KORG

PA1000 | Manuel utilisateur

ANGLAIS | OS Version 1.3 | MAN0010131

Consignes de sécurité importantes

1. Lisez ces instructions.

2. Conservez ces instructions.

3. Tenez compte de tous les avertissements.

4. Suivez toutes les instructions.

5. Ne pas utiliser cet appareil près de l'eau.

6. Nettoyer uniquement avec un chiffon sec.

sept. Ne bloquez aucune bouche d'aération. Installer conformément aux instruc- tions du fabricant.

8. Ne pas installer à proximité de sources de chaleur telles que radiateurs, registres de chaleur, poêles ou autres appareils (y compris les amplificateurs) qui produisent de la chaleur.

9. Ne pas modifier le dispositif de sécurité de la polarized ou une prise de type mise à la terre. Une fiche polarisée possède deux lames dont l'une est plus large que l'autre. Une prise de terre comporte deux lames et une troisième broche de terre. La lame large ou la troisième broche sont fournies pour votre sécu- rité. Si la fiche fournie ne rentre pas dans votre prise murale, consultez un électricien pour remplacer la prise obsolète.

dix. Protéger le cordon d'alimentation d'être piétiné ou pincé, en particulier au niveau des prises de courant et le point de sortie de l'appareil.

11. Utilisez uniquement les pièces / accessoires spécifiés par le fabricant.

12. Utilisez uniquement avec le chariot, un support, un trépied, un support, ou une table spécifiée par le fabricant, ou vendu avec l'appareil. Lorsque vous utilisez un chariot, soyez prudent lorsque vous déplacez la combinaison chariot / appareil pour éviter les blessures en cas de chute.

13. Débranchez cet appareil pendant la foudre tempêtes ou lorsqu'il est inutilisé pendant de longues périodes de temps.

14. Pour toute réparation qualifié personnel. Une réparation est nécessaire lorsque l'appareil a été endommagé de quelque façon que ce cordon d'alimentation ou la prise est endommagé, du liquide a été renversé ou des objets sont tombés dans l'appareil, l'appareil a été exposé à la pluie ou à l'humidité, ne fonctionner normalement, ou a été abandonné.

- La ventilation ne doit pas être gênée en recouvrant les orifices de ventilation avec des objets tels que des journaux, des nappes, des rideaux, etc.
- Aucune source de flamme nue, comme des bougies allumées, sur l'appareil.
- Ne pas installer cet équipement dans un espace confiné comme une caisse de transport ou similaire.
- AVERTISSEMENT - Cet appareil doit être relié à une prise de courant munie d'une connexion de mise à la terre de protection.
- Mise hors tension du commutateur de veille n'isole complètement pas ce produit à partir de la ligne d'alimentation, de sorte retirer la fiche de la prise si non utilisé pendant de longues périodes de temps, ou avant le nettoyage. S'il vous plaît faire en sorte que le secteur deux fiche ou l'appareil reste accessible en lecture ille.
- Secteur appareils alimentés ne doivent pas être exposé au suintement ou aux éclaboussures et aucun objet rempli de liquides, comme des vases, sur l'appareil.
- Installer cet appareil près de la prise murale et maintenir la prise de courant facilement accessible.
- La plaque d'identification est située au bas de l'instrument. Le numéro de modèle, numéro de série, les exigences de puissance, etc., sont situés sur cette plaque.

Numéro de série

S'il vous plaît noter le numéro de modèle, numéro de série et la date d'achat ci-dessous. Conservez ce manuel, utiliser ces informations comme un enregistrement de votre achat.

Modèle _____

Numéro de série. _____

Date d'achat _____

AVERTISSEMENT - Ne pas ingérer batterie, risque de brûlure chimique. Ce produit contient une pièce de monnaie / pile bouton.

Si la pile bouton / bouton est avalé, il peut causer des brûlures internes graves en seulement 2 heures et peut conduire à la mort.

Conservez les piles neuves et usagées loin des enfants. Si le compartiment de la batterie ne se ferme pas correctement, arrêtez d'utiliser le produit et le garder loin des enfants.

Si vous pensez que la batterie peut avoir été avalé ou placé à l'intérieur d'une partie du corps consulter immédiatement un médecin.

- AVERTISSEMENT - Date / heure pile bouton au lithium à l'intérieur. Danger d'explosion si la batterie est remplacée de façon incorrecte. Remplacez uniquement par le même type ou équivalent. La date interne / heure pile bouton au lithium est remplaçable par l'utilisateur.

- Ne pas exposer les piles à une chaleur excessive, comme les rayons du soleil, un feu ou similaire.
- Jetez les piles usagées conformément aux instructions du fabricant de la batterie.

WARNING:
TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK DO NOT EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.

L'éclair avec le symbole fléché dans un triangle équilatéral, est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'une « tension dangereuse » non isolée dans l'enceinte du UCT Pro- qui peuvent être d'une ampleur suffisante pour constituer un risque de choc électrique pour les personnes.

Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'importantes de fonctionnement et de maintenance (entretien) dans la littéra- rature accompagnant le produit.

Ce symbole est destiné à identifier les équipements de classe II avec mise à la terre fonctionnelle (mise à la terre).

autres avis

Arrêt automatique

Pour éviter de perdre le pouvoir, PA1000 sera par défaut passe automatiquement en mode veille après deux heures d'utilisation non-actif (lecture, en appuyant sur les boutons ou en utilisant l'écran tactile). S'il vous plaît enregistrer les données modifiées (Ensembles clavier, styles, morceaux, etc.) avant de prendre une pause prolongée.

Le traitement des données

Les données en mémoire peuvent parfois être perdus en raison de l'action utilisateur incorrect. Assurez-vous d'enregistrer des données importantes sur le disque interne ou sur un périphérique USB externe. KORG ne sera pas responsable des dommages causés par la perte de données.

manipulation d'affichage

Soyez très prudent de ne pas appliquer trop de pression sur l'écran tout en portant l'instrument, ou il pourrait se briser.

Nettoyage

Si l'extérieur est sale, l'essuyer avec un chiffon propre et sec. Ne pas utiliser de produits liquides tels que le benzène ou de diluant, ou des produits de nettoyage ou des produits inflammables.

Utilisez un chiffon en coton doux pour nettoyer l'écran. Certains matériaux, tels que des serviettes en papier, pourraient provoquer des rayures et de l'endommager. lingettes informatiques sont également proposées, à condition qu'ils sont spécialement conçus pour les écrans LCD.

Ne pas vaporiser de liquide sur l'écran LCD ly DIRECT-. Toujours appliquer la solution à votre chiffon, puis nettoyez l'écran.

Exemples d'écrans

Certaines pages des manuels montrent des instantanés de l'écran ainsi qu'une explication des fonctions et des opérations. Tous les sons, le style, la chanson ou les noms des paramètres, ainsi que les valeurs indiquées, ne sont que des exemples et ne peuvent pas toujours correspondre à l'affichage réel que vous travaillez.

marques de commerce

Acrobat et PDF sont des marques déposées d'Adobe Systems Incorporated. Mac et iOS sont des marques déposées d'Apple, Inc. Android est une marque commerciale de Google Inc. MS-DOS et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Toutes les autres marques ou marques déposées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Avis de l'Open Source

Certaines parties du logiciel de ce produit sont protégés par copyright © **2007 « The FreeType Project » (www. freetype.org). Tous les droits** sont réservés.

Avertissement

Les informations contenues dans ce manuel ont été soigneusement vérifiées et révisées par. En raison de nos efforts constants pour améliorer nos produits, les spécifications peuvent différer de celles du manuel. KORG n'est pas responsable des différences constatées entre les spécifications et le contenu du manuel d'instruction - toutes les spécifications étant sujettes à modification sans préavis.

Responsabilité

produits KORG sont fabriqués selon des spécifications strictes et les tensions requises par chaque pays. Ces produits sont garantis par le distributeur KORG que dans chaque pays. Tout produit KORG non vendu avec une carte de garantie ou portant un numéro de série disqualifie le produit vendu de la garantie et responsabilité du fabricant / distributeur. Cette exigence est pour votre propre protection et de sécurité.

l'aide de service et l'utilisateur

Pour le service, s'il vous plaît contacter votre KORG centre de service agréé. Pour plus d'informations sur les produits KORG, et de trouver des logiciels et des accessoires pour votre clavier, s'il vous plaît contacter votre distributeur KORG local agréé. Car, s'il vous plaît indiquer des informations à jour votre navigateur Web **pour notre site Internet .**

Gardez votre clavier vers le haut à jour

Votre instrument peut être constamment mis à jour en tant que de nouvelles versions du système d'exploitation sont libérés par KORG. **Vous pouvez télécharger le système de notre operat- ING site Internet .** S'il vous plaît, lisez les instructions fournies avec le système d'exploitation.

Contenu

partie I

1 Commençons!

3 introduction

3 Bienvenue sur PA1000!

sept Avant de commencer à jouer ...

9 Vue d'ensemble de l'instrument

15 Configuration des pédales, des connexions audio, lutrin

15 Connexion des pédales

16 La rotation des haut-parleurs intégrés et hors

16 Connexion du casque

17 Raccordement des sorties audio

18 Installation du socle de la musique

19 La mise sous tension

19 Tourner l'instrument

20 Calibrage de l'écran tactile

21 L'affichage d'inclinaison

21 Réglage de la luminosité de l'écran

22 À l'écoute des morceaux de démonstration

23 notions de base de l'interface

23 La page principale

24 L'interface utilisateur en détail

31 Navigation dans les pages

34 Sélection des ressources musicales

Partie II

35 Jouer et chanter

37 Jouer les sons

38 Le choix de votre jeu préféré de sons

39 Le choix des jeux de clavier

45 Jouer et contrôler les sons

47 Tempo et Metronome

47 Tempo

49 Métronome

51 Jouer les Styles

51 Le choix des styles

56 Lecture d'un accompagnement manuel (Sauvegarde Basse et Basse)

57 Jouer l'accompagnement automatique

64 Réglage du volume d'accompagnement

66 jouer manuellement la ligne basse

67 Jouer les Pads

67 Le choix des ensembles Pad

68 Jouer les Pads

69 Jouer les morceaux
69 Le choix des chansons
74 Lecture d'une chanson
76 Le mélange de deux chansons
77 Jouer avec la chanson
80 Réglage des niveaux de volume
81 Jouer tous les morceaux dans un dossier
83 Lecture d'une liste Jukebox
86 Paroles, accords, marqueurs et le score
86 Le choix d'un des joueurs
87 En lisant les paroles et les accords contenus dans une chanson
89 En lisant les paroles et les accords chargés en tant que fichier texte
91 En lisant les paroles et les accords chargés dans un fichier CDG
92 Déplacement dans un morceau avec les marqueurs
95 La lecture de la partition
98 Recherche de fichiers et d'autres articles
98 En utilisant la fonction de recherche

partie III 103 Recueil de chansons

105 Comment utiliser ce livre
105 Le choix des entrées SongBook
115 En utilisant les listes Set
119 Modification du SongBook
119 Création et modification des entrées SongBook
129 Création et modification des listes Set
133 Suppression de toutes les entrées et SongBook Set Lists
134 Utilisation de l'SongBook avec un ordinateur personnel

partie IV 135 Personnalisation et modification des jeux sonores

137 Personnalisation des jeux de clavier
137 Jouer différents sons avec la main gauche et à droite
142 Jouer deux ou trois sons en même temps
143 Le choix entre différents sons
145 Le mélange des sons de clavier
148 Les sons supérieurs transposant à une autre octave
149 Utilisation de l'Ensemble d'ajouter l'harmonie
152 Édition avancée des jeux sonores
152 La procédure d'édition
155 Le mélange des sons
157 Ajout d'effets
168 Sons égalisant les
171 Octave et Transpose réglage fin
172 Programmation du routage du son et de la polyphonie
175 montage rapide des kits de batterie

178 édition rapide de sons

180 Programmation de la tessiture et de la vitesse

182 Modification des tirettes numériques

186 L'écriture des jeux sonores

186 L'écriture des jeux de clavier à la bibliothèque

188 Clavier d'écriture Parures dans un style

190 L'écriture Ensembles clavier dans une entrée SongBook

193 Settings écriture, Song Settings et sons MIDI Song

partie V 195 Personnalisation, enregistrement et édition des styles et tampons

197 Personnalisation des styles

197 Réglage de la reconnaissance d'accords

201 Automatiquement tenant des accords et des notes plus basses (mémoire)

203 Reconnaissant la note fondamentale (Bass Inversion)

204 Réglage de la façon dont la vitesse contrôle l'accompagnement

205 Le mélange des sons d'accompagnement groupées

207 Modification des paramètres de style

207 Le mélange des sons individuels d'accompagnement

211 Modification des sons des parties d'accompagnement

214 Réglage des commandes de style

217 Le choix et le mélange des tampons

220 L'écriture des paramètres de style

220 L'écriture des paramètres de style

222 Le Séquenceur Chord

222 Séquences d'accords d'enregistrement

225 Lecture de séquences d'accords

226 Gestion des séquences d'accords

229 Enregistrement des styles et tampons

229 Comment Styles et tampons faits?

235 Programmation des paramètres de style, l'enregistrement puis les séquences musicales

236 Accès au Style / Pad mode d'enregistrement

238 En écoutant le style enregistré

239 Réglage des paramètres d'enregistrement

244 Affectation des sons à l'élément de style et tampons

247 Le choix de la clé d'origine / corde et la table de transposition de note

250 Enregistrement d'un style ou Pad en enregistrement en temps réel

253 Enregistrement d'un style ou Pad dans Step Record

258 Enregistrement d'une piste de guitare

268 Modification des styles et tampons

268 Modification des paramètres de piste

274 Modification du tableau Chord

275 Contrôle des variations d'accords disponibles

276 Modification du type de piste, déclencheur, tension

278 Modification des styles / séquences Pad

290 Modification des événements MIDI

294 Copie des réglages de piste de style

295 Importation et exportation des styles et tampons

295 Importation d'un fichier MIDI standard à une variation Chord

298 Importation d'un fichier MIDI standard à un style

301 Importation d'un Groove MIDI à un style ou Pad

302 Exportation d'une variation Chord

304 Conversion d'un morceau MIDI à un style

304 Le Style Creator Bot

306 La rédaction du nouveau / style édité ou Pad

306 L'écriture des styles

308 L'écriture des tampons

partie VI 309 Personnalisation, l'enregistrement et l'édition des chansons

311 Personnalisation des chansons

311 Comment lire un morceau - Song Play vs. mode Sequencer

312 pistes spéciales (Melody, Drum & Bass), Lecture rapide

314 Le mélange des sons de chansons

318 Modification des sons des pistes MIDI Song

319 L'écriture des paramètres de Song Play

319 L'écriture des paramètres des joueurs par défaut

320 Écouter les morceaux MIDI en mode Sequencer

320 Chargement et écouter un morceau MIDI

323 Enregistrement Morceaux MIDI

323 Multipiste Enregistrement d'un morceau

330 Étape Enregistrement d'une chanson

335 Enregistrement rapide d'un morceau de séquence Sauvegarde

343 Étape Enregistrement d'une chanson Séquence Sauvegarde

348 Modification des morceaux MIDI

348 Modification des pistes de morceau

360 Modification des événements MIDI

364 Sauvegarde des morceaux MIDI

364 Sauvegarde du morceau MIDI

366 Enregistrement Titres MP3

366 Enregistrement et sauvegarde d'un morceau MP3

370 Création de fichiers texte (paroles)

370 Création de fichiers texte sur un ordinateur personnel

partie VII 375 Personnalisation et modification des sons

377 L'écoute et la personnalisation des sons

377 Pour accéder au mode sonore

378 L'écoute de sons individuels

379 Personnalisation du son

382 Modification des sons

384 Réglage des paramètres de base du son

390 Réglage des paramètres de base de l'oscillateur

397 Programmation de la pédale Damper

401 Le son égalisant

402 Réglage des paramètres de base du kit tambour

406 Drum Kit égalisant

408 Le mélange des couches Drum Kit

409 Le mélange et les redéclencher échantillons de batterie

411 pas modulante

416 Programmation de l'enveloppe de hauteur (Pitch EG)

420 Programmation des filtres

423 Les filtres modulante

428 Programmation de l'enveloppe de filtre (Filter EG)

432 amplitude de programmation et de panoramique

434 amplitude modulante

437 Programmation de l'enveloppe d'amplitude (Amp EG)

441 Programmation du LFO

446 Ajout d'effets au son

449 Son Modifier les services publics

451 AMS (modulation alternative Sources)

454 L'écriture des sons

454 La rédaction du son édition

456 Faire de nouveaux sons avec échantillonnage

458 chargement des échantillons et multisamples

462 des échantillons ou des rainures d'enregistrement audio

464 Modification des échantillons

468 Modification de la boucle

471 Obtenir des informations sur la mémoire d'échantillonnage

473 L'écriture, l'exportation ou la suppression des échantillons

477 Création multisamples

481 L'écriture, l'exportation ou la suppression des multisamples

484 Création de nouveaux sons de multisamples

485 La création de nouveaux kits de batterie à partir d'échantillons percussifs

486 Attribution du nouveau son ou un kit de batterie à une partie / piste

487 Création d'tranches Groove audio avec Time Slicing

493 L'écriture des tranches Groove Audio

494 En utilisant les tranches Groove audio dans un style ou Pad

496 En utilisant les tranches Groove audio dans d'autres sons

partie VIII 497 connexions audio et vidéo

499 Connexion d'un écran externe

502 Raccordement des sorties audio et le réglage des effets finaux

502 Raccordement des sorties audio

503 Programmation des effets maîtres

507 Raccordement des entrées audio

507 Connexion d'un périphérique audio en ligne, un microphone, une guitare

509 Réglage du routage et le mélange des effets

513 Façonner le son de la voix principale

518 Parler avec votre public

520 En utilisant les effets et l'harmonisation vocale

520 Le choix d'une voix / guitare Preset

525 Votre voix harmonisation

527 Doubler votre voix

528 Utilisation des effets

531 Contrôle du processeur vocal / guitare via MIDI

534 Modification des présélections voix / guitare

535 Le choix, ce qui permet de mélanger les effets et

536 Modification des voix d'harmonie

544 Modification de la voix Double

546 Modification des effets de voix / guitare

547 La création de nouveaux paramètres prédéfinis par assemblage de blocs FX

550 Rédaction d'une voix / guitare Preset

partie IX 553 Effets pour les sons, voix, guitare

555 Les effets

555 Modification des effets

561 Adaptation réverbération à la taille de la pièce

562 Liste des effets

564 Paramètres d'effets

564 REV (réverbérations)

575 DEL (Delay)

611 MOD (modulation)

658 DYN (Dynamics)

670 AMP (amplificateur)

710 FILT (EQ et filtres)

740 FREQ (Fréquence)

754 MISC (Divers)

partie X 801 KAOSS Effets

803 Utilisation des effets KAOSS

803 La page KAOSS

805 Le choix des présélections KAOSS

807 KAOSS liste de présélection

810 Utilisation des effets KAOSS

partie XI 813 contrôleurs

815 Les contrôleurs de la main

815 Programmation du joystick

817 Programmation de la vitesse et aftertouch du clavier

819 Programmation des boutons assignables

821 Programmation des commutateurs assignables

824 Les contrôleurs de pied

824 Programmation de la pédale de sourdine

825 Programmation de la pédale / pédale assignable

833 Les pédales et Calibrage réglage leur polarité

partie XII 835 Paramètres globaux et préférences

837 Personnalisation de l'interface utilisateur

837 les préférences du panneau d'affichage et de contrôle

839 Changement de programme et des indicateurs d'activité

841 Sélection automatique et verrouillage

841 choisir automatiquement Styles et jeux de clavier

843 Paramètres de verrouillage pour éviter les changements

847 Préférences de système

847 Réglage de la date et l'heure de sauvegarde de fichiers

848 hors tension automatique

849 Master Transpose et Tuning

849 master Tuning

850 master Transpose

855 Échelle

855 échelle principale

857 Sous-Scale

861 Quarter Tone sous-échelle (échelle prédéfinis)

866 Refaire le style tout en jouant

partie XIII 869 MIDI

871 Connexion de périphériques MIDI

871 Introduction à MIDI

876 Connexion à un autre appareil: un aperçu

877 Connexion PA1000 à un ordinateur ou une tablette personnelle

879 Installation du pilote USB-MIDI KORG

881 Connexion PA1000 à un contrôleur externe

884 Réglages rapides à l'aide de présélections MIDI

891 Tempo avec d'autres synchronisation instruments

893 le routage des données MIDI, le traitement et la transposition

899 Programmation des canaux MIDI

903 Contrôle des messages de changement

906 Contrôle de l'arrangeur et joueurs via MIDI

partie XIV 909 Gestion de fichiers

911 Gestion des fichiers dans la mémoire interne

911 Copier, renommer et supprimer

914 Les données locales

915 Les données direct

919 Renommant les utilisateurs / banques directes

920 Gestion des fichiers sur le disque

920 Vue d'ensemble sur la gestion des fichiers

925 ressources musicales Chargement et paramètres

932 Enregistrement des ressources musicales et paramètres

936 Copier des fichiers et des dossiers

939 Suppression de fichiers et dossiers

940 Sélection de plusieurs éléments à la fois

942 Exportation des listes de lecture

945 Gestion des médias

945 périphériques de stockage de mise en forme

947 Sauvegarde et restauration des ressources musicales

951 Connexion du lecteur interne à un ordinateur personnel

953 organisation de dispositif de stockage

956 Modification des préférences d'affichage des médias

957 La protection des périphériques de stockage et des fichiers

959 Soins des dispositifs de stockage

960 Si vous ne pouvez pas écrire, enregistrer ou copier ...

partie XV 961 appendice

963 Ressources musicales

964 modes

971 Clavier Set Bibliothèque

976 Des sons

1003 DNC Sons et contrôles

1007 Drum Kits

1009 multisamples

1019 Les échantillons tambour

1039 pads

1044 accords reconnus

1046 Installation des options

1046 Remplacement de la pile de sauvegarde d'horloge

1050 Installation d'une carte microSD

1053 raccourcis

1056 Dépannage

1058 Spécifications

Partie I: Commençons!

01 introduction

Bienvenue sur PA1000!

Un grand merci et félicitations pour l'achat du KORG PA1000 Arrangeur professionnel! Nous sommes sûrs que ça va vous donner d'innombrables heures de grandes tonalités qui se sentent aussi bon que le son.

Slim, puissant et facile à utiliser

Avec l'armoire élégante, PA1000 offre un aspect professionnel et élégant, qui sera très apprécié sur scène ou à la maison. La principale disposition logique de panneau permet un accès facile aux boutons, des boutons et toutes les commandes. Utilisation de votre PA1000 est facile, grâce à l'écran tactile et le nettoyage, de manière claire, l'interface utilisateur moderne, basée sur des icônes reproduisant des objets réels dans le monde réel. L'écran de basculement fera un accès facile en toutes circonstances.

Le vrai solo et l'expérience de la bande

PA1000 a été conçu pour vous aider aussi bien pendant la prestation et l'écriture de chansons. Les sons naturels détaillés et des styles finement ciselés ont été créés par quelques-uns des meilleurs musiciens de l'industrie de la musique. peu importe ce que vos goûts musicaux sont - Vous sentez que vous jouez dans un vrai groupe. Le clavier semi-lesté de 61 notes naturellement sensibles est conçu pour les musiciens de tous les niveaux, des débutants aux joueurs de clavier exigeants, et vous donne une sensation tout à fait authentique et plein contrôle d'expression.

Plus que juste des sons enregistrés

L'énorme collection réaliste de classique et d'un clavier contemporain, bande et sons d'orchestre, comprend de nouveaux pianos stéréo multi-couches (avec amortisseur et la résonance du corps) et pianos électriques; instruments à vent, basses et acoustique superbe et guitares électriques; ainsi que tirettes numériques avec l'âge et touche fuites / hors bruits.

Les sons ont été enregistrés avec les technologies les plus à jour, et propre EDS-X propriétaire de KORG (Enhanced Definition Synthesis expansées)

moteur permet son détail bien à reproduire avec précision. L'échantillonneur intégrée et son éditeur permettent de remplir la mémoire vaste utilisateur nouvellement créé ou les sons importés.

Tous ces sons authentiques deviennent vivants avec le système DNC (Défini Nuance Control) de KORG, ce qui permet à l'interprète de troduce in- précision et expressivement les nuances les plus subtiles et l'articulation du son. Par exemple, le joystick et boutons assignables peuvent introduire le grognement d'un saxophone, des éléments de souffle trouvés dans la trompette, clarinette et harmonica, et ajouter l'authenticité au pizzicato et se prosterna sons d'une section de cordes. Vous pourrez même entendre les clés d'ouverture lorsque les notes de saxophone sont en hausse, et la fermeture en descendant!

Écoutez la façon naturelle

Chaque son PA1000 passe par égaliseurs séparés et processeurs d'effets de qualité studio, qui affinent votre son avant de venir grâce à la qualité haute sorties audio stéréo. Les effets vont de réverbérations standard et des retards par des effets plus inhabituels (comme vocodeur), simulateurs d'amplis réalistes et soigneusement recréés effets vintage. Les fets de la maîtrise finale rendent le son plus fort, plus clair, plus complet et plus poli. Le son des haut-parleurs intégrés super haute fidélité est encore claire et détaillée au niveau de volume le plus bas, pour le plaisir du musicien de répétitions en fin de soirée.

Une bande toujours prêt à jouer avec vous

sons ultra-réalistes dans le PA1000 sont toujours prêts à jouer avec vous, dans le style ajustement le mieux à votre musique. Le nombre élevé de styles inclus satisfera tous les genres de musique, mais peut également être élargi en ajoutant de nouveaux styles. Vous pouvez également créer vos styles, personnaliser ceux qui existent déjà, ou facilement convertir les morceaux MIDI Styles.

Il y a huit parties d'accompagnement qui suivront vos accords. La fonction de remplissage automatique choisira automatiquement un remplissage pour vous. Vous pouvez jouer dans la façon la plus simple ou l'harmonisation riche d'un joueur de jazz compétent. Nous les avons programmé pour son naturel, et vous donner le sentiment d'un vrai groupe, prêt à jouer avec vous à tout moment.

La fonction Chord Sequencer pratique enregistre vos progressions d'accords sur la volée qui permet aux utilisateurs de jouer immédiatement avec leur propre séquence d'accords, ce qui est utile non seulement pour la pratique, mais pour libérer une main tout en effectuant en direct. Les séquences d'accords peuvent également être enregistrés dans les styles et SongBook entrées pour un rappel facile.

Jouez et écrire des chansons

Jouer des morceaux en MID et les formats MP3 avec XDS breveté KORG Crossfade double Séquenceur / lecteur. Avec les deux morceaux et les styles, vous pouvez afficher des paroles pour votre chanteur et accords pour votre prochain guitariste. Toute piste de morceau MIDI peut être converti en un score lisible. Les marqueurs permettent de sauter en arrière à un passage que vous souhaitez répéter, par exemple dans une pièce que vous étudiez ou répéter. Utilisez la sortie vidéo pour afficher les paroles ou marquer sur un moniteur externe, le rendant parfait pour le karaoké ou d'une bande de premier plan.

Vous pouvez enregistrer un morceau MIDI en utilisant un séquenceur complet, ou en utilisant les styles pour enregistrer votre performance live. Encore plus facile, juste enregistrer ce que vous chanter et jouer (y compris les morceaux MP3) en tant que fichier MP3 et écoutez où vous voulez.

Votre livre de musique

Qu'est-ce qu'une énorme collection de styles et morceaux, sans une forme efficace d'organisation? PA1000 a la mieux connue des musiciens: Songbook, une base de données de musique permettant de récupérer la chanson rapide basée sur le nom, artiste, genre ou tempo. Styles et chansons sont facilement rappelés par Songbook. Particulièrement utile pour une utilisation en direct, le SongBook peut assigner des chansons de toute liste PREF aux boutons dédiés sur le panneau de commande. Votre spectacle entier sera sous vos doigts, avec un accès immédiat à tous les styles, Song et les sons nécessaires à votre performance.

Le SongBook peut même être modifié à partir d'un ordinateur personnel par notre rédacteur en chef libre. Il peut également être synchronisé avec la plupart des tablettes modernes pour devenir votre lecteur de feuille de musique numérique externe à portée de main (logiciel tiers nécessaire).

chante naturellement

Branchez un microphone dynamique, et d'ajuster les paramètres tels que l'égaliseur, compresseur, Gate, réverbération et du délai pour rendre le chant et son doux studio produit. Le Vocal Remover va même vous permettre de supprimer la voix de Titres MP3, et laissez-vous chanter avec eux.

Pendant des années, KORG a fait équipe avec TC • Helicon®, les leaders mondiaux dans les harmonies vocales, de créer et d'améliorer constamment le processeur vocal inclus. TC • Processeur vocal Helikoniades garantit que vos voix ont la meilleure qualité sonore possible, et ajoute jusqu'à trois voix réalistes à votre voix. Pour assurer une performance vocale professionnelle, 2 boutons et 3 boutons de contrôle les plus importantes fonctions vocales ont été ajoutées au panneau supérieur facilement accessibles.

Affiner son pur de votre guitare

Guitar FXs vous permettent d'ajouter des effets de pédale et de studio à une guitare connectée à l'entrée dédiée de guitare sur le dos de l'appareil. Nous avons sélectionné quelques-uns des meilleurs effets de guitare de la collection KORG, pour ajouter le son des amplificateurs à tube All-, distorsion réaliste, des pédales de chorus ou de retard, et les réverbérations de studio de qualité highest-.

Contrôle créatif avec les effets KAOSS

effets KAOSS vous donnent un contrôle créatif sur votre performance. De morphing subtile entre les variations et tambour types de kit, mélange bien entre AC- companiment sons, reprofilage en direct des rythmes en cours, aux effets de note crissement les plus radicaux du patrimoine DJ, à retard de bande et arpèges, vous pouvez ajouter « mélange liquide » à tout style ou un morceau MIDI à l'aide des fonctions de composition assistée par ordinateur facile à utiliser. Briser les limites de la musique préprogrammée!

Ouvert au monde, prêt à l'avenir

L'utilisation de formats de fichiers standard, comme MID ou MP3 pour les chansons, ou WAV et AIFF pour les échantillons, ouvre un monde de possibilités lors de l'échange de fichiers. Les ports USB permettent de connecter PA1000 à tout périphérique de stockage externe, ordinateur, smartphone, tablette ou un contrôleur externe sans la nécessité d'une interface MIDI dédiée. Cependant, vous pouvez connecter PA1000 à tout instrument de musique MIDI existant, grâce à son ensemble complet de ports MIDI programmables.

Encore plus!

Il y a plus, beaucoup plus, mais pour en savoir plus, vous avez besoin d'explorer PA1000 en profondeur. PA1000 est le plus évocateur, puissant, complet et facile à utiliser Arranger jamais produit. Profitez de votre vie musicale avec la nouvelle PA1000!

Avant de commencer à jouer ...

Qu'y a-t-il dans la boite

Une fois que vous obtenez votre PA1000, s'il vous plaît vérifier que tous les éléments suivants sont CONCLUE in- dans le paquet. Si l'un des éléments suivants manque, s'il vous plaît contacter votre revendeur KORG immédiatement.

- PA1000
- Pupitre
- câble d'alimentation
- Guide rapide

Ce que vous pouvez télécharger

Pointez votre navigateur Web sur notre site web (www.korg.com **), Pour télécharger les manuels vidéo, un** pilote MIDI, logiciels et manuels mis à jour.

Qu'est-ce que vous pouvez ajouter

Après avoir acheté PA1000, vous pouvez ajouter l'une des pédales robustes et footswitches du catalogue KORG.

Contacts

Vos concessionnaires KORG offrent non seulement cet instrument, mais portent également des accessoires matériels et logiciels, ainsi que des informations utiles sur l'utilisation de ces produits. Demandez-leur de toute **aide que vous devriez éventuellement avoir besoin. Notre site web est international** www.korg.com **. Une liste de tous les KORG distributeurs se trouve dans notre page web dédiée (** www.korg.com/us/corporate/distributors/ **).**

Faire une copie de sécurité de vos données

Si vous aimez personnaliser vos ressources musicales, nous vous conseillons d'utiliser la Médias> Utilitaire> Full Resource sauvegarde commande pour faire des copies de sauvegarde fréquentes dans les archives compactes et faciles à ranger. Vous pouvez également utiliser la Médias> Enregistrer tout commande pour enregistrer des fichiers individuels que vous pouvez séparément recharger un par un.

La restauration d'une copie de sécurité

Pour restaurer une sauvegarde, utilisez la Médias> Utilitaire> Restauration des ressources commander. Si vous avez enregistré vos données avec le Médias> Enregistrer tout commande, utilisez la Médias> Charger les opérations pour les recharger.

Restauration des données d'usine

Si vous souhaitez restaurer les données d'usine d'origine, utilisez la Médias> Utilitaire > restauration usine commander.

Attention: Cette opération remplace toutes les usine, les données locales et l'utilisateur!

Chargement du système d'exploitation

Votre PA1000 peut être constamment mis à jour en tant que de nouvelles versions du système d'exploitation sont libérés par KORG. Vous pouvez télécharger la mise à jour du système d'exploitation à partir de notre site Web. S'il vous plaît, lisez les instructions fournies avec le système d'exploitation sur le site.

Vous pouvez voir la version des systèmes d'exploitation est installé dans votre PA1000 en allant à la Médias> Utilitaire page.

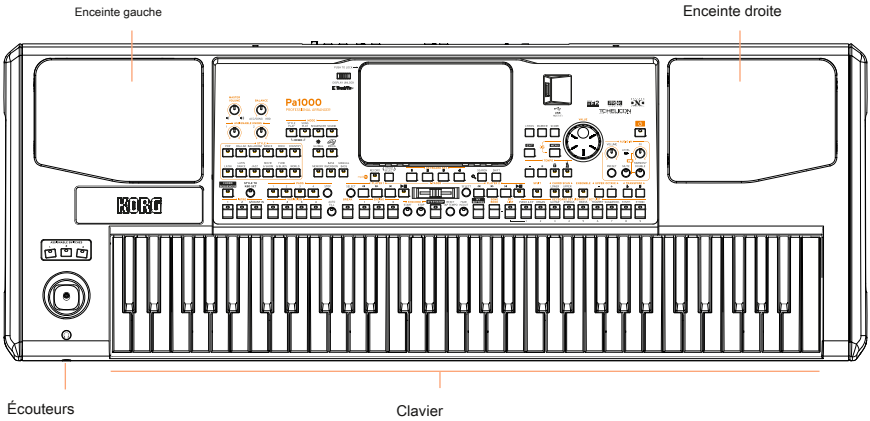
Attention: Ne pas installer un système d'exploitation autre que le système d'exploitation officiel fourni par KORG pour le PA1000. Essayer d'installer un système d'exploitation créé pour différents modèles ou téléchargés à partir des sites Web non officiels peut causer des pertes et des dommages permanents données à l'instrument. KORG n'est pas responsable de tout dommage causé par une mauvaise installation du système d'exploitation.

Vue d'ensemble de l'instrument

Les pages qui suivent montrent les zones fonctionnelles des panneaux avant et réels.

Panneau avant

Le panneau avant est l'endroit où vous pouvez trouver les commandes de l'instrument et les haut- parleurs.



Haut-parleurs

Contrôlez le volume de sortie des haut-parleurs intégrés avec le MASTER VOLUME **bouton.**

Les haut-parleurs sont automatiquement désactivés lors de la connexion des casques d'écoute. Vous pouvez **également les désactiver manuellement en décochant la** Haut-parleurs **case à cocher dans la** Global> Audio et vidéo> MP3 / Haut-parleurs **page.**

prise casque

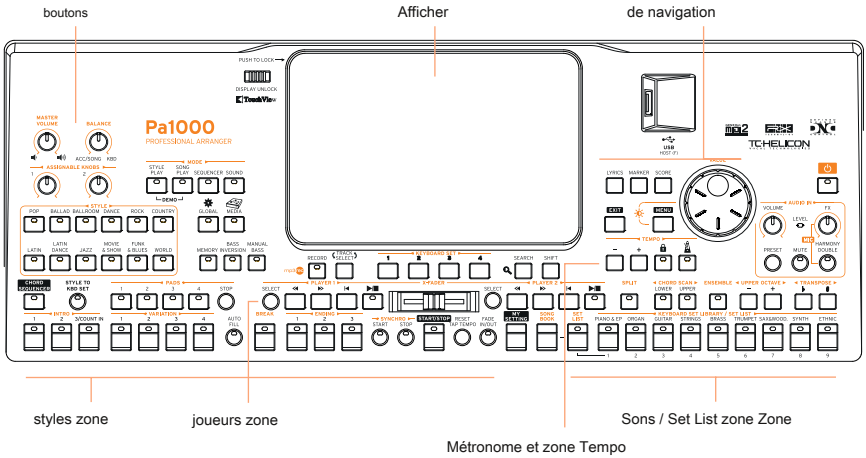
Connectez une paire d'écouteurs à cette sortie. Vous pouvez utiliser un casque avec une impédance de 16-200 Ohms (50 Ohms suggéré).

Clavier

Utilisez le clavier pour jouer des notes et des accords. En fonction de l'état du DIVISÉ **indicateur, le clavier peut être joint ou répartis entre différents sons.**

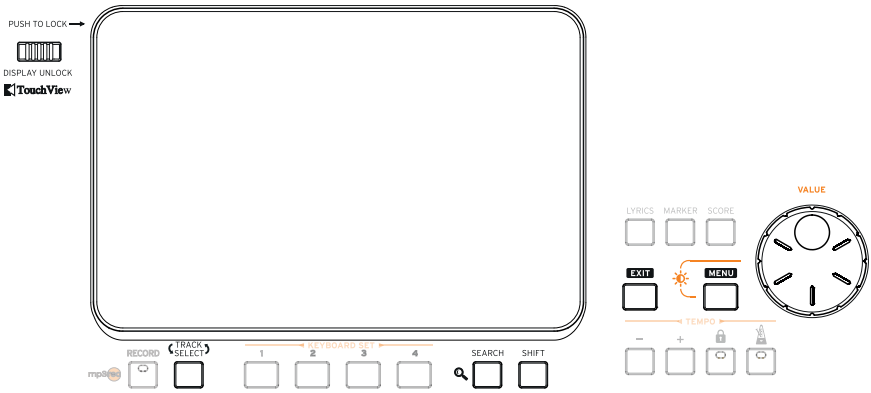
Panneau de configuration

Le panneau de commande est la partie du panneau avant où vous pouvez trouver les commandes de l'instrument.



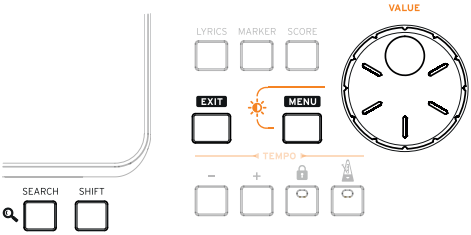
Afficher

Utilisez cet écran tactile pour interagir avec l'instrument. L'écran peut être incliné pour une visualisation optimale. Il y a des contrôles autour de l'écran, pour vous aider à sélectionner les différents éléments.



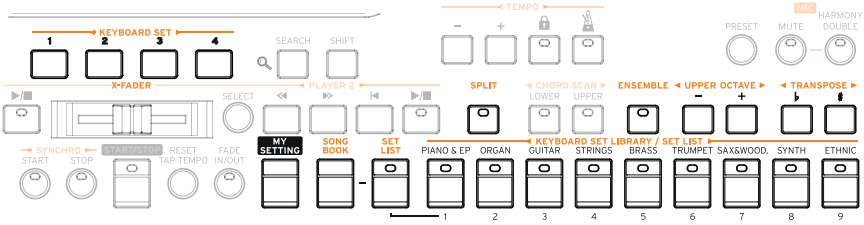
zone de navigation

Utilisez ces commandes pour passer par les menus, les pages et les paramètres, et rechercher les différentes ressources musicales (voir page 23).



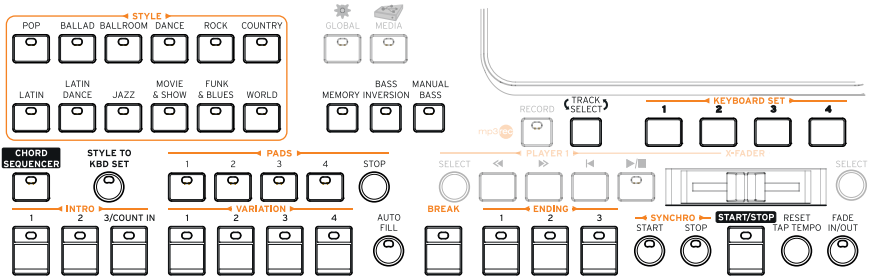
Sons (et Set Lists) zone

Les sons sont ce que vous pouvez jouer sur le clavier (voir page 3). Ici, vous pouvez choisir les jeux de sons enregistrés en tant que jeux de clavier dans une bibliothèque dédiée. Ou vous pouvez choisir Définir des listes de Songbook, qui sont des collections de jeux de sons avec un style associé ou un morceau.



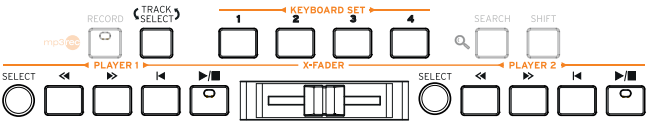
Styles (et tampons) zone

Styles fournissent l'accompagnement automatique avec une bande virtuelle (voir page 51). Vous pouvez lire des sons (sélectionnés via les jeux de clavier) et Pads avec l'accompagnement automatique.



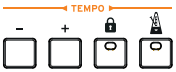
joueurs zone

Les morceaux peuvent être lus par les deux joueurs à bord (voir page 68). Vous pouvez lire des sons (sélectionnés via les jeux de clavier) et tampons ainsi que les chansons.



Métronome et zone Tempo

Utilisez ces commandes pour la pratique avec le métronome et contrôler le tempo du métronome, les styles et les morceaux (voir page 47).

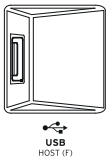


commandes d'entrée audio

Ici, vous contrôlerez les entrées audio, les effets de la voix et de la guitare, et l'harmonisation et doublement voix.

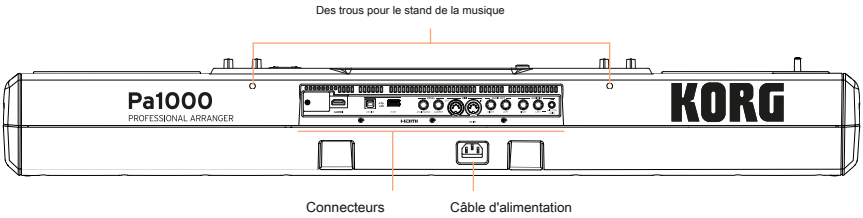
Connecteur USB

Ce connecteur permet de connecter un dispositif de mémoire USB, comme une clé USB (HOST-F **), ou d'autres** instruments de musique à utiliser en tant que contrôleurs. Vous pouvez également l'utiliser pour fixer une petite lampe USB et éclairer le panneau de commande ou le pupitre.



Panneau arrière

Le panneau arrière est l'endroit où vous pouvez trouver les différentes connexions (voir page 15).

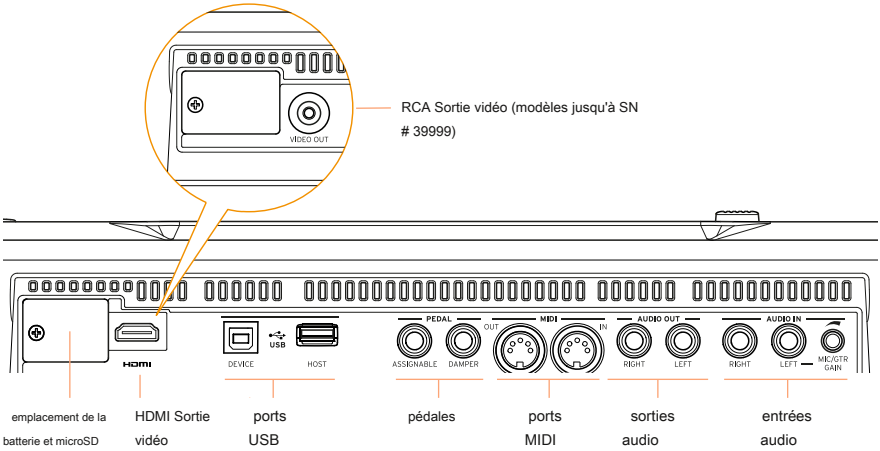


Pupitre

Un lutrin est inclus avec votre PA1000. Insérez les pattes dans les deux trous dédiés sur le panneau arrière.

Câble d'alimentation

Utiliser cette prise pour brancher le câble d'alimentation IEC fourni.



emplacement de la batterie et microSD

Cette ouverture contient la batterie d'horloge et la fente pour carte microSD.

HDMI / RCA Sortie vidéo

Connectez PA1000 à un moniteur de télévision ou de vidéo, de lire les paroles et les accords, ou l'affichage ROR Mir interne, sur un écran plus grand. Modèles jusqu'à SN # 39999 comprennent un connecteur vidéo RCA, tandis que les modèles à partir de SN # 40000 comprennent un connecteur HDMI.

ports USB

Utilisez ces connecteurs pour connecter votre PA1000 à un ordinateur ou une tablette (DISPOSITIF **) ou pour** connecter un périphérique USB, comme une clé USB, ou un autre instrument de musique à utiliser en tant que **dispositif de commande (** HOST-R **).**

Connecteurs à pédales

Utilisez le AMORTISSEUR **Connecteur pour connecter une pédale forte, et la** ASSIGNABLE
Connecteur pour connecter une pédale continue ou pédale.

ports MIDI

Utilisez ces ports pour se connecter PA1000 aux contrôleurs externes (clavier maître, guitare MIDI, contrôleur de vent, accordéon MIDI, Pédalier MIDI ...), à une série de détendeurs, ou à un ordinateur équipé d'une interface MIDI.

sorties audio

Utilisez ces connecteurs pour envoyer le signal audio (son) à un mélangeur, un système de sonorisation, un ensemble de moniteurs alimentés, ou votre système salut-fi.

entrées audio

Utilisez ces connecteurs pour connecter un microphone, une guitare ou un autre instrument cal musi-. Vous pouvez également connecter la sortie audio d'un lecteur multimédia, un smartphone ou une tablette.

02 Configuration des pédales, connexions audio, lutrin

Connexion des pédales

Connexion de la pédale de sourdine

Utilisez le PEDALE> VOLET Connecteur pour connecter une pédale forte, comme le (optionnel) KORG PS1, PS3 ou DS1H. La pédale DS1H prend en charge toutes les nuances de demi-pédalage sur des sons de piano acoustique. Vous pouvez expérimenter la façon dont il fonctionne en peu pressant vers le bas, et en libérant peu à peu, tout en jouant le concert grand Du son.

Si vous devez changer la polarité de la pédale et le calibrer, allez à la Global> Contrôleurs> Pied page.

Connexion d'une pédale ou pédale

Utilisez le PEDALE> ASSIGNABLE Connecteur pour connecter un commutateur au pied comme le (optionnel) KORG PS1, PS3 ou DS1H, ou une pédale continue comme le (optionnel) KORG XVP-10 pédale de volume, la pédale d'expression EXP-2, ou d'une pédale de volume VOX V860.

Par défaut, ce connecteur fonctionne comme une pédale d'expression. Si vous voulez changer la fonction assignée, ou vous devez changer la polarité de la pédale et le calibrer, allez à la Global> Contrôleurs> Pied page.

Que faire si les pédales ne se comportent pas correctement?

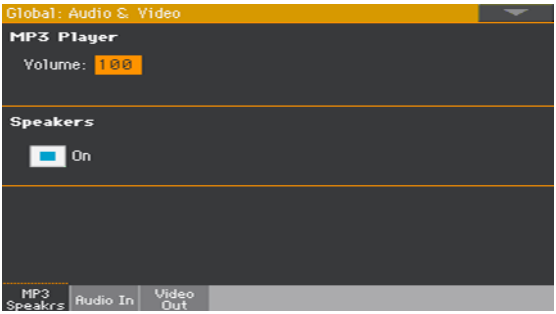
Si nécessaire, vous pouvez recalibrer les pédales. Ou vous pourriez avoir besoin d'inverser la polarité de la pédale. Voir comment faire en Calibrage de la pédale et sa polarité ting SEt- à la page 799.

tourner les haut-parleurs intégrés et hors

Les haut-parleurs intégrés sont automatiquement désactivés lors de l'insertion d'une prise dans la TÉLÉPHONE (S connecteur. Ils peuvent également être désactivés à partir de l'écran.

Mettez les enceintes hors (ou dos)

1 Allez à la Global> Audio et vidéo> MP3 / Haut-parleurs page.



2 Utilisez le Haut-parleurs On / Off case à cocher pour activer les haut-parleurs intégrés ou désactiver.

3 appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page précédente.

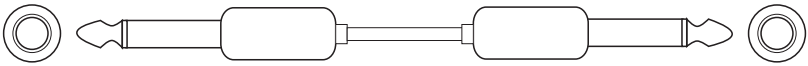
Connexion du casque

Connectez une paire d'écouteurs à la TÉLÉPHONE (S connecteur. Vous pouvez utiliser BANDEAUX téléphones avec une impédance de 16-200 Ohms (50 Ohms suggéré). Lors de la connexion du casque, les haut-parleurs intégrés sont automatiquement vée deacti-.

Ajustez le niveau de sortie avec le MASTER VOLUME bouton.

Raccordement des sorties audio

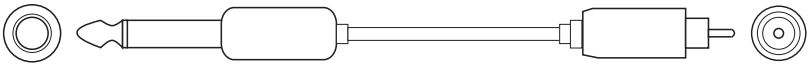
Utilisez le SORTIE AUDIO **des connecteurs pour envoyer la sortie audio à un mélangeur, un ensemble d'enceintes** actives ou un système d'amplification audio. Ceux-ci sont asymétriques (TS) 6,35 mm ou 1/4" , connecteurs jack. (S'il vous plaît noter que des connecteurs et des câbles asymétriques con- sont également appelés mono).



OUT AUDIO PA1000 (2 x 6,35 mm / jack 1/4" mono)

de Mixer / Amplification LINE IN (2 x 6,35 mm / 1/4" jack mono)

Lorsque vous utilisez un amplificateur audio à la maison, l'autre extrémité du câble à la CD, LINE IN ou entrée TAPE / AUX de votre système audio. Ne pas utiliser les entrées PHONO de votre système audio! Vous aurez besoin d'une paire de câbles jack vers RCA pour se connecter à ce type d'amplificateur.



OUT AUDIO PA1000 (2 x 6,35 mm / jack 1/4" mono)

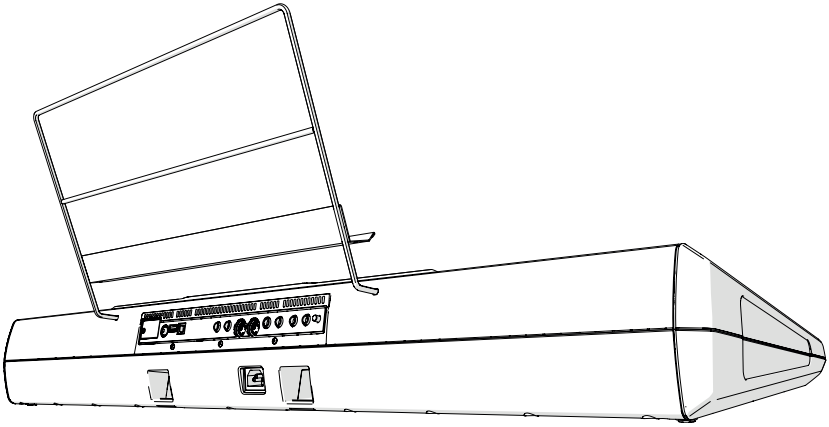
des systèmes d'amplification Accueil LINE / AUX IN (2 x connecteurs RCA)

Utilisez la LA GAUCHE **ou** DROITE **connecteur pour délivrer un signal mono. Ajustez le niveau de sortie avec le** MASTER VOLUME **bouton.**

Si elles ne sont pas désactivés, les haut-parleurs intégrés travailleront en parallèle avec les principales sorties audio.

Installation du socle de la musique

Un lutrin est livré avec votre PA1000. Insérez les pattes dans les deux trous dédiés sur le panneau arrière, comme le montre l'illustration ci-dessous. S'il vous plaît noter que les derniers 0,5 cm (0,2”) nécessitent plus de force pour s'adapter. Pousser plus fort, jusqu'à ce que vous sentiez un « clic » et les jambes sont complètement inséré.



03 La mise sous tension

allumage de l'instrument

La connexion du câble d'alimentation

Brancher le câble d'alimentation fourni dans la AC IN prise à l'arrière de l'instrument et la fiche du câble dans une prise de courant murale. Lorsque le câble est connecté, l'appareil est en veille.

Attention: Lorsque l'appareil est en veille, il est toujours connecté à la ligne d'alimentation. Accès à l'intérieur de l'instrument peut être dangereux. Pour déconnecter complètement l'appareil de l'alimentation, débrancher le cordon d'alimentation de la prise de courant sur le mur.

Mise sous tension ou hors tension

Allumer l'appareil

- **appuyez sur la** PUISSANCE ( ) touche pour mettre l'appareil sous tension (à savoir, « de sortie Etre prêt'). Après avoir mis l'appareil en marche, attendez que l'écran de bienvenue à disparaître, alors la page principale du mode Style Play sera affiché à l'écran.

Mettre l'appareil hors tension (veille)

- **Garder le** PUISSANCE ( ) touche enfoncée pendant environ une seconde, puis relâcher lorsque l'écran est estompé. La procédure d'arrêt commencera et durera pendant quelques secondes. S'il vous plaît ne pas débrancher le câble d'alimentation au cours de cette procédure.

Calibrage de l'écran tactile

Il peut arriver (par exemple, après le chargement d'un nouveau système d'exploitation) que l'affichage couleur TouchView ™ doit être recalibrée, de faire pointer plus AC- curé.

Attention: Ne pas utiliser des objets pointus ou vous risquez d'endommager votre écran!

1 Garder le GLOBAL bouton enfoncé jusqu'à ce que la Calibrage du panneau tactile page apparaît.

2 Premier contact intérieur exactement un ensemble de flèches dans le coin supérieur gauche de la afficher.

3 Les flèches seront ensuite passer aux autres coins de l'écran. Toucher exactement à l'intérieur.

4 Enfin, touchez sauver pour confirmer le nouvel étalonnage.

- Si vous voulez quitter et annuler le calibrage, appuyez sur la SORTIE bouton avant de terminer la procédure.

incliner l'écran

Pour une visibilité optimale en toute position assise, l'angle d'inclinaison de l'écran peut être réglé.

La levée de l'affichage

1 Faites glisser le OUVRIR curseur vers la gauche pour déverrouiller l'écran.

2 Lorsque l'écran est déverrouillée, régler l'angle d'inclinaison en le laissant cliquer dessus à un des positions étagées.

Fermeture de l'affichage

1 Soulevez l'écran jusqu'à la dernière étape, jusqu'à ce qu'il soit libéré et est libre de basculer complètement.

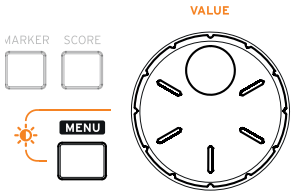
2 Appuyez doucement sur le coin supérieur gauche de l'écran pour réduire l'affichage, et déplacer à la position à plat.

Lorsque l'écran est à plat sur le panneau de commande, la OUVRIR curseur glissera dans la position verrouillée.

réglage de la luminosité de l'écran

La luminosité peut être ajustée pour correspondre à la lumière de l'ambiance.

- Garder le M E N U bouton enfoncé, et utilisez la VALEUR commande pour régler la luminosité de l'écran.

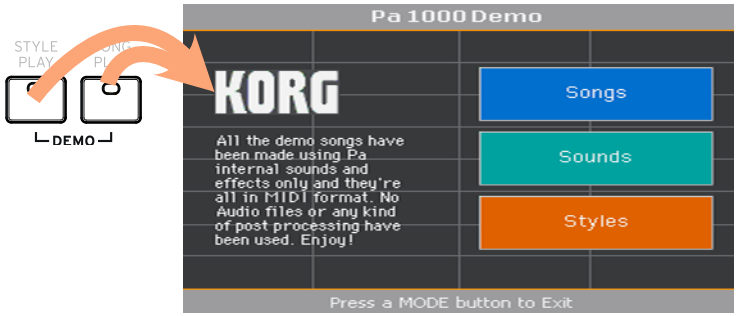


À l'écoute des morceaux de démonstration

Vous pouvez écouter quelques chansons que nous avons préparé, pour vous permettre de comprendre ce que cet instrument peut faire.

Accédez au mode de démonstration

- **appuyez sur la DEMO boutons en même temps.**



Écoutez tous les morceaux de démonstration

- Après avoir accédé au mode de démonstration, n'appuyez sur un bouton. Tous les morceaux de démonstration seront lues.

Choisissez un morceau de démonstration

- **Touchez l'une des options sur l'écran (Chansons , Des sons , modes), Alors choisi**

l'un des morceaux de démonstration .

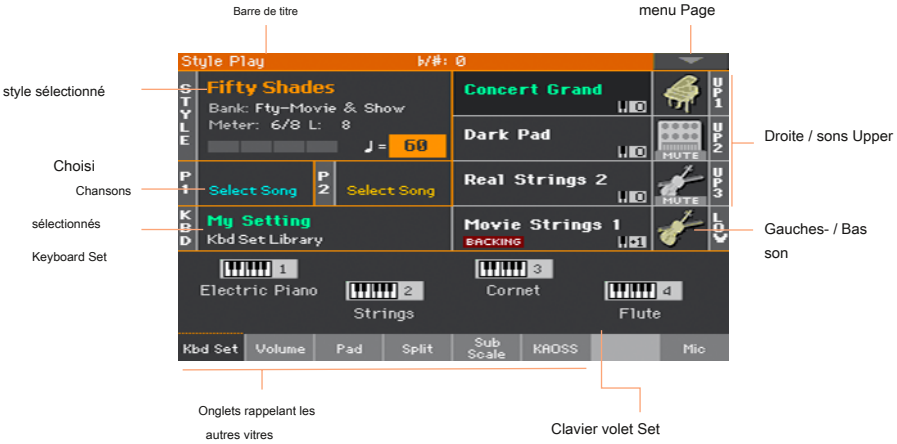
La sortie du mode de démonstration

- **Appuyez sur une des MODE boutons.**

04 notions de base de l'interface

la page principale

le Page d'accueil du mode style de jeu apparaît lorsque vous mettez l'appareil en marche. Vous pouvez revenir à cette page en appuyant sur la SORTIE touche en mode Style Play, ou STYLE JEU bouton lorsqu'il est dans un mode différent.



l'interface utilisateur en détail

éléments d'interface utilisateur et affichage

Couleur TouchView interface utilisateur graphique

PA1000 dispose notre exclusive TouchView facile à utiliser l'interface graphique ™, basée sur un écran LCD à écran tactile. En touchant des éléments à l'écran LCD, vous pouvez sélectionner des pages, des onglets et des paramètres et définir les valeurs des paramètres via les menus et les boutons à l'écran.

modes opératoires

Les pages de PA1000 sont regroupées dans différents modes de fonctionnement. Chaque mode est accessible en **appuyant sur la touche correspondante de la** MODE **l'article sur le panneau de commande.**

Chaque mode de fonctionnement est marqué par un code de couleur différente, qui vous aide à comprendre où vous êtes à première vue.

Deux modes spéciaux (Global Media) et se chevauchent le mode de fonctionnement courant, qui reste actif en arrière-plan.

Le mode d'enregistrement est accessible à partir du Style Play, modes Séquenceur et son, et permet de créer de nouveaux styles, Pads, des morceaux ou des échantillons.

menus d'édition et de sections

Les pages sont regroupées en sections, à sélectionner en appuyant sur les boutons correspondants dans le **menu d'édition qui s'ouvre lorsque vous appuyez sur la** M E N U **bouton.**

Des pages et des onglets

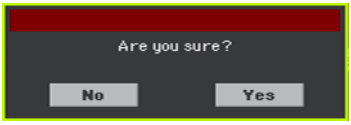
Les paramètres sont regroupés en des pages séparées, d'être sélectionné en appuyant sur les pattes correspondantes sur la zone inférieure de l'écran.

Les fenêtres superposées

Plusieurs fenêtres, comme le style Select ou son Select Global, les médias ou les paroles, se chevauchent la fenêtre en cours. Une fois que vous sélectionnez un élément dans le dow-gagnant, ou appuyez sur la SORTIE bouton, la fenêtre se ferme et la page sous-jacente réapparaît. (L'exemple suivant est le Clavier Choisir fenêtre).

Dialogs

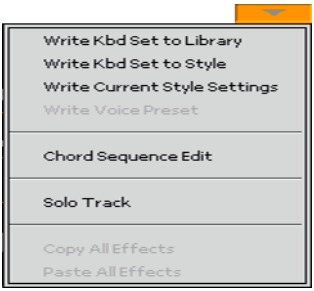
Similaire aux fenêtres sélection, les dialogues se chevauchent la page underlaying. Touchez l'un des boutons sur l'écran pour donner PA1000 une réponse, et la boîte de dialogue se ferme.



page Les menus

Toucher le flèche pointant vers le bas icône dans le coin supérieur droit de chaque page, et un menu avec des commandes pertinentes à la page en cours apparaît.

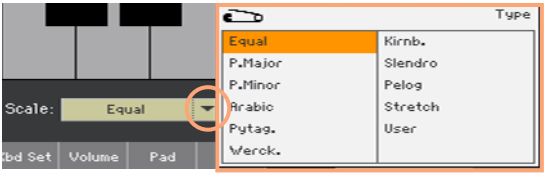
Touchez l'une des commandes disponibles pour le sélectionner. (Ou, touchez nulle part ailleurs sur l'écran pour le faire disparaître, sans commande sélectionnée).



menus pop-up

Lorsqu'un flèche pointant vers le bas apparaît à côté d'un nom de paramètre, appuyez sur la flèche pour ouvrir la menu contextuel et choisissez une option à partir de là (en touchant l'option, ou en faisant défiler la liste avec le VALEUR contrôle). Comme alternative, touchez le nom du paramètre et la VALEUR le contrôle pour faire défiler la liste des options.

Si vous voulez faire disparaître le menu sans rien sélectionner, touchez nulle part ailleurs sur l'écran.



Listes et barres de défilement

Fichiers sur des supports de stockage, ainsi que d'autres types de données, sont présentés sous forme de listes. Utilisez le barre de défilement pour faire défiler le contenu de la liste. Vous pouvez également utiliser la VALEUR contrôle pour faire défiler.

Quand le Nom étiquette est sélectionné sur une liste, maintenez la DÉCALAGE touche enfoncée tout en touchant l'un des flèches sur la barre de défilement, pour passer à la suivante ou précédente section alphabétique.

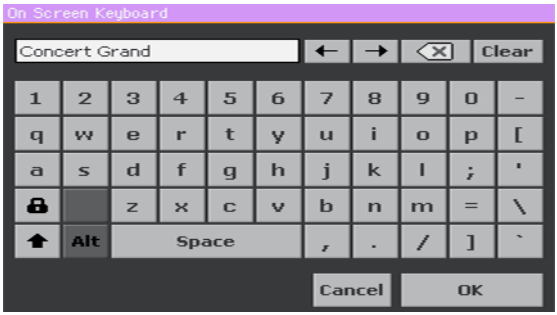
Paramètres

Les cases à cocher

Ce genre de paramètres sont des commutateurs on / off. Touchez pour changer leur statut.

Les noms éditables

Quand le Modifier le texte (T) bouton apparaît à côté d'un nom, touchez pour ouvrir la Modifier le texte fenêtre et modifier le nom.



le clavier virtuel fonctionne exactement comme le clavier d'un ordinateur personnel. Certains des symboles sont sensibles contexte, et apparaissent seulement quand ils peuvent effectivement être utilisés.

Les champs numériques

Lorsqu'une valeur numérique peut être modifiée, appuyez une seconde fois pour ouvrir la Clavier numérique .

le clavier numérique virtuel fonctionne exactement comme le pavé numérique d'un ordinateur personnel.

Comme alternative, touchez un champ numérique et le garder organisé. Ensuite, déplacez vos doigts vers le haut (ou à droite) pour augmenter la valeur ou le déplacer vers le bas (ou gauche) pour le diminuer.

Cela inclut également le champ numérique Tempo dans diverses pages.

Icônes

Diverses icônes permettent d'identifier le type d'un fichier, un dossier, un morceau. Par exemple:

Icône	Sens
	Dossier
	Fichier de la banque Style
	fichier MID

Sélectionné, éléments mis en surbrillance

Toute opération sur les paramètres, les données ou les entrées de la liste, est exécutée sur les éléments en surbrillance. toucher d'abord le paramètre ou élément pour le sélectionner, puis exécuter l'opéra- tion. La plupart des paramètres peuvent être modifiés avec la commande VALUE.

Non disponibles, les paramètres tamisées

Lorsqu'un paramètre ou commande est pas disponible actuellement, il est indiqué en grisé sur l'écran. Cela signifie qu'il ne peut pas être sélectionné, mais peut être disponible lorsque est sélectionné une autre option.

contrôleurs virtuels

curseurs virtuels

Pour changer la position de curseur virtuel, le toucher et le garder lieu, puis faites glisser vers le haut ou vers le bas pour changer sa position. Comme alternative, le toucher, puis utilisez la VALEUR commande pour modifier sa position.

boutons virtuels

Pour changer la position de bouton virtuel, le toucher et le garder lieu, puis faites glisser votre doigt vers le haut (ou à droite) pour tourner dans le sens horaire, ou faites-le glisser vers le bas (ou gauche) pour tourner le bouton dans le sens antihoraire. Comme alternative, le toucher, puis utilisez la VALEUR commande pour modifier sa position.

tirettes virtuels

Pour changer la position d'attelage virtuelle, le toucher et le garder lieu, puis faites-le glisser vers le haut ou vers le bas pour changer sa position. Comme alternative, le toucher, puis utilisez la VALEUR commande pour modifier sa position.

raccourcis

Certaines commandes ou pages peuvent être rappelées en gardant la DÉCALAGE touche enfoncée, puis en appuyant sur des boutons ou d'autres éléments dans l'affichage. Voir raccourcis à la page 1053 pour obtenir une liste des raccourcis disponibles.

Navigation dans les pages

Aller à une page

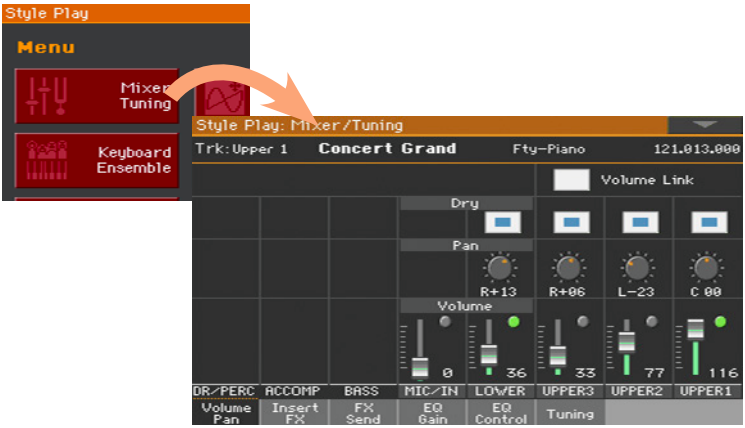
Grâce à ce manuel, adresses de pages sont présentés comme dans l'exemple suivant:

Voici comment les travaux ci-dessus:

1 appuyez sur la STYLE JEU bouton pour aller à la style Play mode. Lorsque l'ins- trument se met en marche, il est déjà dans ce mode (ce le Page d'accueil du mode Style Play).

2 appuyez sur la M E N U bouton sur le panneau de commande pour voir le menu d'édition du style Play mode.

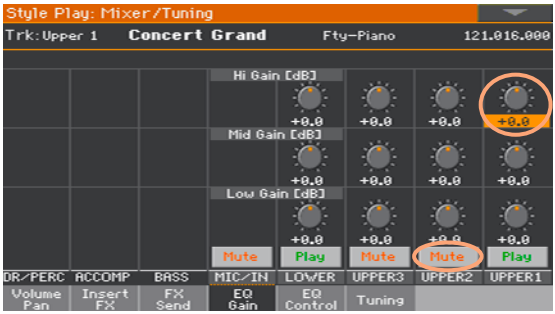
3 Toucher le Mixer / Tuning bouton dans la menu d'édition de choisir la Mixer / Tuning section.



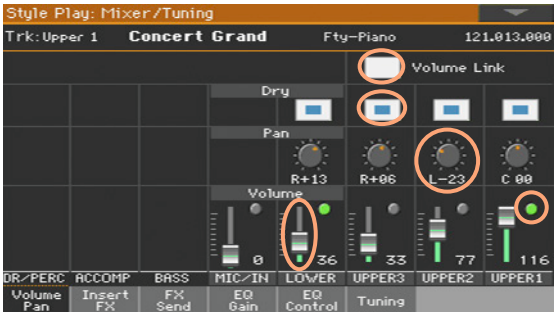
La sélection section d'édition est toujours affiché dans le barre de titre :

4 Si la page n'est pas encore affiché à l'écran, appuyez sur la EQ Gain onglet pour choisir le EQ Gain page.

5 Modifier la paramètres .



6 Essayez une autre page dans la même section d'édition. Toucher le Volume / Pan onglet pour aller à la Volume / Pan page et modifier les paramètres.



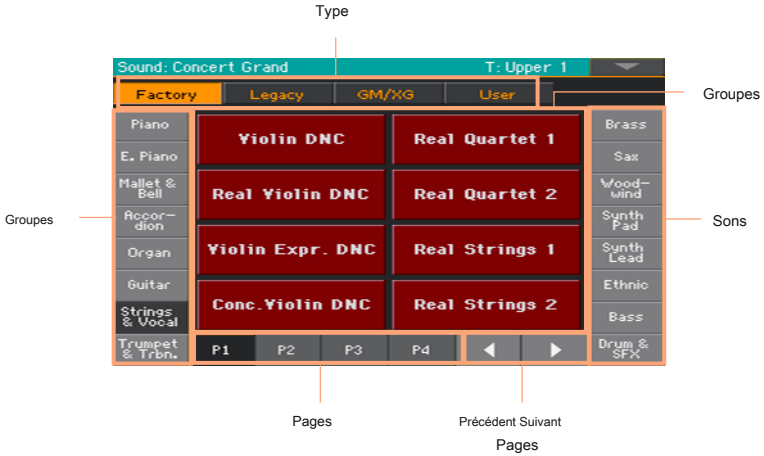
sept appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page d'accueil du style Play mode.

Si vous étiez song Play le mode, en appuyant SORTIE aurait retourné au page d'accueil du song Play mode.

Sélection des ressources musicales

Ouverture d'une fenêtre Sélectionner

Lorsque vous appuyez sur un des STYLE ou CLAVIER SET BIBLIOTHÈQUE boutons ou appuyez sur la Nom d'un Ensemble clavier, Style, Son, Pad ou voix / guitare Preset sur l'afficheur, correspondant Sélectionnez la fenêtre apparaît. Ceci est par exemple, le Sélection du son fenêtre:



Vous pouvez toujours sortir de cette fenêtre en appuyant sur la SORTIE bouton. En PA1000, Sélectionnez windows toujours rester ouvert jusqu'à ce que vous appuyez sur la SORTIE bouton. Si vous préférez, ils se ferment automatiquement après quelques secondes, ou après avoir sélectionné quelque chose, tournez la maintien de l'affichage le paramètre hors tension (voir maintien de l'affichage à la page 44).

Partie II:

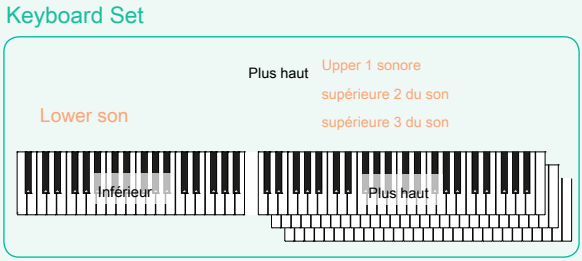
Représentation et les chansons

05 Jouer les sons

Sons et Ensembles clavier

Les sons sont l'élément de base de ce que vous entendez de votre instrument. PA1000 contient des sons de toute la famille instrumentale (pianos, cordes, synthétiseurs ...). Un ensemble de sons qui jouent ensemble sur le clavier peut être mémorisé comme un jeu de clavier.

Pour rappeler automatiquement les sons et les paramètres, vous sélectionnez généralement un ensemble de clavier. Un clavier Set est un emplacement de mémoire qui peut se rappeler les sons du clavier et toute leur transposition, effets, etc ...



Ensembles clavier sont individuellement contenus dans le clavier Set Library (CLAVIER SET BIBLIOTHÈQUE boutons). Ils sont également associés à un style ou SongBook entrée; un groupe de quatre ensembles clavier est rappelé chaque fois que vous sélectionnez un style ou SongBook Entrée (SET CLAVIER boutons sous l'écran).

Lors du choix d'un style, le clavier Set rappelé automatiquement dépend de l'état de la STYLE DE KBD SET bouton (voir page 55). Lors du choix d'une entrée SongBook, clavier Set # 1 est toujours rappelé.

Le choix de votre jeu préféré de sons

Choisir le jeu de clavier « Mon réglage »

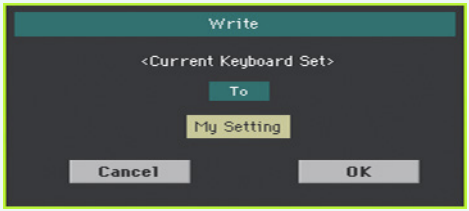
- appuyez sur la MON RÉGLAGE pour choisir vos sons préférés. Ceci est un ensemble spécial de clavier, qui est automatiquement sélectionné lorsque l'instrument est sous tension.

My Keyboard Set Réglage

Mes réglages est un ensemble spécial de clavier, où vous pouvez enregistrer vos paramètres préférés pour des choses comme sons de clavier, effets, commutateurs assignables, un style à sélectionner au démarrage. Cet ensemble clavier est choisi automatiquement lorsque l'appareil est sous tension, et configurer automatiquement l'instrument pour vous.

Set écrit le Mon réglage du clavier

Garder le MON RÉGLAGE Bouton enfoncé pendant environ une seconde, jusqu'à ce que le Écrire dialogue apparaît, puis appuyez sur la D'accord bouton pour confirmer la sauvegarde de la mémoire.



Le choix des jeux de clavier

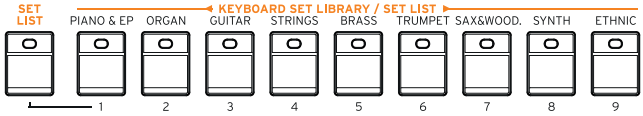
Le choix d'un clavier Set de la bibliothèque

Ensembles clavier sont contenus dans une bibliothèque dédiée, que vous pouvez accéder à partir du panneau de commande ou de l'écran.

Ouvrez le clavier Choisir fenêtre à partir du panneau de commande

1 **Assurez-vous que la SET LIST indicateur est éteint.**

2 **Appuyez sur l'un des boutons de la CLAVIER SET BIBLIOTHÈQUE section. Vous serez remarquer que chacun d'eux a un nom de famille d'instruments imprimé dessus.**



Ouvrez le clavier Choisir la fenêtre de l'écran

- **Alors que dans le Page d'accueil , toucher le nom de l'ensemble du clavier sélectionné .**

Dès que vous appuyez sur la touche ou touchez l'écran, la Clavier Choisir fenêtre apparaît.

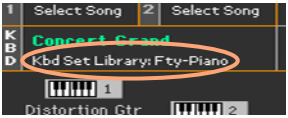
Sélectionnez un jeu de clavier

1 **Pour choisir l'un des disponibles types de jeux de clavier , toucher le boutons**

dans la partie supérieure de la fenêtre.

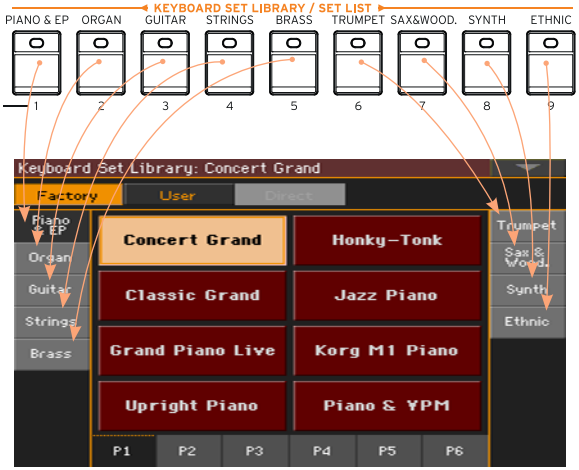
type de Kbd Set	Sens
Usine	Ensembles clavier inclus à l'usine, qui ne peut être modifié.
Local	Certains modèles peuvent inclure des jeux de clavier de type local, qui sont des données d'usine sur mesure pour un pays donné.
Utilisateur	Endroits où vous pouvez charger de nouveaux jeux de clavier d'un vice-de- externe ou enregistrer les réglages de clavier nouveaux ou modifiés.
Direct	Ensembles clavier utilisateur accessible directement depuis un périphérique de stockage, sans avoir à les charger.

Le type de jeu de clavier apparaît sous son nom.

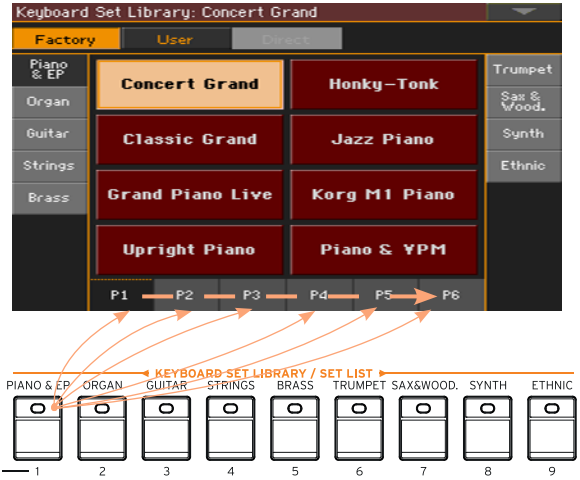


Étiquette	Sens
Clavier conteneur de Set	
Kbd Set Bibliothèque	Clavier Set de la bibliothèque (usine / Local / Utilisateur / direct)
Style de KBD1 ... 4	Clavier Set du style sélectionné
SBook [nom de la chanson] KBD1 ... 4	Clavier Set de la SongBook entrée sélectionnée
Type Banque	
cinquante-	Usine
usr	L'utilisateur interne
dir	utilisateur direct

2 Si vous voulez choisir un autre groupe de jeux de clavier, soit appuyez sur un autre bouton dans la CLAVIER SET BIBLIOTHÈQUE section, ou une touche de la onglets sur les côtés de la Clavier Choisir bibliothèque fenêtre.



3 Pour choisir l'une des pages disponibles dans le groupe Set de clavier sélectionné, Either toucher l'un des P1 ... P6 onglets au bas de la fenêtre, ou de façon répétée la presse bouton du groupe choisi des ensembles clavier dans la CLAVIER SET BIBLIOTHÈQUE section du panneau de commande.



4 Toucher le nom de l'ensemble du clavier vous voulez choisir.

5 Si vous voulez fermer la Clavier Choisir bibliothèque fenêtre (et il ne pas disparaitra), appuyez sur la SORTIE bouton. (Lorsqu'une fenêtre ne se ferme pas par lui-même, cela signifie que le maintien de l'affichage est activée. Voir maintien de l'affichage sur la page 44).

En fin de compte, vous verrez le nom du clavier sélectionné Situé dans la région dédiée de la page principale. Les sons assignés au clavier (indiqué dans la moitié droite de l'écran) va changer.

Le choix d'un clavier Set d'un style ou d'une entrée SongBook

Il y a quatre ensembles appariés de clavier dans chaque style ou SongBook entrée, affiné pour le style ou contenant SongBook entrée. Vous pouvez les choisir à partir du panneau de commande ou de l'écran.

Choisissez un clavier Set à partir du panneau de commande

- Appuyez sur l'un des boutons de la SET CLAVIER section sous l'écran.

Sélectionnez un clavier Set de l'écran

1 Alors que dans le Page d'accueil , assurez-vous la Set kbd volet est sélectionné. Dans le cas contraire, touchez le Set kbd onglet pour le sélectionner.

2 Touchez l'un des Les noms de Keyboard Set à l'écran pour le sélectionner.

Vous verrez la nom de l'ensemble du clavier sélectionné mis en évidence dans la zone dédiée de la page principale. Les sons assignés au clavier (indiqué dans la moitié droite de l'écran) va changer.

Poussées numérique

Vous remarquerez que certains jeux de clavier dans le groupe d'organes de la bibliothèque contiennent l'abréviation « DWB » dans leur nom. Ces ensembles de clavier numérique Con- tain Drawbars sons, qui sont des simulations d'organes électro-mécaniques du passé.

maintien de l'affichage

Vous pouvez préférer laisser une fenêtre ouverte Sélectionnez après avoir choisi un jeu sonore, le clavier ou le style, de continuer d'essayer d'autres éléments dans cette fenêtre. Ou bien, vous pouvez préférer se ferme automatiquement après que vous avez com- plété votre choix. Ceci est déterminé par la maintien de l'affichage paramètre.

Tournez le paramètre d'affichage de maintien ou désactiver

1 Allez à la Global > Commandes générales > Interface page.

2 Tourne le maintien de l'affichage paramètre ou désactiver:

- Sélectionnez le Affichage Hold On case à cocher pour l'activer. Son, clavier Set, style, Pad ou fenêtres voix / guitare Sélection de préréglage restent ouverts à l'écran, jusqu'à ce que vous appuyez sur la SORTIE bouton.
- décochez la Affichage Hold On case à cocher pour le désactiver. Son, clavier Set, style, Pad ou fenêtres voix / guitare Sélection de préréglage se ferme automatiquement après que vous choisissez un élément.

3 appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page précédente.

Factory, l'utilisateur, Direct

À travers les pages, vous trouverez des mots comme usine, utilisateur, Direct. Ces termes font référence au type de protection contre l'écriture, ou combien vous pouvez les personnaliser.

- Usine (et Local) (Ensembles clavier, sons, Styles, Pads, voix et guitare) Paramètres prédéfinis sont des éléments que vous ne pouvez pas normalement écraser ou modifier. Ils sont destinés à justifier que les ressources musicales (comme SongBook entrées) toujours trouver des ressources musicales liées (comme les styles).

- Utilisateur (Ensembles clavier, sons, Styles, Pads, voix et guitare) Paramètres prédéfinis sont des éléments que vous pouvez écrire, modifier ou remplacer. Les banques de style utilisateur (les onglets latéraux) peuvent être librement rebaptisés pour créer vos propres catégories.
- Direct (Ensembles clavier, Styles, Pads, entrées SongBook, voix et guitare) Paramètres prédéfinis sont des éléments de l'utilisateur que vous pouvez accéder directement à partir d'un périphérique de stockage.

Jouer et contrôler les sons

Jouer le clavier

Le clavier de l'instrument est comme un clavier de piano. Il suffit de jouer! Avec certains sons, vous pouvez appuyer sur les touches alors qu'ils sont en baisse, et le son peut varier (par exemple, vous pouvez entendre plus vibrato).

Utilisation des pédales

Pédales faire des choses différentes selon la façon dont elles sont programmées. La pédale Damper est juste que - une pédale d'amortisseur, notes maintien jusqu'à ce que vous tionneusement la pédale. La pédale assignable (ou pédale) peut varier en fonction de la façon dont il est programmé dans la Global> Contrôleurs> Pied page.

À l'aide des boutons assignables

Les boutons assignables peuvent contrôler différentes choses, comme les niveaux de volume des différents sons, les tirettes d'organes ou certaines fonctions assignables. Ils peuvent être programmés dans le Global> Contrôleurs> Boutons page.

À l'aide des commutateurs assignables

En fonction du clavier choisi Set et les fonctions assignées DNC, ces contrôleurs peuvent faire des choses différentes. Les commutateurs peuvent soit « livre » d'une fonction, qui sera déclenchée lors de la lecture, ou activer (ou désactiver) en appuyant sur le bouton pour « basculer ». Il

indicateur d'état	Sens
De	Aucune fonction DNC assignée.
rouge fixe	Réservation fonction DNC disponible.
rouge clignotant	Réservation fonction DNC en attente d'exécution. Ensuite, il retournera stable.
vert fixe	Basculer DNC disponible.
vert clignotant	Basculer activé. Appuyez à nouveau pour le désactiver.

Utilisation de la manette de jeu

Déplacement du joystick gauche de droite change généralement la hauteur de la Sound. Déplacer avant de déclencher généralement une modulation, mais cela dépend des sons sélectionnés. Avec les organes électro-mécaniques, en poussant le joystick vers l'avant change la vitesse du haut-parleur rotatif. Ce qu'il fait quand tiré vers l'arrière dépend des sons sélectionnés. Juste expérience!

06 tempo et Metronome

tempo

Réglage de la valeur Tempo

Bien qu'une valeur optimale de Tempo est enregistrée avec chaque style ou un morceau, vous pouvez régler librement à votre volonté. Cela définira également le tempo du Métronome.

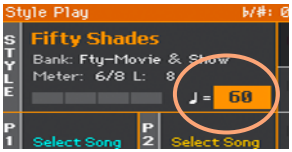
Ajuster la valeur Tempo à partir du panneau de commande

- **Utilisez le TEMPO commandes pour régler la valeur du tempo (ou la vitesse de la chanson MP3).**

Comme alternative, pour de plus grands changements de tempo, garder le DÉCALAGE bouton enfoncé et utilisez la VALEUR contrôle.

Ajuster la valeur Tempo de l'écran

1 **Si elle n'est pas mis en évidence, appuyez sur la Tempo La valeur sur l'afficheur.**



2 **Utilisez le VALEUR contrôle pour ajuster la valeur de tempo.**

Comme alternative, appuyez sur la Tempo nouveau champ pour ouvrir la clavier numérique ,
et entrez la valeur Tempo en nombre.

Réinitialiser la valeur Tempo

- **appuyez simultanément sur les TEMPO boutons en même temps.**

La valeur Tempo mémorisée dans le style ou le morceau MIDI sera rappelé. Avec des chansons MP3, la vitesse originale de la chanson sera restaurée.

Tempo visuel compte alors que le style ne joue pas

Alors que l'accompagnement ne joue pas, le tempo est toujours battu par l'indicateur de la COMMENCER ARRÊTER bouton.

En tapant la valeur Tempo

En mode Style Play, vous pouvez 'taper' (battement) la valeur de tempo.

- Alors que l'accompagnement ne joue pas, battre le tempo sur la TAP TEMPO bouton. Battre autant de fois comme indiqué par la Mètre numérateur (par exemple, trois fois en 3/4).

A la fin, l'accompagnement va commencer à jouer avec le « tapé » Tempo.

Le verrouillage de la valeur Tempo

Vous pouvez empêcher la valeur Tempo de changer automatiquement lorsque choos- ing un autre style ou un morceau MIDI. Titres MP3 ne sont pas affectés par cette « serrure », et toujours jouer au tempo enregistré.

Vous êtes libre de continuer à régler manuellement le tempo, y compris en battant Tempo avec la fonction Tap Tempo du style. S'il vous plaît noter qu'il ya un taux sépa- Tempo pour le Style Play et Song modes de lecture.

Empêcher la valeur Tempo de changer

- appuyez sur la TEMPO> LOCK ( ) bouton pour allumer son indicateur. le Tempo la valeur ne changera pas lors du choix d'un autre style ou un morceau. Vous pouvez toujours modifier manuellement la valeur du tempo (comme on le voit ci-dessus).

Laissez le style ou le morceau changer la valeur de Tempo

- appuyez sur la TEMPO> LOCK ( ) nouveau sur le bouton pour allumer son voyant éteint. Quand choisir un autre style ou un morceau, sera rappelé la valeur de tempo mémorisé.

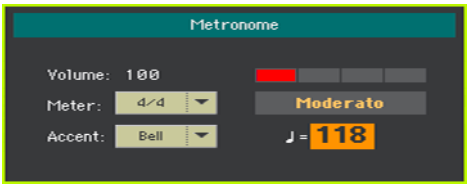
Tempo Changer les événements trouvés dans le modèle de style ou de la chanson MIDI peut encore changer le tempo.

Métronome

En tournant le métronome hors

Activez le métronome

- **appuyez sur la** MÉTRONOME ( ) **bouton pour allumer son indicateur. le** Métronome fenêtre ouvrira, et le métronome commence à jouer, en battant le tempo actuel.



Désactivez le métronome

- **appuyez sur la** MÉTRONOME ( ) bouton pour allumer son voyant éteint. le métronome s'arrêtera.

Réglage du compteur, l'accent et le volume

Vous pouvez marquer le début de la mesure, en mettant le compteur et l'accent.

Ouvrez la fenêtre Metronome

- **appuyez sur la** MÉTRONOME ( ) bouton.

Réglez le compteur (signature de temps)

- **Choisissez le compteur (signature de temps) en utilisant le** Mètre **paramètre.**

Mettez l'accent sur ou hors tension

- **Choisissez l'accent en utilisant le Accent paramètre.**

accent	Sens
De	Sans accent.
Sur	Le premier temps de chaque mesure est mise en valeur.
Cloche	Un son de cloche est entendu au premier temps de chaque mesure.

Réglez le volume du métronome

- **Réglez le volume du métronome à l'aide de la Le volume paramètre.**

Quittez la fenêtre Metronome

- **appuyez sur la MÉTRONOME (**) pour quitter la fenêtre et arrêter le métronome.
- **appuyez sur la SORTIE pour quitter la fenêtre sans arrêter le métronome. Ensuite, appuyez sur la MÉTRONOME (**) bouton pour arrêter le métronome.

07 Jouer les Styles

Le choix des styles

Le choix d'un style

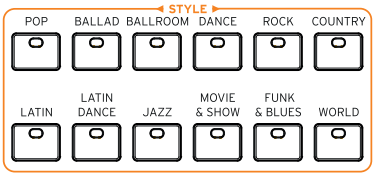
Vous pouvez choisir un style à partir du panneau de commande ou de l'écran.

Accédez au mode Style Play

- **Lorsque vous allumez l'appareil, vous êtes déjà en style Play mode. Si vous n'êtes pas, appuyez sur la STYLE JEU bouton dans le panneau de commande.**
- **Si vous n'êtes pas dans la Page d'accueil du style Play mode, appuyez sur la SORTIE pour retourner là-bas.**

Ouvrez le style Sélectionnez la fenêtre à partir du panneau de commande

- **Appuyez sur l'un des boutons de la STYLE section.**



Ouvrez le style Sélectionnez la fenêtre de l'écran

- Toucher le nom du style à l'écran.

Choisissez un style

1 Parcourez les styles de la style Sélectionnez fenêtre.

- Pour choisir l'un des disponibles types de styles , toucher le boutons dans la partie supérieure de la fenêtre.

type de styles	Sens
Usine	Styles inclus à l'usine, qui ne peut être modifié.
Local	Certains modèles peuvent inclure des styles de type local, qui sont des données d'usine sur mesure pour un pays donné.
Utilisateur	Endroits où vous pouvez charger de nouveaux styles à partir d'un périphérique externe ou enregistrer des styles nouveaux ou modifiés. Le nom de ces banques peut être modifié afin de créer des banques personnalisées.
Direct	Styles accessibles directement à partir d'un dispositif de stockage, sans avoir à les charger.

Le type de style apparaît sous son nom.

Étiquette	Sens
cinquante-	Usine
usr	L'utilisateur interne
dir	utilisateur direct

- Pour choisir un autre groupe de styles , toucher l'un des onglets sur les côtés de la fenêtre.

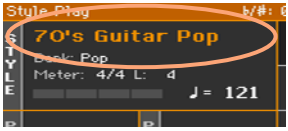
- Pour choisir l'un des disponibles pages dans le groupe de style sélectionné, appuyez sur l'un des P1 ... P6 onglets au bas de la fenêtre.

Comme alternative, appuyez à nouveau sur la même STYLE bouton.

2 Toucher le nom du style vous voulez choisir.

3 Si vous voulez fermer la style Sélectionnez fenêtre (et il ne se ferme pas par lui-même), appuyez sur la SORTIE bouton. (Lorsqu'une fenêtre ne se ferme pas par lui-même, cela signifie que le maintien de l'affichage est activée. Voir maintien de l'affichage à la page 44).

En fin de compte, vous verrez le nom du style sélectionné dans la zone dédiée de l'écran principal.



Qu'est-ce qu'un style?

Les styles sont des collections de modèles musicaux dans un genre musical particulier - ou « style musical » - offrant une durée de huit pièces d'accompagnement automatique, semblable à un groupe de huit membres à jouer avec vous. Accords que vous jouez sur le clavier seront reconnus et adaptera les modèles en fonction de la musique. sections différentes peuvent être sélectionnés pour vous permettre de créer une chanson complète en temps réel.

pièces d'accompagnement

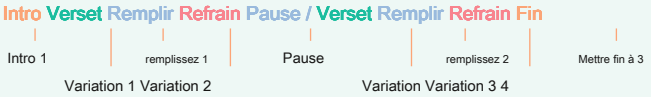
pièces d'accompagnement sont comme les membres d'une bande. Avec PA1000 vous obtenez cinq joueurs d'instruments aigus (par exemple: guitare, piano, cordes, synthétiseurs), un bassiste, un joueur de percussion, et un joueur de tambour.

Accords et modèles

motifs d'accompagnement répètent des séquences musicales (comme une gorge basse, un riff de guitare ou une progression d'accords de piano) qui sont dynamiquement adaptées pour correspondre aux accords reconnus. Ils peuvent varier en fonction du type d'accord (comme C Major, mineur ou 7).

Sections

Les morceaux sont faits de différentes sections (Intro, Verse 1, Bridge, Chorus 1 et ainsi de suite). Il existe différents modèles pour chaque section de la chanson, et ils sont collectés sous les boutons Style Element (INTRO, AVENANT, AUTO FILL, rupture, coda). Alors que le nom de l'Intro, Fill, Break et de fin sont les mêmes que le nom de la section du morceau correspondant, Les variations peuvent être utilisées pour le vers, Pont, Chorus ou sections spéciales. L'arrangement devient plus dense plus les nombres d'éléments vont.



Remplissage auto

PA1000 peut jouer automatiquement un remplissage correspondant avant chaque variation. Quand le AUTO FILL **l'indicateur** est activé, lors du passage d'une variation d'un, différent, un remplissage est automatiquement sélectionné.

Styles Letting choisir les sons de clavier

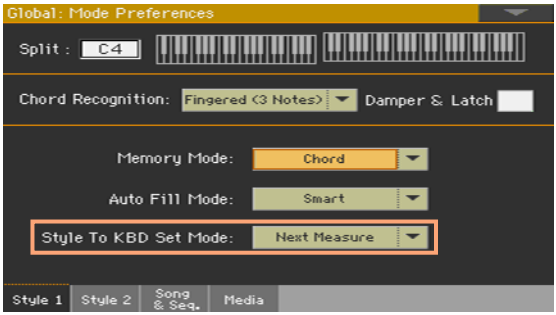
Le choix d'un style peut choisir automatiquement les sons du clavier. Cette dé- pend sur la STYLE DE KBD SET Indicateur (KBD SET = Keyboard Set).

TO KBD indicateur Stylé SEt	Sens
De	Styles ne choisissent pas un jeu de clavier.
Sur	Lors du choix d'un style, Keyboard Set 1 est automatiquement sélectionné.
Clignotant	Le choix d'une variation rappelle automatiquement le jeu d'instrument à clavier correspondant (1 - 4) à l'intérieur du style. Par exemple, choisissez Variation 2 et clavier Set 2 seront automatiquement rappelés; choisir Variation 3 et clavier Set 3 sera automatiquement rappelé.

Programmation du style à clavier Régler la fonction

Vous pouvez programmer la façon dont la STYLE DE KBD SET bouton fonctionne.

1 Allez à la Global> Préférences Mode> Style 1 page. Comme alternative, garder le DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur la STYLE JEU bouton pour ouvrir la style 1 page.



2 Utilisez le Style Kbd mode Set menu pour choisir comment fonctionne le bouton.

Style Kbd mode Set	Sens
Mesure suivante	Lorsque vous choisissez un style ensemble, le nouveau clavier ne sera pas automatique- ment sélectionné jusqu'à ce que le premier temps de la mesure suivante est atteinte.
Immédiat	Lorsque vous choisissez un style, le nouveau jeu de clavier sera sélectionné immédiatement.

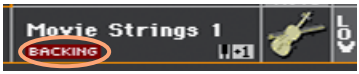
3 appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page précédente.

Lecture d'un accompagnement manuel (Sauvegarde Basse et Basse)

Vous pouvez jouer simple accompagnement manuel, où l'accord que vous jouez avec votre main gauche est divisé entre la basse (racine d'accord) et inférieur (les notes restantes) Sons.

Jouer l'accompagnement manuel

1 **Assurez-vous que la Basse et Basse Sauvegarde la fonction est active. Quand il est, le Support** icône apparaît dans la zone du Bas-son.



Si l'icône ne semble pas, voir ci-dessous comment l'activer.

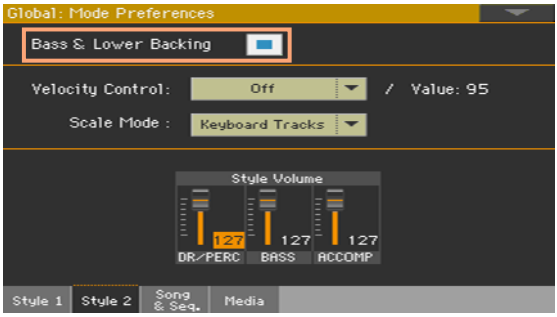
2 **Assurez-vous que la DIVISÉ indicateur est allumé, et l'accompagnement automatique** ne fonctionne pas.

