitare, de solo et d'orgues rock.



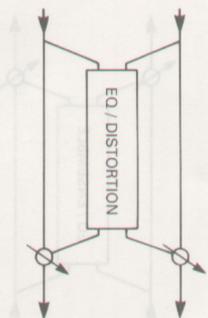
1A Over Drive  
Drive080 Lev015

1B Over Drive  
Eq.L+00dB H+00dB

1A 3A	Drive	Drive	0 - 100	Overdrive du signal d'entrée
	Lev	Level	0 - 100	Niveau de sortie du son traité
1B 3B	EQ L	EQ Low	-12 - +12[db]	Atténuation ou amplification des basses fréquences
	H	EQ High	-12 - +12[db]	Atténuation ou amplification des hautes fréquences

### 22. DISTORTION

Cet effet donne un son plus distordu que Overdrive et simule une unité de distortion de type "fuzz". Il est particulièrement utile avec les solos.



1A Distortion  
Dist080 Lev020

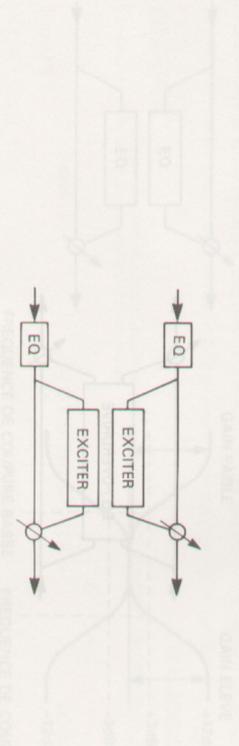
1B Distortion  
Eq.Lov+00dB

1A 3A	Dist	Distortion	0 - 100	Distortion du signal entré
	Lev	Level	0 - 100	Niveau de sortie du son traité
1B 3B	EQ Low	EQ Low	-12 - +12[db]	Atténuation ou amplification des basses fréquences

### Groupe Exciter

#### 23. EXCITER

Cet effet augmente la clarté du son, lui donne une plus grande définition et présence et contribue à amener le son à l'avant-plan.



1A Exciter	Blend+99	Point05
------------	----------	---------

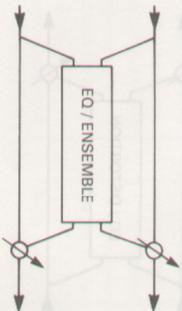
1B Exciter	EQ. L+00dB	H+00dB
------------	------------	--------

1A	3A	Blend	-99 - +99	Profondeur de l'effet Exciter
		Point	1 - 10	Fréquence centrale à laquelle l'effet Exciter est appliqué
1B	3B	EQ Low	-12 - +12[dB]	Atténuation ou amplification des basses fréquences
		EQ High	-12 - +12[dB]	Atténuation ou amplification des hautes fréquences

### Groupe Ensemble

#### 24. SYMPHONIC ENSEMBLE

Cet effet utilise un chœurs à plusieurs niveaux et se révèle particulièrement précieux pour créer des sons d'ensemble à cordes.



1A Sympho Ens	Mod80
---------------	-------

1B Sympho Ens	Eq. L+00dB	H+00dB
---------------	------------	--------

1A	3A	Mod	0 - 99	Profondeur de l'effet d'ensemble
1B	3B	EQ L	-12 - +12[dB]	Atténuation ou amplification des basses fréquences
		EQ High	-12 - +12[dB]	Atténuation ou amplification des hautes fréquences

### Groupe Rotary effect

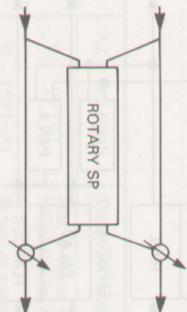
#### 25. ROTARY SPEAKER

Cet effet simule l'effet d'un haut-parleur Leslie, utile pour les sons d'orgue.

La vitesse de rotation du haut-parleur peut être réglée via un changement de commande MIDI (Bn.50,dd).

\* Dans ce cas, le changement de commande fait fonction de commutateur (dd = 0.3 Fh:slow, 40h - 7Ch:fast) et la vitesse n'a pas de rapport avec la vitesse à laquelle les données MIDI changent.

\* La commande de pédale de volume pour l'effet rotatif du M1/M1R n'est pas transmise via MIDI (la vitesse du changement ne dépend pas de la vitesse à laquelle la pédale est enfoncée).



1A Rotary SP	Mod82
--------------	-------

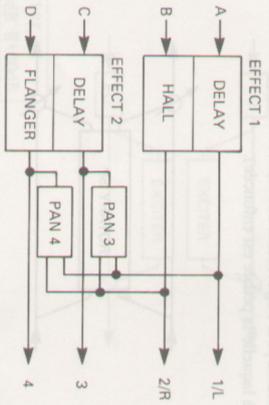
1B Rotary SP	Ratio+05
--------------	----------

1A	3A	Mod	0 - 99	Profondeur de l'effet
		Speed	Slow/Fast	Vitesse de rotation du haut-parleur des basses fréquences
1B	3B	Ratio	-20 - +20	Rapport entre la vitesse de rotation du haut-parleur des hautes fréquences et la vitesse de rotation du haut-parleur des basses fréquences.

## Groupe des effets de type combinaison

Les types d'effets 26 à 33 sont des combinaisons dans lesquelles deux effets différents sont disponibles sur le même générateur d'effet. Ceci vous permet d'utiliser chacun des effets 1/2 comme deux effets indépendants.

- Exemple : Placement en parallèle avec 26: DELAY/HALL sélectionné pour l'effet 1 et 31: DELAY/FLANGER sélectionné pour l'effet 2.



- Consultez les explications de 1 - 26 pour plus de détails sur chaque effet.

- L'équilibre entre les deux effets est réglé par [0B] pour l'effet (L) et par [0C] pour l'effet (R).
- Les paramètres [1A], [1B] ([3A], [3B]), s'appliquent à l'effet (L). Les paramètres [1C], [1D] ([3C], [3D]), s'appliquent à l'effet (R).

## 26. DELAY HALL

1A Delay(L) Time250ms FB+50	1B Delay(L) H. Dmp10	1C Hall(R) Time3.5s H. Dmp40	1D Hall(R) P. Dly055ms
--------------------------------	-------------------------	---------------------------------	---------------------------

### DELAY

1A 3A	Time Delay Time	0 - 500 [ms]	Temps entre le son direct et le son retardé
	FB Feedback	-99 - +99 [%]	Intensité de <i>feedback</i> (les valeurs négatives produisent une phase inversée)
1B 3B	H.Dmp High Damp	-0 - +99 [%]	Plus la valeur est élevée, plus l'estompement des hautes fréquences est rapide

### HALL

1C 3C	Time Reverb Time	0.2 - 9.9 [sec]	Temps nécessaire pour que la réverbération s'atténue.
	H.Dmp High Damp	0 - 99 [%]	Plus la valeur est élevée, plus l'estompement des hautes fréquences est rapide.
1D 3D	P.Dly Pre Delay	0 - 150 [ms]	Temps de retard entre le son direct et le son réfléchi.

## 27. DELAY / ROOM

1A Delay(L) Time250ms FB+50	1B Delay(L) H. Dmp10	1C Room(R) Time1.5s H. Dmp30	1D Room(R) P. Dly030ms
--------------------------------	-------------------------	---------------------------------	---------------------------

### DELAY

1A 3A	Time Delay Time	0 - 500 [ms]	Intervalle de temps entre le son direct et le son retardé.
	FB Feedback	-99 - +99 [%]	Intensité de <i>feedback</i> (les valeurs négatives produisent une phase inversée)
1B 3B	H.Dmp High Damp	0 - 99 [%]	Plus la valeur est élevée, plus l'estompement des hautes fréquences est rapide.

### ROOM

1C 3C	Time Reverb Time	0.2 - 4.9 [sec]	Temps nécessaire pour que la réverbération s'atténue.
	H.Dmp High Damp	0 - 99 [%]	Plus la valeur est élevée, plus l'estompement des hautes fréquences est rapide.
1D 3D	P.Dly Pre Delay	0 - 150 [ms]	Temps de retard entre le son direct et le son réfléchi.

## 28. DELAY / EARLY REFLECTION

1A Delay(L) Time250ms FB+50	1B Delay(L) H. Dmp10	1C E. Ref(R) Time200ms D030ms
--------------------------------	-------------------------	----------------------------------

### DELAY

1A 3A	Time Delay Time	0 - 500 [ms]	Intervalle de temps entre le son direct et le son retardé.
	FB Feedback	-99 - +99 [%]	Intensité de <i>feedback</i> (les valeurs négatives produisent une phase inversée)
1B 3B	H.Dmp High Damp	0 - 99 [%]	Plus la valeur est élevée, plus l'estompement des hautes fréquences est rapide.

### EARLY REFLECTION

1C 3C	Time E/R Time	100 - 400 [ms]	Durée des réflexions primaires
	D Pre Delay	0 - 100 [ms]	Temps de retard entre le son direct et les réflexions primaires

### 29. DELAY / DELAY

1A Delay(L)  1B Delay(L)  1C Delay(R)  1D Delay(R)   
 Time250ms FB+50 H.Dmp10 Time260ms FB+50 H.Dmp10

#### DELAY

1A 3A	Time	Delay Time	0 - 500 [mS]	Intervalle de temps entre le son direct et le son retardé.
	FB	Feedback	-99 - +99 [%]	Intensité de <i>feedback</i> (les valeurs négatives produisent une phase inversée)
1B 3B	H.Dmp	High Damp	0 - 99 [%]	Plus la valeur est élevée, plus l'estompage des hautes fréquences est rapide.

#### DELAY

1C 3C	Time	Delay Time	0 - 500 [mS]	Temps entre le son direct et le son retardé.
	FB	Feedback	-99 - +99 [%]	Intensité de <i>feedback</i> (les valeurs négatives produisent une phase inversée)
1D 3D	H.Dmp	High Damp	0 - 99 [%]	Plus la valeur est élevée, plus l'estompage des hautes fréquences est rapide.

### 30. DELAY / CHORUS

1A Delay(L)  1B Delay(L)  1C Chorus(R)  1D Chorus(R)   
 Time250ms FB+50 H.Dmp10 Mod60 0.30Hz TRI

#### DELAY

1A 3A	Time	Delay Time	0 - 500 [mS]	Intervalle de temps entre le son direct et le son retardé.
	FB	Feedback	-99 - +99 [%]	Intensité de <i>feedback</i> (les valeurs négatives produisent une phase inversée)
1B 3B	H.Dmp	High Damp	0 - 99 [%]	Plus la valeur est élevée, plus l'estompage des hautes fréquences est rapide.

#### CHORUS

1C 3C	Mod	Mod Depth	0 - 99	Profondeur de l'effet de chorus
		Mod Speed	0.03 - 30 [Hz]	Vitesse de modulation (fréquence)
1D 3D		Mod Waveform	SIN TRI	Sélection de la forme d'onde Onde sinusoïdale Onde triangulaire 

### 31. DELAY / FLANGER

1A Delay(L)  1B Delay(L)  1C Flanger(R)  1D Flanger(R)   
 Time250ms FB+50 H.Dmp10 Mod70 0.18Hz FB-75

#### DELAY

1A 3A	Time	Delay Time	0 - 500 [mS]	Intervalle de temps entre le son direct et le son retardé.
	FB	Feedback	-99 - +99 [%]	Intensité de <i>feedback</i> (les valeurs négatives produisent une phase inversée)
1B 3B	H.Dmp	High Damp	0 - 99 [%]	Plus la valeur est élevée, plus l'estompage des hautes fréquences est rapide.

#### FLANGER

1C 3C	Mod	Mod Depth	0 - 99	Profondeur de l'effet Flanging
		Mod Speed	0.03 - 30 [Hz]	Vitesse de modulation (fréquence)
1D 3D	FB	Feedback	-99 - +99 [%]	Intensité de <i>feedback</i> (les valeurs négatives produisent une phase inversée)

### 32. DELAY / PHASER

1A Delay(L)  1B Delay(L)  1C Phaser(R)  1D Phaser(R)   
 Time250ms FB+50 H.Dmp10 Mod60 0.69Hz FB-75

#### DELAY

1A 3A	Time	Delay Time	0 - 500 [mS]	Intervalle de temps entre le son direct et le son retardé.
	FB	Feedback	-99 - +99 [%]	Intensité de <i>feedback</i> (les valeurs négatives produisent une phase inversée)
1B 3B	H.Dmp	High Damp	0 - 99 [%]	Plus la valeur est élevée, plus l'estompage des hautes fréquences est rapide.

#### PHASER

1C 3C	Mod	Mod Depth	0 - 99	Profondeur de l'effet de déplacement de phase
		Mod Speed	0.03 - 30 [Hz]	Vitesse de modulation (fréquence)
1D 3D	FB	Feedback	-99 - +99 [%]	Intensité de <i>feedback</i> (les valeurs négatives produisent une phase inversée)

33. DELAY / TREMOLO

1A Delay(L) Time250ms	1B Delay(L) H.Dmp10	1C Tremolo(R) Mod80 1.59Hz	1D Tremolo(R) Shape+00
--------------------------	------------------------	-------------------------------	---------------------------

1A 3A	Time	Delay Time	0 - 500 [ms]	Temps entre le son direct et le son retardé.
1B 3B	FB	Feedback	-99 - +99 [%]	Intensité de feedback (les valeurs négatives produisent une phase inversée)
	H.Dmp	High Damp	0 - 99 [%]	Plus la valeur est élevée, plus l'estompage des hautes fréquences est rapide.

TREMOLO

1C 3C	Mod	Mod Depth	0 - 99	Profondeur de l'effet de tremolo
	SP	Mod Speed	0.03 - 30 [Hz]	Vitesse de modulation (fréquence)
1D 3D	Shape	Shape	-99 - +99 [%]	Changement de la forme de l'onde de modulation (onde sinusoïdale)

30. DELAY / CHORUS

1A Delay(L) Time250ms	1B Delay(L) H.Dmp10	1C Tremolo(R) Mod80 1.59Hz	1D Tremolo(R) Shape+00
--------------------------	------------------------	-------------------------------	---------------------------

1A 3A	Time	Delay Time	0 - 500 [ms]	Temps entre le son direct et le son retardé.
1B 3B	FB	Mod Speed	0.03 - 30 [Hz]	Vitesse de modulation (fréquence)
	H.Dmp	High Damp	0 - 99 [%]	Plus la valeur est élevée, plus l'estompage des hautes fréquences est rapide.