3 **Faites une séquence d'accords avec la main gauche.**

Remarquez comment la racine d'accord est joué par le Bass Sound, tandis que les notes d'accords restants sont joués par le bas son (même si elle est mise en sourdine).

Activation de la fonction de Sauvegarde basse et inférieure ou désactiver

1 **Allez à la Global> Préférences Mode> Style 2 page.**



2 **Cochez ou décochez la Basse et Basse Sauvegarde case à cocher pour activer ou deac-** tivate la fonction.

Jouer l'accompagnement automatique

Démarrage et arrêt de l'accompagnement

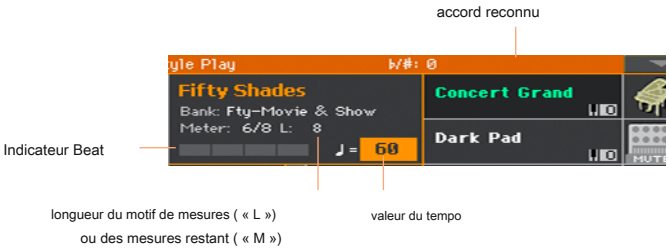
Vous pouvez démarrer et arrêter manuellement l'accompagnement.

Lancez l'accompagnement

1 appuyez sur la COMMENCER ARRÊTER bouton.

2 Jouez quelques accords avec la main gauche, tout en jouant une mélodie avec votre droite main. Sur le COMMENCER ARRÊTER bouton, un voyant rouge marquera le premier temps, tandis qu'un voyant vert marquera les autres temps de la mesure.

Alors que l'accompagnement joue, s'il vous plaît noter les différents indicateurs dans l'affichage.



Arrêtez l'accompagnement

- Appuyez à nouveau sur la COMMENCER ARRÊTER bouton.

Démarrage et arrêt automatique

Vous pouvez laisser l'accompagnement démarrer automatiquement ou arrêtez-vous simplement jouer sur le clavier, sans avoir à appuyer sur la COMMENCER ARRÊTER bouton. Cela laisse les mains libres pour jouer.

Assurez-vous automatiquement lancer l'accompagnement (Synchro Start)

1 appuyez sur la SYNCHRO> DEBUT bouton pour allumer son indicateur.

2 Jouez un accord, et voyez comment l'accompagnement démarre automatiquement.

3 Arrêtez l'accompagnement en appuyant sur la COMMENCER ARRÊTER bouton.

Faire le début d'accompagnement et d'arrêt automatique (Synchro Start et Stop)

1 Assurez-vous que la SYNCHRO> DEBUT indicateur est allumé.

2 appuyez sur la SYNCHRO> ARRÊT bouton, à la lumière à la fois la DÉBUT et ARRÊTEZ indicateurs.

3 Jouez un accord pour lancer l'accompagnement, et de garder les touches enfoncées.

4 Soulevez vos mains du clavier, et de voir comment l'accompagnement sera arrêter automatiquement.

Assurez-vous automatiquement arrêter l'accompagnement (Arrêt synchronisé)

1 appuyez sur la SYNCHRO> DEBUT nouveau sur le bouton pour l'éteindre, et laisser seulement le SYNCHRO> ARRÊT Indicateur éclairé.

2 appuyez sur la COMMENCER ARRÊTER bouton pour lancer l'accompagnement, puis jouer un accord et maintenir les touches enfoncées.

3 Soulevez vos mains du clavier, et de voir comment l'accompagnement sera arrêter automatiquement.

Désactiver les fonctions Synchro Start / Stop

- appuyez sur la SYNCHRO> DEBUT et / ou SYNCHRO> ARRÊT boutons pour activer les deux indicateurs off.

Le choix d'un Intro

Une introduction est l'introduction de la chanson. Pour choisir le bon Intro pour votre chanson, s'il vous plaît noter que Intro 1 joue une courte séquence avec une séquence d'accords pré-enregistrée et de la mélodie, alors que Intro 2 joue sur l'accord reconnu sur le clavier. Intro 3 est généralement un comte un bar.

style Element	Utilisation suggérée
Intro 1	Intro avec séquence d'accords pré-enregistrée et de la mélodie.
Intro 2	Intro avec accord reconnu sur le clavier.
Intro 3 / Count In	Une mesure du nombre.

1 Appuyez sur une des VARIATION boutons sur le panneau de commande pour choisir la variation que vous souhaitez utiliser pour le premier verset. L'indicateur du bouton sera sur, ce qui signifie la variation est en attente de départ.

2 Appuyez sur une des INTRO boutons du panneau de commande pour « livre » l'un des sections Intro. L'indicateur du bouton sera sur, ce qui signifie l'introduction attend

commencer. L'indicateur du bouton sélectionné VARIATION bouton clignote, ce qui signifie qu'il est réservé après l'introduction.

3 Lancez l'accompagnement.

Le choix d'une variation de jouer un Verset ou Refrain

Les variations peuvent être utilisés pour des vers, des refrains, des ponts ou des offres spéciales. Pour choisir la bonne variation de votre verset, s'il vous plaît noter que les variations sont de plus en plus la « densité » et « volume ». Cela signifie que variation 1 sera le « parcimonieuse » et le « plus silencieux » des dispositions, alors que variation 4 sera le « plus denses » et « plus bruyant » d'entre eux. Habituellement, vous utiliserez Variation 1 pour le premier couplet, Variation 4 pour le dernier refrain.

style Element	Utilisation suggérée
variation 1	Verset, Pont, Chorus ou spécial (densité la plus faible)
variation 2	Verset, Pont, Chorus ou spécial (densité moyenne-faible)
variation 3	Verset, Pont, Chorus ou spécial (densité moyenne à haute)
variation 4	Verset, Pont, Chorus ou spécial (densité la plus élevée)

- Attendez que l'introduction arrêter la lecture, puis la variation sélectionnée commencer à jouer. La sélection VARIATION indicateur reste allumé
- Comme alternative, vous pouvez commencer la variation avant la fin de l'introduction. Alors que la lecture de l'introduction, appuyez sur une des VARIATION boutons. La variation commencera à la mesure suivante.

Le choix d'un Remplir

Remplissages sont des phrases qui peuvent être utilisées pour réduire en douceur entre les différentes sections d'une chanson. Leur densité est semblable à celle des mêmes variations numérotées.

style Element	Utilisation suggérée
remplissez 1	Remplir (densité la plus faible)
remplissez 2	Remplir (densité moyenne-faible)
remplissez 3	Remplir (densité moyenne-élevée)
remplir 4	Remplir (densité la plus élevée)

sélectionner automatiquement un remplissage

Si vous le souhaitez, vous pouvez laisser PA1000 sélectionner automatiquement un remplissage lorsque vous choisissez une variation.

Activez la fonction de remplissage automatique sur

- appuyez sur la AUTO FILL bouton pour allumer son indicateur.

jouer automatiquement un remplissage, puis une variation

- Appuyez sur une des VARIATION boutons. Un remplissage sera automatiquement sélectionné.

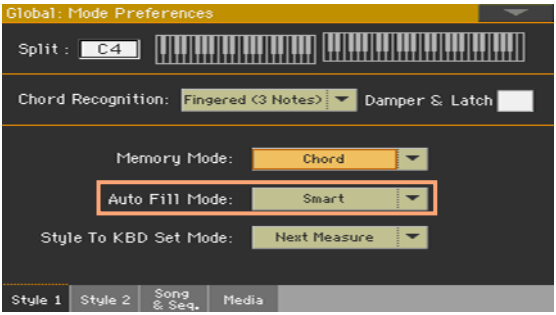
Activez la fonction de remplissage automatique de

- Lorsque vous ne avez plus besoin de cette fonction, appuyez sur la AUTO FILL bouton pour éteindre l'indicateur.

Programmation du remplissage automatique

Vous pouvez programmer la façon dont le remplissage automatique fonctionne.

1. Allez à la Global> Préférences Mode> Style 1 page. Comme alternative, garder le DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur la STYLE JEU bouton pour ouvrir la style 1 page.



2 Utilisez le Remplissage auto menu pour choisir le mode de remplissage automatique.

Mode automatique de remplissage	Sens
Variation en cours	Le remplissage avec le même nombre de la variation précédente sera automatiquement sélectionné. Par exemple, si vous allez de Variation 2 Variation 3, 2 Remplissez seront sélectionnés automatiquement.
Variation cible	Le remplissage avec le même nombre de la variation cible est automatiquement sélectionné. Par exemple, si vous allez de Variation 2 Variation 3, 3 Remplissez seront sélectionnés automatiquement.
Intelligent	Remplissage automatique essaie de rendre la transition plus lisse. Par exemple, si vous allez de Variation 1 Variation à 4, 3 Remplissez seront sélectionnés automatiquement.

3 appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page précédente.

choisir manuellement un remplissage

Vous pouvez directement choisir un remplissage.

1 Si vous voulez choisir un remplissage, ensemble la presse AUTO FILL bouton
le VARIATION bouton dont le numéro correspond au remplissage que vous souhaitez sélectionner.

Par exemple, si vous voulez choisir Remplissez # 3, ainsi que la presse AUTO FILL et le 3 VARIATIONS boutons.

2 Si vous voulez, choisissez une autre variation avant la fin du remplissage.

Le choix d'un Pause

Une rupture présente une courte pause dans votre chanson, créant ainsi une suspension et un sentiment de surprise.

style Element	Utilisation suggérée
Pause	Une mesure rupture

- Lorsque la variation tire à sa fin, appuyez sur la PAUSE bouton pour jouer une courte pause musicale.

Le choix d'un Fin

Pour choisir la bonne fin, s'il vous plaît noter votre chanson Mettre fin à 1 joue une séquence avec une séquence d'accords préenregistrée et la mélodie, tandis que Mettre fin à 2 joue sur l'accord reconnu sur le clavier.

style Element	Utilisation suggérée
Mettre fin à 1	Mettre fin avec séquence d'accords pré-enregistrée et de la mélodie. Si elle est sélectionnée à la fin de la mesure, il ne commencera à sa fin.
Mettre fin à 2	Mettre fin à l'accord reconnu sur le clavier. Si elle est sélectionnée à la fin de la mesure, il ne commencera à sa fin.
Mettre fin à 3	Deux mesures se terminant, à partir immédiatement, sans attendre la mesure à la fin.

- Quand il est temps de mettre fin à la chanson, appuyez sur une des FIN boutons du panneau de commande pour « livre » l'une des sections Ending. Après la fin, le style s'arrête automatiquement.

sections Looping

Si vous vous sentez qu'une introduction, une pause ou une fin devrait durer plus longtemps que le motif enregistré, vous pouvez le mettre dans une boucle de vélo.

Définir un élément de style en boucle

- Appuyez deux fois sur le bouton de l'Intro, ou à la fin de Pause mettre en boucle. L'indicateur sur le bouton se met à clignoter, et le modèle commencera à répétition.

Sortie de la boucle

Effectuez l'une des actions suivantes:

- Appuyez sur le même bouton Style Element nouveau, ou
- Sélectionnez un autre élément de style.

Gardez un looping élément de style tandis que le bouton est pressé

- Gardez un Intro, Pause ou sur le bouton Terminer pressé pour en boucle. Relâchez quand vous voulez que l'élément de style pour sortir de la boucle.
- Si la Remplissage auto fonction est activée, maintenez un bouton enfoncé Variation en boucle le remplissage correspondant. Relâchez quand vous voulez que le remplissage pour sortir de la boucle, et la variation pour commencer à jouer.

Disparaître

Vous pouvez démarrer et / ou arrêter votre jeu avec un fade-in ou fade-out lisse.

Ouverture en fondu

- **Alors que l'accompagnement ne joue pas, appuyez sur la DISPARAÎTRE bouton pour allumer son** indicateur et démarrer l'accompagnement avec un fondu en douceur. L'accompagnement démarre. Lorsque le volume maximal est atteint, l'indicateur s'éteint.

Disparaître

- **Quand la chanson est à sa fin, appuyez sur la DISPARAÎTRE bouton pour arrêter l'accompagnement** avec un fade-out lisse.

Réglage du temps Fade

- **Aller à Global> Contrôles généraux> Basic pour régler le Fade In et Fade Out temps.**

le réglage du volume d'accompagnement

Équilibre entre l'accompagnement contre le clavier

Pendant la lecture, vous pouvez équilibrer les sons du clavier contre les sons d'accompagnement, pour faire le soliste se démarquer de l'arrière-plan ou retourner dans le mélange.

Équilibrer l'accompagnement contre les sons de clavier

- Alors que l'accompagnement joue, utilisez la ÉQUILIBRE bouton pour équilibrer l'accompagnement ENTRE (style) et le clavier (Keyboard Set) Sons.

Réglage du niveau de volume des sons d'accompagnement seulement

Si vous le souhaitez, vous pouvez changer la façon dont la ÉQUILIBRE potar œuvres, et le transformer en un contrôle de volume pour les sons d'accompagnement seulement.

Programmez le bouton BALANCE

1 Allez à la Global> Contrôleurs> Main page.

2 dans le Contrôle de la balance section, appuyez sur la Accompagnement / Song Volume possibilité de choisir. Maintenant le ÉQUILIBRE bouton fonctionnera comme le style (et Song) volume uniquement.

Pour revenir au mode par défaut de travail, choisissez le Accompagnement / Chanson
- Solde clavier option.

3 appuyez sur la SORTIE bouton pour fermer la page Global et revenir à l'écran principal.

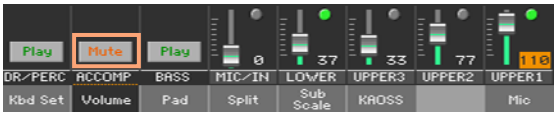
Ajustez le niveau de volume des sons d'accompagnement

- Alors que l'accompagnement joue, utilisez la ÉQUILIBRE bouton pour régler le niveau des sons d'accompagnement.

Le volume des sons de clavier ne changera pas.

Faire le clairsemés d'accompagnement

Vous pouvez facilement désactiver l'un des groupes d'accompagnement à l'aide des touches Play / Mute dans la Principal> Volume vitre. Par exemple, vous pouvez désactiver le groupe ACCOMP (accompagnement) à jouer avec le soutien des tambours et des basses seuls.



Si vous voulez seulement écouter batterie et percussions, appuyez sur la CHORD SCAN boutons du panneau de commande pour mettre leurs indicateurs hors tension. les presser pour réactiver tous les sons d'accompagnement.

jouer manuellement la ligne basse

Vous pouvez jouer des graves avec la main gauche, libérant de l'accompagnement automatique matic.

Activez la fonction manuelle Bass

- appuyez sur la BASS MANUEL bouton pour allumer son indicateur.

L'accompagnement automatique arrête la lecture (sauf pour les sons de batterie et percussions), et vous pouvez jouer manuellement la ligne basse sur la partie inférieure du clavier.

En mode manuel Bass, sera automati- quement augmenté le niveau de volume du son de basse.

Désactivez la fonction manuelle basse

- appuyez sur la BASS MANUEL bouton pour allumer son voyant éteint.

Lorsque vous mettez le mode Manual Bass off, le niveau de volume du son de basse sera réglée automatiquement à la valeur d'origine.

08 Jouer les Pads

Le choix des ensembles Pad

Choisissez les coussinets en sélectionnant un style

- Choisissez un style. Les quatre tampons qu'il contient seront sélectionnés.

Choisissez les Pads en sélectionnant une entrée SongBook

- Choisissez une entrée SongBook. Les quatre tampons qu'il contient seront sélectionnés.

Qu'est-ce qu'un Pad?

Tampons sont des coups ou des séquences à une seule voie, que vous pouvez instantanément jouer avec **dédié** PADS **boutons. Ils peuvent jouer des sons simples ou courts, des séquences cyclistes qui jouent** dans le temps avec le style ou le morceau MIDI. En mode style de jeu, les séquences sont transposés selon les accords reconnus.

Jouer les Pads

Démarrage et arrêt des Pads

Vous pouvez jouer jusqu'à quatre pads en même temps, en utilisant dédié PADS boutons du panneau de commande.

Jouez sur les pads

- Appuyez sur une ou plusieurs PADS boutons pour déclencher les pads.
- Jouez quelques accords, et transposer tout Pad du type de séquence.

Arrêtez un seul Pad

- appuyez sur une PADS bouton pour arrêter le pavé correspondant.

Arrêtez tous les pads en même temps

- appuyez sur la PADS> Arrêter bouton pour arrêter tous les pads.

Arrêtez tous les pads et le style en même temps

- appuyez sur la COMMENCER ARRÊTER bouton, ou l'un des FIN boutons.

Arrêtez tous les pads et commencer une chanson

- appuyez sur la PLAY / STOP pour lancer un morceau. Tous les pads cesseront de jouer. Pads du type One Shot arrêtent automatiquement à la fin de la séquence. Pads du type de boucle continue vélo jusqu'à ce que vous n'appuyez pas sur la PADS> Arrêter bouton.

Changement de tempo

Dans style Play mode Pads sont synchronisé au tempo du style. Changer la Tempo de style , et Tempo des pads changera en conséquence. Dans song Play mode Pads sont synchronisés avec la dernière Tempo Song MIDI .

Puisque Pads ne peuvent pas être synchronisés avec les morceaux MP3, le tempo de la dernière chanson MIDI sera considéré lors de la lecture Titres MP3.

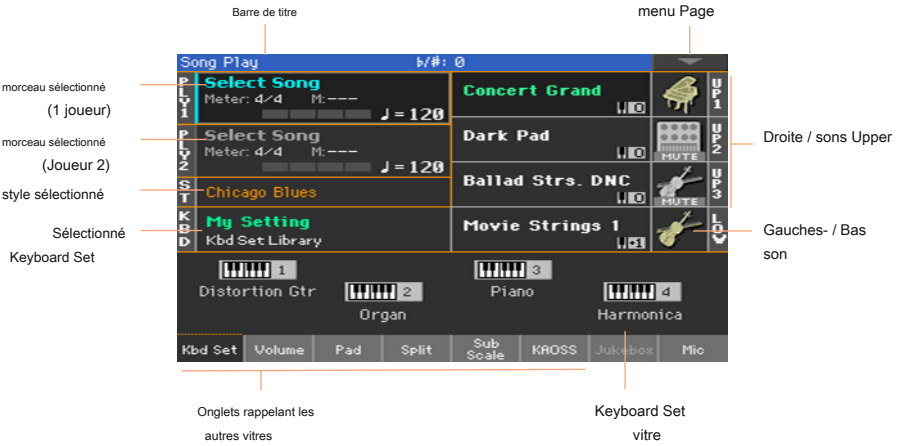
09 Jouer les morceaux

Le choix des chansons

Le choix d'un morceau

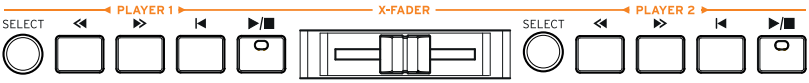
Passez en mode Song Play

appuyez sur la SONG JOUER **bouton.**



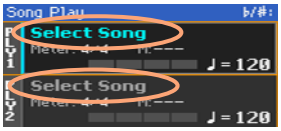
Ouvrez la fenêtre de sélection de morceau à partir du panneau de commande

- **appuyez sur la** SÉLECTIONNER **bouton dans la** LECTEUR 1 **ou** LECTEUR 2 **section.**



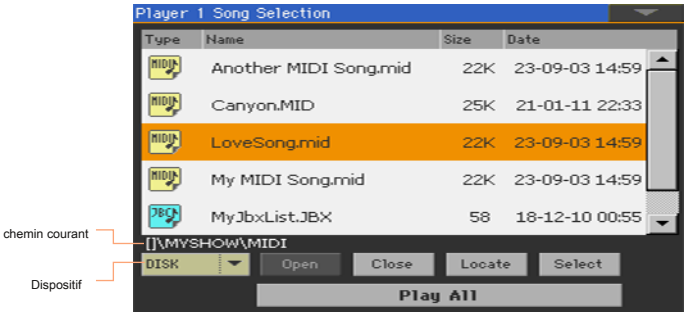
Ouvrez la fenêtre de sélection de morceau de l'écran

- Toucher le titre de la chanson sur l'écran. Vous pouvez choisir Joueur 1 (PLY1) ou Joueur 2 (PLY2) pour jouer le morceau.



Parcourez les chansons

Alors que dans le song Select fenêtre, parcourir les fichiers pour trouver le morceau que vous recherchez.



- Choisissez un périphérique de stockage en utilisant le Dispositif m e n u.

Si le morceau est contenu dans un périphérique USB externe, connectez l'appareil à l'un des EMPLACEMENT USB Port.

Dispositif	type
DISQUE	lecteur interne
Dakota du Sud	microSD interne en option
USB-F	Dispositif optionnel connecté à l'avant (F) port USB HOST
USB-R	Dispositif optionnel connecté au port hôte USB arrière (R)

Le nom réel (étiquette) du dispositif apparaît entre crochets.

- Faites défiler la liste en utilisant les barre de défilement . Comme alternative, utilisez la VALEUR trol con- (si l'accent est mis sur le sélecteur de périphérique, appuyez sur un élément dans la liste avant d'utiliser le cadran).

- Ouvrez le dossier / répertoire sélectionné en appuyant sur la Ouvert bouton.
- Allez dans le dossier supérieur / répertoire en appuyant sur la proche bouton.

- Aller dans le dossier / répertoire, contenant le morceau actuellement attribué au joueur, en touchant le Localiser bouton.

Aller à une autre section alphabétique

1 Si elle est pas sélectionnée, appuyez sur la Nom l'étiquette au-dessus de la liste.

2 Garder le DÉCALAGE bouton enfoncé et touchez l'un des flèches de la barre de défilement pour passer à la précédente ou suivante section alphabétique.

Modifier la liste de tri

- Réordonner les éléments selon une autre critère (Type, Nom, Taille, Date) en touchant le correspondant étiquette au-dessus de la liste.
- En touchant à nouveau l'étiquette, l'ordre des fichiers passe entre Ascendant et descendant .

Sélectionnez le morceau

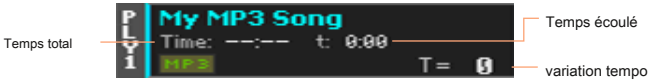
1 Toucher le titre de la chanson vous voulez choisir de le mettre en évidence.

2 Toucher le Sélectionner bouton. Si un morceau est déjà en cours de lecture, il arrêtera, et le nouveau Chanson sera prêt à jouer. Vous revenez à la Page d'accueil du song Play mode.

Lorsqu'un morceau a été sélectionné, il apparaît dans la Chanson région.

- MIDI Song choisi:

- chanson MP3 choisi:



Qu'est-ce qu'un morceau MIDI

le nom de jargon Morceaux MIDI est fichier MIDI standard, souvent abrégé en SMF. L'extension de nom de fichier est .mid. Le fichier MIDI standard est le format standard de l'industrie pour les chansons, et est utilisé par PA1000 comme format de fichier natif lors de la lecture et l'enregistrement de morceaux MIDI.

Le fichier MIDI Karaoke (.KAR) est une extension du format SMF, et est également pris en charge. Il contient toujours les paroles.

MIDI Song

fichier MID sur le disque

fichier KAR sur le disque

Qu'est-ce qu'un titre MP3

Le vrai nom de Titres MP3 est encore plus drôle: MPEG Layer-3, généralement abrégé en MP3. L'extension de nom de fichier est .mp3. Ceci est un fichier audio compressé, utilisé pour stocker des morceaux enregistrés dans la plus petite quantité d'espace, sans perdre trop de qualité audio. La meilleure qualité, les fichiers MP3 sont généralement impossibles à distinguer d'un fichier audio non compressé. PA1000 peut lire et enregistrer des fichiers MP3.

chanson MP3

fichier MP3 sur le disque

Le choix d'un morceau par numéro d'identification

Chaque chanson dans un dossier sur un dispositif a un numéro progressif d'identification attribué (jusqu'à 9.999). Lorsque les numéros d'identification sont indiqués dans le song Select fenêtre, vous pouvez entrer ce numéro pour sélectionner le morceau correspondant.

Pour vous aider à trouver une chanson par numéro d'identification, vous pouvez exporter une liste de chansons en utilisant la Export Liste des morceaux dans la commande song Select fenêtre, et l'imprimer.

Afficher le numéro d'identification

1 Ouvrez le song Select fenêtre.

2 Toucher le Menu de icône pour ouvrir le menu, puis appuyez sur la Afficher chanson
Nombre élément pour afficher (ou masquer) la numéros d'identification .

Les chansons numéro d'identification comparaîtront devant le nom de chaque morceau dans le song Select fenêtre.

Le choix d'un morceau par numéro

1 Ouvrez le clavier numérique .

- Alors que dans le song Select fenêtre, appuyez sur la SÉLECTIONNER bouton.
- Alors que dans une page du song Play (ou style Play) mode, appuyez sur la SÉLECTIONNER
bouton deux fois.

2 Entrer le numéro d'identification (compris dans la gamme 0001 ~ 9999) correspondant à
le morceau à sélectionner, puis appuyez sur la D'accord pour confirmer. La chanson sera sélectionnée.

Si aucune chanson correspond au numéro entré, un message avertit que la chanson est disponible.

Affichage de l'extension du nom de la chanson

Alors que vous pouvez reconnaître le type de fichiers à partir des icônes explicites à côté de leurs noms, vous pouvez préférer voir aussi l'extension de nom de fichier.

Faites l'extension de nom de fichier apparaît

1 Ouvrez le song Select fenêtre.

2 Toucher le Menu de icône, puis appuyez sur la Afficher chanson Extension élément du menu
pour faire apparaître la coche à côté.

L'extension de nom de fichier apparaît à la fin de chaque fichier.

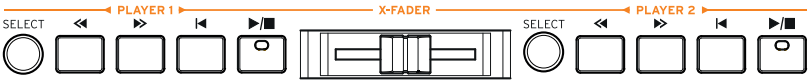
Faites l'extension de nom de fichier disparaître

- décochez la Afficher chanson Extension élément du menu.

Lecture d'une chanson

Démarrage, arrêt et le contrôle du joueur

PA1000 dispose de deux ensembles de commandes du lecteur, un pour LECTEUR 1 et l'autre pour LECTEUR 2 . Utilisez l'un ou l'autre en fonction du joueur le morceau est attribué.



Réglez le bon mélange

- Bouge le X-FADER entièrement vers le joueur que vous voulez écouter. Déplacez-le

  complètement à gauche pour le joueur 1, à droite pour le joueur 2.

Démarrez le lecteur

- appuyez sur la PLAY / STOP (▶/■) bouton.

  Pendant que le morceau joue, les indicateurs de l'écran affiche la position actuelle.

Avance rapide de la chanson

- appuyez sur la AVANCE RAPIDE (≫) bouton une fois pour passer à la prochaine mesure (MIDI Song) ou à la seconde suivante (un titre MP3).
- Garder le AVANCE RAPIDE (≫) bouton enfoncé pour faire défiler la chanson continuité ously. Relâchez lorsque vous avez atteint l'emplacement souhaité.

Rembobiner la chanson

- appuyez sur la REWIND (≪) bouton une fois pour passer à la mesure précédente (MIDI Song) ou à la deuxième précédente (un titre MP3).
- Garder le REWIND (≪) bouton enfoncé pour faire défiler le morceau en continu. Relâchez lorsque vous avez atteint l'emplacement souhaité.

Pause et reprendre la lecture

- appuyez sur la PLAY / STOP (▶/■) bouton pour arrêter le morceau à la position actuelle. L'indicateur du bouton s'éteint.

- appuyez sur la PLAY / STOP (▶/■) nouveau sur le bouton pour reprendre la lecture. le présagent teur se rallume.

Arrêtez le lecteur et revenir au début du morceau

- appuyez sur la ACCUEIL (⏮) bouton pour arrêter le joueur et passer au début de la chanson. L'indicateur du bouton s'éteint.

Disparaître

Vous pouvez démarrer et / ou arrêter une chanson avec un fade-in ou fade-out lisse.

Ouverture en fondu

- Pendant que le morceau ne joue pas, appuyez sur la DISPARAÎTRE bouton pour allumer son indicateur et commencer par un fondu en douceur.

La chanson commence. Lorsque le volume maximal est atteint, l'indicateur s'éteint.

Disparaître

- Lorsque le morceau est à sa fin, appuyez sur la DISPARAÎTRE bouton pour terminer avec un fade-out lisse.

Réglage du temps Fade

- Aller à Global> Contrôles généraux> Basic pour régler le Fade In et Fade Out temps.

Le mélange de deux chansons

Attribuer une chanson à chacun des joueurs

- Soit utiliser la SÉLECTIONNER boutons dans la LECTEUR 1 ou LECTEUR 2 sections, ou touchent le titre de la chanson à l'écran. La procédure complète est décrite ci-dessus.

Démarrez les deux joueurs en même temps

- Garder le DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur une des deux PLAY / STOP (▶/■) boutons pour lancer les deux joueurs en même temps.

Mélanger les deux joueurs

- Pendant la lecture, déplacez le X-FADER curseur pour mélanger les deux morceaux.
- Bouge le X-FADER en déplaçant le curseur vers la gauche pour écouter que le joueur 1, pleinement le droit d'écouter que le joueur 2. Déplacer vers le centre d'équilibrer les deux joueurs.

contrôler séparément chaque joueur

- Pendant la lecture, chaque joueur contrôle en utilisant dédié JOUEUR contrôle sur le panneau de commande.

Arrêtez les joueurs

- Appuyez sur la pertinente PLAY / STOP (▶/■) bouton pour arrêter le joueur correspondant.

Fade entre les chansons

Au lieu de commencer les deux morceaux ensemble, vous pouvez les lancer l'un après l'autre, et se fanent entre eux.

1 Attribuez un premier morceau Player 1, une deuxième chanson Player 2.

2 Bouge le X-FADER en déplaçant le curseur vers la gauche, à écouter que le joueur 1.

3 Démarrez le lecteur 1.

4 Lorsque le morceau arrive à la fin, commencer Joueur 2.

5 Déplacez doucement la X-FADER curseur vers la droite, pour faire disparaître la première chanson et se fanent dans la deuxième chanson.

6 Alors que le joueur 2 joue, attribuer une troisième chanson au joueur 1, et répéter la procédure ci-dessus (en inversant le X-FADER direction) de fermeture en fondu du joueur 2 et à la décoloration dans le lecteur 1.

Jouer avec la chanson

Jouer le clavier

Jouez avec la chanson

- Pendant que le morceau joue, jouer sur le clavier.

Choisissez différents sons du clavier Set Library

- **Choisissez un autre** Keyboard Set **du** CLAVIER SET BIBLIOTHÈQUE **section du panneau de commande, ou en touchant la** KBD **dans le domaine** Page d'accueil .

Choisissez différents sons du style ou SongBook entrée

- Le dernier style ou SongBook entrée sélectionnée contiennent jusqu'à quatre Keyboard Set. Choisissez **un autre** Keyboard Set **du** SET CLAVIER **section in- der l'affichage, ou à partir du** Set kbd **volet du** Page d'accueil .

Mise en sourdine de la mélodie

Couper la mélodie si vous allez jouer ou chanter en direct. Cela évitera les chevauchements entre votre jeu ou le chant et les sons internes.

1 **Allez à la** Song Play**> Volume vitre.**

2 **Utilisez le** TRACK SELECT **bouton pour voir le son que vous voulez couper.**

3 **Toucher le** Jouer **(**) icône dans le canal de mélangeur correspondant au son **vous voulez couper. le** Muet **(**) icône apparaît.

Sauvegarde de la Lecture / statut Mute

Pour rendre le jeu / le statut Mute du morceau Sons permanent pour tous les morceaux MIDI suivants, écrire à la mémoire.

- **Allez à la** Global**> Préférences Mode> Song & Sequencer page et choisissez la** Ecrire une chanson Ecouter Track & FX **commande à partir de la** Menu de .

Une mise en sourdine de la chanson avec son un commutateur assignable ou footswitch

Vous pouvez désactiver la mélodie d'un morceau en attribuant la fonction Song Melody Mute à un commutateur assignable ou footswitch. Cette fonction permet de couper une piste définie comme la piste de mélodie. Si le morceau a la mélodie affectée au même numéro de piste, vous pouvez activer ou désactiver en utilisant le commutateur assigné ou footswitch.

- Pour choisir une piste de morceau Melody, allez à Global> Préférences Mode> Song & Sequencer page.
- Pour programmer le commutateur assignable, allez à la style Play ou Song Play> Pads / Commutateurs> Commutateurs page.
- Pour programmer le footswitch, allez à la Global> Contrôleurs> Pied page. S'il vous plaît noter que la programmation d'un commutateur assignable limiteront la commande de défilement de page à un clavier particulier Définir ou SongBook Entrée. Au contraire, la programmation de l'offrira footswitch une option globale, qui ne changera pas lors du choix d'un autre jeu de clavier ou SongBook Entrée.

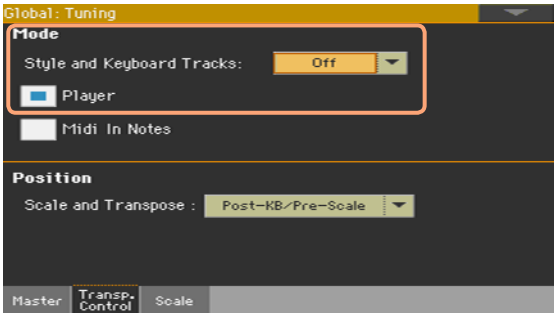
Transposer les morceaux à jouer dans une clé plus facile

Vous pouvez jouer sur le clavier dans une clé plus facile et transposer un morceau dans la même clé, sans transposition du clavier.

Activer la transposition sur les joueurs ne

1. **Allez à la** Global> Tuning> Transposer contrôle **page.**
2. **Activer Transposer sur le lecteur et le désactiver sur le style et le clavier**

des pistes.



Transposer les chansons

- **Utilisez le** TRANSPOSER **boutons du panneau de commande.**

ajuster les niveaux de volume

L'équilibrage des chansons contre le clavier

Pendant la lecture, vous pouvez équilibrer les sons du clavier contre les chansons, pour faire le soliste se démarquer de l'arrière-plan ou retourner dans le mélange.

Équilibrer les chansons contre le clavier

- **Alors que les chansons jouent, utilisez le ÉQUILIBRE bouton pour l'équilibre entre les morceaux et le** clavier (Keyboard Set) Sons.

Contrôle du volume des Titres MP3

Avec les réglages par défaut, utilisez la ASSIGNABLE KNOB 1 pour régler le volume du morceau MP3.

Réglage du volume général des Titres MP3

Vous pouvez équilibrer le volume des morceaux MP3 contre celui des morceaux MIDI et styles.

1 **Allez à la Global> Audio et vidéo> MP3 / Haut-parleurs page.**

2 **Utilisez le Lecteur MP3> Volume paramètre pour régler le volume maximal de la** Lecteur mp3.

Volume MP3	Sens
0 ... 100	Volume maximum en pourcentage

Jouer tous les morceaux dans un dossier

Lors de la lecture de tous les morceaux d'un dossier, utilisez la LECTEUR 1 contrôles.

Ouvrez la fenêtre de sélection de morceau à partir du panneau de commande

- appuyez sur la SÉLECTIONNER bouton.

Ouvrez la fenêtre de sélection de morceau de l'écran

- Toucher le titre de la chanson à l'écran.

Sélectionnez le dossier contenant les morceaux à jouer

1 Parcourez les fichiers, jusqu'à ce que vous trouviez le dossier contenant les morceaux à jouer, et ouvrez-le.

2 Toucher le Jouer à tous bouton pour pré-sélectionner tous les morceaux du dossier.

Un fichier Jukebox sera automatiquement généré et attribué au joueur 1. L'ordre dans lequel les morceaux seront lus dépendra de la façon dont ils apparaissent dans la song Select fenêtre.

Jouer à la liste des chansons

3 Démarrer et arrêter les morceaux en appuyant sur la PLAY / STOP (▶/■) bouton.

4 Utilisez la norme LECTEUR 1 contrôle de lecture, pause, arrêt, avance rapide et rembobiner les chansons.

Déplacez-vous dans les chansons

- Aller à la chanson suivante dans la liste en gardant la DÉCALAGE bouton enfoncé et en appuyant sur la AVANCE RAPIDE (≫) bouton.
- Aller à la chanson précédente en gardant la DÉCALAGE bouton enfoncé et en appuyant sur la REWIND (≪) bouton.
- appuyez sur la ACCUEIL (⏮) bouton pour revenir au début du morceau en cours.

Enregistrer la liste sous forme de fichier Jukebox

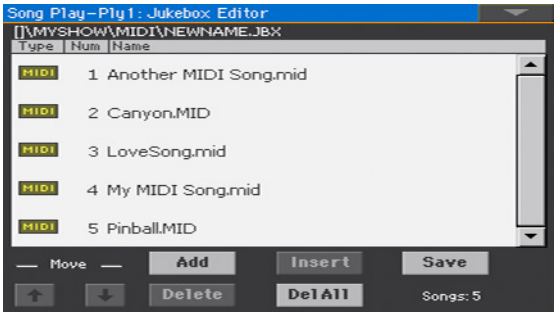
- Si vous souhaitez enregistrer la liste, allez à la Song Play> Jukebox Editor modifier la page et l'enregistrer comme un fichier JBX. (Voir ci-dessous pour plus d'informations).

Lecture d'une liste Jukebox

Création et modification d'une liste Jukebox

Créer une liste Jukebox

1 Allez à la Song Play> Jukebox Editor page.



2 Si une liste de chansons existe déjà (parce que vous avez sélectionné un jukebox existant fichier ou utilisé le Song Select> Lire tous les fonction), appuyez sur la del Tous bouton pour supprimer tous dans la liste.

3 Toucher le Ajouter ou Insérer bouton pour ouvrir la song Select fenêtre.

- Ajouter ajoutera un morceau à la fin de la liste.
- Insérer insérera un morceau entre l'élément sélectionné et le précédent.

4 Alors que dans le song Select fenêtre, parcourez le MID, KAR et les fichiers MP3 dans le dossier et sélectionnez les morceaux à ajouter.

Si vous le souhaitez, vous pouvez choisir un autre fichier Jukebox (JBX), et ajoutez toutes ses chansons à la liste Jukebox vous éditez.

5 Confirmez en appuyant sur la D'accord bouton.

6 Continuez à ajouter des chansons à la liste.

S'il vous plaît noter que vous ne pouvez ajouter des morceaux du même dossier, et qu'une liste Jukebox ne pouvez inclure jusqu'à 127 chansons.

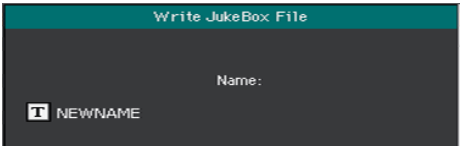
Modifier la liste Jukebox

- Utilisez le Déplacer> vers le bas ( ) et Déplacer> Up ( ) boutons sur l'écran pour déplacer le morceau sélectionné à une position différente dans la liste.
- Toucher le Effacer bouton pour supprimer le morceau sélectionné dans la liste.

- Toucher le del Tous bouton pour supprimer tous les morceaux de la liste.

Enregistrer la liste Jukebox

1 Toucher le sauver bouton pour ouvrir la Enregistrer le fichier Jukebox dialogue.



S'il vous plaît noter que vous ne pouvez enregistrer le fichier JBX dans le même dossier contenant les fichiers de morceaux inclus dans la liste. Le fichier Jukebox et chansons devront être dans le même dossier.

2 Alors que dans le Enregistrer le fichier Jukebox dialogue, appuyez sur la Modifier le texte (T) bouton si vous voulez attribuer le fichier Jukebox un nouveau nom.

Si vous enregistrez une nouvelle liste, le nom NEWNAME.JBX est automatiquement AS- signé, et vous pouvez le modifier.

Dans le cas contraire, est proposé le nom existant. Si le nom existant n'est pas modifié, l'ancien fichier Jukebox sera écrasé.

3 Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la D'accord pour confirmer.

Lecture d'une liste Jukebox

Au lieu de chansons simples, vous pouvez attribuer un fichier Jukebox Player 1.

Ouvrez la fenêtre de sélection de morceau à partir du panneau de commande

- appuyez sur la SÉLECTIONNER bouton dans la LECTEUR 1 section.

Ouvrez la fenêtre de sélection de morceau de l'écran

- Toucher le titre de la chanson à l'écran.

Sélectionnez le fichier Jukebox

- Parcourir les fichiers, jusqu'à ce que vous trouviez le fichier Jukebox (de .jbx) et ouvrez-le. Vous pouvez localiser rapidement des fichiers Jukebox par leur icône (JBX).

La liste contient des pointeurs tels que sélectionnés des chansons résidant dans le même dossier que le fichier Jukebox. S'il vous plaît ne pas déplacer ni supprimer les chansons, ni débran- tout périphérique de stockage USB connecté contenant les morceaux.

Jouer à la liste Jukebox

1 Alors que dans le Principale page du song Play le mode, appuyez sur la Juke-box onglet pour montrer la Juke-box volet et afficher la liste des chansons contenues dans la liste tels que sélectionné.

2 Toucher le titre de la chanson vous voulez partir, puis appuyez sur la Sélectionner bouton pour assigner au joueur.

3 Démarrer et arrêter les morceaux en appuyant sur la PLAY / STOP (▶/■) bouton.

Tous les morceaux de la liste continuera de jouer l'un après l'autre, jusqu'à ce que vous ne les arrêtez pas.

4 Utilisez la norme LECTEUR 1 contrôle de lecture, pause, arrêt, avance rapide et rembobiner les chansons.

Déplacez-vous dans les chansons

- Appuyez sur une autre chanson dans la liste, puis appuyez sur la Sélectionner bouton pour passer à cette chanson.
- Aller à la chanson suivante dans la liste en gardant la DÉCALAGE bouton enfoncé et en appuyant sur la AVANCE RAPIDE (≫) bouton.
- Aller à la chanson précédente en gardant la DÉCALAGE bouton enfoncé et en appuyant sur la REWIND (≪) bouton.
- appuyez sur la ACCUEIL (⏮) bouton pour revenir au début du morceau en cours.

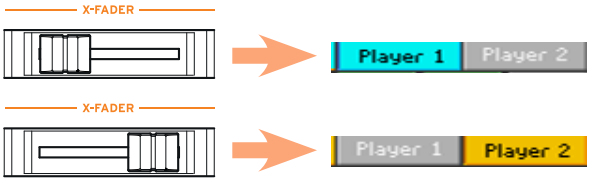
Que faire si un morceau dans la liste est manquante?

Si un morceau dans la liste est manquante, le lecteur s'arrête et un message d'avertissement apparaît sur l'écran. Allez à la Song Play> Jukebox volet et sélectionnez un autre morceau.

dix Paroles, accords, marqueurs et le score

Le choix d'un des joueurs

- Alors que dans le paroles de chanson , But ou Marqueurs page, vous pouvez toucher soit la joueur 1 ou joueur 2 bouton dans la barre de titre pour sélectionner le lecteur correspondant.
- Comme alternative, déplacez le X-FADER en déplaçant le curseur vers la gauche pour écouter seulement et voir les paroles, les accords, le score ou des marqueurs de joueur 1. Déplacez pleinement le droit d'écouter seulement et voir les paroles, les accords, le score ou des marqueurs de joueur 2.



Où sont les paroles et les accords contenus?

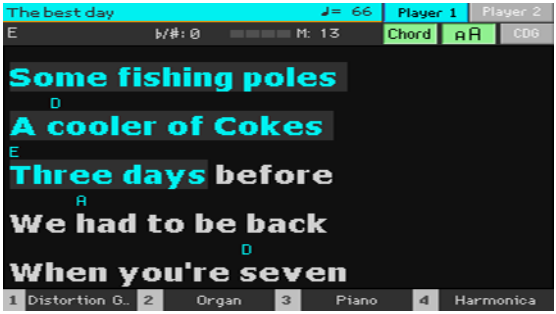
- A l'intérieur des morceaux MIDI. Paroles et accords peuvent être contenus à l'intérieur Morceaux MIDI comme des événements MIDI.
- A l'intérieur des Titres MP3. Les paroles peuvent être contenues dans des chansons MP3 que ID3 / Lyrics3 et ID3 / Cadres Mots clés.
- Dans les fichiers TXT associés Songs MIDI ou MP3. Paroles et accords peuvent être contenus dans un fichier TXT ayant le même nom d'un morceau MIDI ou un morceau MP3, et résidant dans le même dossier. Vous pouvez même charger un fichier texte lors de la lecture d'un morceau ou un style.
- Dans les fichiers CDG associés aux Titres MP3. Paroles et accords peuvent être con- dans un fichier CONTENUES CDG ayant le même nom d'un morceau MP3, et résidant dans le même dossier.
- Dans les fichiers TXT lié à une entrée SongBook. Un fichier TXT peut être lié à une entrée SongBook.

en lisant les paroles et les accords contenus dans une chanson

Lecture paroles et les accords

Ouvrez la page Lyrics

- **appuyez sur la** PAROLES DE CHANSON **bouton sur le panneau de commande. le** paroles de chanson **page apparaîtra, et vous** verrez les paroles attribuées au joueur sélectionné.



Lire les paroles

- Pendant que le morceau joue, les paroles contenues dans un morceau MIDI ou MP3 seront auto- matiquement défilent à l'écran, dans le temps avec la musique. Paroles à la position actuelle seront mises en évidence.

La sortie de la page Paroles de chanson

- **Lorsque vous avez terminé avec les paroles, appuyez sur la** PAROLES DE CHANSON **ou la** SORTIE **bouton.**

Modification de la taille du texte

Vous pouvez choisir entre deux tailles de texte.

- **Utilisez le** une UNE **bouton dans la** paroles de chanson **page pour changer la taille de la police.**

accords Affichage

Vous pouvez afficher ou masquer les symboles d'accords qui pourraient être inclus comme dans les événements de parole Morceaux MIDI.

- **Assurez-vous que la Accord bouton apparaît enfoncé dans la paroles de chanson page pour voir les symboles d'accords. Les** symboles d'accord (le cas échéant) apparaissent au-dessus des paroles, dans le temps avec la musique.

- **Assurez-vous que la Accord bouton ne semble pas pressé dans la paroles de chanson la page pour cacher les symboles d'accords.**

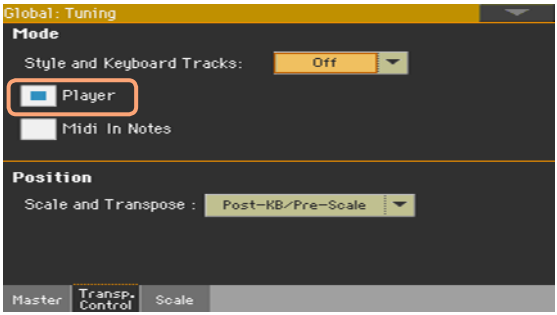
la transposition d'accords

Lors de la transposition de la chanson, les symboles d'accord seront généralement automatiquement transposés. Cependant, assurez-vous Transposer est activé sur le lecteur.

Activer la transposition d'un accord sur le joueur

1 **Allez à la Global> Tuning> Transposer contrôle page.**

2 Activer Transposer sur le lecteur.



Vous pouvez transposer les données d'accords dans un morceau MIDI, en utilisant les Transposer **fonction d'édition en** séquenceur **mode.**

lire les paroles et les accords chargés en tant que fichier texte

Si le texte a été lié ou chargé en tant que fichier texte (TXT), il ne défile pas automatiquement quand le morceau est en lecture. Vous pouvez faire défiler manuellement dans l'une des façons suivantes.

Faites défiler le texte sur l'écran

- **Faites défiler le texte en utilisant le VALEUR le contrôle ou la barre de défilement verticale .**

Faites défiler le texte avec un footswitch

1 **Allez à la Global> Contrôleurs> Pied page et attribuer le Texte suivant la page les commandes de la interrupteur au pied .**

2 **Retour au paroles de chanson page et faites défiler le texte en utilisant la programmation pied-commutateur .**

Faites défiler le texte avec un commutateur

1 **Allez à la style Play ou Song Play> Pads / Commutateurs> Commutateur page et attribuer le Texte suivant la page des commandes à l'un des commutateurs assignables .**

2 **Écrivez les modifications apportées à un jeu de clavier.**

3 **Retour au paroles de chanson page et faites défiler le texte en utilisant la programmation comme-commutateur signables .**

S'il vous plaît noter que la programmation d'un commutateur assignable limiteront la commande de défilement de page à un clavier particulier défini ou SongBook Entrée, dédiée à une chanson basée sur un fichier texte externe. Au contraire, la programmation de l'offrira footswitch une option globale, qui ne changera pas lors du choix d'un autre jeu de clavier ou SongBook Entrée.

Chargement d'un fichier texte avec le même nom de la chanson

Paroles et accords peuvent être contenus dans un fichier TXT ayant le même nom d'un morceau MIDI ou un morceau MP3. Par exemple, si un fichier « MySong.txt » existe dans le même dossier que le fichier « MySong.mid » **ou fichier « mysong.mp3 », le chargement de ce dernier va charger le fichier TXT Paroles ainsi. Voir Création de fichiers texte (paroles) à la page 359 pour plus d'informations sur la façon de créer des fichiers texte correctement** formaté.

Lier des fichiers texte à SongBook entrées

Paroles et accords peuvent être contenus dans un fichier TXT lié à une entrée SongBook. Les mêmes règles de formatage décrites ci-dessus sont applicables.

On-the-fly chargement des paroles et des accords à partir d'un fichier texte externe

En l'absence de paroles ou accords sont contenus ou associés au style ou un morceau, vous pouvez charger un fichier texte (TXT) après avoir choisi un style ou un morceau.

Charger un fichier TXT sur la volée

Un vide paroles de chanson avec un message apparaît lorsque vous appuyez sur la PAROLES DE CHANSON bouton dans l'un des cas suivants:

- Vous êtes en mode Style Play.
- La chanson ne contient pas les paroles et les accords.
- Aucun fichier externe est associé au style ou le morceau.

Dans ce cas, procédez comme suit:

- Garder le DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur le centre de l'écran . Le sélecteur de fichiers apparaît et vous permet de choisir un fichier TXT à charger.

lire les paroles et les accords chargés dans un fichier CDG

CDGs sont des fichiers graphiques qui changent avec le morceau MP3 associé.

Lire les paroles et les accords dans le fichier CDG

- Assurez-vous que la CDG bouton apparaît enfoncé dans la paroles de chanson page.

Chargement d'un fichier CDG avec le même nom de la chanson

Paroles et accords peuvent être contenus dans Titres MP3 comme un fichier graphique CDG avec le même nom d'un titre MP3 (MP3 + G format Song). Par exemple, si un fichier « MySong.cdg » existe dans le même dossier que le fichier « mysong.mp3 », chargeant ce dernier va charger le fichier CDG paroles ainsi.

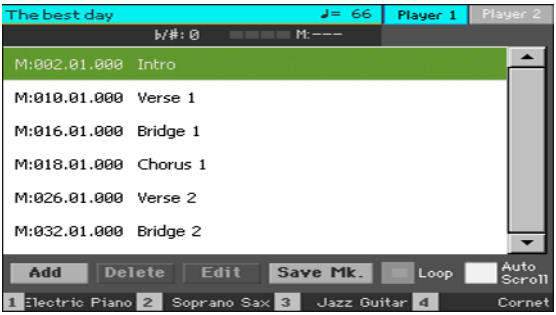
Déplacement dans un morceau avec les marqueurs

En utilisant les marqueurs

événements chanson marqueurs qui pourraient être contenues dans un fichier MID (qui est un morceau MIDI) peuvent être lus par PA1000. Ils sont immédiatement affichés dans la Marqueurs
page.

Ouvrez la page Marqueurs

- Alors que dans song Play mode, appuyez sur la MARQUEUR bouton.



Aller à un marqueur

1 Si vous le souhaitez, démarrer le lecteur en appuyant sur la PLAY / STOP (▶/■) bouton.

Vous pouvez passer à un marqueur, même si le lecteur ne fonctionne pas.

2 Lorsque vous voulez sauter à un marqueur, le toucher dans la liste des marqueurs. Au BEGIN
ning de la mesure suivante, la chanson passe à la position enregistrée.

Faire défiler automatiquement la liste des marqueurs

Sélectionnez le Défilement automatique paramètre, pour laisser le défilement de la liste des marqueurs automatiquement, et toujours laisser le marqueur actuel est affiché à l'écran.

Boucle la section en cours

Vous pouvez utiliser les marqueurs pour répéter un passage dont vous avez besoin de pratiquer.

1 Démarrez le lecteur.

2 Lorsque vous atteignez la début du point que vous devez pratiquer, toucher la
Ajouter bouton pour créer un premier marqueur.

Habituellement, vous allez créer le marqueur d'une ou deux mesures avant le point de départ réel.

3 Lorsque vous atteignez la fin du point que vous devez pratiquer, toucher la Ajouter mais-
tonne pour créer un second marqueur.

4 Sélectionnez le premier marqueur, puis sélectionnez la Boucle case à cocher pour répéter (boucle) BE-
interpoler le premier et le deuxième marqueur.

5 Si vous ne avez plus besoin, supprimer les marqueurs. Dans tous les cas, ils seront
supprimé automatiquement lorsque vous choisissez un autre morceau ou d'éteindre l'appareil.

Création et édition des marqueurs

Vous pouvez ajouter vos propres points de repère dans un morceau MIDI, puis les enregistrer dans le fichier MID.

Ouvrez la page Marqueurs

- Alors que dans song Play mode, appuyez sur la MARQUEUR boutons.

Ajouter des marqueurs

1 Démarrez le lecteur en appuyant sur la PLAY / STOP (▶/■) bouton.

Les marqueurs peuvent être ajoutés même lorsque le lecteur ne fonctionne pas, mais les ajouter quand le morceau est en cours d'exécution est plus facile.

2 Lorsque vous atteignez la position que vous souhaitez enregistrer en tant que marqueur, appuyez sur la Ajouter
bouton.

- Si vous touchez Ajouter dans le début des beats de la mesure, le début de la mesure actuelle est enregistrée en tant que marqueur.
- Si vous touchez Ajouter dans le dernier battement de la mesure, le début de la mesure suivante est enregistrée en tant que marqueur.

3 Faites la même chose pour tout marqueur suivant.

4 Arrêtez le lecteur en appuyant sur la PLAY / STOP (▶/■) bouton.

supprimer des marqueurs

1 Touchez le marqueur à supprimer dans la liste des marqueurs.

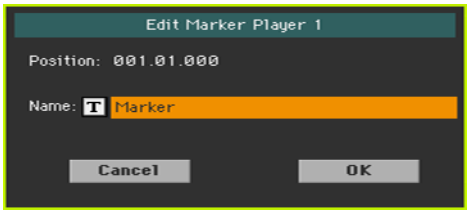
2 Toucher le Effacer bouton pour supprimer le marqueur sélectionné.

3 Enregistrer les marqueurs (tel que décrit ci-dessous).

Modifiez le nom et la position d'un marqueur

1 Touchez le marqueur à modifier dans la liste des marqueurs.

2 Toucher le Modifier bouton pour commencer à éditer le marqueur. le edit Marker fenêtre apparaîtra.



3 Alors que dans le edit Marker fenêtre, modifiez la position et le nom du sélectionné marqueur.

4 Enregistrer les marqueurs (tel que décrit ci-dessous).

Enregistrer les marqueurs

- Toucher le Enregistrer Mk pour sauvegarder tous les marqueurs dans le fichier MID.
- Si vous n'êtes pas dans la Marqueurs page, choisissez la Save Song Marker commande à partir de la Menu de .

lire la partition

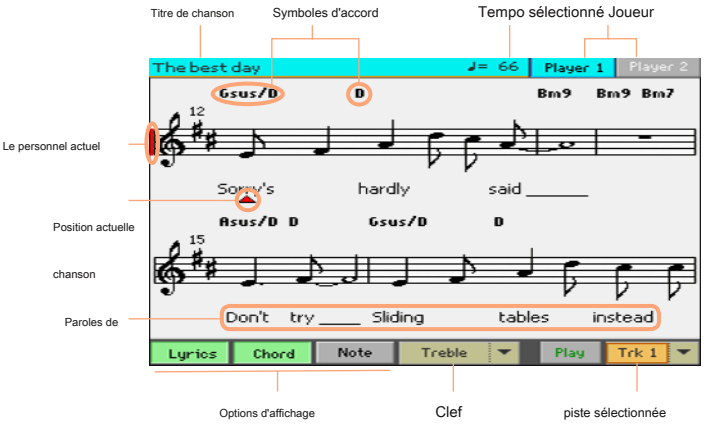
Création et lecture de la partition

Créer la partition

1 **Choisis un MIDI Song jouer avec le lecteur sélectionné.**

2 appuyez sur la BUT bouton pour ouvrir la But page. Un score de sélectionné
piste sera générée.

En fonction du contenu de la piste, soit des notes ou des accords sont présentés dans le personnel.



Choisissez une autre piste

- **Choisissez une autre piste à voir comme partition en utilisant le TRK m e n u. Habituellement, la mélodie**

est la voie n ° 4.

Choisissez la clé

- **Choisissez une clé différente en utilisant le Clef m e n u.**

Habituellement, la clé correcte est automatiquement attribué par le générateur de score.

Clef	Sens
Tripler	Treble standard clé.
Treble + 8	Clef triple avec transposition d'une octave supérieure.
Treble-8	Transposition avec clé de sol une octave plus bas.
Basse	À Basse standard.
Basse-8	À Basse avec la transposition d'une octave inférieure.

Sortir de la page Score

- **Lorsque vous avez terminé avec le score, appuyez sur la BUT ou la SORTIE bouton.**

> ### Affichage intelligent du score
>
> génération de score est assez intelligent pour un « nettoyage » piste avec quantification automatique, syncopes, génération de clés et clé. seront présentés d'une manière très lisible même des pistes non quantifiées.
>
> Si un événement de signature clé se trouve au début du morceau (position « 001.01.000 » de la piste principale de la chanson), la clé de signature correcte est également affiché.

Suite à la chanson

Vous pouvez toujours voir où vous êtes le score en regardant ces indica- teurs:

- Une ligne verticale rouge, montrant indiquant le personnel actuel en jeu.
- Un triangle rouge, montrant la position actuelle.

Affichage paroles, les accords, les noms de notes

Lire les paroles

- **Toucher le paroles de chanson bouton pour les paroles (le cas échéant) apparaissent ou disparaissent.**

Lire les accords

- **Toucher le Accord bouton pour faire les symboles d'accord (le cas échéant) apparaissent ou disparaissent.**

Lire le nom des notes

- **Toucher le** Remarque **bouton pour faire apparaître ou disparaître le nom de la note à côté de chaque note.**

Le choix des accords et des noms de notes langue

Les accords et les noms de notes sont présentés soit selon les Anglais (A, B, C ...) ou italien (Do, Ré, Mi ...) le système, en fonction de la langue choisie.

- **Allez à la** Global> Contrôles généraux> Interface **page et utilisez la** La langue paramètre pour changer la langue.

Couper la piste sélectionnée

Assourdit la piste si vous allez jouer ou chanter en direct. Cela évitera les chevauchements entre votre jeu ou le chant et les sons internes.

- **Toucher le** Lecture / Mute (

) bouton pour écouter ou couper le son sélectionné Piste.

Sauvegarde de la Lecture / statut Mute

Pour rendre le jeu / le statut Mute de la chanson suit permanente pour tous les morceaux MIDI suivants, écrire à la mémoire.

- **Allez à la** Global> Préférences Mode> Song & Sequencer **page et choisissez la** Ecrire une chanson Ecouter Track & FX **commande à partir du menu de la page.**

partition de musique et transposition

La page de la partition affiche les notes MIDI réels. En utilisant le TRANSPOSER **boutons ou** transposent la piste sélectionnée n'affecte pas la partition.

11 Recherche de fichiers et d'autres articles

En utilisant la fonction de recherche

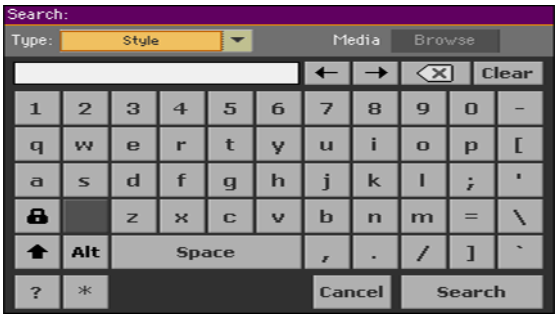
Recherche

En fonction de la page, vous pouvez rechercher des différents types de données. Par ex ample, alors que dans les pages des médias vous ne pouvez rechercher des fichiers, tandis que dans le jeu de style ou mode Song Play, vous pouvez rechercher plusieurs types de données différents (styles, chansons, paroles ...).

La fonction de recherche est également disponible tandis que le clavier Set, son, Style, Pad, Voix / Guitare Preset, Sample, Multisample, échantillon de tambour ou sélecteur de fichier est ouvert. Il n'est pas disponible dans toutes les pages, car parfois il n'y a pas de données pertinentes pour rechercher une page particulière (par exemple, les pages mondiales).

Accédez à la fenêtre de recherche

- appuyez sur la CHERCHER ( ) bouton pour ouvrir la Chercher fenêtre.



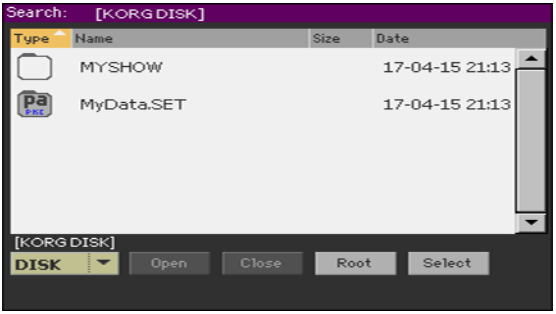
Choisissez le type de données à rechercher

- Si nécessaire, utilisez la Type menu pour choisir le type d'élément que vous recherchez.

Choisissez un périphérique de stockage et le dossier

Lors de la recherche de fichiers, chansons ou des paroles, vous pouvez choisir un périphérique de stockage et le dossier où se concentrer votre recherche. Lorsque l'un des types ci-dessus sont choisis, le Feuilleter bouton sera activé.

1 Toucher le Feuilleter bouton pour ouvrir la Sélecteur de fichiers .

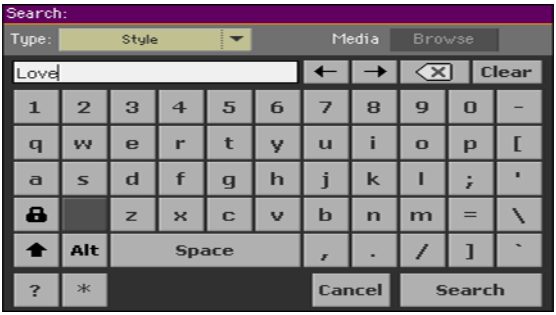


2 Utilisez le Dispositif menu pour choisir le périphérique de stockage contenant le fichier sont en train de chercher. Utilisez le Ouvert et proche boutons pour ouvrir et fermer les dossiers lected sé-. Utilisez le Racine bouton pour revenir au niveau supérieur du dispositif.

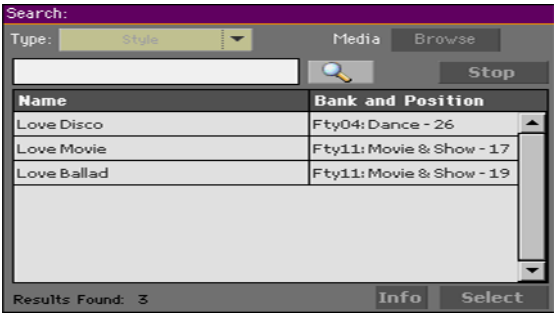
3 Quand vous voyez le dossier contenant le fichier que vous recherchez, le toucher, puis toucher le Sélectionner pour sélectionner et fermer la Sélecteur de fichiers . Le nom du dossier sélectionné sera affiché dans la barre de titre du Chercher fenêtre.

Tapez le nom et commencer à chercher

1 Tapez le nom de l'élément Tu recherches. Il n'y a pas de différence ENTRE majuscules et minuscules (« LOVE » est le même que « l'amour » ou « amour »).



2 Lorsque vous avez terminé d'entrer le nom, appuyez sur la Chercher bouton. Après un certain temps, la liste des objets trouvés commenceront à apparaître sur l'écran.



Le temps nécessaire pour effectuer une recherche dépend du type et la taille du dispositif (s) et le nombre d'éléments.

Une seule recherche à la fois peut être exploitée. S'il vous plaît attendre la recherche en cours à compléter ou toucher le Arrêtez bouton pour arrêter la recherche en cours et faire un nouveau.

Arrêtez l'opération de recherche

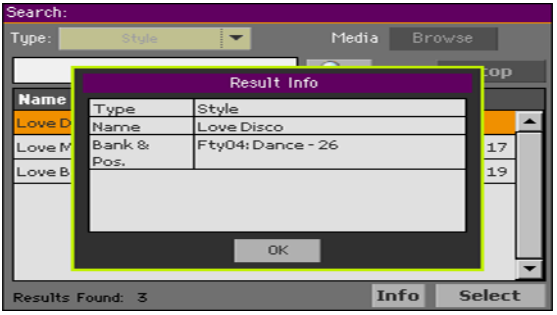
- Une fois que vous touchez la Chercher bouton, son nom change à Arrêtez . Appuyez sur ce bouton pour arrêter la recherche en cours avant que tous les résultats. Le nom du bouton revient à Chercher . Tout élément trouvé restera à l'écran, jusqu'à ce que vous faites une nouvelle recherche.

Sortir de la fenêtre de recherche sans arrêter l'opération de recherche

- Toucher le Annuler bouton sur l'affichage, ou sur la SORTIE ou CHERCHER ( ) bouton sur le panneau de commande, pour sortir de la Chercher fenêtre et permet d'exécuter d'autres opérations. La recherche se poursuivra en arrière-plan.

Demander info pour un article

- Touchez l'un des objets trouvés pour le sélectionner, puis appuyez sur la Info bouton pour afficher les informations pertinentes.



Toucher D'accord pour fermer la Info dialogue.

Recommencez l'opération de recherche

- Toucher le Chercher ( ) icône pour revenir au menu principal Chercher la page et début la recherche de nouveau.

Sélectionnez l'élément trouvé

1 Si vous avez trouvé ce que vous cherchiez, appuyez sur son nom puis appuyez sur la Sélectionner commander.

2 Si vous voulez fermer la Chercher fenêtre sans rien sélectionner, appuyez sur la SORTIE bouton. (Lorsqu'une fenêtre ne se ferme pas par lui-même, cela signifie que le maintien de l'affichage est activée. Voir maintien de l'affichage à la page 44).

Une note sur la recherche: les caractères génériques

Pendant la recherche, la chaîne saisie sera recherchée comme un mot entier ou dans le cadre d'un mot. Par exemple, si vous avez entré « amour », la fonction trouvera « Love » et « LoveSong », ou tout autre mot contenant la chaîne « amour ». Vous pouvez utiliser les jokers « ? » (Un seul caractère) et « * » (toute séquence de caractères) pour rechercher exactement cette chaîne. Par exemple, « * amour » trouvera « MyLove », mais pas « LoveSong ». « ?? l'amour » trouvera « Mylove » mais pas « AllLove ». En outre, si vous êtes à la recherche des mots qui peuvent être orthographié de manière légèrement différente, vous pouvez utiliser le caractère générique pour trouver toutes les occurrences « ? »; « Gr? Y » trouvera à la fois « gris » et « gris ».

Partie III:

RECUEIL DE CHANSONS

12 Comment utiliser ce livre

Le choix des entrées SongBook

Quel est le SongBook?

L'idée de base derrière le SongBook est que vous commencez toujours d'une chanson. En choisissant une entrée de la SongBook, vous choisissez un modèle pour cette chanson. Tout ce dont vous avez besoin (style, musique, sons, voix ou effets guitare, paroles, clé, valeur de tempo) est là au simple toucher d'un seul bouton. En d'autres termes, le SongBook est la base de données de la musique à bord, vous permettant d'organiser les styles et morceaux de faciliter la recherche. Chaque entrée de cette base de données (une « chanson ») peut inclure des informations comme l'artiste, titre, genre, nombre, clé, tempo et compteur (signature de temps) d'une chanson spécifiée. Au moment de choisir l'une des entrées, le style associé, Song MIDI ou MP3 - ainsi que le jeu de style ou mode Song Play - est automatiquement rappelé. La valeur principale est automatiquement Transposer. Une voix ou guitare Preset peut également être rappelé.

En plus de vous aider à organiser vos spectacles, le SongBook vous permet d'assigner jusqu'à quatre tampons, et jusqu'à quatre jeux de clavier pour chaque entrée. En outre, vous pouvez lier un fichier TXT à toute entrée, être utilisé comme paroles d'une chanson, même s'il n'y a pas de chanson à l'intérieur du fichier MID ou MP3 associé, ou si vous préférez jouer la chanson en direct avec le soutien de la Modes.

Vous pouvez ajouter vos propres entrées à Songbook, ainsi que modifier ceux qui existent déjà. KORG fournit déjà une centaine d'entrées en standard. De plus, le SongBook vous permet de créer différentes listes, Set qui sont des collections d'entrées qui correspond à vos différents types de spectacle, et vous pouvez choisir avec les boutons dédiés sur le panneau de commande.

SongBook interne et direct

En plus du SongBook interne, résidant dans votre PA1000, vous pouvez également choisir des entrées et setlists d'une externe, directe SongBook, qui prolongera votre base de données interne à la volée. Comment sélectionner est expliqué dans

Les données directes sur la page 915 .

Le choix de la SongBook entrées de la liste de livres

Une grande base de données est déjà inclus avec l'instrument. Vous pouvez parcourir cette base de données et choisissez une entrée SongBook.

Choisissez une entrée SongBook

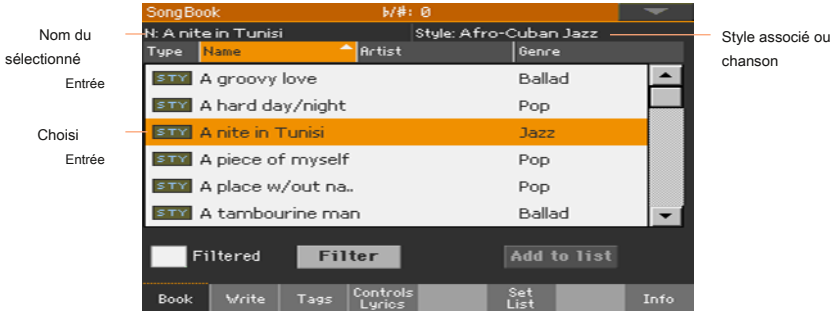
1 **Pendant que vous êtes style Play ou song Play mode, appuyez sur la RECUEIL DE CHANSONS mais-**
tonne pour ouvrir la Livre page.

2 Parcourez les entrées.

Utilisez le barre de défilement ou la VALEUR contrôle pour faire défiler. Garder le DÉCALAGE bouton enfoncé et touchez l'un des flèches de la barre de défilement pour passer à la précédente ou suivante section alphabétique.

3 Lorsque l'entrée que vous recherchez apparaît à l'écran, appuyez sur pour assigner à l'arrangeur ou le lecteur.

Après avoir choisi l'entrée, son nom apparaîtra juste sous la barre de titre (N:), à côté du nom de l'associé Style ou Chanson . Le nom du Entrée dans la liste apparaît en surbrillance.



Le style associé ou le morceau seront rappelés. La chanson sera attribué au joueur 1, à moins qu'il soit déjà en cours de lecture (dans ce cas, il sera attribué au joueur 2).

Pads et Ensembles clavier seront également rappelés. Clavier Set # 1 sera ed sélectionner-. Tout fichier TXT associé à l'entrée sera affiché dans la paroles de chanson page. Une voix présélectionnées / guitare sera également rappelé.

4 Utilisez le COMMENCER ARRÊTER ou PLAY / STOP (▶/■) bouton pour démarrer et arrêter Play-retour du style ou du morceau sélectionné.

Identifier le type d'entrée

Les icônes de la Type colonne vous aidera à identifier l'entrée.

Type	Signification
STY	Entrée en fonction de style. Une fois choisi, il choisira un style et passer au mode Style Play.
MIDI	Entrée à base de chanson MIDI. Une fois choisi, il choisira un morceau et passer en mode Song Play.
MP3	Entrée en fonction Song-MP3. Une fois choisi, il choisira un morceau et passer en mode Song Play.

Les entrées directes sont entourées d'un cadre lumineux.

Type	Signification
STY	Entrée directe.

Tri par étiquette / colonne

En plus de la liste que vous pouvez trouver des étiquettes, chacun correspondant à une colonne de données (type, nom, genre, clés, Bpm, compteur ...). Vous pouvez choisir l'une des étiquettes pour trier la liste en fonction de ce type de données.

Modifier l'ordre de la liste

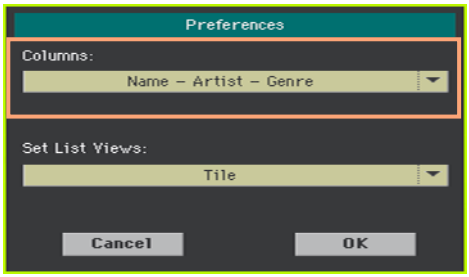
- Réordonner les éléments selon une autre critère (Type, Nom, Genre, clé, Bpm, compteur ...) en touchant le correspondant étiquette au-dessus de la liste.
- En touchant l'étiquette à nouveau, l'ordre des éléments passe entre Ascendant et descendant .

Choisir les colonnes vus dans la page

En raison des contraintes d'espace, toutes les étiquettes sont visibles sur des listes. Vous pouvez décider à afficher dans les listes SongBook. S'il vous plaît noter que le Artiste et Clé champs de toutes les entrées fournies ont été intentionnellement laissée vide.

Choisissez l'une des combinaisons d'étiquettes

1 Choisir la préférences commande à partir de la Menu de pour ouvrir la préférences dialogue.



2 Utilisez le Colonnes menu pour choisir l'ensemble des colonnes à afficher.

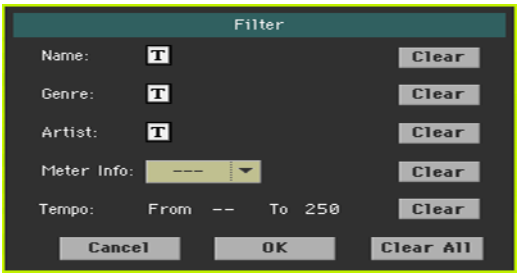
3 Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la D'accord bouton pour fermer la boîte de dialogue.

Filtrage des entrées

Lorsque vous êtes à la recherche d'un artiste en particulier, le genre ou d'autres catégories, vous pouvez « filtrer » la liste pour ne voir le type d'entrées que vous recherchez. S'il vous plaît noter que vous pouvez également trouver des éléments à l'intérieur de la base de données SongBook en appuyant sur la CHERCHER bouton sur le panneau de commande, mais alors que le Chercher fonction ne recherche que les noms, les Filtre fonction permet une recherche plus affinée sur plusieurs paramètres en même temps.

Ouvrez la boîte de dialogue de filtre

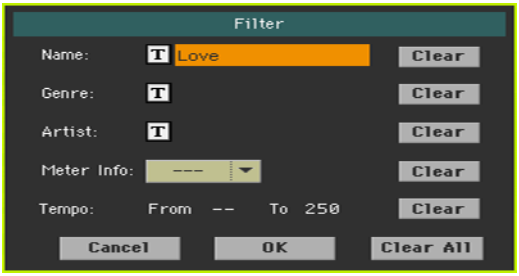
- Alors que dans le SongBook> Livre page, appuyez sur la Filtre... bouton pour ouvrir la Filtre dialogue.



Modifier les critères de filtre et activer les filtres

1 Toucher le Modifier le texte (T) icône à côté du champ vous souhaitez modifier, pour ouvrir la clavier virtuel et tapez le chaîne de texte Tu recherches. Par exemple, vous pouvez trouver toutes les chansons contenant le mot « amour » dans le titre (dans une position dans la chaîne). Si oui, sélectionnez le critère de nom, et entrez le mot « amour ». Capitals ne sont pas pertinentes pour la recherche. Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la D'accord bouton sous la

clavier virtuel .



2 Répétez l'étape ci-dessus pour tous les champs que vous souhaitez inclure dans votre filtre.

3 Si vous le souhaitez, sélectionnez un Mètre et / ou une plage de Tempo Les valeurs à inclure dans vos critères de filtrage.

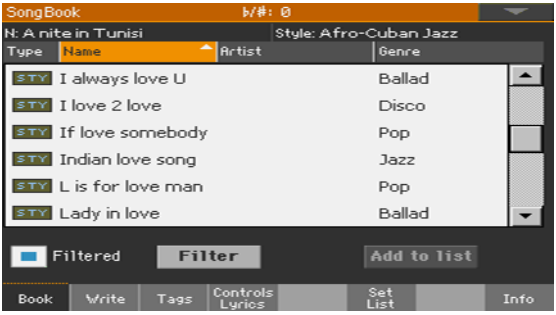
Supprimer les critères de filtre vous n'avez pas besoin

- Toucher le Clair bouton pour supprimer la chaîne de texte ou réinitialiser le paramètre à une valeur par défaut.

- Toucher le Tout effacer bouton pour réinitialiser tous les critères de filtre.

Vérifiez les filtres

- Lorsque vous avez terminé la modification des paramètres de filtre, appuyez sur la D'accord bouton pour fermer la Filtre dialogue et revenir à la Livre page. le Filtré case à cocher est automatiquement sélectionné, et le filtre est activé. Seules les entrées correspondant aux critères saisis seront vus dans la Livre liste.



Retirez les filtres et de voir toutes les entrées à nouveau

- Toucher le Filtré case à cocher pour la désélectionner.

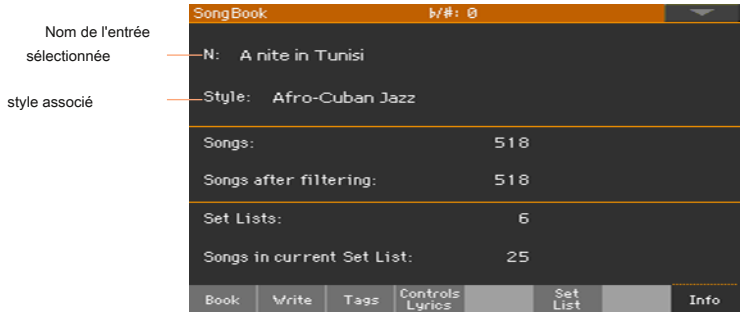
Obtenir des informations sur les entrées SongBook

Vous pouvez voir des informations statistiques sur la SongBook Entrée sélectionnée, pour voir le nom de l'entrée, le style associé ou un morceau, le nombre total d'entrées dans la base de données SongBook, le nombre d'entrées filtrées dans la
Livre page, le nombre de listes disponible, et le nombre d'entrées dans la liste sélectionnée.

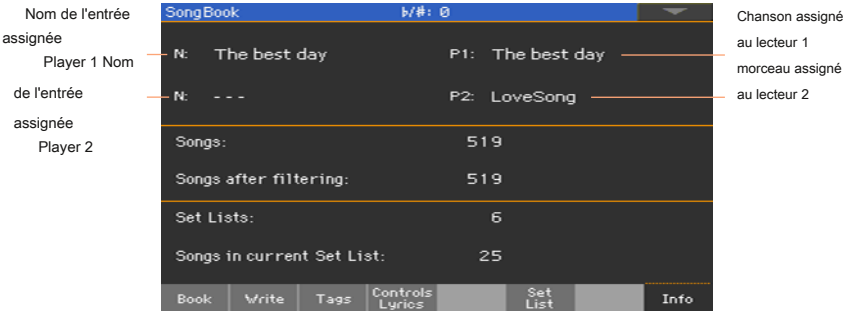
1 Alors que dans le Recueil de chansons , choisir une entrée.

2 Allez à la SongBook> Info page.

Si vous avez sélectionné une Entrée basé sur un style :



Si vous avez sélectionné une Entrée en fonction Song- :



Si la Entrée sélectionnée (N :) zone est vide (---), l'entrée sélectionnée a été modifiée, ou aucun élément n'a été sélectionné.

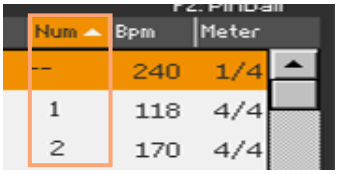
Le choix des entrées Songbook de chanson Number

Vous pouvez sélectionner une entrée SongBook en entrant son unique, Song ID Number .
Les chiffres associés à chaque entrée peuvent être programmés dans l'une des pages d'édition d'entrée SongBook. (Voir Modification du numéro de morceau Sélection à la page 125 pour plus d'informations).

Pour vous aider à trouver une entrée SongBook par numéro d'identification, vous pouvez exporter une liste de chansons en utilisant la Exporter sous forme de fichier texte commande à partir de la Menu de , et l'imprimer.

1 Pour voir les chiffres alors que dans le Livre la page, vérifiez que le Num la colonne est représentée.

Si ce n'est pas affiché, choisissez la préférences commande à partir de la Menu de ,
puis utilisez la Colonnes menu pour choisir l'une des options, y compris la Num
colonne.



2 Pour sélectionner une entrée SongBook en entrant son numéro d'identification, appuyez sur la RECUEIL DE CHANSONS
touche pendant que vous êtes sur une page de Songbook. le clavier numérique apparaît, vous permettant d'entrer dans le numéro d'identification correspondant à l'entrée souhaitée.

3 Si un SongBook direct a été sélectionné, et le même nombre existe dans les deux
listes, vous êtes invités à choisir entre le Interne et Direct Recueil de chansons. Choisissez une option et touchez D'accord confirmer.

Le choix des entrées SongBook via MIDI

SongBook Les entrées peuvent être sélectionnées à distance via MIDI. De plus, les messages MIDI peuvent être envoyés par MIDI lors du choix d'une entrée SongBook. Ceci est utile pour synchroniser PA1000 à un éditeur externe ou un lecteur de feuille de musique numérique (par exemple, une application en cours d'exécution Dedicate sur une tablette).

Choix du préréglage MIDI Tablet

le Tablette programmes prédéfinis MIDI canal MIDI de 16 #, de sorte qu'il est utilisé pour envoyer des messages MIDI lors de la sélection des entrées SongBook, ou de recevoir des messages MIDI pour les sélectionner à partir d'un appareil externe.

- Allez à la Global> MIDI> Commandes générales page et choisissez la Tablette Preset MIDI.

Modification d'un préréglage MIDI existant

Vous pouvez programmer ou modifier votre propre Preset MIDI pour sélectionner SongBook entrées. Un canal MIDI spécial utilisé en tant que canal de contrôle est nécessaire pour envoyer des messages MIDI pour sélectionner les entrées SongBook, ou de recevoir des messages MIDI lors de leur sélection.

Configurer le canal de commande

1 **Allez à la Global> MIDI> Commandes générales page et choisissez un préréglage MIDI à utiliser comme point** de départ.

2 **Allez à la Global> MIDI> Midi In Channel page et attribuer le contrôle OP-**
tion de l 'un des seize canaux MIDI disponibles (généralement l'un des plus numérotés supérieur qui, par exemple, # 16).

3 **Allez à la Global> MIDI> Midi Out Channel page et attribuer le contrôle OP-**
tion de l 'un des seize canaux MIDI disponibles (le même que sur le MIDI IN fonctionne très bien).

4 **Lorsque vous avez terminé, enregistrez ces paramètres pour une nouvelle ou existante Preset MIDI, en choisissant**
le Ecrire Midi Preset commande à partir de la Menu de .

Sélection SongBook entrées via MIDI

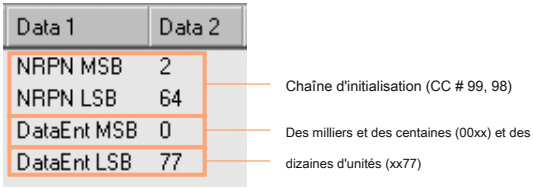
Lorsque vous êtes prêt à sélectionner à distance les entrées SongBook, passez au jeu de style ou mode Song Play.

À ce stade, PA1000 doit recevoir sur le canal de commande spécial, les commandes de contrôle NRPN # 99 (MSB, avec la valeur 2) et # 98 (Pf, avec la valeur
64) en succession rapide, comme une chaîne d'initialisation. Cette chaîne doit être envoyé qu'une seule fois, à moins qu'un autre contrôle NRPN est envoyé sur le même canal MIDI avant de choisir une autre entrée SongBook.

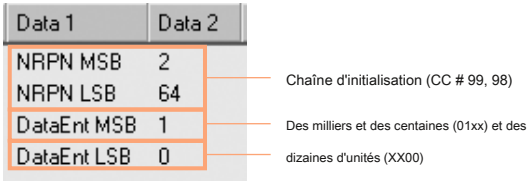
Après la chaîne d'initialisation a été envoyée, vous devez envoyer la chaîne de sélection, composé de deux commandes de contrôle: CC # 06 (entrée de données MSB) pour les milliers et des centaines, et CC # 38 pour les dizaines et les unités (entrée LSB données) . La gamme des contrôles de saisie de données, dans ce cas, est de 0 à 99 (au lieu de 0 typique ~ 127).

Les exemples ci-dessous montrent quelques situations typiques.

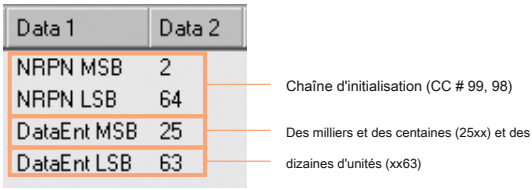
- Envoyer la chaîne suivante pour sélectionner SongBook Entrée # 77:



- Envoyer la chaîne suivante pour sélectionner SongBook Entrée # 100:



- Envoyer la chaîne suivante pour sélectionner SongBook Entrée # 2563:



L'envoi de messages MIDI lors de la sélection SongBook entrées

Lorsque le canal de contrôle spécial est affecté à l'un des MIDI OUT Nels chan-, les messages MIDI sont envoyés sur ce canal lors du choix d'une entrée SongBook. Les messages envoyés lors de la sélection d'une SongBook entrée sont les suivants:

- Une chaîne d'initialisation, fait des commandes de contrôle NRPN # 99 (MSB, avec la valeur 2) et # 98 (Pf, avec une valeur 64) en succession rapide.
- Une chaîne de sélection, faite des deux commandes de contrôle CC # 06 (entrée de données MSB) pour les milliers et des centaines, et CC # 38 (entrée de données LSB) pour les dizaines et les unités. La gamme des contrôles de saisie de données, dans ce cas, est de 0 à 99 (au lieu de 0 typique ~ 127).

En utilisant les listes Set

Quelles sont les listes Set?

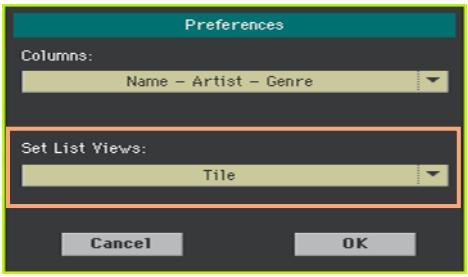
Définir les listes sont des sélections de la liste complète du livre. Ils permettent aux petits, listes, tomized appropriées cus- pour un seul concert ou vos préférences musicales. Nous avons déjà inclus des listes par exemple, que vous pouvez utiliser pour vos propres spectacles.

Le choix soit la vue de carreaux ou Liste

Set Les listes peuvent être utilisées dans la vue carreaux ou Liste. Dans la vue des carreaux, des chansons sont présentés sous forme de pages de tuiles, et affectées à la SET LIST boutons du panneau de commande. Voir la liste, tous les morceaux sont présentés dans une simple liste.

Basculement entre le mode de carreaux et Liste

1 Alors que dans tous les Recueil de chansons page, choisissez la préférences commande à partir de la Menu de pour ouvrir la préférences dialogue.



2 Utilisez le Vues Set list menu pour basculer entre la vue de carreaux et Liste.

3 Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la D'accord bouton pour fermer la boîte de dialogue.

Lecture d'une liste Set de la vue de carreaux

le Voir le carrelage montre la liste sélectionnée Définir comme un ensemble de chansons attribué à la SET LIST boutons du panneau de commande. Chaque tuile à l'écran correspond à la même touche numérique.

Sélectionnez la liste Set

1 Allez à la SongBook> Set list page. Vous pouvez appuyer sur la SET LIST bouton pour ouvrir cette page.

2 Assurez-vous que vous êtes Voir le carrelage , sinon choisissez la préférences commander du Menu de pour ouvrir la préférences dialogue et sélectionnez-le.

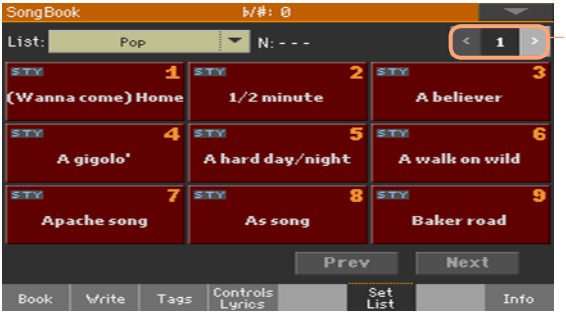
3 Utilisez le liste menu contextuel pour sélectionner l'une des listes Set disponibles.

Les chansons de l'ensemble sélectionné sont affectés à la SET LIST boutons du panneau de commande.

Choisissez une page

Les morceaux de la liste Définir la sélection sont organisés dans les « pages » de neuf (chaque page correspond à la SET LIST boutons).

- Utilisez le indicateur de page dans le coin supérieur droit de la page pour accéder à une page différente dans la liste ensemble sélectionné.

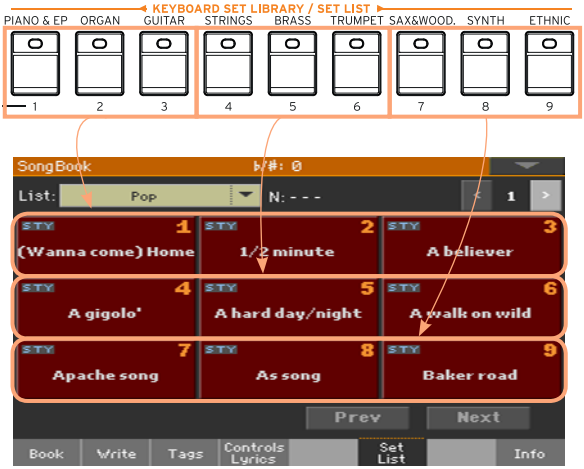


Choisissez la liste Set à partir du panneau de commande

1 Assurez-vous que la SET LIST indicateur est allumé.

2 Utilisez le SET LIST boutons pour choisir la chanson correspondante de la sé-
Page lected Liste Set.

Les chansons sont assignés aux boutons dont l'indicateur est allumé. Chaque rangée de tuiles correspond à un groupe de trois boutons. L'indicateur clignote sur la chanson sélectionnée.



indicateur d'état	Sens
De	Aucune chanson assignée.
Sur	Chanson attribuée.
Clignotant	Morceau sélectionné.

Choisissez la liste Set de l'écran

1 **Assurez-vous que vous êtes dans le SongBook> Set list page.**

2 **Touchez l'un des carrelage à l'écran, de choisir la chanson correspondante.**

Jouer à la liste Set

1 **Utilisez le COMMENCER ARRÊTER ou PLAY / STOP (** ▶/■) bouton pour démarrer et arrêter Play-retour du style ou du morceau sélectionné.

2 **Utilisez la norme Arrangeur ou commandes du lecteur pour commencer, mettre en pause ou arrêter la** Styles ou chansons, ou pour avancer ou reculer rapidement les morceaux.

3 **Déplacer la chanson précédente ou suivante en appuyant sur la Précédent) ou Prochain mais-**tonne. Passer à une autre chanson en appuyant sur une autre SET LIST bouton, ou en touchant une tuiles différentes .

Lecture d'une liste Set de la Liste

le Voir la liste montre la liste sélectionnée Définir comme une simple liste de chansons.

Sélectionnez la liste Set

1 appuyez sur la SET LIST bouton pour ouvrir la SongBook> Set list page.

2 Assurez-vous que vous êtes Voir la liste , sinon choisissez la préférences commander du Menu de pour ouvrir la préférences dialogue et sélectionnez-le.

3 Utilisez le liste menu contextuel pour sélectionner l'une des listes Set disponibles.

La liste des chansons dans la liste Set sélectionné apparaît. (Contrairement à la Voir le carrelage , les chansons ne sont pas affectés à la SET LIST boutons du panneau de commande.)

Jouer à la liste Set

1 Parcourez les entrées de la liste.

2 Toucher le nom de l'entrée vous voulez commencer à partir de l'assigner à la Arrangeur ou le lecteur.

3 Utilisez le COMMENCER ARRÊTER ou PLAY / STOP (▶/■) bouton pour démarrer et arrêter Play-retour du style ou du morceau sélectionné.

4 Utilisez la norme Arrangeur ou commandes du lecteur pour commencer, pause, arrêt, une avance rapide service et retour rapide des styles ou des chansons.

Déplacer la chanson précédente ou suivante en appuyant sur la Précédent) ou Prochain bouton. Déplacer en touchant une autre chanson à tout Entrée différente dans la liste.

13 Modification du SongBook

Création et modification des entrées SongBook

Création d'une nouvelle entrée SongBook

Vous pouvez ajouter vos propres entrées à la base de données SongBook.

Choisissez le style ou le morceau

1 **Allez à la style Play ou song Play le mode, en fonction du type d'entrée que vous souhaitez ajouter à la base** de données SongBook.

2 **Sélectionnez le Style ou Chanson à ajouter à songbook.**

Affectez la chanson Player 1 (uniquement les morceaux attribués au joueur 1 seront enregistrées dans l'entrée SongBook).

Choisissez les sons, les effets et les tampons

- Choisissez les sons du clavier, les effets, les tampons et régler tout paramètre pertinent la façon dont vous préférez pour votre performance.

Un aperçu de la situation actuelle sera enregistrée dans l'entrée. Clavier et Sons et effets d'accompagnement, les niveaux de volume, lecture / statut Mute, l'état de Split et la position, l'Octave et Maître Transposer, le style élément sélectionné, les jeux de clavier sélectionnés et Pads, la voix ou guitare Preset (et son statut mondial) sera enregistré dans l'entrée.

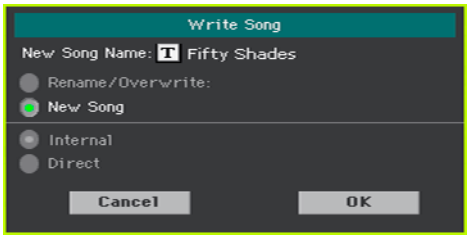
Le clavier en cours Sons et leurs paramètres deviendra Keyboard Set # 1.

S'il vous plaît noter que des modifications à un sons de morceau MIDI ne seront pas enregistrés dans l'entrée SongBook. **Seules les données incluses dans le fichier MID seront utilisés. Pour modifier le morceau, modifiez le fichier MID** séquenceur mode.

Créer une nouvelle entrée SongBook

1 Garder le RECUEIL DE CHANSONS bouton enfoncé pendant environ une seconde pour créer une nouvelle entrée SongBook. le Ecrire chanson dialogue apparaît.

Comme alternative, allez à l'une des pages d'édition d'entrée SongBook, puis appuyez sur la Nouvelle chanson bouton, le Écrire bouton.



2 Alors que dans le Ecrire chanson dialogue, appuyez sur la Modifier le texte (T) icône si vous voulez modifier le nom de l'entrée, puis appuyez sur D'accord pour enregistrer l'entrée dans la base de données SongBook.

Modification d'une entrée existante SongBook

Choisissez une entrée existante SongBook

1 Choisissez une entrée SongBook de la SongBook> Livre ou SongBook> Set list page.

Modifiez les sons, les effets et les tampons

- appuyez sur la SORTIE pour quitter Songbook, et choisissez différents sons de clavier, Effets et Pads. Ajustez tout paramètre pertinent la façon dont vous préférez pour votre performance. Choisissez un autre préréglage voix ou guitare si vous le souhaitez, et sélectionnez la case Global si vous souhaitez utiliser le préréglage global.

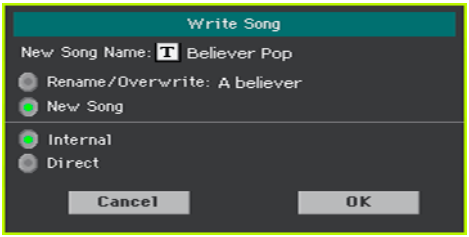
Enregistrer sur la SongBook Entrée existante

1 **Allez à l'une des pages d'édition d'entrée SongBook, puis appuyez sur la** Écrire **bouton pour enregistrer les paramètres** dans le SongBook sélectionné Entrée.

Touchez pour écrire l'entrée SongBook

2 **Choisir la** Renommer / Ecraser **possibilité d'écrire sur l'entrée sélectionnée.**

Si vous préférez créer une nouvelle entrée, choisissez la Nouvelle chanson **option au lieu.**



3 **Si vous voulez changer le nom de l'entrée, alors que dans le** Ecrire chanson **touche de dialogue**

le Modifier le texte (T) **icône, puis appuyez sur** D'accord **pour enregistrer l'entrée au SongBook** base de données.

Enregistrement différents styles ou chansons

A chaque entrée SongBook, une référence à un style ou d'un morceau enregistré. Lors de la modification d'une entrée, vous pouvez le changer avec un autre style ou un morceau.

1 **Choisir la** Entrée SongBook **à modifier.**

2 Allez à la SongBook> Ecrire la page, puis appuyez sur la Style / Chanson> Sélectionner bouton pour ouvrir la style Sélectionnez ou song Select fenêtre.

Touchez pour choisir un autre style ou un morceau

3 Choisissez un autre style ou un morceau.

le Style / Chanson zone affiche le style ou le morceau que vous venez de sélectionner.

Style de Remplacée ou le morceau

4 Assurez-vous que la Style / Chanson> Ecrire case à cocher est sélectionnée, pour enregistrer le nouveau style ou le morceau et de remplacer l'ancienne.

5 Si vous ne voulez pas remplacer les ensembles clavier ou voix / guitare Preset, être que l'autre Écrire cases à cocher ne sont pas sélectionnés.

6 Toucher le Écrire bouton pour enregistrer sur la SongBook Entrée existante.

Enregistrement différents jeux de clavier

A chaque entrée SongBook, jusqu'à quatre jeux de clavier sont enregistrés. Lorsque éditer- ing une entrée, vous pouvez remplacer les ensembles clavier anciens avec de nouveaux.

1 Choisir la Entrée SongBook à éditer, et appuyez sur la SORTIE pour quitter la SongBook.

2 Modifier les sons du clavier.

3 Allez à la SongBook> Ecrire page.

4 Sélectionnez le Keyboard Set> Ecrire case à cocher pour enregistrer les nouveaux ensembles clavier
au lieu des plus anciens.

5 Choisis un seul clavier Définir l'emplacement pour sauver les sons du clavier à la
Clavier sélectionné Situé à l'intérieur l'entrée SongBook. Après avoir choisi l'emplacement cible, vous pouvez donner le clavier Définir un nouveau nom.

6 Si vous ne voulez pas remplacer le style ou le morceau ou la voix / guitare Preset, être
que l'autre Écrire cases à cocher ne sont pas sélectionnés.

sept Toucher le Écrire bouton pour enregistrer sur la SongBook Entrée existante.

8 Si vous souhaitez enregistrer plus Ensembles clavier, répétez la procédure ci-dessus pour la
d'autres endroits de l'ensemble du clavier à l'intérieur de l'entrée SongBook.

Enregistrement d'une autre voix ou guitare Preset

A chaque entrée SongBook, une référence à une présélection voix ou guitare est enregistré (en fonction de l'entrée audio qui a été sélectionné lors de la création d'entrée SongBook). Lors de la modification d'une entrée, vous pouvez le remplacer.

1 Choisir la Entrée SongBook à éditer, et appuyez sur la SORTIE pour quitter la SongBook.

2 Allez à la Style Play / Song Play> Mic ou Guitare volet et choisissez une voix
ou d'une guitare Preset. Cochez la case globale si vous souhaitez utiliser le préréglage global.

3 Allez à la SongBook> Ecrire page. Vous verrez le préréglage voix ou guitare a été remplacé.

4 Sélectionnez le Voix / Guitare Preset> Ecrire case à cocher pour enregistrer le nouveau clavier Définit la place des plus anciens.

5 Si vous ne voulez pas remplacer le style ou le morceau, ou les jeux de clavier, assurez-vous L'autre Écrire cases à cocher ne sont pas sélectionnés.

6 Toucher le Écrire bouton pour enregistrer sur la SongBook Entrée existante.

Enregistrement différents tampons

A chaque entrée SongBook, une référence à quatre tampons est enregistré. Lors de l'édition d'une entrée, vous pouvez enregistrer ou remplacer les tampons sélectionnés.

1 Choisir la Entrée SongBook à éditer, et appuyez sur la SORTIE pour quitter la SongBook.

2 Allez à la Style Play / Song Play> Pads volet de choisir jusqu'à quatre tampons.

3 Allez à la SongBook> Ecrire page.

4 Si vous ne voulez pas remplacer le style ou le morceau, les jeux de clavier, ou Voix / Guitare Preset, vérifiez que le Écrire cases à cocher ne sont pas sélectionnés.

5 Toucher le Écrire bouton pour enregistrer sur la SongBook Entrée existante.

Modification du numéro de morceau Sélection

Chaque entrée SongBook peut avoir un numéro d'identification unique (jusqu'à 9.999). Vous pouvez les saisir à rappeler rapidement une entrée (voir Le choix des entrées Songbook de chanson Number à la page 112 pour plus d'informations).

Pour vous aider à trouver une entrée SongBook par numéro d'identification, vous pouvez exporter une liste de chansons en utilisant la Exporter sous forme de fichier texte commande à partir de la Menu de , et l'imprimer.

Modifier la chanson de sélection Numéro

- Allez à la SongBook> Ecrire page (ou toute autre page d'édition SongBook Entrée), et modifier la Nombre champ.

L'attribution d'un numéro est pas obligatoire, mais il peut aider à organiser les entrées. Par exemple, vous pouvez utiliser les différents 100s pour créer une autre façon de Cat- egorizing vos entrées par genre ou l'âge.

Modification des balises de base de données

Le songbook est une base de données. Vous pouvez ajouter à chaque SongBook de saisie de données d'archives spéciales, ou des étiquettes, qui seront ensuite aider à récupérer certains types de chansons en utilisant le SongBook> Livre> Filtre une fonction.

1 Choisir la Entrée SongBook à modifier.

2 Allez à la SongBook> Tags page.

3 Modifier de la SongBook Entrée balises de base de données .

étiquette	Entrée basé sur un style	Entrée base MID	Entrée en fonction MP3
Genre	genre musical associé à l'entrée.		
Artiste	Nom de l'artiste de la chanson associée à l'entrée.		
Informations clés	clé originale de l'entrée. Le premier champ est la racine, le second est le mode majeur / mineur.		
Tempo / BPM Song	Tempo. Cela peut changer, si un événement de changement de tempo est inclus dans la ressource associée. Vous pouvez modifier manuellement cette valeur à l'aide des boutons TEMPO sur le panneau de commande. Tout changement ne sera affiché après avoir sauvegardé l'entrée. Tempo originale du style.		
		Tempo original de départ du fichier MID.	Toujours zéro (Tempo original de la chanson MP3).
Infos mètre	Compteur de chanson (ou 'Time Signature'). Cela peut changer, si un événement Modification du compteur est inclus dans la ressource associée.		
M.Transp. (Master Transpose)	valeur Master Transpose Song. Lorsque l'entrée est sélectionné, le maître Transposer de tout l'instrument est automatiquement changé. La valeur principale Transposer enregistrée dans l'entrée SongBook remplace tout paramètre Master Transpose contenu dans la ressource associée. Vous pouvez modifier manuellement cette valeur à l'aide des boutons TRANSPOSE sur le panneau de commande. Tout changement ne sera affiché après avoir sauvegardé l'entrée.		

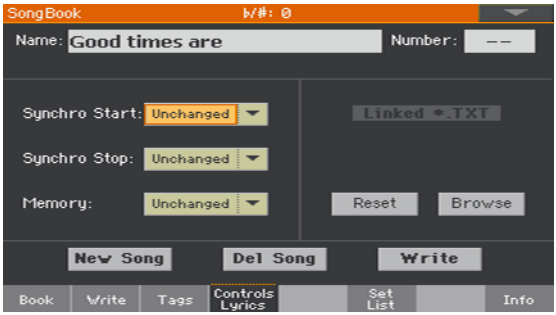
4 Toucher le Écrire bouton pour enregistrer sur la SongBook Entrée existante.

Modification des commandes de style (Synchro / mémoire)

Avec des entrées en fonction de style, vous pouvez mémoriser l'état de l'état et la fonction Synchro de la mémoire du style.

1 **Choisir la** Entrée SongBook **à modifier.**

2 **Allez à la** SongBook**> Commandes / Lyrics page.**



3 **Modifier de la SongBook Entrée** commandes de style .

Syncro Start / Synchro Stop / Etat de la mémoire	**Sens**
Inchangé	Au moment de choisir cette entrée SongBook, le statut de la fonction correspondante sera laissée inchangée.
De	Au moment de choisir cette entrée SongBook, le statut de la fonction correspondante est désactivée.
Sur	Au moment de choisir cette entrée SongBook, le statut de la fonction correspondante est activée.

4 **Toucher le** Écrire **bouton pour enregistrer sur la SongBook Entrée existante.**

Lier un fichier texte à l'entrée SongBook

Vous pouvez ajouter des paroles à toute entrée dans un fichier TXT lié. Comme il n'y a pas de synchronisation automatique matic entre ce type de paroles et le style associé ou un morceau, vous devez les faire défiler manuellement (comme expliqué dans En lisant les paroles et les accords chargés en tant que fichier texte à la page 86).

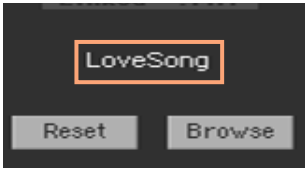
Paroles Lien comme un fichier TXT

1 Choisir la Entrée SongBook à modifier.

2 Allez à la SongBook> Commandes / Lyrics page.

3 Toucher le Feuilleter bouton pour ouvrir le sélecteur de fichier et choisissez un fichier TXT être lié à l'entrée en cours SongBook.

Après sélection, le nom du fichier texte lié apparaît dans la Lié * .SMS région.



Délier le fichier TXT

- Alors que dans la même page, appuyez sur la Réinitialiser bouton.

Suppression d'une entrée SongBook

1 Alors que dans le SongBook> Livre page, sélectionnez la chanson à supprimer.

2 Allez à l'une des pages d'édition d'entrée SongBook, puis appuyez sur la del chanson bouton supprimer la chanson sélectionnée.

Création et modification des listes Set

Activation édition Set List

Modification des listes Set ne sont généralement pas disponibles, pour protéger Set Lists des changements de ac- accidentel.

Activer Définir l'édition Liste

- **Alors que dans le** Recueil de chansons **, sélectionnez le** Activer Set Modifier la liste **commande à partir de la** Menu de .
- Si vous préférez protéger les Set Lists à nouveau après l'édition, décochez la Activer Set Modifier la liste **commande à partir du menu.**

Lorsque la liste peut être modifiée, une nouvelle série de boutons apparaît en bas de la page.

Création ou modification d'une liste Set

Créer une nouvelle liste Set vide

1 **Allez à la** SongBook> Set list **la page, puis appuyez sur la** Nouvelle liste **bouton.**

2 Si un SongBook direct a été sélectionné, il vous est demandé de choisir entre **le** Interne **et** Direct **Recueil de chansons. Choisissez une option et touchez** D'accord **confirmer.**

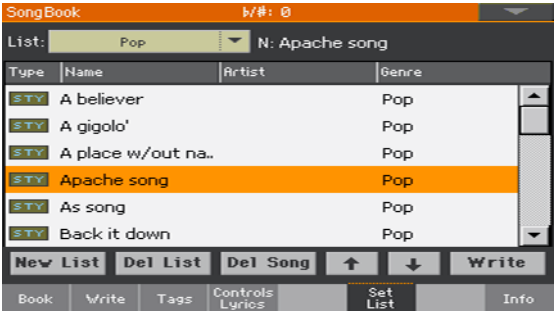
Les listes Définir internes utiliser les entrées internes, tandis que les listes Set Direct utiliseront uniquement des entrées directes. De cette façon, la liste trouvera toujours les entrées associées.

La nouvelle liste sera automatiquement sélectionnée.

Sélectionnez une liste Set pour le montage

1 Allez à la SongBook> Set list page. Choisissez soit la liste et la vue de carreaux.

2 Utilisez le liste menu contextuel pour sélectionner la liste Définir pour modifier.



Ajouter des chansons à la liste Définir la sélection

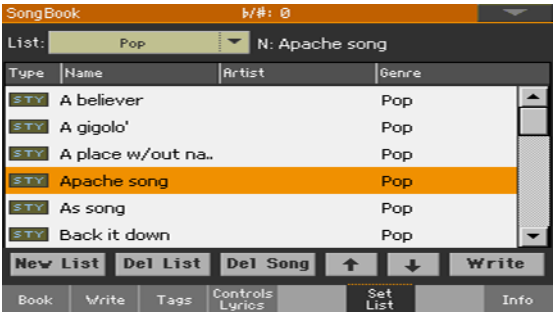
1 Allez à la SongBook> Livre page.

2 Parcourez les chansons dans votre base de données SongBook.

3 Quand vous voyez le chanson que vous recherchez, le toucher, puis appuyez sur la Ajouter à liste bouton pour l'ajouter à la liste Set sélectionné.

Déplacer ou supprimer des chansons de la liste Définir la sélection

1 Allez à la SongBook> Set list la page, puis appuyez sur la chanson vous voulez déplacer ou supprimer de la liste.

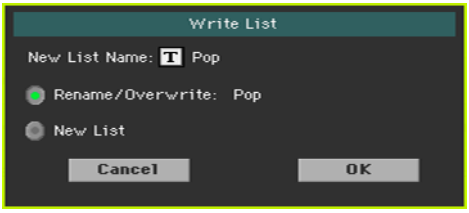


2 Modifier la liste.

- Utilisez le Déplacer> vers le bas ( ) et Déplacer> Up ( ) boutons sur l'écran pour déplacer le morceau sélectionné à une position différente dans la liste.
- Toucher le del chanson bouton pour supprimer le morceau sélectionné dans la liste Set (la chanson ne sera pas, cependant, être supprimé de la liste de livres).

Enregistrer la liste Set

1 Alors que dans le SongBook> Set list page, appuyez sur la Écrire bouton pour ouvrir la Ecrire Liste dialogue.



2 Alors que dans le Ecrire Liste dialogue, appuyez sur la Modifier le texte (T) icône si vous voulez attribuer la liste Définir un nouveau nom. Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la D'accord bouton sous la clavier virtuel .

3 Choisir la Renommer / Ecraser possibilité d'écrire sur la liste Set sélectionné. Si vous préférez créer une nouvelle liste Set, choisissez la Nouvelle liste option au lieu.

4 Toucher le D'accord bouton pour confirmer l'enregistrement.

Suppression d'une liste Set

1 **Alors que dans le SongBook> Set list page, utilisez la liste menu contextuel pour sélectionner** la liste Set à supprimer.

2 **Toucher le del Liste bouton pour supprimer la liste Définir la sélection (les chansons qu'il con-** CONTIENT ne sera pas supprimé de la liste de livres).

Suppression de toutes les entrées et SongBook Set Lists

Vous pouvez créer votre propre liste de livres, en supprimant toutes les entrées par défaut et listes Set.

1 Allez à l'une des pages SongBook.

2 Choisir la initialize SongBook commande à partir de la Menu de , et confirmer.

S'il vous plaît noter que cette opération supprimera définitivement toutes les entrées et les listes de Set. Pour restaurer les données d'usine d'origine, utilisez la restauration usine dans la commande Médias> Utilitaire page et sélectionnez seulement Songbook.

Utilisation de l'SongBook avec un ordinateur personnel

Un logiciel supplémentaire a été créé pour travailler de concert avec le SongBook.

Modification du SongBook avec SongBook Editor

Vous pouvez utiliser KORG propre SongBook Editor à modifier les entrées simples, la base de données SongBook et l'ensemble des listes sur un PC Windows. Avec SongBook Editor, vous pouvez facilement visualiser et modifier un fichier SongBook sur votre PC.

Utilisation d'une tablette comme une extension SongBook

Vous pouvez synchroniser PA1000 à un éditeur externe ou un lecteur de feuille de musique numérique (comme BAUM Software de SongBook + pour l'iPad ou de Zubersoft MobileSheets pour Windows et MobileSheetsPro Pour Android). S'il vous plaît se référer à la documentation du développeur pour plus d'informations sur ces applications de logiciels mous.

Partie IV:
PERSONNALISATION ET ÉDITION DE SON ENSEMBLES

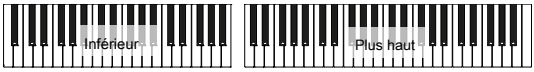
14 Personnalisation de la Ensembles clavier

Jouer différents sons avec la main gauche et à droite

Fractionnement du clavier

Diviser le clavier en une partie inférieure (main gauche) et supérieur (main droite)

- appuyez sur la DIVISÉ bouton sur le panneau de commande pour allumer son indicateur. Le clavier est divisé en une partie inférieure (main gauche) et supérieur (main droite).



Retirez la division et jouer les sons supérieurs sur la plage de clavier complet

- appuyez sur la DIVISÉ nouveau sur le bouton pour allumer son voyant éteint. Les sons supérieurs vont jouer sur la plage de clavier complet, comme dans un piano acoustique.

Split, modes de clavier, Sons

Lors du changement de DIVISÉ état, le nombre de sons que vous entendez peut changer.

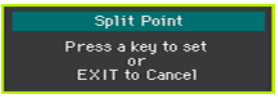
indicateur de division	Mode clavier	Sons de la main gauche (Lower)	main droite (Upper) Sounds
De	Plein	Non Lower son	Jusqu'à trois sons supérieurs affectés à l'extension complète du clavier
Sur	Divisé	Un seul Bas son assigné à la main gauche	Jusqu'à trois sons supérieurs AS- signé sur le côté droit du clavier.

Modification du local (ou temporaire) point de partage

Vous pouvez choisir un autre point où le clavier est divisé en une partie supérieure et une partie inférieure. Ceci est appelé point de partage .

Changer le point de partage local (ou temporaire) à partir du panneau de commande

1 Garder le DIVISÉ bouton enfoncé pour ouvrir la point de partage dialogue.



2 Jouer le note la plus basse de la partie supérieure (main droite) sur le clavier.

Changer le point de partage local (ou temporaire) de l'affichage

1 Alors que dans le Page d'accueil , toucher le Divisé onglet pour voir le Divisé vitre.

2 Toucher le Schéma du clavier à l'écran, puis jouer la note la plus basse de la partie supérieure (à droite) sur le clavier. Comme alternative, appuyez sur la point de partage paramètre pour le sélectionner et utiliser la VALEUR commande pour sélectionner le nouveau point de partage. Lorsque vous modifiez le point de partage, la Global paramètre est automatiquement désactivée (voir 'Global' et 'local' (ou temporaire) point de partage à la page 140).

Mémorisez le point de division locale

Le point de partage local peut être mémorisée dans un jeu de clavier. Chaque jeu de clavier associé à un style ou SongBook d'entrée peut avoir un point de partage différent.

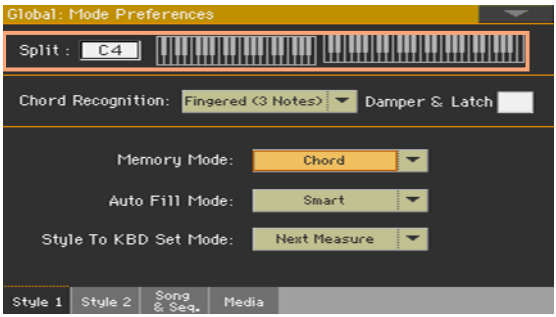
- Écrivez les modifications apportées à un jeu de clavier.

Modification du point de partage global

Le point de partage global est à la fois le réglage général que vous utilisez quand il n'y a pas de scission « local » et un « modèle » à partir duquel commencer le réglage des différents points de partage locaux enregistrés dans les jeux de clavier. Vous pouvez le modifier et l'utiliser comme point de partage principal de l'instrument. Certains jeux de clavier peut passer outre le point de partage global avec leurs points de partage locaux mémorisés.

Changer le point de partage global

1 **Allez à la global> Préférences de mode > Style page. Comme alternative, garder le DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur la STYLE JEU bouton pour ouvrir la Style page.**



2 **Toucher le Schéma du clavier à l'écran, puis jouer le note la plus basse du Supérieur (main droite) sur le clavier. Comme alternative, appuyez sur la point de partage paramètre pour le sélectionner et utiliser la**

VALEUR **commande pour sélectionner le nouveau point de partage.**

3 **appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page précédente.**

'Global' et 'local' (ou temporaire) point de partage

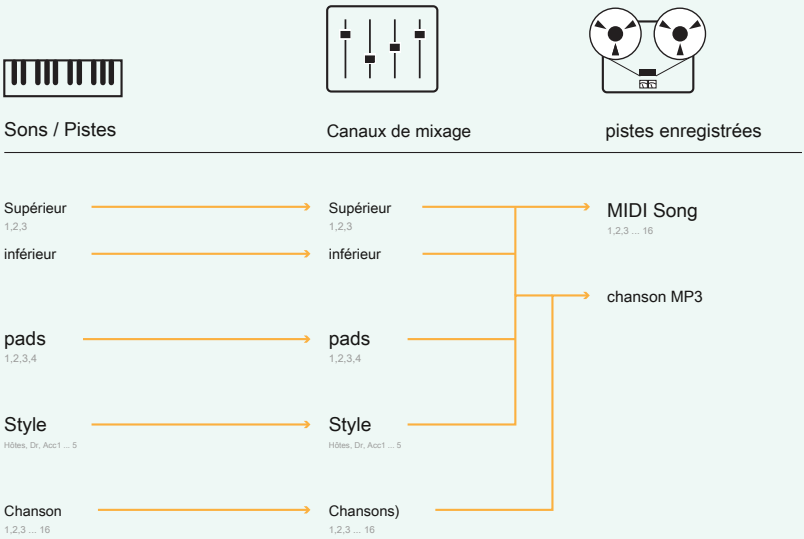
Vous pouvez choisir un point de partage « global » qui ne change pas au moment de choisir un autre jeu de clavier. Ou vous pouvez choisir un point de partage « local » qui est mieux adaptée au jeu individuel du clavier, et peut changer lors de la sélection. Le point de partage « local » est juste temporaire, et ne devient permanente lorsque vous écrivez un jeu de clavier.

Pour changer le type de point de partage, cochez ou décochez la **Global paramètre dans la point de partage dialogue**.

de Split mondial	Signification Split Type	
On (sélectionné)	Global	Laissez cette case cochée pour utiliser le point de partage global. Ceci est le cadre général à partir duquel vous pouvez commencer à programmer les paramètres locaux.
Off (Désélectionné)	Local	Cette boîte est automatiquement désactivée lorsque vous démarrez la programmation d'un point de partage local dans la page principale. Le point de partage local peut être écrit dans un jeu de clavier. Utilisez-le lorsque vous avez besoin d'un point de partage particulier pour un particulier de son ensemble.

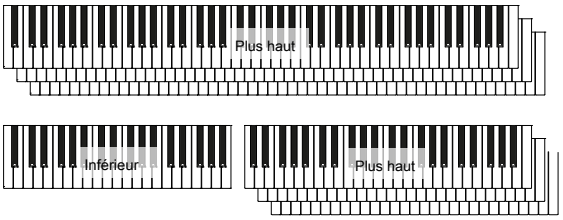
Pièces, pistes, canaux

Sur le clavier, les sons sont affectés à l'un du clavier les pièces (Supérieur inférieur). Dans les styles et les morceaux MIDI, les sons sont directement affectés à **l'arrangeur ou Séquenceur** des pistes **, où les modèles de vélo ou quences enregistrés sé- jouer. Les pistes** sont l'équivalent de pistes d'enregistrement, avec les canaux mélangeurs associés. En fait, PA1000 inclut un enregistreur et un mélangeur numérique!



Jouer deux ou trois sons en même temps

Vous pouvez jouer jusqu'à trois sons en couches sur le clavier. Ceci est utile d'ajouter, par exemple, une couche de cordes ou de tampons Synth au son Grand Piano. Les sons seront affectés à la partie supérieure du clavier. Quand le DIVISÉ indicateur de bouton est désactivé (Clavier complet Mode), les parties supérieures va jouer sur la gamme complète du clavier, comme il arrive sur un piano acoustique. Autrement (Clavier de Split le mode), vous jouerez les sons supérieurs avec la main droite.



Tournez le son activé ou désactivé de l'écran

- Si le son que vous voulez couper le son est en jeu, appuyez sur la Lecture / Mute icône pour régler Muet.

- Si le son que vous voulez entendre est en sourdine, appuyez sur la Lecture / Mute icône pour le mettre à jouer.

Mémorisez l'état sonore

- Écrivez les modifications apportées à un jeu de clavier.

Le choix entre différents sons

Vous pouvez assigner différents sons au clavier. La nouvelle combinaison de sons peut alors être écrit dans un jeu de clavier.

Suivez la même procédure lors du choix des sons pour les autres jeux sonores (Accompagnement et Song pistes MIDI, qui peuvent être écrits dans les paramètres de style ou un morceau MIDI).

Ouvrez la fenêtre Sélection du son de l'écran

1 Assurez-vous d'être dans la page d'accueil du style Play ou song Play mode. Si vous n'êtes pas là, appuyez sur la STYLE JEU ou la SONG JOUER boutons du panneau de commande.

2 Toucher le nom du son vous voulez changer pour le sélectionner.

3 Touchez une deuxième fois nom du son vous voulez changer.

Choisissez un son

1 Parcourez les sons dans la Sélection du son fenêtre.

- Pour choisir l'un des disponibles types de sons , toucher le boutons dans la partie supérieure de la fenêtre.

Type de son	Sens
Usine	Sons PA1000 Standard, qui ne peuvent normalement pas être modifiée. Ce sont les plus riches, les plus modernes de sons toute la collection.
Héritage	Héritage Sons permettant une plus grande compatibilité avec les instruments Pa série plus âgés.
Local	Certains modèles pourraient inclure des sons de type local, qui sont sons d'usine sur mesure pour un pays donné.
GM / XG	Sons permettant une compatibilité totale avec les morceaux MIDI en fonction MIDI général et sons XG et des kits de batterie.
Utilisateur	Endroits où vous pouvez charger de nouveaux sons et kits de batterie d'un appareil externe, ou enregistrer de nouveaux sons ou modifiées et des kits de batterie.

- Pour choisir un autre groupe de sons , toucher l'un des onglets sur les côtés de la fenêtre.

- Pour choisir l'un des disponibles pages dans le groupe du son sélectionné, appuyez sur l'un des P1 ... Px onglets au bas de la fenêtre.

2 Toucher le nom du son vous voulez choisir.

3 Si vous voulez fermer la Sélection du son fenêtre (et il ne se ferme pas par lui-même),

appuyez sur la SORTIE bouton. (Lorsqu'une fenêtre ne se ferme pas par lui-même, cela signifie que le maintien de l'affichage est activée. Voir maintien de l'affichage à la page 44).

Mémorisez les sons assignés

- Écrivez les modifications apportées à un jeu de clavier.

Le mélange des sons de clavier

Réglage du volume du son

À la base, PA1000 est un mélangeur. Comme avec tout mélangeur, vous pouvez régler le niveau de volume de chaque son, en changeant donc l'équilibre entre les différents sons sur le clavier.

Régler un volume de son de l'écran

1 Alors que dans le Principale page, appuyez sur la Le volume onglet pour sélectionner la Le volume vitre.

Accompagnement

Groupes

Sons clavier

2 Toucher le canal de mixage dont le niveau de volume que vous voulez changer.

3 Garder le curseur de volume virtuel tenue à l'écran, et le faire glisser vers le désiré
niveau.

Comme alternative, utilisez la VALEUR commande pour changer le niveau de volume du canal sélectionné.

4 Garder le DÉCALAGE bouton enfoncé, et utilisez la TEMPO +/- boutons pour propor-
changer nellement le volume de toutes les parties similaires. Par exemple, la modification du volume de l'un des PLUS HAUT curseurs change proportionnellement le volume de tous les sons supérieurs.

Mémorisez mix du son

- Écrivez les modifications apportées à un jeu de clavier.

En tournant les sons sous ou hors tension à partir du volet de volume

Les sons peuvent être mis en sourdine, au cas où vous ne voulez pas les entendre dans le mélange.

Sélectionnez le canal mélangeur

- Sélectionnez le canal mélangeur pour activer ou désactiver.

Mettez un canal (Muet)

- Toucher le jouer icône ( ) dans le canal de mélangeur correspondant au son à couper ( ).

Tourner un canal (Play)

- Toucher le icône Muet ( ) dans le canal de mélangeur correspondant au son jouer ( ).

Mémorisez l'état sonore

- Écrivez les modifications apportées à un jeu de clavier.

Soloing un son

Vous pouvez écouter un seul son en solo, pour comprendre comment cela semble hors du mélange.

Solo un son

- Tandis que le Le volume volet est représenté, garder la DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur le canal de mixage que vous voulez écouter en solo. Dans une page où il apparaît, vous pouvez toucher le canal de mixage correspondant au son à isoler.

Lorsque cette fonction est activée, l'avertissement « Solo » clignote sur l'en-tête de page.

Solo un son via la commande de menu

Comme alternative, vous pouvez en solo un son à l'aide d'une commande de menu.

1 Alors que dans une page où le nom du son ou la canal de mixage cor-
répondre au son à écouter en solo apparaît, appuyez sur pour le sélectionner.

2 Choisir la piste solo commande à partir de la Menu de .

Solo désactiver

Effectuez l'une des actions suivantes:

- Alors que dans une page où apparaissent les canaux de mixage, maintenez la DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur le canal de mixage qui est actuellement en solo.
- Choisir la piste solo commande à partir de la Menu de pour la désactiver.

la transposition des sons supérieurs à une autre octave

Tous les sons supérieurs peuvent être transposés à une octave supérieure ou inférieure à la pression d'un seul bouton. La transposition d'octave actuelle est affichée à côté du nom de son.

Transposer la sons supérieure d'une octave

- appuyez sur la UPPER OCTAVE + bouton sur le panneau de commande.

Transposer sur le sons d'une octave supérieure

- appuyez sur la UPPER OCTAVE - bouton sur le panneau de commande.

Réinitialiser la transposition d'octave

- appuyez simultanément sur les UPPER OCTAVE boutons en même temps.

Mémorisez la transposition sonore

- Écrivez les modifications apportées à un jeu de clavier.

Utilisation de l'Ensemble d'ajouter l'harmonie

Il existe plusieurs types d'Ensemble, mais avec la plupart d'entre eux ce que vous jouez avec votre main droite sera harmonisée avec les accords que vous jouez avec votre main gauche.

L'Ensemble Mise sous ou hors tension

Activez la fonction Ensemble sur

1. Assurez-vous que la DIVISÉ indicateur est allumé.
2. appuyez sur la ENSEMBLE bouton pour allumer son indicateur.

Jouez des accords avec votre main gauche et une mélodie avec la main droite. Vous entendrez les notes d'accords ajoutés à la mélodie.

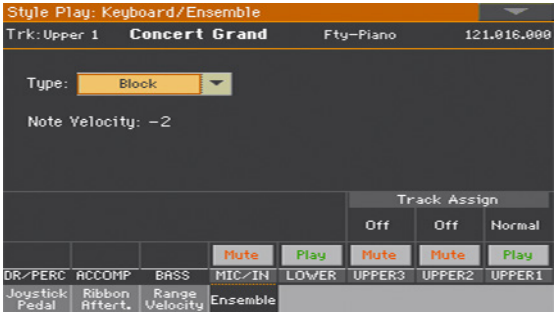
Désactivez la fonction Ensemble

- appuyez sur la ENSEMBLE nouveau sur le bouton pour allumer son voyant éteint.

Le choix d'un type Ensemble

Sélectionnez un autre style d'harmonisation

1. Allez à la Style Play> Clavier / Ensemble> Ensemble page. Comme alternative, garder le DÉCALAGE touche enfoncée, puis appuyez sur la ENSEMBLE bouton pour ouvrir la Ensemble page.



2 Utilisez le Type paramètre à choisir Type ensemble .

Type ensemble	Sens
Duo	Ajoute une seule note à la mélodie.
proche	Ajoute un accord de la position fermée à la mélodie.
ouvert 1	Ajoute un accord de la position ouverte à la mélodie.
Ouvrir 2	Comme ci-dessus, mais avec une forme d'accords différents.
Bloquer	harmonisation des blocs - très typique de la musique de jazz.
Ensemble puissance	Ajoute un cinquième et une octave à la mélodie, comme entendu dans la roche dure.
troisième Up	Cette option permet d'ajouter un troisième sur la note de la mélodie (en fonction de l'accord reconnu).
LO quartes	Typique de jazz, cette option permet d'ajouter deux quarts parfaits sous la mélodie.
UP quartes	Comme ci-dessus, mais avec des notes ajoutées sur la mélodie.
quintes	Cela ajoute deux cinquièmes en dessous de la note originale.
Octave	Ajoute une octave à la mélodie.
Double	Cette option permet d'ajouter à la ligne mélodique d'une seconde note, à un intervalle fixe défini avec le paramètre « Note ». Lorsque vous sélectionnez cette option, une valeur de transposition apparaît (-24 ... + 24 demi-tons à la note originale).
Laiton	harmonisation des cuivres typique.
Roseau	harmonisation de la section Reed typique.
Trille	Lorsque deux notes sont jouées sur le clavier, cette option les trilles. Si trois ou plusieurs notes sont jouées, seuls les deux derniers sont trilles. Vous pouvez régler la vitesse de trille en utilisant le paramètre Tempo (voir ci-dessous).
Répéter	La note jouée est répétée en phase avec le paramètre Tempo (voir ci-dessous). Lors de la lecture d'un accord, seule la dernière note se répète.
Écho	Comme l'option de répétition, mais avec les notes répétées d'évanouissement après le temps réglé avec le paramètre Feedback (voir ci-dessous).
AutoSplit1	Si plus d'un seul Upper son est en jeu, le Haut-1 Le son joue la mélodie en mono, tandis que les autres sons supérieurs jouent les notes de l'accord. Si seulement le supérieur 1 Le son est en jeu, il joue toutes les notes polyphonie d'accords.
AutoSplit2	Semblable à AutoSplit1, mais le Haut-1 joue son toujours la note la plus élevée.

3 Quand ils apparaissent, régler la paramètres supplémentaires .

paramètres supplémentaires	Comment ça fonctionne	Valeur
Note Velocity	Velocity (dynamique) différence entre la mélodie jouée avec votre main droite et les notes d'harmonisation ajoutée.	- 10 ... 0
Tempo	Remarque pour la durée Trill, Répéter ou les options Echo Ensemble. Ceci est en phase avec la valeur de tempo.	23/1 ... 4/4
Retour d'information	Répétitions de la note / accord d'origine lorsque l'option Echo est sélectionnée.	1 ... 8

4 Utilisez le Ensemble Track Assign paramètre pour définir la fonction Ensemble pour chacun des sons supérieurs.

Ensemble piste assign	Sens
De	pas d'harmonisation
Ordinaire	Ce son est inclus dans l'harmonisation
Muet	Ce son ne joue que les notes Ensemble, mais pas la note originale.

Quittez la page Paramètres Ensemble

- appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page précédente.

Mémorisez les paramètres d'Ensemble

- Écrivez les modifications apportées à un jeu de clavier.

15 l'édition avancée de la jeux de sons

la procédure d'édition

A - Choisissez un ensemble sonore

jeux de sons sont des groupes de sons qui sont sélectionnés en même temps.

jeu de sons	type
Ensembles clavier (de la bibliothèque)	Les sons assignés au clavier, enregistré dans la bibliothèque CLAVIER SET.
Ensembles clavier (d'un style)	Les sons assignés au clavier, enregistré dans la section CLAVIER SET et sélectionné avec les styles.
Ensembles clavier (à partir d'une entrée SongBook)	Les sons assignés au clavier, enregistré dans la section CLAVIER SET et sélectionné avec l'entrée SongBook.
Paramètres de style	Sons pour les pistes d'accompagnement, sélectionnés avec le style.
Chanson MIDI (en mode Song Play)	Les sons assignés manuellement aux pistes d'un morceau MIDI sélectionné en mode Song Play. Vous pouvez sélectionner ces sons, mais pas les sauver.
Chanson MIDI (en mode Sequencer)	Sons sélectionnés par les changements de programme contenus à l'intérieur d'un morceau MIDI. Vous pouvez modifier et enregistrer ces messages en mode Sequencer.

Choisissez dans la bibliothèque d'un jeu de clavier dont les sons et les paramètres à modifier

- **Appuyez sur la STYLE JEU ou SONG JOUER bouton, puis choisissez la CLAVIER SET BIBLIOTHÈQUE section de la Keyboard Set dont les sons que vous souhaitez modifier.**

Choisissez parmi un style du jeu de clavier dont les sons et les paramètres à modifier

- **appuyez sur la STYLE JEU bouton, puis choisissez une Style , puis le Keyboard Set (du SET CLAVIER section), dont les sons que vous souhaitez modifier.**

Choisissez parmi une entrée SongBook le jeu de clavier dont les sons et les paramètres à modifier

- appuyez sur la RECUEIL DE CHANSONS bouton et choisissez une entrée SongBook; ou sur l'un des SET LIST boutons pour choisir l'entrée SongBook correspondant. Ensuite, choisissez la Keyboard Set (du SET CLAVIER section), dont les sons que vous souhaitez modifier.

Choisissez un style dont les sons et les paramètres à modifier

- appuyez sur la STYLE JEU bouton, puis choisissez la Style dont les sons que vous souhaitez modifier.

Choisissez Sons pour le mode Song Play

- appuyez sur la SONG JOUER bouton, puis choisissez une MIDI Song à partir du disque. Ces modifications ne seront pas enregistrés dans la chanson, et ne serviront pour le à la volée tomization cus-.

Choisissez un morceau MIDI dont les sons et les paramètres à modifier

- appuyez sur la SEQUENCER bouton pour passer en mode Sequencer, puis choisissez à partir du disque (ou créer en l'enregistrant) la MIDI Song dont les sons que vous souhaitez modifier.

B - édition d'accès

1 **appuyez sur la M E N U bouton pour accéder à l'édition et voir le menu d'édition .**

2 **Choisissez une section d'édition et modifier la page pour accéder aux paramètres.**

C - Choisissez un son à modifier

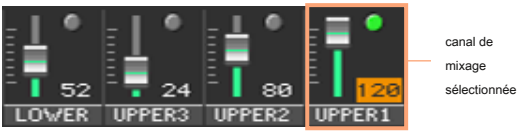
La vérification doit être fait sur les sons sélectionnés.

Basculer entre le clavier et les sons style ou un morceau

- **Appuyez plusieurs fois sur la TRACK SELECT bouton. Le cycle de volonté d'affichage entre le clavier et le** style ou les sons du morceau.

Sélectionnez la piste / canal pour modifier

- **Toucher le piste individuelle / canal pour le sélectionner.**

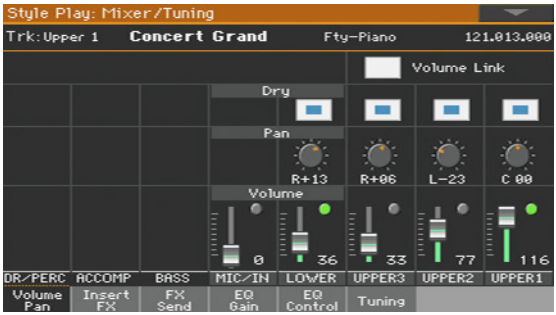


D - Enregistrer les modifications

- Lorsque vous avez terminé l'édition, écrire les modifications apportées à un ensemble sonore. Ce sera expli- qué à la fin des chapitres.

Le mélange des sons

le Volume / Pan page est le mixeur numérique interne de l'instrument.



Réglage du volume et Lecture / état Muet

Accédez au volume / page Pan

- Allez à la Mélangeur / Tuning> Volume / Pan page et trouver le volume and Play / Mute contrôle.

Régler le volume de l'individu son

- Garder un curseur de volume virtuel tenue à l'écran, et le faire glisser vers le niveau désiré.

Comme alternative, utilisez la VALEUR commande pour changer le niveau de volume du canal de mélangeur sélectionné.

Le volume	Sens
0 ... 127	Niveau de volume des valeurs MIDI

Modifier le jeu / le statut muet de l'individu son

- toucher à plusieurs reprises le Jouer ( ) ou Muet ( ) icône dans le cor- canal de mixage répondre au son dont le statut de changer.

Lier les curseurs de volume sonore supérieur

Les curseurs supérieur de volume sonore peuvent être reliés entre eux, changer proportionnellement tous les sons supérieurs avec un seul curseur.

1 **Allez à la Mélangeur / Tuning> Volume / Pan page.**

2 **Cochez ou décochez la Lien supérieure du volume case à cocher.**

Lien supérieure du volume	Sens
Sur	Lorsque vous modifiez le volume de l'un des sons supérieurs, le volume des autres sons supérieurs est modifiée proportionnellement.
De	Vous vous déplacez un seul curseur de volume.

Réglage de la Pan

Le Pan (panorama) est la position du son dans le champ stéréo.

1 **Allez à la Mélangeur / Tuning> Volume / Pan page et trouver les commandes de panoramique.**

2 **Garder le bouton Pan tenue à l'écran et le déplacer au niveau souhaité.**

Comme alternative, utilisez la VALEUR contrôle pour modifier la valeur de la molette sélectionnée.

La poêle	Sens
L-64 ... L-1	La gauche
C 00	Centre
R 1 + ... + R 63	Droite

Ajout d'effets

Les processeurs FX

PA1000 insert comporte à la fois des effets de base (« effet » est souvent abrégé en FX).

- Insérer des effets (IFX) sont affectés à un seul son, et de traiter l'ensemble du signal passant à travers. Les effets d'insertion les plus courants sont des simulateurs ampli, chorus ou flanger, pédales d'overdrive et de distorsion, compresseurs, etc. Insérez les effets sont pré-fader, de sorte que le niveau de volume du canal de mixage ne changera pas le niveau du signal entrant dans l'effet.

- effets Master (MFX) sont des effets partagés par plusieurs sons différents, qui peuvent être mélangés dans à différents niveaux. Les effets maîtres les plus courants sont les retards et les réverbérations. effets Master sont post-curseur, de sorte que le niveau de volume du canal de mélangeur va changer le niveau du signal entrant dans l'effet. Chaque groupe de sons / canaux peuvent aller à un autre groupe et le nombre d'effets.

Son / Canal FX	**Groupe Insert FX**	**maître FX**
Clavier	FX B Un (1), affecté à un seul Du son.	Deux (2), partagé entre tous les sons.
Un accompagnement FX	jusqu'à deux (2), librement assignable à aucun son. Jusqu'à deux (2) Les effets peuvent être attribués à un seul son.	Deux (2), partagé entre tous les sons.
Familles de tambour (DF)	FX A jusqu'à deux (2), librement assignable à toute la famille du tambour. Jusqu'à deux effets (2) peuvent être attribués à une seule famille de tambour. Les familles de tambour peuvent être traités par leur propre insertion FXS. Le kit de batterie peut ensuite être traité par Insérer FXs de son canal. Le nombre total d'insertion FXs disponibles pour les familles du tambour, kit de batterie et les autres sons d'accompagnement est de deux (2).	Deux (2), partagé entre tous les sons. Les familles de tambour peuvent définir leur propre niveau d'envoi au Maître FXS. Ensuite, le kit de batterie a ses propres niveaux d'envoi.
Tampon	FX A -	Deux (2), partagé entre tous les sons.

Son / Canal FX	Groupe Insert FX		maître FX
MIDI Song	FX A jusqu'à deux (2), librement assignable	à aucun son. Jusqu'à deux (2) Les effets peuvent être attribués à un seul son.	Deux (2), partagé entre tous les sons.
MIDI Song fait avec un PA1000 ou un instrument PaSeries KORG	FX UN B	Jusqu'à deux (2), librement assignable à aucun son. Jusqu'à deux (2) Les effets peuvent être attribués à un seul son.	Deux (2), partagé entre tous les sons.

Vous pouvez attribuer aux processeurs d'effets maître tout type d'effets disponibles, mais nous l'avons trouvé commode de les arranger, la plupart du temps, de la manière suivante:

maître FX	type d'effet
A1	processeur de réverbération pour la chanson et sons MIDI d'accompagnement
A2	Modulante processeur FX pour le morceau d'accompagnement et de sons MIDI
B1	processeur de réverbération pour les sons de clavier
B2	Modulante processeur FX pour les sons de clavier

Tous les effets de PA1000

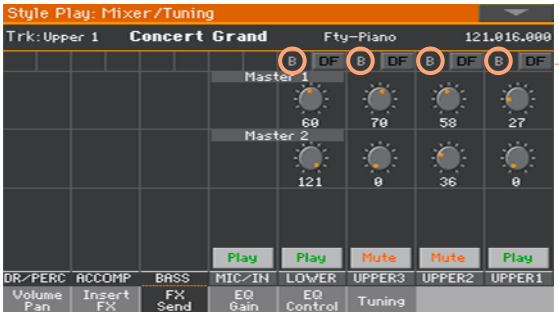
PA1000 comprend un puissant processeur multi-effet pour les sons internes. Ces effets contribuent à rendre le son final de l'instrument, ajoutant ambiance et un sens de l'espace. Il y a jusqu'à trois et quatre insert effets maître, auquel les sons peuvent être envoyés à partir de leur canal mélangeur interne. A la fin du chemin audio, il y a un Master EQ et limiteur, utilisé pour traiter les sons et chansons MP3 et donner plus de punch et de raffinement au son final, produit va à l'auditoire.

En plus de ce qui précède, PA1000 comprend également un processeur multi-effet pour le microphone, appelé le processeur vocal, ou comme une alternative pour la guitare appelée le processeur de guitare. Ces effets incroyables sont accessibles directement à partir des commandes de cet instrument, sans avoir à patcher dans tout processeur externe. Le processeur vocal est un effort conjoint de KORG et TC • électronique.

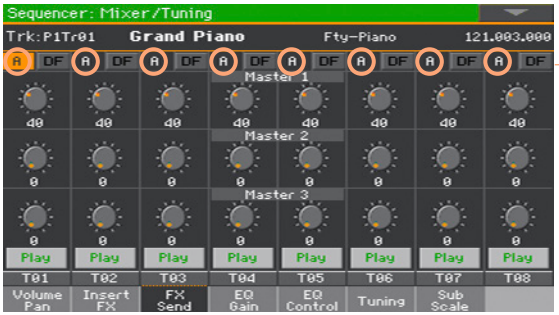
Le choix (et l'affichage), le groupe FX

Dans le jeu de style et le mode Song Play, le groupe FX est fixe et ne peut pas être changé (vous ne pouvez le voir). En mode Sequencer, vous pouvez choisir librement pour chaque piste de morceau.

1 **Allez à la Mixer / Tuning> Insérer FX ou FX Envoyer page.**



groupe FX



groupe FX

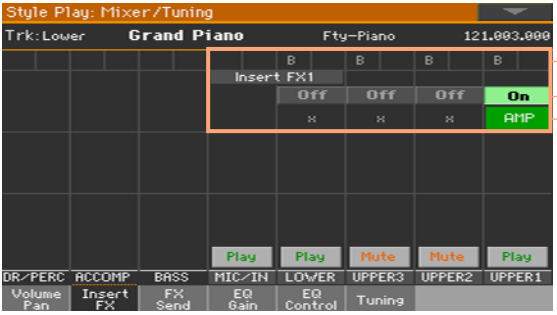
2 **Voir ou choisissez la groupe FX (ce dernier est uniquement possible en mode Sequencer).**

L'activation et le choix des effets d'insertion

Chaque son peut aller à un ou plusieurs processeurs d'effet d'insertion.

Activer les effets d'insertion

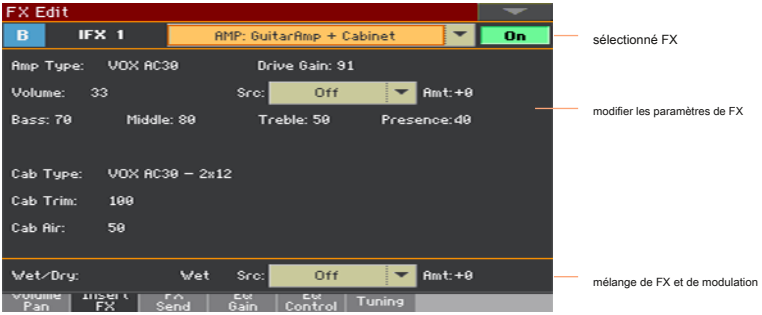
1 **Allez à la Mixer / Tuning> Insérer FX page.**



2 Activer ou désactiver l'effet d'insertion (s) affecté à un son.

Choisissez les effets d'insertion

1 **Alors que dans le insérer FX page, appuyez sur le nom du type d'effet sélectionné , ou le 'X' symbole sous le bouton On / Off, pour ouvrir la FX Modifier page.**



2 **Utilisez le menu contextuel en haut de la page pour choisir un effet.**

3 Si nécessaire, modifiez les paramètres d'effet, comme décrit dans la partie du manuel dédié aux effets.

Vous pouvez régler le mélange humide / sec des effets d'insertion, mais nous suggérons de ne pas toucher, à moins que vous modifiez les effets.

4 **Lors de l'édition terminée, appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page précédente.**

L'activation et le choix des effets d'insertion pour les familles tambour

Sur les pistes de batterie, vous pouvez accéder à un mélangeur à tambour séparé et ajouter insert ef- fets à chaque famille du tambour. Le canal du tambour est ensuite envoyé au mélangeur principal, et peut utiliser les effets d'insertion du canal.

1 **Allez à la Mixer / Tuning> Insérer FX page.**

2 **appuyez sur la TRACK SELECT bouton pour basculer entre les pistes et trouver**

Tambour **Piste.**

3 **Toucher le DF bouton pour accéder à l'édition des familles du tambour corres-**

ing piste de batterie.

4 **Sur chaque bande de famille du tambour, utilisez les différentes commandes pour activer / désactiver**

et sélectionnez les effets d'insertion.

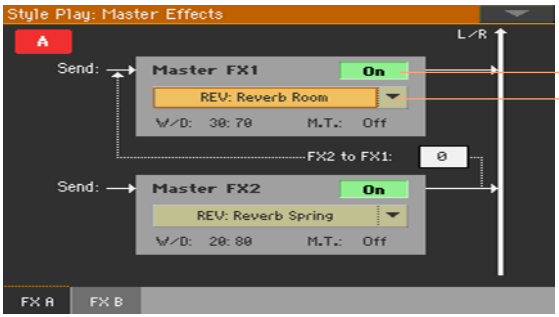
5 **Lorsque vous avez terminé l'édition, appuyez sur la DF nouveau sur le bouton pour quitter la page d'édition.**

Activation et choisir les effets de maître

Chaque son peut envoyer son signal audio à un ou plusieurs effets master.

Activer les effets de maître

1 Allez à la Effets master pages, et choisissez le groupe FX A (Accompagnement, Pads, Song) ou B (clavier).



2 Activer ou désactiver l'effet maître (s). S'il vous plaît garder à l'esprit que les effets de maître sont affectés à tous les sons du même groupe.

Choisissez les effets de maître

1 Alors que dans le FX A ou FX B page, appuyez sur le nom des effets attribués à ouvrir la FX Modifier page.

2 Utilisez le menu contextuel en haut de la page pour choisir un effet.

3 Si nécessaire, modifiez les paramètres d'effet, comme décrit dans la partie du manuel dédié aux effets.

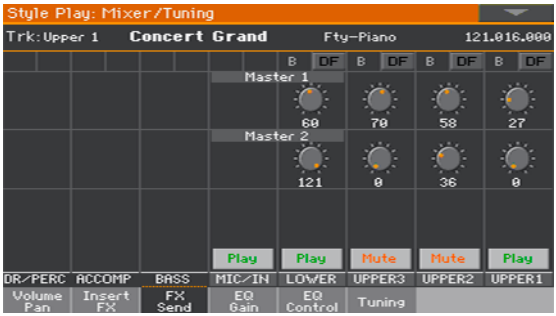
Vous pouvez régler le mélange humide / sec des effets maîtres, mais nous suggérons de ne pas toucher, à moins que vous modifiez les effets. Pour définir la quantité d'effet, utilisez le niveau d'émission de canaux individuels au lieu (comme expliqué ci-dessous).

4 Lors de l'édition terminée, appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page précédente.

Réglage du niveau d'envoi aux effets maîtres

Vous pouvez régler le niveau du signal direct (sec) envoyé par chaque son / canal aux effets maîtres.

1 **Allez à la Mixer / Tuning> FX Envoyer page.**



2 **Sur chaque canal de mixage, utilisez la Maître boutons pour commander le niveau de la di-**
rect de signal (sec) envoyé au processeur d'effets correspondant (à l'intérieur du groupe sélectionné FX).

Master 1, 2, 3	Sens
0 ... 127	niveau FX Envoyer des valeurs MIDI

Réglage de l'envoi aux effets maîtres pour les familles tambour

Sur batterie / percussions pistes, vous pouvez accéder à un mélangeur séparé batterie / percussion et régler le niveau du signal direct (sec) envoyé par chaque famille de tambour pour séparer les effets de maître. Le canal de batterie / percussion est ensuite envoyé au mélangeur principal, et peut utiliser les effets de maître du canal. Étant donné que les familles tambour seront traitées par deux ensembles de processeurs maîtres, nous vous suggérons de réduire à zéro le niveau d'envoi batterie / percussion dans le mélangeur principal.

1 **Allez à la Mixer / Tuning> FX Envoyer page.**

2 **appuyez sur la TRACK SELECT bouton pour basculer entre les pistes et trouver Tambour et Percussion des pistes.**

3 **Toucher le DF bouton pour accéder à l'édition des familles du tambour corres-**ing tambour ou de la piste Percussion.

4 **Sur chaque bande de famille du tambour, utilisez la Maître boutons pour commander le niveau de la** signal direct (sec) envoyé au processeur d'effets correspondant (à l'intérieur du groupe sélectionné FX).

Maître	Sens
0 ... 127	niveau FX Envoyer des valeurs MIDI

5 **Lorsque vous avez terminé l'édition, appuyez sur la DF nouveau sur le bouton pour quitter la page d'édition.**

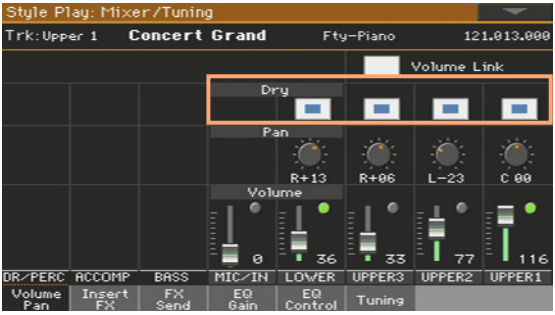
Y compris le signal sec (direct) dans les effets maîtres

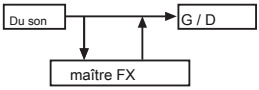
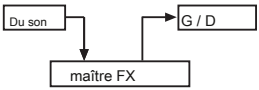
Le signal sec (ou « direct ») est le son brut, sans les effets. Il devrait normalement être inclus dans le signal sortant des effets de maître, pour donner un sens de la présence de la source du son.

Ce paramètre est pas nécessaire pour les effets d'insertion, car ils comprennent toujours le signal sec.

1 **Allez à la** Mélangeur / Tuning> Volume / Pan **page.**

2 **Cochez ou décochez la** Sec **case à cocher correspondant au son que vous voulez** pour inclure ou exclure.



Sec	Sens
Sur	Le signal direct est envoyé aux sorties, mélangés avec les effets maîtres. 
De	Le signal direct est retiré des sorties audio, qui ne contiendra que le signal effectué. Avec des effets stéréo, le signal effectué sera toujours positionné en fonction de la valeur Pan. Cela fonctionne d'une manière similaire à un effet d'insertion, où tout le signal sec est toujours traité. 

Copie des effets

Pour accélérer la programmation, vous pouvez copier un seul insert ou un effet maître, ou tous les effets d'un groupe FX (ou de FXA FXB). Vous pouvez les copier entre les différents éléments (par exemple, entre les styles et les Song, ou Ensembles clavier et sons).

L'opération Copier / Coller copie uniquement les paramètres du FX Modifier page. Les paramètres contenus dans d'autres pages, comme Sec ou FX Envoyer , ne sont pas copiés.

La copie d'un seul effet

Copiez l'effet

1 **Sélectionnez le élément source (Clavier Ensemble, Style, Song ou son).**

2 **Allez à la Mixer / Tuning> Insérer FX la page pour copier un effet d'insertion ou à la** Maître Effets> FX A / B **la page pour copier un effet maître.**

3 **Toucher le le nom de l'effet à copier, pour ouvrir le correspondant FX Modifier** page.

4 **Choisir la copie effet commande à partir de la Menu de .**

5 **appuyez sur la SORTIE pour quitter.**

Coller l'effet

1 **Sélectionnez le élément cible (Clavier Ensemble, Style, Song ou son).**

2 **Allez à la Mixer / Tuning> Insérer FX la page pour coller un effet d'insertion ou à la** Maître Effets> FX A / B **la page pour coller un effet maître.**

3 **Toucher le le nom de l'effet à coller, pour ouvrir le correspondant FX Modifier** page.

4 **Choisir la coller effet commande à partir de la Menu de .**

5 **appuyez sur la SORTIE pour quitter.**

Copie tous les effets de maître dans un groupe FX

Copiez les effets

1. Sélectionnez l'élément source (clavier Set, Style, Song ou son).
2. Allez à la Maître Effets> FXA / B page indiquant le groupe à copier.
3. Choisir la Copier tous les effets commande à partir du menu de la page.

Coller les effets

1. Sélectionnez le élément cible (Clavier Ensemble, Style, Song ou son).
2. Allez à la Maître Effets> FXA / B page indiquant le groupe à coller.
3. Choisir la Coller tous les effets commande à partir du menu de la page.

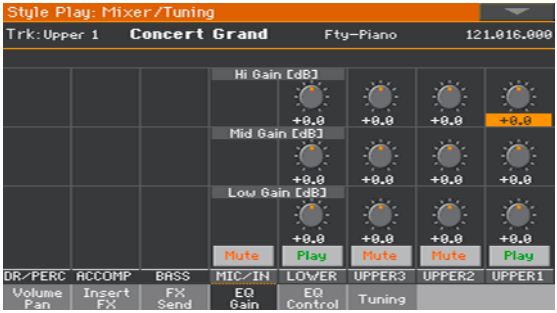
Sons égalisant les

L'égaliseur de canal

PA1000 comprend une égalisation à trois bandes (EQ) de chaque nel chan- mélangeur individuel. Chaque son peut être égalisé individuellement.

Réglage du gain EQ

1 Allez à la Mixer / Tuning> EQ Gain page.



2 Garder le bouton Gain tenue à l'écran et le déplacer au niveau souhaité.

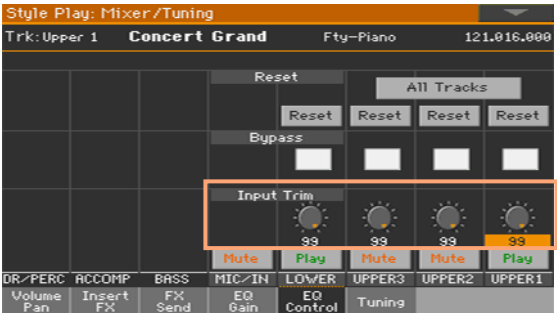
Comme alternative, utilisez la VALEUR contrôle pour modifier la valeur de la molette sélectionnée.

EQ Gain	Sens
Salut (High) Gain	
-18 ... + 18dB	égalisation hautes fréquences. Ceci est un filtre à courbe de rayonnage.
Mid (Moyen) Gain	
-18 ... + 18dB	égalisation des fréquences moyennes. Ceci est un filtre de courbe en cloche.
Gain faible	
-18 ... + 18dB	égalisation basses fréquences. Ceci est un filtre à courbe de rayonnage.

Réglage de la sensibilité d'entrée EQ

Les gains d'égalisation extrêmes peuvent surcharger les circuits audio et conduire à distor- sion. Vous pouvez couper cependant l'entrée pour éviter la surcharge.

1 **Allez à la Mixer / Tuning> Contrôle EQ page.**



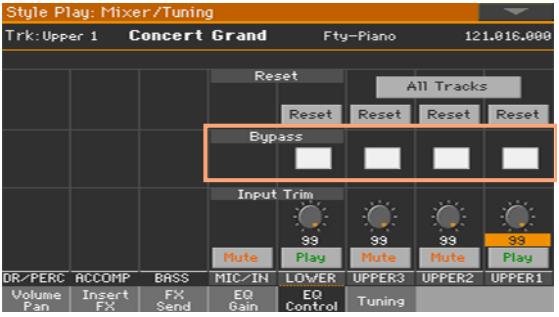
2 **Utilisez le Garniture d'entrée boutons pour atténuer le niveau du passage du signal à travers** l'égaliseur.

garniture d'entrée	Sens
0 ... 99	valeur Affaiblissement.

L'égaliseur court-circuitant

Chaque EQ peut être contournée momentanément, pour vérifier son effet pendant la programmation.

1 **Allez à la Mixer / Tuning> Contrôle EQ page.**

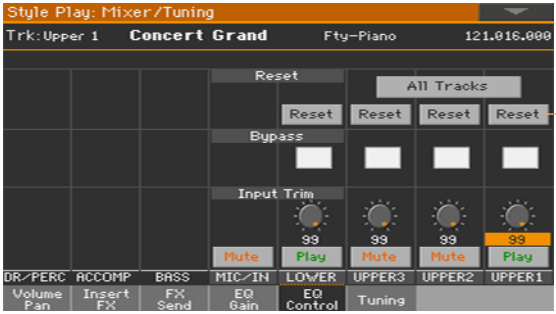


2 **Sélectionnez le Contourne case à cocher sur le canal mélangeur vous voulez exclure** égalisation. Désélectionner pour activer à nouveau l'égaliseur.

Remise à zéro du EQ

Vous pouvez réinitialiser l'égaliseur par défaut (qui est, « plat ») le statut.

1 **Allez à la Mixer / Tuning> Contrôle EQ page.**



Réinitialiser piste

2 **Réinitialiser tous les égaliseurs, ou un égaliseur.**

Réinitialiser l'égaliseur sur une seule piste / canal

- **Toucher le Réinitialiser piste bouton correspondant à la chaîne dont EQ vous souhaitez réinitialiser.**

Réinitialiser l'égaliseur sur toutes les pistes / canaux

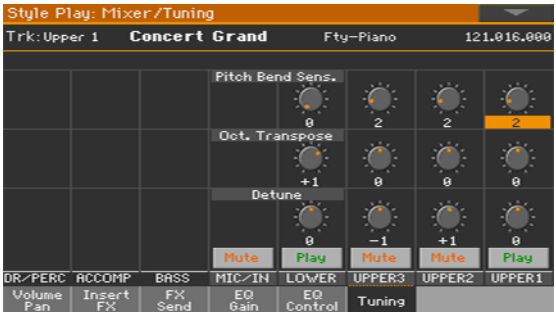
- **Toucher le Réinitialiser toutes les chansons bouton.**

Octave et Transpose réglage fin

Vous pouvez régler la transposition d'octave et réglage fin de chaque son.

Accédez à la page Tuning

- **Allez à la** Style Play / Song Play> Mixer / Tuning> Tuning **page. Comme alternative, garder le** DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur un des UPPER OCTAVE **boutons pour ouvrir la** Réglage **page.**



Réglez la transposition d'octave

- **Utilisez le** Transposer octobre **boutons pour régler la transposition d'octave pour chaque son.**

Octave Transpose	Sens
0	accordage standard.
-3 ... +3	La valeur Octave Transpose (en octaves).

Réglez le réglage fin

- **Utilisez le** désaccord **boutons pour régler le réglage fin pour chaque son.**

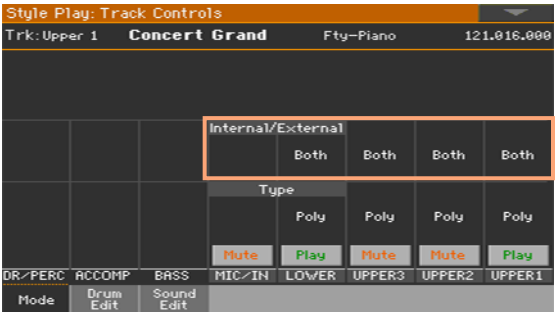
désaccord	Sens
0	accordage standard.
-64 ... +63	hauteur du son (en cents d'un demi-ton).

Programmation du routage du son et de la polyphonie

Utilisation des sons internes ou externes

En général, le clavier, arrangeur et joueur jouer les sons internes. Cependant, vous pouvez choisir de les laisser jouer un générateur sonore externe.

1 **Allez à la** Piste de contrôle> mode **page.**

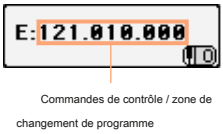


2 **Utilisez le** Interne externe **paramètre pour connecter la partie correspondante /** le suivi de la génération de son interne et / ou externe.

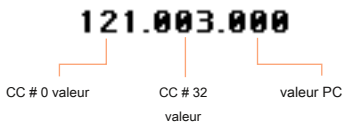
Int / Ext	Sens
Tous les deux	La partie / piste joue les sons internes et un instrument externe connecté au port MIDI OUT ou DEVICE USB.
Interne	La partie / piste ne joue que les sons générés par le générateur de son interne.
Externe	La partie / piste joue uniquement un instrument externe connecté au port OUT DISPOSITIF MIDI ou USB. Le dispositif connecté doit recevoir des données sur le canal MIDI associé à cette partie / piste sur PA1000.

Sons externes et messages de changement de programme

Une partie / piste réglée sur l'état externe ne peut pas jouer les sons internes. Au lieu du nom attribué son, < E: aaa.bbb.ccc> indicateur est affiché sur la zone d'une piste dans la page principale:



Cet indicateur commence par une remarque disant que la piste est en mode externe (« E »), et continue avec des chaînes de données transmises de changement de contrôle et de changement de programme. Cela vous permettra de savoir ce que la piste transmet. Dans l'exemple suivant, CC # 0 est le changement de contrôle 0 (Bank Select MSB), CC # 32 est le changement de contrôle 32 (Bank Select LSB), PC est le changement de programme:

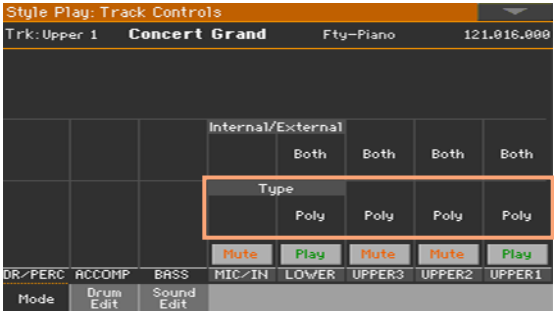


Lorsque vous touchez la zone sonore, le clavier numérique apparaît, au lieu de la fenêtre Sélection du son. Vous pouvez entrer dans le faisceau de changement de changement de commande / programme indiqué ci-dessus, séparant les trois parties avec un point (.).

Le choix du type de polyphonie (Mono, Poly, tambour)

Les sons peuvent jouer en polyphonie ou monophonique, ou se comporter comme des kits de batterie.

1 **Allez à la** Piste de contrôle> mode **page.**



2 Utilisez le Type paramètre pour choisir le mode de polyphonie.

type	Sens
Tambour	Tambour / piste Percussion. Ceci est généralement attribué aux pistes batterie et de percussions des morceaux MIDI et d'accompagnement. Définir un son clavier en mode tambour, si vous ne voulez pas qu'il soit transposé (il se comporte comme un kit de batterie, même si elle est un son ordinaire). En outre, il réglé sur le mode tambour si vous souhaitez régler séparément le volume et définir une sortie différente pour chaque famille percutante d'un kit de batterie. Drum Kits ne sont jamais transposés, quel que soit le type de piste à laquelle ils sont affectés. Ce paramètre ne peut pas être modifié, il la piste a déjà été réglé sur tambour ou en mode percussion en mode Style Record.
Poly	Pistes / parties de ce genre sont polyphoniques, ce qui signifie qu'ils peuvent jouer plus d'une note en même temps.
Mono	Pistes / parties de ce genre sont monophoniques, qui signifie que chaque nouvelle note arrête la note précédente.
mono droit	Une piste Mono / partie, la priorité est donnée à la note la plus à droite (le plus élevé).
mono gauche	Une piste Mono / partie, la priorité est donnée à la note la plus à gauche (le plus bas).

montage rapide des kits de batterie

Vous pouvez régler le volume et modifier les paramètres principaux pour chaque famille d'instrument batterie et de percussion pour la piste sélectionnée. Une liste des familles est présentée ci-dessous.

Ces paramètres sont accessibles uniquement sur des pistes parcourant le mode tambour dans la Commandes de piste> mode page. Utilisez-les sur les pistes avec AS- Drum Kit signé, ou vous ne serez pas en mesure d'entendre tout changement.

Modifier les kits de batterie

1 Allez à la Commandes de piste> Drum Edit page.

2 Si vous aimez, démarrez le style ou le morceau pour écouter les changements pendant la lecture.

3 Si vous le souhaitez, en solo la piste que vous modifiez, pour l'isoler des autres pistes.

4 Utilisez le Sélectionner boutons pour sélectionner un ensemble de piste en mode batterie (en général, le tambour et des pistes de percussion).

Après avoir sélectionné un jeu de piste en mode Drum, les paramètres de la page peuvent être sélectionnés (sinon, ils restent grisés).

5 Sélectionnez l'une des familles du tambour, en utilisant les famille tambour icônes sur le dessus
la page.

icône famille tambour	famille tambour
	la grosse caisse
	caisse claire
	Toms
	cymbales Salut-Hat
	Ride, accidents et autres cymbales
	percussions à faible pente
	percussions suraigus
	Effets spéciaux

6 Vérifiez la valeur du paramètre sélectionné pour toutes les familles de batterie. une sur-
vue du paramètre actuel peut être vu sous les icônes des mensonges du tambour. Cela vous permettra de comparer la valeur de la famille sélectionnée avec tous les autres. Les valeurs sont grisées (non modifiable).

sept Sélectionner et modifier les paramètres. Toutes les valeurs sont des compensations visées à la valeur
du kit de batterie d'origine.

paramètre sonore	Sens	Valeur
Le volume	Le volume de la famille de l'instrument.	0 ... 127
Attaque	Temps d'attaque. Ceci est le temps pendant lequel le son passe de zéro (au moment où vous frappez une clé) à son niveau maximal.	- 64 ... 63 (décalage)
Pourriture	Temps de décroissance. Il est temps de passer de la valeur finale d'attaque au niveau minimum.	
Couper, arreter	coupure du filtre. Ceci définit la luminosité du son.	
Résonance	Utiliser la résonance du filtre pour augmenter la fré- quence de coupure.	
Affiner	Réglage fin de l'instrument.	
Coarse Tune	Réglage de l'instrument grossier.	
EQ Salut	La péréquation, la bande haute.	
EQ Mid	Égalisation, bande du milieu.	
EQ Low	Égalisation, bande faible.	
ambiance Vol	Volume des effets d'ambiance (environnement et de bruit mécanique).	
Temps ambiance	Longueur des effets d'ambiance (environnement et de bruit mécanique).	

Remise à zéro d'une famille de tambour

- Toucher le famille Réinitialiser bouton pour réinitialiser toutes les valeurs modifiées.

Remise à zéro d'une piste

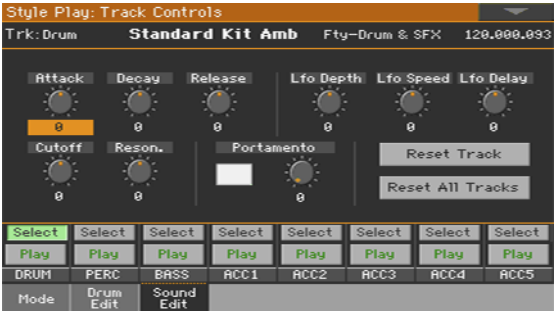
- Toucher le réinitialiser piste bouton pour réinitialiser toutes les modifications apportées à la piste sélectionnée.

édition rapide de sons

Vous pouvez modifier les principaux paramètres Sons. Ces modifications seront enregistrées dans un jeu sonore, et non faire partie des paramètres internes des sons (que vous pouvez modifier en mode audio Edit).

Modifier les sons

1 **Allez à la** Commandes de pistes**> Modifier son page.**



2 **Si vous aimez, démarrez le style ou le morceau pour écouter les changements pendant la lecture.**

3 **Si vous aimez, seul le son que vous modifiez, pour l'isoler des autres pistes.**

4 **Utilisez le** Sélectionner **boutons pour sélectionner le son à modifier.**

5 **Utilisez le** boutons **pour modifier les paramètres correspondants. Toutes les valeurs sont des compensations** référence à la valeur du son original.

paramètre sonore	Sens	Valeur
Attaque	Temps d'attaque. Ceci est le temps pendant lequel le son passe de zéro (au moment où vous frappez une clé) à son niveau maximal.	- 64 ... 63 (décalage)
Pourriture	Temps de décroissance. Il est temps de passer de la valeur finale d'attaque au niveau minimum.	
Libération	Temps de libération. Ceci est le temps pendant lequel le son passe de la phase de maintien, à zéro. La sortie est déclenchée en libérant une clé.	
Couper, arreter	coupure du filtre. Ceci définit la luminosité du son.	
Résonance	Utiliser la résonance du filtre pour augmenter la fréquence de coupure.	
Profondeur LFO	Intensité du vibrato (LFO).	
LFO Speed	Vitesse du vibrato (LFO).	
Retard LFO	Temps de retard avant que le Vibrato (LFO) commence, après le son démarre.	

Réglage Portamento

Portamento est une transition lisse de glissement d'une note à la suivante.

- Sélectionnez le portamento case à cocher pour activer le portamento, ou décocher pour désactiver.

- Utilisez le Portamento> Temps bouton pour régler la vitesse de portamento.

Remise à zéro d'une piste

- Toucher le réinitialiser piste bouton pour réinitialiser toutes les modifications apportées à la piste sélectionnée.

Remise à zéro toutes les pistes

- Toucher le famille Réinitialiser bouton pour réinitialiser toutes les valeurs modifiées.

Programmation de la tessiture et de la vitesse

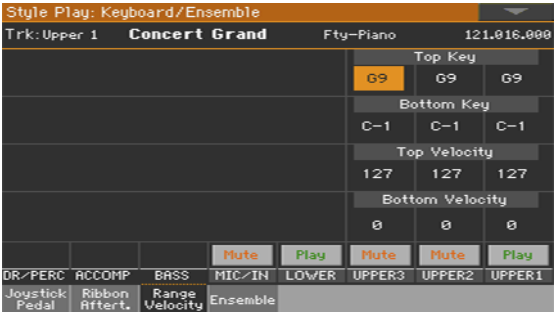
Vous pouvez programmer une zone clé et la vitesse pour chacun des sons de clavier.

tessiture est utile pour créer un ensemble de sons du clavier jouant dans différentes zones du clavier. Par exemple, vous pouvez avoir Cors français et jouer dans le bois plage centrale du clavier, alors que seulement jouer sur les bois gamme supérieure.

Plage de vitesse est utile pour créer un son en jusqu'à trois couches dynamiques, attribuant à chacun des sons supérieurs à une zone de vitesse différente. À titre d'exemple, vous pouvez choisir EL.PIANO 1 Upper 1 Sound et EL.PIANO 2 comme supérieur 2 Sound. Ensuite, définissez Upper 1 en bas = 0, Top = 80, et supérieur 2 en bas = 81, Top = 127. Le EL.PIANO 1 jouera lors de la lecture plus souple, le EL.PIANO 2 lors de la lecture plus fort.

Accédez à la gamme page Velocity

- Allez à la Clavier / Ensemble> Plage / vitesse page.



Réglez la tessiture

- Utilisez le Top Key et Bottom Key paramètres pour définir le haut et les limites fond de la zone clé du son.

Clé	Sens
C-1 ... G9	clé sélectionnée. La valeur Top est toujours supérieure à la valeur inférieure.

Réglez la plage de vélocité

- **Utilisez le Top Vel. et Bas Vel. paramètres pour définir le haut et les limites du bas de la zone de** vitesse du son.

Rapidité	Sens
0 ... 127	Valeur de vitesse. La valeur Top est toujours supérieure à la valeur inférieure.

Modification des tirettes numériques

Poussées numériques sont des sons spéciaux émulant les organes classiques roues phoniques. Les réglages des tirettes numériques sont mémorisés dans un jeu de clavier, les paramètres de style ou dans un morceau MIDI et peuvent être considérés comme l'équivalent du préréglage d'un or- gan.

Un seul numérique Poussées son peut être attribué au clavier, et seul à l'accompagnement. Un seul numérique Poussées son peut être affecté à des pistes 1-8 et un seul sur les pistes 9-16 ou un morceau MIDI. Vous pouvez attribuer le même son à différentes pistes dans le même bloc (par exemple, deux pistes différentes Acc dans un style). En outre, vous pouvez utiliser les différents blocs pour enregistrer les différents manuels d'un organe classique (par exemple, enregistrer le manuel supérieur dans l'une des pistes 1-8, et le manuel inférieur dans l'une des pistes 9-16).

Le choix d'un Poussées Digital Sound

Ouvrez la fenêtre Sélection du son à partir du panneau de commande

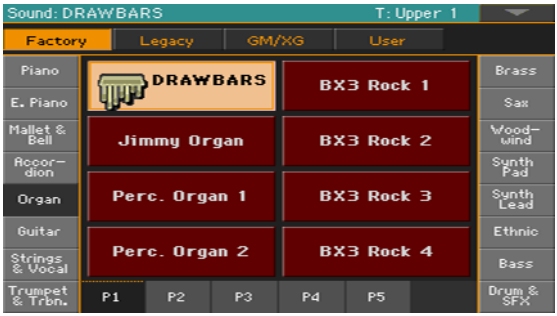
- Appuyez sur une des CLAVIER SONS> SELECT boutons.

Ouvrez la fenêtre Sélection du son de l'écran

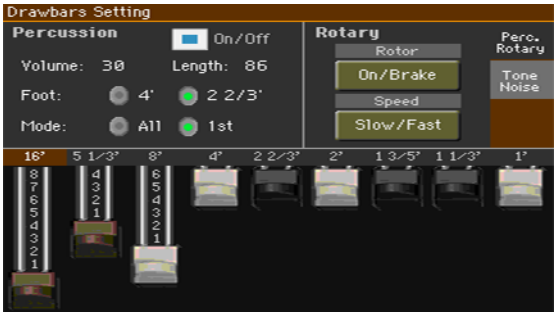
- Alors que dans le Page d'accueil , toucher l'un des noms sonores pour ouvrir la Sélection du son fenêtre.

Choisissez le Poussées Digital Sound

1 Utilisez le des pattes latérales pour sélectionner le Organe groupe.



2 Choisir la DRAWBARS Du son. le Poussées Réglage page apparaîtra.



3 Si vous voulez fermer cette fenêtre, appuyez sur la SORTIE bouton.

Modification des tirettes numériques

Accès édition numérique Poussées

1 Alors que dans le Page d'accueil , toucher le DRAWBARS Son pour ouvrir la Du son Sélectionner fenêtre.

2 Appuyez sur la touche sélectionnée DRAWBARS Son pour ouvrir la Poussées Réglage page.

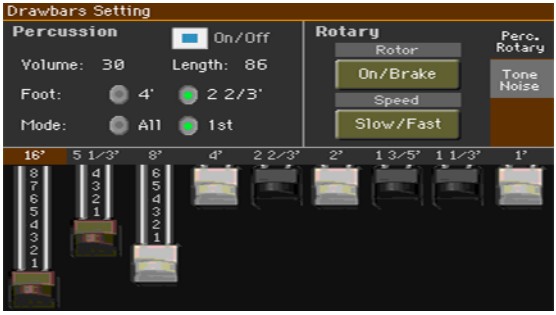
Modification de la séquence

- Faites glisser le curseurs virtuels pour modifier les tirettes correspondants.

Modification des paramètres Percussive / Rotary

Aller à la Percussive / Rotary Page

- Dans le cas où il n'est pas sélectionné, appuyez sur la Percussive / Rotary onglet pour afficher le Percussive / Rotary page.



Programmer les paramètres de percussion

Percussion ajoute un son percutant au segment d'attaque du son d'orgue.

paramètres de percussion	Sens	Valeur
Allumé éteint	Active ou désactive la percussion.	
Pied	Sélectionne un registre de percussion.	
Mode	Si Tout , l'attaque percussive se joue sur toutes les notes d'un accord. Si 1er , l'attaque percutante est jouée que sur la première note d'un accord ou un groupe de notes tenues. Relâchez toutes les notes pour déclencher la percussion à nouveau.	Tous, 1er
Le volume	Niveau de volume du son percutant.	
Longueur	la vitesse de décroissance du son percutant.	

programme de la Rotatif paramètres

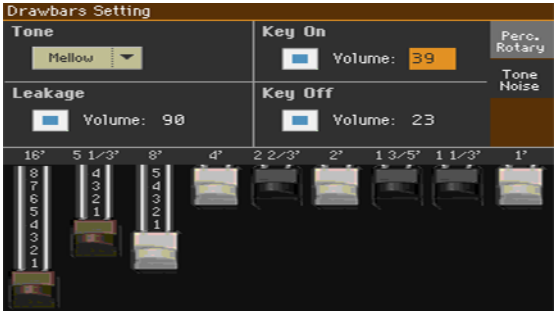
Rotary ajoute l'effet d'un haut-parleur rotatif. La vitesse de rotation peut être contrôlée en poussant la manette.

les paramètres de rotation	Sens
ROTOR / Frein	Appuyez sur ce bouton pour démarrer ou arrêter le haut-parleur rotatif.
Vitesse lente / rapide	Appuyez sur ce bouton pour changer la vitesse du haut-parleur rotatif (de lent à rapide, ou vice-versa).

Modification des tons / paramètres de bruit

Aller à la tonalité / page bruit

- **Toucher le Tone / Noise onglet pour afficher le Tone / Noise page.**



Programmer le paramètre Tone

Ton **est la forme d'onde des tirettes, produisant le timbre brut.**

option de ton	Sens
Moelleux	Une vague douce consonance.
Dur	Une onde plus difficile à consonance.

Programmer le paramètre de fuite

- **Augmenter Fuite de roues phoniques adjacentes, pour rendre le son plus riche.**

Programmer la clé et les paramètres clés Off

- **Utilisez le Touche enfoncée et Key Off paramètres, d'ajouter le bruit ou keypress puis relâchez la touche.**

16 L'écriture des jeux sonores

L'écriture des jeux de clavier à la bibliothèque

Ensembles clavier peuvent enregistrer les sons de clavier et les paramètres. La bibliothèque est l'endroit où vous les organiser par type et de la famille. Vous pouvez rappeler ces ensembles clavier en utilisant le CLAVIER SET BIBLIOTHÈQUE boutons.

Remarque: Toutes les modifications seront perdues lors du choix d'un autre jeu de clavier, à moins que vous les écrivez. Les changements ne peuvent normalement être enregistrés sur l'utilisateur ou des ensembles clavier direct.

un ensemble clavier écriture

Ouvrez le clavier Ecriture du jeu de dialogue Bibliothèque à partir du panneau de commande

- Alors que dans style Play ou song Play Mode, garder tout du CLAVIER SET BIBLIOTHÈQUE Les touches de commande pendant environ une seconde.

Ouvrez le clavier Ecriture du jeu de dialogue Bibliothèque de l'écran

- Alors que dans style Play ou song Play le mode, choisissez le Ecrire Kbd Set à la bibliothèque commande à partir de la Menu de .

Ecraser le même jeu de clavier de l'utilisateur

- Si vous souhaitez remplacer le Set actuel du clavier de l'utilisateur, il suffit de toucher la D'accord bouton.

Ecrire à un autre emplacement de Keyboard Set

1 Si vous souhaitez enregistrer sur un autre emplacement, appuyez sur la Sélectionner bouton et ouvrir la Clavier Choisir bibliothèque fenêtre. Choisissez un endroit comme si vous choisissez un jeu de clavier. les emplacements vides sont représentés par une série de traits (« --- »).

2 De retour à la Set écriture clavier dialogue, vous pouvez changer la Nom de l'ensemble du clavier. Toucher le Modifier le texte ( ) icône pour ouvrir la key- virtuelle planche et modifier le nom.

Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la D'accord bouton sous le clavier virtuel.

3 De retour à la Set écriture clavier dialogue, confirmez l'opération d'écriture par toucher le D'accord bouton.

Clavier d'écriture Parures dans un style

Ensembles clavier peuvent stocker les sons de clavier et les paramètres dans un style. Lors du choix d'un style, quatre jeux de clavier correspondant au style sélectionné sont automatiquement sélectionnés. Vous pouvez rappeler ces ensembles clavier en utilisant le
SET CLAVIER boutons sous l'écran.

Remarque: Les changements ne peuvent normalement être enregistrés sur l'utilisateur et Styles Direct.

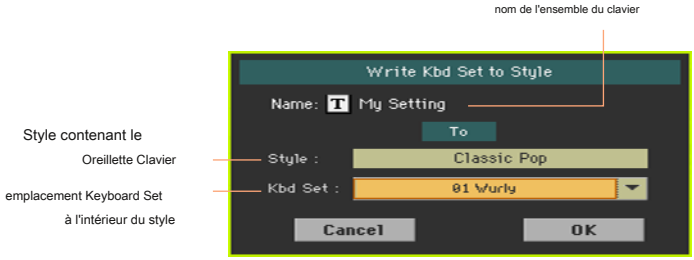
La rédaction du clavier réglé sur le style en cours

Ouvrez le clavier Ecriture du jeu de dialogue Style à partir du panneau de commande

- Alors que dans style Play ou song Play Mode, gardez l'un des SET CLAVIER boutons sous l'écran enfoncée pendant environ une seconde.

Ouvrez le clavier Ecriture du jeu de dialogue Style de l'affichage

1 Alors que dans style Play ou song Play le mode, choisissez le Ecrire Kbd Set à style commande à partir de la Menu de .



Écrivez le Keyboard Set

- Si vous souhaitez remplacer le Set actuel du clavier, il suffit de toucher la D'accord bouton.
- Si vous voulez écrire le clavier Set à un autre emplacement dans le même style, appuyez sur la flèche à côté du Set kbd paramètre pour ouvrir un menu contextuel et choisissez un autre emplacement.

2 Vous pouvez changer la Nom de l'ensemble du clavier. Toucher le Modifier le texte (T) icône pour ouvrir la clavier virtuel et modifier le nom. Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la D'accord bouton sous le clavier virtuel.

3 De retour à la Ecrire Kbd Set à style dialogue, confirmez l'opération d'écriture en touchant la D'accord bouton.

La rédaction du clavier Set à un autre style

1. Choisissez le style contenant l'ensemble du clavier d'origine.
2. Modifier le jeu du clavier.
3. Assurez-vous que la STYLE DE KBD SET indicateur est éteint.

   Si cet indicateur a été activé, le choix d'un style choisirait également un ensemble différent de clavier.

4. Choisissez le style où vous voulez copier le jeu de clavier modifié.
5. Écrivez le clavier dans l'emplacement Set préféré, en suivant la procé-
   vu ci-dessus dure.

L'écriture Ensembles clavier dans une entrée SongBook

Vous pouvez écrire les modifications aux sons de clavier et les paramètres dans l'un des jeux de clavier. Lors du choix d'une entrée SongBook, quatre jeux de clavier correspondant à l'entrée sélectionnée sont automatiquement sélectionnés. Vous pouvez rappeler ces ensembles clavier en utilisant le SET CLAVIER boutons sous l'écran.

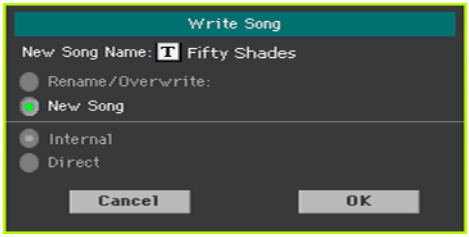
Enregistrement Ensembles clavier à une nouvelle entrée SongBook

Vous pouvez créer une nouvelle entrée SongBook, et en même temps sauvegarder les jeux de clavier en cours avec elle.

1 Pendant que vous êtes style Play ou song Play Mode, choisissez le style ou le morceau du SongBook entrée sera basée. Le style comprend jusqu'à quatre jeux de clavier.

2 Si vous voulez, modifiez les sons du clavier et de leurs paramètres (point de partage, octave transposition, le volume ...). Ce sera Keyboard Set # 1.

3 Lorsque vous avez terminé l'édition, maintenez la RECUEIL DE CHANSONS Bouton enfoncé pendant une seconde pour ouvrir la Ecrire chanson page.



Si un SongBook direct a été sélectionné, le choix entre l'interne et direct SongBook.

4 Toucher le Nouveau nom chanson paramètre et attribuer l'entrée d'un nom.

5 Toucher le D'accord bouton pour enregistrer la nouvelle entrée SongBook.

Ensemble avec les ensembles clavier, tous les paramètres actuels sont enregistrés dans la nouvelle entrée SongBook (y compris le style sélectionné ou le morceau sélectionné). Si vous avez modifié les sons de clavier, ils seront enregistrés comme l'ensemble du clavier # 1.

Enregistrement d'un clavier Réglez Songbook sélectionné Entrée

Vous pouvez enregistrer les sons du clavier comme clavier Définir l'intérieur de la SongBook entrée sélectionnée.

1 **Avant de modifier les sons de clavier, allez à la SongBook> Livre ou Set list page et choisissez la Entrée SongBook où les sauver.**

2 **appuyez sur la SORTIE pour quitter la SongBook.**

3 **Modifier les sons du clavier.**

4 **Allez à la SongBook> Ecrire page.**

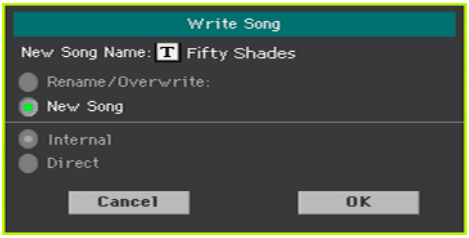
5 **Sélectionnez le Keyboard Set> Ecrire case à cocher, puis sélectionnez le nom du single**

Oreillette Clavier.

6 **Choisis un seul clavier Définir l'emplacement pour sauver les sons du clavier à la**

Clavier sélectionné Situé à l'intérieur l'entrée SongBook. Après avoir choisi l'emplacement cible, vous pouvez donner le clavier Définir un nouveau nom.

sept **Toucher le Écrire bouton pour faire la Ecrire chanson dialogue apparaît.**



Si un SongBook direct a été sélectionné, le choix entre l'interne et direct SongBook.

- Choisissez si vous souhaitez remplacer une entrée existante ou en créer un nouveau:

- Pour remplacer l'entrée en cours SongBook, choisissez Renommer / Ecraser .
- Pour créer une nouvelle entrée SongBook, choisissez Nouvelle chanson .

8 Toucher le Nouveau nom chanson ligne si vous souhaitez modifier l'entrée de SongBook Nom.

9 Toucher D'accord pour enregistrer l'entrée SongBook.

dix Si vous souhaitez enregistrer plus Ensembles clavier, répétez la procédure ci-dessus pour la quatre autres endroits clavier installé dans l'entrée SongBook.

Settings écriture, Song Settings et sons MIDI Song

La configuration des sons peut également être écrit dans d'autres éléments.

- Pour modifier les paramètres supplémentaires de style, et enregistrer les paramètres de style, voir les pages à partir de Personnalisation des styles à la page 191.
- Pour modifier les paramètres supplémentaires du mode Song Play, et enregistrer les paramètres chanson Play, voir les pages à partir de Personnalisation des chansons à la page 301. S'il vous plaît rappelez-vous que les modifications apportées en mode Song Play sont temporaires et seront mis au rebut lors de la lecture d'un morceau.

- Pour modifier les paramètres morceau MIDI supplémentaires et les enregistrer dans un fichier MIDI standard, voir les pages à partir de Modification des morceaux MIDI à la page 337.

Partie V: PERSONNALISATION, l'enregistrement et l'édition des STYLES et PADS

17 Personnalisation des styles

Réglage de la reconnaissance d'accords

Choisir où jouer des accords (zone de balayage Chord)

Vous pouvez jouer des accords avec votre main gauche ou à droite séparément ou avec les deux mains. Vous pouvez choisir la zone de reconnaissance, en fonction de la chanson que vous jouez et votre style préféré de jeu.

La zone où les accords sont reconnus dépend de l'état de la CHORD SCAN indicateurs.

Chord scannons	Où jouer des accords (zone de balayage Chord)	Notes à jouer
INFÉRIEUR	main gauche (zone inférieure du clavier)	En fonction du mode de reconnaissance Chord
PLUS HAUT	main droite (zone supérieure du clavier)	Trois ou plus
BAS + HAUT	Les deux mains (clavier complet)	Trois ou plus
De	Aucune accord reconnu	-

Faire reconnaître les accords lors de la lecture avec la main gauche

- appuyez sur la CHORD SCAN> BASSE bouton pour allumer son indicateur. Le nombre de notes à jouer, pour un accord à reconnaître, dépend du mode de reconnaissance de l'accord (voir ci-dessous).

Faire reconnaître les accords lors de la lecture avec la main droite

- appuyez sur la CHORD SCAN> UPPER bouton pour allumer son indicateur. Toujours jouer trois notes ou plus pour laisser l'arrangeur reconnaître un accord.

Faire reconnaître les accords lors de la lecture avec les deux mains

- Appuyez simultanément sur les CHORD SCAN (+ LOWER UPPER) boutons pour tourner leurs indicateurs sur.

Toujours jouer trois notes ou plus pour laisser l'arrangeur reconnaître un accord.

Reconnaissance d'accords désactiver

- Appuyez simultanément sur les CHORD SCAN (+ LOWER UPPER) boutons pour tourner leurs indica- teurs hors tension.

Seules les pistes batterie et de percussions continueront à jouer.

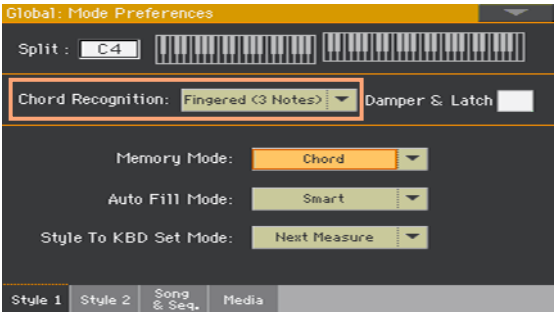
Mémorisez la zone de numérisation Chord

- Ecrire un ensemble clavier.

Le choix comment jouer des accords (mode de reconnaissance d'accords)

Vous pouvez jouer des accords dans le plus simple (même simplifiée), ou la façon la plus sophistiquer. Il est à vous comment les accords doivent être joués pour être reconnu.

1 Allez à la Global> Préférences Mode> Style 1 page. Comme alternative, garder le DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur la STYLE JEU bouton pour ouvrir la style 1 page.



2 Choisissez comment jouer des accords en utilisant les reconnaissance Chord m e n u.

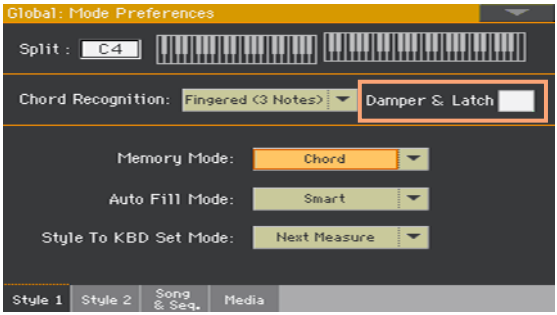
reconnaissance d'accords	Comment jouer des accords
Un doigt	Ce mode est disponible uniquement lorsque l'indicateur SPLIT est activé. Si vous le mettez hors tension, le mode passe automatiquement à Doigts (3 Notes). Avec ce mode, vous pouvez composer un accord en utilisant une technique de jeu d'accords simplifié: • Faites une seule note pour un accord majeur d'être reconnu. • Jouer à la note de base, plus une touche blanche à gauche, pour une 7e. Par exemple, le jeu C3 + B2 pour un C7. • Jouer à la note de base, plus une touche noire à gauche, pour un accord mineur. Par exemple, jouer C3 + Bb2 pour un mineur C. • Jouer à la note de base, plus un blanc et une touche noire à gauche, pour une 7ème mineure. Par exemple, le jeu C3 + B2 + Bb2 pour une C min 7.
Un doigt plus	Ce mode fonctionne comme un doigt. Cependant, si vous jouez des accords complets, il les reconnaîtra comme si vous étiez dans Doigts (3 Notes). De cette façon, vous pouvez jouer des accords que Un seul doigt ne peut reconnaître.
Doigter (1 Note)	Lorsque l'indicateur SPLIT est activé, jouer un ou plusieurs notes pour composer un accord. Un plein accord majeur sera reconnue, même si seulement une seule note est jouée. Lorsque l'indicateur SPLIT est désactivé, jouer au moins trois notes pour composer un accord.
Doigter (3 Notes)	Toujours jouer trois notes ou plus pour un accord à reconnaître.
Avancée	Lorsque l'indicateur SPLIT est activé, jouer un ou plusieurs notes pour un accord à reconnaître. Si vous jouez une seule note, une « racine + 8ve » sera joué. Si vous jouez un cinquième, un accord « root + 5 » sera joué. Lorsque l'indicateur SPLIT est désactivé, jouer au moins trois notes pour composer un accord. Avec ce mode, vous pouvez jouer des accords et déracinées crevés, souvent utilisés dans le jazz, la fusion ou de la pop moderne. Vous ne devez pas toujours jouer la note fondamentale, qui serait par ailleurs doubler la note déjà joué par le bassiste.

3 appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page précédente.

Garder un accord en mémoire en appuyant sur la pédale Damper

Vous pouvez choisir de garder l'accord reconnu en mémoire tandis que la pédale Damper est enfoncé. Dans ce cas, vous pouvez jouer librement tout accord sur le clavier, et l'arrangeur toujours jouer la corde VERROUILLÉ. Ceci est particulièrement utile lors de la lecture en mode clavier complet (avec le DIVISÉ indicateur éteint), et toutes les notes que vous jouez sur le clavier pourrait être reconnu comme un nouvel accord.

1 Allez à la Global> Préférences Mode> Style 1 page. Comme alternative, garder le DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur la STYLE JEU bouton pour ouvrir la style 1 page.



2 Sélectionnez le Damper & Loquet case à cocher, pour faire se tenir l'accord reconnu aussi longtemps que la pédale Damper est enfoncé.

À ce stade, jouer un accord pour l'arrangeur. Appuyez sur la pédale Damper et la maintenir enfoncée pour maintenir l'accord reconnu dans la mémoire. Relâcher la pédale Damper lorsque vous voulez jouer un autre accord pour être reconnu par l'arrangeur.

automatiquement tenant des accords et des notes plus basses (mémoire)

Utilisation de la fonction de la mémoire

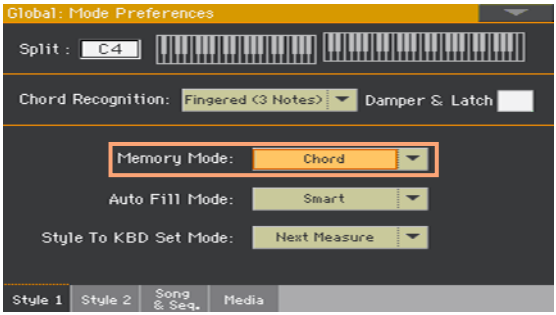
Vous pouvez conserver les accords et / ou des notes plus faibles dans la mémoire même après avoir augmenté main à partir du clavier. Comment fonctionne cette fonction dépend des paramètres du Mode mémoire paramètre (voir ci-dessous).