1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F	1G	1H	1I	1J	1K	1L	1M	1N	1O	1P	1Q	1R	1S	1T	1U	1V	1W	1X	1Y	1Z
1A	1B	1C	1D	1E	1F																				

**TABEAU DES VALEURS PAR DEFAUT DES PARAMETRES D'EFFETS**

NO	EFFECT	OB	OC	1A/3A	P	HIGH DAMP	P	1B/3B	P
01	HALL	D:E		REVERB TIME	3.5S	40%		PRE DELAY	55ms
02	ENSEMBLE HALL	D:E			2.8S	40%			30ms
03	CONCERT HALL	D:E			3.8S	40%			120ms
04	ROOM	D:E			0.5S	10%			22ms
05	LARGE ROOM	D:E			1.5S	30%			30ms
06	LIVE STAGE	D:E		E/R TIME	2.0S	20%		EQ LOW	20ms
07	EARLY REF 1	D:E			170ms				0dB
08	EARLY REF 2	D:E			200ms				0dB
09	EARLY REF 3	D:E			190ms				0dB
10	STEREO DELAY	D:E		DELAY TIME L	250ms			FEEDBACK	+50%
11	CROSS DELAY	D:E			180ms				+80%
12	STEREO CHO 1	D:E		MOD DEPTH	60	0.30Hz		WAVEFORM	TRI
13	STEREO CHO 2	D:E			20	2.40Hz			SIN
14	STEREO FLNG	D:E		MOD DEPTH	70	0.18Hz		WAVEFORM	SIN
15	CROSS FLNG	D:E			37	0.21Hz			SIN
16	PHASER 1	D:E		MANUAL	99	-75%		MOD DEPTH	60
17	PHASER 2	D:E			99	+87%			99
18	STEREO TREM 1	D:E		MOD DEPTH	80	1.59Hz		WAVEFORM	SIN
19	STEREO TREM 2	D:E			63	4.00Hz			TRI
20	EQUALIZER	D:E		LOW GAIN	0dB	500Hz		HIGH GAIN	0dB
21	OVER DRIVE	D:E		DRIVE	80	LEVEL		EQ LOW	0dB
22	DISTORTION	D:E			80	LEVEL			15
23	EXCITER	D:E		BLEND	+99	EMPHATIC		EQ LOW	0dB
24	SYMPHONIC ENS	D:E		MOD DEPTH	80				20
25	ROTARY SP	D:E		MOD DEPTH	62	SPPED		SPEED RATIO	+5
26	DELAY/HALL	D:E		DELAY TIME	250ms	FEEDBACK		HIGH DAMP	10%
27	DELAY/ROOM	D:E			60:40				+50%
28	DELAY/E. REF	D:E		DELAY TIME	250ms	FEEDBACK		HIGH DAMP	10%
29	DELAY/DELAY	D:E			70:30				+50%
30	DELAY/CHORUS	D:E		DELAY TIME	250ms	FEEDBACK		HIGH DAMP	10%
31	DELAY/FLANGER	D:E			70:30				+50%
32	DELAY/PHASER	D:E		DELAY TIME	250ms	FEEDBACK		HIGH DAMP	10%
33	DELAY/TREMOLO	D:E			70:30				+50%

Un astérisque (\*) indique que l'effet ne peut être utilisé en même temps que #24 SYMPHONIC ENS ou #25 ROTARY SPEAKER.

E/R LEVEL	P	1C/3C	P	EQ LOW	EQ HIGH	1D/3D	P	NO	NOTES
46		-5dB		0dB	0dB			01	
46		-3dB		0dB	0dB			02	
46		0dB		-2dB	0dB			03	
76		+1dB		0dB	0dB			04	
76		+2dB		+4dB	0dB			05	
60		+3dB		0dB	0dB			06	
0dB								07	
0dB								08	
0dB								09	
10%		EQ LOW		EQ HIGH	0dB			10	
10%		0dB		0dB	0dB			11	
		EQ LOW		EQ HIGH	0dB			12	*
		0dB		0dB	0dB			13	*
		EQ LOW		EQ HIGH	0dB			14	*
		0dB		0dB	0dB			15	*
		FEEDBACK		FEEDBACK	0dB			16	*
		+80%		0dB	0dB			17	*
		WAVEFORM		WAVEFORM	TRI			18	*
		0.69Hz		0dB	0dB			19	*
		0.57Hz		EQ LOW	EQ HIGH			20	
				0dB	0dB			21	
								22	
								23	
								24	*
								25	*
								26	
								27	
								28	
								29	
								30	*
								31	*
								32	*
								33	*

## 5. MODE DRUMS

Pour accéder à ce mode

	①		
		②	

①②=Appuyez sur les touches dans cet ordre.

Touches de fonction

PLAY	PAGE +	▷	△/YES
EDIT	PAGE -	◁	▽/NO

= Les touches dont les témoins s'allument lorsque ce mode est sélectionné

Dans ce mode, vous effectuez les réglages pour les *drum kits* 1 - 4. Pour effectuer les réglages pour les *drum kits* C1 - C4 (carte PROG), vous devez d'abord utiliser [5A] en mode GLOBAL pour charger les données de la carte dans la mémoire interne. Le son entendu dans ce mode est le dernier son sélectionné en mode *Program Edit*. Par conséquent, avant de passer à ce mode, sélectionnez en mode *Program Edit* le programme qui utilise le *Drum Kit* que vous souhaitez entendre. Si vous passez à ce mode lorsqu'un programme ordinaire est sélectionné, le son de batterie ne sera pas naturel.

- Les réglages effectués dans ce mode sont conservés même lorsque l'alimentation est coupée. Il n'est pas nécessaire de les sauvegarder en mémoire.

### Les fonctions du mode DRUMS

- Lorsque vous entrez en mode DRUMS pour la première fois, [0A] DRUMKIT 1 est sélectionné si la fonction *Page Memory* est OFF. Si la fonction *Page Memory* est ON, vous passerez au paramètre que vous avez sélectionné en dernier lieu avant de quitter ce mode. Utilisez les touches PAGE+ et PAGE- pour sélectionner le *drum kit* que vous souhaitez éditer.
- Si la fonction *Effect Interlock* est OFF, l'effet ne sera pas entendu dans ce mode. Si elle est ON, l'effet sera entendu. Si *pan* a été réglé sur C, C+D ou D, et si *effect interlock* est ON, aucun son ne sortira par I/L, 2/R ou PHONES OUT tant que, le réglage *effect placement* pour les sorties 3/4 n'est pas réglé sur ON.

Page	Paramètre d'édition	Référence page
0A - 0C	<i>Index</i> , instrument, touche, durée, niveau, estompage et <i>pan</i> pour <i>drum kit</i> 1	71
1A - 1C	<i>Index</i> , instrument, touche, durée, niveau, estompage et <i>pan</i> pour <i>drum kit</i> 2	72
2A - 2C	<i>Index</i> , instrument, touche, durée, niveau, estompage et <i>pan</i> pour <i>drum kit</i> 3	72
3A - 3C	<i>Index</i> , instrument, touche, durée, niveau, estompage et <i>pan</i> pour <i>drum kit</i> 4	72

## DRUMS

### 0A — 0C DRUM KIT 1

0A DRUM1 08: Tom	#00	0B KEY/TUNE/L CO T+000 L+100	0C DECAY/PAN Decay+100 Pan= A
---------------------	-----	---------------------------------	----------------------------------

0A	#	Index	0 - 29	<i>Index drum</i> à éditer
		Inst	-- -01-45	Sélection d'un son de percussions
0B		Key	C0 - G8	Touche assignée au son de percussions
	T	Tune	-120 - +120	Réglage de hauteur dans une plage de +/- 1 octave
	L	Level	-99 - +99	Réglage de niveau pour chaque son
0C	Decay	Decay	-99 - +99	Réglage du temps d'estompage pour chaque son
	Pan	Pan	A, 9:1 - 1:9, B, C, C + D, D	Sélection de sortie

\* Ce mode est celui dans lequel vous éditez le *drum kit* utilisé comme source de son par un programme de type percussion. Jusqu'à 30 types d'*index drum* peuvent être assignés à chacun des 4 *drum kits* (1-4). (Un *index* est un numéro de référence pour chaque son de batterie ou de percussions dans un *drum kit*.)

▼ *Index*: Ce paramètre vous permet de sélectionner l'*index drum* à éditer

- Un *index* auquel aucun son de percussions n'est assigné est indiqué par l'affichage de "No Assign". (Pour assigner un nouveau son, sélectionnez un *index* qui affiche "No Assign".)

▼ *Inst* vous permet de sélectionner le son de percussions utilisé par l'*index*. (la couverture arrière reproduit la liste des sons de percussion.)

- Si une carte PCM disponible en option contenant des sons de percussions a été insérée, les sons de la carte peuvent également être sélectionnée au moyen des touches △/YES et ▽/NO. (Si vous jouez des programmes qui font appel à des sons de percussions sur carte PCM, assurez-vous que la carte appropriée est bien insérée dans le connecteur ad hoc.)

• Sélectionnez "No Assign" pour chaque *index* que vous ne devez pas assigner et réglez Key (0[B]) sur une touche non utilisée.

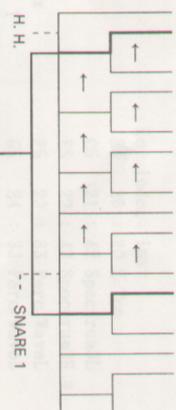
▼ *Key* détermine la touche (C0-G8) assignée à l'*index*. (Le nom de la note pour un réglage d'octave de 8 sera affiché.)

- Vous ne pouvez sélectionner des touches qui ont déjà été assignées à un autre *index*.
- Les touches qui n'ont pas été assignées à un *index* sont automatiquement assignées à l'*index* de la touche

suivante. (Cependant, la hauteur change en fonction de la gamme.)

- En utilisant plus d'un *index*, vous pouvez assigner un seul son qui sera joué par plus d'une touche à la même hauteur.

Exemple:



Ces notes jouent SNARE 1 (à différentes hauteurs)

▼ *Tune*, *Level* et *Decay* sont les paramètres qui déterminent la hauteur, le volume et la durée d'estompage du VDA pour chaque *index drum*.

- Lorsque le paramètre de programme correspondant est modifié, le volume, etc. de l'ensemble du *drum kit* est affecté.
- Les autres paramètres de programme affectent également l'ensemble du *drum kit*.

▼ *Tune* règle la hauteur d'une touche assignée dans la plage -120 à +120 (par incréments de 10 centèmes, sur +/- 1 octave).

▼ *Level* est une réglage qui affecte le réglage du niveau de l'oscillateur en mode PROGRAM, dans la plage -99 à +99.

▼ *Pan* spécifie la sortie: A:A:8 99:1-1(9), B, C, C+D, D. \* *Avant effect interlock* est OFF, il n'est pas possible d'éteindre C, C+D ou D à travers le casque.

▼ *Decay* est un réglage qui affecte le réglage VDA EG *decay* en mode PROGRAM, dans la plage -99 à +99.

**1A — 3C DRUM KIT 2-4**

\* Ident que pour [0A] - [0C] DRUM KIT 1.

Inst	Key Index	Inst	Key Index	Inst	Key Index
C2	00 : 01 Kick 1	F3	10 : 11 Closed HH2 *	B4	23 : 18 Claps
D2	01 : 02 Kick 2	G3	11 : 12 Open HH2 *	F#5	21 : 22 Rap
E2	02 : 03 Kick 3 *	A3	12 : 12 Open HH2 *	G#5	22 : 23 Whip
F#2	03 : 04 Snare 1 *	B3	13 : 21 Ride	C5	24 : 19 Tambourine
G#2	04 : 05 Snare 2	C4	14 : 13 Crash	D5	25 : 34 Perc. WaveH *
A#2	05 : 06 Snare 3	D4	15 : 14 Conga 1	E5	26 : 34 Perc. WaveH *
B2	06 : 07 Side Stick	E4	16 : 15 Conga 2	B5	27 : 35 Lore 1
C3	07 : 08 Tom	F4	17 : 15 Conga 2	C6	28 : 38 Pole
D3	08 : 08 Tom	G4	18 : 16 Timbales	D6	29 : 37 Wind Bells
E3	09 : 08 Tom	A4	20 : 17 Cowbell	C7	19 : 20 E. Tom

**MAR DRUM KITS PRE-CHARGES (DANS L'ORDRE DES TOUCHES)**

\*... PAN:C+D see P.71

**Drum Kit 1**

Key Index: Inst	Key Index: Inst	Key Index: Inst
C2 00 : 01 Kick 1	F3 10 : 11 Closed HH2 *	B4 23 : 18 Claps
D2 01 : 02 Kick 2	G3 11 : 12 Open HH2 *	F#5 21 : 22 Rap
E2 02 : 03 Kick 3 *	A3 12 : 12 Open HH2 *	G#5 22 : 23 Whip
F#2 03 : 04 Snare 1 *	B3 13 : 21 Ride	C5 24 : 19 Tambourine
G#2 04 : 05 Snare 2	C4 14 : 13 Crash	D5 25 : 34 Perc. WaveH *
A#2 05 : 06 Snare 3	D4 15 : 14 Conga 1	E5 26 : 34 Perc. WaveH *
B2 06 : 07 Side Stick	E4 16 : 15 Conga 2	B5 27 : 35 Lore 1
C3 07 : 08 Tom	F4 17 : 15 Conga 2	C6 28 : 38 Pole
D3 08 : 08 Tom	G4 18 : 16 Timbales	D6 29 : 37 Wind Bells
E3 09 : 08 Tom	A4 20 : 17 Cowbell	C7 19 : 20 E. Tom

**Drum Kit 2**

Key Index: Inst	Key Index: Inst	Key Index: Inst
C2 00 : 01 Kick 1	F3 10 : 13 Crash	B4 20 : 31 Vibe Hit
D2 01 : 03 Kick 3	G3 11 : 13 Crash	C5 21 : 30 Clicker 2
F2 02 : 06 Snare 3	A3 12 : 21 Ride	D5 22 : 28 Gamelan 2
E2 03 : 05 Snare 2 *	B3 13 : 17 Cowbell	E5 23 : 28 Gamelan 2
G2 04 : 20 E. Tom	D4 14 : 14 Conga 1	G5 24 : 43 Spectrum3H
A2 05 : 20 E. Tom	E4 15 : 15 Conga 2	B5 25 : 42 Spectrum3L
B2 06 : 20 E. Tom	F4 16 : 15 Conga 2	C6 26 : 18 Claps
C3 07 : 09 Closed HH1 *	C4 17 : 14 Conga 1	D6 27 : 09 Closed HH1
D3 08 : 10 Open HH1 *	G4 18 : 19 Tambourine *	E6 28 : 10 Open HH1
E3 09 : 10 Open HH1 *	A4 19 : 31 Vibe Hit	G8 29 : 35 Lore 1

**Drum Kit 3**

Key Index: Inst	Key Index: Inst	Key Index: Inst
C2 00 : 03 Kick 3	F3 10 : 13 Crash	B4 20 : 20 E. Tom
D2 01 : 03 Kick 3 *	G3 11 : 21 Ride	C5 21 : 42 Spectrum3L *
E2 02 : 01 Kick 1	A#3 12 : 21 Ride *	E5 22 : 43 Spectrum3H *
F2 03 : 14 Conga 1	B3 13 : 21 Ride *	F5 23 : 33 Perc. WaveL
G2 04 : 04 Snare 1 *	C4 14 : 14 Conga 1	G5 24 : 33 Perc. WaveL
A2 05 : 04 Snare 1 *	D4 15 : 15 Conga 2	C6 25 : 45 Spectrum4H
B2 06 : 05 Snare 2 *	E4 16 : 19 Tambourine *	F#6 26 : 43 Spectrum3H
C3 07 : 09 Closed HH1 *	F4 17 : 23 Whip *	G6 27 : 44 Spectrum4L
D3 08 : 10 Open HH1 *	G4 18 : 37 Wind Bells	A#6 28 : 07 Side Stick *
E3 09 : 10 Open HH1 *	A#4 19 : 20 E. Tom	G8 29 : 10 Open HH1

**Drum Kit 4**

Key Index: Inst	Key Index: Inst	Key Index: Inst
D0 12 : -- No Assign	C1 22 : -- No Assign	F3 00 : 14 Conga 1
D#0 13 : -- No Assign	C#1 23 : -- No Assign	D4 01 : 15 Conga 2
E0 14 : -- No Assign	D1 24 : -- No Assign	C5 04 : 17 Cowbell
F0 15 : -- No Assign	D#1 25 : -- No Assign	F#5 05 : 16 Timbales
F#0 16 : -- No Assign	E1 26 : -- No Assign	C6 06 : 45 Spectrum4H
G0 17 : -- No Assign	F1 27 : -- No Assign	P6 07 : 34 Perc. WaveH
G#0 18 : -- No Assign	F#1 28 : -- No Assign	A#6 08 : 25 Bell Ring
A0 19 : -- No Assign	G1 29 : -- No Assign	D#7 09 : 30 Clicker 2
A#0 20 : -- No Assign	D2 02 : 17 Cowbell	G7 11 : 25 Bell Ring
B0 21 : -- No Assign	G#2 03 : 42 Spectrum3L	C8 10 : 38 Pole

## 6. MODE GLOBAL

Pour accéder à ce mode

①	②
---	---

①②=Appuyez sur les touches dans cet ordre.