- appuyez sur la MÉMOIRE bouton pour allumer son indicateur, et garder les accords et / ou les notes plus basses en mémoire.
- appuyez sur la MÉMOIRE bouton pour allumer son voyant éteint. Les accords et / ou les notes plus basses sont libérées dès que vous levez la main à partir du clavier.

Choix du mode de mémoire

Définir le comportement du MÉMOIRE bouton fonctionne selon vos préférences.

1. Allez à la Global> Préférences Mode> Style 1 page. Comme alternative, garder le DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur la STYLE JEU bouton pour ouvrir la style 1 page.



2 Utilisez le Mode mémoire paramètre de choisir la façon dont le MÉMOIRE bouton travaux.

Mode mémoire	Sens
Accord	Lorsque l'indicateur de mémoire est activée, les accords reconnus ont lieu même en levant la main à partir du clavier. Lorsque l'indicateur est éteint, les accords sont remis à zéro lors de lever la main.
Chord + Basse	Lorsque l'indicateur de mémoire est activée, les accords reconnus et le Bas-son sont conservés jusqu'à la prochaine note ou un accord est joué. Lorsque l'indicateur est éteint, à la fois l'accord (donc l'accompagnement) et du Bas-son sont coupés en levant la main à partir du clavier.
Fixe Arr. + Basse	Lorsque l'indicateur de mémoire est activée, les accords reconnus et le Bas-son sont conservés jusqu'à la prochaine note ou un accord est joué. Lorsque l'indicateur est éteint, le Bas-son est coupé en levant la main à partir du clavier, tandis que l'accord est maintenu (l'accompagnement continuera à jouer).

reconnaissant la note fondamentale (Bass Inversion)

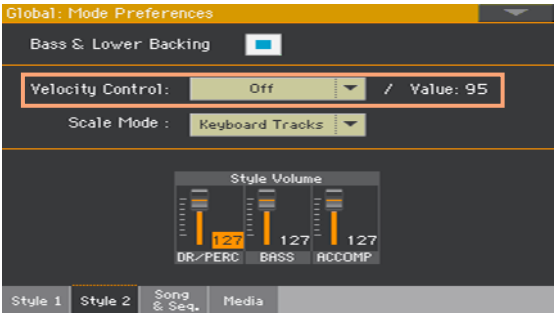
arrangeur interne de l'instrument reconnaît les accords en analysant toutes les notes que vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords, et compte tenu de leur fonc- tion dans un accord. Vous pouvez cependant toujours forcer à considérer la note la plus basse (extrême gauche) de l'accord, par exemple la racine d'un accord de l'accord réduit (tel que « C / E » ou «F / C).

- **appuyez sur la BASS INVERSION bouton pour allumer son indicateur. La note la plus basse d'un accord sera détecté** comme toujours la note fondamentale.
- **appuyez sur la BASS INVERSION bouton pour allumer son voyant éteint. La note la plus basse sera analysé en même** temps que les autres notes de l'accord, et ne sera pas toujours considéré comme la note fondamentale.

Réglage de la façon dont la vitesse contrôle l'accompagnement

Vous pouvez jouer plus fort que la valeur de consigne de vitesse pour déclencher un contrôle d'accompagnement.

1 Allez à la Global> Préférences Mode> Style 2 page.



2 Utilisez le Contrôle de vitesse paramètre de choisir la fonction à contrôler lors de la lecture fortement.

Contrôle de vitesse	Sens
De	La fonction est désactivée.
Pause	Lorsque vous jouez avec une vitesse supérieure à la valeur de déclenchement sur la piste inférieure, la rupture est automatiquement déclenchée.
Commencer arrêter	Vous pouvez démarrer ou arrêter l'accompagnement automatique en jouant plus fort sur le clavier.
bass Inversion	Lorsque vous jouez avec une vitesse supérieure à la valeur de déclenchement, la fonction Bass Inversion sera activée ou désactivée.
Mémoire	Lorsque vous jouez avec une vitesse supérieure à la valeur de déclenchement, la fonction mémoire est activée ou désactivée.

3 Utilisez le Valeur paramètre pour régler la valeur de déclenchement de vitesse.

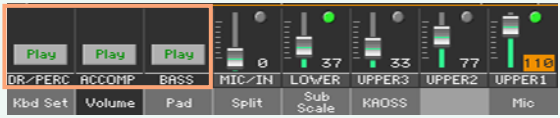
4 Avant d'utiliser cette fonction, vérifiez que le DIVISÉ indicateur est allumé.

Le mélange des sons d'accompagnement groupées

Sons d'accompagnement Groupé

Comme dans un mélangeur, les sons d'accompagnement peuvent être regroupés. Par exemple, au lieu de mise en sourdine séparément la guitare et les cordes des pièces dans l'accompagnement, vous pouvez désactiver le groupe d'accompagnement (ACCOMP) en touchant un seul bouton.

Les sons d'accompagnement peuvent être Groupé accessibles directement depuis le Page d'accueil> volet de volume :



Mise en sourdine groupées parties de l'accompagnement

Transformez un groupe d'accompagnement sonore désactivé (Mute)

- Si le groupe que vous voulez couper le son est en jeu, appuyez sur la Lecture / Mute icône pour régler Muet.

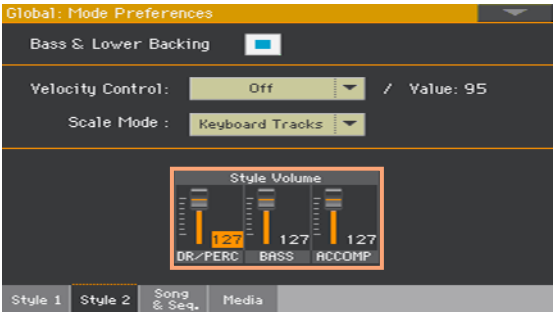
Tourner un groupe de sons d'accompagnement sur (Play)

- Si le groupe que vous voulez entendre est en sourdine, appuyez sur la Lecture / Mute icône pour le mettre à jouer.

Réglage du volume (global) des groupes d'accompagnement

Le volume des groupes est un paramètre global, qui ne vise pas à changer lorsque vous sélectionnez un autre style. Pour éviter des changements brusques du niveau de volume des sons d'accompagnement lors d'un spectacle, nous avons déplacé les réglages de volume dans une zone plus sûre que la page principale.

1 **Allez à la global> Préférences de mode > style 2 page.**



2 **dans le Volume Style section, appuyez sur la canal de groupe mélangeur dont le volume** niveau que vous voulez changer.

Groupés nom de la pièce	Signification
DR / PERC	Groupés parties batterie et de percussion (offset volume)
ACCOMP	Groupés parties d'accompagnement (Acc1-5) (offset volume)
BASSE	une partie basse (offset volume)

3 **Garder le curseur de volume virtuel tenue à l'écran, et le faire glisser vers le niveau désiré.**

Comme alternative, utilisez la VALEUR commande pour changer le niveau de volume du canal sélectionné.

Comme il arrive avec les groupes d'un mélangeur, ces niveaux ne sont pas le niveau réel de la chaîne, mais un décalage global ajouté aux canaux séparés. Par conséquent, le niveau résultant dépendra du niveau individuel de chaque canal, a résumé à ce groupe un offset.

Si vous le souhaitez, vous pouvez mélanger finement les différents groupes. Par exemple, si vous préférez batterie et la basse pour être plus important pour leur laisser plus « punch », vous pouvez réduire les sons d'accompagnement groupées pour laisser plus de place à la section rythmique.

Si vous whish pour couper définitivement un groupe, il suffit de déplacer son volume à zéro. Le niveau du volume (relatif) des pistes groupées demeurera la même pour tous les styles suivants vous choisirez au cours de votre performance.

4 **appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page précédente.**

18 Modification du style

Paramètres

Le mélange des sons d'accompagnement individuel

Réglage du volume des sons individuels d'accompagnement

Comme vous pouvez le faire avec les sons de clavier, vous pouvez régler le volume des sons individuels d'accompagnement. Cela permettra plus fine équilibre tween sons d'accompagnement BE-. S'il vous plaît noter que dans le Global> Préférences Mode> Style page, vous pouvez régler le volume des pistes de style regroupées en un cadre général, comme si vous ajustez les niveaux des groupes de mixage.

Remarque: Les changements ne peuvent normalement être enregistrés sur l'utilisateur ou Styles Direct. Ils ne peuvent pas être enregistrés sur les styles d'usine.

Régler un niveau de volume sonore d'accompagnement de l'écran

1 Voir la table de mixage de pièces d'accompagnement. Alors que dans le Principale page, appuyez sur la Le volume onglet pour sélectionner la Le volume volet, puis appuyez sur la TRACK SELECT bouton pour passer aux sons d'accompagnement.

Comme alternative, vous pouvez ajuster les niveaux dans la style Play ou style Record
> Mélangeur / Tuning> Volume / Pan page.

2 Toucher le canal de mixage dont le niveau de volume que vous voulez changer.

3 Garder le curseur virtuel tenue à l'écran, et le faire glisser vers le niveau désiré.

Comme alternative, utilisez la VALEUR commande pour changer le niveau de volume du canal sélectionné.

4 Garder le DÉCALAGE bouton enfoncé, et utilisez la TEMPO +/- boutons pour propor-
changer nellement le volume de toutes les parties similaires.

Déplacer l'un des curseurs correspondant à une piste de style, modifie proportionnellement le volume de toutes les pistes de style.

pistes de style	Sens
TAMBOUR	partie tambour
PERC	une partie de percussion
BASSE	partie basse
ACC1-5	Cinq parties d'accompagnement instrumental séparées (Acc1-5). Ceux-ci peuvent être librement parties mélodiques ou chordal

5 Retour à la page principale

Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la TRACK SELECT nouveau sur le bouton pour revenir à la
Page d'accueil et voir les pièces groupées.

Mémorisez le niveau du volume

- Écrivez les paramètres de style.

Tourner l'accompagnement individuel ou désactiver les sons

Les sons peuvent être mis en sourdine, au cas où vous ne voulez pas les entendre dans le mélange. À titre d'exemple, l'accompagnement peut contenir une partie de piano, et que vous voulez jouer en direct sur le clavier.

Remarque: Les changements ne peuvent normalement être enregistrés sur l'utilisateur ou Styles Direct. Ils ne peuvent pas être enregistrés sur les styles d'usine.

Voir le mélangeur de pièces d'accompagnement

- Alors que dans le Principale page, appuyez sur la Le volume onglet pour sélectionner la Le volume volet, puis appuyez sur la TRACK SELECT bouton pour passer aux sons d'accompagnement.

pièces d'accompagnement

Comme alternative, vous pouvez accéder à ces paramètres dans le style Play ou Style Record> Mixer / Tuning> Volume / Pan page.

Tourner un canal (Play) ou désactiver (Mute)

- Sélectionnez le canal mélangeur, puis appuyez sur la Jouer ( ) ou Muet ( ) icône à activer les sons correspondants ou désactiver.

Retour à la page principale

- Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la TRACK SELECT nouveau sur le bouton pour revenir à la Page d'accueil et voir les pièces groupées.

Mémorisez le jeu / le statut muet

- Écrivez les paramètres de style.

Soloing un accompagnement sonore

comme vous le feriez avec les sons du clavier Vous pouvez en solo un accompagnement sonore exactement.

Solo un son

- Tandis que le Le volume volet est représenté, garder la DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur le canal de mixage que vous voulez écouter en solo. Dans une page où il apparaît, vous pouvez toucher le canal de mixage corres- au son ment pour isoler.

Lorsque cette fonction est activée, l'avertissement « Solo » clignote sur l'en-tête de page.

Solo un son via la commande de menu

Comme alternative, vous pouvez en solo un son à l'aide d'une commande de menu.

1 Alors que dans une page où le nom du son ou la canal de mixage cor-
répondre au son à écouter en solo apparaît, appuyez sur pour le sélectionner.

2 Choisir la piste solo commande à partir de la Menu de .

Solo désactiver

Effectuez l'une des actions suivantes:

- Alors que dans une page où apparaissent les canaux de mixage, maintenez la DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur le canal de mixage qui est actuellement en solo.
- Choisir la piste solo commande à partir de la Menu de pour la désactiver.

Modification des sons des parties d'accompagnement

Style de style par rapport à Element Sounds

Vous pouvez attribuer des sons d'accompagnement à l'ensemble de style (enregistré dans les paramètres de style), qui ne changera pas lors d'un changement de style d'élément (par exemple, allant de 1 Variation Variation à 2). Ou vous pouvez attribuer des sons d'accompagnement à chaque élément de style, de les laisser changer lors du choix d'un autre élément de style.

Le choix des sons pour tout le style

Vous pouvez préférer attribuer des sons aux pistes d'accompagnement qui ne changeront pas lors du choix d'un autre élément de style (Intro, Variation ...). La nouvelle combinaison de sons peut être écrit dans les paramètres actuels de style. C'est comme avoir un groupe qui joue les mêmes instruments pour la chanson, comme il arrive souvent. Il est également beaucoup plus rapide au programme.

Choisissez sons pour les parties d'accompagnement

1 Alors que dans le Principale page, appuyez sur la Le volume onglet pour sélectionner la Le volume vitre.

2 appuyez sur la TRACK SELECT bouton pour passer aux sons d'accompagnement (Style Tracks View).

Sons des parties d'accompagnement

3 Assurez-vous que la Original Sound Set n'est pas cochée. Dans tous les cas, il automatiquement décochée lors du choix d'un son.

Cela rendra le style de choisir les sons assignés aux paramètres de style, au lieu des sons affectés aux éléments de style (les « originaux » Sounds).

4 Choisissez sons en appuyant sur la icône de son sur chaque piste.

Ces sons feront partie des paramètres de style. Ils resteront les mêmes pour tout le style, et ne changeront pas lors du choix différents éléments de style.

Mémorisez les sons assignés

- Écrivez les paramètres de style.

Modification des sons pour chaque élément de style

Vous pouvez attribuer des sons à chaque partie d'accompagnement de chaque élément de style (Intro, Variation ...). Cette option nécessite la modification du style en mode Style Record, étant donné que les événements sont enregistrés dans la séquence de style. S'il vous plaît voir le chapitre correspondant.

, Assurez-vous d'utiliser ces sons la Original Sound Set case est sélectionnée dans le Principal> Volume page.

Drum Kits

Drum Kits (y compris des kits de percussion) sont des sons spéciaux, où chaque note du clavier est un instrument de percussion différent. Pour préserver la cartographie, kits de batterie du kit ne sont pas affectés par la transposition.

Choisissez les parties d'accompagnement batterie et de percussions

Habituellement, vous attribuerez kits de batterie à la TAMBOUR part, et kits de percussion à la PERC partie.

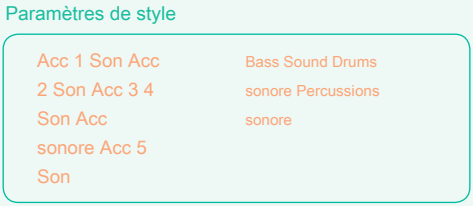
Choisissez Drum Kits

Choisissez des kits de batterie comme tout autre son. Drum Kits sont contenus dans les banques dont le nom comprend Tambours .

Sons et accompagnement des paramètres de style

Les paramètres de style contiennent tous les sons utilisés par les parties d'accompagnement. Un ensemble de sons qui jouent ensemble dans un style peut être mémorisé comme les paramètres de style.

Les réglages de style sont contenus dans le style, et sont rappelés lors du choix d'un style.



Poussées et les parties d'accompagnement numérique

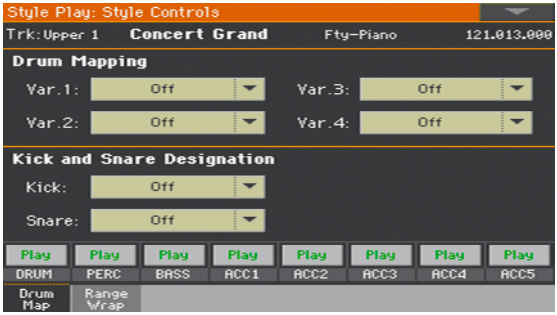
Poussées numériques sont des sons spéciaux émulant les gans du classique roues phoniques. Réglages pour les tirettes numériques affectés aux pistes d'accompagnement sont mémorisés dans les paramètres de style, et peuvent être considérés comme l'équivalent du préréglage d'un organe. Vous pouvez avoir un seul Poussées Digital Sound pour toutes les parties d'accompagnement.

Réglage des commandes de style

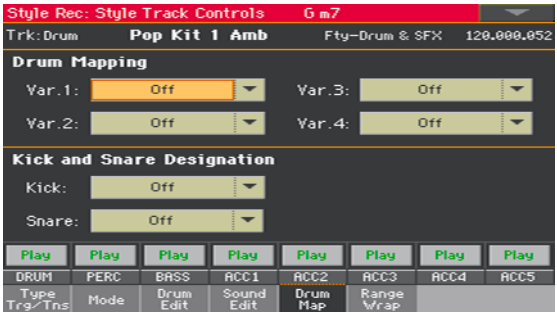
Réaffectation des instruments de kit de batterie

Vous pouvez remapper instruments Drum Kit pour ajouter de la variété à la partie percussive. Sélectionnez différentes cartes et désignations tout en écoutant le style, et de voir comment ils affectent le résultat final.

1 **Allez à la style Play ou Style Record> Contrôles de style> Drum Map page.**



Comme alternative, vous pouvez accéder à ces paramètres dans le Style Record> Style Contrôles des pistes> Drum Map page.



2 **Utilisez le Drum Mapping> Var menus contextuels pour choisir une autre Ar-**

des instruments de percussion rangement pour un kit de batterie sélectionné, sans aucune programmation supplémentaire. Il suffit de sélectionner une Drum Map pour chaque variation, et certains instruments de percussion seront remplacés par des instruments différents.

drum Mapping	Sens
De	cartographie standard
Cartographie du tambour 1 ... 7	Tambour numéro de cartographie. Mapping 1 est 'à consonance douce', tandis que la cartographie est 7 'sonne-fort.

3 **Utilisez le** Coup de pied et de la désignation de caisse claire> Sortie **menu contextuel pour remplacer le origi-**
Coup de pied final (Bass Drum) son avec un autre coup du même kit de batterie.

4 **Utilisez le** Kick and Snare Désignation> Snare **menu contextuel pour remplacer la**
son original Snare Drum avec un autre Snare du même kit de batterie.

La désignation	Sens
De	Coup de pied d'origine ou Snare
Type 1 ... 3	Coup ou un collet remplaçant l'original

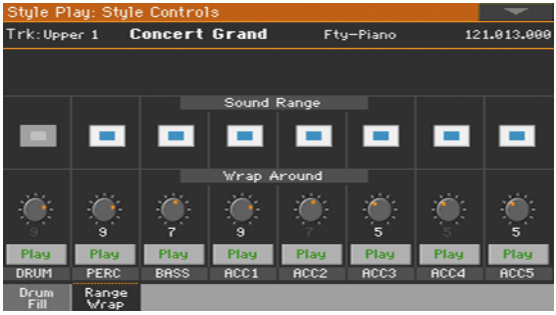
Mémorisez la cartographie Drum Kit

- Écrivez les paramètres de style.

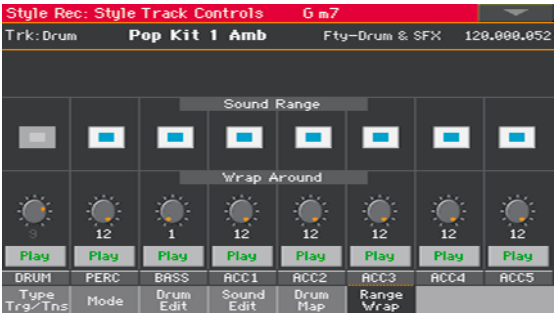
Tourner la plage touche marche / arrêt et réglage du point enveloppant

Sons d'accompagnement, comme les instruments acoustiques qu'ils imitent, le son mieux dans leur aire de répartition naturelle. Lorsque le motif d'accompagnement dépasse cette plage, ou passe au-dessus du point enveloppant, il peut être transposée à tomber dans la meilleure gamme.

1 **Allez à la** Style Play> Contrôles de style> Plage / Wrap **page.**



Comme alternative, vous pouvez accéder à ces paramètres dans le Style Record> Style commandes de piste> Gamme / Wrap page.



2 Utilisez le Range Sound On / Off case à cocher pour activer la tessiture Marche / Arrêt pour chaque son.

Une plage préférée se situe dans le Style Record> Element piste Commandes> Range page pour chaque piste de chaque élément de style. Vous pouvez activer / désactiver l'ensemble de style.

gamme kbd	Sens
Sur	La gamme Key son est considéré. Lorsqu'une piste passe au-dessus du point de tessiture inférieure ou supérieure, elle est automatiquement transposée à rester à l'intérieur de la plage programmée.
De	Key Range No son compte. La piste joue la note réelle.

3 Utilisez le Enrouler autour bouton pour définir un point autour wrap.

Le point enveloppant est la plus haute de la piste d'accompagnement. Lorsque le pas de corde détecté est trop élevé, le modèle de style peut être transposée à une gamme qui est trop élevé, le son donc contre nature. Ainsi, lorsque le motif atteint le point enveloppant, il va sauter à une octave plus bas. Il est conseillé de régler différents points enveloppants pour chaque piste, afin d'éviter que tous Saut "pistes à une autre octave en même temps. Pour des résultats plus réalistes, nous vous suggérons de considérer la portée réelle de l'instrument réel.

Enrouler autour	Sens
1 ... 12	transposition maximale (en demi-tons) de la piste, appelée à l'original / Chord clé du motif de style.

Mémorisez la tessiture et enveloppantes

- Écrivez les paramètres de style.

Le choix et le mélange des tampons

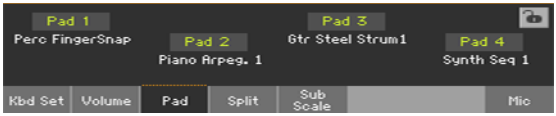
Vous pouvez attribuer quatre pads à chaque style. La nouvelle combinaison de tampons peut alors être écrite dans les paramètres de style.

Le choix des tampons

Ouvrez la fenêtre Pad Select

1 Assurez-vous d'être dans la page d'accueil du style Play ou song Play mode. Si vous n'êtes pas là, appuyez sur la STYLE JEU ou la SONG JOUER boutons du panneau de commande.

2 Sélectionnez le Tampon volet en appuyant sur la languette correspondante.



3 Toucher le le nom du Pad vous voulez changer pour ouvrir la pad Select fenêtre.

Choisissez un Pad

1 Parcourez les Pads dans la pad Select fenêtre.

- Pour choisir l'un des disponibles types de tampons , toucher le boutons dans la partie supérieure de la fenêtre.

Type Pad	Sens
Frappé	Alors qu'ils sont principalement utilisés comme des événements non-transposition, ils peuvent aussi être la transposition des notes ou des accords. En fait, ils sont une seule note ou Sequences simple accord (voir ci-dessous).
Séquence	les modèles à voie unique, qui peuvent être transposés en jouant différents accords sur le clavier - exactement comme une piste de style.
Utilisateur	emplacements disponibles gratuitement pour enregistrer vos propres Pads (créé ou modifié dans Enregistrement Pad).
Direct	Tapis directement accessibles à partir d'un dispositif de stockage, sans avoir à les charger.

- Pour choisir un autre groupe de tampons , toucher l'un des onglets sur les côtés de la fenêtre.

- Pour choisir l'un des disponibles pages dans le groupe de Pad sélectionné, appuyez sur l'un des P1 ... P6 onglets au bas de la fenêtre.

2 Toucher le le nom du Pad vous voulez choisir.

3 Si vous voulez fermer la pad Select fenêtre (et il ne se ferme pas par lui-même),
appuyez sur la SORTIE bouton. (Lorsqu'une fenêtre ne se ferme pas par lui-même, cela signifie que le maintien de l'affichage est activée. Voir maintien de l'affichage à la page 44).

4 Répétez la procédure ci-dessus pour les autres Pads.

Mémorisez les pads assignés

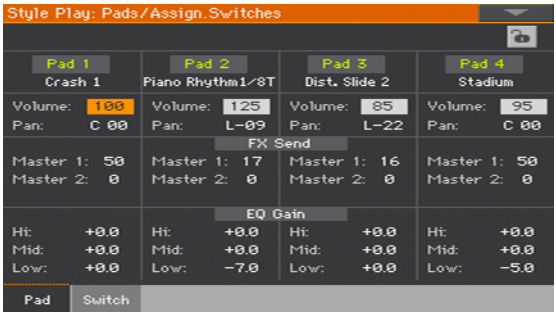
- Écrivez les paramètres de style.

Tampons peuvent également être mémorisés dans une entrée SongBook. Voir les instructions dédiées à la SongBook.

Le mélange des tampons

Accédez à la page Pad

- **Allez à la style Play ou Song Play> Pad / Switch> Pad page.**



Choisissez les coussinets

- **Alors que dans cette page, vous pouvez choisir différents Pads en touchant la Nom du Pad ,** et en suivant la procédure ci-dessus vu.

Réglez le volume et le panoramique

- **Utilisez le Le volume paramètre pour régler le niveau de chaque plot.**
- **Utilisez le La poêle paramètre pour définir la position de chaque plaquette dans le panorama stéréo.**

Ajustez le niveau d'envoi aux effets maîtres

- **Utilisez le Maître paramètres pour régler la quantité du signal envoyé aux effets FX Un maître.**

Egaliser le son

- **Utilisez le EQ Gain commande pour régler l'égaliseur à trois bandes pour chaque Pad.**

Mémorisez les réglages du pad

- Écrivez les paramètres de style.

19 La rédaction du style

Paramètres

L'écriture des paramètres de style

Paramètres de style peuvent enregistrer les sons et les paramètres dans l'accompagnement d'un style.

Remarque: Les changements ne peuvent normalement être enregistrés sur des styles utilisateur ou direct, et sur SongBook entrées. Ils ne peuvent pas être enregistrés sur les styles d'usine.

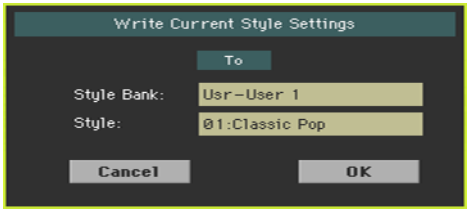
L'écriture des paramètres de style tout en mode Style Play

Ouvrez la boîte de dialogue Ecrire actuel Settings à partir du panneau de commande

- Alors que dans style Play Mode, gardez un des STYLE Les touches de commande pendant environ une seconde.

Ouvrez la boîte de dialogue Ecrire en cours Settings de l'écran

- Alors que dans style Play le mode, choisissez le Paramètres d'écriture actuel style commande à partir du menu de la page pour ouvrir la Paramètres d'écriture actuel style dialogue.



Écrivez les paramètres de style

- Pour écrire les paramètres actuels dans le style sélectionné, appuyez sur la D'accord bouton.

L'écriture des paramètres de style tout en style mode d'enregistrement

Dans style Record mode, vous pouvez écrire les paramètres de style avec le style.

- Alors que dans style Record le mode, choisissez le écriture de style commande à partir de la Menu de . Ses paramètres de styles sont automatiquement enregistrés. Voir L'écriture des styles à la page 306.

20 le Séquenceur Chord

l'enregistrement de séquences d'accords

Vous pouvez enregistrer une séquence d'accords, qui jouer les accords pour vous. Cela sera utile, par exemple, lorsque vous devez jouer une séquence répétée, et préférez utiliser votre main gauche pour jouer un solo sur le clavier, ou pour sélectionner les contrôleurs DNC.

S'il vous plaît noter que l'indicateur sur la CHORD SEQUENCER bouton montrera si une séquence d'accords est prêt à jouer, ou dans le dossier.

Chord Sequencer	Sens
De	Vide
vert fixe	Séquence d'accords en mémoire
vert clignotant	Chord séquence de lecture ou prêt à jouer
rouge fixe	Prêt à enregistrer une séquence d'accords
clignotement rouge	Enregistrement d'une séquence d'accords

Enregistrement d'une séquence d'accords alors que l'accompagnement joue

Vous pouvez commencer l'enregistrement alors que l'arrangeur joue.

1 appuyez sur la COMMENCER ARRÊTER bouton pour démarrer l'accompagnement automatique.

2 Garder le CHORD SEQUENCER touche enfoncée pendant environ une seconde à entre le mode ter enregistrement en attente. Son indicateur deviendra rouge fixe.

3 appuyez sur la CHORD SEQUENCER nouveau sur le bouton pour lancer l'enregistrement. Au BEégrenage de la mesure suivante, la CHORD SEQUENCER indicateur se met à clignoter en rouge. Démarrez l'enregistrement de votre séquence d'accords.

4 Lorsque la séquence d'accords est fait, appuyez sur la CHORD SEQUENCER bouton pour arrêter l'enregistrement. Son indicateur devient vert stable, pour montrer qu'il est une séquence en mémoire.

La séquence d'accords restera en mémoire jusqu'à ce que vous enregistrez une nouvelle séquence d'accords, choisissez un autre style ou SongBook d'entrée, ou si vous mettez l'ins- trument hors tension. Si la séquence est verrouillée, elle ne changera pas lors du choix d'un autre style ou SongBook Entrée.

Enregistrement d'une séquence d'accords alors que l'accompagnement ne joue pas

1 Garder le CHORD SEQUENCER Bouton enfoncé pendant environ une seconde à en- ter le mode d'enregistrement en attente. Son indicateur deviendra rouge fixe.

2 Jouez un accord, puis lancer l'accompagnement automatique dans l'une des façons suivantes:

- appuyez sur la COMMENCER ARRÊTER bouton.
- Appuyez sur une des INTRO boutons. Avec INTRO 1 , l'enregistrement commencera à la fin de l'introduction.
- Si la SYNCHRONISE indicateur est allumé, l'accompagnement commence dès que vous jouez un accord. le CHORD SEQUENCER indicateur se met à clignoter en rouge.

3 Enregistrez votre séquence d'accords.

4 Lorsque la séquence d'accords est fait, appuyez sur la CHORD SEQUENCER bouton pour arrêter l'enregistrement. Son indicateur devient vert (et stable). La séquence d'accords restera en mémoire jusqu'à ce que vous enregistrez une nouvelle séquence d'accords, choisissez un autre style ou SongBook d'entrée, ou si vous mettez l'appareil hors tension. Si la séquence est verrouillée, elle ne changera pas lors du choix d'un autre style ou SongBook Entrée.

Démarrage de l'enregistrement avec un commutateur

Vous pouvez programmer un commutateur assignable être le Chord Enregistrement de séquences bouton. Cela vous permettra de commencer à enregistrer immédiatement, sans avoir à entrer record en attente.

1. Allez à la Pads / Commutateurs> Commutateur page et attribuer le Chord Enregistrement de séquences commande à l'un des commutateurs assignables (# 3 recommandé).
2. Écrivez les modifications au clavier un ensemble. Si vous voulez que ce soit par défaut le comportement du commutateur, écrire les modifications apportées à la MON RÉGLAGE Keyboard Set (sélectionné automatiquement au démarrage).
3. Utiliser le commutateur assignable programmé pour enregistrer les séquences.

Lecture de séquences d'accords

Vous pouvez lire la séquence d'accords en mémoire. Les accords de conduite de l'accompagnement automatique sera effectuée par la séquence enregistrée.

A partir de la séquence d'accords alors que l'accompagnement joue

1 **Alors que l'accompagnement joue, appuyez sur la CHORD SEQUENCER bouton**

pour démarrer la séquence d'accords.

L'indicateur se met à clignoter en vert. La séquence d'accords sera lu en boucle à partir de la mesure suivante.

2 **Jouez votre rôle en solo, tandis que la séquence d'accords joue les accords pour vous.**

Pendant le bouclage, vous pouvez librement sélectionner Chord Sequence toute variation, comme si vous où vous jouez des accords avec vos mains.

3 **appuyez sur la CHORD SEQUENCER nouveau sur le bouton pour arrêter la séquence d'accords (ou**

arrêter l'accompagnement). L'indicateur du bouton deviendra vert.

A partir de la séquence d'accords avec l'accompagnement

1 **Alors que l'accompagnement ne joue pas, appuyez sur la CHORD SEQUENCER mais-**

tonne pour réserver la séquence d'accords. L'indicateur du bouton se met à clignoter en vert.

2 **Lancez l'accompagnement. La séquence d'accords commencera immédiatement Play-**

ing.

3 **Jouez votre rôle en solo, tandis que la séquence d'accords joue les accords pour vous.**

Pendant le bouclage, vous pouvez librement sélectionner Chord Sequence toute variation, comme si vous où vous jouez des accords avec vos mains.

4 **appuyez sur la CHORD SEQUENCER nouveau sur le bouton pour arrêter la séquence d'accords (ou**

arrêter l'accompagnement). L'indicateur du bouton deviendra vert.

Gestion des séquences d'accords

Rédaction d'une séquence d'accords

La séquence d'accords peut être mémorisée dans les paramètres de style ou d'une entrée SongBook.

- Écrivez les paramètres de style ou d'une entrée SongBook et la séquence d'accords en mémoire sera automatiquement enregistrée.

  Pour plus d'informations sur la façon d'écrire les paramètres de style, voir L'écriture des paramètres de style **à la page 220. Pour plus d'informations sur la façon d'écrire une entrée SongBook, voir le** Modification du SongBook **à la page** 116.

Rappel d'une séquence d'accords

Chaque style ou SongBook entrée peut contenir une séquence d'accords.

- Choisissez un autre style ou SongBook Entrée pour rappeler la séquence d'accords mémorisés.

  S'il n'y a pas de séquence d'accords mémorisé, celui déjà en mémoire sera supprimé.

Le verrouillage de la séquence d'accords

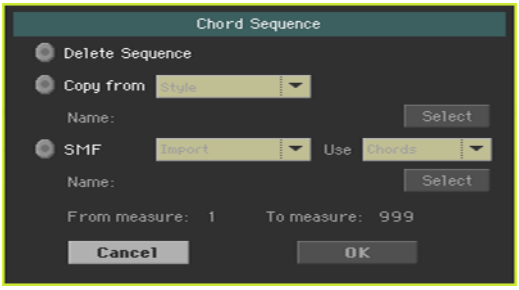
Si vous préférez garder la séquence d'accords en cours en mémoire, sans un style laisser tourner ou SongBook Entrée rappeler celle mémorisée, sélectionnez le verrouillage de séquence d'accords.

- **Allez à la** Global**> Contrôle Général> Verrouillage> Style page et sélectionnez la** séquence Chord **case à cocher.**

Suppression d'une séquence d'accords

Pour prendre un nouveau départ, vous pouvez supprimer la séquence d'accords de la mémoire.

1 Ouvrez le séquence Chord dialogue en choisissant la Séquence Chord Modifier commande à partir de la Menu de .



2 Choisir la supprimer séquence l'option, puis appuyez sur la D'accord pour confirmer effacement.

À ce stade, vous pouvez enregistrer les paramètres de style ou SongBook Entrée à nouveau, et la séquence d'accords seront passés d'eux.

Copie d'une séquence d'accords

Vous pouvez copier une séquence d'accords d'un autre style ou SongBook Entrée.

1 Ouvrez le séquence Chord dialogue en choisissant la Séquence Chord Modifier commande à partir de la Menu de .

2 Choisir la copier de option et utiliser le menu contextuel pour choisir un Style ou Entrée SongBook comme source.

3 Toucher le Sélectionner pour choisir le style source ou SongBook Entrée.

4 De retour à la séquence Chord dialogue, appuyez sur la D'accord pour confirmer copier.

À ce stade, vous pouvez enregistrer à nouveau les paramètres de style ou SongBook entrée, et sera sauvé la séquence d'accords copiés.

Importation d'une séquence d'accords d'un fichiers standard MIDI

Vous pouvez importer une séquence d'accords d'un fichier MIDI standard (MIDI Song, qui est un fichier MID).

1 Ouvrez le séquence Chord dialogue en choisissant la Séquence Chord Modifier commande à partir de la Menu de .

2 Choisir la SMF option et utiliser le menu contextuel pour choisir le Importation oP-tion.

3 Utilisez le Utilisation menu contextuel pour choisir entre l'importation accords (Accord les événements que vous pourriez avoir enregistré une chanson de séquence de support, ou inclus dans un des fichiers MIDI standard comme des événements Lyrics) ou Remarques (notes ordinaires, reconnus comme accords).

4 Toucher le Sélectionner pour choisir la source des fichiers MIDI standard (fichier MID).

5 De retour à la séquence Chord dialogue, utilisez la mesure et à partir de mesurer des paramètres pour définir une plage de mesure à partir de laquelle vous souhaitez importer. Par exemple, vous pouvez importer uniquement les accords de vers ou chorus.

6 Toucher le D'accord pour confirmer l'importation.

À ce stade, vous pouvez enregistrer les paramètres de style ou SongBook Entrée à nouveau, et la séquence d'accords importés seront enregistrés.

Exportation de la séquence d'accords

Vous pouvez exporter une séquence d'accords dans un fichier MIDI standard (fichier MID), à utiliser dans un morceau MIDI.

1 Ouvrez le séquence Chord dialogue en choisissant la Séquence Chord Modifier commande à partir de la Menu de .

2 Choisir la SMF option et utiliser le menu contextuel pour choisir le Exportation oP-tion.

3 Toucher le D'accord pour confirmer l'exportation.

4 Lorsque le sélecteur de fichier apparaît, choisissez un dossier où enregistrer l'exportation fichier.

21 enregistrer les styles et pads

Comment Styles et tampons faits?

KORG fournit une énorme quantité de styles et de tampons professionnellement conçu avec PA1000. Cependant, vous êtes libre de les personnaliser, ou créer de nouveaux styles totalement et tampons sur votre propre.

Styles et tampons partagent la plupart de la même structure et l'enregistrement / édition érations op-. Voici comment ils sont faits.

Comment les styles sont faits

des éléments de style

Les styles sont des séquences musicales jouées automatiquement par l'arrangeur du PA1000 lorsque vous jouez un accord, pour donner un vous un support en temps réel. Un style est constituée d'une série d'éléments de style (Intro, Diversité, remplissage, se terminant ...), chacun correspondant à une section d'une chanson. Les éléments de style peut être directement sélectionné à l'aide des touches correspondantes sur le panneau de commande, ou sélectionné par la fonction Auto Fill.

Chord Variations

Chaque élément de style est composé d'unités plus petites, appelées les variations d'accords. Quand vous jouez dans la zone de reconnaissance d'accords, l'arrangeur scanne le clavier et détecte les accords que vous jouez. Ensuite, en fonction de la lected sé- Style Element, il choisit la droite Chord Variation à jouer pour l'accord reconnu.

Quelle Chord Variation correspond à chaque accord balayé est décidé par la Chord Variation tableau. Chaque élément de style contient une corde Variation Table, dont la structure générale est la suivante:

reconnu Chord	Variations d'accord (CV)	
	variation 1-4	Intro 1-2, Count-In, Remplir 1-4, Break, 1-3 Fin
Majeur	CV1 - CV6	CV1 - CV2
6		
M7, M7 (b5)		
sus, sus2, M7sus m m6		
m7, m7 (b5), m (M7)		
7, 7 (b5), 7sus4		
dim, dim (M7)		
# 5 7 (#5), M7 (#5)		
1 + 5, 1 + 8		
b5 dim7		

Clé / Chord

Après avoir décidé ce CV à jouer, l'arrangeur déclenche la bonne séquence pour chaque piste. Étant donné que chaque séquence est écrite dans une clé particulière (par exemple, CMajor, GMajor ou Emin), l'arrangeur transpose en fonction de la corde numérisée. Notes dans la séquence sont soigneusement transposés, pour les faire fonctionner très bien avec tous les accords reconnus.

Pistes et modèles / séquences

Chaque Chord Variation est faite de huit pistes différentes. DRUM et PERC sont utilisés pour des séquences de batterie et de percussion, pour des graves et ACC1-5 sont des séquences d'accompagnement instrumental (cordes, guitare, piano ou d'autres instruments d'accompagnement).

Qu'est-ce qui se passe lorsque vous jouez un accord

En résumé, lorsque vous jouez un accord dans la zone de reconnaissance d'accords, le ranger Ar- détermine le style d'élément est utilisé, puis détermine Chord Variation doit être utilisé pour l'accord reconnu, puis le style sequenc- es pour toutes les pistes de cet accord variation sont transposées de l'accord d'origine à l'accord reconnu, etc. chaque fois que vous jouez un accord.

Ordinaires, pistes de guitare et tambour

Il existe différents types de pistes, et chacun d'eux est traité d'une manière différente par l'arrangeur:

type de piste	Sens
Acc (accompagnement)	Lorsqu'un accord est reconnu, les notes d'accords programmés sont transposés à une échelle appropriée, selon les tableaux de transposition Note (NTT) Le tableau NTT vous permet d'enregistrer seulement quelques variations d'accords, et ont toutes les notes jouent au bon endroit, évitant dissonances et transposer le modèle note aux notes de l'accord reconnu.
Basse	Il se comporte comme les pistes Acc, mais en jouant la racine de l'accord.
Tambour	Aucune transposition est appliquée. Le modèle original joue façons al-.
Perc (Percussion) Gtr	
(Guitare)	Lorsqu'un accord est reconnu, l'arrangeur déclenche des notes simples, grattant et arpèges sur un ing « guitare virtuelle », keep- soin de la façon dont les notes sont jouées sur le manche de guitare. S'il vous plaît noter que l'intérieur d'une piste à suivre Guitar, vous pouvez également trouver une séquence typique d'un Acc - un ajout utile pour de courts passages « forme libre », comme un solo de plomb court.

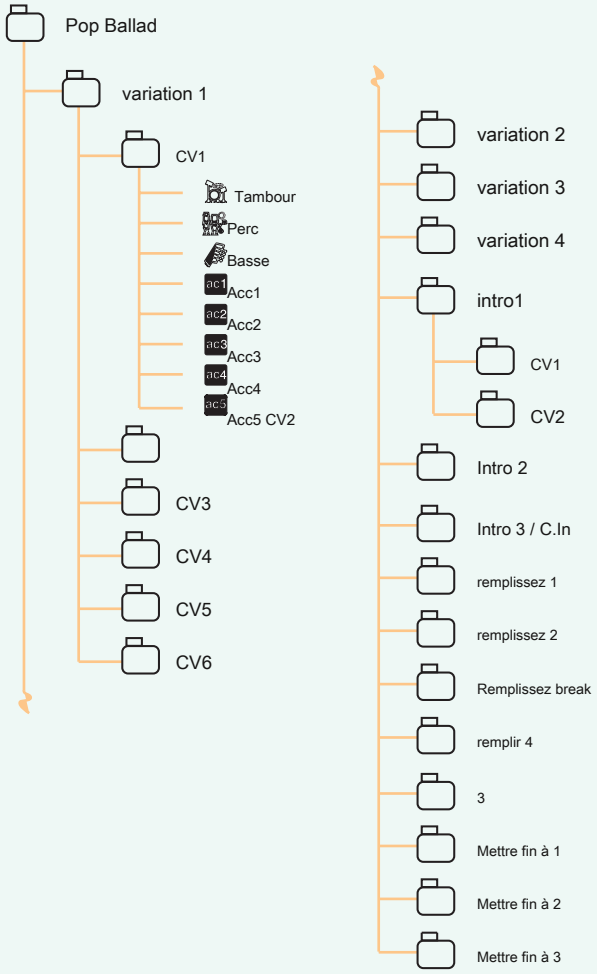
Que enregistrer dans un style

Enregistrement d'un style signifie des pistes d'enregistrement, à l'intérieur d'une série de variations d'accords, à l'intérieur d'une série d'éléments de style, à l'intérieur du style lui-même.

Vous ne devez pas enregistrer toutes les variantes d'accords pour tous les éléments de style. Souvent, il vous suffit d'enregistrer une seule Chord Variation pour chaque élément de style. Les exceptions sont les Intro 1 et Ending 1, où nous vous suggérons d'enregistrer à la fois un majeur et mineur Chord Variations.

La structure de style

Pour expliquer la structure de style, nous pouvons utiliser une structure arborescente, comme le montre le schéma suivant:



Comment garnitures sont faites

les tampons

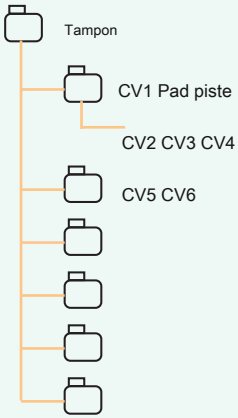
Un Pad est essentiellement une seule piste, style unique élément de style. La plupart de ce qui vaut pour l'enregistrement de style applique également à l'enregistrement Pad. Il existe deux catégories de Pads: Hit and séquence.

Type Pad	Sens
Frappé	Alors qu'ils sont principalement utilisés comme des événements non-transposition, ils peuvent aussi être la transposition des notes ou des accords. En fait, ils sont une seule note ou Sequences simple accord (voir ci-dessous).
Séquence	les modèles à voie unique, qui peuvent être transposés en jouant différents accords sur le clavier - exactement comme une piste de style.

Chaque Pad est composé de jusqu'à six unités plus petites, appelées Chord Variations (CV). Chaque Chord Variation est faite d'une seule piste (la piste Pad). Exactement comme avec les styles, lorsque vous jouez un accord dans la zone de reconnaissance d'accords, l'accord correspondant Variation est rappelé. accords reconnus sont associés à une corde de variation au moyen de la corde Variation tableau. Chaque bloc contient un tableau Chord Variation.

La structure Pad

La structure de la plaque est la même d'une seule piste Style Element, comme illustré dans le schéma suivant:



Que enregistrer dans un Pad

Enregistrement d'un tapis de moyens d'enregistrement d'une seule piste, à l'intérieur d'une série de variations d'accords, à l'intérieur de la tablette elle-même.

Vous n'avez pas besoin d'enregistrer toutes les variations d'accords. Il est souvent nécessaire d'enregistrer une seule Chord Variation.

Les données MIDI enregistrées

Lors de l'enregistrement des styles et des tampons, des événements non pris en charge sont filtrés. Voici les événements autorisés.

les données MIDI enregistrées	CC #
Remarque sur les	
bruits RX Sur Pitch	
Bend	
Canal après modulation	
tactile	01
Souffle	02
La poêle	dix
Expression	11
CC # 12	12
CC # 13	13
Ruban	16
Damper (Hold 1)	64
Résonance du filtre (Harmonic Content)	71
Filtre passe-bas de coupure (Luminosité)	74
CC # 80 (contrôleur sonore 1)	80
CC # 81 (contrôleur audio 2)	81
CC # 82 (General Purpose # 7)	82

Programmation des paramètres de style, l'enregistrement puis les séquences musicales

Les paramètres de piste d'accompagnement doivent être programmées séparément de l'enregistrement réel des séquences musicales.

1 Alors que dans style Play ou style Record mode programme la Paramètres de style comme décrit dans les pages précédentes et les pages dédiées aux jeux sonores plus généraux. Vous programmerez la contenant les paramètres de piste (comme le volume, Pan, Octave Transposer, les réglages de change ...). Vous pourrez également choisir et mélanger les tampons.

Après avoir modifié les paramètres de piste en mode Style Play, les enregistrer dans les paramètres de style en choisissant la Paramètres d'écriture actuel style commande à partir du menu de la page du mode Style Play.

Modification fait en mode d'enregistrement de style peut être enregistré en choisissant la écriture de style commande à partir du menu de la page du mode Style Record; les paramètres de style seront automatiquement enregistrés avec le style.

2 Allez à la style Record ou pad enregistrement mode pour créer ou modifier la la musique séquences .

Après avoir des séquences musicales créées ou modifiées dans le style / Pad mode d'enregistrement, les enregistrer en choisissant la écriture de style ou Ecrire Pad commande à partir du menu de la page du Style / Pad mode d'enregistrement.

l'accès au Style / Pad mode d'enregistrement

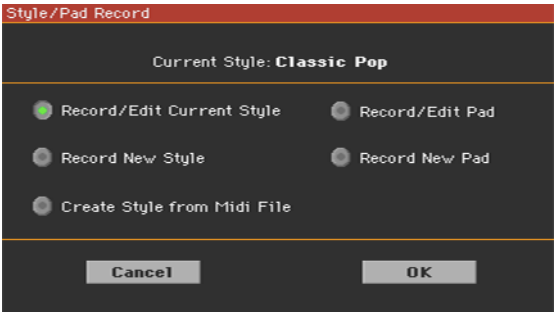
Accès à Style Record

1 appuyez sur la STYLE JEU bouton pour aller à la style Play mode.

2 Si vous souhaitez modifier un style existant, choisissez un style à modifier.

Vous pouvez normalement modifier uniquement l'utilisateur ou Styles Direct. Pour modifier les styles d'usine, vous devez d'abord les déprotéger ou les copier sur un emplacement de l'utilisateur.

3 appuyez sur la RECORD bouton. le Sélectionnez le mode d'enregistrement dialogue apparaît.



- Sélectionner Enregistrement / Modifier le style actuel pour modifier le style actuel.
- Sélectionner Nouveau record de style à partir d'un nouveau style vide. Paramètres de style par défaut seront rappelés.

4 La page principale du style Record le mode apparaît.

Accès au dossier Pad

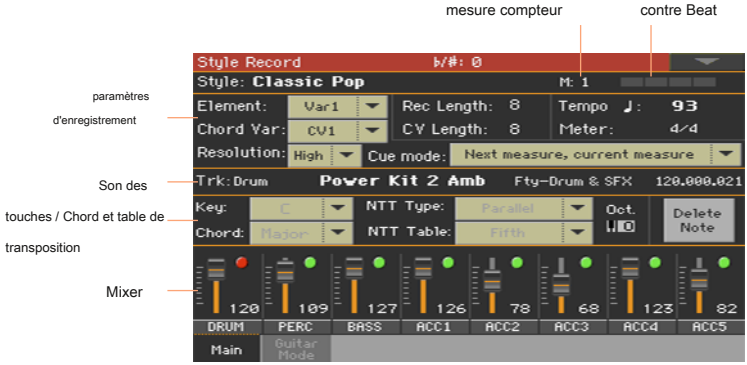
1 appuyez sur la STYLE JEU bouton pour aller à la style Play mode.

2 appuyez sur la RECORD bouton. le Sélectionnez le mode d'enregistrement dialogue apparaît.

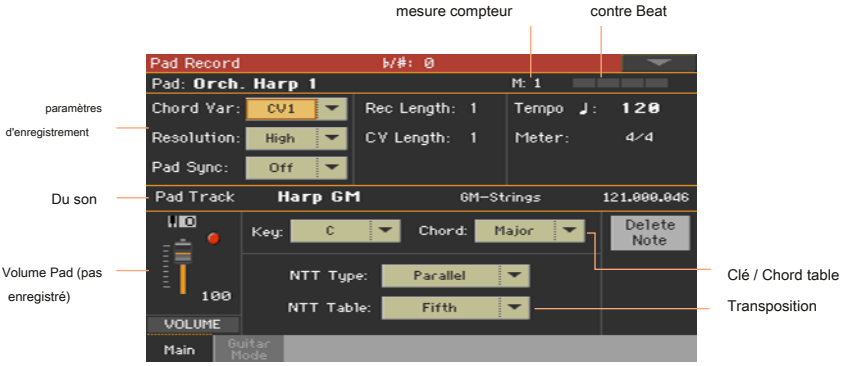
- Sélectionner Enregistrement / Edition Pad modifier et Pad existant.
- Sélectionner Nouveau record Pad à partir d'un nouveau Pad vide. Paramètres par défaut Pad seront rappelés.

3 La page principale du pad enregistrement le mode apparaît.

La page principale Style d'enregistrement



La page Enregistrement Pad



Exiting Style / Enregistrement Pad

- **Alors que dans le Style / Enregistrement Pad le mode, choisissez le Sortie de Record commande à partir de la Menu de , ou appuyez sur la RECORD nouveau sur le bouton.**

En écoutant le style enregistré

accords de test

Alors que dans le style / Pad Record, le clavier peut jouer des accords pour conduire les motifs musicaux ed Record-et un son de piano pour vous aider à tester les modèles. Comment les accords sont reconnus **dépend de l'état de la** DIVISÉ **indicateur.**

indicateur de division	Inférieur	Plus haut
Sur	Basse analyse d'accords	son piano
De	Analyse complète d'accords, son piano	
Clignotant	Scan complet d'accord, pas de son	

À l'écoute des résultats

1 **appuyez sur la** COMMENCER ARRÊTER **bouton pour vérifier comment le modèle musical fonctionne.**

2 Jouez un accord, et tester les modèles.

3 **presse** COMMENCER ARRÊTER **à nouveau pour arrêter la lecture.**

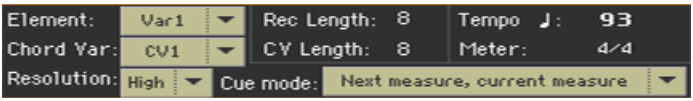
Réglage des paramètres d'enregistrement

Choisir ce que pour enregistrer

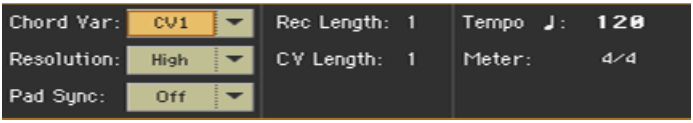
Le choix du style Élément et Chord Variation

Avec Styles, vous enregistrez une Chord Variation , dans un style Element , dans un Style . Ceci est la séquence musicale que vous écoutez lorsque vous jouez un accord. Des garnitures sont faites d'un style unique élément , de sorte que vous suffit de choisir la Chord Variation .

- Allez à la Style / Pad Record> Principal page pour choisir la Chord Variation à enregistrer et régler les paramètres d'enregistrement. Les paramètres sont dans la Paramètres d'enregistrement boîte. Avec Styles:



Avec Pads:



- Utilisez le Élément menu contextuel pour choisir un style Element .

  Chaque élément de style correspond à un bouton sur le panneau de commande portant le même nom. Après avoir sélectionné un élément de style, sélectionnez une variation d'accord pour la modification réelle (voir ci-dessous).

style Element	Sens
Var1 ... end3	Style de l'élément sélectionné

- Utilisez le Chord Var menu contextuel pour choisir un Chord Variation à l'intérieur du sélectionné style Element (ou Tampon).

Quand un astérisque (*) apparaît à côté de l'abréviation (CV1 * ... * CV6), la Chord Variation est vide.

style Element	Chord Variation
Var1, Var2, Var 3, Var4	CV1 ... CV6
Intro1, Intro2, Intro3 (Countin), Fill1, FILL2, Fill3, Fill4, Break, Ending1, Ending2, Ending3 CV1 ... CV2	

Réglage de la longueur totale d'accords Variation

- **Utilisez le CV Longueur (paramètre Chord Variation de longueur) pour régler la longueur de la corde** Variation (en mesures).

  La longueur totale de la sélectionnée Chord Variation peut être de 32 mesures. Lors de la lecture d'un style ou Pad, ce sera la longueur totale de la séquence musicale, lorsque l'accord correspondant est reconnu sur le clavier. Veillez à ne pas diminuer la longueur Chord Variation après l'enregistrement, ou toute mesure après la longueur sélectionnée sera supprimée.

Réglage de la longueur d'enregistrement de la piste

- **Utilisez le Longueur Rec (paramètre Longueur d'enregistrement) pour régler la longueur (en mesures) de la** piste sélectionnée (l'une avec l'icône de la fiche ( ).

  La valeur de ce paramètre est toujours égal ou un diviseur de la longueur Chord Variation.

  Ce n'est pas la longueur totale de la variation Chord, juste celle de la piste en cours. Par exemple, vous pouvez enregistrer une Chord Variation huit mesures à long, avec un motif de tambour répéter tous les **deux mesures. Si oui, réglez la CV Longueur paramètre à 8, et Longueur Rec paramètre à 2 avant de** commencer à enregistrer la piste de batterie. Lors de la lecture du style, l'enregistrer ou d'effectuer toute opération d'édition sur le style, le modèle 2-mesures sera étendue sur toute la longueur de 8 **mesures de la variation d'accords. Si vous attribuez à CV Longueur une valeur inférieure à Longueur Rec , la valeur de Longueur Rec est pas mis à jour immédiatement à l'écran. Par conséquent, vous êtes toujours libre de changer la valeur de CV Longueur , avant que les mesures dépassant sa valeur sont** supprimées.

  Toutefois, lorsque vous commencez à enregistrer le réel Longueur Rec valeur est modifiée à la nouvelle, même si l'écran affiche toujours la valeur ancienne.

  Par exemple, vous pouvez avoir CV Longueur = 4 et Rec Longueur = 4. Si vous définissez CV Longueur à 2, et appuyez sur START / STOP pour commencer l'enregistrement, longueur Rec montre encore que 4, mais il est en réalité sur 2, et l'enregistrement cycle pour seulement 2 me-

Sures. Une fois que vous appuyez sur START / STOP pour arrêter l'enregistrement, longueur Rec est mis à jour 2, et toutes les mesures après la deuxième mesure sont supprimés.

Tempo, compteur, Résolution

Réglage de l'enregistrement Tempo

Pendant l'enregistrement, vous pouvez utiliser un autre tempo que celui enregistré dans les paramètres de style. Cette valeur de remplacement vous permettra, par exemple, de re- cordon à une vitesse plus lente, ou d'expérimenter avec des valeurs différentes tout en écoutant ce que vous avez enregistré.

Lors de la lecture Pads, le tempo est toujours celui du style lected plus récemment sé- ou un morceau MIDI.

- **Utilisez le Tempo paramètre pour régler la valeur d'enregistrement Tempo. Comme alternative, utilisez la TEMPO** pour changer l'enregistrement Tempo. Cette valeur ne sera pas enregistré dans le style ou Pad.

Allusion: Si vous voulez créer des variations de tempo dans un style, insérer des événements Changement de tempo dans la piste Master (Style Record> Modifier la page de l'événement). Pads prennent toujours des valeurs Tempo du style ou du morceau.

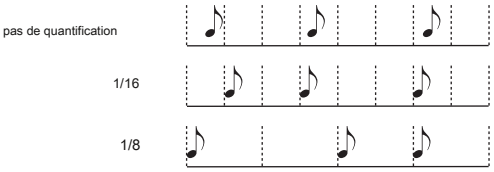
Le choix du compteur de l'élément de style ou Pad

- **Utilisez le Mètre paramètre pour régler l'appareil de mesure (signature temporelle) de l'élément de style ou Pad.**

Vous ne pouvez modifier ce paramètre si l'élément de style ou Pad est encore vide.

Le choix de la résolution

- **Utilisez le Résolution paramètre pour régler la quantification pendant l'enregistrement. Quantification est une façon de** corriger les erreurs de synchronisation; notes jouées trop tôt ou trop tard sont déplacés vers le plus proche axe d'une grille rythmique, réglez ce paramètre, jouant ainsi parfaitement dans le temps. Pour après l'enregistrement quantifie, **utilisez la Style / Pad Record> Style / Pad Edition> Quantification une fonction.**

résolution	Sens
Haute	Pas de quantification appliquée
(1/32) ... (1/8)	Résolution de la grille, dans les valeurs musicales. Par exemple, lorsque vous sélectionnez 1/16, toutes les notes sont déplacés vers la division la plus proche 1/16. Lorsque vous sélectionnez 1/8, toutes les notes sont déplacés à la division 1/8 le plus proche. A « 3 » après la valeur de quantification des moyens de triplet. 

synchronisation

Mode Cue pour le style élément

Vous pouvez décider de la façon dont un Variation ou Remplir Style Element entrera après avoir été sélectionné.

- **Allez à la Style Record> Principal page et utilisez la Mode Cue menu contextuel pour choisir la façon dont** l'élément de style entrera.

Mode Cue	Sens
Immédiat, première mesure	L'élément de style entre immédiatement et commence à partir de la première mesure. Uniquement disponible sur les remplissages.
Immédiate, mesure actuelle	L'élément de style entre immédiatement et commence à partir de la mesure actuelle. Uniquement disponible sur les remplissages.
mesure suivante, première mesure	Le style d'élément entre au début de la mesure suivante, et commence à partir de la première mesure du nouveau modèle. Disponible sur les deux remplissages et Variations.
mesure suivante, mesure actuelle	L'élément de style entre au début de la mesure suivante, et commence à partir de la mesure actuelle. Disponible uniquement sur les variations.

pad Sync

Vous pouvez décider comment le Pad se synchronise avec le tempo.

- **Allez à la Pad Record> Principal page et utilisez la pad Sync menu contextuel pour choisir la façon dont** le Pad synchronise.

pad Sync	Sens
De	Pas de synchronisation. La séquence commence dès que vous appuyez sur le bouton PAD.
A continué	Comme un remplissage, le modèle démarre immédiatement, en phase avec l'arrangeur ou de Tempo actif du joueur. En fonction de la position actuelle du compteur de temps, il pourrait ne pas commencer dès ses débuts; au contraire, il continuera de la position actuelle. Par exemple, si le compteur de battement de son arrangeur ou joueur montre le troisième temps, et joue tick 91, le Pad commencera à partir de son troisième temps, à tiques 91. contre Beat
Battre	La séquence commencera au temps suivant, en phase avec l'arrangeur ou de Tempo du joueur. Il commencera dès ses débuts (qui est, cochez 1 ou mesure 1).

assigner des sons à l'élément de style et tampons

Alors que dans le style Record, vous pouvez assigner des sons différents pour chaque élément de style. Ces sons sont utilisés lorsque le Original Sound Set paramètre (que vous pouvez accéder à la Style Play> Principal> Volume volet, lorsque les pistes d'accompagnement sont représentés) est vérifiée. Les sons assignés aux paramètres de style sont ignorés.

Affectation des sons différents pour chaque élément de style peut être utile lorsque vous voulez, par exemple, pour jouer une section de chanson ou aa seule pièce avec un ensemble d'instruments différents.

Pads ont un seul élément de style et de suivre, donc il y a un seul son pour l'ensemble Pad.

Attribution d'un son à une piste de l'élément de style

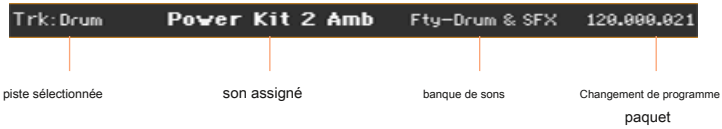
Le choix d'un son de la page d'enregistrement

1 Allez à la Style Record> Principal page.

2 Choisissez un élément de style.

3 Touchez la piste pour sélectionner dans la zone de mixage.

La piste sélectionnée affiche l'icône d'enregistrement ( ). Informations sur le Son assignée apparaîtra dans la zone dédiée.



4 Toucher le nom du son pour ouvrir la Sélection du son fenêtre et choisissez un son.

Le choix d'un son à partir d'autres pages d'édition

1 Allez à la Style Record> Principal page.

2 Choisissez un élément de style.

3 Aller à une page du Contrôles élément piste section d'édition, par exemple Style Record> Élément Contrôles des pistes> Expression page.

4 Toucher le icône du son à remplacer, pour ouvrir la Sélection du son gagner- dow, et choisir un son.

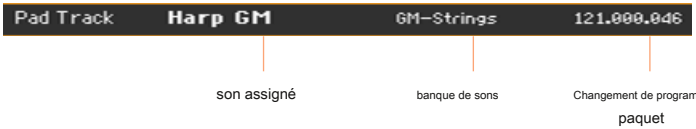
Test des sons

- appuyez sur la COMMENCER ARRÊTER bouton pour vérifier la façon dont les changements fonctionnent. presse COMMENCER ARRÊTER à nouveau pour arrêter la lecture.

Attribution d'un son à la piste Pad

1 Allez à la Pad Record> Principal page.

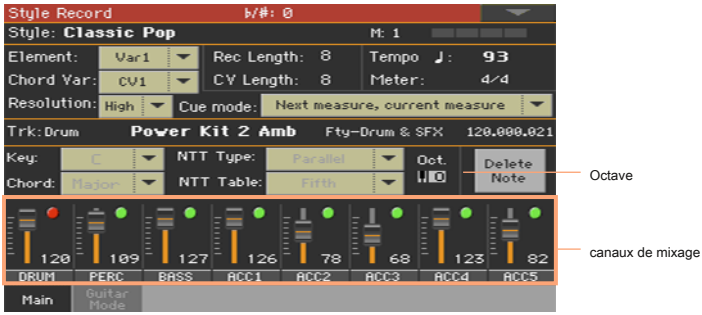
2 Toucher le nom du son pour ouvrir la Sélection du son fenêtre et choisissez un son.



Sons transpose les pendant l'enregistrement

Pendant l'enregistrement, vous pouvez transposer les pistes d'accompagnement, pour faire l'enregistrement du clavier basse ou haute gammes plus facile. Vous pouvez définir une valeur de transposition pour chaque piste.

1 **Allez à la page d'accueil du Style / Enregistrement Pad mode.**



2 **Appuyez sur la touche correspondante canal de mixage de choisir un piste de style .**

3 **Utilisez le UPPER OCTAVE boutons sur le panneau de commande pour la sé- transposent**
piste lected. La valeur actuelle apparaît dans la oct indicateur.

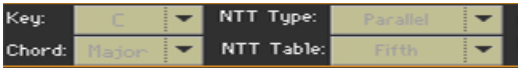
Le choix de la clé d'origine / corde et la table de transposition de note

Vous enregistrer les séquences musicales dans une clé particulière (par exemple, C), correspondant à une forme corde (par exemple, le major). Vous choisissez une table de transposition selon laquelle ils seront transposés et transformés quand une touche différente et un accord légèrement différent seront reconnus.

Accès à la clé / accord et de note tableau de transposition

- Allez à la Style / Pad Record> Principal page pour choisir la table d'accords et de transposition.

Les paramètres sont dans la Paramètres d'enregistrement boîte. Avec Styles:



Avec Pads:

Le choix de la clé originale / Chord pour la piste sélectionnée

- Utilisez le Clé et Accord menus contextuels pour définir l'original clé / racine d'accords et type d'accord pour le choisi piste de style (ou la piste Pad) dans le Variation en cours Chord .

Lors de la lecture cet accord exact, les motifs enregistrés vont jouer sans aucune transformation. Pas de transposition, aucun traitement ne sera appliquée. Lorsque vous sélectionnez une piste, la clé d'origine / accord affecté à la piste sélectionnée sera affichée. Toutes les pistes enregistrées seront lues sur cette même touche / accord. Par exemple, si la clé d'origine / corde pour la piste Acc1 est A7th, lors de la sélection des Acc1 piste toutes les autres pistes vont jouer sur la clé A7th / accord. Dans l'exemple ci-dessus, vous allez enregistrer la piste Acc1 dans la clé amajor, avec des notes se rapportant à l'échelle A7th. Ce modèle exact sera rappelé quand un accord A7th sera reconnu.

Ces paramètres clés / d'accords ne sont pas applicables aux pistes de guitare, contrôlées par des règles de transformation.

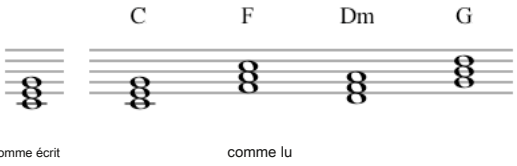
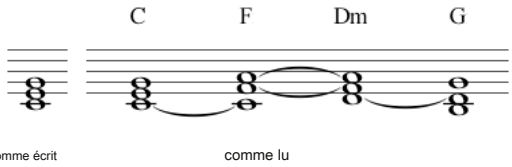
Allusion: Pour se conformer aux spécifications KORG, il est conseillé d'enregistrer à la fois les variations d'accords majeurs et mineurs pour l'Intro 1 et Ending 1 éléments de style.

Le choix d'une table NTT pour la piste sélectionnée

- **Utilisez le type de NTT et NTT Table paramètres à choisir une table NTT (Tableau de transposition) pour la choisi piste de style (ou la piste Pad) du**
  Variation en cours Chord .

  Une table NTT est un ensemble d'algorithmes sophistiqués permettant aux arrangeurs KORG de convertir les accords reconnus en motifs musicaux. Le tableau NTT détermine la façon dont l'arrangeur transposera les notes de motif, quand un accord est ognized rec- qui ne correspond pas exactement à l'accord original d'une variation d'accords. Par exemple, si vous n'enregistré une Chord Variation pour l'accord CMaj, lorsqu'un CMaj7 est reconnu sur le clavier arrangeur doit transposer des notes pour créer le 7 disparus.

NTT paramètres ne sont pas utilisés par des pistes batterie et de percussions, et sont avant there- estompé lors de la sélection de ces pistes. Il existe deux types généraux de tréponémiques:

Type ntt	La description
Parallèle	Les notes sont transposés dans la zone définie par le paramètre Wrap Around. Ces tables sont parfaitement adaptées aux pièces de mélodie. 
Fixé	L'arrangeur se déplace le moins de notes possible, faire des lignes legato et les changements d'accords plus naturel. Ils sont parfaitement adaptés aux pistes d'accords (cordes, piano etc ...). 

Ce sont le type NTT / Tableau des combinaisons:

Type / tableau ntt	La description
Parallel / Root	La note racine (dans le JAMC = C) est transposable aux notes manquantes.
Parallel / Cinquième	La 5ème note (dans le JAMC = G) est transposable aux notes manquantes. Comme enregistré avec NTT = Racine ou 5ème (Key / Chord = C) Lorsque vous jouez un C7 avec NTT = Racine Lorsque vous jouez un C7 avec NTT = 5
Parallel / i-Series	Tous les modèles originaux doivent être programmés sur les accords « Maj7 » ou « min7 ». Lors du chargement de vieux KORG Styles i-Series, cette option est automatiquement sélectionnée. Comme enregistré avec NTT = i-Series (Key / Chord = CM7) Lorsque vous jouez un C avec NTT = i-Series Lorsque vous jouez un C7 avec NTT = i-Series
Parallèle / Non Transposer	La forme de corde est pas modifiée, et est déplacé vers la nouvelle clé ONU-modifié. Le modèle joue exactement les notes enregistrées, et est déplacé vers la nouvelle car il est la clé. Ceci est le réglage standard de Intro 1 et Ending 1 dans des styles originaux de KORG (où une progression d'accords est généralement enregistrée).
Fixe / Chord	Cette table se déplace le moins de notes possible, faire des lignes legato et les changements d'accords plus naturel. Il est idéalement adapté aux pistes d'accords (cordes, piano etc ...). Contrairement au mode parallèle, l'accord programmé n'est pas transposable selon le Enroulable paramètre, mais reste toujours autour de sa position d'origine, à la recherche de notes communes entre les accords.
Fixe / Non Transposer	Les notes programmées ne peuvent être transposés par le Maître Transposer. Ils ne sont jamais transposés quand les accords sont modifiés.

Pour se conformer aux spécifications KORG, il est conseillé de mettre la table NTT « No Transposer » sur les Intro 1 et Ending 1.

l'enregistrement d'un style ou Pad dans le dossier en temps réel

Après avoir choisi l'élément de style et d'accords Variation de la Principale page, allez sur l'enregistrement.

Utilisation du métronome

- appuyez sur la MÉTRONOME ( ) bouton pour activer le métronome sous ou hors tension enregistrement.

Enregistrement en temps réel

Sélectionnez la piste de style pour enregistrer

- Alors que dans le Style Record> Principal page, appuyez sur une piste pour l'activer pour l'enregistrement. L'icône Record ( ) apparaîtra.

Piste	La description
Tambour	piste de batterie
Perc	piste de percussion
Basse	piste de basse
Acc 1 ... 5	L'une des cinq pistes d'accompagnement instrumental

Sélectionnez la piste Pad pour enregistrer

Assurez-vous que la piste Pad est activé pour l'enregistrement. L'icône Record ( ) devrait apparaître.

Pratique avant l'enregistrement

1 Couper la piste à enregistrer, en touchant à plusieurs reprises son icône d'état dans le mélangeur canal. L'icône Muet ( ) apparaîtra. Assurez-vous une piste déjà enregistrée est montrant la lecture ( ) Icône.

2 appuyez sur la COMMENCER ARRÊTER bouton pour laisser tout jeu de piste déjà enregistrée retour et la pratique sur le clavier.

3 Lorsque vous avez terminé la pratique, appuyez sur COMMENCER ARRÊTER pour arrêter l'arrangeur.

4 Réglez la piste pour enregistrer à nouveau, en touchant à plusieurs reprises son icône d'état. le
Icône d'enregistrement ( ) apparaît à nouveau.

Record

1 appuyez sur la COMMENCER ARRÊTER bouton pour commencer l'enregistrement. UNE 1 mesure prénumération va jouer avant que l'enregistrement commence réellement. Quand il commence, record librement.

Pendant l'enregistrement, la plage du clavier de la piste est ignorée, et les notes peuvent être enregistrées et lues sur la plage de clavier complet. Le paramètre Local Control est automatiquement activée, pour permettre de jouer sur le clavier.

2 L'enregistrement se produira dans cycle . La séquence dure pour certaines mesures, selon le Longueur Rec valeur, puis de nouveau commencer dès le début. A tout cycle ultérieur, vous pouvez ajouter des notes et overdub la Cording re précédente. Ceci est très utile, par exemple, d'enregistrer différents instruments de percussion à un cycle sur une piste batterie ou de percussion.

3 Lorsque vous avez terminé l'enregistrement, appuyez sur COMMENCER ARRÊTER pour arrêter l'arrangeur.

Enregistrement d'autres pistes de la Chord Variation

- Alors que l'arrangeur ne fonctionne pas, sélectionnez une autre piste de style et continuer l'enregistrement de toutes les pistes de la variation en cours d'accords.

Enregistrez autres Chord Variations de l'élément de style ou Pad

- Lorsque vous avez terminé l'enregistrement de la Chord Variation, sélectionnez une autre variation de Chord pour compléter le style Element ou Pad.

Enregistrez d'autres éléments de style du style

- Lorsque vous avez terminé l'enregistrement de l'élément de style, enregistrer les autres éléments de style pour compléter le style.

suppression de notes

Utilisez le supprimer la note bouton pour supprimer une note ou un instrument de percussion unique d'une piste. Par exemple, pour supprimer un piège, conserver la note D2 (correspondant à la caisse claire) enfoncée.

1 Sélectionnez une piste de style.

2 Toucher le supprimer la note bouton, et la maintenir enfoncée.

3 presse COMMENCER ARRÊTER pour démarrer la séquence.

4 Lorsque vous atteignez le passage contenant la note à supprimer, jouer la note sur le clavier. Maintenez-le enfoncé, jusqu'à la dernière note à supprimer. Si la note est au début de la séquence, appuyez sur la note avant de le démarrer.

5 Lorsque vous avez terminé, relâchez la supprimer la note bouton et la note à supprimer, et appuyez sur COMMENCER ARRÊTER pour arrêter la séquence.

À l'écoute des résultats

- appuyez sur la COMMENCER ARRÊTER bouton pour vérifier comment cela fonctionne. presse COMMENCER ARRÊTER à nouveau pour arrêter la lecture.

Enregistrement du style ou Pad

- Lorsque vous avez terminé l'enregistrement du nouveau style ou Pad, choisissez la écriture de style ou Ecrire Pad commande à partir de la Menu de pour l'enregistrer.

Le style de sortir / Pad mode d'enregistrement sans enregistrer

- Pour quitter le Style / Pad mode d'enregistrement sans enregistrer aucun changement, choisissez la Sortie de Record commande à partir du menu de la page ou appuyez sur la RECORD bouton.

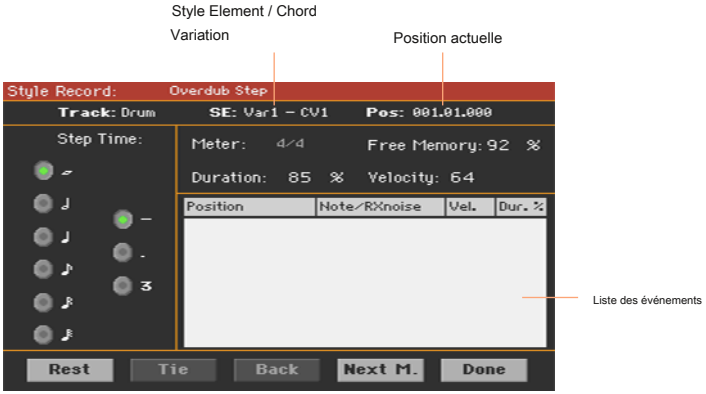
l'enregistrement d'un style ou Pad dans l'étape fiche

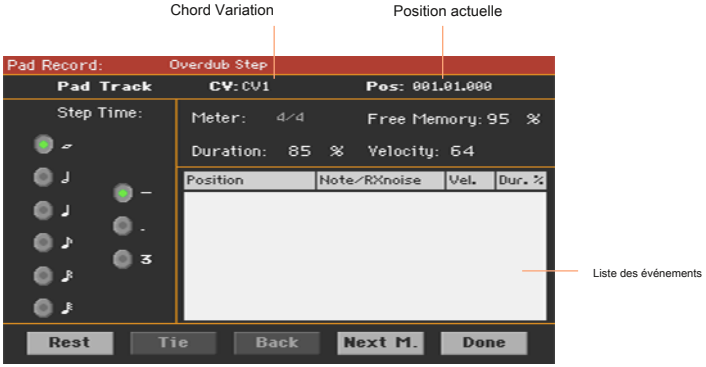
Step Recording vous permet de créer un nouveau style ou Pad en saisissant des notes simples ou des accords dans chaque piste une étape à la fois. Ceci est très utile lorsque transcrivant une partition existante, ou besoin d'un degré de détail plus élevé, et est particulièrement adapté pour créer des pistes de batterie et de percussion.

Enregistrement pas à pas

Accès pas d'enregistrement

- **Alors que dans le Style / Pad Record> Principal page, choisissez la Enregistrement overdub Step commande à partir** du menu de la page, pour accéder à l'enregistrement de l'étape sur la piste de style sélectionné (ou la piste de Pad).





Placez le pointeur d'entrée

- le Pos paramètre indique la position actuelle. C'est là que vous insérerez le prochain événement.

- Si vous ne voulez pas d'insérer une note ou un accord à la position actuelle, insérez un repos à la place, comme indiqué ci-dessous.

- Pour passer à la mesure suivante, en remplissant les battements restants avec des restes, appuyez sur la M. Suivant bouton.

Choisissez une valeur de pas

- Utilisez le Step Time les valeurs de choisir la valeur de pas.

Choisissez la durée de la note par rapport

- Utilisez le Durée paramètre pour définir la durée de la note relative. Le pourcentage est toujours fait référence à la valeur de pas.

Durée	Sens
50%	Staccato
85%	articulation ordinaire
100%	Legato

Choisissez la vitesse de note

- Utilisez le Rapidité paramètre pour régler à insérer la résistance à la vitesse ou la lecture de l'événement.

Rapidité	Sens
kbd	Clavier. Sélectionnez ce paramètre en tournant le bouton VALUE complètement dans le sens antihoraire. Lorsque cette option est sélectionnée, la force de jouer de la note jouée est reconnu et enregistré.
1 ... 127	Valeur de vitesse. L'événement sera inséré avec cette valeur de la vitesse et la force réelle de jeu de la note jouée sur le clavier sera ignoré.

Insérez une note ou de repos à la position actuelle

- Pour insérer une seule note, jouer sur le clavier. La longueur de note insérée correspondra à la longueur de pas. Vous pouvez modifier la vitesse et de la durée relative de la note, en éditant le Durée et Rapidité paramètres.

- Touchez pour insérer un repos, Du repos bouton. Sa longueur correspondra à la valeur de pas.

- Pour attacher la note à insérer au précédent, appuyez sur la Attacher bouton. Une note sera insérée, liée à la précédente.

Insérez un accord

- Jouez un accord au lieu d'une seule note. Le nom de l'événement sera la première note de l'accord vous avez appuyé, suivi par l'indicateur « ... ».

Insérez un accord en notes avec des valeurs de vitesse différentes

Vous pouvez faire la note supérieure ou inférieure d'un accord, par exemple, plus fort que les autres, pour laisser ressortir le note la plus importante de l'accord.

1 Modifier la valeur de vitesse de la première note.

2 Appuyez sur la première note et la maintenir enfoncée.

3 Modifier la valeur de vitesse de la deuxième note.

4 Appuyez sur la deuxième note et la maintenir enfoncée.

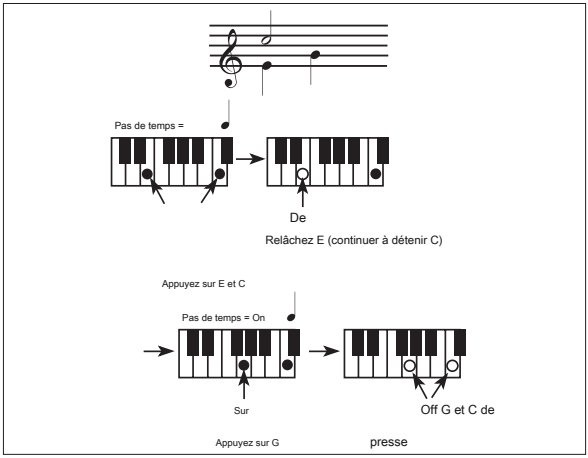
5 Modifier la valeur de la vitesse de la troisième note.

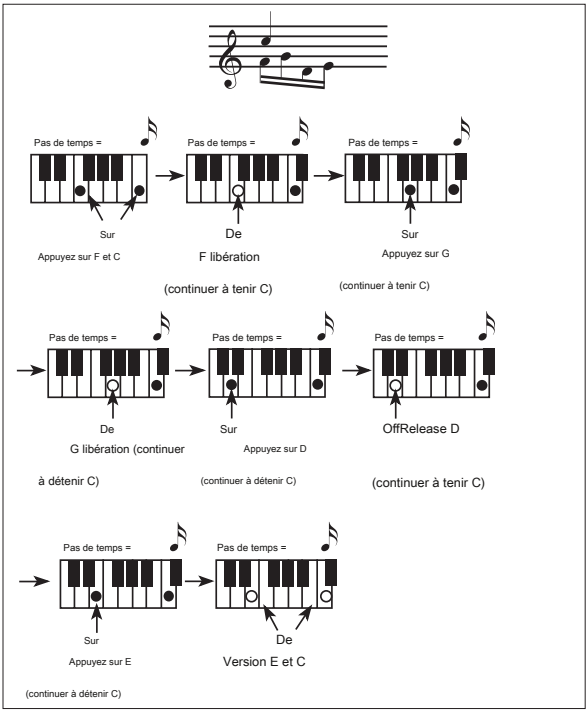
6 Appuyez sur la troisième note, puis relâchez toutes les notes.

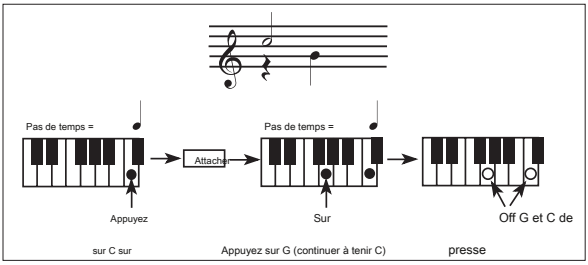
Insérez une seconde voix

Vous pouvez insérer des passages où une note est maintenue enfoncée, tandis qu'une autre voix se déplace librement.

Quelques exemples:







Retourner

- **Si vous voulez revenir en arrière, appuyez sur la** Retour **bouton. Ceci supprimera l'événement inséré précédemment, et** définir l'étape modifier à nouveau.

enregistrement overdub

Lorsque la fin du motif est atteinte, la « Fin de la boucle » événement est affiché, et l'enregistrement reprend à partir de la position « 001.01.000 ». Toute note dépassant la longueur du motif, inséré à son extrémité, sera réduite pour tenir la longueur totale du motif.

À ce stade, vous pouvez continuer, insérer de nouveaux événements en mode Superposition (les ne seront pas supprimés d'événements insérés précédemment). Ceci est très utile lors de la programmation d'une piste de batterie ou de percussion, où vous pouvez programmer la grosse caisse sur une première phase, la caisse claire sur une deuxième phase, et le salut-chapeau et des cymbales pendant les phases suivantes.

Sortie de disque

1 Lors de l'enregistrement terminé, appuyez sur la Terminé bouton pour quitter le Step Record mode.

2 Une boîte de dialogue apparaît, vous demandant de soit annuler, rejeter ou enregistrer le changements. Toucher Annuler pour continuer d'éditer, Non pour sortir du Step Record sans enregistrer, ou Oui pour enregistrer et quitter Step Record.

Écoutez votre style ou Pad

- De retour à la page principale du Style / Pad mode d'enregistrement, vous pouvez activer toutes les pistes à l'état de jeu, puis appuyez sur COMMENCER ARRÊTER d'écouter le style ou Pad. presse COMMENCER ARRÊTER à nouveau pour arrêter la lecture.

Enregistrement du style ou Pad

- Lorsque vous avez terminé l'enregistrement du nouveau style ou Pad, choisissez la écriture de style ou Ecrire Pad commande à partir du menu de la page pour l'enregistrer.

Le style de sortir / Pad mode d'enregistrement sans enregistrer

- Pour quitter le Style / Pad mode d'enregistrement sans enregistrer aucun changement, choisissez la Sortie de Record commande à partir du menu de la page ou appuyez sur la RECORD bouton.

enregistrement d'une piste de guitare

Simulation d'une vraie guitare

Guitar Mode permet de créer facilement des parties de guitare rythmique réalistes, sans l'artificiel, unmusical jouant typique de la programmation MIDI de pièces de guitare. Il suffit d'enregistrer quelques mesures, et vous finirez avec des pistes de guitare de rythme réaliste, où chaque accord est joué en fonction de sa position réelle à la guitare, et non générée par la simple transposition d'un modèle écrit.

Enregistrement d'une piste de guitare est différent de l'enregistrement des autres pistes, où vous jouez exactement toutes les notes d'une ligne mélodique ou tous les accords d'une partie d'accompagnement. Avec des pistes de guitare, vous pouvez:

- Jouez les touches correspondant aux modes de strumming.
- Un arpège en utilisant les six touches correspondant aux six cordes de guitare (et les touches spéciales correspondant aux notes racine et cinquième).
- Jouer à RX Noises pour ajouter du réalisme au modèle.
- Ajouter des motifs réguliers, pour de courts passages mélodiques sans perdre une piste Acc.
- Utilisez les meilleurs MIDI pour la programmation sélectionner des formes d'accords, et de recréer une nuance d'une performance de guitare.

En écoutant le motif enregistré

Alors que dans le style / Pad Record, vous pouvez écouter la Chord Variation sélectionnée à la clé / Chord originale.

En mode Play Orgelet, le motif de guitare enregistré est transposée selon l'accord reconnu sur le clavier. La façon dont elle est transposée dépend du modèle programmé, avec les positions choisies, strumming mods, etc ...

réglages préliminaires

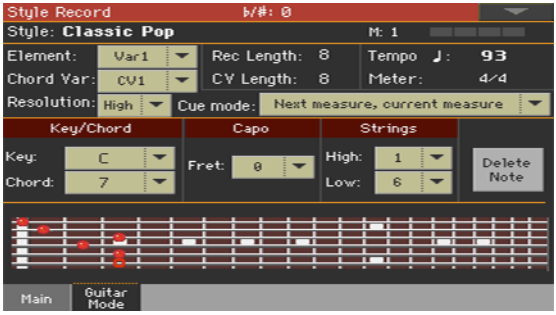
Accès au mode guitare dans le style enregistrement

1 Alors que dans le Style Record> Principal page, sélectionnez une piste réglée sur le type de guitare.

Ce type de piste est généralement l'un des Acc1 ... 5 pistes de style. Pour définir une piste du type de guitare, allez à la Style Record> Style commandes de piste> Type / Trigger / Tension page. Après avoir sélectionné une piste de guitare, le Style / Pad Record> Guitar Mode

la page sera disponible.

2 allez la Style Record> Guitar Mode page.



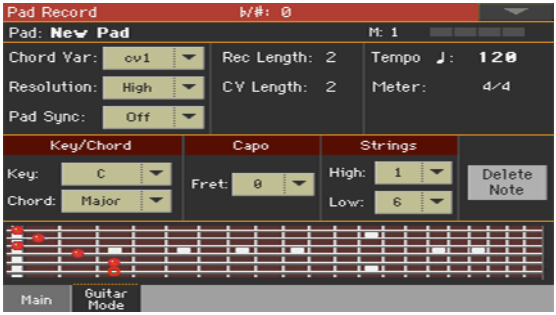
Accès au mode guitare dans Pad Enregistrement

1 Alors que dans le Pad Record> Principal la page, définissez la piste Pad au type de guitare.

Pour définir une piste du type de guitare, allez à la Pad Record> Contrôles des pistes> Paramètres page.

Après avoir sélectionné une piste de guitare, le Pad Record> Mode guitare la page sera disponible.

2 allez la Pad Record> Mode guitare page.



La lecture du diagramme de la touche

Vous pouvez voir comment un accord est composé sur le diagramme de la touche. Voici la signification des différents symboles:

symbole	Sens
point rouge	chaîne doigter (c.-à-note jouée).
point blanc	Cinquième, jouant sur la touche D # 2.
X	Non joué ou la note en sourdine.
barre gris clair	Barré (un doigt traversant toutes les chaînes, comme un capo mobile).
barre gris foncé	Capo.

Le choix d'une clé / Chord

le Clé / Chord paire paramètre fonctionne d'une manière différente sur les pistes de guitare que sur d'autres types de piste. Alors que d'autres pistes ce qui est toujours la clé de référence utilisée pour la transposition NTT, avec guitare pistes il y a une différence, si vous enregistrez une Chord Variation contenu dans une Intro 1 ou Mettre fin à 1 élément de style, ou une Chord Variation figurant dans tout autre style élément (ou un tampon):

- Sur Intro 1 et Ending 1, cet accord sera utilisé comme la clé de référence pour la progression d'accords.

- Sur tous les autres éléments de style (ou Pad), cet accord ne sera utilisée que pour écouter pendant l'enregistrement. Pendant la lecture, l'accord suivra reconnais- accord rec-.

Avec Intro 1 et Ending 1 (à la fois Chord Variation 1 et 2) vous pouvez également entrer une progression d'accords, pour être joué sur le plus bas octave MIDI (de C-1 à B-1). types d'accords sont insérés à l'aide des valeurs de vitesse, comme indiqué dans le tableau suivant:

Vel.	Type d'accord	Vel.	Type d'accord
1	Majeur	2	6 Major
3	7 Major	4	Major 7 5 Aplati
5	4 suspendu	6	2ème suspension
sept	Major 7 4 suspendu	8	Mineur
9	6 Minor	dix	7ème mineure
11	7ème mineure 5ème Aplati	12	7 majeure mineure
13	7 dominant	14	7 5 aplatis
15	7 4 suspendu	16	dimished

Vel.	Type d'accord	Vel.	Type d'accord
17	7 majeure diminution	18	augmentée
19	7 augmentée	20	7 majeure Augmentée
21	Major w / o 3	22	Major w / o 3ème et 5ème
23	Aplati 5	24	7 Diminished

À titre d'exemple, une progression typique C Major est entré comme suit:

Accord	Remarque racine	Rapidité
C Major	C-1	1
Un mineur	A-1	8
D Minor	D-1	8
G 7 Dominant	G-1	13
C Major	C-1	1

Sélection d'un Capo

Un capo (de la « tête de touche » italienne « Capotasto »,) est une barre mobile attachée à la touche de la guitare, pour augmenter uniformément la hauteur de toutes les chaînes. Son utilisation rend les chaînes plus courtes, donc changer le timbre et la position des accords (mais pas leur forme).

Cela pourrait empêcher certaines chaînes au son, en fonction de la position de l'accord.

- **Utilisez le** Capo> chantourner **menu contextuel pour choisir un Capo (« Capotasto »).**

Capo	Sens
0	String ouvert - pas capo.
Je ... XII	Position du capo sur la touche (ie, « I » correspond à la première case, « II » à la deuxième, et ainsi de suite).

Sélection des cordes aiguës et les plus bas

- **Utilisez le** Cordes> High / Low **paire paramètre pour choisir les plus élevés et les plus bas des chaînes à jouer. C'est** comme jouer seulement quelques-unes des cordes.

Chaîne	Sens
1 ... 6	chaîne sélectionnée. Le modèle sera joué entre ces chaînes.

strummings d'enregistrement

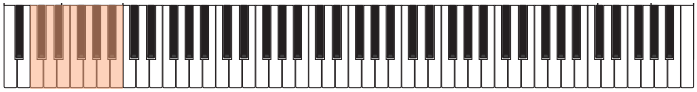
- **Appuyez sur une des touches dans l'octave de C1 à B1 pour sélectionner un type de strumming. En appuyant sur ces** touches, vous jouez des échantillons grattant rapides.

Remarque	Gratter
C1	Tout en bas
C # 1	Tout en bas Muet
D1	Full Up
D # 1	Full Up Mute
E1	Full Body Bas Muet
F1	Plein Down Slow
F # 1	Plein Down Slow Mute
G1	Full Up lente
G # 1	Up Mute 4 cordes
A1	Bas 4 cordes
A # 1	Bas Mute 4 cordes
B1	Jusqu'à 4 cordes

88 touches

76 touches

61 touches



Enregistrement des chaînes simples

- **Appuyez sur l'une des touches de l'octave de C2 à B2 pour sélectionner les chaînes simples (un ou plusieurs).**

En appuyant sur ces touches, vous pouvez jouer arpèges ou accords de puissance. Vous pouvez ther EI- jouer un arpège libre avec les six cordes de guitare attribuées aux touches de C à A, ou jouer l'un des plus rapides arpèges sur les touches supérieures. La note de base est toujours disponible sur la clé C #, tandis que la cinquième note est toujours affectée à la touche D #; avec eux, vous pouvez toujours jouer les notes les plus basses d'un arpège.

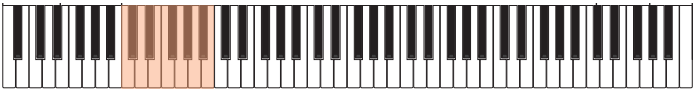
Cette octave comprend également une touche « tout muet » (F #).

Remarque	String (s)
C2	VI String (E)
C # 2	Reconnue racine Chord
D2	V String (A)
D # 2	Reconnue Chord Cinquième
E2	IV String (D)
F2	III String (G)
F # 2	tous Mute
G2	II String (B)
G # 2	Accord de puissance
A2	I String (e)
A # 2	Plein Bas / Haut
B2	Haut / Bas 4 cordes

88 touches

76 touches

61 touches



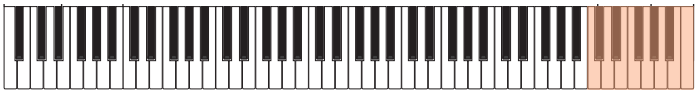
Les bruits d'enregistrement RX

RX sont Bruits bruits générés à la guitare lors d'une performance. Ils permettent un réalisme accru.

- **Appuyez sur l'une des touches de l'octave de C7 à B8 pour déclencher des bruits RX. Dans certains cas, la** zone RX peut s'étendre sur cette plage.

Remarque	rX Noise
C7 et jusqu'à	RX Noises (en fonction de son)

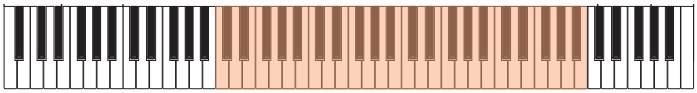
88 touches
76 touches
61 touches



Enregistrement d'un motif régulier

En collaboration avec crépines et arpèges, vous pouvez enregistrer des motifs réguliers, ex actly comme si la piste était du type Acc. Cela permettra d'économiser une piste d'accompagnement, quand tout ce que vous avez besoin est juste d'enregistrer quelques courts passages mélodiques (par exemple, la fermeture d'un motif de strumming, ou un solo de plomb lors d'une introduction ou à la fin).

88 touches
Vous pouvez enregistrer le modèle en jouant dans la gamme de C3 à B6 , comme le montre le diagramme.
76 touches
61 touches



Enregistrement d'une forme Chord

Vous pouvez choisir finement formes d'accords en utilisant des messages MIDI. Lorsque vous jouez une note C0 avec la valeur de vitesse indiquée dans le tableau ci-dessous, un accord est joué dans une position particulière et sur un certain nombre de chaînes. Jouer le même accord avec des positions différentes dans le même schéma se sim- Ulate le comportement typique d'un joueur de guitare.

Vel.	intervalle	de Str.	à Str.	Position
0	6 Strings	I	VI	0
1	6 Strings	I	VI	0
2	6 Strings	I	VI	1

Vel.	range	from Str.	to Str.	Position
3	6 Strings	I	VI	2
4	6 Strings	I	VI	3
5	6 Strings	I	VI	4
6	6 Strings	I	VI	5
7	5 Strings Bass	II	VI	0
8	5 Strings Bass	II	VI	1
9	5 Strings Bass	II	VI	2
10	5 Strings Bass	II	VI	3
11	5 Strings Bass	II	VI	4
12	5 Strings Bass	II	VI	5
13	5 Strings Treble	I	V	0
14	5 Strings Treble	I	V	1
15	5 Strings Treble	I	V	2
16	5 Strings Treble	I	V	3
17	5 Strings Treble	I	V	4
18	5 Strings Treble	I	V	5
19	4 Strings Bass	III	VI	0
20	4 Strings Bass	III	VI	1
21	4 Strings Bass	III	VI	2
22	4 Strings Bass	III	VI	3
23	4 Strings Bass	III	VI	4
24	4 Strings Bass	III	VI	5
25	4 Strings Middle	II	V	0
26	4 Strings Middle	II	V	1
27	4 Strings Middle	II	V	2
28	4 Strings Middle	II	V	3
29	4 Strings Middle	II	V	4
30	4 Strings Middle	II	V	5
31	4 Strings Treble	I	IV	0
32	4 Strings Treble	I	IV	1
33	4 Strings Treble	I	IV	2
34	4 Strings Treble	I	IV	3
35	4 Strings Treble	I	IV	4
36	4 Strings Treble	I	IV	5

Vel.	range	from Str.	to Str.	Position
37	3 Strings Bass	IV	VI	0
38	3 Strings Bass	IV	VI	1
39	3 Strings Bass	IV	VI	2
40	3 Strings Bass	IV	VI	3
41	3 Strings Bass	IV	VI	4
42	3 Strings Bass	IV	VI	5
43	3 Strings MiddleBas	III	V	0
44	3 Strings MiddleBas	III	V	1
45	3 Strings MiddleBas	III	V	2
46	3 Strings MiddleBas	III	V	3
47	3 Strings MiddleBas	III	V	4
48	3 Strings MiddleBas	III	V	5
49	3 Strings MiddleTreble	II	IV	0
50	3 Strings MiddleTreble	II	IV	1
51	3 Strings MiddleTreble	II	IV	2
52	3 Strings MiddleTreble	II	IV	3
53	3 Strings MiddleTreble	II	IV	4
54	3 Strings MiddleTreble	II	IV	5
55	3 Strings Treble	I	III	0
56	3 Strings Treble	I	III	1
57	3 Strings Treble	I	III	2
58	3 Strings Treble	I	III	3
59	3 Strings Treble	I	III	4
60	3 Strings Treble	I	III	5
61	2 Strings Bass	V	VI	0
62	2 Strings Bass	V	VI	1
63	2 Strings Bass	V	VI	2
64	2 Strings Bass	V	VI	3
65	2 Strings Bass	V	VI	4
66	2 Strings Bass	V	VI	5
67	2 Strings MiddleBas	IV	V	0
68	2 Strings MiddleBas	IV	V	1
69	2 Strings MiddleBas	IV	V	2
70	2 Strings MiddleBas	IV	V	3

Vel.	range	from Str.	to Str.	Position
71	2 Strings MiddleBas	IV	V	4
72	2 Strings MiddleBas	IV	V	5
73	2 Strings Middle	III	IV	0
74	2 Strings Middle	III	IV	1
75	2 Strings Middle	III	IV	2
76	2 Strings Middle	III	IV	3
77	2 Strings Middle	III	IV	4
78	2 Strings Middle	III	IV	5
79	2 Strings MiddleTreble	II	III	0
80	2 Strings MiddleTreble	II	III	1
81	2 Strings MiddleTreble	II	III	2
82	2 Strings MiddleTreble	II	III	3
83	2 Strings MiddleTreble	II	III	4
84	2 Strings MiddleTreble	II	III	5
85	2 Strings Treble	I	II	0
86	2 Strings Treble	I	II	1
87	2 Strings Treble	I	II	2
88	2 Strings Treble	I	II	3
89	2 Strings Treble	I	II	4
90	2 Strings Treble	I	II	5

22 Modification des styles et pads

Modification des paramètres de piste

Pour chaque élément de style, et le Pad, vous pouvez modifier divers paramètres de piste.

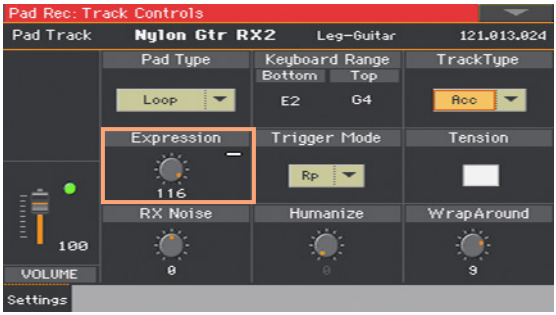
Allusion: Dans les pages d'édition où l'abréviation Style Element apparaît, vous pouvez choisir un élément de style en appuyant sur le bouton correspondant sur le panneau de commande (VARIATION1 ... ENDING3). Pour sélectionner un remplissage, tournez le AUTO FILL sur, puis appuyez sur la VARIATIONS répondre cor-. Pour boucler le remplissage, maintenez le bouton enfoncé VARIATIONS.

Style Element / Pad volume relatif (Expression)

Vous pouvez définir différentes valeurs d'expression (CC # 11) pour chacune des pistes d'élément de style. Puisque l'expression est un contrôle de volume relatif, vous pouvez l'utiliser pour abaisser le niveau par rapport au volume global du style. Ceci est d'autant plus utiles lorsque différents sons sont affectés à la même piste dans les différents éléments de style, et le niveau de ces sons est différent. Avec Pads, l'expression peut aider à équilibrer les tampons entre eux.

1 **Allez à la** Style Record> Élément Contrôles des pistes> Expression **page.**

Vous définissez la Expression **La valeur de la zone de contact de la** Pad Record> Pad Controls> Paramètres piste **page.**



2 Appuyez sur le bouton correspondant sur le panneau de commande pour sélectionner l'un des des éléments de style (VARIATION1 ... ENDING3).

3 **Utilisez le** Moniteur d'expression **indicateurs pour vérifier si l'expression (CC11) mes-**
sages sont contenus dans les pistes. appuyez sur la COMMENCER ARRÊTER **bouton pour lancer la lecture et** regarder les indicateurs. Lorsque l'un d'eux allume, vous pouvez entrer Modifier l'événement sur la piste correspondante, et modifier ou supprimer les messages d'expression.

4 **Utilisez le** Expression **boutons pour régler l'expression (CC # 11) pour la valeur pondant** piste pondant. Cette valeur peut être vu au début de la liste d'édition des événements.

expression réglage

Vous pouvez régler rapidement et facilement le niveau d'expression de toutes les pistes dans un élément de style. Cela permet un contrôle plus précis sur le niveau de volume de tous Style Element.

1 Alors que dans cette page, sélectionnez l'un des éléments de style en appuyant sur le bouton
le panneau de commande.

2 Garder le DÉCALAGE touche enfoncée, puis appuyez sur la TEMPO + bouton pour augmenter
la valeur d'expression de toutes les pistes de l'élément de style, TEMPO - pour le diminuer.

3 relâchez le DÉCALAGE bouton.

4 Répétez l'opération ci-dessus avec tous les éléments de style souhaités.

peut être modifié le volume d'une piste par un événement d'expression contenue dans une piste. Pour vérifier si l'un de ces événements existent dans une piste, que le style de jeu Element et regardez le moniteur d'expression dans cette même page. Si un ou plusieurs événements d'expression se trouvent, allez à la page d'édition de l'événement et les supprimer ou les modifier.

5 appuyez sur la COMMENCER ARRÊTER bouton et jouer quelques accords pour vérifier comment cela fonctionne.
Sélectionnez tout élément style en utilisant le bouton du panneau de commande. presse COMMENCER ARRÊTER
à nouveau pour arrêter la lecture.

Plage de clavier

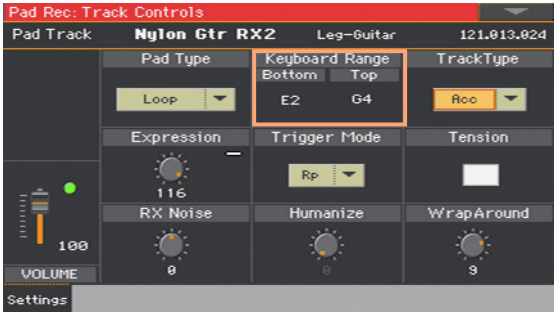
Réglage du clavier Range automatiquement une note transpose la séquence qui serait autrement trop jouer haut ou trop bas en hauteur, par rapport à la gamme naturelle de l'instrument acoustique originale, transposée par l'arrangeur. Cela se traduira par plusieurs instruments de sondage naturel.

Par exemple, la limite inférieure standard pour une flûte traversière est C4. Si vous jouez un accord sous la C4, le motif de transposition pourrait dépasser cette limite, et son naturel. Une limite inférieure réglée à C4 pour la piste de flûte va résoudre le problème.

Différents clavier valeurs de gamme peuvent être définies pour chaque élément de style. Cela aidera à forcer une plage préférée dans une section particulière de la chanson, pour simuler un style Comping piano particulier, ou pour éviter le chevauchement des instruments sur différentes pistes.

1 **Allez à la** Style Record> Element piste Commandes> Range **page.**

Vous définissez la Plage de clavier **pour le Pad dans la** Pad Record> Pad Controls> Paramètres piste **page.**



2 Appuyez sur le bouton correspondant sur le panneau de commande pour sélectionner l'un des des éléments de style **(VARIATION1 ... ENDING3).**

3 **Utilisez le** Haut **et** Bas **paramètres pour définir la limite inférieure et supérieure de la** plage de clavier pour la piste correspondante de l'élément de style sélectionné. Pendant l'enregistrement, la plage du clavier est ignoré. Il sera utilisé lors de la lecture du style.

4 **appuyez sur la** COMMENCER ARRÊTER **bouton et jouer quelques accords pour vérifier comment cela fonctionne.**

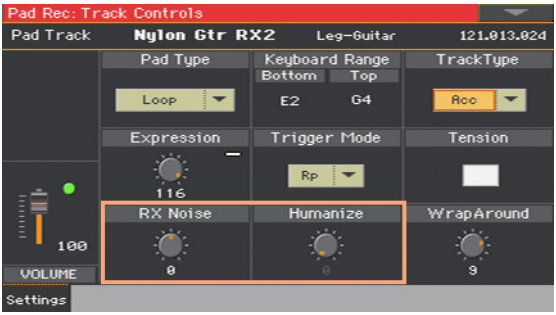
Sélectionnez tout élément style en utilisant le bouton du panneau de commande. presse COMMENCER ARRÊTER à nouveau pour arrêter la lecture.

RX Noise / Guitare

Dans la page de bruit / guitare vous pouvez régler le niveau de bruit RX et la « sensation humaine » des pistes de guitare.

1 **Allez à la** Style Record> Element piste Commandes> Guitare / bruit **page.**

Vous définissez la Le bruit RX **et** Humaniser **paramètres pour la zone de contact de la** Pad Record> Pad Controls> Paramètres piste **page.**



2 Appuyez sur le bouton correspondant sur le panneau de commande pour sélectionner l'un des des éléments de style **(VARIATION1 ... ENDING3).**

3 **Utilisez le** Le bruit RX **boutons pour régler le volume des bruits RX dans la pondant** pistes correspon. Ce contrôle s'applique à tous les types de pistes (à condition que son RX contient Bruits).

4 **Utilisez le** humaniser Guitare **boutons pour appliquer une valeur aléatoire à la position,** la vitesse et la longueur des notes de pistes de guitare. Cela ne fonctionne que sur des pistes parcourant la gtr **type dans le** Style Record> Style commandes de piste> Type / Trigger / Tension **page ou** Pad Record> Pad Controls> Paramètres piste **page.**

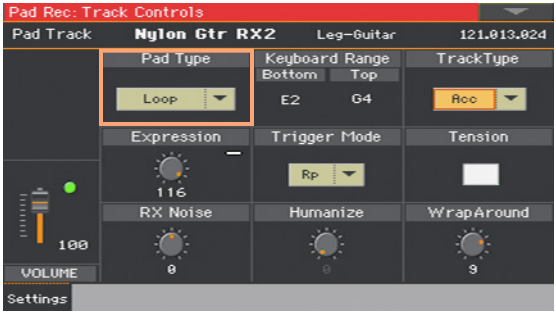
5 **appuyez sur la** COMMENCER ARRÊTER **bouton et jouer quelques accords pour vérifier comment cela fonctionne.**

Sélectionnez tout élément style en utilisant le bouton du panneau de commande. presse COMMENCER ARRÊTER à nouveau pour arrêter la lecture.

Type Pad

Une fois déclenché, Pads peuvent jouer une ou boucle jusqu'à ce que vous les arrêter.

1 **allez la** Pad Record**>** Pad Controls**>** Paramètres piste **page.**



2 **Utilisez le** Pad Type **menu contextuel pour choisir le type de Pad.**

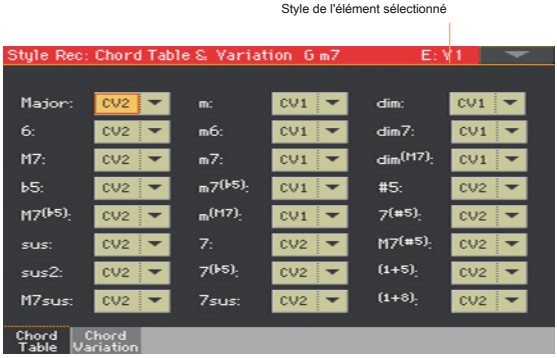
Type Pad	Sens
Un tir	Lorsque vous appuyez sur un des boutons PAD, le pad correspondant est joué seulement une fois. Ceci est utile pour la lecture ou les séquences Clics ne doit jouer une fois.
Boucle	Lorsque vous appuyez sur un des boutons PAD, le pad correspondant joue jusqu'à la fin, puis reprend sa lecture depuis le début. Appuyez sur STOP dans la section PAD pour l'arrêter de jouer. Ceci est utile pour jouer des séquences cycliques.

S'il vous plaît noter que, alors que dans Pad Record, le motif est toujours lu en boucle, même si ce paramètre est réglé sur One Shot.

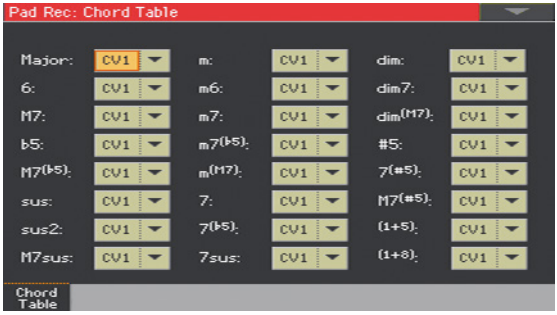
Modification du tableau Chord

Vous pouvez attribuer une Chord Variation à chacun des accords principal reconnu. Lorsqu'un accord est reconnu, la variation Chord attribué sera automatique- ment sélectionné par l'arrangeur pour jouer l'accompagnement.

1 **Allez à la** Style Record**> Chord Table & Variation> Tableau Chord page.**



Avec un tampon, allez à la Pad Record**> Tableau Pad Chord> Tableau Chord page.**



2 Appuyez sur le bouton correspondant sur le panneau de commande pour sélectionner l'un des des éléments de style **(VARIATION1 ... ENDING3). Tampons ont pas d'éléments de style.**

3 **Utilisez le** Chord / Chord Variation **paramètres pour affecter une variation d'accords à** chacun des accords.

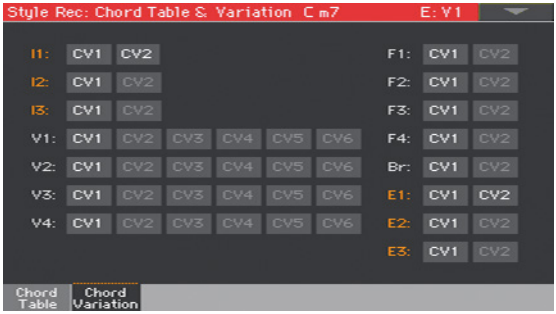
4 **appuyez sur la** COMMENCER ARRÊTER **bouton et jouer quelques accords pour vérifier comment cela fonctionne.**

Sélectionnez tout élément style en utilisant le bouton du panneau de commande. presse COMMENCER ARRÊTER à nouveau pour arrêter la lecture.

Contrôle des variations d'accords disponibles

Vous pouvez voir les variations d'accords ont été enregistrés (ou importés) dans le style actuel.

- **Allez à la** Style Record> Chord Table & Variation> Chord Variation **page.**



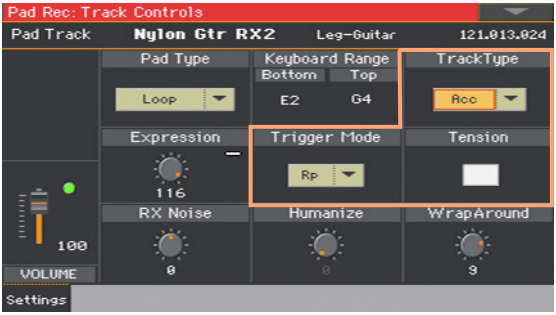
Tamisées Variations d'accords sont vides. Alors que dans le Tableau Chord **page vous pouvez voir quels** variations d'accords ont été utilisés dans l'élément courant de style, cette page vous permet de voir quelles variations d'accords sont contenus dans l'ensemble de style. S'il y a des variations inutilisées d'accords, vous pouvez choisir de les supprimer pour rendre le fichier de style plus léger, ou de les affecter à un accord.

Modification du type de piste, déclencheur, tension

Vous pouvez modifier le type de piste, sa réponse à redéclenchement, et ajouter de la tension harmonique.

1 Allez à la Style Record> Style commandes de piste> Type / Trigger / Tension page.

Vous pouvez accéder à ces paramètres pour le Pad dans la Pad Record> Pad Controls> Paramètres piste page.



2 Appuyez sur le bouton correspondant sur le panneau de commande pour sélectionner l'un des des éléments de style (VARIATION1 ... ENDING3).

3 Utilisez le Type de piste paramètre pour définir le type de la piste correspondante.

type de piste	Sens
Tambour	piste de batterie. Ce type de piste n'est pas transposée par l'arrangeur, et est utilisé pour kits de batterie en sons de batterie. Elle peut être affectée par le tambour de cartographie. Avec Pads, il est utilisé pour les deux batterie et de percussions sons.
Perc	piste de percussion. Ce type de piste ne peut pas être transposée et est utilisé pour un kit de batterie en sons de percussions. Il est pas affecté par la Drum Mapping. (Non disponible avec Pads.)
Basse	piste de basse. Ce type de piste joue toujours la racine quand corde changeant.
Acc	piste d'accompagnement. Ce type de piste peut être utilisée librement, pour moi- motifs d'accompagnement lodic ou harmoniques.
gtr	piste de guitare. Ce type de piste utilise le mode guitare pour créer la guitare grattant ou arpèges.

4 Utilisez le mode de déclenchement paramètre pour définir comment les pistes de type Acc Basse et sont redéclenché lorsque l'accord est modifié.

Mode de déclenchement	Sens
De	Chaque fois que vous jouez un nouvel accord, les notes en cours sera arrêté. La piste restera silencieux jusqu'à ce qu'une nouvelle note sera rencontré dans le modèle.
Rt (redéclenchement)	Le son sera arrêté, et de nouvelles notes correspondant à l'accord reconnu sera lu.
Rp (Repitch)	Nouvelles notes correspondant à l'accord reconnu seront lus par notes joue déjà re-ensemencement. Il n'y aura pas de pause dans le son. Ceci est très utile à la guitare, basse, cordes et pistes en laiton.

5 Utilisez le Tension case à cocher pour rendre l'harmonie de l'accompagnement plus riche et plus intéressant, en ajoutant la tension.

La tension ajoute des notes (9e, 11e et / ou 13e) qui ont été effectivement joué à l'accompagnement, mais n'a pas été écrit dans le modèle de style.

6 appuyez sur la COMMENCER ARRÊTER bouton et jouer quelques accords pour vérifier comment cela fonctionne.

Sélectionnez tout élément style en utilisant le bouton du panneau de commande. presse COMMENCER ARRÊTER à nouveau pour arrêter la lecture.

Modification des styles / séquences Pad

Vous pouvez modifier les données de séquence Style / Pad dans la Style / Pad Record> Style / Pad Modifier **section. Avec** Pads, vous ne pouvez pas sélectionner une piste ou élément de style à modifier.

quantifiant

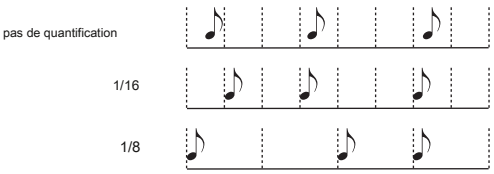
La fonction peut être Quantification utilisée pour corriger une erreur de synchronisation après Cording réexporter ou de donner le modèle un sentiment « groovy ».

1 **Allez à la** Style / Pad Record> Style / Pad Edition> Quantification **page.**

2 **Sélectionnez le** Piste **, Style Element (** E **) et Chord Variation (** CV **) éditer.**

Piste	Sens
Tout	Tous les titres sélectionnés
Tambour ... Acc5	piste sélectionnée

3 **Utilisez le** Résolution **menu contextuel pour choisir la résolution Quantification.**

résolution	Sens
(1/32) ... (1/4)	Résolution de la grille après l'enregistrement, des valeurs musicales. Par exemple, lorsque vous sélectionnez 1/16, toutes les notes sont déplacés vers la division la plus proche 1/16. Lorsque vous sélectionnez 1/8, toutes les notes sont déplacés à la division 1/8 le plus proche. A « b ... f » caractère ajouté après que la valeur de quantification des moyens de balancement. A « 3 » après la valeur de quantification des moyens de triplet. 

4 Utilisez le Démarrer Tick et fin Tick paramètres pour définir le début et la fin du passage à quantifier.

Si une variation Chord quatre mesures, et que vous voulez sélectionner tout, le départ sera positionné à 1.01.000, et la fin à 5.01.000.

5 Utilisez le Remarque bas et note de tête paramètres pour définir tessiture à modifier.

Ces paramètres ne sont disponibles que lorsqu'une piste batterie ou de percussion est sélectionné. Si vous sélectionnez la même note que les paramètres bas et le haut, vous pouvez sélectionner un seul instrument de percussion dans un kit de batterie.

6 Après avoir réglé les différents paramètres, touchez Exécuter .

sept appuyez sur la COMMENCER ARRÊTER bouton pour vérifier comment cela fonctionne. presse COMMENCER ARRÊTER à nouveau pour arrêter la lecture.

transpositeur

La fonction de transposition peut être utilisée pour transposer la piste sélectionnée (s). Après la transposition, s'il vous plaît ne pas oublier de réajuster la Clé / Chord paramètre dans la page principale du Style / Enregistrement Pad mode.

1 Allez à la Style / Pad Record> Style / Pad Edition> Transposer page.

2 Sélectionnez le Piste , Style Element (E) et Chord Variation (CV) éditer.

Piste	Sens
Tout	Toutes les pistes sélectionnées, à part pour les pistes définies en mode Drum (comme les pistes batterie et de percussions). L'ensemble sélectionné Chord Variation sera transposée.
Tambour ... Acc5	piste sélectionnée.

3 Utilisez le Valeur paramètre pour choisir la valeur de transposition.

Valeur	Sens
-127 ... 127	Transposer valeur (en demi-tons)

4 Utilisez le Démarrer Tick et fin Tick paramètres pour définir le début et la fin du passage à transposer.

Si une variation Chord quatre mesures, et que vous voulez sélectionner tout, le départ sera positionné à 1.01.000, et la fin à 5.01.000.

5 Utilisez le Remarque bas et note de tête paramètres pour définir tessiture à modifier.

Si vous sélectionnez la même note que les paramètres bas et le haut, vous pouvez sélectionner un seul instrument de percussion dans un kit de batterie. Etant donné que dans un kit de batterie chaque instrument est affecté à une note différente de l'échelle, la transposition d'un instrument sive percus- un moyen d'affectation de la partie à un instrument différent. transposition sélective peut également être utilisé pour éviter la transposition RX Noises (interversion notes uniquement sous C7).

6 Après avoir réglé les différents paramètres, touchez Exécuter .

sept appuyez sur la COMMENCER ARRÊTER bouton pour vérifier comment cela fonctionne. presse COMMENCER ARRÊTER à nouveau pour arrêter la lecture.

Modification des données de vitesse

Vous pouvez modifier la vitesse (dynamique) valeur des notes dans la piste sélectionnée. Lorsqu'une RX son est affecté à la piste en cours d'édition, le son résultant peut changer, car ce genre de sons est composé de plusieurs couches différentes déclenchées par différentes valeurs de vitesse.

De plus, une fade-out peut entraîner le niveau « sauter » à côté du zéro, car une couche de niveau supérieur peut être choisi par des valeurs de faible vitesse.

1 **Allez à la** Style / Pad Record> Style / Pad Edition> Vitesse **page.**

2 **Sélectionnez le** Piste **, Style Element (** E **) et Chord Variation (** CV **) éditer.**

Piste	Sens
Tout	Tous les titres sélectionnés. La vitesse pour toutes les notes de l'ensemble Chord Variation sélectionnée sera modifiée.
Tambour ... Acc5	piste sélectionnée.

3 **Utilisez le** Valeur de vitesse **paramètre pour choisir la valeur de transposition.**

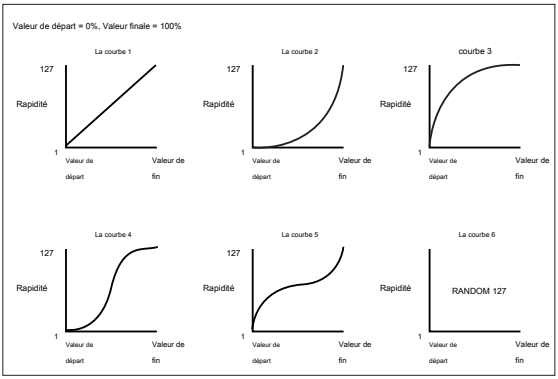
Valeur	Sens
-127 ... 127	valeur de changement de vitesse (en valeur MIDI)

4 Si vous souhaitez utiliser les paramètres avancés, ce qui vous permet de sélectionner une vitesse
courbe et créer des fade-in ou fade-out, sélectionner le Avancée case à cocher. Lorsque ce paramètre est sélectionné, le Intensité , Courbe , Démarrer vitesse Valeur et Valeur finale de la vitesse paramètres deviennent accessibles.

- Utilisez le Intensité paramètre pour spécifier le degré auquel les données de vitesse seront ajustées vers la courbe que vous spécifiez avec Courbe .

Intensité	Sens
0 ... 100%	valeur d'intensité. Avec un réglage de 0%, la vitesse ne changera pas. Avec un réglage de 100%, la vitesse sera le plus changé.

- Utilisez le Courbe paramètre pour sélectionner l'un des six courbes, et préciser comment la vitesse changera au fil du temps.



- Utilisez le Démarrez Vel. Valeur et Mettre fin à Vel. Valeur pour modifier la valeur de vitesse au début et de fin de la courbe sélectionnée.

Intensité	Sens
0 ... 100%	changement de vitesse en pourcentage

5 Utilisez le Démarrer Tick et fin Tick paramètres pour définir le début et la fin du passage à éditer.

Si une variation Chord quatre mesures, et que vous voulez sélectionner tout, le départ sera positionné à 1.01.000, et la fin à 5.01.000.

6 Utilisez le Remarque bas et note de tête paramètres pour définir tessiture à modifier.

Si vous sélectionnez la même note que les paramètres bas et le haut, vous pouvez sélectionner un seul instrument de percussion dans un kit de batterie. La sélection d'une plage peut également être utilisé pour ne modifier RX Noises (de C7) ou des notes ordinaires (sous C7).

sept Après avoir réglé les différents paramètres, touchez Exécuter .

8 appuyez sur la COMMENCER ARRÊTER bouton pour vérifier comment cela fonctionne. presse COMMENCER ARRÊTER à nouveau pour arrêter la lecture.

Découpe mesures

Vous pouvez supprimer une mesure sélectionnée (ou une série de mesures) de la Chord Variation sélectionnée. Tous les événements suivants seront déplacés en arrière, pour remplacer la mesure de coupe (s).

1 **Allez à la** Style / Pad Record> Style / Pad Edition> Couper **page.**

2 **Sélectionnez le** Piste **, Style Element (** E **) et Chord Variation (** CV **) éditer.**

Piste	Sens
Tout	Tous les titres sélectionnés
Tambour ... Acc5	piste sélectionnée

3 **Utilisez le** Début **paramètre pour sélectionner la première mesure à couper.**

4 **Utilisez le** Longueur **paramètre de choisir le nombre de mesures à couper.**

5 **Après avoir réglé les différents paramètres, touchez** Exécuter **.**

6 **appuyez sur la** COMMENCER ARRÊTER **bouton pour vérifier comment cela fonctionne. presse** COMMENCER ARRÊTER

à nouveau pour arrêter la lecture.

Suppression des données de mesures

le Effacer page est où vous supprimez des événements MIDI sur le style. Cette fonc- tion ne supprime pas les mesures du modèle. Pour supprimer des mesures entières, utilisez plutôt la fonction Cut.

1 Allez à la Style / Pad Record> Style / Pad Edition> Supprimer page.

2 Sélectionnez le Piste , Style Element (E) et Chord Variation (CV) éditer.

Piste	Sens
Tout	Tous les titres sélectionnés. Après la suppression, la Chord Variation sélectionnée restera vide.
Tambour ... Acc5	piste sélectionnée.

3 Utilisez le un événement menu contextuel pour choisir le type d'événement à supprimer.

un événement	Sens
Tout	Tous les évènements. Les mesures ne sont pas retirés de la Chord Variation.
Remarque	Toutes les notes dans la plage sélectionnée.
Dup.Note	Toutes les notes duplicate. Lorsque deux notes avec le même terrain sont rencontrés sur la même tique, celui avec la plus faible vitesse est supprimée.
Aftertouch	Après les événements tactiles.
Pitch bend	événements Pitch Bend.
Prog.Change	événements de changement de programme, à l'exception du changement de contrôle fourni # 00 (Bank Select MSB) et # 32 (Bank Select LSB). Ce type de données est automatiquement supprimée lors de l'enregistrement.
Ctl.Change	Tous les événements de changement de contrôle, par exemple Bank Select, modulation, Damper, Pédale douce ...
CC00 / 32 ... CC127	événements de changement de contrôle unique. numéros doubles de changement de contrôle (comme 00/32) sont MSB / LSB faisceaux. Certaines données CC sont supprimées automatiquement lors de l'enregistrement.

4 Utilisez le Démarrer Tick et fin Tick paramètres pour définir le début et la fin du passage à supprimer.

Si une variation Chord quatre mesures, et que vous voulez sélectionner tout, le départ sera positionné à 1.01.000, et la fin à 5.01.000.

5 Utilisez le Remarque bas et note de tête paramètres pour définir tessiture à modifier.

Ces paramètres ne sont disponibles que lorsque le Tout ou Remarque option est sélectionnée. Si vous sélectionnez la même note que les paramètres bas et le haut, vous pouvez sélectionner un seul instrument de percussion dans un kit de batterie. La sélection d'une plage peut également être utilisé pour ne modifier RX Noises (de C7) ou des notes ordinaires (sous C7).

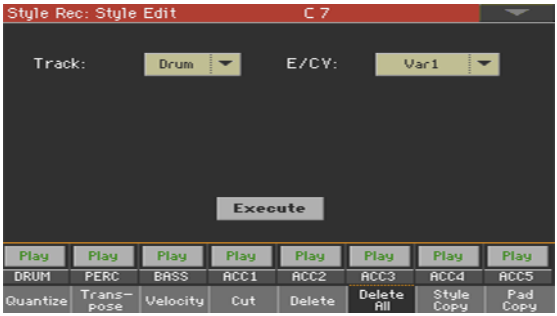
6 Après avoir réglé les différents paramètres, touchez Exécuter .

sept appuyez sur la COMMENCER ARRÊTER bouton pour vérifier comment cela fonctionne. presse COMMENCER ARRÊTER à nouveau pour arrêter la lecture.

Suppression des éléments de style, Chords Variations ou tout style

Vous pouvez supprimer un élément de style sélectionné ou Chord Variation ou tout le style.

1 **Allez à la** Style / Pad Record> Style / Pad Edition> Supprimer tout **page.**



2 **Sélectionnez le** Piste **supprimer.**

Piste	Sens
Tout	Toutes les pistes du style sélectionné, Style Element ou Chord Variation.
Tambour ... Acc5	piste unique du style sélectionné, Style d'élément ou de modification d'accords.

3 **Sélectionnez le style Element (** E **) et Chord Variation (** CV **) supprimer.**

E / CV	Sens
Tout	Tous les éléments de style, à savoir l'ensemble de style. Lorsque E / piste = Tout et CV = Tous, tout le style est supprimé.
Var1 ... Countin	Simple Style Element.
V1-CV1 ... CI-CV2	Simple Chord Variation.

4 **Après avoir réglé les différents paramètres, touchez** Exécuter **.**

5 **appuyez sur la** COMMENCER ARRÊTER **bouton et jouer quelques accords pour vérifier comment cela fonctionne.**

Sélectionnez tout élément style en utilisant le bouton du panneau de commande. presse COMMENCER ARRÊTER

à nouveau pour arrêter la lecture.

Copie d'un style

Vous pouvez copier une piste, Chord Variation ou élément de style de la même ou un autre style. Soyez averti que la copie écrasera toutes les données à l'emplacement cible.

1 **Allez à la** Style / Pad Record> Style / Pad Edition> Copier du style **page.**

2 **Utilisez le** de style **paramètre pour choisir la source de style. Toucher le** Sélectionner **bouton pour ouvrir la** style Sélectionnez **fenêtre et sélectionnez la source de style à partir de là. Toucher le** Courant pour sélectionner le style en cours comme la source de copie.

3 **Utilisez le** De E / CV **menu contextuel pour choisir la source Style Element (E) et Accord variation (CV), et la** Pour E / CV **menu contextuel pour choisir la cible.**

E / CV	Sens
Tout	Tous les éléments de style, à savoir l'ensemble de style. Vous ne pouvez pas changer la cible, qui est automatiquement réglé sur tous.
Var1 ... End2	Simple Style Element.
V1-CV1 ... CI-CV2	Simple Chord Variation.

En raison de la structure différente, vous ne pouvez copier des éléments similaires de style, par exemple d'une variation à une autre variante.

4 **Utilisez le** de piste **menu contextuel pour choisir la piste source et la** À Piste **menu contextuel pour choisir la cible.**

Piste	Sens
Tout	Toutes les pistes du style sélectionné, Style Element ou Chord Variation.
Tambour ... Acc5	piste unique du style sélectionné, Style d'élément ou de modification d'accords.

5 Après avoir réglé les différents paramètres, touchez Exécuter .

Lorsque vous copiez sur une Chord Variation existante, les données de changement de programme ne sont pas copiés, de laisser les sons originaux inchangés pour que la variation de l'accord. Si vous copiez un élément complet de style (Var1, End1 ... etc.), les changements de programme sont également copiés.

Copie d'un Pad

Vous pouvez copier une Chord Variation ou toutes les variations d'accords d'un Pad. Soyez averti que la copie écrasera toutes les données à l'emplacement cible.

1 Allez à la Style / Pad Record> Style / Pad Edition> Copier du Pad page.

2 Utilisez le de Pad paramètre pour choisir la source Pad. Toucher le Sélectionner bouton pour ouvrir la pad Select fenêtre et sélectionnez la source Pad à partir de là.

3 Utilisez le de CV menu contextuel pour choisir la source Chord Variation (CV), et le Pour E / CV menu contextuel pour choisir la cible.

E / CV	Sens
Var1 ... End2	Simple Style Element.
V1-CV1 ... CI-CV2	Simple Chord Variation.

4 Utilisez le Traquer menu contextuel pour choisir la cible dans le style où copier la piste Pad.

Piste	Sens
Tout	Toutes les pistes du style sélectionné, Style Element ou Chord Variation.
Tambour ... Acc5	piste unique du style sélectionné, Style d'élément ou de modification d'accords.

5 Après avoir réglé les différents paramètres, touchez Exécuter .

Lorsque vous copiez sur une Chord Variation existante, les données de changement de programme ne sont pas copiés, de laisser les sons originaux inchangés pour que la variation de l'accord.

Modification des événements MIDI

le Modifier l'événement est la page où vous pouvez éditer chaque événement MIDI unique de la Chord Variation sélectionnée. Vous pouvez, par exemple, remplacer une note avec une dif- férents, ou changer sa force de jeu (qui est, la valeur de la vitesse).

La page Modifier l'événement

- Allez à la Style / Pad Record> Modifier l'événement> Modifier l'événement page.

une. Touchez ici pour choisir la piste pour modifier

b. Modifier les événements

La procédure d'édition des événements

Voici la procédure générale à suivre pour l'édition de l'événement.

Choisissez le style ou Pad et l'édition d'accès

1 **Alors que dans style Play le mode, l'enregistrement d'accès en appuyant sur la RECORD bouton** et en choisissant l'une des options (créer ou modifier un style ou Pad).

2 **Alors que dans le Style / Pad Record> Principal page, sélectionnez l'élément de style (style** seulement) et Chord Variation modifier.

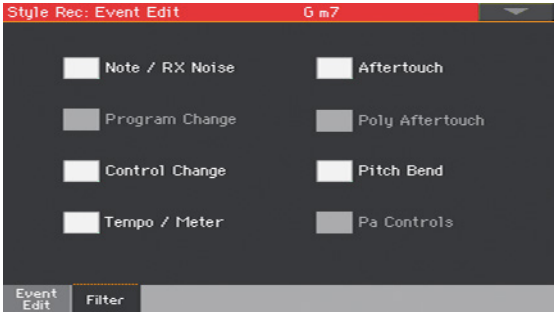
3 **Allez à la Style / Pad Record> Modifier l'événement> Modifier l'événement page.**

Écoutez les motifs

- **appuyez sur la COMMENCER ARRÊTER bouton pour écouter la Chord Variation sélectionnée. presse COMMENCER ARRÊTER nouveau** pour l'arrêter.

Filtrer les événements indiqués

- **Allez à la Style / Pad Record> Modifier l'événement> Filtre page pour sélectionner les événements pour se cacher.**



Filtre	Sens	
Note / RX bruit	Notes et RX Noises	
Programme	Changement de programme	
Contrôle	événements de changement de commande. Seuls les numéros de contrôle suivants sont autorisés avec les styles.	
	Fonction de contrôle	CC #
	modulation 1	1
	modulation 2	2
	La poêle	dix
	Expression(une)	11
	CC # 12	12
	CC # 13	13
	Ruban	16
	Amortisseur	64
	Résonance du filtre	71
	Coupure du filtre passe-bas	74
	Carte son 1 (CC80)	80
	Carte son 2 (CC # 81)	81
	CC # 82	82
	(une). les événements d'expression ne peuvent pas être insérés à la position de départ (001.01.000). Une valeur d'expression est déjà parmi les paramètres « d'en-tête » par défaut du style Élément ou Pad.	
Tempo / Meter	Les changements de tempo et compteur (signature de temps) (Master Track seulement).	
Pitch bend	événements Pitch Bend.	
Contrôle Pa	Messages exclusifs aux instruments Pa série.	

Modifier les événements

1 Retour à la Style / Pad Record> Modifier l'événement> Modifier l'événement page.

2 Utilisez le Piste menu contextuel pour sélectionner la piste à éditer dans un style. le Pad piste est déjà sélectionnée.

La liste des événements contenus dans la piste sélectionnée (dans la Chord Variation sélectionnée) apparaît sur l'écran. Quelques événements sur le début des variations d'accords, ainsi que l'événement « EndOfTrk » (marquant son point final) ne peuvent pas être modifiés et sont grisés.

3 Faites bien que les différents événements en utilisant la barre de défilement.

4 Touchez pour éditer l'événement, et le modifier.

- Sélectionnez le M (mesure) , et utilisez la commande VALUE pour changer posi- tion de l'événement.

- Sélectionnez le Type paramètre, et utilisez la valeur pour changer le type d'événement.
- Sélectionnez le valeur 1 et valeur 2 paramètres et utilisez la commande VALUE pour les modifier. En cas de valeurs numériques, vous pouvez aussi les toucher deux fois pour ouvrir le pavé numérique.

- Si un Remarque événement est sélectionné, sélectionner le D (Durée / longueur) paramètre et le contrôle de valeur pour modifier la longueur de l'événement.

Aller à une autre mesure

1 Toucher le Allez Meas. bouton pour aller à une autre mesure. le Aller à Mesurer dialogue apparaît.

2 Entrez une mesure cible et toucher D'accord pour confirmer le premier événement dans les la mesure cible sera sélectionnée.

Insérer des événements

- Toucher le Insérer bouton pour insérer un événement au cours Position (M). Un événement de note avec des valeurs par défaut sera inséré.

supprimer les événements

- Sélectionnez un événement, puis appuyez sur la Effacer bouton pour le supprimer.

Modifier d'autres pistes

- Lorsque l'édition est terminée, sélectionnez une autre piste à modifier.

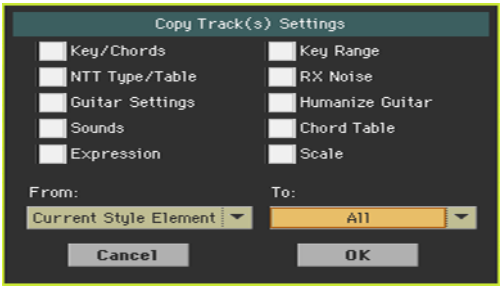
Modifier la sortie de l'événement

- Lorsque vous avez terminé l'édition sélectionné Chord Variation, appuyez sur la SORTIE bouton pour revenir à l'un des Style> Enregistrer pages, puis sélectionnez une autre variation de Chord modifier.

Copie des réglages de piste de style

Une fois que vous avez modifié une piste de style, vous pouvez copier et coller ses paramètres sur une autre piste, Chord Variation ou des éléments de style.

1 **Choisir la Copie commande à partir du menu de la page pour ouvrir la Copier les paramètres piste dialogue.**



2 Vérifiez tous les paramètres de la piste que vous souhaitez copier.

3 **Utilisez le De menu contextuel pour choisir la source d'élément de style.**

style Element	Sens
Element Style actuel des paramètres seront copiés de toutes les pistes du style en cours Élément à toutes les pistes de la cible Style Element (s).	
piste actuelle	Les paramètres seront copiés à partir de la piste sélectionnée de l'élément courant du style à la même piste de la cible Style Element (s).

4 **Utilisez le À menu contextuel pour choisir la cible Style Element.**

style Element	Sens
Tout	Les paramètres seront copiés sur tous les éléments de style (ensemble de style).
Tout Var	Les paramètres seront copiés sur tous les éléments Diversité.
Tous Fill / Pause	Les paramètres seront copiés à tous les éléments de remplissage / Pause style.
Tous Intro / Ending	Les paramètres seront copiés sur tous les Intro / Mettre fin à des éléments de style.
Var1 ... end3	Les paramètres seront copiés dans le style sélectionné Element.

23 Importation et exportation les styles et tampons

Importation d'un fichier MIDI standard à une variation Chord

Vous pouvez importer des fichiers standard MIDI créés sur votre quencer sé- externe préféré, et de les transformer à une variation d'accords.

Préparation du fichier MID

Le standard MIDI fichier à importer doit être programmé comme si elle était l'une des variations d'accords de PA1000. Voici les règles.

Importation Style Element / Chord Variation paramètres

Lors de l'importation d'un SMF, des paramètres comme la longueur de CV, compteur, changements de tempo, les changements de programme et d'expression sont reconnus.

- le Longueur de corde Variation est le même que le SMF importé. Vous pouvez modifier la longueur en changeant la valeur du paramètre CV Longueur du Style / Pad Record> Principal page.

- Clé / Chord , Tableau Chord , Expression , et tout autre style de eter de l'élément, doit être programmé manuellement dans le style / Pad pages pertinentes d'enregistrement.
- le départ Tempo , et de chaque piste Le volume , doit être programmé en tant que données Settings, puis enregistré dans les paramètres de style.
- Compteur (Time Signature) Modifier n'est pas autorisé, donc pas reconnu.

événements MIDI

Lors de l'importation, seuls les événements autorisés pour l'enregistrement sont importés (comme indiqué dans le tableau Page 234). Certains contrôleurs sont remis à zéro à la fin du motif.

Des sons

Les sons assignés à chaque piste sont importés, à condition que le changement de programme, Bank Select MSB et LSB événements sont sur la première « tique » de la SMF. Ceux-ci seront les « originaux » Sounds of the Style Element, que vous pouvez accéder à partir du
Style Record> Principal page ou Style Record> Élément Contrôles des pistes> Expression page. Ces données sont aussi le son de la piste Pad. Ces sons peuvent être remplacés par les sons associés aux paramètres de style, lorsque le Original Sound Set paramètre dans la Style Play> Principal> Volume

volet (pistes d'accompagnement représenté) est non sélectionné.

Durée de la note

Si une note va au-delà de la dernière mesure de la variation d'accords, une mesure supplé- mentaire est ajouté (par exemple, si une note se prolonge après la fin de la quatrième mesure dans un modèle 4-mesure, un accord 5 mesure Variation sera généré). Si oui, modifiez la valeur de la longueur de CV pour réinitialiser la longueur Chord Variation. La note supérieure sera coupée, pour correspondre à la nouvelle longueur de la séquence.

canaux MIDI

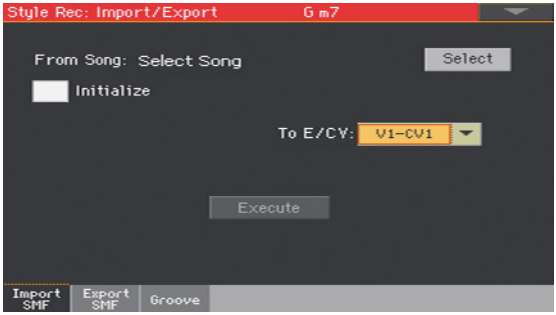
Lors de la programmation d'une Chord Variation sur un séquenceur externe, s'il vous plaît assigner chaque piste de style au canal MIDI (In et Out), selon le tableau suivant.

piste de style	canal MIDI
Basse	09
Tambour	dix
Percussion	11
1 accompagnement	12
2 accompagnement	13
3 accompagnement	14
4 accompagnement	15
5 accompagnement	16

La piste Pad doit être affecté au canal MIDI # 10.

Importation d'un fichier MIDI standard dans une Chord Variation

1 **Allez à la Style / Pad Record> Importer / Exporter> Importer SMF page.**



2 **Utilisez le de chanson paramètre pour choisir un fichier MID à importer. Toucher le**
Sélectionner **bouton pour ouvrir le sélecteur de fichier. Seuls les fichiers MIDI**

standard en format 0 peut être chargé.

3 **Sélectionnez le Initialiser case à cocher si vous voulez que tous les paramètres de la cible de style**
Élément ou Pad (comme clé / Chord, Chord Table, sons ...) pour être remis à zéro lors du chargement du SMF.

Il est une bonne idée de choisir la Initialiser paramètre lors de l'importation de la première Chord Variation d'un élément de style ou Pad, et désélectionner lors de l'importation des variations ultérieures d'accords. De cette façon, le paramètre initial sera remis à zéro qu'une seule fois.

4 **Utilisez le Pour E / CV menu contextuel pour choisir une cible Chord Variation (CV) à l'intérieur un élément de style (E) ou Pad.**

5 **Après avoir réglé tous les paramètres de cette page, appuyez sur la Exécuter bouton**
importer le fichier MIDI standard dans la cible Chord Variation.

Importation d'un fichier MIDI standard à un style

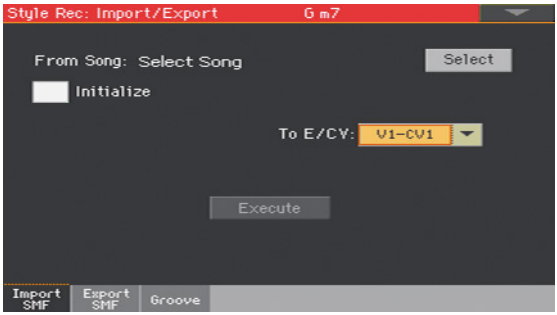
Préparation d'un fichier MIDI standard « séparés par des marqueurs »

Comme alternative à l'importation des variations individuelles d'accords, vous pouvez convertir un fichier MIDI standard « séparés par des marqueurs » dans un style. Ceci est un fichier MIDI standard contenant toutes les variations d'accords et des éléments de style (Variation 1, Variation 2, etc.) chacun séparés par un marqueur (les mêmes événements utilisés en mode Song Play).

Toutes les règles décrites dans la section consacrée à l'importation d'un individu Chord Variation appliquer. Pistes de style et les canaux MIDI doivent correspondre comme le tableau précédent, selon la définition de format standard Style de KORG. Pistes / canaux MIDI autres que mentionnés ci-dessus sont ignorés lors de la procédure de port im-.

Importation d'un fichier MIDI standard dans un style

1 **Allez à la** Style / Pad Record> Importer / Exporter> Importer SMF **page.**



2 **Utilisez le** de chanson **paramètre pour choisir un fichier MID à importer. Toucher le**

Sélectionner **bouton pour ouvrir le sélecteur de fichier.**

Seuls les fichiers MIDI standard en format 0 peut être chargé.

3 **Sélectionnez le** Initialiser **case à cocher si vous voulez que tous les paramètres de la cible de style**

Élément ou Pad (comme clé / Chord, Chord Table, sons ...) pour être remis à zéro lors du chargement du SMF.

Lors de la création d'un nouveau style, nous vous conseillons de vérifier la Initialiser **case à cocher. Ne** pas vérifier si le SMF vous chargez a déjà été exporté d'un style à éditer; dans ce cas, il est très important de garder tous les paramètres précédents.

4 Après avoir réglé tous les paramètres de cette page, maintenez la DÉCALAGE bouton pressé et toucher la Exécuter bouton pour importer le fichier MIDI standard.

Les événements MIDI importés

Lors de l'importation, seuls les événements autorisés pour l'enregistrement sont importés (comme indiqué dans le tableau Page 234). Certains contrôleurs sont remis à zéro à la fin du motif.

Les événements suivants sont supprimés de la séquence, et automatiquement transférées à l'élément de style ou en-tête de tampon lors de la procédure d'importation:

- Signature Time (cet événement est obligatoire)
- Changement de contrôle bundle # 00-32 (Bank Select MSB / LSB)
- Changement de programme

Commandes de contrôle # 11 (Expression), changement de commande 00, 32 commandes de contrôle et les messages de changement de programme doit être placé au début de chaque Chord Variation (cochez 0).

Chaque fois qu'ils ne sont pas enregistrés dans le SMF, changement de programme, le changement de contrôle 00, 11 et 32, peut être programmé toujours en mode Style Record, en utilisant les fonctions d'édition disponibles.

Conventions de nommage

La structure d'appellation pour les marqueurs à l'intérieur du SMF est « EnCVn », dont les composantes unique sont indiqués dans le tableau suivant:

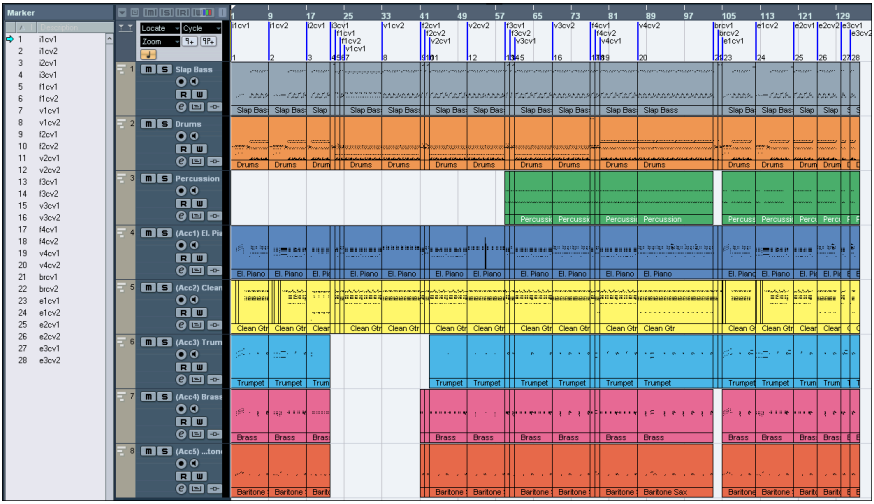
Composant	Sens
E	Style Element ('v' = Variation, 'i' = Intro, 'f' = remplissage, 'e' = Fin)
n	Numéro Style Element ('1' ~ '4' pour des variations, '1' ~ '2' pour tous les autres éléments de style)
CV	Chord Variation ('cv' = Chord Variation - pas d'autres choix autorisés)
n	Chord nombre Variation 1 ~ 6 pour Variations, 1 ~ 2 pour tous les autres]

Il est obligatoire de ne pas utiliser des lettres majuscules dans les noms de marqueurs. Voici quelques exemples de noms valides:

- 'I1cv2' = Intro1 - Chord Variation 2
- 'V4cv3' = Variation 4 - Chord Variation 3 Exemples de noms non acceptés:
- 'V1cv2', 'v1CV2', 'introduction i1cv2', 'v1cv1 choeur'

L'ordre des variations d'accords à l'intérieur de la SMF n'est pas pertinente. Ils peuvent être librement placés à l'intérieur de la SMF.

Pads utilisent toujours des noms de ce type: « v1cvn » (ils commencent toujours par « v1 »). Ci-dessous, vous pouvez trouver une capture d'écran d'un fichier de test créé dans Cubase Steinberg, comme un exemple de la façon dont un SMF séparé par des marqueurs peut ressembler. Compte tenu des analogies entre les postes de travail réels, il ne sera pas très différent dans d'autres applications telles que Digital Performer, Pro Logic, Pro Tools ou Sonar.



Importation d'un Groove MIDI à un style ou Pad

Vous pouvez importer un Groove MIDI créé avec l'opération Temps partagé (dans l'échantillonnage). L'importation d'un Groove MIDI est un pas dans la procédure générale de création d'un Groove audio à partir d'un échantillon audio. Vous trouverez la procédure décrite à la page 475. L'opération d'importation Groove est décrite à la page
482.

Exportation d'une variation Chord

Vous pouvez exporter une Chord Variation comme un fichier MIDI standard (fichier MID), puis modifiez sur votre séquenceur externe préféré.

Exportation d'un Chord Variation dans un fichier MIDI standard

1 **Allez à la** Style / Pad Record> Importer / Exporter> SMF **page.**

Le (non modifiable) Song **paramètre indique le nom du fichier MIDI standard qui sera généré. Ce nom** (automatiquement attribué) sera le même de l'accord exporté Variation.

2 **Utilisez le** Pour E / CV **menu contextuel pour choisir la source Chord Variation (** CV **)**
à partir d'un élément de style (E **) ou le Pad.**

3 **Après avoir réglé tous les paramètres de cette page, appuyez sur la** Exécuter **bouton**
exporter comme un fichier MIDI standard. Un sélecteur de fichier standard apparaît. Sélectionnez le périphérique cible et **le répertoire, puis appuyez sur** sauver **. Une boîte de dialogue apparaît, vous permettant d'attribuer un nom au fichier.**

L'exportation d'un style à un fichier MIDI standard « séparés par des marqueurs »

Comme alternative à l'exportation unique Chord Variations à personne Les fichiers MIDI standard, vous pouvez exporter un ensemble de style comme SMF séparés par des marqueurs, à savoir une seule SMF contenant toutes les variations d'accords et des éléments de style (Variation 1, Variation 2, etc.) chacun séparé par un marqueur (les mêmes événements utilisés en mode Song Play).

1 **Allez à la Style / Pad Record> Importer / Exporter> SMF page.**

Le (non modifiable) Song paramètre indique le nom du fichier MIDI standard qui sera généré.

2 **Garder le DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur le Exécuter bouton pour l'exporter sous forme**
un fichier MIDI standard. Un sélecteur de fichier standard apparaît. Sélectionnez le périphérique cible et le répertoire, **puis appuyez sur sauver . Une boîte de dialogue apparaît, vous permettant d'attribuer un nom au fichier.**

Cette opération va créer, dans le périphérique sélectionné, un format SMF 0 (zéro), contenant toutes les données MIDI inclus dans le style sélectionné ou Pad, chaque Chord Variation à partir d'un autre marqueur (nommé par la convention de nommage expliqué dans le section d'importation ci-dessus).

Chaque Chord Variation comprendra, au début (cocher 0), les informations suivantes:

- Signature temporelle
- Changement de contrôle bundle # 00-32 (Bank Select MSB / LSB)
- Changement de programme
- Changement de contrôle # 11 (Expression)

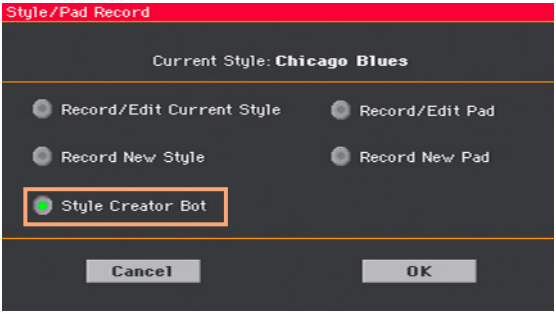
24 Conversion d'un morceau MIDI à un style

le style créateur Bot

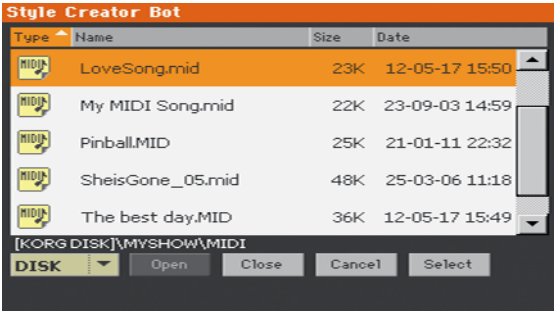
Vous pouvez convertir tout commerce ou disponible gratuitement MIDI Song (au format Standard MIDI File) dans un style complet PA1000. Alors que PA1000 comprend un convertisseur état de l'art de ce type, et la plupart du temps se traduire par une recréation attentive de la chanson originale, la qualité des résultats peut varier dans l'attente de la dé- morceau source.

1 appuyez sur la STYLE JEU Bouton pour basculer sur la style Play mode.

2 appuyez sur la RECORD bouton pour ouvrir la Style Record Select Mode dialogue.



3 Choisir la Style Creator Bot option et toucher D'accord pour ouvrir le sélecteur de fichier.



4 Sélectionnez la source MIDI Song (fichier .MID) et confirmez en touchant Sélectionner .

5 Lorsque la conversion est terminée, vous êtes invité à écrire le nouveau style dans un Style emplacement. Voir la procédure de la page suivante.

6 Après l'écriture, le nouveau style est automatiquement sélectionné. Peaufinez avec la fonctions vu dans cette partie du manuel.

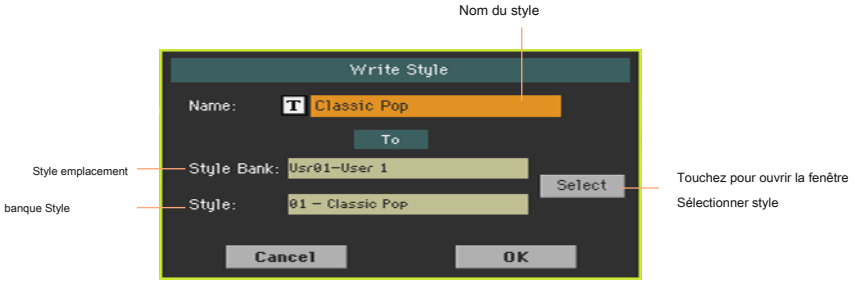
En fin de compte, vous obtiendrez un style, y compris tous les éléments de style, les quatre Pads, les quatre ensembles clavier et une séquence d'accords contenant les accords reconnus dans la source MIDI Song.

25 La rédaction du nouveau / modifié Style ou Pad

L'écriture des styles

Les styles peuvent être sauvegardés dans un emplacement de mémoire de style (généralement, l'utilisateur ou direct). Lors de l'enregistrement d'un style, ses paramètres de style sont automatiquement enregistrés.

1 Alors que dans style Record le mode, choisissez le écriture de style commande à partir de la Menu de pour ouvrir la écriture de style dialogue.



2 Vous pouvez changer la Nom du style. Toucher le Modifier le texte (T) icône ouvrir la clavier virtuel et modifier le nom. Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la D'accord bouton sous le clavier virtuel.

3 De retour à la écriture de style dialogue, si vous souhaitez enregistrer sur un autre emplacement toucher le Sélectionner bouton et ouvrir la style Sélectionnez fenêtre. Choisir

un endroit comme si vous le choix d'un style. les emplacements vides sont représentés par une série de traits (« --- »).

4 De retour à la écriture de style dialogue, confirmez l'opération d'écriture par tactile ing la D'accord bouton.

L'écriture des tampons

Tampons peuvent être sauvegardés dans un emplacement de mémoire tampon. Après avoir enregistré les Pads, affecter jusqu'à quatre d'entre eux à un style ou SongBook d'entrée, qui les rappeler.

1 Alors que dans pad enregistrement le mode, choisissez le Ecrire Pad commande à partir de la page m e n u pour ouvrir la Ecrire Pad dialogue.

2 Vous pouvez changer la Nom du Pad. Toucher le Modifier le texte (T) icône pour ouvrir le clavier virtuel et modifier le nom.

Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la D'accord bouton sous le clavier virtuel.

3 De retour à la Ecrire Pad dialogue, si vous souhaitez enregistrer sur un autre lo- toucher le cation Sélectionner bouton et ouvrir la pad Select fenêtre. Choisissez un endroit comme si vous choisissez un style. les emplacements vides sont représentés par une série de traits (« --- »).

4 De retour à la Ecrire Pad dialogue, confirmez l'opération d'écriture en touchant le D'accord bouton.

Partie VI:
PERSONNALISATION, enreGisTremenT des chansons et l'édition

26 Personnalisation des chansons

Comment lire un morceau - Song Play vs. mode Sequencer

Les joueurs ne sont que - les joueurs. Donc, pour éviter des modifications indésirables au fichier, aucune modification effectuée dans song Play mode peut être sauvé. Pour enregistrer les modifications dans un morceau MIDI, la charge et le modifier dans séquenceur mode.

Cependant, vous pouvez faire à la volée les modifications apportées à la chanson MIDI Sounds exactement comme vous le feriez avec les sons du clavier. Voir le Personnalisation et modification des jeux sonores section pour plus d'informations.

Dans les pages suivantes, vous trouverez des informations rapides sur la façon de régler le volume sonore et l'état de lecture / mute des pistes de morceau.

pistes spéciales (Melody, Drum & Bass), Lecture rapide

Le choix de la piste Melody

Vous pouvez définir la piste d'un joueur que la piste Melody. Vous serez alors en mesure de couper le son en utilisant le Chanson Melody - Muet fonction, que vous pouvez attribuer à un commutateur ou footswitch. Voir le contrôleurs une partie des informations sur la façon de programmer les contrôleurs.

1 Allez à la Global> Préférences Mode> Song & Seq page.

2 Utilisez le SMF Melody piste menu contextuel pour choisir l'une des pistes de morceau à être utilisé comme la piste Melody.

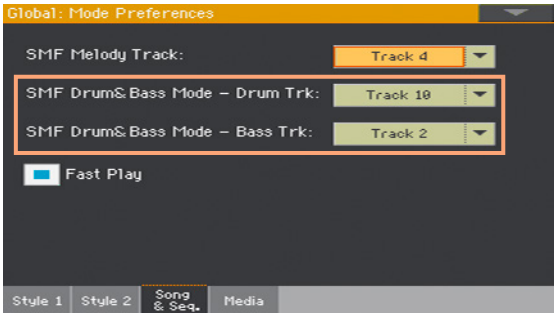
Choisir les pistes Drum & Bass

Vous pouvez définir deux pistes de morceau MIDI comme les pistes Drum and Bass. Ces pistes joueront lors de la sélection du Drum & Bass fonction, que vous pouvez attribuer à un commutateur ou footswitch. Voir le contrôleurs une partie des informations sur la façon de programmer les contrôleurs.

1 Allez à la Global> Préférences Mode> Song & Seq page.

2 Utilisez le SMF Drum & Bass Mode - Drum Trk menu contextuel pour choisir l'un des la chanson pistes à utiliser comme piste de batterie.

3 **Utilisez le** SMF Drum & Bass Mode - Basse Trk **menu contextuel pour choisir l'un des**
la chanson pistes à utiliser comme piste de basse.



Laisser un morceau MIDI commence immédiatement

Morceaux MIDI (fichiers MID et KAR) peuvent contenir une mesure d'installation silencieuse au début. Vous pouvez sauter cette mesure et laisser le début du morceau immédiatement.

1 **Allez à la** Global> Préférences Mode> Song & Seq **page.**

2 **Sélectionnez le** Jeu rapide **case à cocher pour laisser les morceaux MIDI ignorer la configuration silencieuse**
mesurer au début.

Alors que les battements sont ignorés, les données de configuration peuvent contenir sont lus et examinés.

S'il vous plaît noter que les chansons MP3, étant des données audio, ne sont pas affectées par cette option.

Le mélange des sons de chansons

Réglage du volume du morceau MIDI des sons individuels

Comme vous pouvez le faire avec les sons de clavier, vous pouvez régler le volume du morceau MIDI des sons individuels. Cependant, comme Morceaux MIDI sont déjà mélangés dynamiquement par les créateurs d'origine, leur volume peut changer automatiquement pendant la lecture.

Le volume des pistes de morceau MIDI sera remis à zéro lors du choix d'un autre morceau.

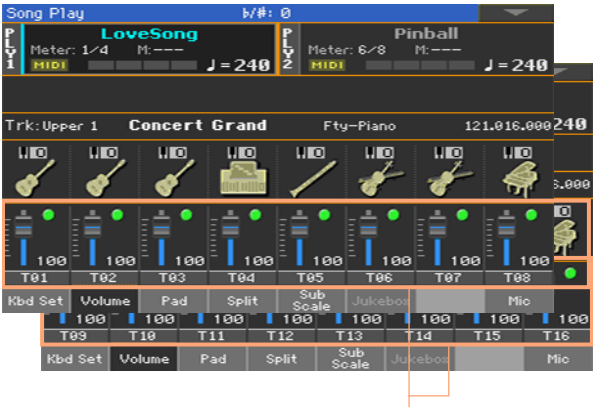
Réglez les niveaux de volume sonore de l'affichage

1 Alors que dans le principale page du song Play le mode, appuyez sur la Le volume onglet pour sé-
Lect la Le volume vitre.

Ici, vous pouvez régler le volume des sons de clavier.

2 Utilisez le X-FADER curseur pour sélectionner le joueur actif.

3 appuyez sur la TRACK SELECT bouton pour passer à pistes Song 1-8. Appuyez à nouveau
voir piste de morceau 9-16.



4 Toucher le canal de mixage dont le niveau de volume que vous voulez changer.

5 Garder le curseur de volume virtuel tenue à l'écran, et le faire glisser vers le désiré
niveau.

Comme alternative, utilisez la VALEUR commande pour changer le niveau de volume du canal sélectionné.

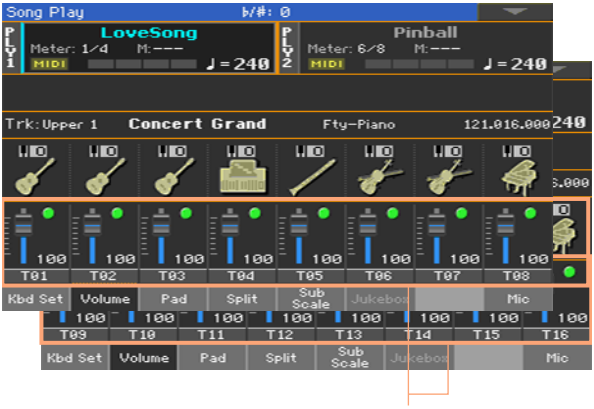
6 Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la TRACK SELECT nouveau sur le bouton pour revenir à la
principale page.

Mise en sourdine la chanson MIDI des sons individuels

Comme vous pouvez le voir avec les sons du clavier, vous pouvez activer / désactiver le indivi- indi- morceau MIDI Sons. Muet la piste de morceau que vous voulez jouer ou chanter en direct (la piste de la mélodie d'un morceau MIDI est généralement # 04).

Voir les pistes de morceau

- **Alors que dans le Principale page, appuyez sur la Le volume onglet pour sélectionner la Le volume volet, puis appuyez sur la TRACK** SELECT touche une première fois pour passer à un titre de 1 à 8 pistes, une seconde fois pour Chant des pistes 9-16.



pistes Song

Activer / désactiver les pistes de morceau

- **Toucher le** Jouer ( ) **ou** Muet ( ) **icône dans le canal de mélangeur pour mettre le** Ou désactiver les sons.

Retour à la page principale

- **Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la** TRACK SELECT **nouveau sur le bouton pour revenir à la** Page d'accueil **et voir les sons du clavier.**

Mémorisez l'état de la piste

- Ecrire les Song Settings Play.

Un morceau MIDI soloing son

Vous pouvez en solo un morceau MIDI son exactement comme vous le feriez avec un son clavier.

- Tandis que le Le volume volet est représenté, ou en tout une page où la console de mixage numérique apparaît, maintenez la DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur le canal de mixage que vous voulez écouter en solo.

- Comme alternative, alors que dans une page où le nom du son ou la canal de mixage apparaît, sélectionnez-le et choisissez la piste solo commande à partir de la Menu de .

Modification des sons des pistes MIDI Song

Modification des sons MIDI Song

Vous pouvez assigner différents sons au morceau MIDI en cours. Ces sons seront remis à zéro lors du choix d'un autre morceau.

Choisissez un son différent pour une piste de morceau

1 Alors que dans le principale page du song Play le mode, appuyez sur la Le volume onglet pour sé-
Lect la Le volume vitre.

2 appuyez sur la TRACK SELECT bouton pour passer à pistes Song 1-8. Appuyez à nouveau
voir piste de morceau 9-16.

3 Toucher le nom de la piste de morceau dont vous voulez changer.

Des sons

4 Appuyez sur une icône de son pour sélectionner la piste correspondante.

5 Touchez à nouveau, pour ouvrir la Sélection du son fenêtre, puis choisissez un son.

Sounds Chanson transposition MIDI

Si nécessaire, fixer l'octave Transposer pour chaque piste.

1 Allez à la Mixer / Tuning> Tuning page. Vous pouvez aller à cette page en gardant la DÉCALAGE touche enfoncée, puis en appuyant sur l'un des UPPER OCTAVE boutons.

2 Utilisez le Transposer octobre boutons pour régler l'octave.

27 La rédaction du Song Play Paramètres

L'écriture des paramètres des joueurs par défaut

Lorsque vous choisissez un autre morceau, passer à un autre mode ou mettez l'appareil hors tension, toutes les modifications de la chanson seront remis à zéro. Si vous souhaitez conserver la configuration actuelle de tous les morceaux MIDI suivants, écrire à la mémoire.

Ecrire les paramètres chanson Play

- Allez à la Préférences générales> mode> Song & Seq. page et choisissez la Ecrire une chanson Ecouter Track & FX commande à partir de la Menu de .

Les paramètres suivants seront enregistrés:

- Lecture / Mute état des pistes de morceau
- état interne / externe des pistes de morceau
- Par défaut FX Un réglages d'effet de groupe
- réglages de l'égaliseur pour les pistes de morceau

Lors du chargement de morceaux MIDI créés sur un instrument Pa série KORG (ou piano numérique ensemble HAVIAN 30), ces paramètres peuvent être modifiés par les données spéciales qu'ils contiennent.

28 Écouter les morceaux MIDI en mode Sequencer

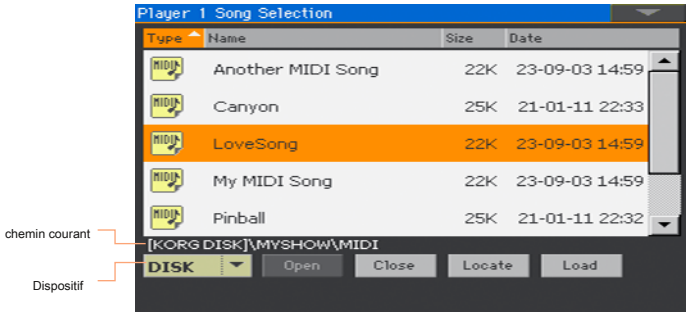
Chargement et écouter un morceau MIDI

Écouter Morceaux MIDI dans la séquenceur mode est particulièrement utile lorsque vous voulez vérifier les résultats de toute modification effectuée sur les pistes de morceau, sans avoir à passer à la song Play mode.

Chargement d'un morceau MIDI

1 appuyez sur la SEQUENCER bouton pour aller à la page d'accueil du séquenceur mode.

2 Toucher le titre de la chanson pour ouvrir la song Selection fenêtre.



3 Parcourez les fichiers et dossiers. Quand vous voyez le morceau MIDI (.MID, .kar) vous voulez charger, le toucher, puis appuyez sur la Charge bouton pour le charger.

Importation d'un morceau MIDI sans initialiser les paramètres actuels

En mode Sequencer, vous pouvez importer un morceau MIDI sans initialiser les réglages du séquenceur en cours. Ceci est utile lorsque vous êtes, par exemple, la programmation d'un morceau sur un séquenceur externe, et en même temps l'édition des sons, effets, EQ, les niveaux de volume, les valeurs Pan, les ètres de la famille du tambour, etc., sur la PA1000 . L'importation du fichier MID ne réinitialise pas ces paramètres.

1 appuyez sur la SEQUENCER bouton pour aller à la page d'accueil du séquenceur mode.

2 Choisir la Importation commande à partir de la Menu de , et ouvrez le Chanson Sélection fenêtre.

3 Parcourez les fichiers et dossiers. Quand vous voyez le morceau MIDI (.MID, .kar) vous voulez importer, le toucher, puis appuyez sur la Sélectionner bouton pour importer.

Reproduire le morceau MIDI

le page d'accueil du séquenceur mode affiche les commandes de lecture du morceau.

Les commandes de transport

Dans la page principale du séquenceur mode, utilisez la LECTEUR 1 sections PLAY / STOP (▶/■), ACCUEIL (⏮), AVANCE RAPIDE (≫) et REWIND (≪) contrôles.

position de départ alternatif

1 Met le À partir de mesure nombre de choisir la posi- tion de départ de remplacement par où commencer la lecture.

2 Sélectionnez le À partir de mesure case à cocher pour activer le démarrage alternatif position.

Lorsque vous appuyez sur la ACCUEIL (⏮) un bouton ou en utilisant le REWIND (≪) bouton revenir au début, la chanson reviendra sur ce point.

Choix du mode Tempo

- Utilisez le Tempo menu contextuel pour choisir un mode Tempo.

Mode tempo	Sens
Manuel	Dans ce mode, vous pouvez modifier la valeur de tempo à l'aide des boutons TEMPO, ou en touchant et en utilisant la commande VALUE ou le pavé numérique. La chanson sera lue en utilisant la sé- lected manuellement le tempo.
Auto	Le Tempo enregistré dans le morceau sera utilisé.

29 Enregistrement de chansons MIDI

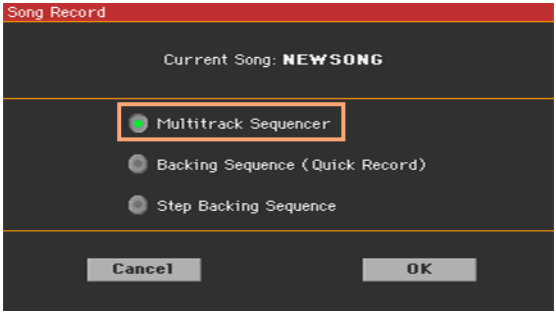
enregistrement multipiste Chanson

Dans multipiste séquenceur mode, vous enregistrera un morceau MIDI en jouant en direct sur jusqu'à 16 pistes MIDI.

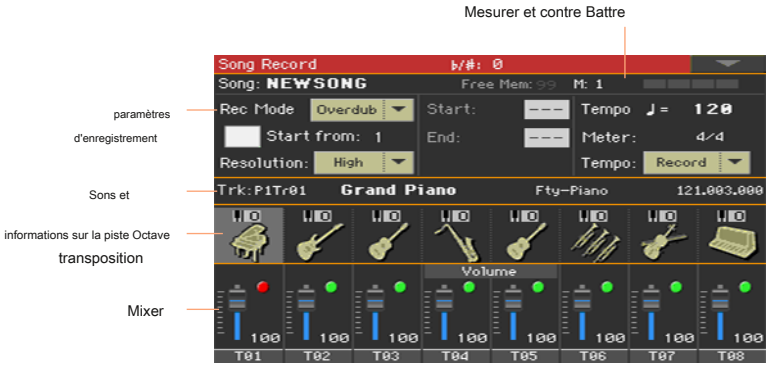
Accès à multipiste Séquenceur Enregistrement

1 appuyez sur la SEQUENCER Bouton pour basculer sur la séquenceur mode. le page d'accueil du séquenceur le mode apparaît.

2 appuyez sur la RECORD bouton pour ouvrir la Enregistrement de morceau Mode de sélection dialogue.

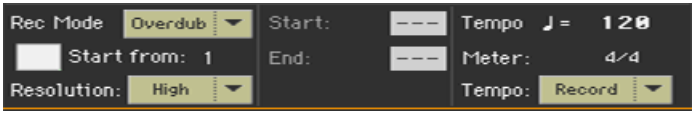


3 Choisir la multipiste séquenceur option et toucher D'accord pour accéder au Multipiste Séquenceur Enregistrement page.



Réglage des paramètres d'enregistrement

Lorsque vous entrez dans le mode multipiste Sequencer, vous pouvez simplement commencer à enregistrer. Cependant, il y a quelques paramètres supplémentaires que vous pouvez faire.



Sélectionnez le mode d'enregistrement

- **Utilisez le Mode enregistrement menu contextuel pour choisir le overdub ou Écraser mode d'enregistrement.**

mode d'enregistrement	Sens
overdub	Les nouveaux événements enregistrés seront mélangés à des événements existants.
Écraser	Les nouveaux événements enregistrés remplaceront les événements existants.
Auto punch	L'enregistrement commence automatiquement à la position de départ, et l'arrêt à la position de fin. La fonction Auto Punch ne fonctionnera pas sur un morceau vide. Au moins une piste doit déjà être enregistré.
Coup de poing de pédale	L'enregistrement commence lorsque vous appuyez sur une pédale réglée sur la fonction Punch In / Out, et se terminera lorsque vous appuyez à nouveau la même pédale. La fonction Punch pédale ne fonctionne pas sur un morceau vide. Au moins une piste doit déjà être enregistré.

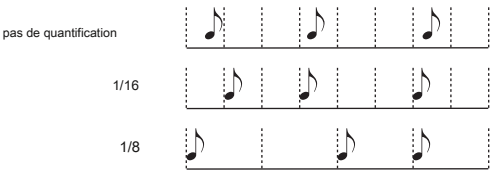
Définir un point de départ (localisateur de gauche)

- Met le Commencer à partir de mesurer nombre de choisir la posi- tion de départ de remplacement par où commencer la lecture. Sélectionnez le Commencer à partir de mesurer case à cocher pour activer la position de départ alternative.

Lorsque vous appuyez sur la ACCUEIL (⏮) un bouton ou en utilisant le REWIND (⏪) bouton revenir au début, la chanson reviendra sur ce point.

Choisissez une résolution Quantification pour l'enregistrement

- Réglez l'enregistrement Résolution .

résolution	Sens
Haute	Pas de quantification appliquée
(1/32) ... (1/	Résolution de la grille, dans les valeurs musicales. Par exemple, lorsque vous sélectionnez 1/16, toutes les notes sont déplacés vers la division la plus proche 1/16. Lorsque vous sélectionnez 1/8, toutes les notes sont déplacés à la division 1/8 le plus proche. A « 3 » après la valeur de quantification des moyens de triplet. 

Réglez le tempo et la mesure

- Changer la Tempo valeur. Utilisez le Tempo menu contextuel pour choisir la façon dont les événements Tempo seront enregistrés.

Mode tempo	Sens
Manuel	lecture manuelle. Le dernier réglage du tempo manuel (en utilisant les boutons TEMPO) est considéré comme la valeur actuelle Tempo. Aucun événement de changement de tempo seront enregistrés. Ceci est très utile lorsque vous voulez enregistrer la chanson à une vitesse beaucoup plus lent que le tempo réel.
Auto	lecture automatique. Le séquenceur reproduit tous les événements de tempo enregistrés. Aucun événement de changement de tempo sont enregistrés.
Record	Tous les changements de tempo effectués au cours de l'enregistrement sera enregistré au Master Track. Tempo est toujours enregistrée en mode Ecraser (les anciennes données sont remplacées par les nouvelles données).

- Utilisez le Mètre paramètre pour régler le compteur de base (ou signature de temps) du morceau. Vous pouvez modifier ce paramètre uniquement lorsque le morceau est vide, c'est-BE-

avant de commencer à enregistrer quoi que ce soit. Pour insérer un changement de mètre au milieu du morceau, utilisez la Séquenceur> Song Edit> Insérer une mesure une fonction.

Le choix des sons et transposer

Vous choisissez les sons dans la zone dédiée du son Record page.

Choisissez un son

1 Appuyez sur une icône de son pour sélectionner la piste correspondante.

2 Touchez à nouveau, pour ouvrir la Sélection du son fenêtre et choisissez le son pour la piste du morceau correspondant.

Régler la transposition d'octave

1 Allez à la Mixer / Tuning> Tuning page. Vous pouvez aller à cette page en gardant la DÉCALAGE touche enfoncée, puis en appuyant sur l'un des UPPER OCTAVE boutons.

2 Utilisez le Transposer octobre boutons pour régler l'octave.

Enregistrement

Allumez le métronome

- appuyez sur la MÉTRONOME ( ) bouton pour activer le métronome sous ou hors tension enregistrement.

Sélectionnez la piste pour enregistrer

1 Utilisez le TRACK SELECT bouton pour basculer entre chanson Pistes 1-8 et Song Pistes 9-16.

2 Touchez la piste pour enregistrer pour le sélectionner. L'icône Record ( ) apparaîtra.

Record

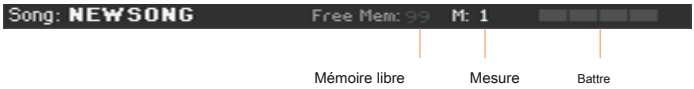
1 appuyez sur la PLAY / STOP (▶/■) bouton pour commencer l'enregistrement.

UNE 1 mesure prénumération va jouer avant que l'enregistrement commence réellement. Quand il commence, record librement.

2 Une fois l'enregistrement terminé, appuyez sur la PLAY / STOP (▶/■) bouton pour arrêter la séquenceur.

3 Sélectionnez une autre piste, et continuer l'enregistrement de la chanson en entier.

Pendant l'enregistrement, vous pouvez voir la mesure actuelle et le rythme actuel dans l'en-tête. Vous pouvez également vérifier la mémoire disponible pour l'enregistrement.



Sortie de Record

1 Lors de l'enregistrement terminé, choisissez Sortie de Record commande à partir de la Menu de , ou appuyez sur la RECORD pour revenir à la page d'accueil du séquenceur mode.

2 Dans la page principale du mode Sequencer, appuyez sur la PLAY / STOP (▶/■) bouton pour écouter le morceau enregistré.

3 Enregistrez le morceau sur un périphérique de stockage, pour éviter de perdre quand l'instrument entre en veille. Ceci est expliqué plus loin dans cette section.

Deuxième prendre l'enregistrement

Vous pouvez enregistrer des événements supplémentaires ou remplacer une piste enregistrée précédemment. Si oui, répétez l'enregistrement.

Préparez-vous à enregistrer

1 appuyez sur la RECORD bouton pour passer en mode enregistrement à nouveau. Lorsque la boîte de dialogue du mode d'enregistrement de sélection de morceau apparaît, sélectionnez multipiste séquenceur encore.

2 Sélectionnez la piste à enregistrer.

3 Choisir la Ecraser Rec Mode si vous voulez remplacer les données enregistrées, overdub si vous voulez ajouter des événements sur la même piste.

Overdub est utile, par exemple, lors de l'enregistrement différents instruments percutants dans les cycles suivants.

Record

1 Met le Commencer à partir de mesurer nombre de choisir la posi- tion de départ de remplacement par où commencer la lecture. Sélectionnez le Commencer à partir de case à cocher pour activer la position de départ alternative.

2 appuyez sur la PLAY / STOP (▶/■) pour lancer l'enregistrement de la piste sélectionnée.

3 Après l'enregistrement, appuyez sur la PLAY / STOP (▶/■) bouton pour arrêter l'enregistrement.

4 Répétez la même procédure pour toute piste supplémentaire ou d'un événement pour enregistrer.

Sortie de Record

- Lors de l'enregistrement terminé, choisissez Sortie de Record commande à partir de la Menu de , ou appuyez sur la RECORD pour revenir à la page d'accueil du séquenceur mode.

Punch-enregistrement

enregistrement Punch permet automatique ou à la volée début et la fin de l'enregistrement. La fonction Punch ne fonctionnera pas sur un morceau vide. Au moins une piste doit déjà avoir été enregistré.

Auto Punch Enregistrement

Vous pouvez laisser le début du séquenceur et arrêter l'enregistrement pour vous.

1 Alors que dans le multipiste séquenceur page, utilisez la Mode enregistrement paramètre choisir la Auto punch mode d'enregistrement.

2 Utilisez le Début et Fin localisateurs de choisir les points de début et de fin pour re-
cordonnet.

3 Touchez une piste pour enregistrer pour le sélectionner. L'icône Record ( ) apparaîtra.

4 appuyez sur la PLAY / STOP (▶/■) bouton pour lancer la lecture de la piste sélectionnée.

L'enregistrement commence automatiquement et se terminer au Début et Fin points.

5 appuyez sur la PLAY / STOP (▶/■) bouton pour arrêter l'enregistrement.

Enregistrement PedalPunch

Vous pouvez utiliser une pédale pour démarrer et arrêter l'enregistrement.

Programme pour la pédale Pedal Punch

- Allez à la Global> Contrôleurs> Contrôleurs de pied page et attribuer le Punch In / Out fonction de la pédale.

Record

1 Bien que de retour à la multipiste séquenceur page, utilisez la Mode enregistrement paramètre de choisir la Coup de poing de pédale mode d'enregistrement.

2 Touchez la piste à enregistrer pour le sélectionner. L'icône Record ( ) apparaîtra.

3 appuyez sur la PLAY / STOP (▶/■) bouton pour lancer la lecture de la piste sélectionnée.

4 Lorsque vous voulez commencer l'enregistrement, appuyez sur la pédale.

5 Lorsque vous voulez mettre fin à l'enregistrement, appuyez sur la pédale à nouveau.

6 appuyez sur la PLAY / STOP (▶/■) bouton pour arrêter l'enregistrement.

Sauvegarde du morceau

- Lorsque vous avez terminé l'enregistrement de la nouvelle chanson, allez à la page d'accueil du séquenceur le mode et choisissez la Song Save commande à partir du menu de la page pour enregistrer la chanson.

Plus de détails sont plus loin dans cette section.

Étape d'enregistrement d'une chanson

Enregistrement de l'étape vous permet de créer un nouveau morceau en entrant des notes simples ou des accords dans chaque piste. Ceci est très utile lorsque transcrivant une partition existante, ou besoin d'un degré de détail plus élevé, et est particulièrement adapté pour créer des pistes de batterie et de percussion. Dans overdub Etape Mode d'enregistrement ajoutera aux événements existants, tout en

Écraser Etape Mode d'enregistrement écrasera tous les événements existants.

Accès à l'enregistrement de l'étape

1 Alors que dans le multipiste séquenceur pages, appuyez sur un canal de mélangeur pour sélectionner le suivre pour modifier .

2 Choisissez soit la Enregistrement overdub Step ou Ecraser Step Recording commande à partir du menu de la page, pour accéder à la Step Record mode.

Enregistrement

Placez le pointeur d'entrée

- le Pos paramètre indique la position actuelle. C'est là que vous insérerez le prochain événement.

- Si vous ne voulez pas d'insérer une note ou un accord à la position actuelle, insérez un repos à la place, comme indiqué ci-dessous.

- Pour passer à la mesure suivante, en remplissant les battements restants avec des restes, appuyez sur la M. Suivant bouton.

Choisissez une valeur de pas

- Utilisez le Step Time les valeurs de choisir la valeur de pas.

Choisissez la durée de la note par rapport

- Utilisez le Durée paramètre pour définir la durée de la note relative. Le pourcentage est toujours fait référence à la valeur de pas.

Durée	Sens
50%	Staccato
85%	articulation ordinaire
100%	Legato

Choisissez la vitesse de note

- Utilisez le Rapidité paramètre pour régler à insérer la résistance à la vitesse ou la lecture de l'événement.

Rapidité	Sens
kbd	Clavier. Sélectionnez ce paramètre en tournant le bouton VALUE complètement dans le sens antihoraire. Lorsque cette option est sélectionnée, la force de jouer de la note jouée est reconnu et enregistré.
1 ... 127	Valeur de vitesse. L'événement sera inséré avec cette valeur de la vitesse et la force réelle de jeu de la note jouée sur le clavier sera ignoré.

Insérez une note ou de repos à la position actuelle

- Pour insérer une seule note, jouer sur le clavier. La longueur de note insérée correspondra à la longueur de pas. Vous pouvez modifier la vitesse et de la durée relative de la note, en éditant le Durée et Rapidité paramètres.
- Touchez pour insérer un repos, Du repos bouton. Sa longueur correspondra à la valeur de pas.
- Pour attacher la note à insérer au précédent, appuyez sur la Attacher bouton. Une note sera insérée, liée à la précédente.

Insérez un accord

- Jouez un accord au lieu d'une seule note. Le nom de l'événement sera la première note de l'accord vous avez appuyé, suivi par l'indicateur « ... ».

Insérez un accord en notes avec des valeurs de vitesse différentes

Vous pouvez faire la note supérieure ou inférieure d'un accord, par exemple, plus fort que les autres, pour laisser ressortir le note la plus importante de l'accord.

1 Modifier la valeur de vitesse de la première note.

2 Appuyez sur la première note et la maintenir enfoncée.

3 Modifier la valeur de vitesse de la deuxième note.

4 Appuyez sur la deuxième note et la maintenir enfoncée.

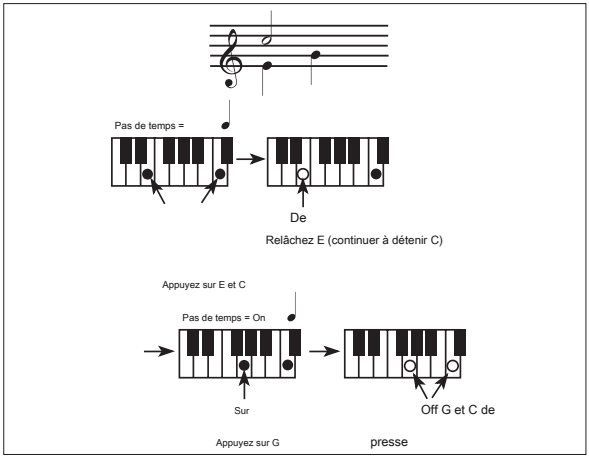
5 Modifier la valeur de la vitesse de la troisième note.

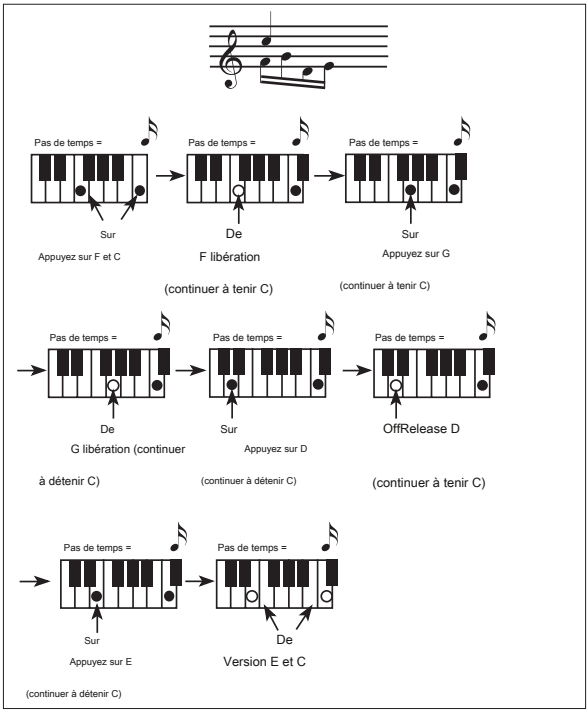
6 Appuyez sur la troisième note, puis relâchez toutes les notes.

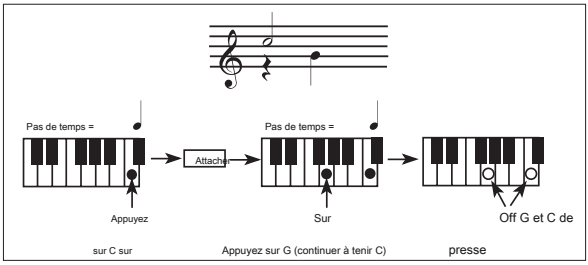
Insérez une seconde voix

Vous pouvez insérer des phrases où une note est maintenue enfoncée, tandis qu'une autre voix se déplace librement.

Quelques exemples:





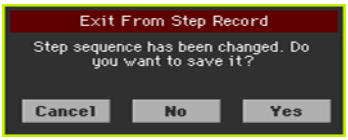


Retourner

- **Si vous voulez revenir en arrière, appuyez sur la Retour bouton. Ceci supprimera l'événement inséré précédemment, et** définir l'étape modifier à nouveau.

Sortie de Record

1 Lors de l'enregistrement terminé, appuyez sur la Terminé bouton pour quitter le Step Record
mode. Une boîte de dialogue apparaît, vous demandant de soit annuler, rejeter ou enregistrer les modifications.



2 Toucher Annuler pour continuer d'éditer, Non pour sortir du Step Record sans
enregistrement ou Oui pour enregistrer et quitter Step Record.

Sauvegarde du morceau

- Lorsque vous avez terminé l'enregistrement de la nouvelle chanson, allez à la page d'accueil du séquenceur
le mode et choisissez la Song Save commande à partir du menu de la page pour enregistrer la chanson.

Plus de détails sont plus loin dans cette section.

Enregistrement rapide d'un morceau de séquence Sauvegarde

Qu'est-ce qu'une séquence Sauvegarde chanson?

Morceaux MIDI sont faits jusqu'à « pistes » seize - qui est, des parties séparées, chacune avec un son différent. Habituellement, chansons MIDI sont enregistrées une piste à la fois: la batterie, puis la basse, la guitare d'accompagnement, puis les cordes ...

Séquence de support (enregistrement rapide) rend ce beaucoup plus facile et plus rapide: vous venez d'enregistrer votre performance en direct sur le clavier accompagné des styles. Après avoir enregistré, cette « chanson rapide » sera converti en un seize pistes ordinaires morceau MIDI, que vous pouvez jouer avec les joueurs.

Le choix du style et de sons

Avant d'accéder au mode d'enregistrement, préparer le style et les sons qui pour enregistrer votre morceau.

1 Allez à la style Play mode.

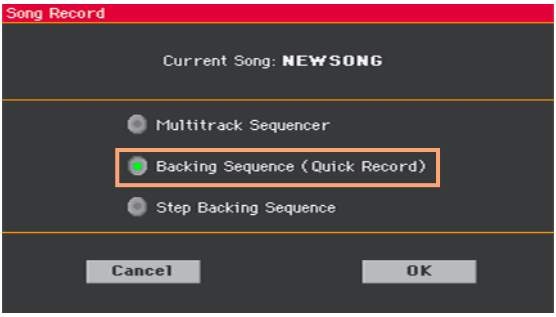
2 Choisis un Style .

3 Choisis un Keyboard Set .

Accès à la séquence de Sauvegarde en mode (enregistrement rapide)

1 **appuyez sur la** SEQUENCER **Bouton pour basculer sur la** séquenceur **mode. le** page d'accueil **du** séquenceur **le mode apparaît.**

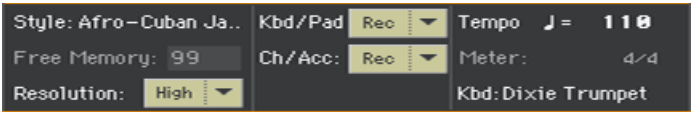
2 **appuyez sur la** RECORD **bouton pour ouvrir la** Enregistrement de morceau Mode de sélection **dialogue.**



3 **Choisir la** Séquence de Sauvegarde (enregistrement rapide) **option et toucher** D'accord **à ac-CESS la** Sauvegarde Enregistrement de séquences **page.**

Réglage des paramètres d'enregistrement

Lorsque vous entrez dans le mode d'enregistrement de séquence de support, le dernier style sélectionné et les sons sont déjà sélectionnés, et les pistes de tous les enregistreurs sont armés et prêts à enregistrer. Vous pouvez simplement commencer à enregistrer comme si vous jouez avec les styles. Cependant, il y a quelques paramètres supplémentaires que vous pouvez faire.



Choisissez le style

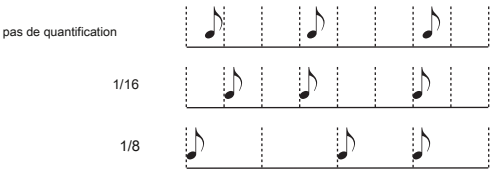
- Toucher le Style paramètre (ou sur l'un des STYLE boutons du panneau de trol con-) pour ouvrir la style Sélectionnez fenêtre et choisissez un autre style.

Choisissez les sons

- Toucher le kbd paramètre (ou utiliser le CLAVIER SET BIBLIOTHÈQUE boutons) pour ouvrir la Clavier Choisir fenêtre et choisissez un autre ensemble de sons pour le clavier. Vous pouvez également utiliser la SET CLAVIER boutons sous l'écran.

Choisissez une résolution Quantification pour l'enregistrement

- Réglez l'enregistrement Résolution .

résolution	Sens
Haute	Pas de quantification appliquée
(1/32) ... (1/	Résolution de la grille, dans les valeurs musicales. Par exemple, lorsque vous sélectionnez 1/16, toutes les notes sont déplacés vers la division la plus proche 1/16. Lorsque vous sélectionnez 1/8, toutes les notes sont déplacés à la division 1/8 le plus proche. A « 3 » après la valeur de quantification des moyens de triplet. 

Vous ne pouvez pas changer la Mètre (ou Signature du temps), car il doit correspondre mètre du style.

Réglez le tempo

- Changer la Tempo . La valeur Tempo mémorisée dans le style est déjà sélectionné, mais vous êtes libre de le changer.

Enregistrement

Allumez le métronome

- appuyez sur la MÉTRO ( ) bouton pour activer le métronome sous ou hors tension Record- ing. Le clic du métronome ne sera pas enregistré avec le morceau.