Touches de fonction

PLAY	PAGE +	▷	△/YES
EDIT	PAGE -	◁	▽/NO

Les touches dont le témoin s'allume lorsque ce mode est sélectionné

En mode GLOBAL, vous pouvez régler les paramètres qui affectent l'ensemble du M3R (accordage global et réglages MIDI).

- A l'exception de quelques paramètres MIDI, les réglages effectués dans ce mode restent mémorisés même lorsque l'alimentation est coupée. Il n'est pas nécessaire de les mettre en mémoire.

### Les fonctions du mode GLOBAL

- Si la fonction *Page Memory* est ON lorsque vous entrez en mode GLOBAL, le paramètre que vous avez sélectionné en dernier lieu, la dernière fois où vous avez utilisé le mode GLOBAL, est automatiquement sélectionné. Si la fonction *Page Memory* est OFF, [0A] MASTER TUNE est sélectionné. Utilisez les touches PAGE + et PAGE- pour sélectionner la page contenant les paramètres que vous souhaitez éditer.

Page	Paramètre d'édition	Voir page
0A	MASTER TUNE/ KEY TRANSPOSE	75
1A - 1B 1B - 1E	SCALE TYPE (USER SCALE)	76
2A - 2C	MIDI GLOBAL/ FILTERING	77
3A - 3B	MEMORY PROTECT	77
3C	EFFECT INTERLOCK	78
3D	PAGE MEMORY	78
4A	MIDI DATA DUMP	79
5A - 5D	LOAD FROM CARD/ SAVE TO CARD/ FORMAT CARD/ PRESET DATA LOAD	79

### GLOBAL

#### 0A MASTER TUNE / KEY TRANSPOSE

0A TUNE/TRANS Tune+00 Trans+00	Master Tune	-50 - +50	Accordage global du M3R (par incréments d'un centième de demi-ton)
Trans	Key Transpose	-12 - +12	Transposition globale du M3R (par demi-tons chromatiques)

- ▼ *Master Tune* règle l'accordage de l'ensemble du M3R sur une plage de +/- 50 centièmes de demi-ton. Utilisez ce paramètre lorsque vous devez accorder le M3R sur un autre instrument.

- ▼ *Key Transpose* règle la hauteur de l'ensemble du M3R sur une plage de +/- 1 octave, par incréments chroma-

- Lorsque le réglage 2A *Overflow* du mode GLOBAL est "ON", les messages *note on/off* de MIDI OUT sont transmis conformément à ce réglage.

## 1A — IE SCALE TYPE

1A SCALE TYPE  
Equal Temp

1B Pure Major  
Key=C

1B User Scale  
C+00 C#+00 D+00

1C User Scale  
D#+00 E+00 F+00

1D User Scale  
F#+00 G+00 G#+00

1E User Scale  
A+00 A#+00 B+00

1A	Equal Temp	Tempérament égal		
	Equal Temp 2	Tempérament égal avec une hauteur aléatoire pour chaque note		
	Pure Major	Intonation juste pour la gamme majeure		
	Pure Minor	Intonation juste pour la gamme mineure		
	User Scale	Gamme définie par l'utilisateur		
1B	Key	Key	C - B	Tonique pour la gamme à intonation juste

1B	C	C	-50 - +50	Gamme de l'utilisateur définie comme une déviation de hauteur (en centièmes de demi-ton) par rapport au tempérament égal, pour chaque note.
	C#	C#	-50 - +50	
	D	D	-50 - +50	
1C	D#	D#	-50 - +50	
	E	E	-50 - +50	
	F	F	-50 - +50	
1D	F#	F#	-50 - +50	
	G	G	-50 - +50	
	G#	G#	-50 - +50	
1E	A	A	-50 - +50	
	A#	A#	-50 - +50	
	B	B	-50 - +50	

\* Cette fonction vous permet de sélectionner une gamme (tempérament). Le type de gamme spécifié est appliqué à toutes les voix.

▼ **Equal Temp**: Ce tempérament est largement utilisé sur les instruments à clavier, étant donné que les accords donnent le même son dans toutes les transpositions.

▼ **Equal Temp 2**: Chaque fois que vous jouez une note, la hauteur est déviée de manière aléatoire, par rapport au tempérament égal. Ce paramètre est utile pour simuler des instruments dont la hauteur est quelque peu instable.

▼ **Pure Major**: Les tempéraments à intonation juste sont conçus de manière à ce que les accords joués dans la tonalité de la tonique sonnent bien. Sélectionnez une tonique entre C et C en [1B].

▼ **Pure Minor**: Sélectionnez une tonique entre C et B en [1B].

▼ **User Scale**: Pour chaque note de la gamme à tempérament égal, vous pouvez spécifier un décalage de +/- 50 centièmes de demi-ton pour créer votre propre gamme. Ce paramètre peut être utilisé pour composer des gammes tout à fait originales. Utilisez [1B] à [1E] pour spécifier le degré de la gamme.

• Même si [0A] **Key Transpose** est utilisé, les réglages **Pure Major**, **Pure Minor**, **User Scale** déterminent la hauteur qui sera effectivement entendue.

Exemple: Si le paramètre **User Scale** définit Do comme +10 et que **Transpose** est réglé sur +1, lorsque le message MIDI correspondant à la note Do arrive, c'est un Do# que l'on entend et lorsque le message MIDI correspondant à la note Si est reçu, c'est Do + 10 que l'on entend.

## 2A — 2C MIDI GLOBAL / FILTER

2A MIDI GLOBAL  
CH= 1 OVFL: OFF

2B MIDI FILTER  
PRG: ENA AFT: ENA

2C MIDI FILTER  
CTRL: ENA EX: DIS

2A	CH	Channel	1 - 16	Canal sur lequel les données musicales sont reçues.
	OVFL	Overflow	OFF/ON	Commutateur <b>Overflow</b> MIDI
2B	PRG	Combination/Program Change Filter	DIS/ENA	Lorsque "DIS" est sélectionné, le type de données MIDI correspondant n'est ni transmis, ni reçu.
	AFT	After Touch Filter	DIS/ENA	
2C	CTRL	Control Change Filter	DIS/ENA	
	EX	Exclusive Filter	DIS/ENA	

▼ **Channel** détermine le canal de transmission/réception MIDI.

• En mode **COMBINATION**, lorsque type est réglé sur **Midi**, les données MIDI arrivant sur les canaux autres que le canal spécifié ici peuvent être reçus.

▼ Lorsque **Overflow** est réglé sur "ON", les données MIDI entrantes qui dépassent la capacité maximale de notes simultanées sont retrasmises à partir de MIDI OUT. En connectant un autre M3R à MIDI OUT, vous pouvez augmenter la capacité maximale de notes simultanées.

▼ Lorsque **After Touch** est réglé sur "DIS", les données **aftertouch** ne sont pas reçues.

• Assurez-vous que les deux M3R soient réglés sur le même programme/combinaison.

▼ Lorsque **Exclusive** est réglé sur "DIS", les messages **System Exclusive** pour les changements de paramètre ou de données ne sont ni transmis, ni reçus.

• Si MIDI OUT est connecté à un appareil autre qu'un second M3R, réglez ce paramètre sur "OFF".

☆ Les changements de paramètre **System Exclusive** sont utilisés par les programmes d'édition de voix des ordinateurs personnels. Lorsque deux M3R sont connectés et que **Exclusive** est réglé sur "ENA", vous pouvez éditer simultanément les données de voix des deux unités.

\* [2B] - [2C] vous permettent de désactiver (filter) la réception et la transmission des types de données MIDI spécifiés.

• Lorsque le M3R est connecté à d'autres types d'appareils MIDI, réglez ce paramètre sur "DIS".

## 3A — 3D MEMORY PROTECT / EFFECT INTERLOCK / PAGE MEMORY

3A PROTECT  
PROGRAM: OFF

3B PROTECT  
COMBINATION: OFF

3C EFFECT  
Interlock: OFF

3D PAGE MEMORY  
OFF

3A	PROGRAM	Program	OFF/INT/CARD/ ALL	Protection de mémoire (interdiction d'écriture) pour les programmes internes et sur carte.
3B	COMBINATION	Combinaison	OFF/INT/CARD/ ALL	Protection de mémoire (interdiction d'écriture) pour les combinaisons internes et sur carte.
3C	INTERLOCK	EFFECT Interlock	OFF/ON	Active/désactive <b>Effect Interlock</b> (voir ci-dessous)
3D		Page Memory	OFF/ON	Active/désactive <b>Page Memory</b> (voir ci-dessous)

#### 5A LOAD FROM CARD / SAVE TO CARD / FORMAT CARD / PRESET DATA LOAD

5A LOAD CARD Load	OK?	5B SAVE Save to CARD	OK?	5C FORMAT Format CARD	OK?	5D PRESET DATA LOAD	OK?
5A	LOAD FROM CARD						
	[OK]						
5B	SAVE TO CARD						
	[OK]						
5C	FORMAT CARD						
	[OK]						
5D	PRESET DATA LOAD						
	[OK?]						

▼ LOAD/FROM CARD charge (écrit) les données sauvegardées sur une carte ROM ou RAM dans la mémoire interne.

Les données qui se trouvaient jusqu'alors dans la mémoire interne seront automatiquement effacées par l'opération de chargement. Assurez-vous donc de sauvegarder les données de la mémoire interne sur une autre carte avant d'effectuer le chargement.

Lorsque vous sauvegardez des données sur une carte, les données qui se trouvaient précédemment sur cette carte sont automatiquement effacées par l'opération de sauvegarde. Pour éviter de perdre accidentellement des données précieuses, laissez le dispositif de protection de la carte activé.

• Déplacez le curseur sur "OK?" et appuyez sur  $\Delta$ /YES pour exécuter l'opération de sauvegarde.

• Le chargement n'est pas possible si la fonction de protection de mémoire est active (Utilisez [3A]-[3B] pour désactiver la fonction de protection de mémoire.)

• Placez le curseur sur "OK" et appuyez sur  $\Delta$ /YES pour charger.

☆ Les programmes C00 - C99 spécifiés par les paramètres de combinaison sont remplacés par 100 - 199 lorsque le chargement s'effectue d'une carte vers la mémoire interne.

☆ Les données de démonstration contenues sur une carte ne peuvent pas être chargées en mémoire.

▼ SAVE TO CARD sauvegarde (écrit) des données de la mémoire interne sur une carte RAM.

• Avant de sauvegarder les données sur une nouvelle carte, vous devez d'abord la formater (initialisation) en suivant la procédure expliquée à la section suivante [5C].

• La sauvegarde n'est pas possible si le dispositif de protection de mémoire de la carte est activé. (Utilisez [3A][3B] pour désactiver le dispositif de protection de mémoire.)

• Le volet de protection se trouve dans la partie supérieure de la carte. Il doit être mis sur "OFF".

☆ Les programmes 100 à 199 spécifiés par les paramètres de combinaison seront remplacés par les programmes C00 à C99 lorsque la sauvegarde s'effectue de la mémoire interne vers une carte.

▼ FORMAT CARD détermine le format d'une carte RAM et l'initialise pour qu'elle puisse recevoir les données. Lorsque vous achetez une carte, spécifiez la carte de mémoire RAM KORG MCR-03 (256 Koctets).

• Une nouvelle carte doit être formatée avant que vous ne puissiez l'utiliser pour sauvegarder ou écrire des données.

Si vous formatez une carte qui contient déjà des données, toutes ces données seront automatiquement effacées de la carte. Pour éviter de perdre accidentellement des données précieuses, laissez le dispositif de protection de la carte activé.

• Déplacez le curseur sur "OK?" et appuyez sur  $\Delta$ /YES pour exécuter le formatage.

▼ PRESET DATA LOAD charge les données préprogrammées (réglage d'usine) de la ROM interne dans la mémoire interne.

• Déplacez le curseur sur "OK?" et si vous êtes certain de vouloir charger les données pré-programmées, appuyez sur  $\Delta$ /YES. Les données pré-programmées remplaceront les données qui se trouvaient éventuellement déjà dans la mémoire interne. (Assurez-vous de sauvegarder au préalable vos données importantes sur une carte RAM avant d'utiliser cette fonction.)

\* Ces réglages interdisent l'écriture de données dans la mémoire interne ou sur la carte RAM.

▼ "INT" empêche l'écriture de données dans la mémoire interne, "CARD" empêche l'écriture de données sur une carte RAM, "ALL" empêche l'écriture de données tant dans la mémoire interne que sur la carte RAM.

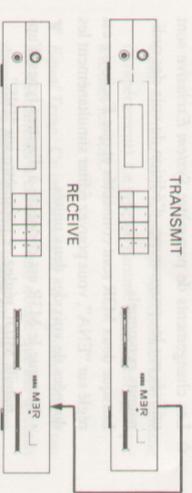
• Le dispositif de protection dont sont pourvues les cartes RAM dans leur partie supérieure vous permet également d'interdire l'écriture.

▼ Lorsque *Effect Interlock* est ON, l'effet sélectionné en dernier lieu est appliqué dans tous les modes. Lorsque cette fonction est OFF, l'effet n'est pas entendu que dans

#### 4A MIDI DATA DUMP

4A MIDI DUMP PROGRAM	OK?		
PROGRAM COMBINATION GLOBAL DRUM KIT ALL DATA			
OK?	[OK?]		

▼ Les paramètres de données internes peuvent être transmis en bloc, via MIDI.



• Lorsque cette page est sélectionnée, des blocs de données MIDI peuvent être transmis et reçus quel que soit le réglage du filtre des données MIDI exclusives.

• Pour que des données puissent être reçues, il faut que le canal MIDI global corresponde avec celui de l'appareil émetteur et la fonction de protection de mémoire doit être désactivée. Aucune autre mesure particulière n'est nécessaire pour recevoir des données.

\* PROGRAM transmet tous les paramètres de programmation. Le temps de transmission est de 2,7 secondes.

\* COMBINATION transmet toutes les données de combinaison.

\* GLOBAL DATA transmet les paramètres globaux.

les modes PROG EDIT et DRUMS. De plus, un son de batterie dont *part* a été réglé sur C, +C+D ou D ne pourra être écouté à travers le casque.

▼ Lorsque *Page Memory* est ON, la fonction *Page Memory* est opérante. Lorsque vous accédez à un mode, cette fonction vous fait automatiquement passer à la page (paramètre) que vous aviez sélectionnée en dernier lieu avant de quitter ce mode. Cependant, dans les modes COMBI EDIT et PROG EDIT, la page [0A] SELECT pour COMBI ou PROG apparaît d'abord et il faut appuyer sur la touche PAGE+ pour passer au paramètre sélectionné en dernier lieu. La mémoire de page est effacée si vous utilisez [0A] pour changer le numéro de COMBI ou PROG. Ceci s'applique également aux paramètres du mode COMBINATION PLAY lorsque REI est connecté.

Transmet tous les paramètres de programme  
Transmet tous les paramètres de combinaison  
Transmet les paramètres globaux ([0A] - [1E])  
Transmet toutes les données de percussions ("Drum")  
Transmet les paramètres de programme, les paramètres de combinaison, les paramètres globaux et les paramètres de percussions  
Exécute un transfert de données en bloc

([0A] - [1E], [3C]). La transmission est pratiquement instantanée.

\* DRUM KIT transmet toutes les données de percussions instantanées.

\* ALL DATA transmet les paramètres de programme, les paramètres de combinaison, les données de percussions et les paramètres globaux en même temps. La transmission prend 7,7 secondes.

• Déplacez le curseur sur "OK" et appuyez sur  $\Delta$ /YES pour exécuter le transfert en bloc des données.

☆ Des appareils MIDI, tels que le SQD-8, qui permettent de sauvegarder des données exclusives, vous offrent la possibilité de stocker des données de voix en utilisant un appareil externe.

Type de données	Importance du message exclusif
Programme (100)	environ 8,6 Koctets
Combinaison (100)	environ 14,4 Koctets
Données globales	31 octets
Données de percussions	environ 1,0 Koctets
Toutes les données	environ 24,0 Koctets

☆ Pour plus de détails sur le format des données des messages exclusifs, reportez-vous à la fin de ce manuel. Vous pouvez également consulter le volume MIDI MINI TEXT.

# CONNEXION AU RE1

La connexion de l'éditeur à distance RE1 facilitera l'édition et plusieurs autres opérations.

## CONNEXIONS

D'abord, coupez l'alimentation du M3R.

- (1) En utilisant le câble fourni avec le RE1, reliez la borne REMOTE, à l'arrière du M3R à la borne REMOTE du RE1.
- (2) Mettez le M3R sous tension. Le RE1 est alimenté en courant par la même occasion et peut commander le M3R.

**Remarque:**

Lorsque le RE1 est connecté, le M3R affiche "Remote Control from RE1" et aucune de ses commandes ne fonctionne. Les voyants à DEL de chaque touche de commande ne fonctionnent que comme témoins MIDI. Ils n'indiquent pas les modes.

## UTILISATION DU RE1

**Utilisation des touches de fonction**

Placez les étiquettes RE1 qui accompagnent le M3R. Les touches de fonction correspondant à chaque mode s'alignent, à l'exception de *Demo Play*. Connectez la bobine (accessoire) sur le M3R.

M3R	RE1
COMBINATION PLAY MODE	F1
COMBINATION EDIT MODE	F2
PROGRAM EDIT MODE	F3
EFFECT MODE	F4
GLOBAL MODE	F5
DRUMS MODE	F6
DEMO PLAY	F1 + F2

**Pour sélectionner les combinaisons**

(en mode COMBINATION PLAY)

- (1) Utilisez la touche de fonction 1 (F1, 2) pour sélectionner le mode COMBINATION PLAY.
- (2) Utilisez les touches 0-9 et UP/DOWN pour sélectionner le numéro de combinaison.
  - Si une carte de programme est placée sur le M3R, la sélection d'une combinaison de la carte (C00-C99) peut se faire à l'aide de la touche CARD.

**Pour entendre les morceaux de démonstration**

- (1) Appuyez simultanément sur les touches de fonction 1 et 2 (F1, 2) pour accéder au mode DEMO PLAY.
- (2) Lorsque vous appuyez sur l'une des touches 0-4, le morceau de démonstration correspondant commence. Si vous enfoncez la touche 5, tous les morceaux seront joués l'un à la suite de l'autre. Appuyez sur une touche quelconque pour mettre fin à la lecture.
- (3) Lorsque vous appuyez à nouveau sur la touche de fonction 1 ou 2 (F1, 2), vous quittez le mode DEMO PLAY.

**Remarque:**

Si des données relatives aux sons ont été changées, le caractère du morceau en sera affecté.

**Pour éditer les paramètres**

- (1) Utilisez les touches de fonction pour sélectionner le mode que vous souhaitez éditer.
- (2) Utilisez les touches PAGE+, PAGE- et 0 à 9 pour sélectionner la page.
  - I: Utilisez les touches PAGE+, PAGE- pour sélectionner la page à éditer. (Elles fonctionnent de la même manière que les touches PAGE+ et PAGE- du M3R.)
  - II: Utilisez les touches 0-9 pour sélectionner le numéro de page.
- (3) Utilisez les touches A-H et les curseurs (commandes linéaires) pour éditer le paramètre.
  - I: Lorsque vous appuyez sur une touche entre A et H, le paramètre affiché sur le LCD situé au dessus de la touche se met à clignoter et vous pouvez éditer ce paramètre. Appuyez sur UP/DOWN pour modifier la valeur de ce paramètre. (Ces touches fonctionnent de la même manière que les touches Δ/YES ∇/NO du M3R.)
  - II: Lorsque vous déplacez un curseur A-H, le paramètre affiché sur le LCD situé au dessus du curseur est modifié. (Il n'est pas nécessaire d'appuyer sur une des touches A à H.)

## L'AFFICHAGE

Le curseur imprimé sur les illustrations qui suivent indique le paramètre qui se met à clignoter.

**Mode COMBINATION PLAY**

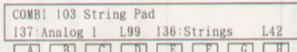
- Dans ce mode, il est possible de sélectionner et de jouer des combinaisons. Vous pouvez aussi éditer les numéros de programmes qui font partie d'une combinaison, et régler les niveaux de sortie en temps réel. Ces changements ne sont cependant que provisoires; ils ne seront pas conservés. Pour les conserver, il faut passer en mode *Combination Edit* et les écrire dans la mémoire.
- Même lorsque vous éditez le numéro de programme ou le niveau de sortie, vous pouvez appuyer sur la touche F1 pour retourner à l'état antérieur à la sélection de la combinaison.
- L'affichage diffère en fonction du type de combinaison.

**SINGLE**



La touche et le curseur A sélectionnent les programmes (les touches et curseurs B et C ont le même effet). La touche et le curseur D règle le niveau de sortie. (Les touches et curseurs E à H ont le même effet.)

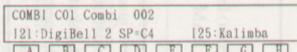
**LAYER**



Le programme *layer* 1 ou 2 clignote

La touche et le curseur A sélectionnent le programme de la couche 1. (B et C ont le même effet.)  
La touche et le curseur D règle le volume de la couche 1.  
La touche et le curseur E sélectionnent le programme de la couche 2. (F et G ont le même effet.)  
La touche et le curseur H règle le volume de la couche 2.

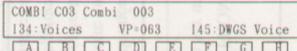
**SPLIT**



Le programme Supérieur ou inférieur clignote

La touche et le curseur A sélectionnent le programme de la couche inférieure. (B et C ont le même effet.)  
La touche et le curseur D règle le point de partage (E produit le même effet).  
La touche et le curseur F sélectionnent le programme de la couche supérieure. (G et H ont le même effet.)

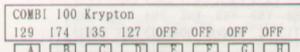
**VELOCITY SWITCH**



Le programme doux ou fort clignote

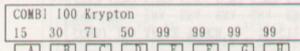
La touche et le curseur A sélectionnent le programme de la couche douce. (B et C ont le même effet.)  
La touche et le curseur D règle le point *velocity switch*. (E produit le même effet).  
La touche et le curseur F sélectionnent le programme de la couche forte. (G et H ont le même effet.)

**MULTI**



NOM DE PROGRAMME

Les touches et curseurs A-H sélectionnent les programmes pour les timbres 1-8.



Nom du programme dont on règle le niveau

Lorsque vous appuyez sur la touche PAGE+, le niveau de sortie de chaque timbre est affiché. Utilisez les touches et curseurs pour régler les niveaux de sortie.

**Modes autres que COMBINATION PLAY**

- (1) Utilisez les touches de fonction pour sélectionner le mode à éditer.
- (2) Utilisez les touches 0-9, PAGE+/PAGE- pour sélectionner la page à éditer.
- (3) Utilisez les touches et curseurs A-H et les touches UP/DOWN pour sélectionner et éditer les paramètres.
  - Les touches 0-9 sélectionnent immédiatement les pages. Les pages telles que "x-x" peuvent être sélectionnées comme suit:  
Exemple: Pour sélectionner "5-1", appuyez sur la touche 5 puis une fois sur la touche PAGE+.

**Mode COMBINATION EDIT (F2)**

PAGE	M3R PAGE
0	0 A ~ 0 C
<p>COMBINATION SELECT/RENAME/WRITE</p> <p>• Utilisez A (ou B). Dans cette section, les lettres A-H entre parenthèses après une touche indiquent que ces touches fonctionnent de la même manière. pour sélectionner le numéro de combinaison à éditer.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilisez les touches C, D pour déplacer le curseur au caractère à modifier et utilisez les curseurs E ou les touches UP/DOWN pour modifier le caractère.</li> <li>• Appuyez sur la touche F pour obtenir l'affichage de "Are You Sure?". Si vous souhaitez inscrire vos nouveaux réglages dans la mémoire, appuyez sur la touche G (YES). Sinon, appuyez sur la touche H (NO). Quand l'écriture est terminée, enfoncez une touche A-H pour revenir à l'affichage précédent.</li> </ul>	
1	1 A
<p>COMBINATION TYPE SELECT</p> <p>Lorsque vous appuyez sur les touches UP/DOWN ou déplacez un curseur A-H, l'affichage indique [SELECT] au dessus de G et de H. Utilisez les touches A-F pour sélectionner le type de combinaison et appuyez sur la touche G (SELECT) pour confirmer et exécuter votre sélection.</p> <p>Les pages 2 et suivantes diffèrent en fonction du type de combinaison.</p>	
2	2 A, 3 A
<p><b>SINGLE</b></p> <p>PROGRAM/LEVEL/PANPOT Combi Name</p>	

2	<p><b>LAYER</b></p> <p>LAYER 1&amp;2 PROGRAM/LEVEL Combi Type</p>	2 A, 2 B 3 A, 3 B
3	<p>LAYER 1&amp;2 PANPOT/DAMPER FILTER/INTERVAL/DETUNE</p>	2 B, 2 C 3 B ~ 3 D
2	<p><b>SPLIT</b></p> <p>SPLIT POINT. LOWER &amp; UPPER PROGRAM</p>	2 A, 3 A 4 A
3	<p>LOWER &amp; UPPER LEVEL/PAN/DAMPER FILTER</p>	3 B, 3 C 4 B, 4 C
2	<p><b>VELOCITY SWITCH</b></p> <p>VELOCITY SW POINT. SOFT &amp; LOUD PROGRAM</p>	2 A, 3 A 4 A
3	<p>SOFT &amp; LOUD LEVEL/PAN/DAMPER FILTER</p>	3 B, 3 C 4 B, 4 C
2	<p><b>MULTI (A-H correspond to timbres 1-8)</b></p> <p>PROGRAM SELECT</p>	2 A, 2 B
3	<p>OUTPUT LEVEL</p>	3 A, 3 B
4	<p>MIDI CHANNEL</p>	4 A, 4 B

5	KEY WINDOW TOP COMBI 100 KEY WINDOW TOP Tl-Clicker G9 G9 G9 G9 G9 G9 G9 G9 G9 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	5 A, 5 B
5-1	KEY WINDOW BOTTOM COMBI 100 K WINDOW BOTTOM Tl-Clicker C4 C4 C4 C4 C4 C4 C4 C4 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	5 C, 5 D
6	VELOCITY WINDOW TOP COMBI 100 VEL WINDOW TOP Tl-Clicker 127 127 127 127 127 127 127 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	6 A, 6 B
6-1	VELOCITY WINDOW BOTTOM COMBI 100 V WINDOW BOTTOM Tl-Clicker 001 001 001 001 001 001 001 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	6 C, 6 D
7	KEY TRANSPOSE COMBI 100 TRANSPOSE Tl-Clicker +12 +00 -12 +00 +00 +00 +00 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	7 A, 7 B
7-1	DETUNE COMBI 100 DETUNE Tl-Clicker +00 +00 +00 +00 +00 +00 +00 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	7 C, 7 D
8	MIDI PROGRAM CHANGE FILTER COMBI 100 MIDI PROG CHG Tl-Clicker ENA ENA ENA ENA ENA ENA ENA [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	8 A
8-1	DAMPER FILTER COMBI 100 DAMPER Tl-Clicker ENA ENA ENA ENA ENA ENA ENA [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	8 B
8-2	AFTER TOUCH FILTER COMBI 100 AFTER TOUCH Tl-Clicker ENA ENA ENA ENA ENA ENA ENA [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	8 C
8-3	CONTROL CHANGE FILTER COMBI 100 CONTROL CHANGE Tl-Clicker ENA ENA ENA ENA ENA ENA ENA [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	8 D

9	PANPOT COMBI 100 PANPOT Tl-Clicker 5:5 C+D 5:5 C+D 5:5 5:5 5:5 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	9 A, 9 B
---	---	----------

Mode PROGRAM EDIT (F3)		M3R PAGE
PAGE		
0	PROGRAM SELECT/RENAME/WRITE PROG 100 Piano 16' Select Program SELECT:100 [( ) ] [WRITE]~ 100 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H] Utilisez A (B) pour sélectionner le numéro du programme à éditer. Utilisez les touches C, D pour déplacer le curseur au caractère que vous souhaitez modifier et utilisez les curseurs C - E ou les touches UP/DOWN pour modifier le caractère. Appuyez sur la touche F pour obtenir l'affichage de "Are You Sure". Si vous souhaitez inscrire les nouveaux réglages dans la mémoire, appuyez sur la touche G (YES). Sinon, appuyez sur la touche H (NO).	0 A~0 C
0-1	OSC TYPE/ASSIGN/HOLD PROG 100 OSC BASIC OSC Type M_SOUND POLY Hold:OFF [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	1 C, 1 D
1	MULTISOUND/OSC LEVEL/OCTAVE/DELAY START PROG 100 M_SOUND Multisound 00:Piano L80 16' Delay:00 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	1 A, 1 B 1 E
2	PITCH EG PROG 100 PITCH EG Start Level S+00 AT00 A+00 DT00 RT00 R+00 L+00 T+00 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	2 A~2 C
3	VDF CUTOFF/EG INTENSITY PROG 100 VDF Cutoff:38 EG Intensity:49 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	3 A
4	VDF EG PROG 100 VDF EG Attack Time AT00 A+94 DT94 B+01 ST80 S+00 RT99 R+99 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	3 B~3 D
5	VDF VELOCITY SENSE PROG 100 VDF VDL SENS EG Intensity EGInt:+84 Egtime:03 AT0 DT+ ST0 RT0 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	4 A, 4 B

5-1	VDF KEYBOARD TRACK PROG 100 VDF KBD TRK Center Key F#3 F-58 Egtime:00 AT0 DT0 ST0 RT0 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	4 C, 4 D
6	VDA EG PROG 100 VDA EG Attack Time AT00 AL75 DT22 BP99 ST93 SL00 RT28 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	5 A~5 C
7	VDA VELOCITY SENSE PROG 100 VDA VEL SENS Amplitude A+76 Egtime:00 AT0 DT0 ST0 RT0 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	6 A, 6 B
7-1	VDA KEYBOARD TRACK PROG 100 VDA KBD TRK Center Key F#4 A+00 Egtime:00 AT0 DT0 ST0 RT0 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	6 C, 6 D
8	PITCH MG PROG 100 PITCH MG Waveform TRIANGLE F64 D00 100 K.Sync:OFF [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	7 A, 7 B
8-1	VDF MG PROG 100 VDF MG Waveform TRIANGLE F64 D00 100 K.Sync:OFF [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	7 C, 7 D
9	AFTER TOUCH PROG 100 AFTER TOUCH Pitch P:00 P+00 F+00 F+00 Amp:00 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	8 A, 8 C
9-1	CONTROL CHANGE PROG 100 CONTROL CHANGE Pitch Bend P-02 F+00 P05 MFO F10 MFO [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	9 A~9 C