Sélectionnez les pistes pour enregistrer

- Sélectionner ou désélectionner les pistes Backing Sequence groupées (Chord / Acc et Kbd / Pad). Ce statut se traduit par le grand indicateur d'état au-dessus des curseurs de piste.

état de la piste	Sens
Rec	La séquence de Playback groupé est dans le dossier. Toutes les données précédemment enregistrées seront effacées. Après avoir appuyé sur la touche PLAY / STOP (▶/■) bouton pour lancer l'enregistrement, la piste recevra des notes du clavier.
Jouer	La piste de séquence de support est réglé pour jouer. Si on enregistre des données, ils seront exaucés lors de l'enregistrement de l'autre séquence de Playback groupé.
Muet	La séquence de Playback groupé est coupé. Si cette piste a déjà été enregistrée, il ne sera pas entendu lors de l'enregistrement de l'autre piste de séquence de support.

le Chord / Acc Sauvegarde des groupes de pistes de séquence toutes les pistes de style, ainsi que des accords reconnus et des contrôles de style et la sélection des styles éléments. le Kbd / Pad Playback de séquence contient les quatre sons du clavier et les pads.

Record

1 Sélectionnez l'élément de style que vous souhaitez utiliser avant de commencer à jouer. Sélectionnez l'une des variations avant de commencer à enregistrer. Sélectionnez l'une des intros à commencer par une introduction.

2 Commencer l'enregistrement.

- appuyez sur la COMMENCER ARRÊTER bouton pour lancer l'enregistrement avec l'accompagnement automatique.

- appuyez sur la LECTEUR 1> PLAY / STOP (▶/■) bouton pour lancer l'enregistrement sans l'accompagnement automatique. Vous pourrez par la suite de commencer l'accompagne- ment en appuyant sur la COMMENCER ARRÊTER bouton.

UNE 1 mesure prénumération va jouer avant que l'enregistrement commence réellement. Quand il commence, record librement.

3 Jouez comme si vous faisiez en direct avec les styles.

Pendant l'enregistrement, sélectionnez un élément de style (Intro, Variation, Fill, Break, fin ...) vous aimez. Lors de l'enregistrement dans la séquence de Sauvegarde mode d'enregistrement, vous ne pouvez pas utiliser la synchro, Tap Tempo, Manuel commandes Bass, Balance. Si vous voulez arrêter l'accompagnement, appuyez sur la COMMENCER ARRÊTER ou l'un des FIN boutons; redémarrer en appuyant sur la COMMENCER ARRÊTER nouveau sur le bouton.

4 Lorsque vous avez terminé l'enregistrement de votre chanson, appuyez sur la LECTEUR 1> PLAY / STOP (▶/■) pour quitter l'enregistrement, et revenir à la page principale du séquenceur mode.

Si vous enregistrez l'accompagnement, et que vous voulez arrêter, appuyez sur la COMMENCER ARRÊTER ou l'un des FIN boutons; redémarrer en appuyant sur la COMMENCER ARRÊTER nouveau sur le bouton. Une fois l'enregistrement terminé, appuyez sur la PLAY / STOP (▶/■) pour quitter l'enregistrement, et revenir à la page principale du séquenceur mode.

5 Dans la page principale du mode Sequencer, appuyez sur la PLAYER 1> PLAY / ARRÊTEZ (▶/■) bouton pour écouter le morceau enregistré.

Séquence de Sauvegarde et Morceaux MIDI

Après avoir terminé l'enregistrement, la chanson Séquence Sauvegarde sera converti en un morceau MIDI ordinaire. Groupé pistes seront converties en pistes Song 9-16, comme indiqué dans le tableau suivant:

Groupés piste BS	Clavier / piste Style	morceau piste / canal
Kbd / Pad	Upper 1	1
	Upper 2	2
	3 supérieure	3
	Inférieur	4
	pad 1	5
	pad 2	6
	pad 3	sept
	pad 4	8
Chord / Acc	Basse	9
	Tambour	dix
	Percussion	11
	1 accompagnement	12
	2 accompagnement	13
	3 accompagnement	14
	4 accompagnement	15
	5 accompagnement	16

Deuxième prendre l'enregistrement (Superposition)

Vous pouvez enregistrer une piste « groupé » supplémentaire ou remplacer une piste déjà enregistrée. Une bonne idée peut être d'enregistrer tous les accords et Style Element change au cours de la première prise, puis enregistrez la piste de clavier lors de la deuxième prise.

1 appuyez sur la RECORD bouton pour passer en mode enregistrement à nouveau. Lorsque la boîte de dialogue du mode d'enregistrement de sélection de morceau apparaît, sélectionnez Séquence de Sauvegarde (enregistrement rapide) encore.

2 Si vous enregistrez simplement l'un des « groupées » pistes, définir pour lire la piste à préserver. Par exemple, si vous voulez seulement enregistrer la piste de clavier, réglez le Kbd / Pad suivre à la Rec, et Chord / Acc suivre à jouer.

3 appuyez sur la COMMENCER ARRÊTER ou LECTEUR 1> PLAY / STOP (▶/■) bouton pour démarrer l'enregistrement de la piste sélectionnée. Avec l'exemple ci-dessus, les accords vont jouer comme enregistrés; vous pouvez enregistrer ce que vous jouez sur le clavier.

Si vous enregistrez l'accompagnement, et que vous voulez arrêter, appuyez sur la COMMENCER ARRÊTER ou l'un des FIN boutons; redémarrer en appuyant sur la COMMENCER ARRÊTER nouveau sur le bouton.

4 Une fois l'enregistrement terminé, appuyez sur la LECTEUR 1> PLAY / STOP (▶/■) bouton l'enregistrement de sortie, et revenir à la page principale du séquenceur mode.

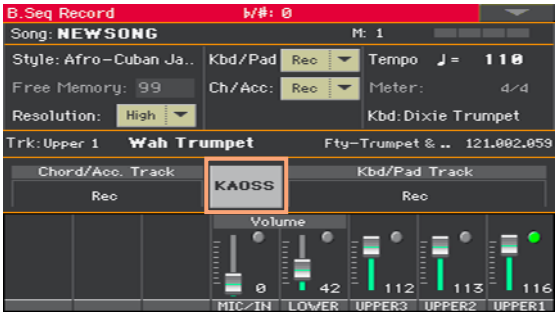
5 Dans la page principale du mode Sequencer, appuyez sur la PLAYER 1> PLAY / ARRÊTEZ (▶/■) bouton pour écouter le morceau enregistré.

6 Enregistrez le morceau sur un périphérique de stockage, pour éviter de perdre quand l'instrument entre en veille.

En utilisant les effets KAOSS lors de l'enregistrement

Pendant l'enregistrement, vous pouvez utiliser les effets KAOSS comme si vous les utilisez en direct.

1 Alors que dans le Sauvegarde Enregistrement de séquences page, appuyez sur la KAOSS bouton accéder au KAOSS page.



2 Choisissez l'un des KAOSS prédéfini en utilisant le Preset menu ou la Favori boutons.

3 Commencer l'enregistrement.

4 Si vous voulez revenir au Sauvegarde Enregistrement de séquences page en continuité d'enregistrer en, appuyez sur la SORTIE bouton.

5 Terminer l'enregistrement.

Sauvegarde du morceau

- Lorsque vous avez terminé l'enregistrement de la nouvelle chanson, allez à la page d'accueil du séquenceur le mode et choisissez la Song Save commande à partir du menu de la page pour enregistrer la chanson.

Plus de détails sont plus loin dans cette section.

Étape enregistrement d'un morceau de séquence Sauvegarde

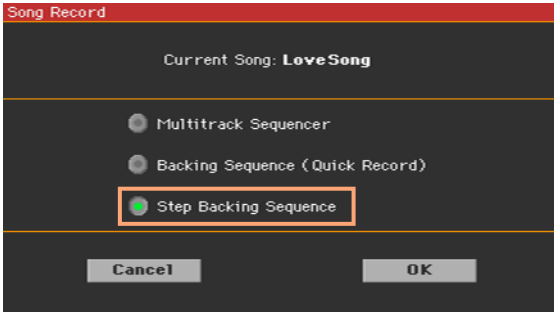
Le mode Sauvegarde étape Séquence vous permet d'entrer des accords simples, pour créer ou modifier le style (Ch / Acc) partie d'un morceau. Ce mode vous permet de saisir des accords, même si vous n'êtes pas un joueur de clavier ou de corriger les erreurs fait jouer des accords ou en sélectionnant les commandes de style, au cours d'une séquence de support (enregistrement rapide) d'enregistrement.

Dans ce mode, vous ne pouvez éditer des morceaux créés à l'aide de la séquence de Sauvegarde (enregistrement rapide) en mode d'enregistrement. Lors de l'enregistrement d'un morceau créé à l'aide du mode d'enregistrement Séquence de support (Enregistrement rapide), toutes les données Ch / Acc est servi avant, et peut être plus tard chargé, à modifier à nouveau en utilisant le mode Sauvegarde Étape Séquence.

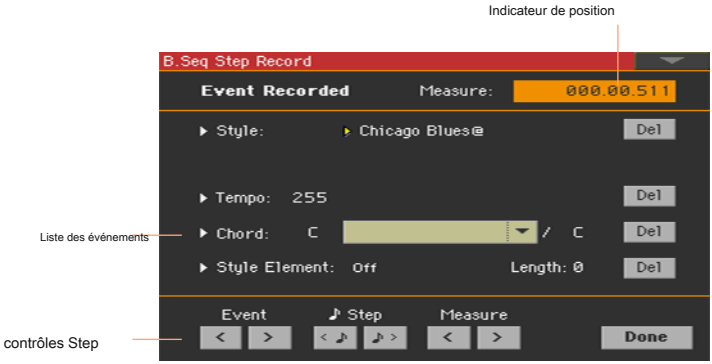
Accès à l'étape Sauvegarde en mode Séquence

1 appuyez sur la SEQUENCER Bouton pour basculer sur la séquenceur mode. le page d'accueil du séquenceur le mode apparaît.

2 appuyez sur la RECORD bouton pour ouvrir la Enregistrement de morceau Mode de sélection dialogue.



3 Choisissez l'étape Séquence de Sauvegarde option et toucher D'accord pour accéder au Étape Séquence de Sauvegarde page.



Enregistrement

Alors que dans modifier, les événements à la position actuelle sont présentés par les pointes de flèche pointant vers la droite (à gauche) de l'événement.

1 Utilisez le Mesure paramètre pour aller à la position désirée dans le morceau, par US- ing la VALEUR contrôle.

En tant alternativement, vous pouvez déplacer le localisateur en utilisant le contrôles étape dans la zone inférieure de l'écran.

étape contrôle	Sens
un événement	Utilisez ces boutons pour passer à l'événement précédent ou suivant enregistré.
Étape	Utilisez ces boutons pour passer à l'étape précédente ou suivante (1/8 ou 192 tiques). Si un événement est situé avant l'étape précédente ou suivante, le localisateur cesse sur cet événement. Par exemple, si vous êtes positionné sur M001.01.000, et aucun événement préexiste M001.01.192, le bouton> passe à l'emplacement M001.01.192. Si un événement existe sur M001.01.010, le bouton> arrête à l'emplacement M001.01.010.
Mesure	Utilisez ces boutons pour passer à la mesure précédente ou suivante.

2 Sélectionner un type de paramètre (Style Keyboard Set, Tempo ...) pour insérer, modifier ou supprimer à la position actuelle.

3 Utilisez le VALEUR contrôle pour modifier l'événement sélectionné. Supprimez-le en touchant le del bouton à côté de l'événement. Lors de la modification d'un paramètre sans rowhead Ar- () à côté de lui, un nouvel événement est inséré à la position actuelle.

4 Lorsque vous avez terminé l'édition, appuyez sur la Terminé bouton pour quitter le étape Sauvegarde Séquence mode d'enregistrement.

5 Dans la page principale du mode Sequencer, appuyez sur la PLAY / STOP (▶/■) bouton pour écouter le morceau enregistré.

Les types d'événements

Ce sont les événements que vous pouvez entrer ou modifier.

Type d'événement	Sens
Style	Dernières style sélectionné. Pour insérer un changement de style à la position actuelle, touchez le nom de style pour ouvrir la fenêtre de style Select. Tout changement de style inséré après le début de la mesure (c.-à une position autre que Mxxx.01.000) sera efficace à la mesure suivante. Par exemple, si un événement de changement de style a été inséré à M004.03.000, le style sélectionné sera effectivement sélectionné à M005.01.000. (Cela fonctionne exactement comme en mode Style Play). Lors de l'insertion d'un changement de style, vous pouvez également insérer un changement de tempo à la même position. Un changement de style ne sera pas insérer automatiquement le tempo du style.
Keyboard Set	Dernière sélectionné Keyboard Set. Pour insérer un changement de jeu de clavier à la position actuelle, appuyez sur le nom du jeu de clavier pour ouvrir le clavier Choisir fenêtre, ou suivez la procédure de sélection standard en utilisant la section SET CLAVIER BIBLIOTHÈQUE.
Tempo	Ce paramètre est le changement de tempo. Pour insérer un événement de changement de tempo à la position actuelle, sélectionnez ce paramètre et utilisez la commande VALUE pour changer sa valeur.
Accord	Le paramètre de corde est divisé en trois parties distinctes: Nom Type Extension Sélectionnez l'une des parties, puis utilisez la commande VALUE pour le modifier. Comme alternative, vous pouvez jouer un accord, et il sera automatiquement reconnu. Tout en reconnaissant un accord, le statut du paramètre basse sera considéré inversion. L'absence d'un accord (-) signifie que l'accompagnement ne joue pas à la position actuelle (sauf pour les pistes batterie et de percussions). Pour sélectionner le « - » option, sélectionnez la partie Nom du paramètre Chord, puis utilisez le contrôle VALUE pour sélectionner la valeur dernière (C ... B, Off). Si vous remplacez un accord avec un autre, s'il vous plaît rappelez-vous que la piste de clavier (si enregistré) ne sera pas modifié automatiquement, et peut provoquer une dissonance contre l'accompagnement.
style Element	Ceci est le style d'élément (par exemple, une variante, Fill, Intro, ou à la fin). La longueur du style élément sélectionné est toujours affiché par le paramètre « Length » (voir ci-dessous). « Off » signifie que l'accompagnement ne joue pas à la po- sition sélectionnée - que les pistes de clavier et pad jouer. Astuce: Insérez un événement Style Element Off exactement où l'accompagnement automatique doit cesser (à la fin de la chanson).

Type d'événement	Sens
Longueur	Ce paramètre vous permettra de savoir où placer le changement d'élément de style suivant. Par exemple, si vous avez inséré un événement Intro durable pour 4 mesures, vous pouvez insérer 4 mesure vide après cet événement, et un événement Variation à la fin de l'introduction, à partir de la 4ème mesure vide.

Insertion des mesures

- **Choisir la Mesures d'insertion commande à partir de la Menu de , d'insérer une mesure vide à partir de la** mesure actuelle.

  Tous les événements Ch / Acc contenues dans la mesure actuelle seront transférés dans la mesure suivantes. L'événement à la position Mxxx.01.000 (c.-à exactement au début de la mesure, comme une signature ou temps changement de style) ne sera pas déplacé.

Découpe mesures

- **Choisir la Couper Mesure commande à partir de la Menu de , supprimer la mesure Cur- loyer.**

  Tous les événements Ch / Acc contenues dans les mesures suivantes sera déplacé d'une mesure de retour.

Suppression de tout de la position actuelle

- **Choisir la Supprimer Tout sélectionné commande à partir de la Menu de , pour supprimer des événements de** tous types, à partir de la position actuelle.

  Les événements de la première tique (M001.01.000), comme le style, Tempo, Chord, Style sélection Element, ne seront pas supprimés, car ils sont les paramètres de réglage de la chanson.

Suppression de types d'événements sélectionnés

- Pour supprimer tous les événements d'un départ de type spécifié à la position actuelle, dans la Menu de le Supprimer tout ... de sélectionné commande correspondant au type d'événement à supprimer (styles, style Eléments, cordes, Tempos).

  Pour supprimer tous les événements du même type de l'ensemble Song, revenir à la position M001.01.000 et sélectionnez l'une de ces commandes.

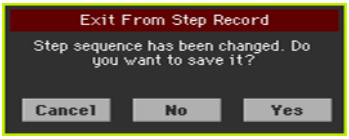
  Les événements de la première tique (M001.01.000), comme le style, Tempo, Chord, Style sélection Element, ne seront pas supprimés, car ils sont les paramètres de réglage de la chanson.

Suppression des événements uniques

- Supprimer un événement unique en touchant la Del (Supprimer) bouton à côté de lui.

Sortie de disque

1 Lors de l'enregistrement terminé, appuyez sur la Terminé bouton pour quitter le Step Record
mode. Une boîte de dialogue apparaît, vous demandant de soit annuler, rejeter ou enregistrer les modifications.



2 Toucher Annuler pour continuer d'éditer, Non pour sortir du Step Record sans
enregistrement ou Oui pour enregistrer et quitter Step Record.

Sauvegarde du morceau

- Lorsque vous avez terminé l'enregistrement de la nouvelle chanson, allez à la page d'accueil du séquenceur
  le mode et choisissez la Song Save commande à partir du menu de la page pour enregistrer la chanson.

Plus de détails sont plus loin dans cette section.

30 Modification des morceaux MIDI

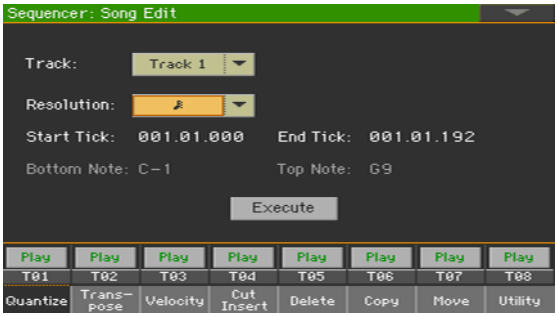
Modification des pistes de morceau

Vous pouvez modifier les données de morceau dans la Séquenceur> Song Edit section. Après avoir modifié quelque chose, appuyez sur la PLAY / STOP (▶/■) bouton pour écouter la chanson éditée. Utilisez les commandes de transport pour se déplacer à travers la chanson.

quantifiant

La fonction peut être Quantification utilisée pour corriger une erreur de synchronisation après Cording réexporter ou de donner le modèle un sentiment « groovy ».

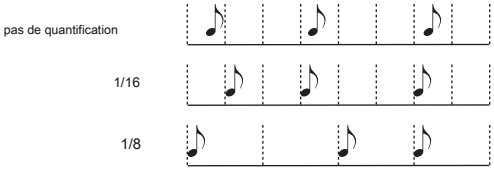
1 Allez à la Séquenceur> Song Edit> Quantification page.



2 Sélectionnez le Piste éditer.

Piste	Sens
Tout	Tous les titres sélectionnés
Piste 1 ... 16	piste sélectionnée

3 Utilisez le Résolution menu contextuel pour choisir la résolution Quantification.

résolution	Sens
(1/32) ... (1/4)	Résolution de la grille après l'enregistrement, des valeurs musicales. Par exemple, lorsque vous sélectionnez 1/16, toutes les notes sont déplacés vers la division la plus proche 1/16. Lorsque vous sélectionnez 1/8, toutes les notes sont déplacés à la division 1/8 le plus proche. A « b ... f » caractère ajouté après que la valeur de quantification des moyens de balancement. A « 3 » après la valeur de quantification des moyens de triplet. 

4 Utilisez le Démarrer Tick et fin Tick paramètres pour définir le début et la fin de l'expression à quantifier.

Si une phrase de quatre mesures, et que vous voulez sélectionner tout, le départ sera positionné à 1.01.000, et la fin à 5.01.000.

5 Utilisez le Remarque bas et note de tête paramètres pour définir tessiture quantiser.

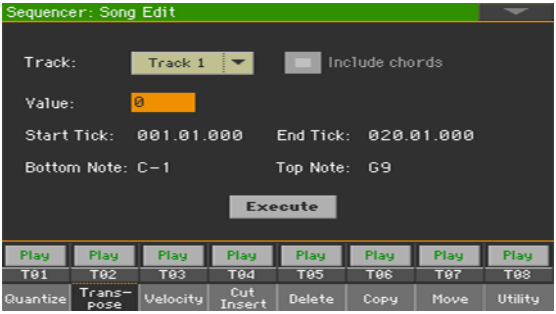
Ces paramètres ne sont disponibles que lorsqu'une piste batterie ou de percussion est sélectionné. Si vous sélectionnez la même note que les paramètres bas et le haut, vous pouvez sélectionner un seul instrument de percussion dans un kit de batterie.

6 Après avoir réglé les différents paramètres, touchez Exécuter .

transpositeur

La fonction de transposition peut être utilisée pour transposer la piste sélectionnée (s).

1 **Allez à la Séquenceur> Song Edit> Transposer page.**



2 **Sélectionnez le Piste éditer.**

Piste	Sens
Tout	Toutes les pistes sélectionnées, à part pour les pistes définies en mode Drum (comme les pistes batterie et de percussions).
Piste 1 ... 16	piste sélectionnée.

3 **Utilisez le Valeur paramètre pour choisir la valeur de transposition.**

Valeur	Sens
-127 ... 127	Transposer valeur (en demi-tons)

4 **Utilisez le Démarrer Tick et fin Tick paramètres pour définir le début et la fin** de l'expression à transposer.

Si une phrase de quatre mesures, et que vous voulez sélectionner tout, le départ sera positionné à 1.01.000, et la fin à 5.01.000.

5 **Utilisez le Remarque bas et note de tête paramètres pour définir la clé de gamme trans-** pose.

Si vous sélectionnez la même note que les paramètres bas et le haut, vous pouvez sélectionner un seul instrument de percussion dans un kit de batterie. Etant donné que dans un kit de batterie chaque instrument est affecté à une note différente de l'échelle, la transposition d'un instrument de percussion des moyens d'affectation de la partie à un instrument différent. transposition sélective peut également être utilisé pour éviter la transposition RX Noises (interversion notes uniquement sous C7).

6 Sélectionnez le inclure les accords case à cocher si vous voulez transposer aussi Chord
événements, par exemple ceux enregistrés avec un morceau de support. Les événements d'accord seront présentés dans la paroles de chanson et But pages, donc nous vous suggérons de les transposer pour faire correspondre les notes et les abréviations des accords indiqués. Cependant, soyez très prudent si vous voulez lire le fichier résultant MIDI standard avec un lecteur dédié, car l'enregistrement des événements d'accord changerait leur format, et les rendre plus compatibles avec certains appareils.

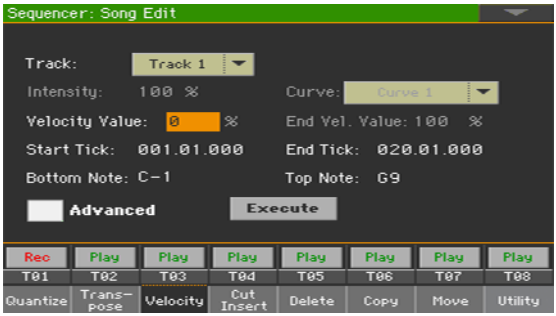
sept Après avoir réglé les différents paramètres, touchez Exécuter .

Modification des données de vitesse

Vous pouvez modifier la vitesse (dynamique) valeur des billets dans la piste sélectionnée (s). Lorsqu'une RX son est affecté à la piste en cours d'édition, le son résultant peut changer, car ce genre de sons est composé de plusieurs couches différentes déclenchées par différentes valeurs de vitesse.

De plus, une fade-out peut entraîner le niveau « sauter » à côté du zéro, car une couche de niveau supérieur peut être choisi par des valeurs de faible vitesse.

1 Allez à la Séquenceur> Song Edit> Velocity page.



2 Sélectionnez le Piste éditer.

Piste	Sens
Tout	Tous les titres sélectionnés. La vitesse pour toutes les notes sera modifiée.
Piste 1 ... 16	piste sélectionnée.

3 Utilisez le Valeur de vitesse paramètre pour choisir la valeur de changement de vitesse.

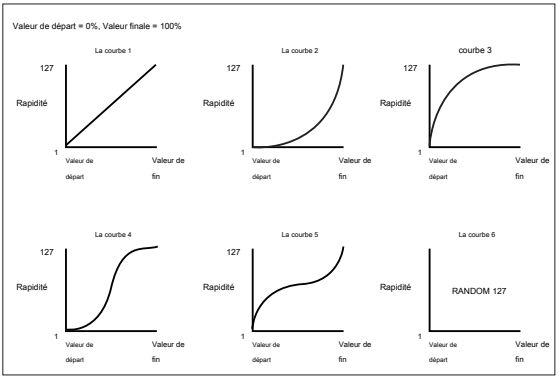
Valeur	Sens
-127 ... 127	valeur de changement de vitesse (en valeur MIDI)

4 Si vous souhaitez utiliser les paramètres avancés, ce qui vous permet de sélectionner une vitesse courbe et créer des fade-in ou fade-out, sélectionner le Avancée case à cocher. Lorsque ce paramètre est sélectionné, le Intensité , Courbe , Démarrer vitesse Valeur et Valeur finale de la vitesse paramètres deviennent accessibles.

- Utilisez le Intensité paramètre pour spécifier le degré auquel les données de vitesse seront ajustées vers la courbe que vous spécifiez avec Courbe .

Intensité	Sens
0 ... 100%	valeur d'intensité. Avec un réglage de 0%, la vitesse ne changera pas. Avec un réglage de 100%, la vitesse sera le plus changé.

- Utilisez le Courbe paramètre pour sélectionner l'un des six courbes, et préciser comment la vitesse changera au fil du temps.



- Utilisez le Démarrez Vel. Valeur et Mettre fin à Vel. Valeur pour modifier la valeur de vitesse au début et de fin de la courbe sélectionnée.

Intensité	Sens
0 ... 100%	changement de vitesse en pourcentage

5 Utilisez le Démarrer Tick et fin Tick paramètres pour définir le début et la fin de l'expression à modifier.

Si une phrase de quatre mesures, et que vous voulez sélectionner tout, le départ sera positionné à 1.01.000, et la fin à 5.01.000.

6 Utilisez le Remarque bas et note de tête paramètres pour définir tessiture pour changer.

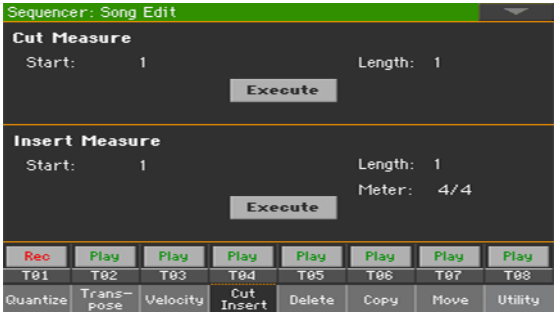
Si vous sélectionnez la même note que les paramètres bas et le haut, vous pouvez sélectionner un seul instrument de percussion dans un kit de batterie. La sélection d'une plage peut également être utilisé pour ne modifier RX Noises (de C7) ou des notes ordinaires (sous C7).

sept Après avoir réglé les différents paramètres, touchez Exécuter .

mesures de réduction ou de l'insertion

Vous pouvez supprimer une mesure sélectionnée (ou une série de mesures), ou insérer de nouveaux dans le milieu de la chanson.

1 Allez à la Séquenceur> Song Edit> Couper / Insérer page.



2 Utilisez le Début paramètre pour sélectionner la première mesure à couper ou inséré.

3 Utilisez le Longueur paramètre de choisir le nombre de mesures à couper ou inséré.

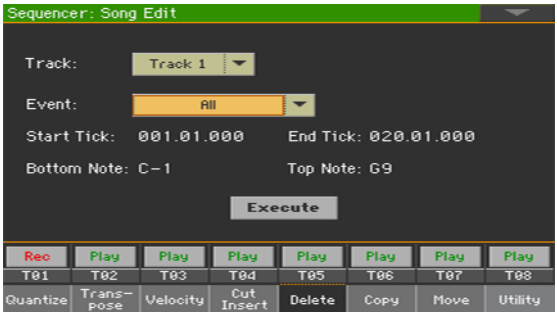
4 Utilisez le Mètre paramètre pour régler l'appareil de mesure (armure de temps) de la mesure à insérer.

5 Après avoir réglé les différents paramètres, touchez Exécuter .

Suppression des données de mesures

le Effacer page est où vous supprimez des événements MIDI de la chanson. Cette fonc- tion ne supprime pas les mesures de la chanson. Pour supprimer des mesures entières, utilisez plutôt la fonction Cut.

1 Allez à la Séquenceur> Song Edit> Supprimer page.



2 Sélectionnez le Piste éditer.

Piste	Sens
Tout	Tous les titres sélectionnés
Piste 1 ... 16	piste sélectionnée
Maître	piste principale. C'est là que les événements de tempo, l'échelle et effet sont enregistrées.

3 Utilisez le un événement menu contextuel pour choisir le type d'événement à supprimer.

un événement	Sens
Tout	Tous les évènements. Les mesures ne sont pas supprimés de la chanson.
Remarque	Toutes les notes dans la plage sélectionnée.
Dup.Note	Toutes les notes duplicate. Lorsque deux notes avec le même terrain sont rencontrés sur la même tique, celui avec la plus faible vitesse est supprimée.
Aftertouch	Après les événements tactiles.
Pitch bend	événements Pitch Bend.
Prog.Change	événements de changement de programme, à l'exception du changement de contrôle fourni # 00 (Bank Select MSB) et # 32 (Bank Select LSB).
Ctl.Change	Tous les événements de changement de contrôle, par exemple Bank Select, modulation, Damper, Pédale douce ...
CC00 / 32 ... CC127	événements de changement de contrôle unique. numéros doubles de changement de contrôle (comme 00/32) sont MSB / LSB faisceaux.

4 Utilisez le Démarrer Tick et fin Tick paramètres pour définir le début et la fin de l'expression à supprimer.

Si une phrase de quatre mesures, et que vous voulez sélectionner tout, le départ sera positionné à 1.01.000, et la fin à 5.01.000.

5 Utilisez le Remarque bas et note de tête paramètres pour définir tessiture à supprimer.

Ces paramètres ne sont disponibles que lorsque le Tout ou Remarque option est sélectionnée. Si vous sélectionnez la même note que les paramètres bas et le haut, vous pouvez sélectionner un seul instrument de percussion dans un kit de batterie. La sélection d'une plage peut également être utilisé pour ne modifier RX Noises (de C7) ou des notes ordinaires (sous C7).

6 Après avoir réglé les différents paramètres, touchez Exécuter .

Copie de données

Vous pouvez copier des pistes ou des phrases.

1 **Allez à la Séquenceur> Song Edit> Copier page.**

2 **Utilisez le Mode paramètre pour choisir un mode de copie.**

mode copie	Sens
Fusionner	les données copiées sont fusionnées avec les données à la position cible.
Écraser	Les données copiées remplacent toutes les données à la position cible.

3 **Utilisez le de piste paramètre pour choisir la piste source et la Traquer** paramètre pour choisir la cible.

Piste	Sens
Tout	Toutes les pistes seront copiés. La piste cible ne peut pas être sélectionné.
Piste 1 ... 16	piste sélectionnée.

4 **Utilisez le Start Measure et fin Mesure paramètres pour définir le début** et la fin de la phrase à copier.

5 **Utilisez le Mesurer paramètre pour choisir la première des mesures ciblées.**

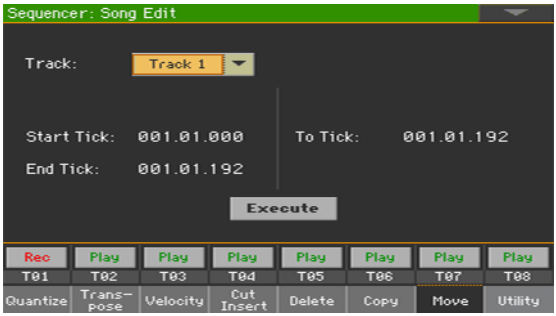
6 **Utilisez le Répétez temps paramètre pour choisir le nombre de fois que la copie** doit être répétée consécutivement.

sept **Après avoir réglé les différents paramètres, touchez Exécuter .**

déplacement de données

Vous pouvez déplacer une piste vers l'avant ou vers l'arrière par seulement quelques tiques ou entières Sures me-.

1 **Allez à la** Séquenceur> Song Edit> Déplacer **page.**



2 **Utilisez le** Piste **paramètre pour choisir la piste à modifier.**

Piste	Sens
Tout	Toutes les pistes seront déplacés.
Piste 1 ... 16	piste sélectionnée.

3 **Utilisez le** Démarrer Tick **et** fin Tick **paramètres pour définir le début et la fin** de l'expression à déplacer.

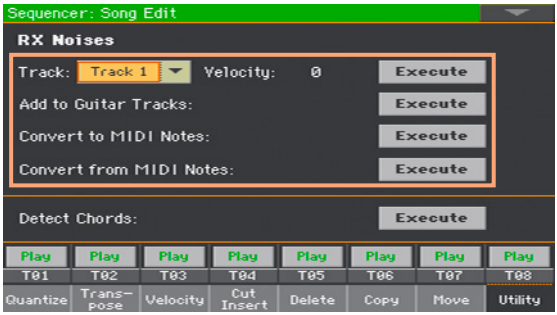
Si une phrase de quatre mesures, et que vous voulez sélectionner tout, le départ sera positionné à 1.01.000, et la fin à 5.01.000. Utilisez le Tick paramètre pour choisir le point où les données seront transférées.

4 **Après avoir réglé les différents paramètres, touchez** Exécuter .

Conversion de notes à RX Noises

Vous pouvez aller à la Utilitaire la page pour convertir les notes d'un fichier MIDI standard dans RX Noises, et vice-versa. Cela aidera la programmation des chansons sur un séquenceur externe.

1 Allez à la Séquenceur> Song Edit> Utilitaire page.



2 Modifier les paramètres, et choisissez les commandes.

- Utilisez le Piste paramètre pour choisir une piste, puis utilisez la Rapidité paramètre pour régler le niveau de volume des bruits RX dans la piste sélectionnée (s). Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la Exécuter bouton.

Piste	Sens
Tout	Toutes les pistes.
Piste 1 ... 16	piste sélectionnée.

- Toucher le Exécuter à côté du bouton Ajouter aux pistes de guitare paramètre pour analyser automatiquement le fichier MIDI standard et ajouter RX Noises aux pistes de guitare.

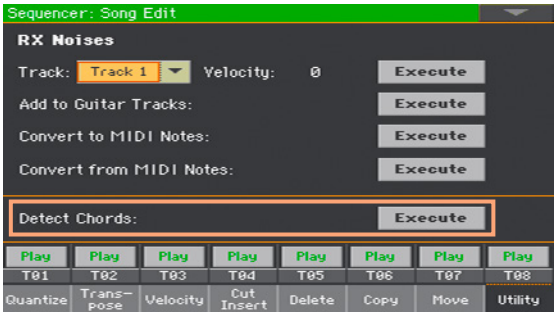
  Cette commande balaye l'ensemble du fichier MIDI standard, à la recherche de strumming de guitare joué par le nylon, l'acier ou des guitares électriques. Après la numérisation, un son de guitare approprié sera automatiquement attribué aux pistes pertinentes et RX Noises ajouté automatiquement en cas de besoin.

- Toucher le Exécuter à côté du bouton Convertir en notes MIDI paramètre pour convertir les RX Noises aux notes MIDI ordinaires.
- Toucher le Exécuter à côté du bouton Convertir des notes MIDI paramètre pour convertir toutes les notes MIDI pertinentes à RX Noises.

Conversion des notes de morceau MIDI à cordes

La fonction de détection Chord balaye les pistes de morceau MIDI pour détecter les accords, et les enregistre alors que les événements Accords, à voir dans les paroles ou la page de la partition.

1 **Allez à la** Séquenceur**> Song Edit> Utilitaire page.**



2 **Toucher le** Exécuter **à côté du bouton** détecter Accords **paramètre à automatique-**

analyser le fichier MIDI ment standard, et trouver des accords.

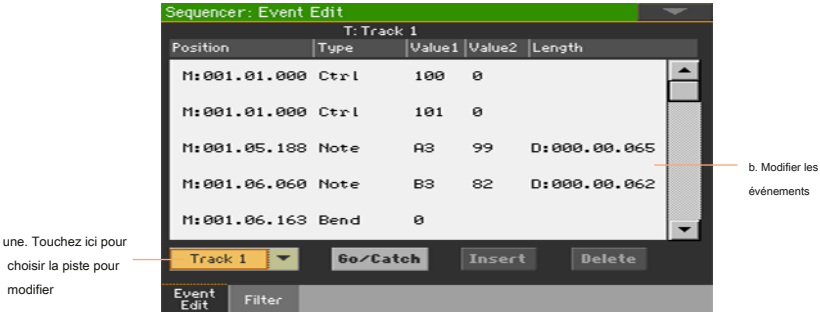
Cette commande balaye l'ensemble du fichier MIDI standard, à la recherche d'accords. Après la numérisation, les accords seront automatiquement enregistrés dans le fichier que les événements accords.

Modification des événements MIDI

L'Event Edit est la page où vous pouvez éditer chaque événement MIDI unique de la piste sélectionnée. Vous pouvez, par exemple, remplacer une note par un autre, ou changer sa force de jeu (qui est, la valeur de la vitesse).

La page Modifier l'événement

- **Allez à la** Séquenceur> Modifier l'événement> Modifier l'événement **page.**



La procédure d'édition des événements

Voici la procédure générale à suivre pour l'édition de l'événement.

Charger l'édition de morceau et l'accès

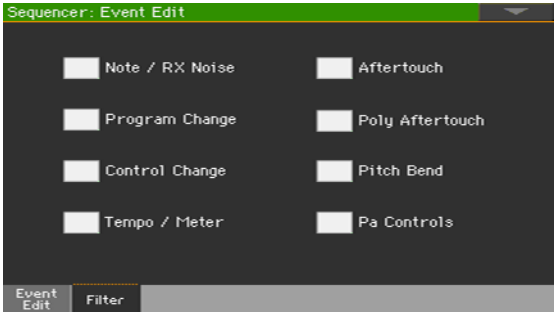
1 **appuyez sur la** SEQUENCER **bouton pour aller à la** séquenceur **mode.**

2 Soit enregistrer un nouveau morceau, ou charger un morceau MIDI existant en choisissant la chanson de charge **commande à partir de la** Menu de .

3 **Allez à la** Séquenceur> Modifier l'événement> Modifier l'événement **page.**

Filtrage des événements affichés

- **Allez à la** Séquenceur**> Modifier l'événement> Filtre page pour sélectionner les événements pour se cacher.**



Filtre	Sens
Note / RX bruit	Notes et RX événements sonores
Changement de programme	Changement de programme des événements
contrôle du changement	Modifier le contrôle des événements
Tempo / Meter	Les changements de tempo et de compteurs (Signature du temps) (Master Track uniquement)
aftertouch	Mono (canal) événements Aftertouch
poly Aftertouch	Polyphoniques événements Aftertouch
Pitch bend	Pas des événements Bend
Contrôle Pa	Messages exclusifs aux instruments KORG Pa série (et le piano numérique ensemble HAVIAN 30).

Modifier les événements

1 **Retour à la** Séquenceur**> Modifier l'événement> Modifier l'événement page.**

2 **Utilisez le** Piste **menu contextuel pour sélectionner la piste à éditer.**

La liste des événements contenus dans la piste sélectionnée apparaît à l'écran. Quelques événements sur le début de la piste, ainsi que l'événement « EndOfTrk » (marquant son point final) ne peuvent pas être modifiés et sont grisés.

3 **Faites bien que les différents événements en utilisant la barre de défilement.**

4 **Touchez pour éditer l'événement, et le modifier.**

- **Sélectionnez le M (mesure) , et utilisez la commande VALUE pour modifier la position d'événement.**

- **Sélectionnez le Type paramètre, et utilisez la valeur pour changer le type d'événement.**
- **Sélectionnez le valeur 1 et valeur 2 paramètres et utilisez la commande VALUE pour les modifier. En cas de** valeurs numériques, vous pouvez aussi les toucher deux fois pour ouvrir le pavé numérique.

Type d'événement	valeur 1	valeur 2
pistes ordinaires (1-16)		
Remarque	Nom de la note	Rapidité
Le bruit RX	Nom de la note	Rapidité
Programme	Numéro de changement de programme	-
Ctrl	numéro de commande	Modifier la valeur de contrôle
pliez	valeur de courbure	-
AFTT	Mono (canal) Valeur Aftertouch -	
PAFT	Note à laquelle l'Aftertouch est appliquée	Poly valeur Aftertouch
piste principale		
Tempo	changement de tempo	-
Le volume	Valeur maître du volume	-
Mètre	Mètre (signature de temps) changement (une)	-
keySign	Signature clé(b)	-
Échelle	L'une des échelles prédéfinies disponibles	Note racine pour l'échelle sélectionnée
UScale (User Scale)	Note Altered	la modification de la note (c)
QT (Tone Quarter)	Note Altered	altération Note (0, 50) (c)
Effacer QT (quart de compensation de tonalité)	Réinitialiser tous les changements de tonalité quart (QT)	-

(une). changements de mesure ne peuvent pas être modifiés ou insérés séparément d'une mesure. Pour insérer un changement de compteur, utilisez la fonction d'insertion dans la section Modifier et insérer une série de mesures avec le nouveau compteur. Les données existantes peuvent être copiés ou saisis à ces mesures (b). Ceci est la clé de signature indiqué dans la partition. Si cet événement est manquant, le score sera affiché comme si elle était dans la clé de C Major.

(C). Pour modifier l'échelle de l'utilisateur et le quartier Paramètres de tonalité, sélectionnez la première valeur, puis sélectionnez le degré de modifier l'échelle. Modifier la deuxième valeur pour modifier le réglage de la note sélectionnée de l'échelle.

- **Si un Remarque événement est sélectionné, sélectionner le D (Durée / longueur) paramètre et utiliser le VALEUR le contrôle** pour changer la longueur de l'événement.

Aller à une autre mesure

1 Toucher le Go / Catch bouton pour aller à une autre mesure. La boîte de dialogue Aller à mesurer apparaît:

2 Entrez une mesure cible et toucher D'accord pour confirmer le premier événement dans les
la mesure cible sera sélectionnée.

Insérer des événements

- Toucher le Insérer bouton pour insérer un événement au cours Position (M). Un événement de note avec des valeurs par défaut sera inséré.

supprimer les événements

- Sélectionnez un événement, puis appuyez sur la Effacer bouton pour le supprimer.

Modifier d'autres pistes

- Lorsque l'édition est terminée, sélectionnez une autre piste à modifier.

Modifier la sortie de l'événement

- Lorsque vous avez terminé l'édition du morceau, appuyez sur la SORTIE bouton pour revenir à la page d'accueil du séquenceur le mode, et écouter la chanson.

31 Sauvegarde des morceaux MIDI

Sauvegarde du morceau MIDI

La chanson sera perdu lorsque l'appareil est éteint ou que vous passez à un autre mode. Enregistrer après l'enregistrement.

1 Alors que dans le page d'accueil du séquenceur le mode, choisissez le Song Save commande de la Menu de . le Song Save fenêtre apparaît.

Cette fenêtre est très similaire à la Médias> Enregistrer page. Les fichiers sont filtrés, de sorte que ne peut voir les fichiers MIDI Song (.MID, .kar).

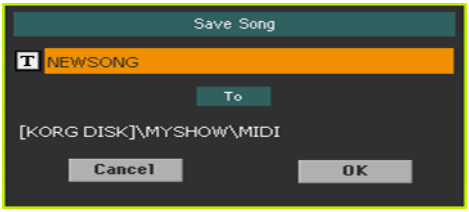
2 Utilisez le Dispositif menu contextuel pour sélectionner un périphérique de stockage, puis choisissez un dossier où enregistrer votre morceau. Utilisez le Ouvert et proche boutons pour parcourir les dossiers. Utilisez le barre de défilement pour voir tous les morceaux dans la liste. Garder le DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur le Up / flèches vers le bas pour faire défiler la page suivante / précédente section alphabétique. Comme alternative, utilisez la commande VALUE pour faire défiler la liste.

3 Choisissez un fichier existant ou créer un nouveau fichier.

- Pour remplacer un morceau existant, sélectionnez-le. Dans tous les cas, vous pouvez changer le nom de la chanson lors de l'enregistrement, et le fichier original ne sera pas écrasé. Si vous sélectionnez un fichier .kar, un fichier avec le même nom, mais l'extension .MID, sera créé. Le fichier ancien ne sera pas écrasé.

- Si aucun morceau est sélectionné, un nouveau fichier de morceau sera créé sur le périphérique cible. Pour annuler la sélection d'un morceau sélectionné, appuyez sur nulle part ailleurs dans la liste des morceaux, ou sélectionnez à nouveau le même périphérique de stockage. À ce stade, appuyez sur la SORTIE bouton si vous préférez quitter sans enregistrer la chanson.

4 Toucher le sauver bouton pour enregistrer le morceau dans le dossier en cours. le sauver Chanson boîte de dialogue apparaîtra.



5 Vous pouvez changer la Nom de la chanson. Toucher le Modifier le texte (T) icône ouvrir la clavier virtuel et modifier le nom. Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la D'accord bouton sous le clavier virtuel. Si vous avez commencé à partir d'un fichier existant, en changeant le nom créera un nouveau fichier et ne sera pas écraser le fichier existant.

6 De retour à la Song Save dialogue, appuyez sur la D'accord bouton pour sauvegarder le morceau.

Un format de fichier MIDI standard 0 (zéro) sera créé dans le dispositif de stockage cible. Le fichier aura une extension .MID.

Une mesure de configuration, contenant divers paramètres d'initialisation de morceau sera inséré au début du morceau.

32 enregistrement Titres MP3

l'enregistrement et l'enregistrement d'une chanson MP3

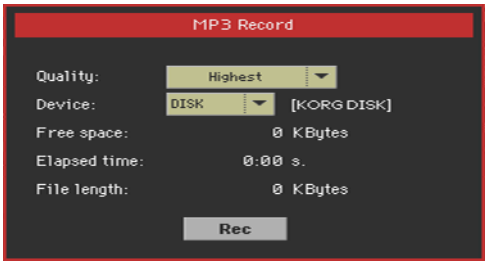
Enregistrement d'une chanson MP3

Préparez-vous à l'enregistrement

- Soit choisir un Style ou Chanson , si vous voulez les enregistrer dans la nouvelle chanson. Vous pouvez choisir MIDI ou Titres MP3.
- Choisis un Keyboard Set pour attribuer des sons au clavier.
- Choisis un Voix / Guitare Preset pour ajouter des effets à votre voix / guitare.

Entrer en mode MP3 Enregistrement

- Alors que dans style Play ou song Play Mode, garder le RECORD bouton enfoncé pendant environ une seconde pour laisser la Enregistrement MP3 dialogue apparaît.



Définissez les paramètres d'enregistrement

- Utilisez le Qualité menu contextuel pour choisir la qualité préférée audio MP3. Plus la qualité sonore, plus le fichier MP3 qui sera généré.

S'il vous plaît noter que les fichiers MP3 enregistrés avec un taux d'échantillonnage plus faibles pourraient ne pas sembler très bon. Avec les fichiers MP3, il y a toujours un compromis entre la qualité et la taille du fichier.

Qualité	Sens
Plus haut	256 kbps
Haute	192 kbps
Moyen	128 kbps

- Utilisez le Dispositif menu contextuel pour choisir un endroit où stocker temporairement le fichier MP3 enregistré.

  Ce n'est pas la destination finale de votre dossier, puisque vous pourrez choisir un autre emplacement après l'enregistrement. Cependant, être sûr qu'il ya suffisamment d'espace pour le fichier temporaire, en cochant la Espace libre paramètre. La taille actuelle du fichier est toujours affiché par le Longueur du fichier paramètre.

Enregistrer la chanson MP3

1 Toucher le Rec bouton sur l'écran pour lancer l'enregistrement. le Rec bouton changera pour Arrêtez , et le Enregistrement étiquette apparaîtra.

2 Commencez à jouer votre chanson.

Pendant l'enregistrement, utilisez la Enregistrement MP3 dialogue pour vérifier la Temps d'enregistrement , Longueur du fichier et le Espace libre sur le dispositif de stockage.

Sortir la boîte de dialogue d'enregistrement MP3 sans arrêter l'enregistrement

- Si vous le souhaitez, appuyez sur la SORTIE pour quitter la Enregistrement MP3 dialogue et naviguer dans le Style Play et Song Play pages, sans arrêter d'enregistrer.
- Pour accéder à la Enregistrement MP3 dialogue à nouveau, et de voir la longueur du fichier ou arrêter l'enregistrement, maintenez la RECORD Bouton enfoncé pendant environ une seconde fois. Si vous quittez le Enregistrement MP3 dialogue lors de l'enregistrement, la RECORD mais- indicateur de ton continuera à clignoter.

Arrête d'enregistrer

- **Toucher le Arrêtez bouton sur l'écran pour arrêter l'enregistrement. Comme alternative, appuyez sur la RECORD bouton.**

> Que pouvez-vous enregistrer dans un morceau MP3?
>
> Tout ce que vous chantez ou jouez sur le clavier ou une guitare, les styles et les morceaux MIDI ou MP3 effectuées par les joueurs, les événements générés par les effets KAOSS, sera enregistré.

Sauvegarde du morceau MP3

Sauvegardez le morceau MP3

Après avoir arrêté l'enregistrement, la boîte de dialogue d'enregistrement MP3 vous permettra de choisir un emplacement pour enregistrer le fichier MP3.

1 **Toucher le** Modifier le texte (T) icône pour donner le fichier MP3 un nom.

2 **Toucher le Feuilleter pour sélectionner une périphérique de stockage et dossier où** enregistrer le fichier.

3 **Toucher le sauver bouton pour enregistrer le fichier MP3.**

Après l'enregistrement, vous pouvez écouter la chanson MP3 en mode Song Play. Le fichier MP3 peut également être déplacé à un ordinateur personnel pour une écoute ou une édition ultérieure.

Overdub Titres MP3

Titres MP3 sont compressés audio. La compression remplace le flux audio d'origine avec audio encodée, en prenant moins d'espace tout en préservant une qualité sonore élevée. Superposition est le processus d'enregistrement audio sur audio existant.

Lorsque overdub un morceau MP3 en mode MP3 Record, vous recompresser un fichier compressé et artefacts seront amplifiés. Si vous transposez le morceau MP3, des artefacts de pitch-shift seront ajoutés et dégradent encore l'audio result- ING.

Il est suggéré de composer avec les sons internes et des morceaux MIDI. Vous pouvez transposer et overdub Morceaux MIDI sans dégradation audio. Lorsque vous avez terminé avec votre chanson, vous pouvez l'enregistrer en tant que fichier MP3.

33 Création de fichiers texte (paroles de chanson)

Création de fichiers texte sur un ordinateur personnel

Le choix de la bonne langue

PA1000 soutient le texte des paroles en plusieurs langues. Cela exige cependant que vous choisissez la bonne langue dans PA1000 et enregistrez le fichier TXT avec l'encodage de texte cor- rect à partir d'un ordinateur personnel.

Pour enregistrer un fichier TXT avec l'encodage correct, vous pouvez utiliser un PC sous Windows ou Mac avec un **éditeur de texte avancé. Les deux applications gratuites, nous vous suggérons d'utiliser sont Don Ho Notepad ++ pour Windows et Bare Bone BBEdit pour Mac.**

Langue codage de texte

S'il vous plaît trouver dans le tableau suivant les codages de texte correspondant aux différentes langues prises en charge par PA1000.

La langue	Codage (bloc-notes ++)	Codage (textwrangler)
néerlandais	Europe de l'Ouest> Windows 1252	Ouest (Windows Latin 1)
Anglais	Europe de l'Ouest> Windows 1252	Ouest (Windows Latin 1)
estonien	Baltic> Windows 1257	Baltic (Windows)
français	Europe de l'Ouest> Windows 1252	Ouest (Windows Latin 1)
allemand	Europe de l'Ouest> Windows 1252	Ouest (Windows Latin 1)
grec	Grec> Windows 1253	Grec (Windows)
italien	Europe de l'Ouest> Windows 1252	Ouest (Windows Latin 1)
polonais	Windows 1250 Europe centrale>	Europe centrale (Windows Latin 2)
russe	Cyrillique> Windows 1251	Cyrillique (Windows)
Espagnol	Europe de l'Ouest> Windows 1252	Ouest (Windows Latin 1)
turc	Turquie> Windows 1254	Turc (Windows Latin 5)

Réglage de la langue sur le Pa

Pour lire correctement le texte sur votre Pa, assurez-vous de régler la La langue paramètre à votre langue. Cela peut être fait dans le Global> Contrôles généraux> Interface page.

1 Étant donné que l'instrument doit être redémarré à la fin de cette procédure, assurez-vous d'abord enregistrer les données non enregistrées.

2 Alors que dans le Interface page, sélectionnez une langue dans le menu contextuel.

3 le Changement commande se met à clignoter. Touche ça.

4 Un message vous demandera de redémarrer l'appareil. Toucher D'accord pour fermer les mes- fenêtre sage.

5 Mettez l'appareil hors tension, puis à nouveau.

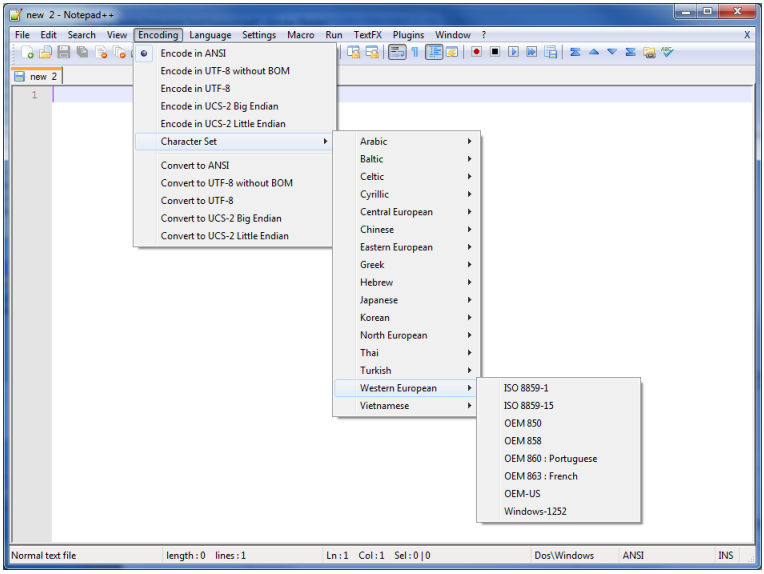
Modification du fichier TXT sur un PC Windows

1 Lancez Notepad ++.

2 Ouvrez le fichier TXT d'origine.

3 Choisir Fichier> Nouveau pour ouvrir une nouvelle fenêtre à onglets contenant le nouveau fichier TXT.

4 Choisir Encodage> Jeux de caractères> [Langue]> [encodage] .



5 Cliquez sur l'onglet contenant le fichier TXT d'origine.

6 Tout sélectionner et copier le texte sélectionné.

sept Cliquez sur l'onglet contenant le nouveau fichier TXT.

8 Coller le texte copié.

9 Enregistrer et attribuer un nom au nouveau fichier TXT.

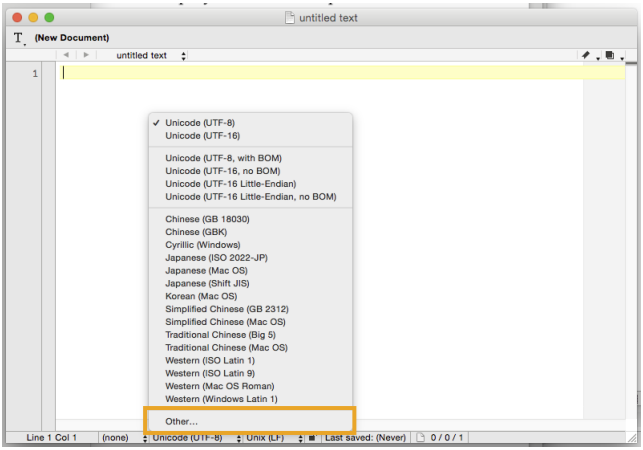
dix Chargez le fichier dans votre instrument, et le vérifier.

Modification du fichier TXT sur un Mac

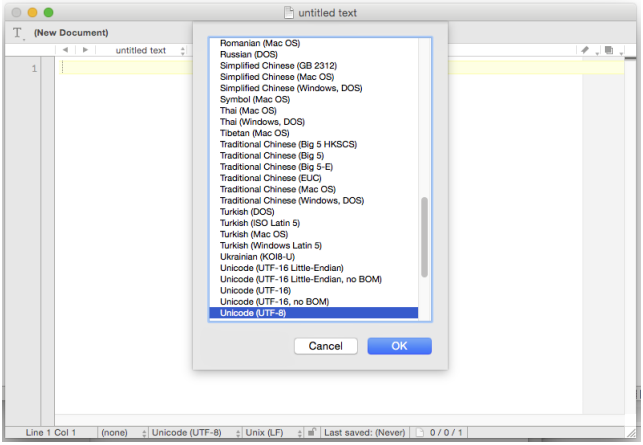
1 Lancement BBEdit.

2 Ouvrez le fichier TXT d'origine.

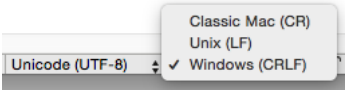
3 Dans la barre d'état (dans la partie inférieure de la fenêtre) trouver L'encodage du texte (paramètre par défaut il est habituellement Unicode ou Western ISO). Cliquez pour ouvrir le menu contextuel et choisissez Autre… .



4 Alors que dans la boîte de dialogue, choisissez l'encodage de votre langue.



5 À côté de lui dans la barre d'état, trouver Type de ligne de rupture paramètre, généralement défailles sous Unix (LF). Cliquez pour ouvrir le menu contextuel et choisissez Windows (CRLF) .



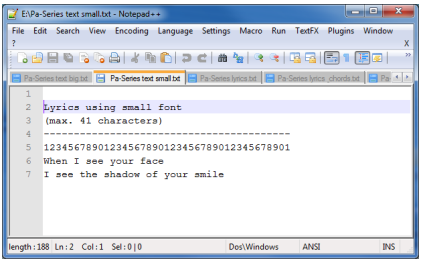
6 Enregistrer une copie du fichier en choisissant Fichier> Enregistrer sous . Donnez le nouveau fichier un nom, et assurez-vous que la Enregistrer sous boîte de dialogue affiche le sauts de ligne et d'encodage.

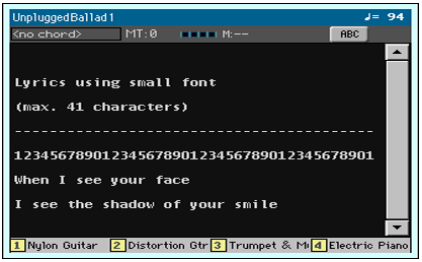
sept Chargez le fichier dans votre instrument, et le vérifier.

Mise en forme du texte pour les instruments Pa-série

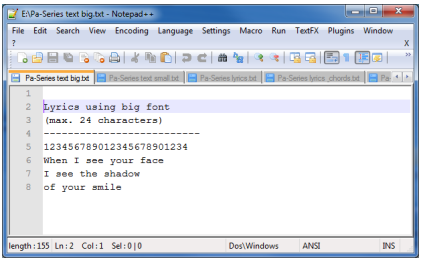
Alors que dans un éditeur de texte, des fichiers texte doivent être formatées avec des polices non-proportionnelles (comme Courier, Courier New, Lettre gothique, Lucida Sans, Menlo, Monaco, Vera Sans, ou de toute autre police monospaced). Jusqu'à 41 caractères peuvent adapter à une seule ligne de texte lorsque vous utilisez la taille de police plus petite dans le Pa, 24 en utilisant la plus grande taille de la police.

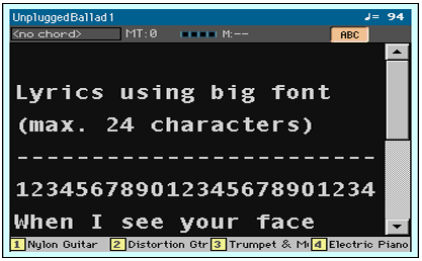
- Petite police dans un éditeur de texte et le Pa:





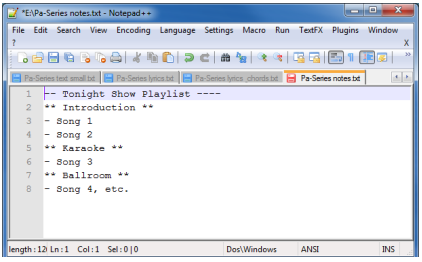
- Big police dans un éditeur de texte et le Pa:

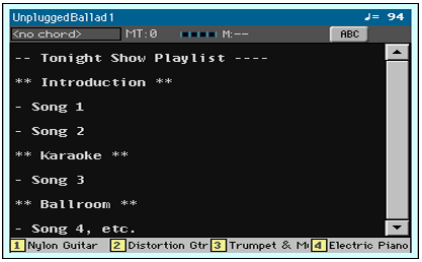




L'utilisation de texte importé en tant que mémo

Importation de fichiers texte peut être utile non seulement pour charger Lyrics, mais aussi de charger des notes sur le spectacle. S'il vous plaît trouverez ci-dessous un exemple de liste de lecture et contour concert.





Partie VII: PERSONNALISATION ET ÉDITION DE SONS

34 L'écoute et la la personnalisation des sons

accéder au mode de son

- **appuyez sur la DU SON bouton dans la MODE section du panneau de commande. le page d'accueil du Du son le** mode apparaît.

L'écoute de sons individuels

Alors que dans le Du son mode, le son sélectionné peut toujours jouer sur la plage de clavier complet. Le point de partage sera ignoré.

Le choix d'un son

1 Alors que dans le page d'accueil du Du son le mode, appuyez sur la nom du son à ouvrir la Sélection du son fenêtre.

2 Parcourez les sons, puis appuyez sur le son pour sélectionner.

Le choix d'un certain temps son dans d'autres modes

Alors que dans un autre mode, vous pouvez facilement « envoyer » un son à la Du son mode.

- Sélectionnez la piste / canal le son à éditer est assigné, puis garder le DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur la DU SON bouton.

Lecture via MIDI

Dans Du son Mode, PA1000 reçoit et transmet sur le même canal que la partie supérieure 1. Si le canal global est affecté à un canal MIDI, les notes peuvent également être reçues sur ce canal. Les canaux MIDI peuvent être programmés dans le Global> MIDI> MIDI IN canaux

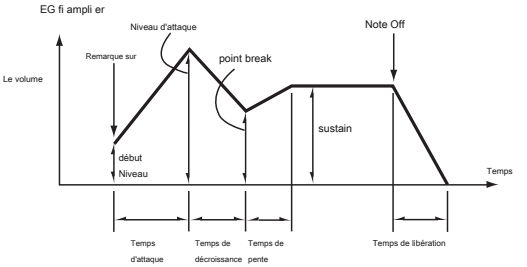
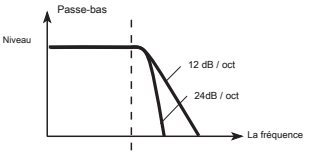
page.

Personnalisation du son

Alors que dans le page d'accueil du Du son mode, vous pouvez modifier certains Son para- mètres en temps réel. Ceci est utile à la fois pour des ajustements sur la volée, et pour la manipulation du son en temps réel.

Utilisation des commandes en temps réel

- Utilisez le Les contrôles en temps réel pour modifier les principaux paramètres du son. Toutes les valeurs sont décalées des valeurs initiales mémorisées dans le son (elles sont ajoutées à ou soustraites des valeurs d'origine). La position de ces Trols tions est remis à zéro après que vous écrivez le son, ou choisissez un autre son.

Contrôle en temps réel	Sens
Attaque	Temps d'attaque. Ceci est le temps pendant lequel le son va du niveau de départ (au moment où vous appuyez sur une touche) au niveau d'attaque.
Pourriture	Temps de décroissance. Il est temps de passer de la valeur finale d'attaque au début du Sustain.
Libération	Temps de libération. Ceci est le temps pendant lequel le son passe de la phase de maintien, à zéro. La sortie est déclenchée en libérant une clé.
	
Couper, arreter	coupure du filtre. Ceci définit la luminosité du son.  Ceci est un filtre qui coupe la région à haute fréquence supérieure à la fréquence de coupure. Ceci est le type le plus commun de fi ltre, et est utilisé pour couper une partie des composants harmoniques, le son timbre faire un brillant à l'origine plus doux (plus sombre). Lorsque le « type de filtre » passe-bas est résonance, la coupure aura une pente plus raide.
Résonance	Utiliser la résonance du filtre pour accroître la part du spectre de bruit autour de la fréquence de coupure.
Profondeur LFO	Intensité du vibrato (LFO).
LFO Speed	Vitesse du vibrato (LFO).
Retard LFO	Temps de retard avant que le Vibrato (LFO) commence, après le son démarre.

Réglage du mode Voice

- Utilisez le Poly et Mono boutons radio pour choisir si le son polyphonique (en jouant des accords) ou monophonique (une seule voix à la fois).
- Utilisez le Legato case à cocher pour activer legato à une voix mono. Legato fera l'attaque de la deuxième note plus lisse. ne seront pas redéclenchées enveloppe et LFO. Ceci est particulièrement efficace avec instrument à vent et les sons synthé de type analogique.
- Allume le Tenir paramètre pour garder les notes soutenues même après avoir relâché les touches.

Le mélange des effets

Les sons sont envoyés à deux processeurs Master FX (MFX 1 et MFX 2). Le premier est habituellement une réverbération, le second un effet de modulation.

- Utilisez le Allumé éteint passer à activer ou désactiver l'effet correspondant.
- Utilisez le Envoyer bouton pour régler le niveau du son sec envoyé à l'effet correspondant.
- Utilisez le Montant bouton pour mélanger entre le signal et effectuée.

Graphies du son

- Lorsque vous avez terminé la modification des paramètres du son dans le page d'accueil du Du son le mode, choisissez le Ecrire son commande à partir de la Menu de pour enregistrer le son. Plus de détails sur l'écriture Sons à la fin de la présente section.

35 Modification des sons

Vous pouvez modifier chaque paramètre unique d'un son. PA1000 est, à sa base, un synthétiseur à base d'échantillons erful Pow, avec son fonctionnalités de mise en forme analogique comme avancées.

la génération du son

A la base de chaque son, il y a des échantillons qui sont des enregistrements de sons réels.

Chaque échantillon est affecté à une zone séparée du clavier ainsi que d'autres échantillons pour créer un Multisample. Un ou deux Multisamples sont assignés à chaque oscillateur.

Jusqu'à vingt-quatre Oscillateurs peuvent être mis ensemble pour faire un son. Dans un son, Oscillateurs sont équilibrés, en couches, et traitées par les effets. Les sons sont l'unité de base du timbre du PA1000, et peuvent être combinés dans des ensembles de sons appelés ensembles clavier. Ils peuvent également être affectés à des pistes de style et Song.

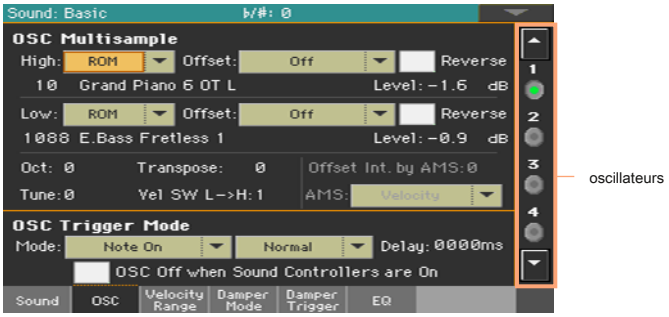
Accès à l'édition sonore

1 **appuyez sur la DU SON bouton dans la MODE section du panneau de commande pour accéder au mode** correspondant.

2 **appuyez sur la M E N U bouton et touchez l'un des boutons de la menu d'édition à choisir la Modifier le son section.**

Le choix des oscillateurs (OSC)

Alors que dans une page d'édition nécessitant un oscillateur à être sélectionné pour l'édition, en utilisant la rangée verticale de boutons à droite (1 ... 24 max) pour sélectionner l'un des oscillateurs disponibles. Le **nombre d'oscillateurs disponibles dépend du paramètre Count Oscillateurs (dans le** Son> Basic> Son **page).**



Si vous ne pouvez pas voir l'oscillateur désiré, appuyez sur la flèche de défilement, jusqu'à ce que l'oscillateur caché est affiché à l'écran.

Lorsque les oscillateurs ne peuvent pas être sélectionner, car le paramètre contenu dans la page en cours sont globales et valables pour l'ensemble de son, ces boutons sont grisés et ne peuvent pas être sélectionnés.

Sons, kits de batterie, Poussées numériques

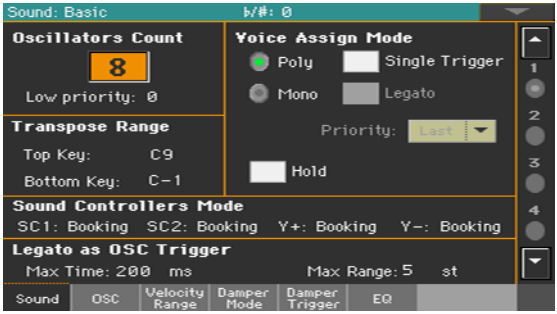
PA1000 propose différents types de sons:

- Sons ordinaires. Ce sont des sons d'instruments normaux, comme les pianos, cordes, basses.
- Kits de batterie. Ce sont des kits de batterie et de percussion, où chaque note (touche) du clavier est un instrument de percussion différent. Vous pouvez trouver des kits de batterie du Drum & SFX et les banques DK utilisateur.
- Poussées numérique. Ce sont des sons qui simulent les organes électromécaniques. Leur structure complexe, et l'usage particulier, exigent que leurs Tings SET- à être enregistrés dans un jeu de clavier. **Avant d'appuyer sur la** M E N U **bouton pour accéder aux pages d'édition, vous devez sélectionner un son** du type que vous souhaitez modifier ou créer.

Réglage des paramètres de base du son

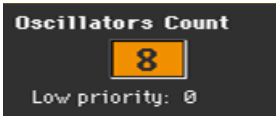
Avant de modifier les oscillateurs, pour choisir le nombre d'oscillateurs dans le son, mode mono / poly du son et de la transposée et les plages legato.

- Allez à la Son> Basic> Son page.



Réglage des oscillateurs

le oscillateur Count section vous permet de choisir le nombre de voix seront utilisées par un seul son.



Le choix du nombre d'oscillateurs

- Utilisez le Nombre oscillateurs paramètre de choisir le nombre d'oscillateurs (jusqu'à 24), le son est basé.

  La polyphonie totale varie en fonction du nombre d'oscillateurs utilisés par le son (un maximum de 128 avec seulement 1 oscillateur par voix).

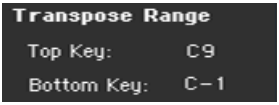
La limitation du nombre d'oscillateurs lorsque la polyphonie est faible

- **Utilisez le** Priorité basse **paramètre pour permettre à être désactivé lorsque l'appareil est court sur les voix les** oscillateurs numéro le plus élevé. Gardez à l'esprit que, avec une polyphonie dense, oscillateurs manquants pourraient même ne pas être entendus.

Priorité basse	Sens
0	Non oscillateur est désactivé dans tous les cas.
1	L'oscillateur numéro le plus élevé sera mis hors tension, en cas de besoin.
2	Les deux oscillateurs numéro le plus élevé peuvent être désactivées, l'un après l'autre, si nécessaire.
[N] ... 24	Les oscillateurs numérotés n (jusqu'à 24) peuvent être éteints, l'un après l'autre, si nécessaire.

Limitation de transposer à une gamme de touches définie

Certaines parties du son, dans une gamme de clavier contenant des effets spéciaux, peuvent tomber hors de la transposer Range .

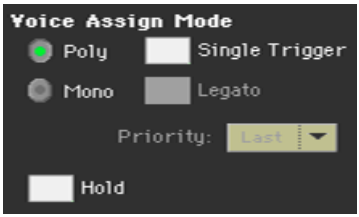


- **Utilisez le** transposer Range **(** Top Key **et** Bottom Key **) paramètres pour limiter la transposition à une** gamme de touches définie. Notes ne sera transposée si tombe dans cette plage.

Ceci est utile pour éviter les sons RX à transposer (donc réaffecté faire des sons différents) lors de la transposition d'un son. Définissez ces valeurs afin que tous les RX Noises affectés à un oscillateur tomber de la chaîne Transposer. Par exemple, si vous avez attribué un bruit RX à un G7 sur OSC1, et un bruit RX à une A7 sur OSC2, réglez la valeur de clé Top pas supérieure à F # 7 (juste en dessous du plus bas bruit RX).

Polyphonie, ce qui déclenche, legato

le Le mode Voice Assign section vous permet de choisir la polyphonie, le déclenchement et legato.



Le choix du mode mono / poly

- Utilisez le Poly et Mono boutons radio pour choisir si le son polyphonique (en jouant des accords) ou monophonique (une seule voix à la fois).

Choix du mode de déclenchement

- Lorsque le mode sélectionné est Poly, utilisez la Trigger unique case à cocher pour choisir le mode de déclenchement.

déclenchement unique	Sens
Sur	Lorsque la même note est jouée à plusieurs reprises, sera réduit au silence avant la note suivante retentit la note précédente, de sorte que les notes ne se chevauchent pas.
De	Lorsque la même note est jouée à plusieurs reprises, la note précédente ne sera pas réduit au silence avant la suivante retentit.

activation Legato

- Lorsque le mode sélectionné est Mono, utilisez la Legato case à cocher pour activer Legato.

Legato fera l'attaque de la deuxième note plus lisse. ne seront pas redéclenchées enveloppe et LFO. Ceci est particulièrement efficace avec instrument à vent et les sons synthé de type analogique.

Le choix de la priorité de la note Mono

- **Lorsque le mode sélectionné est Mono, utilisez la Priorité menu contextuel pour spécifier quelle note sera** une priorité lorsque deux ou plusieurs notes sont jouées en même temps.

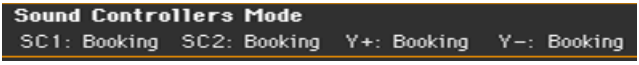
Priorité	Sens
Faible	La note la plus basse est prioritaire.
Haute	La note la plus élevée sera prioritaire.
Dernier	La dernière note sera prioritaire.

notes de maintien

- **Sélectionnez le Tenir case à cocher pour laisser les notes jouer même après avoir relâché les touches. Ceci est** particulièrement utile pour les sons percutants, que vous déclencherez et laisser seul sondage.

Réglage du mode Contrôleurs audio

Vous pouvez utiliser les commutateurs assignables, et le joystick footswitch DNC Contrôleurs audio. En fonction du son, ces contrôleurs peuvent « livre » ou « basculer » une fonction DNC.



Vous pouvez programmer quatre contrôleurs:

Carte son	Sens
SC1 / 2	Deux fonctions qui peuvent être assignées à un commutateur assignable ou footswitch.
Y-	mouvement joystick vers l'arrière (pull).
Y +	Mouvement vers l'avant de la manette (push).

Le contrôleur peut fonctionner de deux manières:

Controller Mode sonore	Sens
Réservation	Activer le contrôleur « livre » sa fonction, puis jouer. Le contrô- leur sera automatiquement désactivé.
Basculer	Utiliser le contrôleur pour « basculer » entre sa fonction activée et de- activée.

Le type de contrôleur affecté et le statut est indiqué par les indicateurs sur les commutateurs assignables.

indicateur d'état	Sens
De	Aucune fonction DNC assignée.
rouge fixe	Réservation fonction DNC disponible.
rouge clignotant	Réservation fonction DNC en attente d'exécution. Ensuite, il retournera stable.
vert fixe	Basculer DNC disponible.
vert clignotant	Basculer activé. Appuyez à nouveau pour le désactiver.

Legato Detecting

Deux notes peuvent être considérés comme legato quand il y a très peu ou pas de temps BE- les interpoler (et ils peuvent même être chevauchement). Vous pouvez régler la sensibilité de l'instrument pour détecter legato.

Legato peut être utilisé comme un déclencheur de l'oscillateur, lorsque vous attribuez l'un des **Legato déclenche la** OSC Mode de déclenchement **paramètre (dans le** Son Edition> Basic> OSC Basic **page).**

Réglage de l'écart de temps

- **Utilisez le** max Temps **paramètre pour régler le délai entre les notes (1 ... 999 ms), de les considérer legato, même** s'il y a un écart très faible devant eux. Ceci est utile pour éviter quelques notes dans un accord sont jouées legato, et certains ers oth- saccadé. Les notes jouées avec un petit espace sont toujours considérés comme des notes legato. Une valeur d'env. 15 ms est généralement considéré comme efficace lors de la lecture des accords.

Réglage de l'écart clé de note

- **Utilisez le** max Range **paramètre pour définir la plage (1 ... 127 demi-tons) dans lequel les notes peuvent être** considérés comme legato. Si vous jouez un intervalle plus large, les notes sont toujours considérés comme staccato.

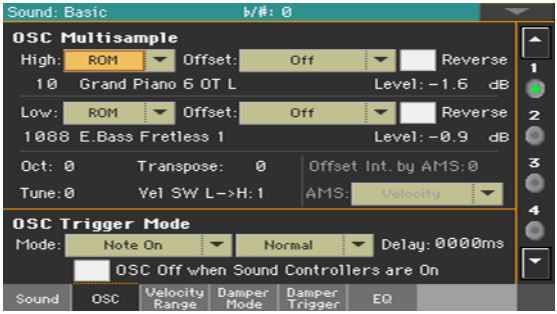
Ceci est typique de certains instruments acoustiques, où legato est uniquement possible dans un petit intervalle, mais pas plus larges ceux.

À titre d'exemple, s'il vous plaît essayer le son « Jazz Sax DN2 », où le Range Max est de 9 demi-tons. Jouer legato avec des intervalles plus petits que 9 demi-tons, et vous entendrez comment les notes legato deviendront plus lisses. Jouer legato avec des intervalles plus larges, et le lissage de legato sera perdu.

Réglage des paramètres de base de l'oscillateur

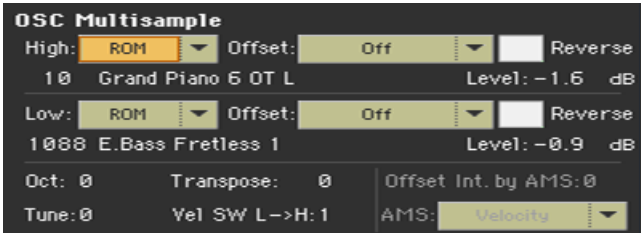
Chacun des oscillateurs peuvent jouer un ou deux multisamples différentes (haute et couches à faible), séparées par un commutateur de vitesse.

- Allez à la Son> Basic> OSC page.



les multisamples

le OSC Multisample section contient les paramètres de base de la multi-échantillons assignés.



Le choix et le réglage des multisamples

- **Utilisez le Haute et Faible menus contextuels pour choisir la banque Multisample (ROM ou RAM).**

- Utilisez le champ numérique à côté du nom multisample choisir les multiéchantillon à l'intérieur de la banque sélectionnée.

Banque	Sens
ROM	multisamples usine, fournis par KORG en standard.
RAM	multisamples utilisateur, chargés lors du chargement des sons de l'utilisateur.

Le Haut multisample sera déclenchée par des vitesses égales ou supérieures à la Velocity SW L-> H **valeur. Si vous ne souhaitez pas utiliser la vitesse de commutation, réglez le commutateur à une** valeur de 001, et seulement affecter le multi-échantillon High. Si vous créez un nouveau son à partir d'échantillons de **RAM, les échantillons de RAM doivent être chargés à partir du lecteur interne ou d'un appareil connecté au** EMPLACEMENT USB ports. Dans les échantillons de cas ne sont pas chargés, aucun son ne sera entendu, même si le son ou multisample peuvent être sélectionnés et son nom apparaît sur l'écran.

- **Utilisez le Décalage paramètres pour spécifier le point où le multisample (s) va commencer à jouer. Avec** certains multisamples ce paramètre n'est pas disponible.

Décalage	Sens
De	Le son commence dès le début de la forme d'onde multisample.
1er ... 6	Le son commence à partir de l'emplacement de décalage prédéterminée pour chaque échantillon.
pas d'attaque	La partie initiale de la multisample est ignorée.
AMS	La modulation alternative active Source (voir ci-dessous).
pseudoaléatoires	(Fonctionne uniquement lorsque plus d'un seul point de décalage est disponible dans le multisample). Sélectionne l'un des au hasard le décalage disponible points.

- **Sélectionnez le Sens inverse case à cocher pour inverser les échantillons dans le multi-échantillon (lecture** commence à partir de la fin). Cela ne peut être activée sur certains échantillons multi.

- **Utilisez le Niveau paramètres pour spécifier le niveau de volume de chaque multi-échantillon. Selon le** multisample, les paramètres élevés de ce paramètre peut entraîner une distorsion du son quand un accord est joué. Si cela se produit, abaisser le niveau.

Réglage d'octave et réglage fin

- Utilisez le Octave) paramètre pour régler la hauteur de l'oscillateur sélectionné d'une octave (-2 ... + 1). L'octave normale est 0 (zéro).
- Utilisez le Transposer paramètre pour régler la hauteur de l'oscillateur sélectionné dans une plage de ± 1 octave (-12 ... + 12 demi-tons).
- Utilisez le Régler paramètre pour régler la hauteur de l'échantillon sur une plage de ± Une octave (-1200 ... + 1200 cents d'un demi-ton).

Réglage du commutateur de vitesse entre les couches basse et haute

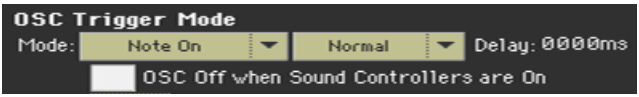
- Utilisez le Vel SW L-> H paramètre pour régler la valeur de la vitesse en divisant la haute et basse multisamples pour l'oscillateur sélectionné. Notes frappé à cette valeur ou plus difficile sera joué par le multi-échantillon High.

Le choix d'un AMS (modulation alternative)

Quand le AMS option est affecté à la Décalage paramètre, Décalage intensité par AMS et AMS paramètres deviennent disponibles. Une liste des sources AMS se trouve dans l'annexe. Quand le Décalage intensité par AMS paramètre a une valeur positive, le point de décalage sélectionnée dépendra de la valeur AMS. Par exemple, avec la vitesse AMS, la lecture va doucement sélectionner le Off ou 1er OFFSET, tout en jouant sera fort sélectionner le 6e ou Pas d'attaque de décalage. Quand le Décalage intensité par AMS paramètre a une valeur négative, la sélection se fera en sens inverse (Offsets numéro supérieur seront sélectionnés BE- avant les numéro le plus bas).

oscillateur déclenchement

mode de déclenchement est de savoir comment l'oscillateur démarre après avoir appuyé sur une touche ou un contrôleur.



Le choix du mode de déclenchement oscillateur

- **Utilisez le premier** OSC Trigger Mode> mode **menu contextuel pour choisir l'événement déclencheur de** l'oscillateur sélectionné.

Mode de déclenchement (Qu'est-ce)	Signification
Note sur	L'oscillateur commence à jouer quand une note est jouée.
Note Off (IOV)	L'oscillateur commence à jouer quand une note est relâchée. Note sur la vitesse est considérée. Ceci est utile pour créer des sons tels que le « clic » que l'on entend quand est publié une note clavecin. Dans ce cas, définissez le paramètre Sustain à 0 (voir Amp> Amp Page EG).
Note Off (Vhrs)	Comme ci-dessus, mais Note Off Velocity n'est pas considéré.
Last Note Off (IOV)	L'oscillateur commence à jouer que lorsque la dernière note d'une séquence d'accords ou legato est libéré. Note sur la vitesse est considérée.
Last Note Off (Vhrs)	Comme ci-dessus, mais Note Off Velocity n'est pas considéré.
libération naturelle	L'oscillateur commence à jouer quand une note est relâchée. Son amplitude commence à partir du niveau d'amplitude de courant. Si le volume du son est déjà à zéro, cet oscillateur n'est pas redéclenché.
Aftertouch	L'oscillateur commence à jouer lorsqu'un After Touch message avec une valeur d'au moins 90 est reçu. La valeur de vitesse est la même que la dernière note sur un message. L'oscillateur arrête la lecture lorsque la valeur Après contact retombe à zéro. Astuce: Ce (comme les éléments déclencheurs suivants) est particulièrement utile pour déclencher des harmoniques ou grogne quand une note est déjà en cours de lecture.
Manette de jeu Y +	Comme ci-dessus, mais avec la manette de commande, affecté en tant que contrôleur de son, poussé au moins à mi-chemin vers l'avant (valeur 64). Ce contrôle est équivalent à un CC # 01 (modulation) de commande de contrôle.
manette de jeu Y-	Comme ci-dessus, mais avec la manette de commande, affecté en tant que contrôleur de son, tiré au moins à mi-chemin de retour (valeur 64). Ce contrôle est équivalent à un CC # 02 (contrôleur de souffle) message de changement de contrôle.

- Utiliser le deuxième OSC Trigger Mode> mode menu contextuel pour choisir une condition supplémentaire avant le déclenchement de l'oscillateur sélectionné. Par exemple, un oscillateur normal déclenché toujours jouer, alors qu'un oscillateur déclenché Legato ne jouer quand une note est jouée legato.

Mode de déclenchement (Comment)	Sens
Ordinaire	L'oscillateur joue toujours quand une clé, ou d'une autre commande de déclenchement choisi dans le premier menu, est pressé.
Legato	L'oscillateur ne joue que lorsque la note est jouée « legato ». Le retard et l'intervalle de pas de la note précédente sont également à considérer, comme indiqué dans le son> Basique> Page son (Legato en tant que paramètre OSC Trigger).
Legato Up	Comme Legato, mais cela est activé uniquement lorsque la deuxième note est hors de la plage de valeurs Max (tel que défini dans le son> Basic> page Sound) et il est plus élevé que le premier.
Legato vers le bas	Comme Legato, mais cela est activé uniquement lorsque la deuxième note est hors de la valeur « Max Range » (tel que défini dans le son> Basic> page Sound) et est inférieure à la première.
non Legato	L'oscillateur ne joue que lorsque la note est pas joué legato (il est à l'opposé du choix ci-dessus). Ceci ne fonctionne que si au moins un oscillateur est réglé sur Legato; s'il n'y a pas, ce se comporte comme un déclencheur normal.
Contrôleur sonore 1	L'oscillateur ne joue que lorsqu'un CC80 (contrôleur sonore 1) message est reçu. Appuyez et relâchez le contrôleur physique correspondant, et la note suivante déclenchera également l'oscillateur sélectionné. Si vous le maintenez enfoncé, l'oscillateur continuera à être déclenché jusqu'à ce que vous relâchiez le contrôleur. Remarque: Dans Séquenceur et le mode sonore, le commutateur assignable 1 est automatiquement attribué à Sound Controller 1. Astuce: Ce (comme les suivants Contrôleurs audio) est particulièrement utile pour permettre une nuance différente de la note suivante (s).
Carte son 2	Comme ci-dessus, mais avec le CC # 81 (contrôleur audio 2) message. Remarque: Dans Séquenceur et le mode sonore, le commutateur assignable 2 est au- matiquement attribué à Sound Controller 2.
Carte son + Y	Comme ci-dessus, mais avec la manette de commande, affecté en tant que contrôleur de son, poussé au moins à mi-chemin vers l'avant (valeur 64). Le contrôleur est désactivé lorsque la manette est relâchée. Ce contrôle est équivalent à un CC # 01 (modulation) de commande de contrôle.
Contrôleur de son Y-	Comme ci-dessus, mais avec la manette de commande, affecté en tant que contrôleur de son, tiré au moins à mi-chemin de retour (valeur 64). Le contrôleur est désactivé lorsque la manette est relâchée. Ce contrôle est équivalent à un CC # 02 (contrôleur de souffle) message de changement de contrôle.
cycle 1	Tous les oscillateurs avec ce même mode de déclenchement assigné joueront dans le cycle. Par exemple, si 1 Oscillateurs, 2 et 4 sont affectés au cycle 1 mode de déclenchement, la note suivante déclenchera Oscillator 1, puis 2, puis 4, puis 1 à nouveau. Astuce: Ceci est particulièrement utile pour déclencher différentes nuances sonores ou créer des séquences sonores vecteur semblable.

Mode de déclenchement (Comment)	Sens
cycle 2	Comme ci-dessus, destiné à être utilisé avec un groupe différent (et parallèle) d'oscillateurs. Avoir deux modes de déclenchement du cycle permet multisamples stéréo de vélo.
Aléatoire	Comme ci-dessus, mais avec une sélection aléatoire des oscillateurs dans le groupe attribué.

Le choix d'un délai avant le début de la note

- Utilisez le Retard paramètre pour régler un intervalle (0 ... 5000 ms) entre la pression sur une touche (ou en général le déclenchement de l'oscillateur) et d'entendre le début du son.

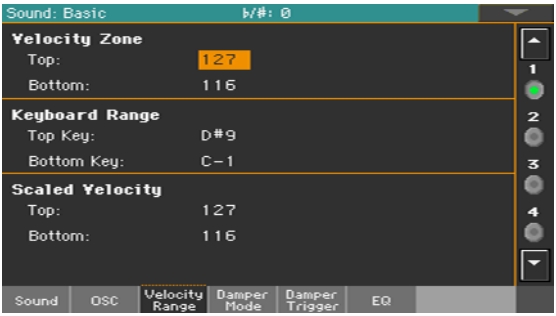
L'inversion des contrôleurs

- Sélectionnez le OSC Off lorsque les contrôleurs sont sur son case à cocher pour inverser la façon dont fonctionnent les contrôleurs audio. Avec ce paramètre vérifié, l'oscillateur actuel ne joue pas lorsque l'un des contrôleurs du son (Sound Controller
  1, contrôleur de son 2, son contrôleur Y +, Y- contrôleur de son) est activé. Il doit être appliqué aux oscillateurs avec l'aftertouch, joystick Y +, joystick Y-, Normal, Legato, Legato Up, Legato vers le bas, pas Legato, cycle 1, cycle 2 et modes de déclenchement aléatoires, qui peuvent être désactivés en utilisant un interrupteur, pédale ou le levier de commande programmé comme contrôleur audio.

Réglage de la vitesse et de la zone clé

Vous pouvez limiter l'oscillateur sélectionné pour jouer à l'intérieur d'une zone définie de la vitesse et l'étendue de clé. Cela permettra de créer différentes couches de clés et de vitesse.

- **Allez à la** Son> Basique> Vitesse / Gamme **page.**



Définition d'une zone de vitesse

- **Utilisez le** Zone Velocity **(** Haut **et** Bas **) paramètres (0 ... 127) pour spécifier la zone de vitesse de** l'oscillateur sélectionné.

Définition d'une tessiture

- **Utilisez le** Plage de clavier **(** Top Key **et** Bottom Key **) des paramètres (C-1 ... G9) pour spécifier la plage de** notes pour l'oscillateur sélectionné.

Mise à l'échelle des valeurs de vélocité reçues

- **Utilisez le** vitesse Scaled **(** Haut **et** Bas **) paramètres (0 ... 127) à l'échelle les valeurs de vitesse reçues par** l'oscillateur. En utilisant la zone de vitesse, un oscillateur peut être limitée à une gamme restreinte (par exemple, 10 à 20), qui peuvent donner lieu à faible dynamique lorsque l'échantillon associé est déclenché.

  En attribuant une valeur différente de ces paramètres, la gamme restreinte sera élargie à une gamme plus large (par exemple, la valeur de gamme la plus basse de 10 peut être converti en un Scaled valeur de vitesse de 0, et la valeur de gamme la plus élevée de 20 peut être converti à une valeur de vitesse de mise à l'échelle 127). Toutes les valeurs comprises entre la valeur minimale et maximale sont mis à l'échelle en conséquence. Par conséquent, vous pouvez créer un RX son de guitare, en attribuant la guitare à la frette bruit compris entre 10 ~ 20 vitesse. Lorsqu'une valeur dynamique entre 10 ~ 20 est reçue, la valeur réelle de la vitesse est ajustée aux valeurs de vélocité Scaled, et jouer plus fort.

Programmation de la pédale Damper

Programmation de la pédale

PA1000 soigneusement la façon reconstitue un piano acoustique fonctionne à pédales Damper.

- **Allez à la** Son> Basique> Mode de Damper **page.**

Le choix d'un mode de pédale Damper

- **Utilisez le** mode de Damper **menu contextuel pour choisir comment la pédale Damper travaillera sur l'oscillateur** sélectionné.

mode de Damper	Sens
Ordinaire	La pédale Damper fonctionne comme d'habitude: en gardant enfoncée, la note est la carie rallongé, pour simuler la dégradation de la note plus d'un piano acoustique.
Damper Off	La pédale Damper est désactivée pour l'oscillateur sélectionné. Choisissez Damper Off, si vous prévoyez d'utiliser l'oscillateur sélectionné dans la base> Damper la page Trigger pour déclencher des sons.
Résonance / Halo	La pédale Damper permet à un multi-échantillon, normalement utilisé pour la résonance de piano / effet Halo. Si la pédale est enfoncée lorsque la note est déjà en cours de lecture, la vitesse à laquelle le multisample apparaît et disparaît, et le volume peut atteindre, dépendent des paramètres de résonance / Halo programmés ci-dessous. Astuce: Ce mode Damper est beaucoup plus réaliste que le mode Normal, mais aussi plus de notes de la polyphonie globale « » vole, et est particulièrement recommandé pour piano solo. Note: Demi-pédalage, ainsi que les messages reçus via MIDI Damper (comme le changement de commande n ° 64), contrôler le niveau de la résonance / effet Halo.

mode de Damper	Sens
Repedaling	Ce mode agit comme mode normal, mais permet également l'effet de la pédale Damper lorsque la pédale est enfoncée après que la note a été libéré (Note Off). Dans ce cas, l'effet étouffoir commence à partir du niveau de la version actuelle, et se décompose lentement. Ne pas utiliser Repedaling dans les sons utilisés par des pistes de style.

Programmation de la résonance / Halo

Vous pouvez programmer l'effet de résonance / Halo qui est activé par le Résonance / Halo Mode de Damper (voir ci-dessus). Ces paramètres affectent uniquement la résonance / Halo qui est activé lorsque vous appuyez sur la pédale Damper vers le bas lorsqu'une note est déjà en cours de lecture.

- Utilisez le Temps d'attaque paramètre pour régler le temps nécessaire pour la résonance / Halo pour atteindre le niveau maximum après que la pédale Damper a été enfoncée. Les valeurs (0 ... 99) sont liés au courant Attaque Amp Env valeur.
- Utilisez le Temps de libération paramètre pour définir le temps nécessaire à la résonance / Halo fade out après que la pédale Damper a été libéré. Les valeurs (0 ... 99) sont liés au courant Amp Env presse valeur.
- Utilisez le Volume Mise à l'échelle paramètre pour régler le volume de la résonance / effet Halo. Les valeurs (0 ... 100%) sont par rapport au niveau actuel du son, comme dé- termined par la somme du volume Multisample, la valeur de la vitesse et de la valeur actuelle Amp Env. 0% est pas de volume du tout.

Réglage d'une plage clé sans amortisseurs

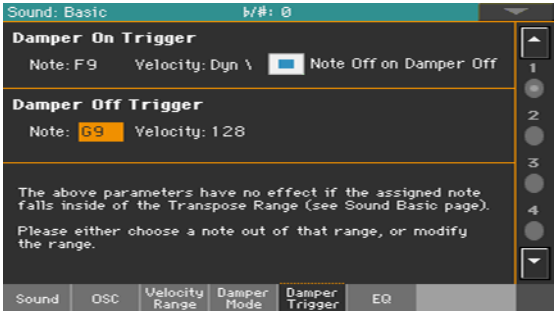
Dans un piano acoustique, les feutres amortisseurs ne peuvent amortir les chaînes jusqu'à une certaine note. A partir de cette note (généralement G6), il est comme si la pédale Damper est toujours pressée vers le bas, et les amortisseurs retirés des chaînes.

- Lorsque le Damper est Ordinaire Mode (voir ci-dessus), utiliser le Non Note Off Range > de la note paramètre à choisir la note (C # -1 ... G9) à partir de laquelle les notes ne sont jamais amorties. Ce paramètre n'a pas d'effet sur la Résonance / Halo mode.

Notes lorsque vous appuyez sur le déclenchement ou relâchement de la pédale Damper

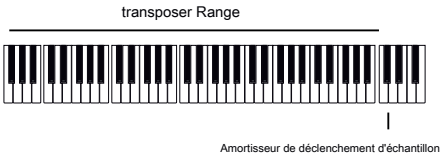
Des effets spéciaux peuvent être obtenus par des notes de déclenchement avec la pédale Damper.

- Allez à la Son> Basique> Damper Trigger page.



Les paramètres de cette page s'appliquent au son dans son ensemble, et non à un seul oscillateur.

Comme mis en garde par le message sur la zone inférieure de l'écran, déclenché notes doivent tomber du transposer Range programmé dans le son> De base > Du son page. S'il vous plaît choisir soit une note sur cette plage, ou modifier la plage Transposer, de sorte que la note est supérieure ou inférieure à cette fourchette.



Jouer une note lorsque vous appuyez sur la pédale Damper

le Damper On Trigger paramètres permettent de jouer une note lorsque vous appuyez sur la pédale Damper (Damper On).

Ceci est utile lorsqu'un échantillon spécial est attribué à une note particulière (par exemple, pédale grincement dans le « Demo Grand Piano » Sound, la respiration dans la « Harmonica 1 DNC » Sound ...).

- Choisis un Remarque , et définir sa Rapidité .
- Sélectionnez le Note Off sur Off Damper case à cocher pour faire l'arrêt de son lorsque la pédale Damper est relâchée.

Jouer une note lors du relâchement de la pédale Damper

le Damper Off Trigger paramètres permettent de jouer une note lors du relâchement de la pédale Damper (Damper Off).