Mode EFFECT (F4)		M3R
PAGE		
0	EFFECT 1 Select EFFECT 1 01:Hall OFF [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H] Utilisez les touches A - E pour sélectionner un effet et les touches F à H pour l'activer et le désactiver.	0 A~0 C
1	EFFECT Parameter Ce réglage dépend de l'effet que vous avez sélectionné en PAGE 0, EFFECT 1 (Voyez le point suivant.)	1 A~1 D
2	EFFECT 2 Select EFFECT 2 02:Ensemble Hall ON [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H] Utilisez A - E pour sélectionner un effet et F à H pour l'activer et le désactiver.	2 A~2 C
3	EFFECT Parameter Ce réglage dépend de l'effet que vous avez sélectionné en PAGE 2, EFFECT 2. (Voyez le point suivant.)	3 A~3 D
4	PLACEMENT/OUT 3&4 PANPOT EFFECT PLACEMENT Parallel 3= OFF 4= OFF [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	4 A, 4 B
1, 3	EFFECT Parameter Utilisez PAGE 0/2 pour sélectionner le type d'effet. <b>REVERB</b> 1. HALL (commun à 1-6) EFFECT 1 Hall Reverb Time [s] 3.5 D055 E4E HD40 L-05 H+00 60:40 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H] A: Reverb Time B: Pre Delay C: Early Reflection Level D: High Damp E: ---- 2. ENSEMBLE HALL EFFECT 1 Ensemble HL Reverb Time [s] 2.8 D030 E4E HD40 L-03 H+00 60:40 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H] F: Equalizer Low G: Equalizer High H: Effect Balance 3. CONCERT HALL EFFECT 1 Concert HL Reverb Time [s] 3.8 D120 E4E HD40 L+00 H-02 60:40 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H] 4. ROOM EFFECT 1 Room Reverb Time [s] 0.5 D022 E7E HD10 L+01 H+00 40:60 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H] 5. LARGE ROOM EFFECT 1 Large Room Reverb Time [s] 1.5 D030 E7E HD30 L+02 H+04 60:40 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	

6. LIVE STAGE

EFFECT 1	Live Stage	Reverb Time [s]
2.0	D020 E60 HD20	L+03 H+00 60:40
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

EARLY REFLECTION

7. EARLY REFLECTION 1

(commun à 7—9)

EFFECT 1	Early Ref 1	E/R Time [ms]
Time170	D030	L+00 H+00 60:40
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

- A: Early Reflection Time
- B:-----
- C: Pre Delay
- D:-----
- E:-----
- F: Equalizer Low
- G: Equalizer High
- H: Effect Balance

8. EARLY REFLECTION 2

EFFECT 1	Early Ref 2	E/R Time [ms]
Time200	D020	L+00 H+00 60:40
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

9. EARLY REFLECTION 3

EFFECT 1	Early Ref 3	E/R Time [ms]
Time190	D010	L+00 H+00 60:40
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

DELAY

10. STEREO DELAY

(commun à 10,11)

EFFECT 1	Stereo DLY	Time L [ms]
L250 R260	F+50 HD10	L+00 H+00 70:30
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

- A: Delay Time Left
- B: Delay Time Right
- C: Feedback
- D: High Damp
- E:-----
- F: Equalizer Low
- G: Equalizer High
- H: Effect Balance

11. CROSS DELAY

EFFECT 1	Cross Delay	Time L [ms]
L180 R360	F+80 HD10	L+00 H+00 70:30
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

CHORUS

12. STEREO CHORUS 1

(commun à 12,13)

EFFECT 1	Chorus 1	Mod Depth
M60 S0.30	D010 TRI	L+00 H+00 60:40
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

- A: Modulation Depth
- B: Modulation Speed
- C: Delay Time
- D: Modulation Waveform
- E:-----
- F: Equalizer Low
- G: Equalizer High
- H: Effect Balance

13. STEREO CHORUS 2

EFFECT 1	Chorus 2	Mod Depth
M20 S2.40	D005 SIN	L+00 H+00 60:40
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

FLANGER

14. STEREO FLANGER

(commun à 14,15)

EFFECT 1	Flanger	Mod Depth
M70 S0.18	D00 F-75 SIN	L+00 H+00 60:60
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

- A: Modulation Depth
- B: Modulation Speed
- C: Delay Time
- D: Feedback

15. CROSS FLANGER

EFFECT 1	X. Flanger	Mod Depth
M37 S0.21	D25 F+80 SIN	L+00 H+00 25:75
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

- E: Modulation Waveform
- F: Equalizer Low
- G: Equalizer High
- H: Effect Balance

PHASER

16. PHASER 1

(commun à 16,17)

EFFECT 1	Phaser 1	Manual
MN99 S0.69	M60 F-75 SIN	25:75
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

- A: Manual
- B: Modulation Speed
- C: Modulation Depth
- D: Feedback
- E: Modulation Waveform
- F:-----
- G:-----
- H: Effect Balance

17. PHASER 2

EFFECT 1	Phaser 2	Manual
MN99 S0.57	M69 F+87 TRI	60:40
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

TREMOLO

18. STEREO TREMOLO 1

(commun à 18,19)

EFFECT 1	Tremolo 1	Mod Depth
M80 S1.59	SIN S+90	L+00 H+00 EFF
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

- A: Modulation Depth
- B: Modulation speed
- C: Modulation Waveform
- D: Shape
- E:-----
- F: Equalizer Low
- G: Equalizer High
- H: Effect Balance

19. STEREO TREMOLO 2

EFFECT 1	Tremolo 2	Mod Depth
M63 S04.0	TRI S+00	L+00 H+00 EFF
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

EQUALIZER

20. EQUALIZER

EFFECT 1	Equalizer	Low Gain [dB]
Low+00	500	High+00 2K EFF
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

- A: Low Gain
- B:-----
- C: Low Frequency
- D:-----
- E: High Gain
- F: High Frequency
- G:-----
- H: Effect Balance

OVER DRIVE

21. OVER DRIVE

EFFECT 1	Over Drive	Drive
D080 L015		L+00 H+00 EFF
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

- A: Drive
- B: Level
- C:-----
- D:-----
- E:-----
- F: Equalizer Low
- G: Equalizer High
- H: Effect Balance

22. DISTORTION

EFFECT 1	Distortion	Distortion
D080 L020		L+00 EFF
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

- A: Distortion
- B: Level
- C:-----

- D:-----
- E:-----
- F: Equalizer Low
- G:-----
- H: Effect Balance

EXCITER

23. EXCITER

EFFECT 1	Exciter	Blend
B+99	EP05	L+00 H+00 EFF
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

- A: Blend
- B:-----
- C: Emphatic Point
- D:-----
- E:-----
- F: Equalizer Low
- G: Equalizer High
- H: Effect Balance

ENSEMBLE

24. SYMPHONIC ENSEMBLE

EFFECT 1	Sympho Ens	Mod Depth
M80	FAST R+05	L+00 H+00 50:50
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

- A: Modulation Depth
- B:-----
- C:-----
- D:-----
- E:-----
- F: Equalizer Low
- G: Equalizer High
- H: Effect Balance

ROTARY SPEAKER

25. ROTARY SPEAKER

EFFECT 1	Rotary SP	Mod Depth
M62	FAST R+05	EFF
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

- A: Modulation Depth
- B: Speed
- C: Speed Ratio
- D:-----
- E:-----
- F:-----
- G:-----
- H: Effect Balance

EFFECT COMBINATION

26. DELAY/HALL

EFFECT 1	Delay/Hall	Delay Time [ms]
D250 F+50	HD10 70:30 3.5	D055 HD40 60:40
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

- A: Delay Time
- B: Feedback
- C: High Damp
- D: Effect Balance
- E: Reverb Time
- F: Pre delay
- G: High Damp
- H: Effect Balance

27. DELAY/ROOM

EFFECT 1	Delay/Room	Delay Time [ms]
D250 F+50	HD10 70:30 1.5	D030 HD30 60:40
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

- A: Delay Time
- B: Feedback
- C: High Damp
- D: Effect Balance
- E: Reverb Time
- F: Pre delay
- G: High Damp
- H: Effect Balance

28. DELAY/EARLY REFLECTION

EFFECT 1	Delay/E. Ref	Delay Time [ms]
D250 F+50	HD10 70:30 200	D030 60:40
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

- A: Delay Time
- B: Feedback
- C: High Damp
- D: Effect Balance
- E: Early Reflection
- F: Pre delay
- G:-----
- H: Effect Balance

29. DELAY/DELAY

EFFECT 1	Delay/Delay	Time L [ms]
250 F+50	HD10 70:30 260	F+50 HD10 70:30
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

- A: Delay Time
- B: Feedback
- C: High Damp
- D: Effect Balance
- E: Delay Time
- F: Feedback
- G: High Damp
- H: Effect Balance

30. DELAY/CHORUS

EFFECT 1	DLY/Chorus	Delay Time [ms]
D250 F+50	HD10 70:30 M60	0.30 TRI 60:40
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

- A: Delay Time
- B: Feedback
- C: High Damp
- D: Effect Balance
- E: Modulation Depth
- F: Modulation Speed
- G: Modulation Waveform
- H: Effect Balance

31. DELAY/FLANGER

EFFECT 1	DLY/Flanger	Delay Time [ms]
D250 F+50	HD10 70:30 M70	0.18 F-75 40:60
[A]	[B]	[C] [D] [E] [F] [G] [H]

- A: Delay Time
- B: Feedback
- C: High Damp
- D: Effect Balance
- E: Modulation Depth
- F: Modulation Speed
- G: Feedback
- H: Effect Balance

32. DELAY/PHASER

EFFECT 1 DLY/Phaser Delay Time [ms]	A: Delay Time
D250 F+50 HD10 70:30 M80 0.69 F+40 25:75	B: Feedback
[A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	C: High Damp
	D: Effect Balance
	E: Modulation Depth
	F: Modulation Speed
	G: Feedback
	H: Effect Balance

33. DELAY/TREMOLO

EFFECT 1 DLY/Tremolo Delay Time [ms]	A: Delay Time
D250 F+50 HD10 70:30 M80 1.59 S+00 EFF	B: Feedback
[A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	C: High Damp
	D: Effect Balance
	E: Modulation Depth
	F: Modulation Speed
	G: Shape
	H: Effect Balance

Mode GLOBAL (F5)

PAGE	M3R PAGE
0	0 A
1	1 A, 1 B
1 - 1	1 B ~ 1 E
2	2 A
3	2 B, 2 C

4	MEMORY PROTECT	3 A, 3 B
4 - 1	EFFECT INTERLOCK	3 C
4 - 2	PAGE MEMORY	3 D
5	MIDI DATA DUMP	4 A
6	LOAD FROM CARD	5 A
7	SAVE TO CARD	5 B
8	FORMAT CARD	5 C
9	PRESET DATA LOAD	5 D

Une pression sur une touche A-H à la fin des opérations en pages 5-9 permet le retour à l'affichage précédent.

Mode DRUMS (F6)

PAGE	M3R
0	0 A ~ 0 C
1	1 A ~ 1 C
2	2 A ~ 2 C
3	3 A ~ 3 C

Mode DEMO

PAGE	M3R

M3R MIDI IMPLEMENTATION

1. TRANSMITTED DATA ( DEMO PLAYING DATA in not transmitted)

1-1 CHANNEL MESSAGES

Status	Second	Third	Description	ENA
1000 nnnn	0kkk kkkk	0100 0000	Note Off	0
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note On vvv vvvv-1~127	0
1011 nnnn	0000 0001	0vvv vvvv	Pitch Modulation	CO
1011 nnnn	0000 0010	0vvv vvvv	VDF Modulation	CO
1011 gggg	0000 0110	0vvv vvvv	Data Entry (MSB) ( R-Editor Slider ) #1	ER
1011 nnnn	0000 0111	0vvv vvvv	Volume	CO
1011 gggg	0010 0110	0vvv vvvv	Data Entry (LSB) ( R-Editor Slider ) #1	ER
1011 nnnn	0100 0000	00vv vvvv	Damper Off	CO
1011 nnnn	0100 0000	01vv vvvv	Damper On	CO
1011 gggg	0101 0000	00vv vvvv	Rotary SP Effect Speed Slow	CO
1011 gggg	0101 0000	01vv vvvv	Rotary SP Effect Speed Fast	CO
1011 gggg	0110 0000	0000 0000	Data Increment ( △/YES Switch ) #1	E
1011 gggg	0110 0001	0000 0000	Data Decrement ( ▽/NO Switch ) #1	E
1100 nnnn	0ppp pppp	----	Program Change (Program or Combi)	P
1101 nnnn	0vvv vvvv	----	Channel Pressure	CO
1110 nnnn	0bbb bbbb	0bbb bbbb	Bender Change	CO

nnnn : MIDI Channel No. (0~15) Usually Global Channel. When using MIDI Overflow, each MIDI channel  
gggg : MIDI Channel No. (0~15) Always Global Channel.

- ENA = A : Always Enabled
- P : Enabled when Program Change ENA
- O : Enabled when Overflow is On
- C : Enabled when Control Change ENA
- E : Enabled when Exclusive ENA
- R : Enabled when Remote Editor is connected
- CO : C AND O
- EO : E AND O
- ER : E AND R

\*1 : Except GLOBAL, DEMO Mode

1-2 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status	Description
1111 1110	Active Sensing

1-3 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (DEVICE INQUIRY)

Byte (Hex)	Description
1111 0000 (F0)	EXCLUSIVE STATUS
0111 1110 (7E)	NON REALTIME MESSAGE
0000 **** (0*)	MIDI GLOBAL CHANNEL ( DEVICE ID )
0000 0110 (06)	INQUIRY MESSAGE
0000 0010 (02)	IDENTITY REPLY
0100 0010 (42)	KORG ID (MANUFACTURERS ID)
0010 0100 (24)	M3R ID (FAMILY CODE(LSB))
0000 0000 (00)	( - - (MSB))
0000 0000 (00)	(MEMBER CODE(LSB))
0000 0000 (00)	( - - (MSB))
0*** **** (**)	ROM No. 1~ ( Minor Ver. (LSB))
0000 0000 (00)	( - - (MSB))
0*** **** (**)	SOFT VER. 1~ ( Major Ver. (LSB))
0000 0000 (00)	( - - (MSB))
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE

Transmitted when an INQUIRY MESSAGE REQUEST is received.

1-4 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

M3R SYSTEM EXCLUSIVE ( Both Transmitted and Received )

1st Byte = 1111 0000 (F0) : Exclusive Status  
 2nd Byte = 0100 0010 (42) : KORG ID  
 3rd Byte = 0011 nnnn (3g) : Format ID g:Global ch EX. Header  
 4th Byte = 0010 0100 (24) : M3R ID  
 5th Byte = 00ff ffff (ff) : Function Code  
 6th Byte = 0ddd dddd (dd) : Data  
 Last Byte = 1111 0111 (F7) : End of Exclusive ..... EOX

Function Code List

Func	Description	R	C	D	E
42	MODE DATA	○			
47	DRUMS SOUND(PCM CARD) NAME	○			
45	MULTISOUND(PCM CARD) NAME	○			
4E	MODE CHANGE		○		
41	PARAMETER CHANGE		○		
40	PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○		
1C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP			○	
49	COMBINATION PARAMETER DUMP	○	○		
4D	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP			○	
51	GLOBAL DATA DUMP	○	○	○	○
52	DRUMS DATA DUMP	○	○	○	○
50	ALL DATA(GLB. DRUM. COMB. PRG) DUMP	○	○	○	○
26	RECEIVED MESSAGE FORMAT ERROR	○			○
23	DATA LOAD COMPLETED				○
24	DATA LOAD ERROR				○
21	WRITE COMPLETED				○
22	WRITE ERROR				○

Transmitted when

- R : Request Message is received
- C : Mode or No. is changed by SW
- D : Data dump by SW ( does not respond to Exclusive On.Off )
- E : EX Message is received

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGES

Status	Second	Third	Description	ENA
1000 nnnn	0kkk kkkk	0xxx xxxx	Note Off	A
1001 nnnn	0kkk kkkk	0000 0000	Note Off	A
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note On	A
			vvv vvvv=1~127	
1011 nnnn	0000 0001	0vvv vvvv	Pitch Modulation	C
1011 nnnn	0000 0010	0vvv vvvv	VDF Modulation	C
1011 gggg	0000 0110	0vvv vvvv	Data Entry (MSB)	#2.3 E
1011 nnnn	0000 0111	0vvv vvvv	Volume	C
1011 gggg	0010 0110	0vvv vvvv	Data Entry (LSB)	#2.3 E
1011 nnnn	0100 0000	00xx xxxx	Damper Off	C
1011 nnnn	0100 0000	01xx xxxx	Damper On	C
1011 gggg	0101 0000	00xx xxxx	Rotary Effect Speed Slow	C
1011 gggg	0101 0000	01xx xxxx	Rotary Effect Speed Fast	C
1011 gggg	0110 0000	0000 0000	DATA Increment	#2.3 E
1011 gggg	0110 0001	0000 0000	DATA Decrement	#2.3 E
1011 gggg	0110 0100	0000 0001	RPC Parameter No. (LSB) (M. Tune)	*3 E
1011 gggg	0110 0101	0000 0000	RPC Parameter No. (MSB) (M. Tune)	*3 E
1011 nnnn	0111 1011	0000 0000	All Notes Off	A
1011 nnnn	0111 110x	0000 0000	(All Notes Off)	A
1011 nnnn	0111 1110	000m mmmm	(All Notes Off)	A
			m mmmm=0~16	
1011 nnnn	0111 1111	0000 0000	(All Notes Off)	A
1100 gggg	0ppp pppp	----	Combination.Program Change	#3.4 P
1100 nnnn	0ppp pppp	----	Program Change	*3 P
1101 nnnn	0vvv vvvv	----	Channel Pressure (After Touch)	C
1110 nnnn	0bbb bbbb	0bbb bbbb	Bender Change	C

nnnn : MIDI Channel No. (0~15) Usually Global Channel. In MULTI Mode, MIDI channel for each  
 gggg : MIDI Channel No. (0~15) Global Channel only.

x : Don't care

ENA ----- Same as TRANSMITTED DATA

#2 : Except in GLOBAL( Active at MASTER TUNE ). DEMO Mode

#3 : After a received message has been processed (While Exclusive On).  
 Transmits Exclusive Message[DATA LOAD COMPLETED]or[DATA LOAD ERROR].