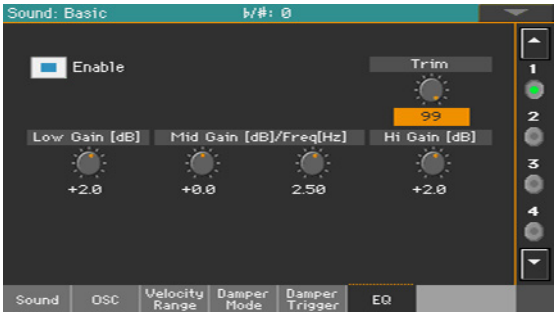
Le relâchement de la pédale Damper peut jouer un échantillon spécial assigné à une note particulière (par exemple, le bruit de relâchement de la pédale Damper dans le « Grand Piano Demo » Sound).

- Choisis un Remarque , et définir sa Rapidité .

Le son égalisant

Vous pouvez utiliser trois bandes, égaliseur semi-paramétrique sur chaque oscillateur.

- Allez à la Son> Basic> EQ page.



Activation de l'égaliseur

- Sélectionnez le Activer case à cocher pour activer l'égaliseur sur l'oscillateur sélectionné.

Parage et la programmation de l'EQ

- Utilisez le Réduire bouton pour limiter le niveau du signal passant à travers l'égaliseur (0 ... 99). Les valeurs d'égalisation extrêmes peuvent surcharger les circuits audio et conduire à une distorsion. Cette commande vous permet de définir l'égalisation comme on le souhaite, et en même temps d'éviter une surcharge.

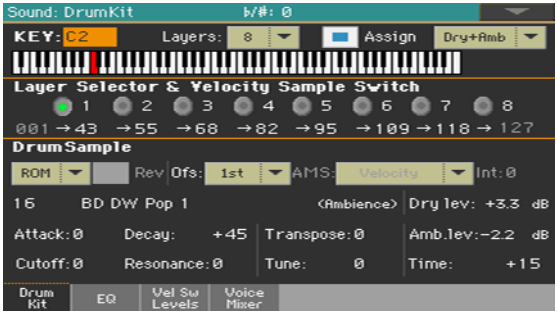
- Utilisez le commandes EQ pour créer la courbe d'égalisation.

Contrôle EQ	Sens	Valeur
Gain faible	égalisation basses fréquences. Ceci est un filtre à courbe de rayonnage.	- 18 ... + 18dB
Mid (Moyen) Gain	égalisation des fréquences moyennes. Ceci est un filtre de courbe en cloche.	- 18 ... + 18dB
Mid (Moyen) Freq	la fréquence centrale de la fréquence moyenne égalisation.	0,100 ... 10kHz
Salut (High) Gain	égalisation hautes fréquences. Ceci est un filtre à courbe de rayonnage.	- 18 ... + 18dB

Réglage des paramètres de base du kit tambour

Lors de l'édition d'un kit de batterie, vous choisissez d'abord et définissez les échantillons percussifs assignés à chaque couche clé et la vitesse.

- Allez à la Son> DrumKit> DrumKit page.



La sélection et la mise sur une touche

La touche peut être sélectionnée et programmée dans le CLÉ section.

Le choix de la clé pour modifier

- Utilisez le CLÉ paramètre pour sélectionner une clé. Comme alternative, sélectionnez-le en Press- une touche ing du clavier.

Le choix du nombre de couches par clé

Chaque touche peut avoir un nombre variable de zones de vitesse (couches). Cela permet d'attribuer différents échantillons à différentes forces de la vitesse de jeu.

- Utilisez le Couches menu contextuel pour choisir le nombre de couches affectées à la touche sélectionnée. En fonction du nombre de couches sélectionnées, un nombre différent de commutateurs de vitesse sera disponible.

En tournant la clé ou désactiver

- Utilisez le Attribuer case à cocher pour activer la touche sélectionnée on / off. Lorsqu'une clé n'est pas affecté, la prochaine touche assignée à droite prolongera au-dessus.

La sélection de la partie sèche ou ambiante du son

Vous pouvez écouter séparément la partie sèche ou ambiante des échantillons percussifs lors de l'édition.

- **Utilisez le** Dry + Amb **menu pour choisir le sec et / ou une partie ambiante du son.**

Couche et commutateur vitesse

Après avoir sélectionné une clé pour modifier, choisir la couche de vitesse.

Le choix de la couche à modifier

- **Utilisez le** boutons radio **dans le** Couche Sélecteur et vitesse échantillon commutateur **zone pour sélectionner la** couche à modifier. Le nombre de couches disponibles dépendent des couches menu contextuel ci-dessus.

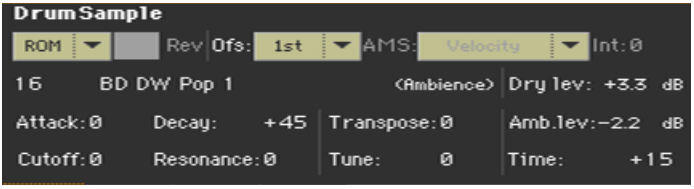
Modification des commutateurs de vitesse

Chacun de valeurs de commutation de vitesse **dans le** Couche Sélecteur et vitesse échantillon commutateur **zone** sépare deux couches adjacentes de la clé sélectionnée. Remarques frappées plus dur qu'un interrupteur de vitesse sera joué par la couche à droite, tandis que les notes sont jouées plus douces frappées par la couche sur la gauche.

Les valeurs premier et le dernier ne sont pas modifiables, et sont toujours 001 et 127 (respectivement).

Le choix et le réglage des échantillons de batterie

Utilisez le Exemple de tambour **section pour assigner un échantillon de percussion à la couche de vitesse sélectionnée à l'intérieur de** la touche sélectionnée.



Les paramètres disponibles dépendent de l'échantillon sélectionné.

Le choix d'un échantillon de tambour

- Utilisez le Exemple de tambour paramètres pour assigner un échantillon de batterie différent à chaque couche. Vous pouvez utiliser la vélocité pour basculer entre les échantillons disponibles. Décalage et Niveau peut être réglé indépendamment pour les différents échantillons de batterie. Utilisez le menus pop-up de choisir la banque (ROM ou RAM). Utilisez le champ numérique à côté du nom de l'échantillon pour choisir le échantillon à l'intérieur de la banque sélectionnée.

Banque	Sens
ROM	échantillons d'usine, fournis par KORG en standard.
RAM	échantillons d'utilisateurs, chargés lors du chargement des kits de batterie utilisateur.

L'échantillon sélectionné pour la couche actuelle sera déclenchée par des vitesses supérieures à la valeur des commutateurs de vitesse. Si vous ne souhaitez pas utiliser le changement de vitesse, attribuer une seule couche à la clé sélectionnée, et assigner un échantillon uniquement à la couche 1.

Si vous créez un nouveau kit de batterie à partir d'échantillons de RAM, les échantillons de RAM doivent être chargés à partir du lecteur interne ou d'un appareil connecté au EMPLACEMENT USB ports. Dans les échantillons de cas ne sont pas chargés, aucun son ne sera entendu, même si le kit de batterie peut être sélectionnée et son nom apparaît sur l'écran.

- Sélectionnez le Rev (marche arrière) case à cocher pour lire l'échantillon dans le sens inverse (si cela est autorisé par l'échantillon). Dans le cas des échantillons qui ont été initialement spécifiés en boucle, l'échantillon sera lu en un seul coup en mode inverse. Si l'échantillon a été initialement mis à inverser, il lecture sans changement.

Définition d'un début de décalage d'échantillon

- Utilisez le Ofs (offset) paramètre pour spécifier le point où l'échantillon commencera à jouer.

Décalage	Sens
De	Le son démarre à partir du début de l'échantillon.
1er ... 6	Le son commence à partir de l'emplacement de décalage prédéterminé pour chaque échantillon.
NoAtk	La partie initiale de la multisample est ignorée.
AMS	La modulation alternative active Source (voir ci-dessous).
pseudoaléatoires	(Ne fonctionne que lorsque plus d'un point de décalage est disponible dans le tisample mul-). Sélectionne l'un des au hasard le décalage disponible points.

- **Utilisez le AMS et Intensité) paramètres pour choisir la source de modulation AMS et son intensité.**

  Lorsque le paramètre d'intensité a une valeur positive, le point de décalage sélectionné dépendra de la valeur AMS. Par exemple, avec la vitesse AMS, la lecture va doucement sélectionner le Off ou 1er OFFSET, tout en jouant sera fort sélectionner le 6e ou Pas d'attaque de décalage.

  Lorsque le paramètre de l'intensité a une valeur négative, la sélection hap- stylo dans le sens inverse (Offsets numéro supérieur seront sélectionnés avant les lowestnumbered).

Réglage du niveau d'échantillon

- **Utilisez le Niveau paramètre pour spécifier le niveau de l'échantillon.**

Programmation de l'enveloppe de l'échantillon

- **Utilisez le Attaque et Pourriture paramètres pour compenser les segments EG Attack et Decay l'échantillon** sélectionné.

Programmation du filtre

- **Utilisez le Couper, arreter et Résonance paramètres pour régler la fréquence de coupure et la résonance du** filtre appliqué à l'échantillon sélectionné.

Réglage et réglage fin Transpose

- **Utilisez le Transposer paramètre (-64 ... + 63 demi-tons) pour transposer l'échantillon ed select-. Utilisez-le pour** changer la hauteur de la touche sélectionnée.
- **Utilisez le Régler paramètre (-99 ... + 99 cents d'un demi-ton) pour affiner l'échantillon assigné.**

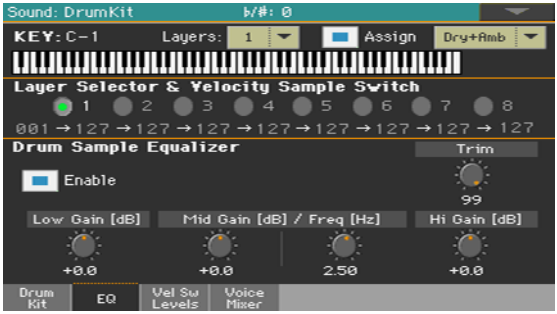
Réglage du niveau ambiant et le temps

- Utilisez le Paramètres amb Niveau / Temps pour régler le niveau ambiant et panoramique. Ces paramètres ne sont disponibles que si l'échantillon de batterie sélectionnée est du type ambiante. Lorsque ces **paramètres sont disponibles, Niveau contrôle l'UME VOL- du directe (sec) des sons, tout en Amb. Niveau et Temps** contrôler le volume et la longueur de l'atmosphère, respectivement.

Drum Kit égalisant

Chacun des échantillons de batterie peuvent être traités avec un à trois bandes, un égaliseur métrique semi-para-.

- Allez à la Son> DrumKit> EQ page.



Le choix de la clé pour modifier

- Utilisez le Clé paramètre pour sélectionner une clé. Comme alternative, sélectionnez-le en appuyant sur une touche du clavier. le Couches et Attribuer les paramètres sont les mêmes du Configuration de l'échantillon page.

Parage et la programmation de l'EQ

- Sélectionnez le Activer case à cocher pour activer l'égaliseur sur la couche sélectionnée.
- Utilisez le Réduire bouton pour limiter le niveau du signal passant à travers l'égaliseur (0 ... 99). Les valeurs d'égalisation extrêmes peuvent surcharger les circuits audio et conduire à une distorsion. Cette commande vous permet de définir l'égalisation comme on le souhaite, et en même temps d'éviter une surcharge.

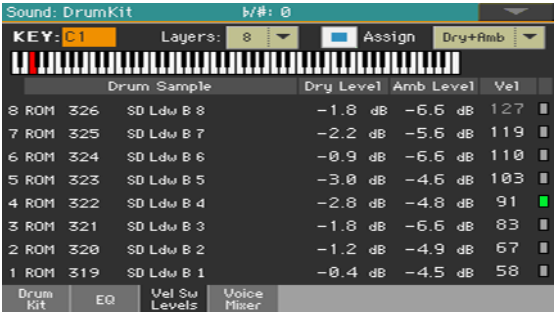
- Utilisez le commandes EQ pour créer la courbe d'égalisation.

Contrôle EQ	Sens	Valeur
Gain faible	égalisation basses fréquences. Ceci est un filtre à courbe de rayonnage.	- 18 ... + 18dB
Mid (Moyen) Gain	égalisation des fréquences moyennes. Ceci est un filtre de courbe en cloche.	- 18 ... + 18dB
Mid (Moyen) Freq	la fréquence centrale de la fréquence moyenne égalisation.	0,100 ... 10kHz
Salut (High) Gain	égalisation hautes fréquences. Ceci est un filtre à courbe de rayonnage.	- 18 ... + 18dB

Le mélange des couches Drum Kit

Vous pouvez voir tous les échantillons de batterie, les niveaux ambiants / secs, et les commutateurs de vitesse des couches disponibles dans une seule page. Alors que dans cette page, vous pouvez voir que la couche de lecture.

- **Allez à la** Son> DrumKit> Niveaux de vitesse de commutation **page.**



Voir quelle couche joue

- Faites une note sur le clavier. En fonction de la vitesse, un indicateur s'allume à l'extrême droite de la page, à côté de la couche de lecture.

Choisissez l'échantillon de tambour

- **Utilisez le** ROM / RAM **paramètre pour choisir la banque (ROM ou RAM).**
- **Utilisez le** nom de l'échantillon de tambour **paramètre pour assigner un échantillon de batterie différent à chaque couche.**

Ajuster le sec / niveau ambiant

- **Utilisez le** Niveau sec **et** Niveau amb **paramètres pour régler le niveau de la partie sèche et la température** ambiante du son.

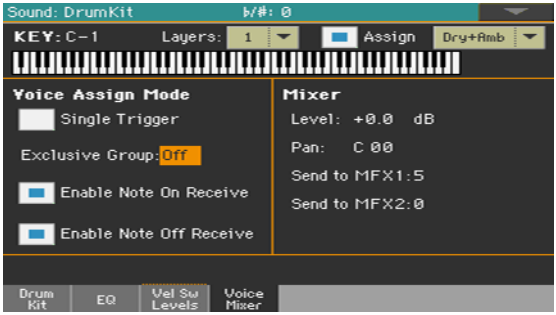
Régler le commutateur de vitesse

- **Utilisez le** vel **paramètre pour régler le sélecteur de vitesse entre les couches.**

Le mélange et les redéclencher échantillons de batterie

Vous pouvez choisir un mode de déclenchement, et mélanger la clé (généralement un son percutant avec ses différentes couches de vélocité) avec les autres touches. Toutes les couches de la touche sélectionnée obtenir les mêmes paramètres.

- **Allez à la** Son> DrumKit> Voix / Mixer **page.**



Le choix de la clé pour modifier

- **Utilisez le** Clé **paramètre pour sélectionner une clé. Comme alternative, sélectionnez-le en appuyant sur une touche du clavier. le** Couches **et** Attribuer **les paramètres sont les mêmes du** Configuration de l'échantillon **page.**

Le choix Polyphonie, redéclenchement et legato

- **Utilisez le** Trigger unique **case à cocher pour choisir le mode de déclenchement.**

déclenchement unique	Sens
Sur	Lorsque la même touche (note) est lue à plusieurs reprises, la note précédente sera arrêté avant est déclenché la nouvelle note, de sorte qu'ils ne se chevauchent pas.
De	Lorsque la même touche (note) est lue à plusieurs reprises, la note précédente ne sera pas arrêté avant est déclenché la nouvelle note.

Création de groupes exclusifs

Groupes exclusifs sont des ensembles de clés mutuellement exclusives, arrêtant les uns des autres. Par exemple, si l'Open Salut-Hat et fermé Salut-Hat se voient attribuer le même groupe exclusif, en jouant un Open Salut-Hat arrêtera le jeu fermé Salut-Hat.

exclusive Group	Sens
Aucun	Non groupe exclusif attribué. La clé sélectionnée ne sera pas arrêté par une autre clé.
1 ... 127	Groupes exclusifs assignés à la touche sélectionnée. Lorsque vous jouez cette touche, toutes les autres touches affectées au même groupe exclusif seront arrêtés, et cette clé seront arrêtés par d'autres touches assignées au même groupe exclusif.

Activation Note On Off

- **Sélectionnez le** Activer la note sur réception **case pour activer la réception de la note sur un message** (Key On).

  Si ce paramètre n'est pas sélectionnée, la clé ne joue pas.

- **Sélectionnez le** Activer Note Off Recevoir **case pour activer la réception de la note Off du message (Key** Off).

  Si ce paramètre n'est pas sélectionné, l'échantillon continuera à jouer jusqu'à la fin de l'échantillon.

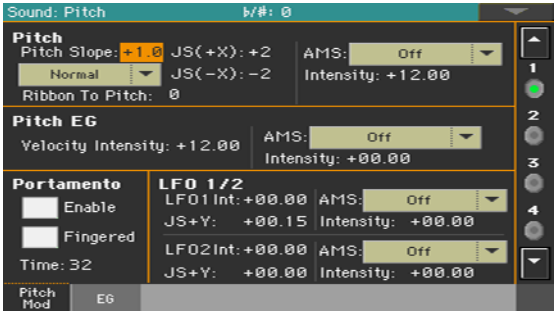
Réglage du niveau, Pan et FX Envoyer les paramètres de mixage

- **Utilisez le** Niveau **paramètre pour régler le niveau de la clé sélectionnée.**
- **Utilisez le** La poêle **paramètre pour définir la position de la touche sélectionnée dans le panorama stéréo.**
- **Utilisez le** Envoyer à MFX1 **et** Envoyer à MFX2 **paramètres pour régler le niveau d'envoi MFX1 ou MFX2 pour la** touche sélectionnée.

pas modulante

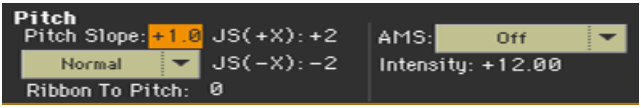
La hauteur peut varier en fonction de la note et les contrôleurs activés. PA1000 comprend également des générateurs de LFO qui peuvent moduler le terrain.

- Allez à la Son> Pas> Pitch Mod page.



pas le contrôle

la hauteur de l'oscillateur peut suivre l'échelle naturelle, ou un pas différent « pente ».



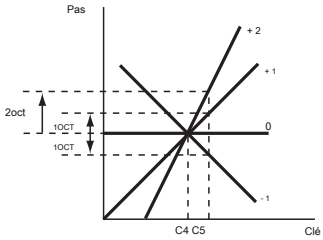
Réglage de la pente Emplacement

- Utilisez le pente pas paramètre (-1,0 ... + 2.0) pour changer la hauteur en fonction de la position de la note sur le clavier.

Normalement, vous quitterez ce paramètre à +1,0. Positifs (+) les valeurs provoqueront le pas d'augmenter pendant que vous jouez des notes plus élevées et négatives (-) valeurs provoqueront le pas de tomber pendant que vous jouez des notes plus élevées.

Avec une valeur de 0, il n'y aura pas de changement de hauteur et le pas de C4 retentiront quel que soit l'emplacement du clavier que vous jouez.

Le diagramme montre comment sont liés la pente Brai et:



Commande du pas avec les contrôleurs physiques

- **Utilisez le pitch mode menu contextuel pour définir la direction Pitch Bend.**

pitch mode	Sens
Ordinaire	flexion linéaire.
échelle fixe	Lorsque ce paramètre est activé sur un oscillateur, Pitch Bend et Sub échelle n'a aucun effet sur son réglage. Les paramètres pertinents sont grisées et non sélectionnable.
Pas plus haut Bend seulement	Sur cet oscillateur, Pitch Bend est activé uniquement sur la plus haute note en cours de lecture sur le clavier.
Le plus bas Pitch Bend seulement	Sur cet oscillateur, Pitch Bend est activé uniquement sur la note la plus basse COURANTE jouant rently sur le clavier.

- **Utilisez le Ruban Pitch paramètre pour régler la plage de variation de ton (-12 ... 0 ... + 12 demi-tons)** commandé par le message contrôleur de ruban (CC # 16). Le message contrôleur de ruban peut être reçu de MIDI ou contenues dans un fichier MIDI standard.

- **Utilisez le JS (+ X) paramètre pour spécifier la façon dont la hauteur change lorsque le joystick est déplacé** tout le chemin à droite (-60 ... + 12 demi-tons). Une valeur de 12 produit une octave de changement.

  Par exemple, si vous réglez ce paramètre et de déplacer le 12 joystick tout le chemin à droite, la hauteur augmente d'une octave au-dessus de la hauteur d'origine.

- **Utilisez le JS (-X) paramètre pour spécifier la façon dont la hauteur change lorsque le joystick est déplacé tout** le chemin à gauche (-60 ... + 12 demi-tons). Une valeur de 12 produit une octave de changement.

  Par exemple, si vous réglez ce paramètre sur -60 et déplacez le joystick tout le chemin vers la gauche, le terrain tombera cinq octaves en dessous de la hauteur d'origine. Ceci peut être utilisé pour simuler les descentes vers le bas que guitariste produit en utilisant la tige de vibrato.

Le choix d'une source de modulation de hauteur

- Utilisez le Pas> AMS (Modulation alternative) menu contextuel pour sélectionner une source de modulation pour le pas de l'oscillateur sélectionné. Une liste des sources disponibles AMS est en annexe. le Intensité paramètre (-12,00 ... + 12,00) spécifie la profondeur et la direction de l'effet produit par l'AMS. Avec un réglage de 0, aucune modulation sera appliquée. Avec un réglage de 12.00, le terrain va changer jusqu'à une octave. Par exemple, si vous choisissez le JS (-Y) AMS et déplacez la manette vers le bas, la hauteur augmente si ce paramètre est réglé sur une valeur positive (+), ou tomber si ce paramètre est réglé sur une valeur négative (-) valeur . La plage est fixée à une octave.

Contrôle du Pitch EG (générateur d'enveloppe)

Utilisez le pitch EG paramètres de contrôle du Pitch EG unique à tous TdR. oscillations

pas un lien vers l'enveloppe

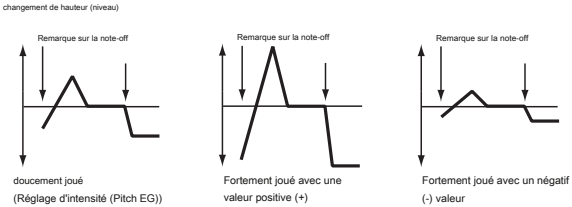
- le Intensité de vitesse paramètre (-12,00 ... + 12,00) indique la profondeur et la direction de la modulation de hauteur EG. Avec un réglage de 12.00, le terrain va changer un maximum de ± Une octave.

pas de liaison à une modulation AMS

- Utilisez le Pitch EG> AMS paramètre pour sélectionner une source de modulation pour l'enveloppe de hauteur de l'oscillateur sélectionné. Une liste des sources disponibles AMS est en annexe.

- Utilisez le Pitch EG> Intensité paramètre pour spécifier l'intensité et la direction de l'AMS. Par exemple, si vous choisissez la vitesse AMS et définissez cette valeur
  + 12,00, la vitesse va contrôler la plage de changement de hauteur produit par l'enveloppe de hauteur dans une gamme de ± Une octave. Comme vous jouez plus doucement, le changement de hauteur se rapprocher des niveaux EG hauteur.

le Pitch EG> AMS et Pitch EG> Intensité seront additionnés pour déterminer la profondeur et le sens de la modulation de hauteur appliquée par l'enveloppe de hauteur.



programmation Portamento

Portamento ajoute une diapositive entre les notes (un changement de hauteur en douceur d'une note à l'autre).

- Sélectionnez le Activer case à cocher pour activer l'effet de portamento. Portamento sera également activée ou désactivée lorsque le CC # 65 message (Portamento SW) est reçue.

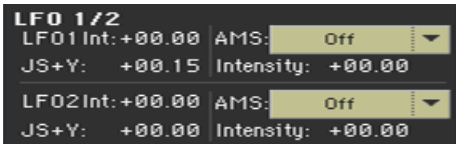
- Sélectionnez le Doigts case à cocher pour faire redémarrer portamento lors de la lecture d'une note.

  Lorsque Doigts est activé, la lecture legato tournera portamento, tout en jouant détaché se tourner à nouveau.

- Utilisez le Temps paramètre pour régler le temps de portamento (000 ... 127). L'augmentation de la valeur produira un changement plus lent en tangage.

Contrôle du LFO

Utilisez le LFO 1/2 paramètres de contrôle du LFO (Low Frequency Oscillator) sur les oscillateurs sélectionnés. générateurs LFO sont programmés dans la Son Edition> LFO> LFO 1 et LFO 2 pages.

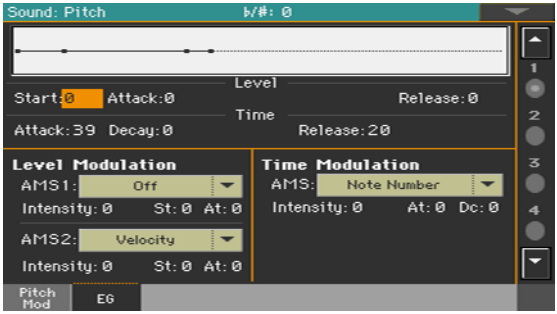


- Utilisez le LFO 1/2 Int paramètre pour régler l'intensité (-12 ... 0 ... + 12) du LFO correspondant. Les valeurs négatives inversent la forme LFO.
- Le paramètre JS + Y pour régler l'intensité (-12 ... 0 ... + 12) de la cor- ing LFO lorsque la manette est poussée vers l'avant. Les valeurs négatives inversent la forme LFO.
- Utilisez le AMS et Intensité paramètres à choisir AMS pour moduler le LFO correspondant, et l'intensité de la modulation.

Programmation de l'enveloppe de hauteur (Pitch EG)

PA1000 comprend un générateur d'enveloppe de hauteur (Pitch EG) qui peut varier le pas dans le temps.

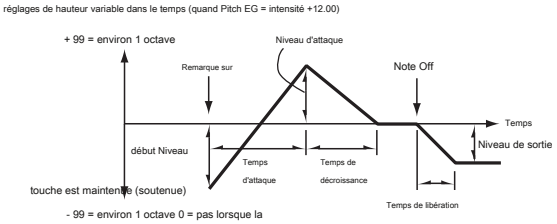
- **Allez à la Son> Pas> EG page.**



Vous pouvez voir la forme de l'enveloppe dans le diagramme en haut de la page.

Réglage des niveaux Pitch EG et les temps

Pitch EG peut être programmé en réglant la Niveau et Temps paramètres des segments d'enveloppe.



- **Utilisez le Niveau paramètres (-99 ... + 99) pour spécifier la quantité de changement de hauteur.**

EG Niveau	Sens
Début	Montant du changement de hauteur au début de la note.
Attaque	Montant du changement de hauteur lorsque le temps d'attaque est écoulé.
Libération	Montant du changement de hauteur lorsque le temps de déclenchement est écoulé.

Le montant réel du changement de hauteur dépendra du Pitch EG> Paramètres d'intensité (voir le son> Pas> Pitch Mod page). Par exemple, avec un réglage d'intensité de +12.00, un réglage de niveau de +99 soulèverait la hauteur d'une octave, et un réglage de niveau de -99 réduirait la hauteur d'une octave.

- **Utilisez le Temps paramètres (0 ... 99) pour spécifier la durée pendant laquelle le changement de hauteur se produira.**

temps EG	Sens
Attaque	Le temps sur lequel le changement de hauteur de la note sur jusqu'à ce qu'il atteigne le pas spécifié que le niveau d'attaque.
Pourriture	Le temps sur lequel le terrain changera après avoir atteint le niveau d'attaque jusqu'à ce qu'il atteigne la hauteur normale.
Libération	Le temps sur lequel le changement de hauteur de note-off jusqu'à ce qu'il atteigne le pas spécifié que le niveau de sortie.

Modulante Pitch EG

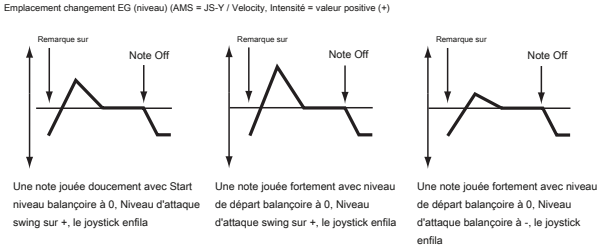
Modulante les niveaux Pitch EG

Utilisez le Niveau de modulation> AMS 1/2 paramètres pour sélectionner une source de modulation pour la Pitch EG> Niveau paramètres.

- **Utilisez le Niveau de modulation> Intensité paramètres (-99 ... + 99) pour indiquer l'intensité et la direction de la modulation générée par AMS1 ou AMS2 . Avec un réglage de 0, les niveaux spécifiés par la Niveau paramètre** sera utilisé. Par exemple, si vous choisissez le joystick Y + l'AMS, le déplacement du joystick dans la direction supérieure pour l'activer changera les paramètres de niveau du Pitch EG. Comme la valeur absolue de l'intensité augmente, les niveaux Pitch EG changeront plus lorsque le joystick est relâché. La direction du changement est spécifié par St (niveau de départ Swing) et A (Attack Level Swing). Lorsque le joystick est relâché, les niveaux Pitch EG retourneront à leurs propres paramètres. Si vous choisissez la vitesse AMS, ce qui augmente la valeur absolue de l'intensité va produire un changement plus large dans les niveaux d'enveloppe de hauteur pour les notes jouées fort. La direction du changement est spécifié par St (niveau de départ Swing) et A (Attack Level Swing). Comme vous jouez plus doucement, le changement de hauteur se rapprocher des niveaux Pitch EG.

- **Utilisez le St (Début Niveau Swing) et A (Attack Level Swing) paramètres pour spécifier la direction du** changement dans le niveau> Début et niveau> Attaque causée par l'AMS.

Si l'intensité est une valeur positive (+), un réglage de + augmentera le niveau EG, et un réglage - va diminuer. Avec un réglage de 0, il n'y aura pas de changement.



Modulante les temps Pitch EG

Utilisez le Temps de modulation> AMS paramètre pour sélectionner une source de modulation pour la Pitch EG> Temps paramètres.

- **Utilisez le Temps de modulation> Intensité paramètres (-99 ... + 99) pour spécifier la profondeur et la** direction de l'effet que l'AMS aura sur les paramètres de temps. Avec un réglage de 0, le terrain EG fois sera aussi spécifié par les paramètres de temps.

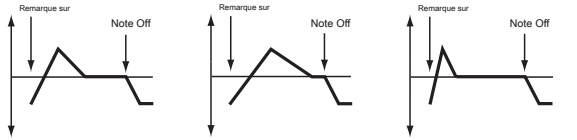
La valeur alternative de modulation au moment où l'EG atteint chaque point déterminera la valeur réelle du temps EG qui vient ensuite. Par exemple, le temps de décroissance sera déterminée par la valeur de modulation alternative au moment où le niveau d'attaque est atteint.

Lorsque ce paramètre est réglé à des valeurs de 16, 33, 49, 66, 82, ou 99, les temps d'enveloppe spécifiées permettra d'accélérer autant que 2, 4, 8, 16, 32 ou 64 fois, respectivement (ou ralenti à 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, ou 1/64 de l'heure d'origine). Par exemple, avec la vitesse AMS, ce qui augmente la valeur absolue de l'intensité permettra notes jouées fort pour augmenter les changements de hauteur des valeurs EG temps. La direction du changement est spécifié par A (Attack Time Swing) et Dc (Decay Time Swing). Comme vous jouez plus doucement, le terrain EG fois approcheront plus étroitement les paramètres réels du terrain EG.

- **Utilisez le A (Attack Time Swing) et le Dc (Decay Time Swing) paramètres pour spécifier la direction** dans laquelle AMS aura une incidence sur le temps> Attaque et Decay. Avec des valeurs positives (+) d'intensité, un réglage de + entraînera la

le temps d'être rallongé et un réglage - entraînera le temps de raccourcir. Avec un réglage de 0, il n'y aura pas de changement.

EG (pas des changements de temps) (AMS = vitesse, intensité = valeur positive (+))



Une note jouée doucement Attack Swing Time sur + et Decay Swing Time sur +

Une note jouée fortement avec Time Attack swing sur + et Decay Swing Time sur +

Une note jouée fortement avec Time Attack jeu Swing - et Decay Swing Time réglé sur -

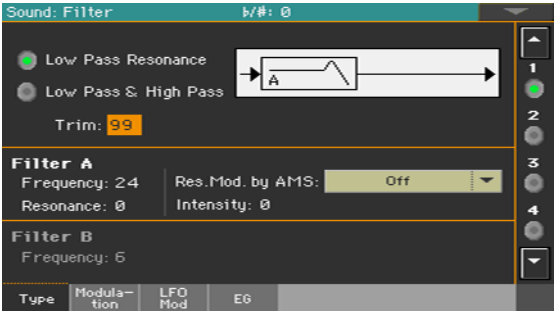
Programmation des filtres

Comme dans un synthétiseur analogique soustractif, les filtres sont les principaux agents de la qualité du timbre du son. Enveloppe et modulation permettent de changement au fil du temps timbral, ce qui rend le son vivant.

Le choix des filtres

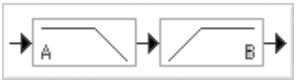
Vous pouvez choisir l'un des deux filtres pour l'oscillateur sélectionné.

- **Allez à la** Son> Filtre> Type de filtre **page.**



Le choix du type de filtre

- **Utilisez le** Type de filtre **boutons radio pour sélectionner le type de filtre de l'oscillateur sélectionné.**

Type de filtre	Sens
Low Pass Resonance	Ceci est un filtre 24dB / octobre Lorsque le type de filtre passe-bas est sélectionné, le filtre ne A sera activé.
Passe-bas et passe-haut Ce sont	deux filtres 12 dB / oct en série. Lorsque le passe-bas et haut Type de filtre passe est sélectionnée, le filtre B est activée. 

Découper l'entrée du filtre

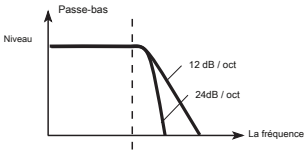
- **Utilisez le Réduire paramètre (00 ... 99) pour régler le niveau auquel le signal audio généré par** l'oscillateur sélectionné est entré dans le filtre A.

  Si cette valeur est trop élevée, le son peut déformer lorsque la résonance est réglée sur une valeur élevée, ou lorsque vous jouez un accord.

Programmation des filtres

Un filtre de programmation

- **Utilisez le Filtre A> Fréquence paramètre pour régler la fréquence de coupure du filtre A (00 ... 99).**



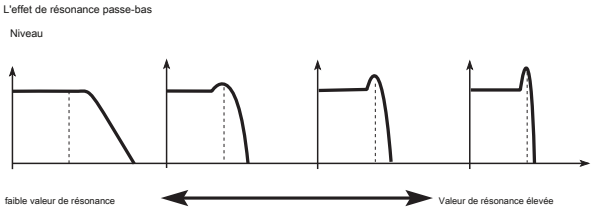
Ceci est un filtre qui coupe la région à haute fréquence supérieure à la fréquence de coupure. Ceci est le type le plus commun de fi ltre, et est utilisé pour couper une partie des composants harmoniques, le son timbre faire un brillant à l'origine plus doux (plus sombre).

Lorsque le « type de filtre » passe-bas est résonance, la coupure aura une pente plus raide.

- **Utilisez le Filtre A> Resonance paramètre pour régler la résonance du filtre A (00 ... 99).**

  La résonance accentue les composantes harmoniques qui se trouvent dans la zone de la fréquence de coupure spécifiée par fréquence, en produisant un son plus distinctif. L'augmentation de cette valeur produira un effet plus fort.

- **Utilisez le Res. Mod. par AMS paramètre de choisir une source de modulation pour le paramètre de** résonance.



- **Utilisez le Intensité paramètre (-99 ... + 99) pour indiquer la profondeur et la direction de l'effet que Res.** Mod. par AMS aura sur le niveau de résonance spécifié par résonance.

  Par exemple, si la vitesse a été sélectionnée, les changements de vitesse du clavier auront une incidence sur la résonance.

Avec des valeurs positives (+), la résonance augmentera à mesure que vous jouez plus ly Strong, et que vous jouez plus doucement la résonance se rapprochera du niveau spécifié par le réglage de résonance.

Avec des valeurs négatives (-) des valeurs, la résonance diminue à mesure que vous jouez plus fort et que vous jouez plus doucement la résonance se rapprochera du niveau spécifié par le réglage de résonance.

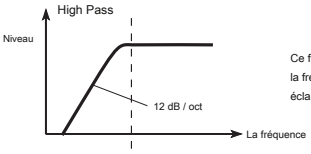
Le niveau de résonance est déterminée en additionnant les valeurs de résonance et de l'intensité.

Filtre de programmation B

Lorsque les deux filtres sont activés, vous pouvez également programmer le filtre B.

- **Utilisez le Filtre B> Fréquence paramètre pour régler la fréquence de coupure du filtre B (00 ... 99).**

Ce paramètre est uniquement disponible lorsque le type de filtre sélectionné est passe-bas et passe-haut.



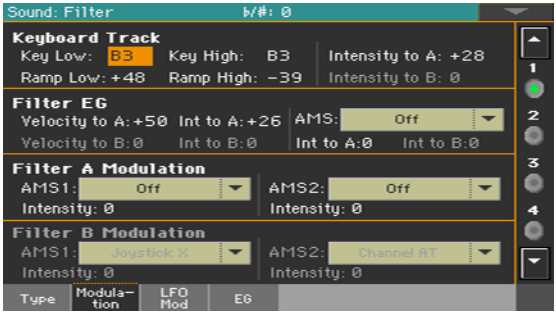
Ce fi ltre coupe les basses fréquences qui se trouve en dessous de la fréquence de coupure. En coupant les harmoniques inférieurs, il éclaircit le ton.

Les filtres modulante

Vous pouvez moduler la fréquence de coupure du filtre de l'oscillateur sélectionné. Modulation ajoutera la variation de timbre dynamique.

Programmation modulation de filtre en temps réel

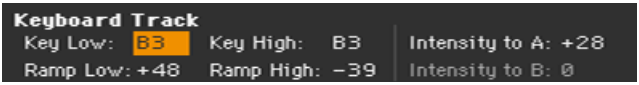
- **Allez à la** Son> Filtre> Modulation **page.**



Lorsque le type de filtre passe-bas est résonance, les paramètres de filtre B ne seront pas modifiables (grisées).

Suivi de la fréquence de coupure sur le clavier

Suivi du clavier change la qualité du timbre sur le clavier.

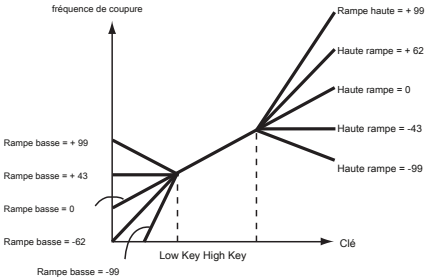


- **Utilisez le** Key Low / High **des paramètres (C-1 ... G9) pour changer la fréquence de coupure du filtre** sur le clavier de l'oscillateur sélectionné.

  Suivi du clavier fait varier la fréquence de coupure en fonction de la position de la touche sur le clavier. Comment la fréquence de coupure est affectée par l'emplacement du clavier peut être spécifié par la clé basse, Clé haute, rampe basse, rampe haute, et l'intensité des paramètres A / B.

  le suivi du clavier s'appliquera à la gamme en dessous du faible nombre de note spécifiée, et au-dessus du nombre élevé de note spécifiée.

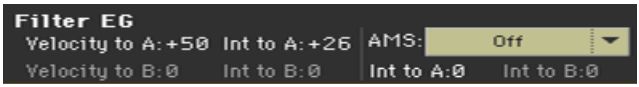
- **Utilisez le Rampe basse / haute paramètres pour spécifier la pente de la poursuite du clavier (-99 ... + 99).**



- **Met le Intensité à A et Intensité à B paramètres (-99 ... + 99) pour spécifier la profondeur et la direction** des modifications appliquées aux filtres A et B. Pour la gamme de notes entre Key Low et Key haut, la fréquence de coupure change en fonction de l'emplacement du clavier (pas).

La modulation du filtre EG (Générateur d'enveloppe)

L'enveloppe du filtre peut être contrôlé tout en jouant.



- **Utilisez le Vitesse de A / B paramètre (99 ... + 99) pour indiquer la profondeur et la direction de l'effet que la vitesse** aura sur les changements variant dans le temps créé par l'enveloppe de filtre (comme indiqué sur Filtre> Filtre EG) pour commander la fréquence de coupure A / B du filtre.

  Avec des valeurs positives (+), la lecture sera plus fortement provoquer le filtre EG pour produire des changements plus importants de la fréquence de coupure. Avec négatif (-) des valeurs, en jouant plus fortement entraînera aussi l'enveloppe de filtre afin de produire de plus grandes variations de la fréquence de coupure, mais avec la polarité de l'EG inversée.

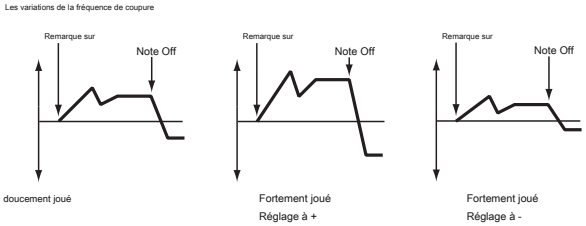
- **Utilisez le Int A / B paramètres (-99 ... + 99) pour spécifier la profondeur et la direction de l'effet que les** changements variant dans le temps créées par le filtre EG auront sur la fréquence de coupure A / B du filtre.

  Avec des valeurs positives (+), le son deviendra plus lumineux lorsque les niveaux EG fixées par FEG niveau et les paramètres de temps sont dans la zone « + » et plus sombre quand ils sont dans la - zone « ».

  Avec des valeurs négatives (-) les réglages, le son deviendra plus sombre lorsque les niveaux EG fixés par FEG niveau et les paramètres de temps sont dans la zone « + », et plus lumineux quand ils sont dans le « - » zone.

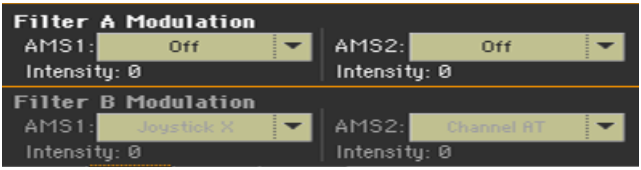
- **Utilisez le AMS menu déroulant pour sélectionner une source de modulation du filtre EG appliqué à la** fréquence de coupure des filtres A et B.
- **Utilisez le Int A / B paramètres (-99 ... + 99) pour spécifier la profondeur et la direction de l'effet que** l'AMS aura sur filtre A / B.

  La somme des paramètres de vitesse à A / B, l'intensité de A / B, et (AMS) Intensité à A / B va déterminer la profondeur et la direction de l'effet produit par le filtre EG.



La modulation de la fréquence de coupure des filtres

Vous pouvez contrôler les filtres avec une source de modulation.



- **Utilisez le AMS 1/2 paramètres pour sélectionner une source de modulation pour la fréquence de coupure A / B du filtre.**
- **Utilisez le Intensité (AMS 1/2) paramètres pour spécifier la profondeur et la direction de l'AMS 1/2.**

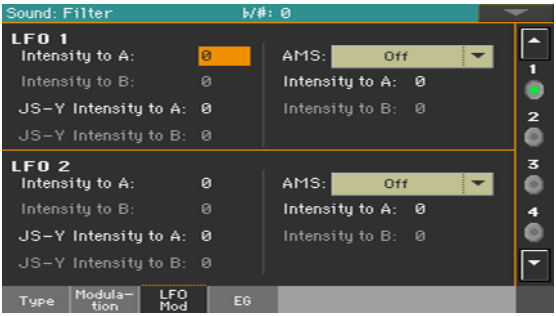
  Lorsque AMS1 est JS X, une valeur positive (+) pour ce paramètre provoquera la fréquence de coupure à augmenter lorsque la manette est déplacée vers la droite, et la chute lorsque la manette est déplacée vers la gauche. Avec un négatif (-) valeur de ce paramètre, l'inverse se produira.

  Cette valeur se résume au réglage de la fréquence Filtre A / B.

L'application LFO aux filtres

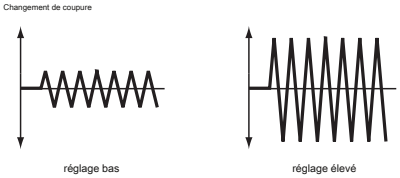
Vous pouvez utiliser LFO pour appliquer une modulation cyclique à la fréquence de coupure des filtres. Cela va créer des changements cycliques dans le ton sur l'oscillateur sélectionné.

- **Allez à la** Son> Filtre> LFO Mod **page.**



Les filtres modulante avec les LFOs

- **Utilisez le** LFO 1/2> Intensité de A / B **paramètres (-99 ... + 99) pour indiquer la profondeur et la** direction de la modulation LFO 1/2 (réglé sur son Edition> LFO > LFO 1 ou LFO 2) auront sur la fréquence de coupure du filtre A / B. Négatives (-) inversent la phase.



- **Utilisez le** JS (Joystick) Intensité -Y A / B **paramètres (-99 ... + 99) à Modu LFO fin avec le joystick tiré** vers l'arrière.

  En déplaçant le levier de commande dans la direction Y (vers vous), vous pouvez contrôler la profondeur à laquelle LFO 1/2 module la fréquence de coupure du filtre A / B. Ce paramètre spécifie la profondeur et la direction du contrôle.

  Des valeurs plus élevées de ce paramètre produiront une plus grande augmentation de l'effet de LFO 1/2 sur le filtre lorsque le joystick est déplacé vers vous.

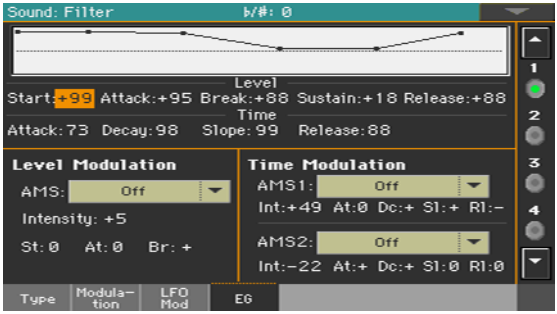
- **Utilisez le** LFO 1/2> AMS **pop-up menus pour sélectionner une source de modulation pour la fréquence de coupure des deux filtres A et B.** Intensité de A / B **paramètres (-99 ... + 99) fixés l'intensité et la** direction de l'effet que l'AMS aura sur filtre A / B.

Par exemple, si l'AMS est Joystick Y +, des valeurs plus élevées de ce paramètre permettra un plus grand changement à appliquer au LFO 1/2 lorsque vous déplacez le joystick vers le haut dans l'axe Y.

Programmation de l'enveloppe de filtre (Filter EG)

Vous pouvez créer une enveloppe pour faire varier au fil du temps la fréquence de coupure des filtres sur l'oscillateur sélectionné.

- **Allez à la Son> Filtre> EG page.**

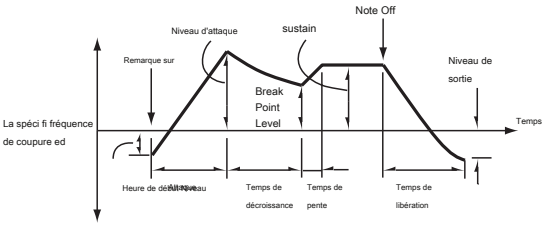


Vous pouvez voir la forme de l'enveloppe dans le diagramme en haut de la page.

Réglage du filtre des niveaux EG et les temps

EG filtre peut être programmé par le réglage de la Niveau et Temps paramètres des segments d'enveloppe.

Le résultat dépendra du type de filtre. Par exemple, avec le filtre passe-bas de résonance, des valeurs positives (+) d'intensité EG causeront le ton à illumina par des niveaux positifs (+) et assombri par négatif - niveaux (). En outre, l'effet de ces paramètres sur la fréquence de coupure du filtre dépend des paramètres de vitesse et de l'intensité du filtre> Page de modulation.



- **Utilisez le Niveau paramètres (-99 ... + 99) pour spécifier la quantité de changement de la fréquence de coupure.**

EG Niveau	Sens
Début	Modification de la fréquence de coupure au moment de la note sur.
Attaque	Modification de la fréquence de coupure après le temps d'attaque est écoulé.
Break (Break Point)	Modification de la fréquence de coupure après le temps de décroissance est écoulé.
Soutenir	Modification de la fréquence de coupure qui sera maintenu après le temps de pente écoulé jusqu'à la coupure de note se produisent.
Libération	Modification de la fréquence de coupure qui se produit lorsque le temps de déclenchement est écoulé.

- **Utilisez le Temps paramètres (0 ... 99) pour spécifier le temps pendant lequel le changement de fréquence de coupure** se produit.

temps EG	Sens
Attaque	Temps pendant lequel le niveau changera de notes jusqu'à ce que le niveau d'attaque est atteint.
Pourriture	Temps pendant lequel le niveau passera de niveau d'attaque au niveau du point de rupture.
Pente	Temps pendant lequel le niveau changera après le temps de décroissance est écoulé jusqu'à ce que le niveau de maintien est atteint.
Libération	Temps pendant lequel le niveau changera après la note sur se produit jusqu'à ce que le niveau de déclenchement est atteint.

La modulation du filtre EG

Moduler les niveaux d'enveloppe Filtrer

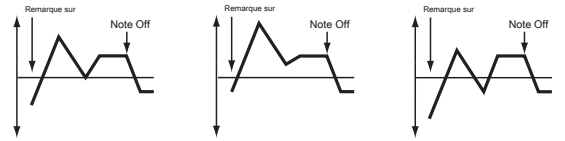
- **Utilisez le Niveau de modulation> AMS paramètre pour sélectionner la source qui contrôlera les** paramètres de niveau du filtre EG.
- **Utilisez le Niveau de modulation> Intensité paramètres (-99 ... + 99) pour indiquer la profondeur et la direction du AMS . Avec un réglage de 0, les niveaux spécifiés par la La fréquence paramètre sera utilisé.**

Par exemple, si AMS est la vitesse, et que vous définissez St (niveau de départ Swing), A (Attaque niveau Swing) et Br (Pause Niveau Swing) à + et régler l'intensité à une valeur positive (+), les niveaux EG augmentera à mesure que vous jouez plus fort. Si l'intensité est réglé sur une valeur négative (-) valeur, les niveaux EG diminuera à mesure que vous jouez plus fort.

- **Utilisez le St (Début Niveau Swing) , A (Attack Level Swing) et Br (Pause Niveau Swing) paramètres pour** spécifier la direction dans laquelle AMS aura une incidence sur le début, attaque et point de rupture.

Lorsque l'intensité a une valeur positive (+), un réglage de + pour ce paramètre permettra à l'AMS pour augmenter le niveau EG, et un réglage de - AMS permettra d'abaisser le niveau EG. Avec un réglage de 0, il n'y aura pas de changement.

Filtre 1 EG change (niveau) (AMS = Velocity, Intensité = une valeur positive (+))



note jouée avec Softly Début Niveau Swing, Niveau d'attaque Swing, et Pause niveau balançoire à +

Note fortement joué avec Start Level Swing, Attaque Niveau Swing, et Pause niveau balançoire à +

Note fortement joué avec Start Level Swing, Attaque Niveau Swing, et Pause Niveau balançoire à -

Moduler le filtre fois EG

- **Utilisez le** Temps de modulation> AMS 1/2 **paramètres pour sélectionner une source de modulation pour les** paramètres de temps du filtre EG.
- **Utilisez le** Temps de modulation> Intensité **paramètres (-99 ... + 99) pour spécifier la profondeur et la** direction de l'effet que l'AMS aura sur les paramètres de temps. Avec un réglage de 0, le filtre EG fois sera aussi spécifié par les paramètres de temps.

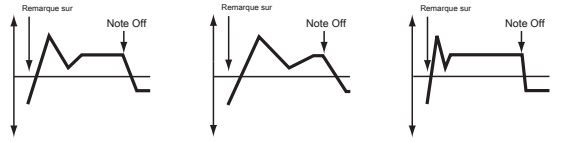
Par exemple, si l'AMS est réglé sur FltKTr + / +, les paramètres EG Time seront contrôlés par les paramètres de suivi du clavier. Avec des valeurs positives (+) les valeurs de ce paramètre, positif (+) les valeurs de la rampe basse / haute allongera les temps EG et négatif (-) les valeurs de la rampe basse / haute raccourcissent les temps EG. La direction du changement est spécifié par A (Attack Time Swing), Dc (Decay Time Swing), Sl (Temps Pente Swing) et Rl (Release Time Swing). Avec un réglage de 0, les **temps spécifiés par la** La fréquence **paramètre sera utilisé.**

Si l'AMS est réglé sur la vitesse, des valeurs positives (+) de ce paramètre les temps d'enveloppe rallongent que vous jouez plus fort et négatif (-) valeurs causeront EG à raccourcir les temps que vous jouez plus fort.

- **Utilisez le** A (Attack Time Swing) , Dc (Decay Time Swing) , Sl (Temps Pente Swing) **et** Rl (Release Time Swing) **paramètres pour spécifier la direction dans laquelle l'AMS aura une incidence sur le temps>** Attack, Decay, la pente et les paramètres de sortie.

Avec des valeurs positives (+) d'intensité, une valeur de + provoquera le temps d'être allongé, et un réglage de - provoquera le temps d'être raccourci. Avec un réglage de 0, il n'y aura pas de changement.

Filtre 1 EG change (Time) (AMS = Velocity, Intensité = une valeur positive (+))



note jouée avec Softly Attack, Decay, la pente et le niveau de version Balançoires sur +

Note fortement joué avec Attack, Decay, la pente et le niveau de version Balançoires sur +

Note fortement joué avec Attack, Decay, la pente et Balançoires Niveau de version réglé sur -

amplitude de programmation et de panoramique

Vous pouvez programmer l'amplitude et panoramique de chaque oscillateur. Amplitude est le volume des oscillateurs. Pan est la position des oscillateurs dans le panorama stéréo. Avec enveloppe d'amplitude, vous pouvez faire le volume sonore varie au fil du temps.

Réglage des valeurs d'amplitude de base et pan

Vous pouvez régler le volume de base et les valeurs pan de l'oscillateur sélectionné.

- **Allez à la** Son> Amp> Level / Pan **page.**

Réglage de niveau de base de l'amplitude

- **Utilisez le** Niveau Amp **paramètre (0 ... 127) pour régler le volume de l'oscillateur sélectionné.**

Le volume d'un son peut être contrôlé par CC # 7 (Volume) et # 11 (Expression). Le niveau résultant est déterminé en multipliant les valeurs de CC # 7 et # 11. Le canal MIDI Global est utilisé pour le contrôle.

Réglage de la position de base de la casserole

- **Utilisez le La poêle paramètre pour régler la position stéréo (panoramique) de l'oscillateur sélectionné.**

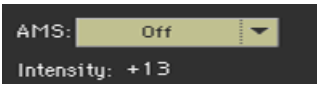
Ce paramètre n'est pas disponible lors de l'édition d'un kit de batterie. Utilisez la commande Pan individuel pour chaque clé à la place.

La poêle	Sens
Aléatoire)	Le son sera entendu à partir d'un endroit différent à chaque note sur.
L-63 ... C00 ... R + 63	Son placé de gauche (L) à droite (R). Une valeur de C00 est Centre (C).

La casserole d'un son peut être contrôlé par CC # 10 (Pan). A CC # 10 valeur de 0 ou 1 placera le son à l'extrême gauche, une valeur de 64 placera le son à l'emplacement spécifié par le paramètre Pan pour chaque oscillateur, et une valeur de 127 mettra le son à l'extrémité droite.

Modulante la position panoramique

Modulante la position panoramique rend le son direct entre les canaux stéréo.

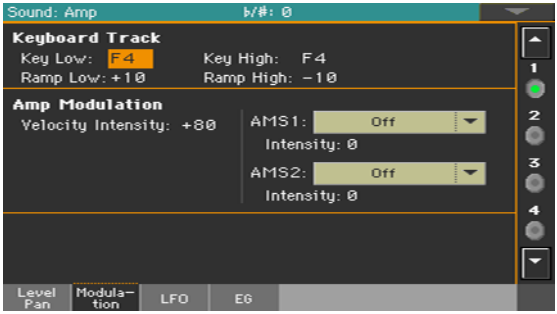


- **Utilisez le AMS menu contextuel pour choisir la source de modulation qui modifiera la casserole. Ce changement sera par rapport au réglage Pan. le Intensité paramètre (-99 ... + 99) spécifie la profondeur du** pro- duit par effet AMS. Par exemple, si Pan est réglé sur C064 et AMS est le numéro de note, les valeurs positives (+) de ce paramètre provoquera le son de se déplacer vers la droite comme le nombre de notes augmentation au-delà de la note C4 (par exemple, pendant que vous jouez plus), et vers la gauche comme le nombre de notes diminution (c.-à-que vous jouez moins). Négatives (-) les valeurs de ce paramètre aura l'effet inverse.

amplitude modulante

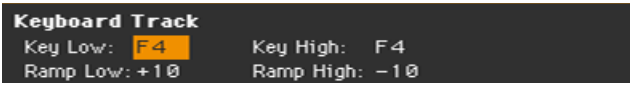
Modulante le niveau d'amplitude de chaque oscillateur rend le son vivant et en constante évolution.

- Allez à la Son> Amp> Modulation page.



Suivi de l'amplitude sur le clavier

Utilisez le clavier piste paramètres pour régler le volume de l'oscillateur sélectionné sur le clavier.



- Utilisez le Key Low / High paramètres (C-1 ... G9) pour spécifier le suivi du clavier pour le numéro de note au cours de laquelle le suivi du clavier commencera à appliquer. Le volume ne change pas entre Key Low et High Key.

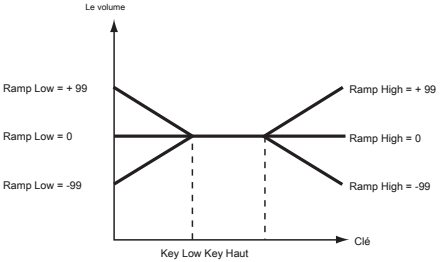
  le suivi du clavier s'appliquera à la gamme en dessous du faible nombre de note spécifiée, et au-dessus du nombre élevé de note spécifiée.

- Utilisez le Rampe basse / haute paramètres pour spécifier la pente de la poursuite du clavier (-99 ... + 99).

  Avec des valeurs du paramètre Ramp Low positives (+), le volume augmentera à mesure que vous jouez des notes ci-dessous le numéro de note Low Key. Avec des valeurs négatives (-) des valeurs, le volume diminue.

  Avec des valeurs du paramètre Ramp High positifs (+), le volume augmentera à mesure que vous jouez des notes au-dessus du numéro de note High Key. Avec des valeurs négatives (-) des valeurs, le volume diminue.

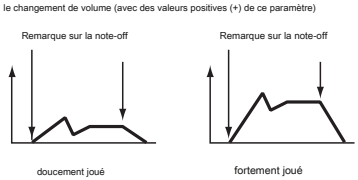
Voici un exemple des changements de volume produit par emplacement du clavier et de rampe:



amplitude modulante

Utilisez le Amp modulation paramètres pour spécifier comment le volume de l'oscillateur lected sé- sera affectée par la vélocité.

- Utilisez le Intensité de vitesse paramètre (-99 ... + 99) pour relier la vitesse et le volume. Avec des valeurs positives (+), le volume augmentera à mesure que vous jouez plus fort. Avec des valeurs négatives (-) des valeurs, le volume diminue à mesure que vous jouez plus fort.



- Utilisez le AMS pop-up pour sélectionner une source de modulation pour le volume de l'amplificateur de l'oscillateur sélectionné. Velocity ne peut pas être sélectionné comme source. le Intensité paramètre (-99 ... + 99) spécifie la profondeur et la direction de l'AMS. Le volume réel sera déterminé en multipliant la valeur des changements produits par l'ampli EG avec les valeurs de modulation alternative, etc., et si les niveaux de l'ampli EG sont faibles, la modulation appliquée par modulation alternative sera également moins.

Par exemple, si AMS est réglé sur Y + joystick, des valeurs positives (+) de ce paramètre entraînera le volume à augmenter lorsque vous déplacez le joystick vers le haut dans le Y

axe. Toutefois, si les paramètres EG etc. ont déjà augmenté le volume à son niveau maximum, le volume ne peut pas être augmenté.

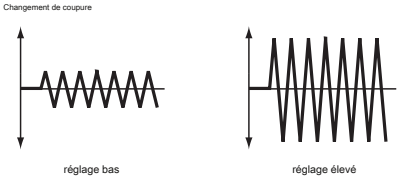
Avec des valeurs négatives (-) valeurs de ce paramètre, le volume diminue lorsque la pression est appliquée sur le clavier.

moduler en amplitude avec les LFO

LFO est une modulation cyclique. Appliqué à l'amplitude, il produit un effet généralement appelé « tremolo ».

- **Allez à la** Son> Amp> LFO **page.**

- **Utilisez le** LFO 1/2> Intensité **paramètres (-99 ... + 99) ajuste l'effet de la modulation cyclique qui LFO** 1/2 (défini dans les LFO> LFO 1 et LFO 2 pages) seront applicables aux ampères EG. Négatives (-) inversent la phase.

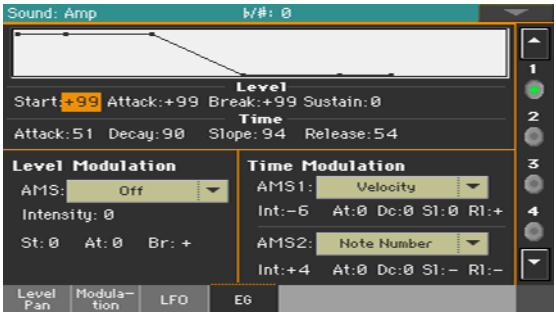


- **Utilisez le** AMS **pop-up pour sélectionner une source de modulation du volume de l'intensité LFO de l'amplificateur de l'oscillateur sélectionné. le** Intensité **paramètre (-99 ... + 99) spécifie la profondeur et la** direction de l'AMS.

Programmation de l'enveloppe d'amplitude (Ampère EG)

Vous pouvez créer des changements variables dans le volume de l'oscillateur sélectionné.

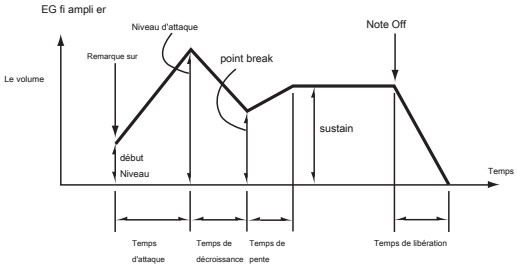
- **Allez à la** Son> Amp> EG **page.**



Le diagramme en haut de la page la ligne d'enveloppe d'amplitude.

Réglage des niveaux EG Amp et les temps

EG Amp peut être programmé en réglant la Niveau **et** Temps **paramètres des segments d'enveloppe.**



- **Utilisez le** Niveau **paramètres (-99 ... + 99) pour spécifier le niveau de volume qui sera atteinte à la fin** du segment.

EG Niveau	Sens
Début	Niveau de volume à la note sur. Si vous voulez que la note commence à un niveau fort, réglez une valeur élevée.
Attaque	Le niveau de volume qui sera atteint après le temps d'attaque est écoulé.
Break (Break Point)	Le niveau de volume qui sera atteint après le temps de décroissance est écoulé.
Soutenir	Le niveau de volume qui sera maintenu après le temps de pente écoulé jusqu'à la coupure de note se produisent.

- Utilisez le Temps paramètres (0 ... 99) pour spécifier le temps pendant lequel le niveau du volume est atteinte.

temps EG	Sens
Attaque	Le temps sur lequel le volume changera après la note sur jusqu'à ce qu'il atteigne le niveau d'attaque. Si le niveau de départ est 0, ce sera le temps de montée du son.
Pourriture	Le temps sur lequel le volume passe de quand il atteint le niveau d'attaque jusqu'à ce qu'il atteigne le niveau du point de rupture.
Pente	Le temps sur lequel le volume passe de quand il atteint le niveau de point de rupture jusqu'à ce qu'il atteigne le niveau de maintien.
Libération	Le temps sur lequel le volume changera après la note-off jusqu'à ce qu'il atteigne 0.

Modulante Amp EG

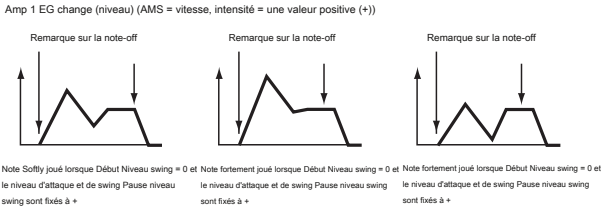
Modulante les niveaux EG Amp

- Utilisez le Niveau de modulation> AMS paramètre pour sélectionner une source de modulation pour les paramètres de niveau de l'EG Amp.
- Utilisez le Niveau de modulation> Intensité paramètres (-99 ... + 99) pour indiquer la profondeur et la direction du AMS .

  Par exemple, si l'AMS est la vitesse, réglage de St (niveau de départ Swing), A (Attaque niveau Swing) et Br paramètres à + et réglage (Break Point Level Swing) Intensité à une valeur positive (+), provoquera l'ampli EG les niveaux de volume pour aug- menter pendant que vous jouez plus fortement. Réglage de l'intensité à un négatif (-) valeurs entraînera les niveaux d'ampli de volume EG à diminuer à mesure que vous jouez plus fort. Avec un réglage de 0, seront les niveaux spécifiés comme sur Amp> Amp EG .

- Utilisez le St (Début Niveau Swing) , A (Attack Level Swing) et Br (Pause Niveau Swing) paramètres pour spécifier la direction dans laquelle AMS aura une incidence sur le niveau
  > Démarrer, les niveaux d'attaque et Point Break.

Lorsque l'intensité a une valeur positive (+), un réglage de + pour ce paramètre permettra à l'AMS pour augmenter le niveau EG, et un réglage de - AMS permettra d'abaisser le niveau EG. Avec un réglage de 0, il n'y aura pas de changement.



Modulante les temps Amp EG

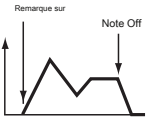
- **Utilisez le** Temps de modulation> AMS 1/2 **paramètres pour sélectionner une source de modulation pour les** paramètres de temps du EG Amp.
- **Utilisez le** Temps de modulation> Intensité **paramètres (-99 ... + 99) pour spécifier la profondeur et la** direction de l'effet que l'AMS aura sur les paramètres de temps. Avec un réglage de 0, les temps Amp EG seront tout comme spécifié par les paramètres de temps.

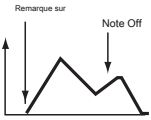
Par exemple, si l'AMS est Amp KTRK + / +, les (Amp) les paramètres du clavier de piste (dans le Sound Edit> Amp> Amp Mod **la page) contrôlera les paramètres EG Time. Avec des valeurs positives (+) les** valeurs de ce paramètre, les valeurs positives (+) de la rampe (rampe réglage) causeront fois EG à rallongés, et négatif (-) les valeurs de la rampe (rampe de réglage) causeront fois EG à raccourcies. La direction du changement est spécifié par les paramètres A (Attack Time Swing), Dc (Decay Time Swing), Sl (Temps Pente Swing) et Rl (Release Time). Si l'AMS est réglé sur la vitesse, des valeurs positives (+) de ce paramètre les temps d'enveloppe rallongent que vous jouez plus fort et négatif (-) valeurs causeront EG à raccourcir les temps que vous jouez plus fort. Avec un réglage de 0, les temps EG seront comme spécifié par les paramètres de niveau.

- **Utilisez le** A (Attack Time Swing) , Dc (Decay Time Swing) , Sl (Temps Pente Swing) et Rl (Release Time Swing) **paramètres pour spécifier la direction dans laquelle l'AMS aura une incidence sur le temps>** Attack, Decay, la pente et les paramètres de sortie.

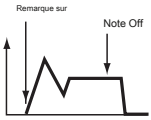
Avec des valeurs positives (+) d'intensité, une valeur de + provoquera le temps d'être allongé, et un réglage de - provoquera le temps d'être raccourci. Avec un réglage de 0, il n'y aura pas de changement.

(AMS = Amp KTRK + / +, Intensité = une valeur positive (+)) (Lorsque Amp Clavier Track « rampe basse » = une valeur positive (+) et « High rampe » = une valeur positive (+))



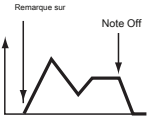


Note à faible pente joué avec Attack, Decay, pente et temps de libération swing à +

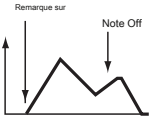


bonne note -pitched joué avec Attack, Decay, pente et temps de libération swing à -

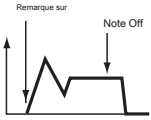
Amp 1 EG change (Time) (AMS = vitesse, intensité = une valeur positive (+)) Amp 1 EG change (Time)



note jouée avec Softly Attack, Decay, la pente et Release Time + swing à



Note fortement joué avec Attack, Decay, la pente et Release Time + swing à

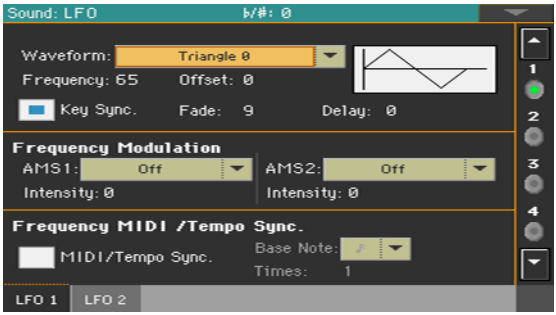


Fortement joué note avec Attack, Decay, la pente et Release Time swing à -

Programmation du LFO

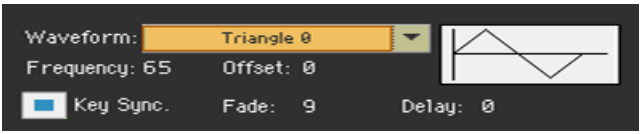
LFO (Oscillation basse fréquence) peut être utilisé pour moduler de manière cyclique la hauteur, filtre, et Amp de chaque oscillateur. Il y a deux LFO pour chaque oscillateur (LFO 1 et LFO 2).

- Allez à la Son> LFO> LFO 1 ou LFO 2 page, en fonction du LFO programme.



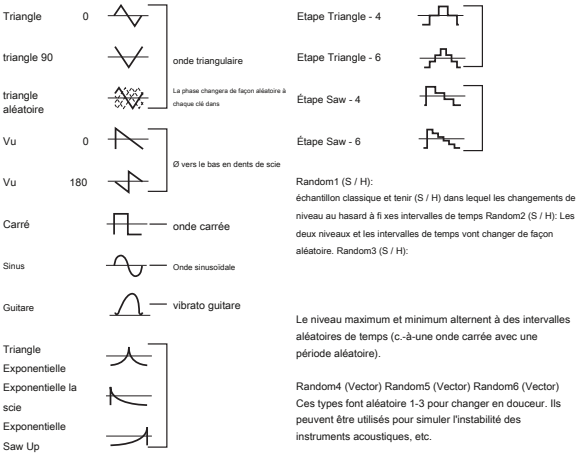
Le choix de la forme d'onde du LFO et les paramètres

Vous pouvez choisir la forme d'onde du LFO, le programme et le synchroniser.



Le choix de la forme d'onde du LFO et la fréquence

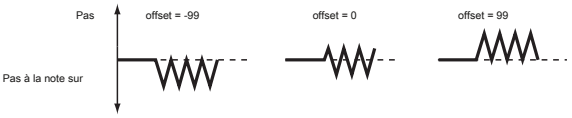
- **Utilisez le Waveform paramètre pour choisir la forme d'onde du LFO. Les chiffres apparaissant sur le droit** de certaines des formes d'onde du LFO indiquent la phase à laquelle la forme d'onde commence.



- **Utilisez le La fréquence paramètre pour régler la fréquence LFO (00 ... 99). Ce paramètre permet de** régler la vitesse du vibrato.
- **Utilisez le Décalage paramètre pour spécifier la valeur centrale de la forme d'onde LFO. Par exemple, avec** un réglage de 0 comme indiqué dans le schéma ci-dessous, le Brato VI- qui est appliqué sera centré sur la hauteur de la note sur. Avec un réglage
+ 99, le vibrato ne soulèverai que la hauteur au-dessus du pas de note sur, dans la manière dont le vibrato est appliqué sur une guitare.

  Lorsque la forme d'onde est de guitare, la modulation ne se produira que dans la direction positive (+) même si vous réglez le décalage à 0.

  Voici les paramètres de décalage et changement de hauteur produit par vibrato:



Synchronisation du LFO avec les coups clés

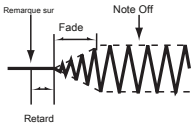
- **Sélectionnez le Key Sync case à cocher pour synchroniser le LFO aux touches.**

Key Sync	Sens
Sur	Le LFO redémarre chaque fois que vous jouez une note et un LFO indépendant fonctionnera pour chaque note.
De	L'effet LFO qui a été commencé par la première note jouée continuera à appliquer à chaque nouvelle note jouée. (Dans ce cas, Delay et Fade seront appliqués uniquement au LFO lorsqu'il est commencé).

Fondu LFO

- **Utilisez le Fade paramètre (00 ... 99) pour spécifier le temps écoulé depuis le LFO commence à son amplitude** maximale. Lorsque la touche Sync est désactivée, le fondu s'appliquera uniquement lorsque le LFO est commencé.

Voici comment Fade affecte le LFO (lorsque la touche Sync est activée):



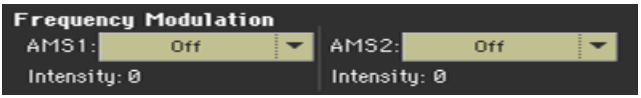
Retarder le LFO

- **Utilisez le Retard paramètre (0 ... 99) pour spécifier le temps écoulé de la note sur le LFO commence à** appliquer. Lorsque la touche Sync est désactivée, le délai sera appliqué que lorsque le LFO est commencé.

Fading vibrato est typique des instruments à vent, où le vibrato pénètre progressivement.

Fréquence de modulation LFO

Utilisez le Modulation de fréquence **paramètres pour définir les deux sources de modulations alternatives tion** pour régler la vitesse du LFO de l'oscillateur sélectionné.



- **Utilisez le** AMS 1/2 **pop-up de choisir les sources de modulation qui va ajuster la fréquence du LFO de** l'oscillateur sélectionné. LFO 1 peut être modulé par LFO 2.

- **Utilisez le** Intensité **paramètres (-99 ... + 99) pour régler la profondeur de modulation et la direction.**

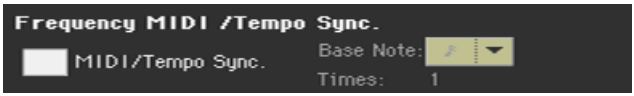
Ce paramètre spécifie la profondeur et la direction de l'effet que l'AMS aura. Lorsque ce paramètre est réglé à une valeur de 16, 33, 49, 66, 82, ou 99, l'être de fréquence LFO peut être augmentée d'un maximum de 2, 4, 8, 16, 32 ou 64 fois, respectivement (ou diminuée par 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, ou 1/64, respectivement).

Par exemple, si l'AMS est le numéro de note, les valeurs positives (+) de ce paramètre forcera le LFO de l'oscillateur pour accélérer pendant que vous jouez des notes plus élevées. Négatives (-) valeurs provoqueront le LFO de l'oscillateur de ralentir pendant que vous jouez des notes plus élevées. Ce changement sera centré sur la note C4.

Si l'AMS est réglé sur JS + Y, augmenter la valeur de ce paramètre provoquera l'oscillateur vitesse du LFO 1 à augmenter le joystick est déplacé loin de vous. Avec un réglage de +99, en déplaçant le joystick tout le chemin loin de vous augmentera la vitesse du LFO d'environ 64 fois.

Synchronisant les LFOs

Utilisez le Fréquence MIDI / Tempo Sync paramètres pour synchroniser le LFO Tempo du lecteur.



- Sélectionnez le MIDI / Tempo Sync case à cocher pour synchroniser le LFO Tempo du lecteur. Les valeurs spécifiées dans la modulation de fréquence et la fréquence seront ignorés.

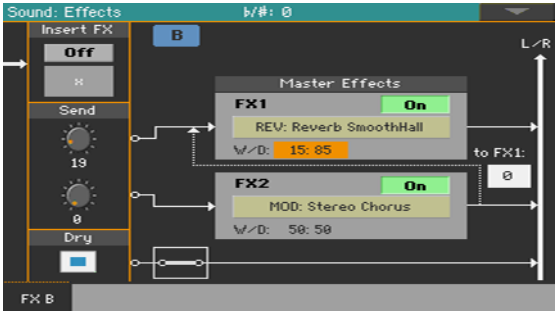
- Utilisez le note de fond menu contextuel pour choisir une longueur de note et la Fois PA- ramètre choisir un multiple de celui-ci. Ce sera la fréquence LFO. Par exemple, si la note de base est ♩ (Note du trimestre) et Times est 04, le LFO effectuer un cycle tous les quatre temps.

Ces paramètres ne sont pas disponibles lors de l'édition d'un kit de batterie.

l'ajout d'effets au son

Vous pouvez envoyer le son aux effets du groupe B FX (généralement réservé aux sons du clavier).

- Allez à la Son> Effets> FX B page.



L'activation et le choix des effets d'insertion

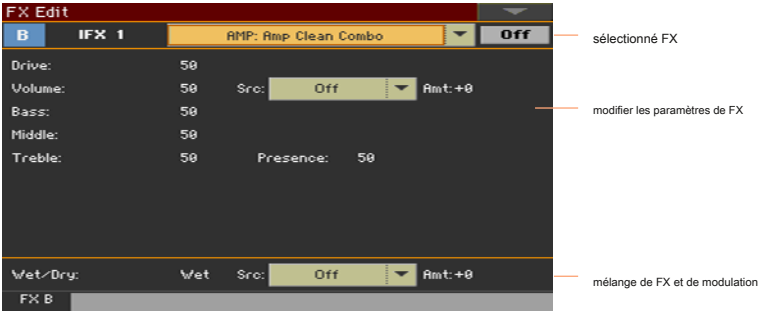
Chaque son peut aller dans un processeur d'effet d'insertion.

Activer les effets d'insertion

- Utilisez le Insérez FX> On / Off bouton pour activer ou désactiver l'effet d'insertion.

Choisissez l'effet d'insertion

1. Appuyez sur le nom de la type d'effet sélectionné , ou la 'X' symbole sous le bouton On / Off, pour ouvrir la FX Modifier page.



2. Utilisez le menu contextuel en haut de la page pour choisir un effet.
3. Si nécessaire, modifiez les paramètres d'effet, comme décrit dans la partie du manuel dédié aux effets.

Vous pouvez régler le mélange humide / sec des effets d'insertion, mais nous suggérons de ne pas toucher, à moins que vous modifiez les effets.

4 Lors de l'édition terminée, appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page précédente.

Activation et choisir les effets de maître

Chaque son peut envoyer son signal audio à deux effets maîtres.

Activer les effets de maître

- Utilisez le Master Effets> On / Off boutons pour activer ou désactiver les effets maîtres.

Choisissez les effets de maître

1 Appuyez sur le nom des effets assignés pour ouvrir la FX Modifier page.

2 Utilisez le menu contextuel en haut de la page pour choisir un effet.

3 Si nécessaire, modifiez les paramètres d'effet, comme décrit dans la partie du manuel dédié aux effets.

Vous pouvez régler le mélange humide / sec des effets maîtres, mais nous suggérons de ne pas toucher, à moins que vous modifiez les effets. Pour définir la quantité d'effet, utilisez le niveau d'émission de canaux individuels au lieu (comme expliqué ci-dessous).

4 Lors de l'édition terminée, appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page précédente.

Réglage des paramètres d'effet

Tous les paramètres de cette page sont les mêmes vu pour les ensembles du son. S'il vous plaît, vérifiez le Personnalisation et modification des jeux sonores section.

- Utilisez le Envoyer contrôles (0 ... 127) pour régler le niveau du signal sonore va au Maître FXS.

- Sélectionnez le Dry> Sur case à cocher pour ajouter le signal sec au signal effectué. Si ce n'est pas sélectionnée, seul le signal d'effet sera entendu.

Son Modifier les services publics

L'écoute d'un seul oscillateur

- Choisir la Oscillateur solo commande à partir de la Menu de en solo l'oscillateur sélectionné, et désactiver les autres oscillateurs.
- Vétuste tous les oscillateurs à désactiver. Lorsque cette fonction est activée, le OSC Solo [n] Indicateur (n = nombre d'oscillateur) clignote sur l'en-tête de page. Alors que dans cette situation, vous pouvez sélectionner un oscillateur différent à mis en solo.

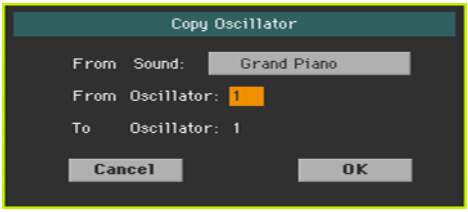
Permutant les LFOs

- Choisissez Swap LFO commande à partir de la Menu de pour remplacer LFO 1 avec LFO 2, et vice-versa.

Copie des oscillateurs

Vous pouvez copier tous les paramètres d'un oscillateur sur les autres oscillateurs.

1 Choisir la copie Oscillateur commande à partir de la Menu de . le copie Oscillateur dialogue apparaît.



2 Toucher le de son bouton pour ouvrir la Sélection du son fenêtre et choisissez la source sonore.

3 Utilisez le de Oscillateur paramètre pour sélectionner l'oscillateur source à copier de.

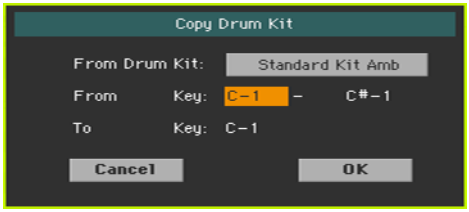
4 Utilisez le pour l'oscillateur paramètre pour sélectionner l'oscillateur cible où copier les paramètres de source sur.

5 Toucher le D'accord pour confirmer.

Copie kits de batterie

Vous pouvez copier le kit de batterie d'un autre kit de batterie.

1 **Choisir la Copie Drum Kit commande à partir de la Menu de . le Copie Drum Kit dialogue apparaît.**



2 **Toucher le De Drum Kit bouton pour ouvrir la Sélection du son fenêtre, et** choisir la source kit de batterie.

3 **Utilisez le de clé paramètres de choisir la gamme de clés à copier.**

4 **Utilisez le pour clés paramètre de choisir la clé pour commencer la copie.**

5 **Toucher le D'accord pour confirmer.**

Copie des effets

Pour accélérer la programmation, vous pouvez copier un effet unique, ou les deux effets, à un autre son. La procédure est la même expliqué pour les jeux sonores.

Un son Initialisation

- **Choisir la initialize son commande à partir de la Menu de pour supprimer tous les para- mètres, et les** remettre à une valeur par défaut.

La comparaison avec le son original

Vous pouvez comparer le son que vous modifiez avec le son original.

- **Vérifier la Comparer objet Menu de pour écouter le son original.**
- **Décocher cet article à rappeler le son en édition. Bien que cette fonction est activée, la Comparer indicateur clignote** sur l'en-tête de page. Vous ne pouvez pas modifier le son pendant que vous êtes en mode Comparez.

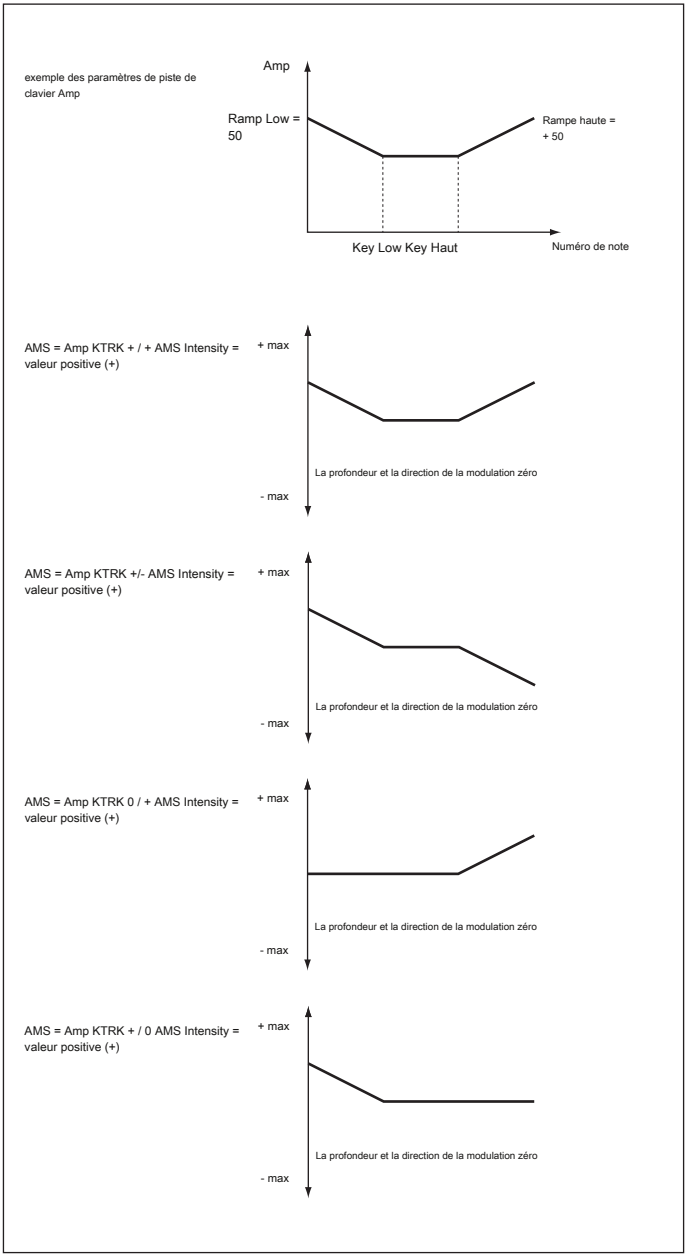
mGS (modulation alternative Sources)

Lorsque l'abréviation AMS est rencontrée, une modulation alternative peut être appliquée au paramètre correspondant. Modulation alternative permet un contrôle en temps réel de l'effet. Le tableau suivant indique les sources de lation disponibles module continuellement.

mGS	La description	Remarque
De	Ne pas utiliser Alternate Modulation	
pitch EG	pitch EG	
Filtre EG	Filtre par exemple dans le même oscillateur	
EG Amp	Amp EG au sein du même oscillateur	
LFO1	LFO1 au sein du même oscillateur	
LFO2	LFO2 au sein du même oscillateur	
Flt KTRK + / + (Filter Clavier piste + / +)	Filtre suivi de clavier au sein du même oscillateur	+ / + La direction de l'effet sera déterminé par le signe (positif ou négatif) de la rampe basse ou rampe réglage élevé. + / - La direction de l'effet sera déterminé par le signe de la rampe mise bas et par le signe opposé de la rampe réglage haute (50 pour un réglage de + 50 et + 50 pour un cadre de 50).
Flt KTRK +/- (Filter clavier Piste + /) Flt KTRK 0 / +		
(Filtre Clavier passage 0 / +) Flt KTRK + / 0 (Filter Clavier		
piste + / 0) Amp KTRK + / + (Amp Clavier piste + / +)		
	suivi du clavier Amp au sein du même oscillateur	0 / + Ramp Low aura pas d'AMS EF- fet. Le signe de la rampe haute Ting déterminera la direction de son effet. + / 0 Le signe de la rampe Réglage basse déterminera la direction de son effet. Ramp High aura pas fet AMS EF-.
Amp KTRK +/- (Amp Clavier piste +/-) Amp KTRK 0 / +		
(Amp Keyboard piste 0 / +) Amp KTRK + / 0 (clavier		
Amp piste + / 0) Numéro de note		
	Numéro de note	
Rapidité	Rapidité	
poly AT (Poly After Touch)	After Touch polyphonique (reçu / transmis par MIDI ou contenus dans des fichiers MIDI standard)	
AT canal (Canal Aftertouch)	Après Touch (canal After Touch)	
manette de jeu X	Joystick axe X (horizontal)	
Manette de jeu + Y	Joystick + Y direction (verticale vers le haut) (CC # 01)	
joystick -Y	Joystick -Y direction (verticale vers le bas) (CC # 02)	

mGS	La description	Remarque
JS + Y AT & / 2 (Joy bâton + Y & After Touch / 2)	Joystick + Y direction (verticale vers le haut) et After Touch	L'effet sera contrôlé par le manche à balai + Y (verticalement vers le haut) et après contact. Dans ce cas, l'effet après le toucher sera seulement la moitié de l'intensité spécifiée.
JS-Y AT & / 2 (Y & Joy stick After Touch / 2)	Y Joystick direction (verticale vers le bas) et After Touch	L'effet sera commandé par la manette de commande Y (verticalement vers le bas) et après contact. Dans ce cas, l'effet après le toucher sera seulement la moitié de l'intensité spécifiée.
Attribuer. Pédale	pédale assignable pied (CC # 04)	
Ruban Ctl.	contrôleur de ruban (CC # 16)	
CC # 18	CC # 18	
CC # 17	CC # 17	
CC # 19	CC # 19	
CC # 20	CC # 20	
CC # 21	CC # 21	
CC # 17 [+]	CC # 17 valeurs positives seulement	
CC # 19 [+]	CC # 19 valeurs positives seulement	
CC # 20 [+]	CC # 20 valeurs positives seulement	
CC # 21 [+]	CC # 21 valeurs positives seulement	
Amortisseur	pédale de sustain (CC # 64)	
CC # 65	Commutateur Portamento (CC # 65)	
sostenuto	sostenuto (CC # 66)	
CC80	Carte son 1 (CC80)	
CC # 81	Carte son 2 (CC # 81)	
CC # 82	Objectif général n ° 7 (CC # 82)	
CC # 83	Objectif général # 8 (CC # 83)	
Tempo	Valeur Tempo du joueur 1 ou une horloge MIDI externe	
Velocity plus	Key On et Off Key Velocity sont utilisés	
vitesse Exp	Velocity avec la courbe exponentielle (notes de vitesse plus élevées sont encore plus fort)	
Velocity Log	Vitesse de courbe logarithmique (notes de vitesses plus élevées sont plus faibles qu'avec la vitesse linéaire)	

Les diagrammes de la AmpKTrk sources suivent.



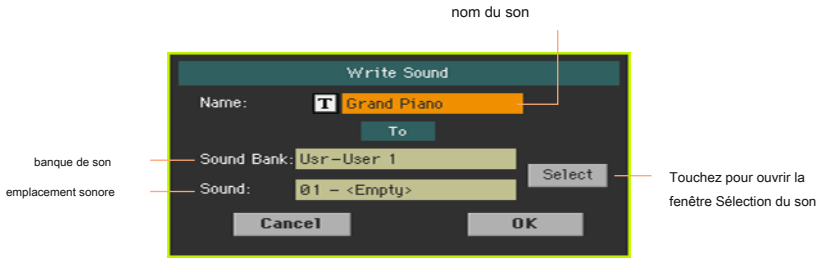
36 L'écriture des sons

La rédaction du son édition

Après l'édition, vous pouvez enregistrer tous les paramètres modifiés dans un son User LOCA tion en mémoire.

Remarque: Les modifications ne peuvent être enregistrés sur les sons de l'utilisateur.

1 Alors que dans Modifier le son le mode, choisissez le Ecrire son commande à partir de la page m e n u pour ouvrir la Ecrire son dialogue.



2 Vous pouvez changer la Nom du son. Toucher le Modifier le texte (T) icône ouvrir la clavier virtuel et modifier le nom. Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la D'accord bouton sous le clavier virtuel.

3 De retour à la Ecrire son dialogue, si vous souhaitez enregistrer sur un autre lo- toucher le cation Sélectionner bouton et ouvrir la Sélection du son fenêtre. Choisissez un endroit comme si vous choisissez un son. les emplacements vides sont représentés par une série de traits (« --- »).

4 De retour à la Ecrire son dialogue, confirmez l'opération d'écriture par tactile ing la D'accord bouton.

Quelques notes sur l'écriture des sons

- Si vous écrivez sur un son existant, le son actuel sera supprimé. S'il vous plaît économiser sur un périphérique de stockage tout sonore utilisateur vous ne voulez pas perdre.
- Les sons ordinaires ne peuvent être écrites sur des emplacements de kit de batterie. Les kits de batterie ne peut pas être écrit sur standard des emplacements sonores.

- Pour enregistrer sur un emplacement Sound Factory, décochez la Protéger> Usine case à cocher dans la Global> Préférences Mode> Médias page.

  Lors du remplacement d'une usine sonore, s'il vous plaît soyez averti que tous les ensembles clavier, styles et morceaux faisant usage sera modifié aussi bien. Utilisez cette fonction avec grand soin!

- Pour restaurer les données d'origine, s'il vous plaît utiliser le restauration usine dans la commande Médias> Utilitaire page.

37 Faire de nouveaux sons avec Échantillonnage

Création de nouveaux sons ou Grooves audio

PA1000 comprend un échantillonneur complet, qui vous permet de créer de nouveaux échantillons, de nouvelles et de nouvelles Multisamples audio synchronisés Grooves. Outre l'enregistrement, vous pouvez charger des échantillons, Multisamples, les sons et les banques de sons de différents formats.

Création de nouveaux sons ordinaires ou percutants

L'échantillonnage vous permet de créer de nouveaux sons, par l'enregistrement à partir d'une source externe (par exemple, un microphone ou un lecteur CD) connecté aux entrées audio de PA1000, ou par le chargement des fichiers à partir d'un périphérique de stockage.

A utiliser, les échantillons doivent ensuite être affectés à un Multisample ou un kit de batterie. Un Multisample vous permet de classer des échantillons dans des zones séparées du conseil Key-. Kits de batterie vous permet d'assigner un échantillon différent à chaque note du clavier, avec jusqu'à six couches dynamiques par note.

Multisamples peut alors être affecté à sons. Les sons créés avec cette fonction peut être utilisée comme toute son ordinaire, et affecté à une partie / piste.

Création d'Grooves audio

Une autre caractéristique puissante du mode d'échantillonnage est le temps Slice, qui vous permet d'ajouter du réalisme à des pistes MIDI en créant Audio Grooves. Des échantillons de rythme cyclisme, généralement « rainures audio », peuvent être « coupées en tranches » en instruments de percussion séparés. Combiné avec des pistes MIDI, la gorge audio « tranches » peut être en synchronisation avec le tempo, et peut jouer plus vite ou plus lentement que la gorge d'origine.

L'accès et la sortie du mode d'échantillonnage

- Alors que dans Du son mode, appuyez sur la RECORD bouton pour entrer Échantillonnage mode. S'il vous plaît noter qu'aucun son ne sera émis lorsque vous entrez dans le mode d'échantillonnage.
- Alors que dans Échantillonnage le mode, choisissez le Sortie de Record commande à partir de la Menu de , ou appuyez sur la RECORD bouton pour quitter le mode d'échantillonnage.

chargement des échantillons et multisamples

chargement des échantillons

Vous pouvez charger des échantillons (jusqu'à 15048) dans les formats suivants.

Format de l'échantillon	Sens
KSF	format natif de l'échantillon KORG, utilisé par la série Trinity et Triton des postes de travail, ainsi que les arrangeurs Pa série. Les noms de fichiers doivent avoir l'extension .KSF.
AIFF	format préféré d'Apple Mac pour l'audio. Les noms de fichiers doivent avoir l'extension .aif.
VAGUE	le format préféré Microsoft Windows pour l'audio. Les noms de fichiers doivent avoir la .extension wav.

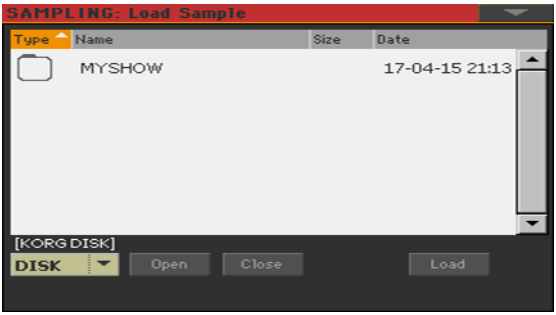
Vous pouvez charger des échantillons (mono ou stéréo) dans une résolution de 8 ou 16 bits, et un taux de fréquence d'échantillonnage de 11025 à 48,000Hz. Les échantillons chargés conservent toujours leur résolution d'origine.

Si l'échantillon est supérieure à la taille maximale autorisée (1,048,576 échantillons, corres- pondant à une mégaéchantillons, mono ou stéréo), il sera tronqué. Un avertissement apparaît sur l'écran.

S'il vous plaît être conscient que, en chargeant de nouveaux échantillons, l'échantillon en cours de saisie sera perdue si pas **enregistré. Avant le chargement, utilisez la** Écrire **commande pour enregistrer l'échantillon en modifier, sinon encore enregistré.**

Comme alternative à des échantillons individuels de chargement, vous pouvez importer des sons ou des multi-échantillons et leurs échantillons attribués, comme décrit plus loin dans ce chapitre.

1 **Alors que dans le** Exemple> Modifier **page, choisissez la** Exemple de charge **commande à partir de** le menu de la page, pour ouvrir la fenêtre de l'échantillon de charge.



Alors que dans cette fenêtre, vous pouvez appuyer sur la CHERCHER bouton et utiliser la fonction de recherche pour trouver des échantillons dans les différents médias.

2 Parcourez les fichiers, puis sélectionnez l'échantillon à charger, puis appuyez sur la Charge bouton.

3 Après le chargement d'un échantillon, vous pouvez le modifier dans les autres pages du Échantillon seconde- tion, puis l'ajouter à un multi-échantillon. Si elle est un Groove Audio, continuer à modifier avec la fonction Time Slice.

Des échantillons de l'utilisateur comprimé de chargement

PA1000 peut lire et jouer des échantillons de l'utilisateur comprimé (en Pa4X, PA1000, PA700 ou au format PA3X). comprimé charge des échantillons utilisateur exactement comme vous chargez les autres échantillons.