#4 : Usually selects a Combination. When in PROGRAM EDIT Mode, selects a Program.

2-2 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status	Description
1111 1110	Active Sensing

2-3 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (DEVICE INQUIRY REQUEST)

Byte	Description
1111 0000 (F0)	EXCLUSIVE STATUS
0111 1110 (7E)	NON REALTIME MESSAGE
0*** **** (**)	MIDI CHANNEL ( DEVICE ID ) *5
0000 0110 (06)	INQUIRY MESSAGE
0000 0001 (01)	INQUIRY REQUEST
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE

\*5 = 0~F : Received on the Global Channel  
 - 7F : Received on any Channel

2-4 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

Function Code List

Func	Description	G	C	P	No.
12	MODE REQUEST	○	○	○	42
1F	DRUMS SOUND(PCM CARD) NAME DUMP REQUEST	○	○	○	47
16	MULTISOUND(PCM CARD) NAME DUMP REQUEST	○	○	○	45
10	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	○	○	○	40
1C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	○	○	○	4C
19	COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST	○	○	○	49
1D	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST	○	○	○	4D
0E	GLOBAL DATA DUMP REQUEST	○	○	○	51
0D	DRUMS DATA DUMP REQUEST	○	○	○	52
0F	ALL DATA(GLB. DRUM. COMB. PRG) DUMP REQUEST	○	○	○	50
11	PROGRAM WRITE REQUEST	○	○	○	21
1A	COMBINATION WRITE REQUEST	○	○	○	21
40	PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○	○	23
4C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○	○	23
49	COMBINATION PARAMETER DUMP	○	○	○	23
4D	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP	○	○	○	23
51	GLOBAL DATA DUMP	○	○	○	23
52	DRUMS DATA DUMP	○	○	○	23
50	ALL DATA(GLB. DRUMS. COMBI. PRG) DUMP	○	○	○	23
4E	MODE CHANGE	○	○	○	23
41	PARAMETER CHANGE	○	○	○	23

Received when in

- G : GLOBAL, DRUMS MODE (⊙ Does not respond to Exclusive On.Off in DATA DUMP Page)
- C : COMBI. COMBI E. EFF MODE
- P : PROG E. MODE

No. : MIDI Out Function No. transmitted after the message has been received.

3. MIDI EXCLUSIVE MESSAGE FORMAT

R : Received, T : Transmitted

(1) MODE REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 24	EXCLUSIVE HEADER
0001 0010	MODE REQUEST 12H
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=42 message.

(2) DRUMS SOUND(PCM Card) NAME DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 24	EXCLUSIVE HEADER
0001 1111	DRUMS SOUND(Card) NAME DUMP REQ. 1FH
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=47 or Func=24 message.

(3) MULTISOUND(PCM Card) NAME DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 24	EXCLUSIVE HEADER
0001 0110	MULTISOUND(Card) NAME DUMP REQ. 16H
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=45 or Func=24 message.

(4) PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 24	EXCLUSIVE HEADER
0001 0000	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST 10H
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=40 or Func=24 message.

(5) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 24	EXCLUSIVE HEADER
0001 1100	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST 1CH
0000 000c	Bank (See NOTE 3)
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=4C or Func=24 message.

(6) COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 24	EXCLUSIVE HEADER
0001 1001	COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST 19H
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=49 or Func=24 message.

(7) ALL COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0. 42. 3n. 24	EXCLUSIVE HEADER
0001 1101	ALL COMBI. PARAMETER DUMP REQUEST 1DH
0000 000c	Bank (See NOTE 3)
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=4D or Func=24 message.

(8) GLOBAL DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0000 1110	GLOBAL DATA DUMP REQUEST 0EH
0000 000c	Bank (See NOTE 3)
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=51 or Func=24 message.

(9) DRUMS DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0000 1101	DRUMS DATA DUMP REQUEST 0DH
0000 000c	Bank (See NOTE 3)
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=52 or Func=24 message.

(10) ALL DATA(GLOBAL, DRUMS, COMBI, PROG) DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0000 1111	ALL DATA(GLB, DRW, CMB, PRG) DUMP REQ. 0FH
0000 000c	Bank (See NOTE 3)
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=50 or Func=24 message.

(11) PROGRAM WRITE REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0001 0001	PROGRAM WRITE REQUEST 11H
0000 000c	Bank (See NOTE 3)
0ppp pppp	Write Program No. (0~99)
1111 0111	EOX

Receives this message, and writes the data and transmits Func=21 or Func=22 message.

(12) COMBINATION WRITE REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0001 1010	COMBINATION WRITE REQUEST 1AH
0000 000c	Bank (See NOTE 3)
0ppp pppp	Write Combination No. (0~99)
1111 0111	EOX

Receives this message, and writes the data and transmits Func=21 or Func=22 message.

(13) PROGRAM PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0100 0000	PROGRAM PARAMETER DUMP 40H
0ddd dddd	Data (86Byte) (See NOTE 6)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.

Receives Func=10 message, and transmits this message & data.

When the Program is selected No. by SW, this message & data is transmitted.

(14) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0100 1100	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP 4CH
0000 000c	Bank (See NOTE 3)
0ddd dddd	Data (8572Byte) (See NOTE 7)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.

Receives Func=1C message, and transmits this message & data.

Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(15) COMBINATION PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0100 1001	COMBINATION PARAMETER DUMP 49H
0ddd dddd	Data (144Byte) (See NOTE 8)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.

Receives Func=19 message, and transmits this message & data.

When the Combi No. is selected by SW, this message & data is transmitted.

(16) ALL COMBINATION PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0100 1101	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP 4DH
0000 000c	Bank (See NOTE 3)
0ddd dddd	Data (14400Byte) (See NOTE 9)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.

Receives Func=1D message, and transmits this message & data.

Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(17) GLOBAL DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0101 0001	GLOBAL DATA DUMP 51H
0000 000c	Bank (See NOTE 3)
0ddd dddd	Data (24Byte) (See NOTE 10)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.

Receives Func=0E message, and transmits this message & data.

Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(18) DRUMS DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0101 0010	DRUMS DATA DUMP 52H
0000 000c	Bank (See NOTE 3)
0ddd dddd	Data (960Byte) (See NOTE 11)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.

Receives Func=0D message, and transmits this message & data.

Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(19) ALL DATA(GLOBAL, DRUMS, COMBI, PROG) DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0101 0000	ALL DATA(GLB, DRW, CMB, PRG) DUMP 50H
0000 000c	Bank (See NOTE 3)
0ddd dddd	Data (23956Byte) (See NOTE 12)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.

Receives Func=0F message, and transmits this message & data.

Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(20) MODE CHANGE R, T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0100 1110	MODE CHANGE 4EH
000b rmm	Mode Data (See NOTE 1.2)
000b 000c	Bank (See NOTE 2.3)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and changes the Mode. Bank and transmits Func=23 or Func=24 message.

When the Mode is changed by SW, transmits this message & data (b of Mode=0, b of Bank=1).

When the Controller(M3R or RE1) is changed, transmits this message & data (b of Bank & Mode=1).

When the Bank is changed by SW, transmits this message & data (b of Mode=1, b of Bank=0).

(21) PARAMETER CHANGE R, T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0100 0001	PARAMETER CHANGE 41H
0ppp pppp	Parameter No. (See TABLE 5)
0vvv vvvv	Value (bit6-0) (See NOTE 13)
0vvv vvvv	Value (bit15-7) (See NOTE 13)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.

When the Parameter No. is changed by SW, and transmits this message & data.

(22) MODE DATA T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0100 0010	MODE DATA 42H
0000 rmm	Mode Data (See NOTE 1)
00t1 00mm	Card Variation (See NOTE 4)
0000 000c	PCM Card Variation (See NOTE 5)
1111 0111	EOX

Receives Func=12 message, and transmits this message & data.

(23) DRUM SOUND(PCM Card) NAME T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0100 0111	DRUM SOUND(PCM Card) NAME 47H
0sss ssss	Drum Sound Number (See NOTE 14)
0ddd dddd	Data (See NOTE 14)
1111 0111	EOX

Receives Func=1F message, and transmits this message & data, or transmits Func=24 message.

(24) MULTISOUND(PCM Card) NAME T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0100 0101	MULTISOUND(PCM Card) NAME 45H
0sss ssss	Multi Sound Number (See NOTE 15)
0ddd dddd	Data (See NOTE 15)
1111 0111	EOX

Receives Func=16 message, and transmits this message & data, or transmits Func=24 message.

(25) MIDI IN DATA FORMAT ERROR T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0010 0110	MIDI IN DATA FORMAT ERROR 26H
1111 0111	EOX

Transmits this message when there is an error in the MIDI IN message (ex.data length).

(26) DATA LOAD COMPLETED T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0010 0011	DATA LOAD COMPLETED 23H
1111 0111	EOX

Transmits this message when DATA LOAD, PROCESSING have been completed.

(27) DATA LOAD ERROR T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0010 0100	DATA LOAD ERROR 24H
1111 0111	EOX

Transmits this message when DATA LOAD, PROCESSING have failed (ex.protected).

(28) WRITE COMPLETED T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0010 0001	WRITE COMPLETED 21H
1111 0111	EOX

Transmits this message when DATA WRITE MIDI has been completed.

(29) WRITE ERROR T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0010 0010	WRITE ERROR 22H
1111 0111	EOX

Transmits this message when DATA WRITE MIDI has failed.

NOTE 1 : mm = 0 : COMBINATION PLAY 3 : GLOBAL  
 1 : COMBINATION EDIT 4 : PROGRAM EDIT  
 2 : EFFECT 5 : DRUMS  
 6 : DEMO PLAY ( Not received )

r = 0 : Normal  
 1 : Remote Controlled

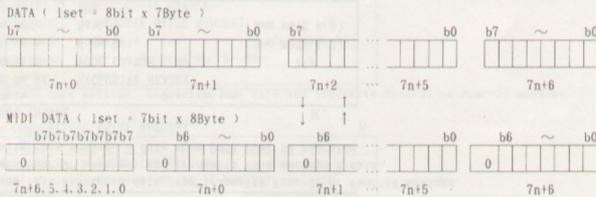
NOTE 2 : b = 0 : Change the Mode.Bank  
 1 : Don't change the Mode.Bank

NOTE 3 : c = 0 : Internal  
 1 : Card

NOTE 4 : tt,mm = 0.0 : Card Off  
 0.1 : NG Card (ROW)  
 0.2 : - - (RAM)  
 1.0 : ROW Card  
 2.0 : RAM Card (Protect Off)  
 3.0 : - - ( - On)

NOTE 5 : cc = 0 : Card Off  
 1 : NG Card  
 2 : PCM Card In

DUMP DATA FORMAT n=0~ for NOTE 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15



NOTE 6 : PROGRAM PARAMETER DUMP FORMAT ( See TABLE 1 )

[Parameter No.00]. ..... [Parameter No.74]  
 75Byte = 7x10+5 → 8x10+(1+5) = 86Byte

NOTE 7 : ALL PROGRAM PARAMETER DUMP FORMAT

[Prog. No.00 (75Byte)]. ..... [Prog. No.99 (75Byte)]  
 7500Byte = 7x1071+3 → 8x1071+(1+3) = 8572Byte (2.7Sec)

NOTE 8 : COMBINATION PARAMETER DUMP FORMAT ( See TABLE 2 )

[Parameter No.00]. ..... [Parameter No.125]  
 126Byte = 7x18+0 → 8x18 = 144Byte

NOTE 9 : ALL COMBINATION PARAMETER DUMP FORMAT

[Combi. No.00 (126Byte)]. ..... [Combi. No.99 (126Byte)]  
 12600Byte = 7x1800+0 → 8x1800 = 14400Byte (4.5Sec)

NOTE 10 : GLOBAL DATA DUMP FORMAT ( See TABLE 3 )

[Global Data (21Byte)]  
 21Byte = 7x3+0 → 8x3 = 24Byte

NOTE 11 : DRUMS DATA DUMP FORMAT ( See TABLE 4 )

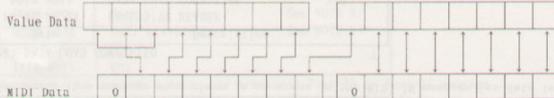
[Drums Data (7x30x4Byte)]  
 840Byte = 7x120+0 → 8x120 = 960Byte (0.3Sec)

NOTE 12 : ALL DATA (GLOBAL, DRUMS, COMBI, PROG) DUMP FORMAT

[Global Data] (See NOTE 10).  
 [Drums Data] (See NOTE 11).  
 [All Combination Parameter Data] (See NOTE 9).  
 [All Program Parameter Data] (See NOTE 7).  
 21+840+12600+7500Byte = 7x2994+3 → 8x2994+(1+3) = 23956Byte (7.7Sec)

NOTE 13 : VALUE DATA FORMAT ( Use at Func=41:PARAMETER CHANGE )

Bits15-13 of Value Data are the Sign Flag, and bits 15-13 all have the same value



NOTE 14 : DRUM SOUND(PCM Card) NAME DATA FORMAT

[Drum Sound 1 Name (10Byte)]. ..... [Drum Sound n Name (10Byte)]  
 n : Drum Sound Number

NOTE 15 : MULTISOUND(PCM Card) NAME DATA FORMAT

[Multisound 1 Name (10Byte)]. ..... [Multisound n Name (10Byte)]  
 n : Multisound Number

M3R PROGRAM PARAMETERS ( TABLE 1 )

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
00	PROGRAM NAME (Head)	20~7F : ' ' ~ ' ~'
09	PROGRAM NAME (Tail)	
OSCILLATOR		
10	OSCILLATOR MODE	0,2 *2-1
11	ASSIGN	bit0=0:POL. =1:MON
	HOLD	bit1=0:OFF. =1:ON
12	MULTISOUND/DRUM KIT No.	*2-2
13	OSC OCTAVE	FF~01 : 16'~4'
14	DELAY START	00~63
PITCH MG		
	WAVE FORM	bit1,0=0,1,2,3 *3
	( MG ENABLE )	bit5=1
	KEY SYNC	bit7=0:OFF. =1:ON
16	FREQUENCY	00~63
17	DELAY	00~63
18	INTENSITY	00~63
CUTOFF MG		
	WAVE FORM	bit1,0=0,1,2,3 *3
	( MG ENABLE )	bit5=1
	KEY SYNC	bit7=0:OFF. =1:ON
20	FREQUENCY	00~63
21	DELAY	00~63
22	INTENSITY	00~63
AFTER TOUCH		
23	PITCH	F4~0C : -12~12
24	PITCH MG	00~63
25	VDF CUTOFF	9D~63 : -99~99
26	VDF MG	00~63
27	VDA AMPLITUDE	9D~63 : -99~99
CONTROLLER		
28	PITCH BEND	F4~0C : -12~12
29	VDF SWEEP INT.	9D~63 : -99~99
30	PITCH MG INT.	00~63
31	PITCH MG FREQUENCY	00~03
32	VDF MG INT.	00~63
33	VDF MG FREQUENCY	00~03

\*1 : bit0 : ATTACK TIME SW =0:OFF. =1:ON  
 bit1 : DECAY TIME SW =0:OFF. =1:ON  
 bit2 : SLOPE TIME SW =0:OFF. =1:ON  
 bit3 : RELEASE TIME SW =0:OFF. =1:ON  
 bit4 : ATTACK TIME POLARITY =0:+, =1:-  
 bit5 : DECAY TIME POLARITY =0:+, =1:-  
 bit6 : SLOPE TIME POLARITY =0:+, =1:-  
 bit7 : RELEASE TIME POLARITY =0:+, =1:-

\*2-1 : 0 : MULTI SOUND  
 2 : DRUM

\*2-2 : When MULTISOUND 0~59 : Int0~89. 5A~ : Card0~  
 When DRUM KIT 0~3 : Int1~4. 4~7 : Card1~4

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
PITCH EG		
34	START LEVEL	9D~63 : -99~99
35	ATTACK TIME	00~63
36	ATTACK LEVEL	9D~63 : -99~99
37	DECAY TIME	00~63
38	RELEASE TIME	00~63
39	RELEASE LEVEL	9D~63 : -99~99
40	TIME VELOCITY SENSE	9D~63 : -99~99
41	LEVEL VELOCITY SENSE	9D~63 : -99~99
VDF		
42	CUTOFF VALUE	00~63
43	KBD TRK CENTER KEY	00~7F : C-1~G9
44	CUTOFF KBD TRACK	9D~63 : -99~99
45	EG INTENSITY	00~63
46	EG TIME KBD TRACK	00~63
47	EG TIME VEL SENSE	00~63
48	EG INT. VEL SENSE	9D~63 : -99~99
VDF EG		
49	ATTACK TIME	00~63
50	ATTACK LEVEL	9D~63 : -99~99
51	DECAY TIME	00~63
52	BREAK POINT	9D~63 : -99~99
53	SLOPE TIME	00~63
54	SUSTAIN LEVEL	9D~63 : -99~99
55	RELEASE TIME	00~63
56	RELEASE LEVEL	9D~63 : -99~99
VDA		
57	OSCILLATOR LEVEL	00~63
58	KBD TRK CENTER KEY	00~7F : C-1~G9
59	AMP. KBD TRACK INT.	9D~63 : -99~99
60	AMP. VELOCITY SENSE	9D~63 : -99~99
61	EG TIME KBD TRACK	00~63
62	EG TIME VEL SENSE	00~63
VDA EG		
63	ATTACK TIME	00~63
64	ATTACK LEVEL	00~63
65	DECAY TIME	00~63
66	BREAK POINT	00~63
67	SLOPE TIME	00~63
68	SUSTAIN LEVEL	00~63
69	RELEASE TIME	00~63
EG TIME KBD TRACK, VEL. SW & POLARITY		
70	F. EG TIME K.T SW&POL	bit7~0 *1
71	F. EG TIME VEL SW&POL	bit7~0 *1
72	A. EG TIME K.T SW&POL	bit7~0 *1
73	A. EG TIME VEL SW&POL	bit7~0 *1
74	( NUL )	00

\*3 : 0 : TRIANGLE ( ^ )  
 1 : UP SAW ( / )  
 2 : DOWN SAW ( \ )  
 3 : RECTANGLE ( J )

COMBINATION PARAMETER ( TABLE 2 )

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
COMBINATION CONTROLLER		
00	COMBI. NAME (Head)	20~7F : ' ' ~ ' ~'
09	COMBI. NAME (Tail)	
10	COMBINATION TYPE	00~04 *4
EFFECT PARAMETER		
11	EFFECT 1 PATTERN No.	0~20,21:1~33.OFF
12	- 2 - - -	0~20,21:1~33.OFF
13	- 1 L-CH BALANC	00~64 : 00~100
14	- 1 R-CH -	00~64 : 00~100
15	- 2 L-CH -	00~64 : 00~100
16	- 2 R-CH -	00~64 : 00~100
17	OUTPUT 3 PAN	00,01~65 *9
18	- 4 -	00,01~65 *9
19	EFFECT 1/0	bit4~0 *10
20	EFFECT 1 PARAMETER	
27		*11
28	EFFECT 2 PARAMETER	
35		*11
TIMBRE 1 PARAMETER		
36	PROGRAM NO.	00~C8 : *8
37	OUTPUT LEVEL	00~63
38	KEY TRANSPOSE	F4~0C : -12~12
39	DETUNE	CE~32 : -50~50
40	TIMBRE. INST	bit7=0:TIM. =1:INS
	PAN	bit3~0 *5
41	KEY WINDOW TOP	00~7F : C-1~G9
42	KEY WINDOW BOTTOM	00~7F : C-1~G9
43	VEL WINDOW TOP	01~7F
44	VEL WINDOW BOTTOM	01~7F
45	CONTROL FILTER	bit3~0 *6
46	TIMBRE ON/OFF	bit4=0:ON. =1:OFF
	MIDI CHANNEL	bit3~0 : 1~16
TIMBRE 2~8 PARAMETER		
47	SAME AS TIMBRE 1(36~46) x 7	
123		
124	( NUL )	00
125	( NUL )	00

\*4 : 0 : SINGLE  
 1 : LAYER  
 2 : SPLIT  
 3 : VEL SW  
 4 : MULTI

\*5 : 00 : 10:00  
 0A : 00:10  
 0B : C  
 0C : C+D  
 0D : D

\*6 : bit0 : PROGRAM CHANGE =0:DIS. =1:ENA  
 bit1 : AFTER TOUCH =0:DIS. =1:ENA  
 bit2 : CONTROL CHANGE =0:DIS. =1:ENA  
 bit3 : DAMPER =0:DIS. =1:ENA

GLOBAL PARAMETER ( TABLE 3 )

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
GLOBAL PARAMETER		
00	MASTER TUNE	CE~32 : -50~50
01	KEY TRANSPOSE	F4~0C : -12~12
02	( NUL )	00
03	( NUL )	00
04	EFFECT INTERLOCK	0,1 : OFF,ON
05	SCALE TYPE	00~04 *7
06	PURE TYPE KEY	00~0B : C~B
07	USER SCALE	CE~32 : -50~50
18	( NUL )	00
19	( NUL )	00

DRUMS DATA ( TABLE 4 )

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
DRUMS DATA		
DRUM KIT1-INDEX0		
00	INSTRUMENT NO.	0,1~2D:OFF. 1~45
01	KEY	00~7F : C-1~G9
02	PAN	00~0D *5
03	TUNE	88~78 : -120~120
04	LEVEL	9D~63 : -99~99
05	DECAY	9D~63 : -99~99
06	( NUL )	00
DRUM KIT1-INDEX1 ~ DRUM KIT4-INDEX29		
07	SAME AS DRUM KIT1-0(00~06) x(30x4-1)	
839		

\*7 : 0 : EQUAL  
 1 : RANDOM  
 2 : PURE MAJOR  
 3 : PURE MINOR  
 4 : USER SCALE

\*8 : If Combination Type is MULTI.  
 Parameter Change Format is as follows:

00H : TIMBRE OFF  
 01H : 100  
 .....  
 64H : 199  
 65H : C00  
 .....  
 C8H : C99  
 In any other case:  
 00H : 100  
 .....  
 63H : 199  
 64H : C00  
 .....  
 C7H : C99

\*9 : 00 : Off \*10 :  
 01 : L bit0:0:Efct1 L-Ch Off. :1:0n  
 02 : 99:01 bit1:0: - 1 R-Ch Off. :1:0n  
 bit2:0: - 2 L-Ch Off. :1:0n  
 64 : 01:99 bit3:0: - 2 R-Ch Off. :1:0n  
 85 : R bit4:0:Efct2 Para. :1:Serial

EFFECT PARAMETERS

\*11 : Effect Parameter (8Byte) 33 Type

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
1~3	Hall. ( 4.5 : Room. 6 : Live Stage )	
(00)	Reverb Time	00~61(30):0.2~9.9(5)
(01)	( NUL )	00
(02)	High Damp	00~63 : 00~99
(03)	Pre Delay	00~C8 : 00~200
(04)	E/R Level	00~63 : 00~99
(05)	( NUL )	00
(06)	EQ High	F4~0C : -12~-12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~-12

NULs are omitted from the following next table.  
 They should be set to 00 when received.

7~9 : Early Reflection 1.2.3

(00)	E/R Time	00~46 : 100~800
(01)	Pre Delay	00~C8 : 00~200
(06)	EQ High	F4~0C : -12~-12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~-12

10 : Stereo Delay. 11 : Cross Delay

(00)	Delay Time L (L)	
(01)	( H )	00~1F4 : 00~500
(02)	Feed Back	9D~63 : -99~99
(03)	High Damp	00~63 : 00~99
(04)	Delay Time R (L)	
(05)	( H )	00~1F4 : 00~500

12.13 : Stereo Chorus 1.2. ( 14.15 : Flanger )

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(01)	Speed	00~D8 *11-3-2
(02)	LFO Status *11-1	bit0:0.Sin. :1:Tri bit1 ← 1
(03)	( Feedback )	(9D~63 : -99~99)
(04)	Delay Time	0~C8(32):0~200(50)
(06)	EQ High	F4~0C : -12~-12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~-12

16 : Phase Shifter 1. ( 17 : Phase Shifter 2 )

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(01)	Speed	00~D8 *11-3-2
(02)	LFO Status *11-1	bit0:0.Sin. :1:Tri bit1 ← 0. (1)
(03)	Feedback	9D~63 : -99~99
(04)	Manual	00~63 : 00~99

18 : Stereo Tremolo 1. ( 19 : Stereo Tremolo 2 )

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(01)	Speed	00~D8 : *11-3-2 bit0:0.Sin. :1:Tri bit1 ← 0. (1)
(02)	LFO Status *11-1	bit2 ← 0

(03)	Shape	9D~63 : -99~99
(06)	EQ High	F4~0C : -12~-12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~-12

20 : Equalizer

(04)	Low fc	0.1.2:0.25k.0.5k.1k
(05)	High fc	0.1.2 : 1k.2k.4k
(06)	High Gain	F4~0C : -12~-12
(07)	Low Gain	F4~0C : -12~-12

21 : Over Drive

(02)	Drive	00~63 : 00~99
(03)	Level	00~63 : 00~99
(06)	EQ High	F4~0C : -12~-12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~-12

22 : Distortion

(02)	Distortion	00~63 : 00~99
(03)	Level	00~63 : 00~99
(07)	EQ Low Gain	F4~0C : -12~-12

23 : Exciter

(00)	Blend	9D~63 : -99~99
(01)	Emphatic Point	00~09 : 01~10
(06)	EQ High	F4~0C : -12~-12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~-12

24 : Synchonic Ensemble

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(06)	EQ High	F4~0C : -12~-12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~-12

25 : Rotary Speaker

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(01)	Speed	0. 1 :Slow.Fast
(02)	Speed Rate	EC~14 : -20~20

26 : Delay / Hall

(00)	Delay Parameter	*11-3
(03)		
(04)	Reverb Time	00~61 : 0.2~9.9
(06)	High Damp	00~63 : 00~99
(07)	Pre Delay	00~96 : 00~150

27 : Delay / Room

(00)	Delay Parameter	*11-3
(03)		
(04)	Reverb Time	00~30 : 0.2~5.0
(06)	High Damp	00~63 : 00~99
(07)	Pre Delay	00~96 : 00~150

28 : Delay / Early Reflection

(00)	Delay Parameter	*11-3
(03)		
(04)	E/R Time	00~1E : 100~400
(05)	Pre Delay	00~96 : 00~150

29 : Delay / Delay

(00)	Delay Time L (L)	
(01)	( H )	00~1F4 : 00~500
(02)	Feedback L	9D~63 : -99~99
(03)	High Damp L	00~63 : 00~99
(04)	Delay Time R (L)	
(05)	( H )	00~1F4 : 00~500
(06)	Feedback R	9D~63 : -99~99
(07)	High Damp R	00~63 : 00~99

30 : Delay / Chorus. ( 31 : Delay / Flanger )

(00)	Delay Parameter	*11-3
(03)		
(04)	Depth	00~63 : 00~99
(05)	Speed	00~D8 *11-2 bit0:0.S. :1:T (-0)
(06)	LFO Status *11-3-3	bit1 ← 0 bit2 ← 0. (-1)
(07)	Feedback	0.(9D~63 : -99~99)

32 : Delay / Phaser

(00)	Delay Parameter	*11-3
(03)		
(04)	Depth	00~63 : 00~99
(05)	Speed	00~D8 *11-3-2
(06)	Feedback	9D~63 : -99~99

33 : Delay / Tremolo

(00)	Delay Parameter	*11-3
(03)		
(04)	Depth	00~63 : 00~99
(05)	Speed	00~D8 *11-3-2
(07)	Shape	9D~63 : -99~99

\*11-1 : LFO Status

bit0 : Wave Form :0:Sin. :1:Tri  
 bit1 : Phase :0:0° :1:180°  
 bit2 : Wave Shape :0:Normal  
 :1: for Flanger

\*11-2 : Data(Hex) Value[Hz]

00~63 0.03~3.00 (0.03step)  
 64~C7 3.1~13.0 (0.1 step)  
 C8~D8 14 ~30.0 (1 step)

\*11-3 : Delay Parameter

(00)	Delay Time (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	Delay Time (H)	
(02)	Feedback	9D~63 : -99~99
(03)	High Damp	00~63 : 00~99

M3R PARAMETER No. → OFFSET ( TABLE 5' )

No. : Number used for a PARAMETER change ( Func = 41 )

OFFSET: Number indicated in TABLE 1.2.4

PROGRAM PARAMETER

No.	PARAMETER	M3R	REI	OFFSET
OSCILLATOR				
0	TYPE	1C	0-1	10
1	ASSIGN	1D	0-1	11bit0
2	HOLD	1D	0-1	11bit1
3	MULTISOUND No.	1A	1	12
4	OCTAVE	1B	1	13
5	DELAY START	1E	1	14
PITCH MG				
6	WAVE FORM	7A	8	15b0.1
7	KEY SYNC	7B	8	15bit7
8	FREQUENCY	7A	8	16
9	DELAY	7A	8	17
10	INTENSITY	7B	8	18
CUTOFF MG				
11	WAVE FORM	7C	8-1	19b0.1
12	KEY SYNC	7D	8-1	19bit7
13	FREQUENCY	7C	8-1	20
14	DELAY	7C	8-1	21
15	INTENSITY	7D	8-1	22
AFTER TOUCH				
16	PITCH	8A	9	23
17	PITCH MG	8A	9	24
18	VDF CUTOFF	8B	9	25
19	VDF MG	8B	9	26
20	VDA AMPLITUDE	8C	9	27
CONTROLLER				
21	PITCH BEND	9A	9-1	28
22	VDF SWEEP INTENSITY	9A	9-1	29
23	PITCH MG INTENSITY	9B	9-1	30
24	PITCH MG FREQUENCY	9B	9-1	31
25	VDF MG INTENSITY	9C	9-1	32
26	VDF MG FREQUENCY	9C	9-1	33
PITCH EG				
27	START LEVEL	2A	2	34
28	ATTACK TIME	2A	2	35
29	ATTACK LEVEL	2A	2	36
30	DECAY TIME	2B	2	37
31	RELEASE TIME	2B	2	38
32	RELEASE LEVEL	2B	2	39
33	TIME VELOCITY SENSE	2C	2	40
34	LEVEL VELOCITY SENSE	2C	2	41
VDF				
35	CUTOFF VALUE	3A	3	42
36	KBD TRK CENTER KEY	4C	5-1	43
37	CUTOFF KBD TRK	4C	5-1	44
38	EG INTENSITY	3A	3	45
39	EG TIME KBD TRK	4C	5-1	46
40	EG TIME VEL SENSE	4A	5	47
41	EG INT VEL SENSE	4A	5	48

No.	PARAMETER	M3R	REI	OFFSET
VDF EG				
42	ATTACK TIME	3B	4	49
43	ATTACK LEVEL	3B	4	50
44	DECAY TIME	3B	4	51
45	BREAK POINT	3C	4	52
46	SLOPE TIME	3C	4	53
47	SUSTAIN LEVEL	3C	4	54
48	RELEASE TIME	3D	4	55
49	RELEASE LEVEL	3D	4	56
VDA				
50	OSCILLATOR LEVEL	1B	1	57
51	KBD TRK CENTER KEY	6C	7-1	58
52	AMP KBD TRK INT	6C	7-1	59
53	AMP VELOCITY SENSE	6A	7	60
54	EG TIME KBD TRK	6C	7-1	61
55	EG TIME VEL SENSE	6A	7	62
VDA EG				
56	ATTACK TIME	5A	6	63
57	ATTACK LEVEL	5A	6	64
58	DECAY TIME	5A	6	65
59	BREAK POINT	5B	6	66
60	SLOPE TIME	5B	6	67
61	SUSTAIN LEVEL	5B	6	68
62	RELEASE TIME	5C	6	69
VDF EG TIME VEL SENSE SWAPOLARITY				
63	ATTACK	4B	5	71b0.4
64	DECAY	4B	5	71b1.5
65	SLOPE	4B	5	71b2.6
66	RELEASE	4B	5	71b3.7
VDF EG TIME KBD TRK SWAPOLARITY				
67	ATTACK	4D	5-1	70b0.4
68	DECAY	4D	5-1	70b1.5
69	SLOPE	4D	5-1	70b2.6
70	RELEASE	4D	5-1	70b3.7
VDA EG TIME VEL SENSE SWAPOLARITY				
71	ATTACK	6B	7	73b0.4
72	DECAY	6B	7	73b1.5
73	SLOPE	6B	7	73b2.6
74	RELEASE	6B	7	73b3.7
VDA EG TIME KBD TRK SWAPOLARITY				
75	ATTACK	6D	7-1	72b0.4
76	DECAY	6D	7-1	72b1.5
77	SLOPE	6D	7-1	72b2.6
78	RELEASE	6D	7-1	72b3.7

COMBINATION PARAMETERS

No.	PARAMETER	M3R	REI	OFFSET
0	COMBINATION TYPE	1A	1	10
SINGLE TYPE				
1	PROGRAM No.	2A	2	36
2	LEVEL	3A	2	37
3	PANPOT	3A	2	40b0-3
LAYER TYPE				
1	PROGRAM 1 No.	2A	2	36
2	LEVEL 1	2B	2	37
3	PANPOT 1	2B	2	40b0-3
4	DAMPER FILTER 1	2C	3	45bit3
5	PROGRAM 2 No.	3A	2	47
6	LEVEL 2	3B	2	48
7	PANPOT 2	3B	3	51b0-3
8	DAMPER FILTER 2	3D	3	56bit3
9	INTERVAL	3C	3	49
10	DETUNE	3C	3	50
SPLIT TYPE				
1	LOWER PROGRAM No.	3A	2	36
2	- LEVEL	3B	3	37
3	- PANPOT	3B	3	40b0-3
4	- DAMPER FILT	3C	3	45bit3
5	UPPER PROGRAM No.	4A	2	47
6	- LEVEL	4B	3	48
7	- PANPOT	4B	3	51b0-3
8	- DAMPER FILT	4C	3	56bit3
9	SPLIT POINT	2A	2	41.53
VELOCITY SWITCH TYPE				
1	SOFT PROGRAM No.	3A	2	36
2				

# APPLICATIONS DES MESSAGES SYSTEM EXCLUSIVE

Les messages MIDI system exclusive peuvent être utilisés dans les cas suivants:

1. Transmission ou réception de données pour All Combi, All Prog, Effect, Drums, ou Global (partial).  
... Utilisez la page MIDI data dump du mode GLOBAL.
  2. Transmission, réception et édition de données pour 1 Combi, 1 Prog, Effect, et Drums.  
... Utilisez deux M3R réglés sur Exclusive ENA.
  3. Réglage de l'accordage de base et détermination du numéro de modèle.  
... Utilisez un ordinateur personnel muni d'un programme d'édition et réglez le M3R sur Exclusive ENA.
  4. Réception de données ou Data Dump Request (demande de transfert de données) pour 1, 2 et 3 ci-dessus, vérification du statut du M3R, etc.  
... Utilisez un ordinateur personnel muni d'un programme d'édition pour le M3R et réglez le M3R sur Exclusive ENA.
- \* Lors d'un transfert de messages MIDI System Exclusive, utilisez le mode canal MIDI Global.  
(L'appareil qui transmet est appelé le pilote; celui qui reçoit est appelé le récepteur)

1. Plusieurs types de données internes peuvent être transmises à partir de la page MIDI data dump du mode GLOBAL (voyez page 77). Lorsque le récepteur est un M3R (réglé sur le même canal MIDI, avec Protect Off, et Exclusive ENA, ou placé en page MIDI data dump), ses données internes seront effacées et remplacées par les données reçues.
2. Lorsque le pilote et le récepteur sont réglés sur Exclusive ENA, il est possible d'éditer le récepteur (Combi, Prog, Effect, Drums) à partir du tableau de commande du pilote (sauf Rename et Write). Dans ce cas, à chaque sélection d'un autre numéro de combinaison ou de programme sur le pilote, les données d'une combinaison ou d'un programme sont transférées du pilote au récepteur, ce qui vous permet de copier des programmes et combinaisons individuelles (vous devrez cependant écrire ces données pour éviter qu'elles ne soient remplacées par les données reçues suivantes).
3. Lorsqu'un Universal System Exclusive (message System Exclusive indépendant du fabricant) Device Inquiry Request est reçu, le M3R transmet le code d'identification de Korg (ID=42), le code d'identification du M3R (ID=24) ainsi que le numéro de ROM, etc. Lors d'un message d'accordage RPC (Register Parameter Controller) est reçu, il produit l'édition de l'accordage de base.

Remarque:  
D'après les spécifications MIDI, l'accordage se fait de la façon suivante:  
(1) Bn, 64, 01, Bn, 26, 00 sélectionne l'accordage de base (=canal MIDI)  
(2) Bn, vv, Bn, 26, vv détermine la valeur (14 bits)

Octet de poids fort (MSB) (7 bits)	Octet de poids faible (LSB) (7 bits)	00, 00 - 40, 00 - 7F, 7F -100 - ±0 - +99.9 (centièmes de demi-tons)
---------------------------------------	---	--

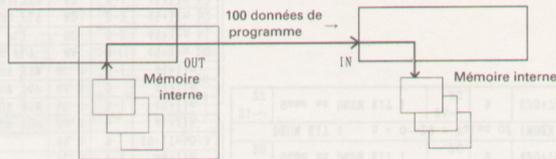
Notez aussi ce qui suit:  
(1) Le M3R entrera en page d'accordage du mode GLOBAL dès la réception des données.  
(2) Il modifiera ensuite la valeur par pas de 1 centième de demi-ton. Comme la plage de réglage du M3R est de ±50 centièmes de demi-tons, seules les valeurs comprises entre 20000 et 60000 produiront l'effet escompté, les valeurs dépassant ces limites produisant un saut à + ou - 50 centièmes de demi-ton.

4. En connectant le M3R à un ordinateur muni du programme adéquat, vous pourrez exécuter les opérations décrites en 1, 2, 3 ci-dessus, recevoir un Write Request et écrire les données, vérifier les noms contenus sur une carte PCM ainsi que le statut de l'appareil (mode, et type de carte insérée).

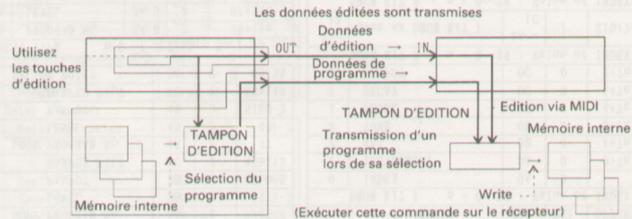
## PILOTE

## RECEPTEUR

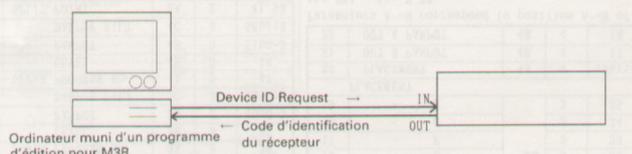
1. Exemple: Transfert de toutes les données de programme (comme le contenu de la mémoire interne est transféré, le tampon d'édition reste intact)



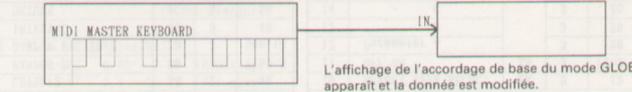
2. Exemple: Transfert et édition de données de programme



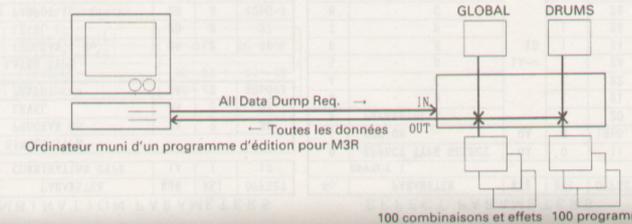
3. Universal system exclusive Device Inquiry



Accordage de base à l'aide de RPC



4. Exemple: Demande de transfert de toutes les données



# MESSAGES D'ERREUR

Message d'erreur	Explication
Battery Low	La tension de la pile de mémoire interne est basse (Contactez votre technicien de service après-vente ou revendeur.)
CARD Battery Low	La tension de la pile de la carte est basse. (Sauvegardez provisoirement les données de la carte dans la mémoire interne, remplacez la pile de la carte et sauvegardez à nouveau les données de la mémoire interne sur la carte. Lorsque vous retirez la pile d'une carte, toutes les données mémorisées sur cette carte sont effacées.)
Invalid CARD	La carte que vous avez insérée ne contient pas de données ou n'est pas formatée pour le M3R. (Pour pouvoir utiliser cette carte, vous devez exécuter la fonction [5C] Format Cartridge du mode GLOBAL.)
Memory Protected	La mémoire (interne ou sur carte) dans laquelle vous essayez d'écrire est protégée par le réglage de protection du mode GLOBAL.
No CARD Inserted	Vous avez essayé de lire ou d'écrire des données sur une carte alors qu'aucune carte n'est insérée.
ROM/Protected	Vous avez essayé d'écrire des données sur une carte ROM ou sur une carte RAM dont le dispositif de protection est sur ON.
Unformatted CARD	La carte insérée n'a pas été formatée (initialisée) pour pouvoir être utilisée avec le M3R. (Pour pouvoir utiliser cette carte, vous devez exécuter la fonction [5C] Format Cartridge du mode GLOBAL.)

# FICHE TECHNIQUE ET OPTIONS

Systeme	: Systeme de synthese AI (traitement numerique integral)
Generateur de son	: 16 voix, 16 oscillateurs
Memoire d'ondes	: PCM 16 Mbits
Section effets	: 2 systemes de multi-effets numeriques
Nombre de programmes	: 100 programmes
Nombre de combinaisons	: 100 combinaisons
Demo	: 5 morceaux
Sorties	: I/L, 2/R, 3, 4, casque
Connecteur cartes	: Données PCM et programmes
MIDI	: IN, OUT, THRU, prise REMOTE
Affichage	: Cristaux liquides, 16 caracteres x 2 lignes, éclairé
Options	: Cartes RAM (MCR-03), cartes ROM, cartes PCM
Consommation	: 23 W nominal
Dimensions externes	: 482 (L) x 332,5 (P) x 44 (H) mm
Poids	: 4,9 Kg (adaptateur d'encastrement non compris)

\* Les caractéristiques techniques et la présentation sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.

# GUIDE DE DEPANNAGE

Probleme	Raison possible
Rien n'apparaît sur l'affichage à cristaux liquides alors que l'appareil est sous tension	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le câble d'alimentation est-il bien raccordé à une prise de courant?</li> <li>Y a-t-il bien un amplificateur ou un casque d'écoute connecté à la prise correcte?</li> <li>La commande de volume est-elle à un niveau suffisant?</li> <li>Y a-t-il, dans les différents modes, des paramètres de niveaux réglés sur 0?</li> <li>Jouez-vous une touche dans une plage de hauteur ou une zone de clavier qui ne produit pas de son?</li> <li>Les connexions MIDI entre le clavier et le M3R sont-elles correctes?</li> <li>Les canaux MIDI du clavier correspondent-ils à ceux du M3R?</li> </ul>
Pas de son	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le dispositif de protection de la carte est-il sur ON?</li> </ul>
Impossible de formater une carte	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilisez-vous une carte non formatée?</li> </ul>
Impossible de sauvegarder des données sur carte	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le commutateur de protection de la carte est-il sur la position ON?</li> <li>Utilisez-vous une carte ROM?</li> <li>La carte est-elle correctement insérée?</li> </ul>
Impossible de charger des données à partir d'une carte	<ul style="list-style-type: none"> <li>La carte est-elle correctement insérée?</li> <li>La carte contient-elle des données?</li> </ul>
Le son est mauvais	<ul style="list-style-type: none"> <li>Avez-vous inséré la même carte PCM que lorsque vous avez créé le son?</li> <li>Avez-vous inséré la même carte de données PROG que lorsque vous avez créé les données de séquence / combinaison?</li> </ul>

TABLEAU DES DONNEES MIDI DU M3R

Function . . .	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	1 ~ 16 1 ~ 16	1 ~ 16 1 ~ 16	Memorized
Mode	Default Messages Altered	3 X	
Note number:	0 ~ 127 ** ** ** ** **	0 ~ 127 0 ~ 127	*4
Velocity	Note on Note off	0 9n, V=1 ~ 127 X	0 9n, V=1 ~ 127 X
Alter Touch	Keys Ch's	X O	X O
Pitch bend		O	O
Control Change	1 2 6 7 38 64 80 96 97 100 101 0-101	X X X X X X X X X X X O	O O O O O O O O O O O O
Program Change	Actual No.	O 0 ~ 99 ** ** ** ** **	O 0 ~ 127 0 ~ 99
System Exclusive		O	O
System Common : Song pos. : Tune	X X X	X X X	X X X
System : Clock	X	X	X
Recall time: Commands	X	X	X
Aux Message : All note off : Active sensig : Reset	X X O X	X X O X	X X O X

NOTES:  
 \*1 Transmitt/receive if CONTROL is set to ENA in GLOBAL Mode.  
 \*2 Transmitt/receive if EXCLUSIVE is set to ENA in GLOBAL Mode.  
 \*3 Dumps and edits the Program data. Compatible with universal exclusive (Device ID).  
 \*4 Transmitt when OVERFLOW is set to ON in GLOBAL mode.  
 \*5 Receive when EXCLUSIVE is set to ENA in GLOBAL mode. Transmitt/receive when REI is connected.  
 \*6 Receive when EXCLUSIVE is set to ENA in GLOBAL mode.

Mode 1: OMNI ON, POLY      Mode 2: OMNI ON, MONO  
 Mode 3: OMNI OFF, POLY      Mode 4: OMNI OFF, MONO

O : Yes  
 X : No