Chargement ou enregistrement d'autres échantillons

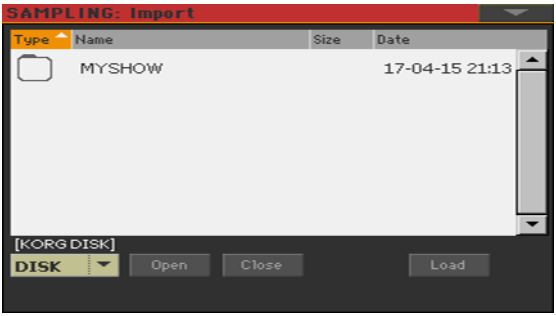
Pour créer un son ordinaire, vous avez besoin de plus d'échantillons pour faire un multi-échantillon. Chargez d'autres échantillons, ou les enregistrer (comme décrit plus loin).

Importer des échantillons, multisamples et sons

Vous pouvez importer des sons et multisamples (y compris les échantillons contenus) dans des formats autres que le format Pa série natif. Vous pouvez importer les formats de fichiers suivants.

Format de fichier	Sens
PCG	Format de programme natif de KORG, utilisé par la série Triton de postes de travail. Le nom du fichier a l'extension .pcg. Notez que les kits de batterie ne peut pas être im- porté.
KMP	format natif multiéchantillon de KORG, utilisé par la série de postes de travail et Trinity Triton. Le nom du fichier a l'extension .KMP.
SF2	Format de banque de sons par Creative Labs. Le nom du fichier a l'extension .sf2. les données sont importées Multisampling. En raison des différences profondes avec un format propre KORG, certains instruments du fichier SF2 ne peuvent pas être importés (par exemple, les instruments avec des zones de recouvrement).

1 Alors que dans l'un des Échantillon ou Multisample pages, choisissez le Importation commande de la Menu de , pour ouvrir la Exemple de charge fenêtre.



Alors que dans cette fenêtre, vous pouvez appuyer sur la CHERCHER bouton et utiliser la fonction de recherche pour trouver des fichiers dans les différents médias.

2 Parcourez les fichiers, puis sélectionnez celui à charger, puis appuyez sur la Charge bouton.

Sons importés, et multisamples échantillons sont automatiquement stockés dans la mémoire interne et ne seront pas perdus lorsque vous mettez l'appareil hors tension. Lors de l'importation d'un multisample, prendre note de son nom; vous en aurez besoin en mode Sound, lors de l'attribution du multisample un nouveau son.

Importation de fichiers PCG

Lors de l'importation d'un fichier PCG, vous pouvez choisir entre un programme unique ou une banque entière:

- Choisir Programme de choisir un programme unique (ce qui correspond à un Sound Series Pa-); touchez le numéro de programme et composez le numéro correspondant. Choisissez un emplacement cible son où charger le programme importé.
- Choisir Banque d'importer tous les programmes de la banque sélectionnée. Appuyez sur le nom de la banque de son pour sélectionner une banque cible où charger les programmes importés.

En raison des différences entre PA1000 et les instruments KORG anciens, des différences peuvent apparaître lors de la conversion. Lors de la lecture d'un fichier PCG, PA1000 tente d'utiliser exactement les mêmes que dans multisamples Triton. Si cela est impossible, il recherche un multisample similaire. Si cela est impossible, un <vide> multisample sera sélectionné. Aller au mode audio et sélectionnez un multisample approprié pour le programme importé.

Pas toutes les données PCG de Triton sont importés. Insert FX, EQ, arpèges, Combi, Global et tambour des données du kit ne sont pas chargées.

Importation de fichiers SF2

Lors de l'importation d'un fichier SF2, vous pouvez choisir entre un multisample ou toute la banque:

- Choisir MultiSample de choisir un seul Multisample (qui est, SF2 Instruments); touchez le numéro multiéchantillon et composez le numéro correspondant.
- Choisir banque complète d'importer tous les multisamples de la banque sélectionnée. Vérifier Remplacer les noms d'échantillons si vous souhaitez attribuer les noms d'échantillons un numéro progressif. Dans ce cas, lors de l'importation d'un multisample dont le nom est, par exemple, « Piano », vous aurez tous les échantillons rebaptisés « Piano_001 », « Piano_002 », et ainsi de suite.

mémoire libérant ainsi

Si vous obtenez un des messages d'avertissement il n'y a pas assez de mémoire pour charger tous les échantillons ou les ressources, retournez à la page d'échantillonnage et choisissez la Effacer commande à partir du menu de la page pour nettoyer la mémoire de l'échantillon, puis nouvelle tentative. S'il vous plaît noter que l'importation multisamples unique est le plus sûr moyen d'éviter le remplissage de la mémoire avec des données inutiles.

Comme alternative, vous pouvez compresser une partie ou tous les échantillons en mémoire, comme décrit plus loin dans ce chapitre.

enregistrement d'échantillons audio ou des rainures

Connexion des sources et fixant les niveaux

Avant de commencer à enregistrer, préparer les sources à prélever.

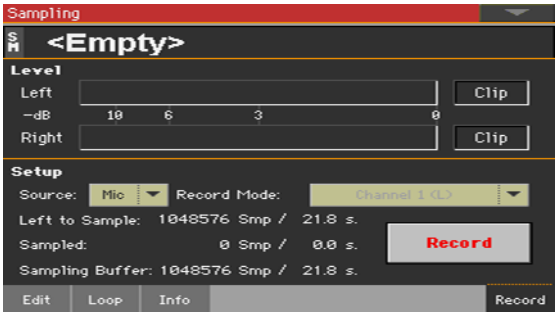
Connexion de la source et l'accès d'échantillonnage

1 Avec son MASTER VOLUME commande à zéro, connecter la source à échantillonné (par exemple, un microphone ou un lecteur CD) à l'entrée audio correspondante (s) à l'arrière de l'appareil. Lorsque la source est connectée, déplacer la commande MASTER VOLUME sur une position autre que zéro.

2 Allez à la Global> Audio & Vidéo> Audio In page pour définir l'itinéraire de signal pour la source d'entrée.

3 appuyez sur la DU SON bouton pour accéder au mode audio, puis appuyez sur la RECORD bouton d'accès Échantillonnage mode.

4 Allez à la Exemple> Enregistrer page.



Activation de la source et le réglage des niveaux

1 Utilisez le La source menu contextuel pour choisir la source d'entrée.

2 Si vous enregistrez des entrées ligne, utilisez la Mode d'enregistrement menu contextuel de choisir un ou deux canaux stéréo.

3 Régler le volume de la source. Si vous enregistrez avec un microphone, utilisez le MIC / GAIN RTG bouton de l'arrière de l'appareil. Si vous êtes d'échantillonnage à partir d'une source de ligne (comme un lecteur de CD ou un autre instrument), et définir son niveau de sortie de la source. Si possible, réglez le niveau de sortie de la source à échantillonner au maximum.

Regardez les mètres de l'écran pour vérifier le niveau d'entrée. Le rouge signifie près de distorsion (coupure du signal), donc idéalement, la barre de mètres ne devrait jamais aller au rouge. Quand le Agrafe indicateurs deviennent rouges, le signal est trop chaud et dénature. En outre, vérifiez le niveau du microphone avec le NIVEAU indicateur dans le ENTRÉE AUDIO
l'article sur le panneau de commande. Il ne devrait jamais aller au rouge, et de rester à l'orange (vert signifie trop bas un signal d'entrée).

Enregistrement

Ensuite, vous allez enregistrer le son ou groove audio.

1 Si vous pouvez, tout d'abord commencer la source à enregistrer, puis appuyez sur la Record bouton sur l'écran pour lancer l'enregistrement. Comme alternative, appuyez sur la Record bouton à l'écran, et démarrer immédiatement la source à enregistrer. L'échantillonnage se produira à 16 bits, 48 kHz.

2 Toucher le Record bouton à l'écran pour arrêter l'enregistrement. Quand le la mémoire est pleine, l'échantillonnage arrête automatiquement. Un maximum de 21,8 secondes est autorisé pour chaque échantillon.

3 Sélectionnez une page autre que Record , et jouer le clavier pour écouter la échan- son PLED.

4 Si vous n'êtes pas satisfait du son enregistré, retournez à la Record page et toucher la Record touche à nouveau, pour reprendre l'enregistrement. Toucher Record pour arrêter l'enregistrement. Un nouvel échantillon sera automatiquement créé.

5 Lorsque vous avez terminé votre échantillonnage sonore, vous pouvez l'écrire dans la mémoire interne.
Si elle fait partie d'un son ordinaire, l'écrire et l'ajouter à un multisample (comme décrit plus loin). Si elle est un Groove Audio, continuer à modifier avec la fonction Time Slice.

plus d'échantillons d'enregistrement

Pour créer un son ordinaire, vous avez besoin de plus d'échantillons pour faire un multi-échantillon. La meilleure stratégie consiste à enregistrer des échantillons à une distance fixe, par exemple à chaque octave, quinte diminuée, mineure troisième, seconde majeure. Il est pratique courante d'enregistrer la note originale d'un instrument acoustique près de la plus haute note de la gamme (par exemple, A4 si la plage est C4 ~ C5).

1 Répétez la procédure d'enregistrement pour créer d'autres échantillons.

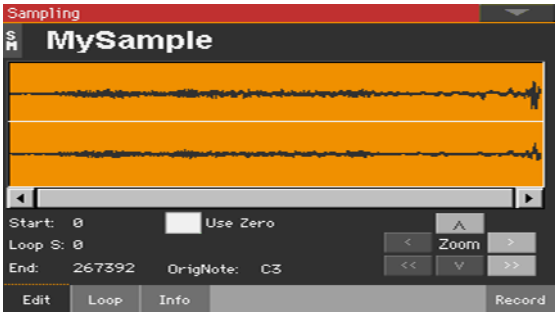
2 Enregistrez les échantillons.

3 Lorsque vous avez terminé, allez sur la création d'un multi-échantillon.

Modification des échantillons

Après l'enregistrement, le chargement ou l'importation, vous pouvez modifier les échantillons.

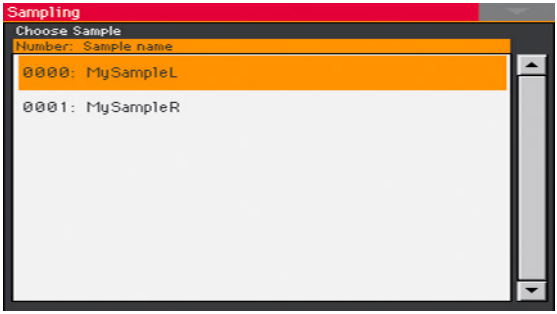
- **Allez à la** Échantillonnage> Modifier **page.**



Cette page vous permet de couper, couper ou banaliser un échantillon, ainsi que de modifier les points de boucle. L'échantillon peut être joué sur le clavier complet.

Le choix de l'échantillon à modifier

1 **Toucher le** le nom de l'échantillon **en haut de la page pour ouvrir la** échantillon fenêtre.

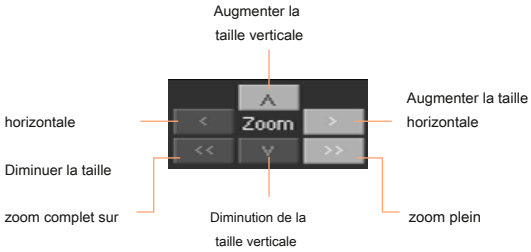


2 **Toucher le** le nom d'un échantillon **pour le sélectionner.**

La lecture du diagramme de forme d'onde d'échantillon

Le diagramme montre l'évolution au cours du temps (x-axe) la forme d'onde de l'échantillon, et son amplitude de changement (axe y). Il montre également le début, la fin et les points de boucle. La zone comprise entre les points de départ et de fin apparaît en surbrillance.

Utilisez le Zoom commande pour changer la taille de la forme d'onde représentée sur la figure. Quand un bouton est grisé, cela signifie que la valeur maximale ou minimale est atteinte.



Modification de la longueur de l'échantillon

Lors de l'enregistrement, vous avez peut-être inclus dépassant les matériaux au début et à la / ou la fin de l'échantillon. Vous pouvez les découper de l'échantillon.

- **Utilisez le Début paramètre à modifier le point de départ de l'échantillon (dans les échantillons). Faites correspondre le** point de départ à l'attaque réelle du son que vous pouvez voir dans le dia- gramme.

  Si le point de départ atteint le point de départ de boucle, ce dernier est également déplacé vers l'avant.

- **Utilisez le Fin paramètre pour modifier le point final de l'échantillon et la boucle (en échantillons). Faites** correspondre ce point à la fin réelle du son que vous pouvez voir dans le diagramme. Lors de l'écriture de l'échantillon édité, les segments dépassant le début et de fin seront définitivement supprimés.

Modification du départ de la boucle

La boucle est le segment de cyclisme à la fin d'un échantillon, ce qui permet de jouer de longues notes tout en utilisant des enregistrements courts.

- **Assurez-vous que la boucle case est sélectionnée dans le Échantillonnage> Boucle page. Dans le cas contraire, le déplacement** du point de départ de la boucle aura aucun effet.
- **De retour à la Échantillonnage> Modifier page, utilisez la loop Start paramètre pour régler le point de départ** en boucle. Lorsque vous réglez ce paramètre, un clic audible peut apparaître, en raison d'un pas et / ou décalage de niveau entre les points de départ et de fin de la boucle. Déplacer le départ de la boucle et boucle / échantillon Point final, de sorte que le clic ne peut plus être entendu.

Lors de l'édition audio rainures, le départ de la boucle doit correspondre au point de départ de l'échantillon. Ce paramètre est généralement différent du Sample Start dans les sons ordinaires (qui est, une guitare, un piano, une voix ...).

Forcer l'utilisation de points zéro « »

Quand le Utilisez zéro **case est sélectionnée, le démarrage, de début de boucle et le point final tombent** toujours sur le point de passage par zéro le plus proche (à savoir, un point où la forme d'onde traverse l'axe des x, et passe de négatif à positif, ou d'une valeur positive à une valeur négative) . Cela rendra les boucles plus précis, et réduira le risque de clics.

Le choix de la note originale

- **Utilisez le** OrigNote (Note originale) **paramètre choisir pas d'origine de l'échantillon.**

Bien que ce paramètre n'a pas d'effet immédiat sur le son, il sera utile d'identifier la hauteur originale de l'échantillon et lors de l'attribution d'un échantillon à l'multisample.

Par exemple, si vous un C4 échantillonner, réglez ce paramètre sur « C4 ». Lorsque l'échantillon sera affecté à une zone de clavier du multi-échantillon, il sera transposé (si nécessaire) en fonction de ce paramètre, afin d'éviter un changement de la hauteur d'origine.

Normalisant l'échantillon

Normalisation redimensionne automatiquement le niveau de l'échantillon sélectionné. Peaks sera porté à -0dB (autrement dit, le volume maximum avant saturation), alors que les parties restantes de l'échantillon seront proportionnellement élevés. Cela permet d'optimiser le niveau de l'échantillon par rapport à d'autres échantillons, ce qui rend tous les échantillons sonores plus uniformément. Il contribue également à optimiser le rapport signal / bruit, en empêchant d'autres étages d'amplification à partir de l'augmentation de bruit résiduel.

- **Alors que dans une page d'édition de l'échantillon, choisissez le** Normaliser **commande à partir de la** Menu de .

Coupant une partie de l'échantillon

Vous pouvez couper la partie sélectionnée de l'échantillon.

1 **Alors que dans le Modifier page, utilisez la Début et Fin les points de choisir le segment** pour couper.

2 **Choisir la Couper commande à partir de la Menu de .**

Coupant les parties non utilisées de l'échantillon (coupe / culture)

Vous pouvez couper les parties non sélectionnées de l'échantillon.

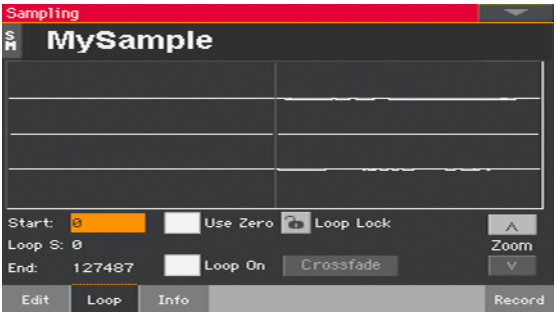
1 **Alors que dans le Modifier page, utilisez la Début et Fin les points de choisir le segment** préserver.

2 **Choisir la Garniture / culture commande à partir de la Menu de .**

Modification de la boucle

Après avoir modifié l'échantillon, vous pouvez affiner la boucle.

- **Allez à la** Échantillonnage> Boucle **page.**



La boucle est une partie de cycle d'un son échantillonné. Bouclage est une technique utilisée pour réduire le temps d'échantillonnage, le vélo une partie du son pour créer la phase de maintien du son. Après la phase d'attaque, la plupart des sons répètent la même forme d'onde pendant leur phase de sustain.

La lecture du diagramme de boucle

Le diagramme vous permet d'affiner les points de boucle, en regardant à la fin de la boucle (la moitié gauche du diagramme) et par boucle (moitié droite du diagramme) des points correspondant au centre du **diagramme. Une boucle bonne qualité sonore est représenté par une ligne continue, insécable. Utilisez le** Zoom commande pour modifier la taille des extrémités en boucle indiquées sur le schéma. Quand un bouton est grisé, cela signifie que la valeur maximale ou minimale est atteinte.

Modification des points de boucle

- **Assurez-vous que la** boucle **case est sélectionnée.**
- **Utilisez le** loop Start **paramètre pour régler le point de départ en boucle.**
- **Utilisez le** Fin **paramètre pour régler le point de fin de boucle (correspondant toujours le point final échantillon).**

La protection de la longueur de la boucle

- Utilisez le boucle de verrouillage pour fixer la longueur de la boucle en cours d'édition. Quand il est fermé, le déplacement de la boucle se déplace automatiquement Démarrer le point de fin de boucle / Sample, ou vice versa.

Ceci est pratique lorsque vous créez une boucle rythmique pour correspondre à un tempo spécifique.

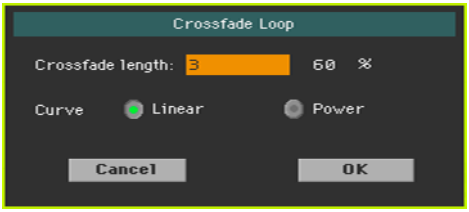
En utilisant looping Crossfade

Lorsque boucle l'échantillon aigu d'un son complexe, comme les chaînes ou pour rendre le woodwinds son sustain, il est nécessaire de créer une boucle longue pour préserver le caractère riche du son. Crossfade Loop peut être utilisé pour minimiser la différence de hauteur et niveau entre le début et la fin de la région de la boucle, pour créer une boucle naturelle à consonance. Afin de résoudre ces problèmes, Crossfade Loop provoque le son de changer progressivement de la fin au début de la boucle.

Dans la pratique, voici comment cela fonctionne. Une longueur spécifique (la valeur de la longueur Crossfade) de la forme d'onde immédiatement avant le début de la boucle est prise et mélangée avec la partie d'extrémité. A cette époque, le niveau de forme d'onde de la tion Por- immédiatement avant la fin (la longueur spécifiée par Crossfade Longueur) diminuera progressivement, et le niveau de forme d'onde immédiatement avant le début de la boucle augmentera progressivement à mesure que les deux sont mélangés. Quand le boucle case est sélectionnée, et la Début et Boucle S (tart)

les paramètres ont des valeurs différentes, les crossfade bouton devient disponible.

1 Toucher le crossfade bouton pour ouvrir la crossfade Loop dialogue:



2 Utilisez le Longueur crossfade paramètre pour spécifier la longueur de l'échantillon que vous souhaitez crossfade. Vous pouvez entrer soit le nombre d'échantillons, ou un pourcentage (%). Si vous définissez cette donnée en pourcentage, le nombre d'échantillons sera calculé automatiquement.

Si vous définissez ce à 50%, crossfade sera effectuée sur la seconde moitié de la région entre le début de la boucle et à la fin de la boucle.

La longueur Crossfade ne peut pas être supérieure à la plus petite longueur entre le début de l'échantillon - points de départ en boucle, ou le départ de la boucle - points de fin échantillon.

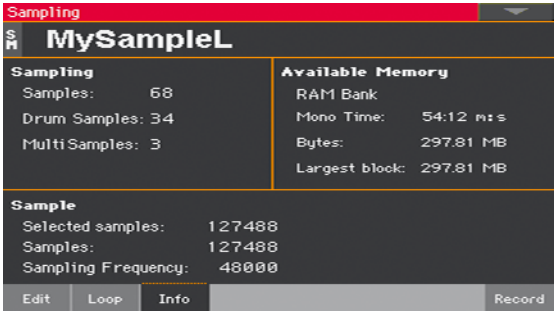
3 **Utilisez le Courbe boutons radio pour spécifier la façon dont le volume va changer dans la** région fondu enchaîné.

Courbe	Sens
Linéaire	Le volume change de façon linéaire.
Puissance	Le volume change de façon non linéaire. Parfois, un réglage de linéaire produira l'impression que le volume a chuté au milieu de la courbe de fondu enchaîné. Dans ce cas, utiliser l'énergie.

Obtenir des informations sur la mémoire d'échantillonnage

Si vous recevez un message d'avertissement au sujet de pas assez de mémoire d'échantillonnage disponible, vous pouvez vérifier ce qui est le remplir. Vous serez alors en mesure de supprimer des données ou compresser les échantillons.

- **Allez à la** Échantillonnage> Info **page.**



- **Utilisez le** Échantillonnage **zone pour obtenir des informations sur le nombre d'échantillons, des échantillons de batterie et** multisamples dans la mémoire d'échantillonnage.

Paramètre	Sens
Les échantillons	Nombre d'échantillons dans la mémoire.
Les échantillons tambour	Nombre d'échantillons de tambour en mémoire.
multisamples	Nombre de multisamples en mémoire.

Le nombre maximum d'échantillons que vous pouvez enregistrer ou la charge est 15048.

- **Utilisez le** Mémoire disponible **zone pour obtenir des informations sur la mémoire d'échantillonnage (RAM)** lui-même. PA1000 est livré avec 300 Mo de RAM. Ceci est la quantité maximale d'échantillons non comprimés qui peuvent être chargés. Si vous avez besoin de plus de mémoire d'échantillonnage, vous pouvez compresser les échantillons puis charger jusqu'à 600 Mo d'échantillons.

Paramètre	Sens
Temps mono	Mémoire restante en secondes. Cette valeur est donnée pour les échantillons mono. Avec des échantillons stéréo, cette fois doit être réduit de moitié.
octets	mémoire restante en octets. Cette valeur est donnée pour les échantillons mono. Avec des échantillons stéréo, cette fois doit être réduit de moitié.
du plus grand bloc	Le plus grand bloc contigu de mémoire. Ceci est la taille maximale d'un échantillon que vous pouvez écrire dans la mémoire. Chaque fois que vous mettez l'appareil sous tension, ce bloc est étendu pour correspondre au paramètre Octets. Si vous ne pouvez pas enregistrer un échantillon, s'il vous plaît l'exporter, puis l'importer après avoir redémarré l'instrument.

- **Utilisez le Échantillon zone pour obtenir des informations sur l'échantillon sélectionné et tous les échantillons en mémoire.**

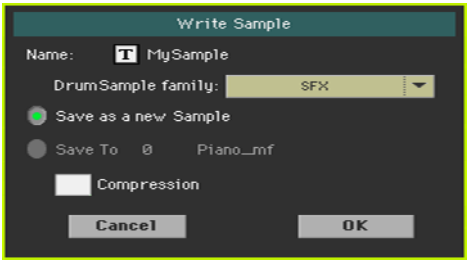
Paramètre	Sens
Les échantillons sélectionnés	Taille de l'échantillon sélectionné (en échantillons).
Les échantillons	Taille totale des échantillons dans la mémoire (en échantillons).
Fréquence d'échantillonnage	La fréquence d'échantillonnage de l'échantillon sélectionné (en Hertz).

L'écriture, l'exportation ou la suppression des échantillons

Écrit l'échantillon

Si vous créez un son ordinaire ou kit de batterie, écrire l'échantillon dans la mémoire interne.

1 Alors que dans une page de Exemple d'édition section, choisissez la Écrire commander du Menu de pour ouvrir la Ecrire échantillon dialogue.



2 Vous pouvez changer la Nom de l'échantillon. Toucher le Modifier le texte (T) icône ouvrir la clavier virtuel et modifier le nom. Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la D'accord bouton sous le clavier virtuel.

3 Si vous enregistrez un échantillon percutant, utilisez le Tambour famille d'échantillon apparaitre menu pour choisir une famille d'échantillon tambour.

4 Sélectionnez une option pour choisir un emplacement où enregistrer l'échantillon:

- Choisir Enregistrer comme nouvel échantillon pour enregistrer dans un nouvel emplacement.
- Sélectionner Enregistrer à pour remplacer un emplacement existant. Dans ce cas, l'échantillon existant sera supprimé.

5 Si vous souhaitez compresser l'échantillon, sélectionnez le Compression case à cocher. (La compression est expliqué plus loin dans ce chapitre).

6 Confirmez l'opération d'écriture en appuyant sur la D'accord bouton.

PA1000 est livré avec 300 Mo de RAM. Ce montant est le maximum d'échantillons qui peuvent être non compressées chargés. Si vous avez besoin de plus de mémoire d'échantillonnage, vous pouvez compresser les échantillons puis charger jusqu'à 600 Mo d'échantillons.

Exportation des échantillons

Vous pouvez exporter l'échantillon en édition dans l'un des deux formats de fichiers audio informatiques populaires (WAVE et AIFF).

1 Alors que dans une page du Échantillon section, choisissez la Exportation commande à partir de le Menu de , pour ouvrir la Exemple d'exportation fenêtre.

2 Choisissez un emplacement cible, puis appuyez sur la sauver bouton pour faire la Exportation Échantillon dialogue apparaît:

3 Vous pouvez changer la Nom de l'échantillon. Toucher le Modifier le texte (T) icône ouvrir la clavier virtuel et modifier le nom. Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la D'accord bouton sous le clavier virtuel.

4 De retour à la Exemple d'exportation dialogue, utilisez la Type de fichier menu contextuel à choisir le format d'exportation.

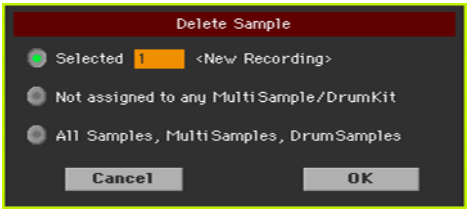
5 Confirmer l'enregistrement en appuyant sur la D'accord bouton.

suppression d'échantillons

Vous pouvez supprimer un échantillon, tous les échantillons non utilisés, ou tous les échantillons.

Accès à la boîte de dialogue Supprimer échantillon

- **Alors que dans une page de Exemple d'édition section, choisissez la Effacer commande à partir de la Menu de pour ouvrir la supprimer échantillon dialogue.**



Suppression d'un échantillon

- **Sélectionnez le Choisi l'option, choisissez la échantillon à supprimer , et toucher D'accord** confirmer.

Suppression de tous les échantillons non affectés

- **Sélectionnez le Attribué à aucune Multisample / Drumkit option et toucher D'accord** confirmer.

Cette commande supprime uniquement les échantillons non encore affectés à aucun kit Multisample ou tambour. Utilisez cette option avec précaution, puisque vous pouvez supprimer des échantillons que vous souhaitez conserver, mais pas encore été attribué.

Suppression de tous les échantillons, et multisamples échantillons de batterie

- **Sélectionnez le Tous les échantillons, Multisamples, échantillons de batterie option et toucher D'accord** confirmer.

Sélectionnez cette commande pour supprimer tous les échantillons, et multisamples échantillons de batterie de la mémoire RAM. Cette opération remet à zéro complètement la RAM et peut être utilisé pour nettoyer tout problème avec la gestion de la mémoire.

Comprimant les échantillons de l'utilisateur

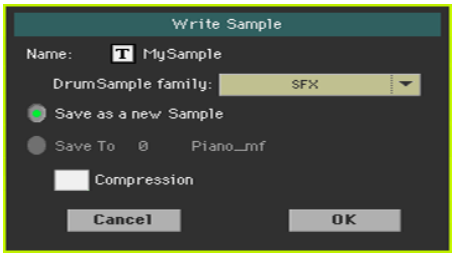
PA1000 peut lire et jouer des échantillons d'utilisateur compressés. Il peut compresser des échantillons d'utilisateurs lors de leur enregistrement, ou par lots. compression échantillon permet de doubler la mémoire disponible d'échantillonnage.

échantillons compressés ne peuvent plus être décompressées. Si vous souhaitez conserver les échantillons originaux, s'il vous plaît enregistrer une copie avant de les compresser.

Comprimant Des échantillons de l'utilisateur lors de leur écriture

Vous pouvez compresser un échantillon de l'utilisateur lors de l'écriture à la mémoire interne.

1 **Alors que dans une page de Exemple d'édition section, choisissez la Écrire commander du Menu de pour ouvrir la Ecrire échantillon dialogue.**



2 **Alors que dans cette boîte de dialogue, sélectionnez la Compression case à cocher, pour réduire la taille des** l'échantillon jusqu'à la moitié de sa taille d'origine. S'il vous plaît noter que la compression peut nécessiter beaucoup de temps.

échantillons compressés auront un astérisque (*) ajouté à leur nom.

Comprimant tous les échantillons de l'utilisateur dans la mémoire

Vous pouvez compresser tous les échantillons d'utilisateur contenus dans la mémoire d'échantillonnage.

1 **Alors que dans une page de Exemple d'édition section, choisissez la Compresser tous échan-Ples commande à partir de la Menu de pour exécuter la compression.**

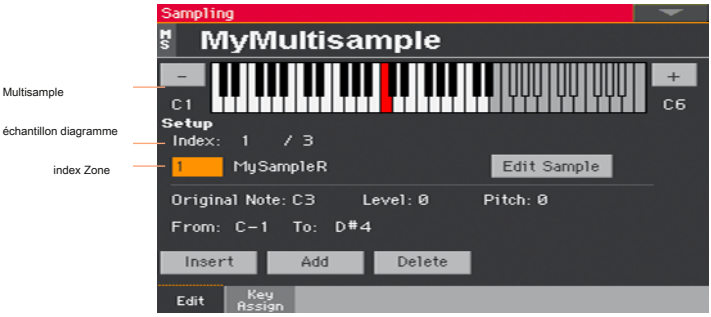
2 **Un message apparaît, avertissement sur les longs délais nécessaires pour compresser tous les échantillons. Toucher D'accord confirmer.**

S'il vous plaît ne mettez pas l'appareil hors tension alors que la compression se passe. Lorsque vous avez terminé, les échantillons comprimés apparaissent avec un astérisque (*) ajouté à leur nom.

Création multisamples

Après avoir enregistré, chargé ou importé tous les échantillons nécessaires, vous pouvez créer un multi-échantillon. Le multisample est une façon d'organiser plusieurs ples échan- sur le clavier. Chaque échantillon est affecté à une zone du clavier (ou indice), avec une plus grande et une limite inférieure. Plus tard, le multisample sera affecté à un oscillateur dans un son ordinaire.

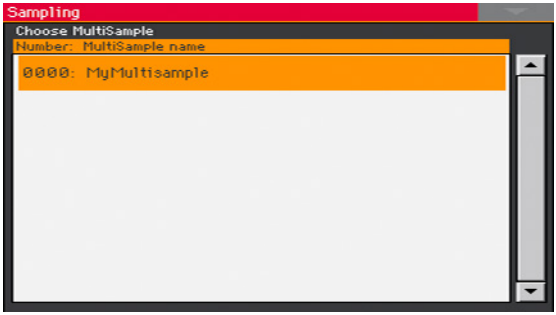
- **Allez à la** Échantillonnage> Multisample> Modifier **page.**



Dans cette page vous attribuerez l'échantillon (s) à un multi-échantillon. Assignez à chaque PLE échan- à une zone de clavier différent.

Le choix du multisample modifier

1 **Toucher le** nom de la multiéchantillon **en haut de la page pour ouvrir la** Multisample Select **fenêtre.**



2 **Toucher le** nom d'un multisample **pour le sélectionner.**

La lecture du diagramme multiéchantillon

Le diagramme du clavier montre l'index / zone sélectionnée (en surbrillance), et sa note originale (en rouge). Utilisez le grand « - » et les boutons « + » sur le côté pour faire défiler le diagramme d'une octave inférieure ou supérieure.

Affectation d'échantillons au clavier

Création d'une nouvelle zone

Par défaut, un nouveau multisample contient une seule zone.

- Toucher le Insérer bouton pour diviser la zone en cours dans la moitié, et créer une nouvelle zone (Index) à gauche de celle sélectionnée.
- Toucher le Ajouter bouton pour ajouter une nouvelle zone (Index) après le dernier.

Suppression d'une zone

Vous pouvez supprimer des zones, lorsqu'elles ne sont plus nécessaires.

- Appuyez sur le bouton Supprimer pour supprimer la zone sélectionnée (Index). La zone à droite de la supprimer une est automatiquement prolongé pour combler le vide.

Sélection d'une zone

- Faites une note sur le clavier pour sélectionner la zone correspondante (Index). Comme alternative, utilisez la Indice paramètre pour choisir la zone correspondante.

Le nombre total de zones dans le multi-échantillon est indiquée par le deuxième nombre de la Indice paramètre.

Réglage de la plage de la zone

- Utilisez le De à couple de paramètres pour ajuster la plage de la zone sélectionnée (Index).

La taille minimale est une clé. Lorsque la réduction de la portée d'une zone, celle adjacente est automatiquement augmentée pour combler le vide.

L'attribution d'un échantillon à la zone sélectionnée

Une zone correspond toujours à un seul échantillon.

- Utilisez le Échantillon paramètre de choisir un échantillon. Pour créer une zone silencieuse,

  créer et assigner aucun échantillon à lui.

Modification de l'échantillon sélectionné

- Toucher le Exemple Edition bouton pour aller à la Échantillonnage> échantillon> Modifier avec l'échantillon sélectionné.

Réglage des paramètres de la zone

- Utilisez le Remarque originale paramètre automatiquement transposent l'échantillon assigné sur le clavier. Lorsque vous jouez cette note, l'échantillon sera exactement comme il a été enregistré.

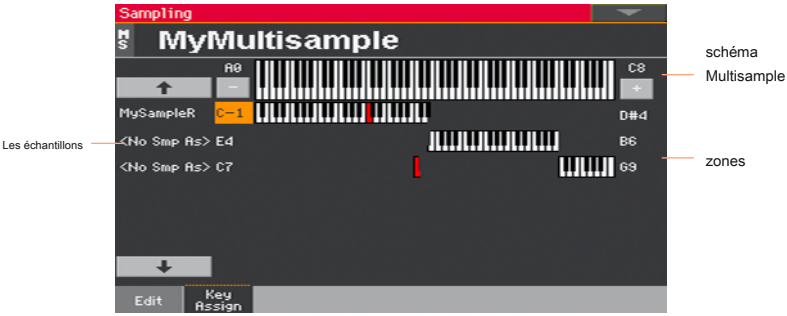
  Par défaut, ce paramètre correspondra à la OrigNote (Note originale) valeur AS- signé lors de l'édition de l'échantillon dans le Échantillonnage> échantillon> Modifier page. La note définie avec ce paramètre apparaît en surbrillance dans le diagramme du clavier.

- Utilisez le Niveau paramètre pour régler le niveau relatif de la zone sélectionnée. Cette valeur ne peut être un décalage négatif sur le volume global du multi-échantillon.
- Utilisez le Pas paramètre pour ajuster l'échantillon sélectionné en cents (1 cent = 1/100 d'un demi-ton).

Vue d'ensemble des échantillons et des zones affectées

Vous pouvez voir la carte globale des échantillons attribués aux zones et modifier leur gamme sur le clavier.

- **Allez à la** Échantillonnage**> Multisample> Key Assign page.**



- **Faites défiler les zones en utilisant les** liste des échantillons **à gauche de la page. Utilisez le gros bouton avec une** flèche en haut et en bas de la liste pour faire défiler la liste vers le haut ou vers le bas.

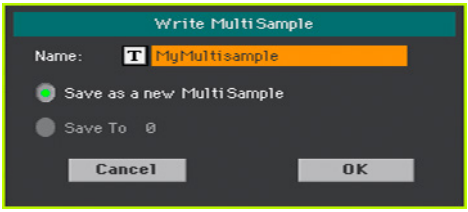
- **Modifier la** Gamme de zone **, en cas de besoin, en utilisant les limites de la zone basse et haute** apparaissant sur la gauche et la droite des diagrammes de clavier. La note originale est en rouge.

L'écriture, l'exportation ou la suppression des multisamples

La rédaction du multisample

Avant de créer un son, enregistrez les multiéchantillon organisation des échantillons sur le clavier dans la mémoire interne.

1 Alors que dans une page de édition Multisample section, choisissez la Écrire commande de la Menu de pour ouvrir la Ecrire Multisample dialogue.



2 Vous pouvez changer la Nom du multisample. Toucher le Modifier le texte (T) icône pour ouvrir la clavier virtuel et modifier le nom. Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la D'accord bouton sous le clavier virtuel.

3 Sélectionnez une option pour choisir un emplacement où enregistrer le multisample:

- Choisir Enregistrer comme nouveau Multisample pour enregistrer dans un nouvel emplacement.
- Sélectionner Enregistrer à pour remplacer un emplacement existant. Dans ce cas, les multiéchantillon existants seront supprimés.

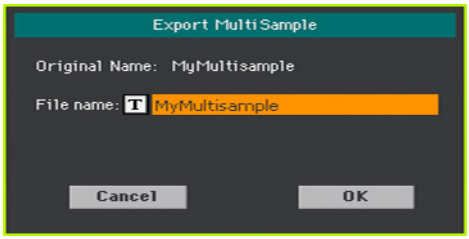
4 Confirmez l'opération d'écriture en appuyant sur la D'accord bouton.

Exportation multisamples

Vous pouvez exporter les multisample modifier, ainsi que tous les échantillons liés. L'opération d'exportation génère un fichier KMP (format de fichier propriétaire de KORG pour multisamples), et un dossier contenant une série de fichiers KSF (format de fichier propriétaire de KORG pour les échantillons) dans le même répertoire. Lors de l'exportation d'un multisample stéréo, attribuer un nom différent aux fichiers canaux droit et gauche, pour éviter de les écraser. Un suffixe « -L » et « R » est généralement ajouté après le nom de ce type de fichiers.

1 Alors que dans une page du Multisample section, choisissez la Exportation commander du Menu de , pour ouvrir la Export Multisample fenêtre.

2 Choisissez un emplacement cible, puis appuyez sur la sauver bouton pour faire la Exportation MultiSample dialogue apparaît:



3 Vous pouvez changer la Nom du multisample. Toucher le Modifier le texte (T) icône pour ouvrir la clavier virtuel et modifier le nom. Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la D'accord bouton sous le clavier virtuel.

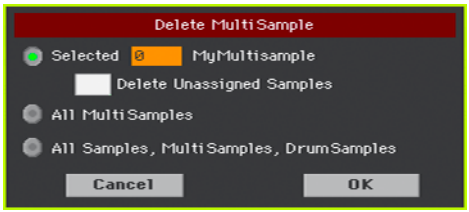
4 De retour à la Export Multisample dialogue, confirmer l'enregistrement en appuyant sur la D'accord bouton.

suppression multisamples

Vous pouvez supprimer un multi-échantillon, les échantillons non utilisé après la suppression du multisample, tous les multisamples, ou tous les échantillons et multi-échantillons.

Accéder à la boîte de dialogue Supprimer Multisample

- Alors que dans une page de édition Multisample section, choisissez la Effacer commande à partir de la Menu de pour ouvrir la supprimer Multisample dialogue.



Suppression d'un multisample

- Sélectionnez le Choisi l'option, choisissez la multiéchantillon à supprimer , et toucher D'accord confirmer.

- Sélectionnez le Supprimer des échantillons non affectés case à cocher pour supprimer également tous les échantillons laissés libres après la suppression du multisample, et non utilisé par d'autres échantillons multi.

Utilisez cette option avec précaution, puisque vous pouvez supprimer des échantillons que vous souhaitez conserver, être utilisé plus tard dans de nouveaux multisamples encore à créer.

Suppression de tous les multisamples

- Sélectionnez le tous Multisamples option et toucher D'accord confirmer.

Suppression de tous les échantillons, et multisamples échantillons de batterie

- Sélectionnez le Tous les échantillons, Multisamples, échantillons de batterie option et toucher D'accord confirmer.

  Sélectionnez cette commande pour supprimer tous les échantillons, et multisamples échantillons de batterie de la mémoire RAM. Cette opération remet à zéro complètement la RAM et peut être utilisé pour nettoyer tout problème avec la gestion de la mémoire.

Création de nouveaux sons de multisamples

Vous pouvez créer un nouveau son tout en Du son mode.

1 Allez à la Du son mode.

2 Choisis un Du son semblable à celui que vous allez créer.

Si vous préférez partir d'un vide, la situation par défaut, choisissez la initialize son commande à partir de la Menu de .

3 Allez à la Son> Basic> OSC page.

4 Sélectionnez l'une des disponibles oscillateurs des boutons radio à droite
côté de la page.

5 Utilisez les paramètres du OSC Multisample section pour assigner le multisam-
PLE à la Haute ou Faible couche de l'oscillateur sélectionné. Votre nouveau multisample se trouve dans la RAM
banque de multisamples.

6 Allez sur la modification du son, comme indiqué dans les pages dédiées à l'édition du son.

La création de nouveaux kits de batterie à partir d'échantillons percussifs

Vous pouvez créer un nouveau kit de batterie tout en Du son mode.

1 Allez à la Du son mode.

2 Choisis un Batterie semblable à celui que vous allez créer.

Si vous préférez partir d'un vide, la situation par défaut, choisissez la initialize son commande à partir de la Menu de .

3 Allez à la Son> DrumKit> DrumKit page.

4 Utilisez le CLÉ paramètre pour sélectionner une clé. Comme alternative, sélectionnez-le par Presse-
une touche ing du clavier.

5 Sélectionnez l'une des disponibles couches des boutons radio sous le clavier
diagramme.

6 Utilisez les paramètres du Exemple de tambour section pour assigner un échantillon à la
couche en cours ou l'oscillateur sélectionné. Votre nouvel échantillon se trouve dans la
RAM banque d'échantillons.

sept Allez sur le montage du kit de batterie, comme indiqué dans les pages dédiées à Sound edit-
ing.

attribuer le nouveau son ou un kit de batterie à une partie / piste

Les nouveaux sons ou kits de batterie sont contenus dans les banques de l'utilisateur. les affecter au clavier, en accompagnement ou pistes Song, comme vous le feriez avec tout autre son ou kit de batterie. Drum Kits sont mieux adaptés à la piste batterie ou de percussion.

Lorsque vous avez terminé, enregistrez le montage pour préserver votre ensemble audio (clavier Set, SongBook entrée, paramètres de style, Song MIDI).

Création de tranches Groove audio avec le temps Slicing

Création d'échantillons séparés d'une rainure audio coupée en tranches

Après l'enregistrement ou le chargement d'une rainure audio, vous devez « tranche » pour créer une sé- ries d'échantillons percussifs séparés, un multi-échantillon pour les organiser sur le clavier, et un Groove MIDI contenant la séquence d'origine convertie en événements MIDI. En fin de compte, vous l'enregistrer comme un nouveau son.

Comment ça fonctionne

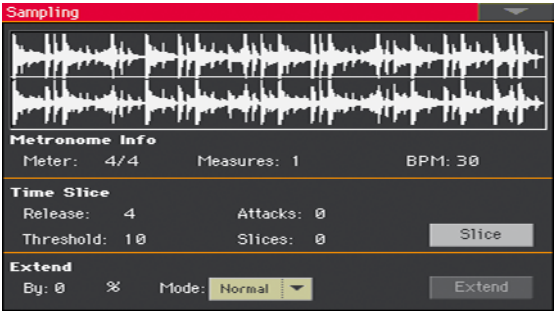
Temps Trancheuse détecte les attaques (qui est, coup de pied et le filet plans) à l'intérieur d'une rainure audio rythmique, et divise automatiquement la rainure audio dans des échantillons de percussion individuels. Les échantillons percussifs tranches seront automatiquement attribués à des touches différentes dans un multisample, et les multiéchantillon à un son. Au sein de l'multiéchantillon généré, un échantillon distinct est affecté à une note différente du clavier, à partir de C # 3. En jouant une gamme chromatique ascendante avec ce multisample, vous pouvez recréer la gorge audio d'origine.

A Groove MIDI sera également créé, contenant une séquence de notes de déclenchement des échantillons de percussion en tranches dans le même ordre que dans la rainure audio d'origine. Lorsque vous importez ce Groove MIDI à une piste de style ou Pad, cette séquence vous permettra d'ajuster le tempo de la rainure sans affecter la hauteur des échantillons percussifs.

En plus de changer le tempo de la gorge sans affecter sa hauteur, cela vous permettra de changer l'ordre dans lequel les échantillons sont joués, changer le calendrier, et de modifier le modèle de recréer librement une nouvelle boucle rythmique.

slicing

1 Allez à la Échantillonnage> Time Slice page.

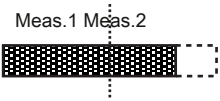


2 Utilisez le Mètre paramètre pour spécifier le compteur de l'échantillon initial.

3 Utilisez le Mesure paramètre pour spécifier le nombre de mesures du origi-
échantillon final. Habituellement, vous chargerez une rainure 1 ou 2 mesures à long.

4 le BPM (Beats paramètre par minute) indique le tempo (en battements par
Minute) de l'échantillon d'origine. Cette valeur est calculée automatiquement, en fonction de la Début , Fin , Mètre et Les mesures paramètres. Si vous connaissez ces données, entrez manuellement Mètre , Les mesures et BPM para- mètres, pour faire le découpage plus précis. le BPM La valeur peut être seulement ajusté à des valeurs inférieures à celle calculée automatiquement. Cela peut être utile, par exemple, lorsque l'échantillon réel est plus courte que la saisie

Mètre et Les mesures valeurs.



Dans l'exemple ci-dessus, la gorge réelle ne dure que jusqu'à la première moitié de la mesure 2. Le tempo est reconnu 130, alors que le tempo réel est 100. Définissez le
BPM la valeur à 100, et un reste est ajouté à la fin de la rainure, pour lui permettre de boucle de façon transparente.

5 Toucher le Tranche bouton pour trancher la gorge audio d'origine.

Le multi-échantillon généré

Chaque échantillon individuel généré à partir de trancher la gorge audio sera as- signé à une autre touche.

Clé	échantillon assigné / motif	La vitesse %
C2	Trame complète du vélo à la moitié de la vitesse	50%
C # 2	Trame complète du vélo à différentes vitesses	53%
D2		56%
D # 2		60%
E2		63%
F2		67%
F # 2		71%
G2		75%
G # 2		80%
A2		84%
A # 2		89%
B2		94%
C3	Trame complète du vélo à la vitesse d'origine	100%
C # 3 et au-dessus	échantillons séparés en tranches	-

Le MIDI généré Groove

Après le tranchage, un Groove MIDI avec le modèle original sera également généré. Le diagramme montrera les échantillons coupés en tranches individuelles séparées par des lignes verticales:

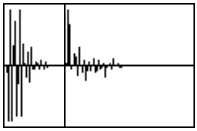
Test du kit de batterie généré

- Pour tester le modèle complet à une vitesse différente, jouez une note de C2 (demi-vitesse) à C3 (vitesse d'origine). Voir le tableau ci-dessus.
- Pour tester les échantillons en tranches simples, jouer des notes de C # 3 et au-dessus. Si vous jouez une gamme chromatique complète, vous pouvez jouer le modèle original.

Si trop d'échantillons ont été générés, et le clavier ne puisse pas tous, utilisez la UPPER OCTAVE boutons pour transposer le clavier, et aussi écouter les échantillons dépassant la limite supérieure.

Réglage des paramètres de découpage

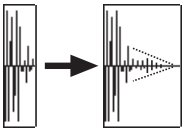
- Si la procédure tranche n'a pas produit de résultats satisfaisants, ajuster la Libération paramètre, et toucher la Tranche nouveau sur le bouton. Ajuste le Libération valeur modifie le nombre d'attaques reconnues, en faisant varier la vitesse nécessaire au moteur Slice pour commencer à travailler à nouveau. Par exemple, dans l'exemple suivant, si la valeur de sortie est trop élevée (c'est trop long), peut être perdu la deuxième attaque:



- Si cela, encore une fois, n'a pas produit de bons résultats, essayez de régler aussi le Seuil paramètre, et toucher la Tranche nouveau sur le bouton.
- Depuis un arrondi de la valeur de tempo se produit pendant l'opération de découpage, et la boucle peut ne pas être précis, vous devrez peut-être ajuster à la fois la Début et Fin paramètres de la Exemple> Modifier page, pour rendre la boucle de rainure parfaitement. Après avoir modifié ces paramètres, appuyez sur la Tranche nouveau sur le bouton. Aller à expérimenter différents paramètres. Modification d'une gorge audio est une pure matière d'expérimentation.

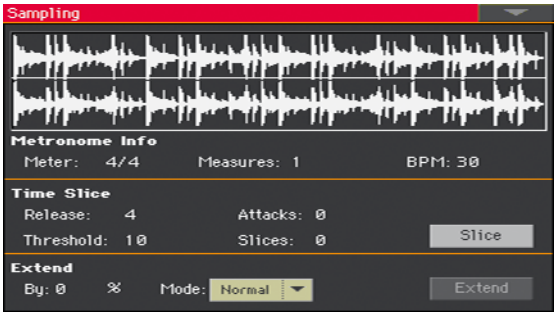
L'extension des queues échantillons

Lors de l'utilisation des rainures en tranches avec un tempo lent que l'original, un espace peut être gênant entendu entre un échantillon et le suivant. La fonction Extend vous permet de résoudre ce problème en ajoutant une « queue » à tous les ples échan-, ce qui rend leur décomposition plus lisse et plus musicale.



1 Après le tranchage et tester la rainure, utilisez la fonction Extend si nécessaire.

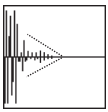
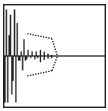
2 Allez à la Échantillonnage> Time Slice page.



3 Ajuste le Étendre> Par paramètre pour régler la longueur de la « queue » ajouté à la
les échantillons (en pourcentage). Un réglage de 20 à 30% est généralement adapté à la plupart des rainures.

En fonction du tempo du style qui comprendra cette rainure, utilisez des valeurs hautes ou basses. Si vous ralentir la gorge très bien, attribuer des valeurs supérieures à ce paramètre, sinon vous pouvez attribuer des valeurs inférieures. Soyez prudent avec le plus Par les valeurs, car la fonction Extend peut ajouter des artefacts sonores.

4 Utilisez le étendre le mode menu contextuel pour indiquer si la valeur ajoutée « queue » doit se désintégrer
d'une manière linéaire ou maintenir pendant une période plus longue, puis tomber tout à coup. Choisir la méthode appropriée pour étendre les matériaux traités.

étendre le mode	Sens	Forme
Ordinaire	Le plus approprié pour son percutant avec une décroissance courte (mais pas immédiat). L'enveloppe « queue » est linéaire, et le niveau désintègre rapidement.	
Longue	Le plus approprié pour les cymbales, dont le son devrait être soutenue jusqu'à la note suivante. L'enveloppe « queue » est soutenue et tombe lentement, puis tombe soudainement à côté de la fin.	

5 Toucher le Étendre bouton.

6 Après la prolonger l'opération est terminée, tester le modèle.

- Pour tester le modèle complet à une vitesse différente, jouez une note de C2 (demi-vitesse) à C3 (vitesse d'origine). Voir le tableau ci-dessus.
- Pour tester les échantillons en tranches simples, jouer des notes de C # 3 et au-dessus. Si vous jouez une gamme chromatique complète, vous pouvez jouer le modèle original.

sept Si l'opération ne Prolongez pas des résultats satisfaisants, changer le SEt-
Tings et répéter.

La rédaction du Groove tranches audio

Lorsque la procédure est terminée Temps Slicing, vous pouvez enregistrer les données comme un nouveau son, ainsi qu'une série d'échantillons percussifs séparés, un échantillon multi-en les disposant sur le clavier. A Groove MIDI contenant la séquence finale origi- convertie aux événements MIDI sera également créé.

1 Alors que dans le Échantillonnage> Time Slice page, choisissez la Écrire commande à partir de le Menu de .

2 Vous pouvez changer la Nom du son. Toucher le Modifier le texte (T) icône ouvrir la clavier virtuel et modifier le nom. Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la D'accord bouton sous le clavier virtuel.

3 De retour à la Ecrire Slice dialogue, si vous souhaitez enregistrer sur un autre lo- toucher le cation Sélectionner bouton et ouvrir la Sélection du son fenêtre. Choisissez un endroit comme si vous choisissez un son. les emplacements vides sont représentés par une série de traits (« --- »).

4 De retour à la Ecrire Slice dialogue, confirmez l'opération d'écriture en touchant le D'accord bouton.

En collaboration avec le son et les échantillons associés et multisample, un Groove MIDI avec le même nom sera également enregistré dans la mémoire RAM. Cette mémoire sera effacée lorsque vous mettez l'appareil hors tension. Par conséquent, convertir immédiatement le Groove MIDI à un modèle de style ou Pad, comme expliqué dans les pages suivantes.

En utilisant les tranches de Groove audio dans un style ou Pad

Après avoir généré les tranches Groove audio, vous pouvez les utiliser dans un style ou Pad, en important le Groove MIDI à une piste, et attribuer le son correspondant à la même piste.

rainures importées peuvent jouer à différentes valeurs de tempo. Cependant, s'il vous plaît rappelez-vous qu'ils ne seront pas transposés lors de la lecture des accords différents, car ils sont encore des données audio, qui ne peuvent pas être transposés par l'arrangeur.

Importation du Groove MIDI à un style ou à la piste Pad

1 **Allez à la style Play le mode, et choisissez le style de l'utilisateur auquel attribuer la rainure.**

2 **appuyez sur la RECORD bouton d'accès Style / Enregistrement Pad le mode, et choisissez**
l'une des options d'enregistrement de style ou Pad.

3 **Allez à la Style / Pad Record> Import / Export> Groove page.**

4 **Utilisez le De menu contextuel pour choisir le MIDI Groove. (Ce menu ne AP-**
poires si un Groove MIDI a été généré).

5 **Utilisez le Pour E / CV menu contextuel pour choisir une cible Style Element et Chord**
Variation.

6 **Utilisez le Traquer menu contextuel pour choisir une piste cible. Nous suggérons**
piste de percussion, puisque la piste de batterie est toujours adaptée pour les sons du kit de batterie standard (pour COUNT-ins, pauses, etc.).

sept **Toucher le Exécuter pour confirmer.**

Affectation du son au style ou à la piste Pad

Après avoir importé le MIDI Groove, affecter le son généré par la procédure Temps partagé à la lecture de la plage du Groove MIDI.

Affectation du son à un style

1 Allez à la style Play le mode, et choisissez le style de l'utilisateur auquel attribuer le son.

2 Allez à la Style Play> Principal page et choisissez la Le volume vitre.

3 Utilisez le TRACK SELECT bouton pour voir les pistes d'accompagnement (Style Voir les pistes).

4 Appuyez sur l'icône de la piste à laquelle assigner le son (nous suggérons piste de percussion).

5 Tandis que le Sélection du son fenêtre est ouverte, choisissez (dans le son du Utilisateur banque).

6 Écrivez les paramètres de style.

Attribution du son à une piste d'élément de style

1 Allez à la Principale page du style Record mode.

2 Sélectionnez la piste à laquelle assigner le son (nous suggérons la Percussion Piste).

3 Appuyez sur le nom du son à côté de la TRK paramètre.

4 Tandis que le Sélection du son fenêtre est ouverte, choisissez (dans le son du Utilisateur banque).

5 Ecrire le style.

Affectation du son à un Pad

1 Allez à la Principale page du pad enregistrement mode.

2 Appuyez sur le nom du son à côté de la pad piste paramètre.

3 Tandis que le Sélection du son fenêtre est ouverte, choisissez (dans le son du Utilisateur banque).

4 Écrivez le Pad.

En utilisant les tranches de Groove audio dans d'autres sons

Vous pouvez utiliser le multi-échantillons et des échantillons générés par une opération dans d'autres temps Slicing sons.

1 Allez à la Du son le mode et choisir un son similaire à celui que vous souhaitez affecter le multisample.

Si vous préférez commencer de la programmation en blanc, choisissez le initialize son commande à partir du menu de la page.

2 Allez à la Son> Basic> OSC page et sélectionnez l'un des oscillateurs.

3 Choisissez la nouvelle multiéchantillon du RAM zone, et l'affecter à l'un des Deux couches (Haute ou Faible).

4 Choisir la Ecrire son commande à partir du menu de la page et enregistrez le son à un emplacement vide de l'utilisateur.

Partie VIII: l'audio et vidéo Connexions

38 Connexion d'un extérieur afficher

Vous pouvez vous connecter PA1000 à un moniteur de télévision ou de vidéo, de lire les paroles et les accords avec vos collègues musiciens ou public, ou pour refléter l'affichage.

Connectez le moniteur vidéo externe

- **Utilisez le HDMI ou SORTIE VIDÉO connecteur pour se connecter PA1000 à un téléviseur ou un moniteur vidéo. S'il vous** plaît utiliser un câble HDMI certifié.

Selon la version de votre PA1000, et le type de moniteur vidéo à connecter, vous devrez choisir un autre câble. Vous pouvez acheter les câbles nécessaires à un magasin qui vend des équipements de télévision.

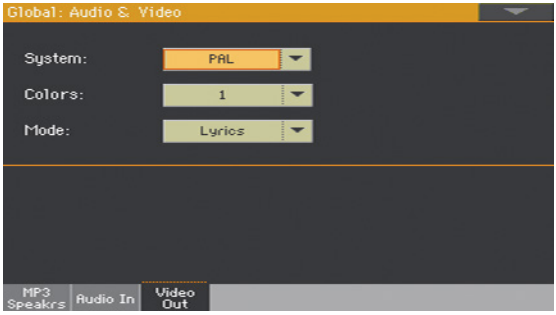
Type PA1000	Video Out Type	Câble de moniteur Connecteur	
Type A (Jusqu'à SN # 39999)	RCA	RCA (Composite)	RCA-RCA
		SCART	RCA-Péritel
Type B (De SN # 40000)	HDMI	HDMI	HDMI vers HDMI
		DVI	HDMI vers DVI
		VGA	HDMI-VGA

Aller à la page de sortie vidéo

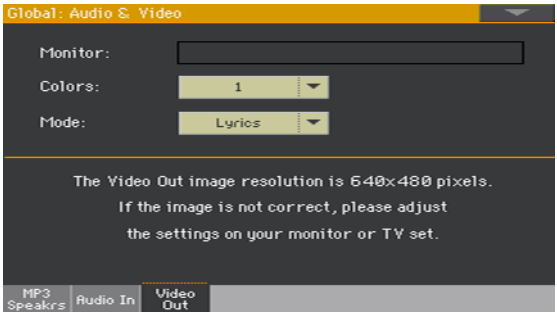
1 S'il est éteint, mettez l'appareil en marche.

2 **Allez à la Global> Audio & Vidéo> Sortie vidéo page.**

Avec PA1000 Type A:



Avec PA1000 Type B:



Allumez le moniteur externe

- Tournez le moniteur vidéo sur, et réglez sur l'AV / bonne source d'entrée.

Sélectionnez la norme vidéo (seulement PA1000 type A)

- **Utilisez le Système menu pour sélectionner la vidéo standard.**

Système	Sens
COPAIN	Utilisé dans la plupart des pays européens, sud-américains, asiatiques et africains. Ce réglage peut également être utilisé avec des téléviseurs SECAM (utilisés en France, la Russie et certains pays africains); dans ce dernier cas, cependant, l'image est en noir et blanc.
NTSC	Utilisé en Amérique du Nord, Amérique centrale et une partie de l'Amérique du Sud. Il est également utilisé au Japon, en Corée, Taiwan, les Philippines et le Myanmar.

Vérifiez si le moniteur est reconnu (uniquement PA1000 type B)

- **Lorsque le moniteur est reconnu, son nom apparaît dans la Moniteur ligne. Si elle ne semble pas,** vérifiez les connexions.

S'il vous plaît noter que la résolution prise en charge est de 640x480 pixels. Dans le cas où l'image ne montre pas correctement, s'il vous plaît vérifier les paramètres du moniteur (par exemple, le contrôle ou le rapport de zoom de l'image).

Définissez les couleurs

- **Dans la même page, utilisez la Couleurs menu pour choisir l'ensemble préféré de couleurs pour les paroles** et l'arrière-plan.

Couleurs	Sens
1 ... 5	Jeu de couleurs. Essayez de trouver les celui que vous sentez le plus à l'aise avec.

Choisissez les éléments à afficher

- Dans la même page, utilisez la Mode menu pour choisir ce à afficher dans le moniteur vidéo.

Mode	Sens
paroles de chanson	Seulement Paroles et Accords (le cas échéant) sont affichés sur l'écran externe. (Ceci est l'option par défaut au démarrage.)
Miroir d'affichage	L'écran interne est dupliquée (« miroir ») pour l'affichage externe.

39 Connexion de l'audio sorties et régliez les effets finaux

Raccordement des sorties audio

Connectez les sorties audio comme décrit dans Raccordement des sorties audio à la page 17. Les haut-parleurs internes travailleront en parallèle avec les principales sorties audio.

Programmation des effets maîtres

La suite de mastering contribue à rendre le son plus fort, plus clair, plus complet et plus poli. Ces effets s'appliquent à la phase finale de la voie audio, juste avant les sorties audio.

Le choix d'un Master EQ ou limiteur de préréglage

Vous pouvez rapidement programmer les paramètres EQ ou Master Limiteurs en choisissant un préréglage.

1 **Allez à la** Global> LIMITER / Master EQ> Limiteur **ou** master EQ **page.**

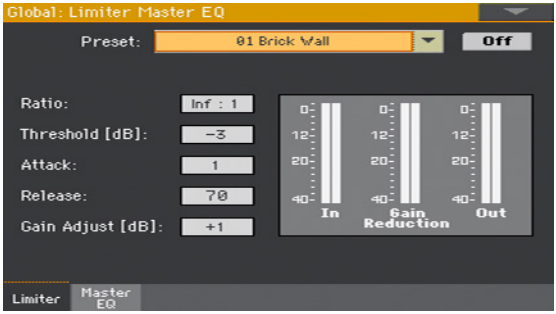
2 **Utilisez le** Preset **menu contextuel en haut de la page pour choisir un paramètre prédéfini.**

Modification du limiteur

Le limiteur permet une augmentation de l'intensité sonore des pistes MIDI (styles et morceaux), par compression du signal dépassant un seuil défini. Les fichiers MP3 ne sont pas affectés par l'écrêteur, car ils sont généralement déjà « produit », et ne pas besoin de passer par le nouveau limiteur.

Accès à l'écrêteur

1 **Allez à la** Global> LIMITER / Master EQ> Limiteur **page.**



DÉSACTIVER l'écrêteur marche / arrêt

- **Utilisez le** Allumé éteint **bouton pour allumer l'écrêteur on / off.**

Programmation du limiteur

- Utilisez le In / Out indicateurs pour vérifier le niveau de l'entrée audio et sortant de l'écrêteur. Assurez-vous que les indicateurs ne vont jamais dans la zone rouge (cela signifie distorsion).

  Si le niveau d'entrée est trop élevé, diminuer le niveau des sons, des styles, des morceaux qui jouent. Si le niveau de sortie est trop élevé, diminuer le niveau de la Ajustement de contrôle.

- Utilisez le Rapport paramètre pour régler le taux de compression du signal. La compression est appliquée uniquement lorsque le niveau du signal dépasse la valeur de seuil. 1,0: 1 signifie aucune compression.

- Utilisez le Seuil paramètre pour régler le niveau au-dessus duquel la compression est appliquée. 0dB signifie qu'aucun signal traité.
- Utilisez le Attaque paramètre pour régler le temps d'attaque. Une attaque plus élevée entraîne la compression à appliquer plus lentement, et ne pas réagir assez vite pour les notes avec plus rapides transitoires.

- Utilisez le Libération paramètre pour régler le temps de libération. Un temps de libération plus entraînera la compression à libérer plus lentement; cela peut aider des notes plus longues durabilité ing.

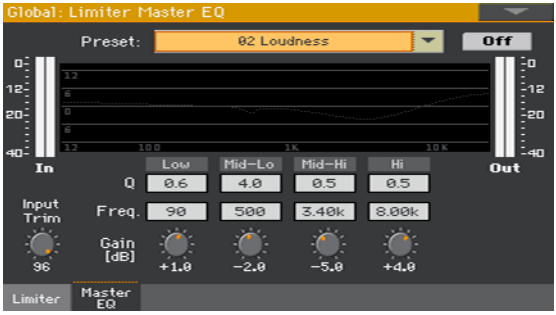
- Utilisez le Ajustement de paramètre pour régler le gain de sortie. Utilisez-le pour compenser la perte de gain provoquée par la compression.

Modification du Master EQ

Master EQ est une égalisation de fréquence à spectre complet, positionné à l'extrémité de la chaîne de signal, juste avant la sortie audio. Il vous donne le pouvoir de concevoir des courbes EQ et la forme de votre son. Master EQ propose quatre bandes entièrement programmables avec un gain réglable, la fréquence et les paramètres Q.

Accès au Master EQ

1 **Allez à la** Global> LIMITER / Master EQ> Master EQ **page.**



En tournant le Master EQ on / off

- **Utilisez le** Allumé éteint **bouton pour activer l'EQ on / off.**

Programmation de l'EQ

- **Regardez les résultats de toute modification dans la** diagramme **. Le diagramme montre la courbe d'égalisation. Ses** changements de forme en fonction des différentes valeurs des paramètres.
- **Utilisez le** Garniture d'entrée **paramètre pour régler le niveau du signal entrant dans l'égaliseur. Une quantité excessive de** signal peut provoquer une déformation lors de stimuler les bandes d'égalisation.
- **Utilisez le** Gain **paramètre pour modifier l'importance ou l'atténuation de la bande correspondante.** Utilisez-le pour rendre les fréquences plus ou moins forte.

Bande	Valeur
toutes les bandes	-18 ... 0 ... + 18dB

- **Utilisez le** Freq **paramètre pour changer la fréquence centrale de la bande corres- pondante. Centrer sur** la fréquence des problèmes, ou les harmoniques que vous souhaitez accentuer ou atténuer.

Bande	type de courbe d'égalisation	Valeur
Faible	Rayonnage	20Hz ... 1kHz
Moyen-Bas	culminant	50Hz ... 10kHz
Mi-hauteur	culminant	300Hz ... 10kHz
Haute	Rayonnage	500Hz ... 20kHz

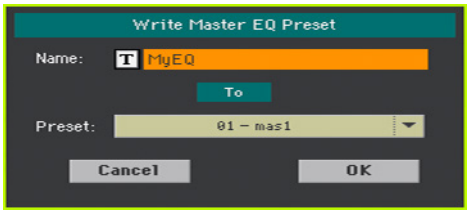
- Utilisez le Q paramètre pour régler la « qualité » du filtre de l'égaliseur; des valeurs plus élevées correspondent à des filtres plus étroits, plus précis. Utiliser des valeurs plus élevées pour la correction nearsurgical sur des fréquences isolées, des valeurs plus faibles pour plus musicale, une égalisation plus douce.

Bande	Valeur
toutes les bandes	0,5 ... 10

L'écriture d'un Master EQ ou limiteur de préréglage

Ouvrez Write Master EQ ou limiteur de dialogue prédéfini

1. Allez à la Global> LIMITER / Master EQ> Limiteur ou master EQ page.
2. Choisir la Ecrire Preset Limiteur ou Ecrire Master EQ Preset commande à partir de le menu de la page pour ouvrir la Ecrire Preset Limiteur ou Ecrire Master EQ Preset dialogue.



Ecraser le préréglage en cours

- Si vous souhaitez remplacer le préréglage en cours, il suffit de toucher la D'accord bouton.

Ecrire à un autre emplacement prédéfini

1. Si vous voulez choisir un autre emplacement, utilisez la Preset menu contextuel.
2. Si vous voulez changer la Nom du préréglage, appuyez sur la Modifier le texte (T) icône pour ouvrir la clavier virtuel et modifier le nom.
3. Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la D'accord bouton sous la clavier virtuel.
4. De retour à la Ecrire Preset dialogue, confirmez l'opération d'écriture par tactile ing la D'accord bouton.

40 Connexion de l'audio contributions

Connexion d'un périphérique audio en ligne, un microphone, une guitare

Choisissez l'entrée audio en fonction de l'appareil audio à raccorder. Après la connexion d'un périphérique audio, choisir l'impédance correcte et le routage vers les sorties audio.

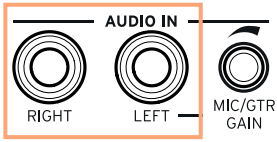
S'il vous plaît noter que, pour des raisons de sécurité, l'entrée est toujours mis en sourdine lorsque vous mettez l'appareil en marche.

Raccordement d'un appareil audio de ligne

Vous pouvez vous connecter aux entrées audio autre clavier, les sorties d'un processeur d'effets voix ou guitare, un lecteur multimédia, les sorties de ligne d'un mélangeur de scène, ou tout autre appareil audio en ligne.

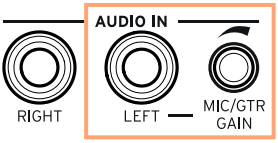
Attention: Connexion d'un amplificateur de puissance à ces entrées endommagerait l'instrument!

Utilisez le AUDIO> GAUCHE et DROITE des connecteurs pour connecter les sorties de ligne d'un appareil audio externe. Connectez l'un d'eux pour recevoir un signal mono. Ceux-ci sont asymétriques (TS) 6,35 mm ou 1/4” , connecteurs jack.



Connexion d'un microphone

Utilisez le AUDIO> GAUCHE Connecteur pour connecter un microphone. Ceci est un balourd (TS) 6,35 mm ou 1/4” , connecteur jack. Vous aurez besoin d'un adaptateur pour connecter un microphone avec un connecteur XLR.



types de microphones

Il existe deux principaux types de microphones que vous pouvez vous connecter à votre PA1000: dynamique et condenseur.

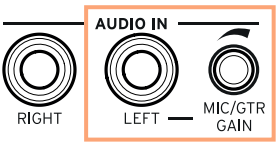
Les microphones dynamiques ne nécessitent pas de mise sous tension. Ils sont généralement ceived con- pour une utilisation en direct, et ont un cardioïde étroit ou hypercardioïde pour une meilleure réjection du bruit de la scène.

Les microphones à condensateur nécessitent une alimentation fantôme, qui peut être alimenté par une alimentation dédiée. En variante, on peut utiliser un petit mélangeur comprenant alimentation fantôme, pour être connecté par l'intermédiaire de ses sorties d'insertion ou de ligne à des entrées de ligne de PA1000; dans ce cas, cependant, vous ne serez pas en mesure d'utiliser des effets dédiés de PA1000.

Habituellement trouvé en studio, microphones à condensateur viennent généralement avec un cardioïde er veufs, capturant plus ambiance et contrebasses plus profondes. microphones à condensateur capsule Wide- sont les préférés pour les applications vocales en studio.

Connexion d'une guitare (ou basse)

Utilisez le AUDIO> GAUCHE Connecteur pour connecter une guitare (ou basse). Ceci est un balourd (TS) 6,35 mm ou 1/4” , connecteur jack.

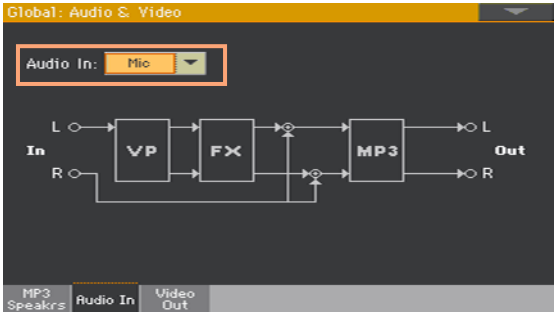


Réglage du routage et le mélange des effets

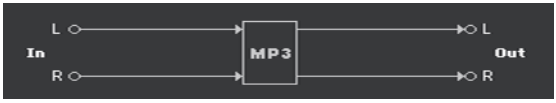
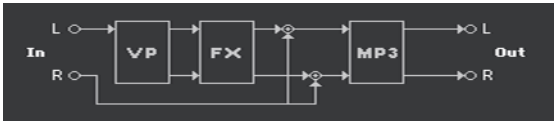
La sélection de l'impédance et de routage

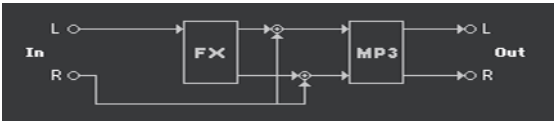
Par défaut, les entrées audio sont activés pour un microphone. Vous pouvez utiliser la procédure suivante pour sélectionner une impédance d'entrée différent et le routage de signal ou réactiver l'entrée du microphone.

1 **Allez à la** Global**> Audio & Vidéo> Audio In page.**



2 **Utilisez le** Entrée audio **menu contextuel pour choisir le bon cheminement et l'impédance.**

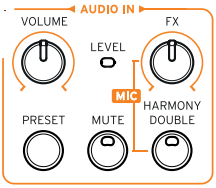
Entrée audio	Sens
Ligne	Les entrées audio gauche et droite vont au mixage final, ainsi que les sons générés par PA1000. Aucun effet de processeur voix ou guitare sera appliquée. Les entrées audio seront également aller à l'enregistreur MP3 interne. 
Mic	L'entrée audio gauche sera au processeur vocal, puis au mixage final, ainsi que les sons générés par PA1000. Le signal audio droit sera reproduit sur les deux sorties audio. Les deux entrées seront enregistrées lors de l'enregistrement d'un titre MP3. 

Entrée audio	Sens
Guitare	L'entrée audio gauche va au processeur de guitare (inclus dans le bloc FX), puis au mixage final, ainsi que les sons générés par PA1000. Le signal audio droit sera reproduit sur les deux sorties audio. Les deux entrées seront enregistrées lors de l'enregistrement d'un titre MP3. 

Réglage du gain d'entrée audio

Après la connexion d'un périphérique audio, vous pouvez régler le gain d'entrée.

1 **Assurez-vous que la** AUDIO IN> MUTE **indicateur est mis hors tension (signal d'entrée). Assurez-vous que la** FX **le bouton** est complètement tourné vers la gauche (minimum). Assurez-vous que la HARMONY / DOUBLE **indicateur est désactivé (section désactivé).**

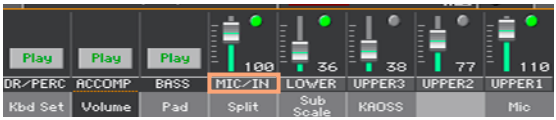


L'état de marche / arrêt des entrées audio peut également être commuté de la MIC / IN **indicateur dans le** Page d'accueil> Volume **volet du** style Play **ou** song Play mode.

2 **Si vous avez connecté un microphone ou d'une guitare, utilisez la** MIC / GAIN RTG **potar suivant à la** LA GAUCHE **une entrée audio pour régler le gain d'entrée (le niveau va de 0 à 40 dB). Si vous avez** connecté un périphérique audio en ligne, régler le niveau audio de l'appareil externe.

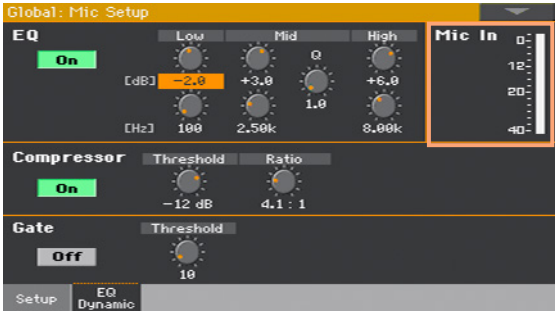
Vérifiez le niveau en regardant à la AUDIO> NIVEAU **indicateur du panneau de trol con-.**

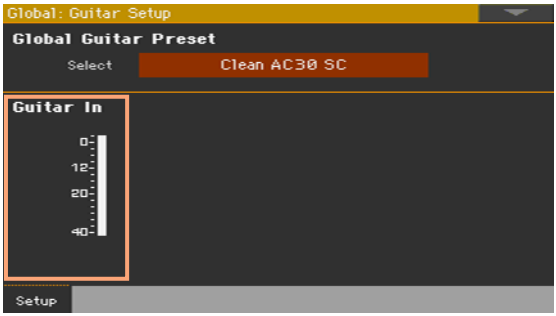
Le niveau d'entrée est également représenté par le MIC / IN **étiquette dans le** Page d'accueil> Volume volet pendant que vous chantez ou jouez.



MIC / IN couleur	Sens
De	Aucune entrée de signal.
vert	Faible à mi-niveau du signal entrant.
Orange	surcharge légère dans le trajet du signal.
rouge	Écrêtage se produit dans le trajet du signal.

Pour un contrôle plus précis du microphone ou entrée guitare, vous pouvez vérifier le niveau d'entrée dans la Préférences> Mic> EQ / Dynamics page ou Global > Configuration guitare> Configuration page.





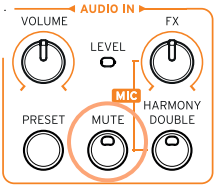
Avec un dispositif audio microphone ou de ligne, maintenir le niveau de sorte que cet indicateur reste vert la plupart du temps, à l'orange apparaissant à des pics de signal. Ne jamais aller au rouge.

Avec une guitare, maintenir le niveau de sorte que cet indicateur reste vert la plupart du temps (même les crêtes du signal). Pour de meilleurs résultats, maintenir le niveau d'entrée faible (ne dépassant pas -20 dB, comme indiqué dans le compteur d'entrée).

Mise l'entrée audio et le réglage du volume

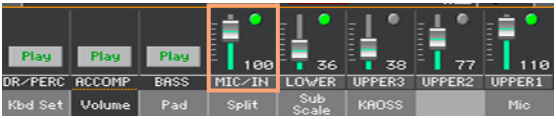
L'entrée audio peut être rapidement ou hors tension, et son volume dans le mélange ajusté, à partir du panneau de commande. S'il vous plaît noter que, pour des raisons de sécurité, le niveau d'entrée est toujours coupé lorsque vous mettez l'appareil en marche.

1 **Utilisez le MUET bouton dans la ENTRÉE AUDIO section du panneau de commande pour désactiver** ou désactiver l'entrée audio.



2 **Réglez le volume d'entrée audio en utilisant le LE VOLUME bouton dans la ENTRÉE AUDIO** section. Vérifiez le niveau en regardant à la NIVEAU Indicateur de la même section.

Vous pouvez également régler le niveau de la MIC / IN dans le canal Page d'accueil du style Play ou song Play mode. Assurez-vous qu'il ne soit pas trop bas ou coupé.



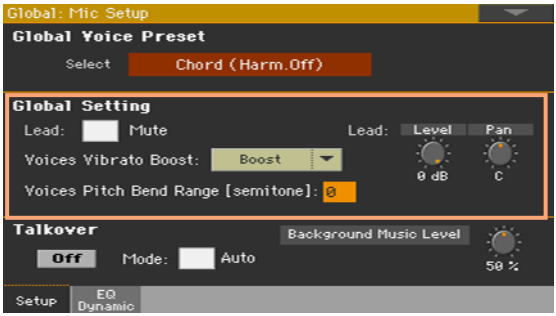
Lancez l'accompagnement automatique ou un morceau, pour équilibrer l'entrée audio contre les sons internes.

41 Façonner le son de la voix plomb

La voix principale est votre voix ou celle de votre chanteur, entrant dans l'entrée de téléphone micro. Vous pouvez appliquer des effets, avant de l'envoyer au processeur vocal.

Réglage de la voix principale des contrôles généraux

Alors que dans le Configuration globale**> Mic> Configuration page, vous pouvez régler le muet, le volume, le vibrato et les** commandes de flexion pour la voix principale.



Tourner la voix principale on / off

- **Alors que dans le** Configuration globale**> Mic> Configuration page, utilisez la** Lead**> Mute case à cocher pour activer la voix** principale on / off du mélange.

Lorsque la voix principale est désactivée, vous n'écouter les voix d'harmonie et d'effets.

Le mélange de la voix principale

- **Alors que dans le Configuration globale> Mic> Configuration page, utilisez la Plomb> Niveau et La poêle** boutons pour régler le niveau et le panoramique de la voix Lead.

Paramètre	Sens	Valeur
Niveau	Niveau de la voix principale	Off, -60dB ... 0dB
La poêle	Position de la voix principale dans le panorama stéréo gauche, L99 ...	C (Centre) ... R99, droit

Vibrato et pliage

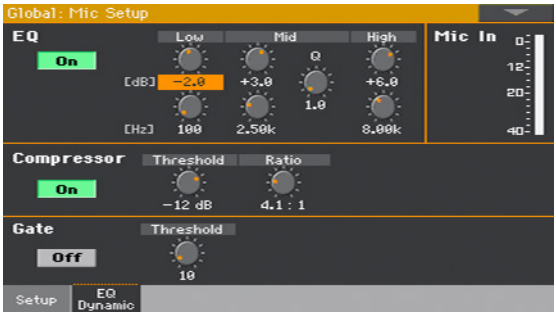
- **Alors que dans le Configuration globale> Mic> Configuration page, utilisez la Voix Vibrato Boost** menu contextuel pour spécifier comment le message de modulation aura une incidence sur le vibrato.

Voix Vibrato Boost	Sens
Renforcer	Ajoute plus vibrato une fois la valeur de modulation atteint la quantité correspondante de vibrato, puis retourne au montant initial à la position de repos.
Manuel	Permet le contrôle de gamme complète de vibrato, une fois que le message de modulation est re- ceived.

- **Alors que dans le Configuration globale> Mic> Configuration page, utilisez la Voices Pitch Bend Range paramètre** pour définir la plage de flexion (en demi-tons) après réception d'un message de pitch bend.

Ajouter de l'égalisation, la compression et la porte à la voix principale

Alors que dans le Configuration globale> Mic> EQ / Dynamic page, vous pouvez programmer l'égalisation, la compression et la porte de la voix principale.



Programmation de l'EQ

Ceci est un égaliseur 3 bandes extrêmement souple avec la fréquence et de gain réglable bandes de rayonnages hauts et bas, ainsi qu'une bande paramétrique avec con- trôle Q.

- Utilisez le Allumé éteint bouton pour activer l'égaliseur ou hors tension.
- Utilisez le Gain (supérieure) et La fréquence (bas) contrôle pour créer la courbe d'égalisation. le Faible et High Gain contrôles augmentent ou atténuent toutes les fréquences au-dessous ou au-dessus des fréquences définies par le La fréquence contrôles. Ce sont les plus basses comme la commune et le contrôle des aigus sur un système stéréo. le Mid Gain augmente de commande ou atténue les fréquences comprises dans une bande sélectionnée qui est définie par une fréquence centrale (La fréquence contrôle) et une commande de largeur (Q paramètre). Pour les voix, le gain d'une bande paramétrique étroite est généralement réduite à surmonter résonances de la pièce ou de la voix et lisser le son, bien que les utilisateurs expérimentés peuvent stimuler une bande semble actuellement faire défaut d'une voix aussi bien lar particu-.

Band EQ	La fréquence	Gain	Q
Faible	20 Hz ... 1,00 kHz	± 18 dB	-
Milieu	50 Hz ... 10,00 kHz	± 18 dB	0,5 ... 10,0
Haute	500 Hz ... 20,00 kHz	± 18 dB	-

Programmation du compresseur

Ceci est un compresseur optimisé pour les voix. Assurez-vous de réduire le niveau de votre amplification lors du réglage du compresseur, car les paramètres élevés peuvent causer plus de gain et donc des commentaires.

La compression peut être assez subtile jusqu'à ce que vous éduquez vos oreilles. Nous chantons généralement dynamiquement, comme ceci (les capitales sont utilisées pour montrer la dynamique plus fort):

je L'AMOUR pour vous regarder MARCHE en bas de la RUE

Au niveau de chant acoustique sans ou instrumentation très calme, ce sonnerait bien. Lorsque amplifié cependant, les mots forts deviennent strident et pire encore, les mots tranquilles peuvent être perdus dans les sons de l'instrument. Plus le système d'amplification et la bande plus prononcée les parties fortes deviennent. La compression cherche à faire ce qui suit à votre dynamique:

J'aime te regarder marcher dans la rue

Appliqué de façon appropriée, la différence entre les deux est réduit fort et doux sans sans tuer la dynamique intéressante dans votre performance.

- Utilisez le Allumé éteint touche pour mettre le compresseur en marche ou hors service.
- Utilisez le Seuil contrôle pour régler le niveau de chant à partir de laquelle la quantité de réduction de gain (compression) spécifié par la commande de rapport se produit. La plage est de 0 dB à -40 dB: 0 dB étant le signal d'entrée plus bruyant qui peut être accepté sans distorsion et -40 dB étant un signal très calme. Si vous chantez toujours plus tranquillement que le seuil, vous n'entendrez aucune compression. Un bon réglage pour l'expérimentation est de -10 dB.

- Utilisez le Rapport le contrôle pour régler la quantité de réduction de gain que vous préférez quand votre niveau de voix passe au-dessus du seuil. La gamme est de 1: 1 (aucune réduction de gain) à Inf: 1 (réduction maximale de gain vocal). Un réglage typique ratio est de 4: 1.

Le numéro sur le côté gauche du: symbole (deux points) est le niveau sonore des pics dans votre chant doivent être en vue d'atteindre un 1 dB augmentation de gain. Un bref exemple de la façon dont le réglage du rapport des travaux de compresseur est ceci: dire un mot que vous chantiez a 4 dB sur le seuil lorsque le rapport a été fixé à 4: 1. Le compresseur permettrait seulement à aller 1 dB plus fort.

Notez que le contrôle du ratio doit être placé au-dessus de 1,0 (1,0: 1) pour appliquer une com-pression quel que soit le réglage du seuil.

Programmation de la grille

Le contrôle de la porte contribue à minimiser la rétroaction, et en réduisant la quantité de traitement des effets sonores sur les sons entrant dans l'autre micro que votre voix. Une porte typique, fixe fonctionne en coupant ou en réduisant le niveau de tout signal en dessous d'un seuil défini. Quand vous chantez plus fort que ce seuil, la porte s'ouvre et votre voix viendra par le tem de l'amplification. Lorsque vous ne chantez pas, la porte se ferme et bloquerait les sons autour de vous.

- Utilisez le Allumé éteint bouton pour activer la porte ou le désactiver.
- Utilisez le Seuil bouton pour définir le niveau de chant minimum que vous devez atteindre pour que la porte d'ouvrir et de laisser votre voix. La gamme est de 0 à 100. Un cadre typique de 40 est très sensible pour permettre à un large éventail de niveaux de chant, mais il peut également permettre à des sons plus à proximité instrumentale à travers quand vous ne chantez pas. Dans ce cas, un ajustement supplémentaire de 39 et ascension peut être nécessaire. Vous pouvez également tourner la porte De avec de bons résultats si vous êtes dans un environnement calme, musical à faible volume.

42 parler avec votre public

Soloing votre voix (talkover)

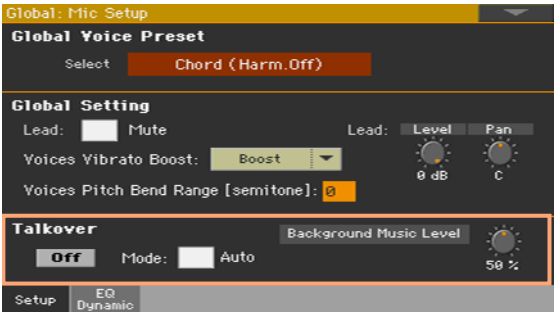
- **Allez à la Page d'accueil> Mic volet, et toucher le Discuter bouton pour parler à votre auditoire.**

La musique de fond sera adouci, et les effets vocaux mis hors circuit.

- **Appuyez à nouveau sur le même bouton pour tourner la Discuter fonction.**

Réglage du mode de conversation et le niveau

1. **Allez à la global> Mic Setup > Installer page.**



Choisissez entre Talkover automatique et manuel

- **Alors que dans cette page, utilisez la Mode> Auto case à cocher pour choisir entre manuel et automatique Talkover.**

En mode Auto, Talkover sera engagé automatiquement lorsque l'arrangeur ou les joueurs sont arrêtés. De cette façon, vous pouvez parler à l'auditoire deux chansons ENTRE, sans qu'il soit nécessaire de toucher le bouton TALKOVER On / Off.

- **Utilisez le** Musique de fond Niveau **contrôle pour régler le niveau auquel le volume de tous les sons** (clavier, Style, lecteur, Pad ...) sera réduite lorsque Talkover est engagé. 100% correspond à aucune réduction de niveau.

43 Utilisation des effets et harmonisation vocale

Le choix d'une voix / guitare Preset

Quand le LA GAUCHE **entrée audio est réglée comme une entrée micro, vous pouvez choisir presets d'effets vocaux.** Lorsqu'il est défini comme une entrée guitare, vous pouvez choisir presets d'effets de guitare.

Voix Presets contiennent des paramètres pour les effets vocaux et d'harmonisation. Guitare Presets contiennent des paramètres pour les effets de guitare.

Le choix d'une voix / guitare Preset à partir de la bibliothèque

Ouvrez la voix / guitare fenêtre de présélection à partir du panneau de commande

- **appuyez sur la** PRESET **bouton dans la** ENTRÉE AUDIO **section.**

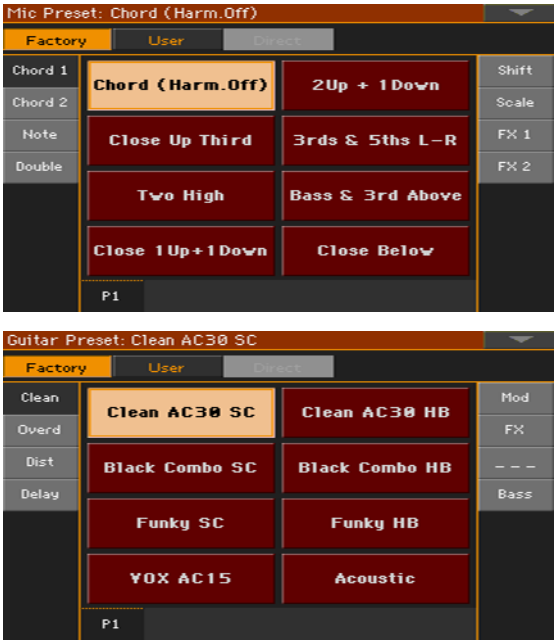
Ouvrez la voix / guitare fenêtre de préréglage de l'écran

1 **Alors que dans le** Page d'accueil **, toucher le** Mic / Guitar **onglet pour voir le** Mic / Guitar **vitre.**

2 **Toucher le** nom de la voix sélectionnée / Guitare Preset .

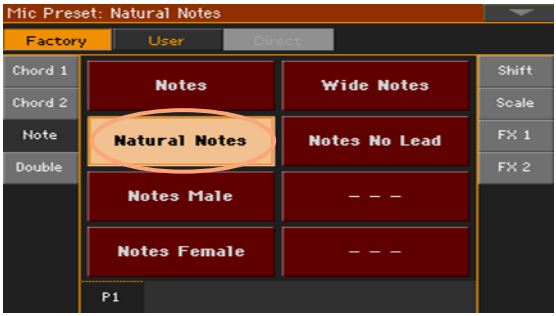
Sélectionnez une voix / guitare Preset

Dès que vous appuyez sur la touche ou touchez l'écran, la Voix / Guitare Sélection de préréglage fenêtre apparaît.



1 Si vous voulez choisir un autre groupe de présélections voix / guitare, touchez l'un des onglets sur les côtés de la Voix / Guitare Sélection de préréglage fenêtre.

2 Toucher le nom de la voix / guitare Preset vous voulez choisir.



3 Si vous voulez fermer la Voix / Guitare Sélection de préréglage fenêtre (et il n'a pas fermer par lui-même), appuyez sur la SORTIE bouton.

En fin de compte, vous verrez le nom de la voix sélectionnée / Guitare prédéfini dans la zone dédiée du volet Mic. Les effets de voix / guitare va changer.

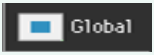
- **Lors du changement de la voix / guitare Preset, la** Global **paramètre est automatique- ment désactivée.**

'Global' et 'local' (ou temporaire) Voix / Guitare Preset

Vous pouvez choisir un « global » voix / guitare Preset qui est bon pour tout votre spectacle, et ne change pas au moment de choisir une autre entrée SongBook. Vous pouvez également choisir une meilleure voix / guitare Preset « local » qui est adapté à l'entrée individuelle SongBook.

Vous pouvez choisir un préréglage vocal / guitare de la bibliothèque (Page d'accueil> Mic / Guitar **vitre). Cette voix** / guitare Preset « local » peut être enregistré dans une entrée SongBook.

Pour modifier le type de voix / guitare Preset, sélectionner ou désélectionner la Global **paramètre dans la** Page d'accueil> Mic / Guitar
vitre. Ce paramètre est enregistré avec chaque SongBook entrée.



Présélections voix

Chord 1

Chord (Harm. Off) Close

Up Troisième Deux haut

Fermer 1Up + 1Down 2Up +

1 vers le bas 3rds et 5èmes

LR Bass & 3 Au-dessus

Fermer ci-dessous

Chord 2

Far Genders 3 octave en

dessous de chœur

supérieur Chorale

Remarque

Notes Notes naturelles

Notes Notes Homme

Femme Notes à larges

Remarques sans plomb

Double

1 Voix Double Large

Double

Décalage

Opera Octave Up Octave

Dn Double

Mixte Octaves Opera

Soprano Deeper Voix

Joyeux anniversaire

Old Blue Eyes Unison

Choir

Échelle

Échelle 3 C Maj

échelle 3e C Dor

FX 1

Voix de basse

voix haute MJ

Lives

Sale vinyle

Autoreverse

FX 2

Hall Reverb Plate Reverb

Reverb Room stéréo

BMP Retard Slap Echo

Mod. 1/4 Mod retard. 1/8

retardera St. Mod. Retard

Présélections guitare

Nettoyer

Clean AC30 SC Noir

Combo SC Funky SC

VOX AC15 Clean

AC30 Noir HB Combo

HB Funky HB Acoustic

Distorsion

Dist AC30TB SC UK

High Voltage 80 HB

UK 90 HB HB Dist

AC30TB Modded OD

HB Boutique HB Big

Lead

Modulation

Combo Trem SC

Rotary Stereo Chorus

Floyd Vibe Orange

Phaser classique

Flanger classique de

Chorus Pitch Shift

Mod.

Banque 7

(vide)

Basse

Finger Slap Bass

Basse Freetless

basses profondes

Basse moderne basse

Surmultipliée

Overd AC30 VOX SC

AC15TB SC UK Blues

SC Pierre Combo

Overd AC30 HB

Retard

You2 Streets Retard

Nom mur Retard propre

BPM Retard ambiante

Bande Dly

FX

VOX Wah Guitar

Octaver 5 ci-dessous

Autoreverse Swell

Retard Pad guitare

Remarque:

SC = Single Coil HB =

Humbucker

Le choix d'une voix / guitare prérégler entrée SongBook

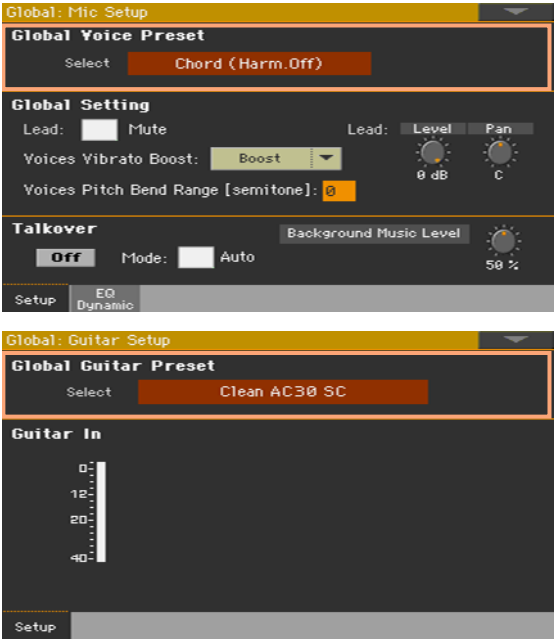
Lors du choix d'une entrée SongBook, le préréglage vocal / guitare pourrait changer. Cela se produit si la Global case à cocher dans la Page d'accueil> Mic / Guitar onglet n'est pas sélectionnée.

Modification de la voix mondiale / guitare Preset

Le préréglage vocal / guitare global est le grand réglage utilisé quand il n'y a pas de voix / guitare Preset « locale » dans une entrée SongBook. Certains SongBook Les entrées peuvent passer outre la voix globale / guitare avec leurs locaux Preset voix / guitare Presets en mémoire.

Changer la voix mondiale / guitare Preset

1 **Allez à la global> Configuration Mic / Guitar > Installer page.**



2 **Toucher le Sélectionner bouton dans la Global Voice / Guitar Preset zone pour ouvrir la** Voix / Guitare Preset **fenêtre et choisissez la voix / guitare Preset globale.**

Votre voix harmonisation

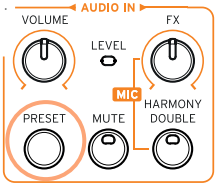
L'harmonisation ajoute un choeur de voix à votre voix principale.

Activation et réglage des voix d'harmonie

Choisissez une voix prédéfinie

1 **Assurez-vous que la LA GAUCHE entrée audio est réglée comme une entrée micro.**

2 **appuyez sur la PRESET bouton dans la ENTRÉE AUDIO section et choisissez une voix prédéfinie**
contenant le type d'harmonisation souhaitée.



Par défaut, ce sont des présélections utiles à l'harmonisation de test:

voix prédéfinie	Type d'harmonisation
Chord (Harm. Off)	harmonisation triangulés, en particulier pour les styles signifiait. Vous êtes censé jouer des accords sur le clavier (la zone de reconnaissance dépend de la section Analyse Chord).
Remarques	harmonisation polyphonique, en particulier destiné à Morceaux MIDI. Les notes sont attendus à partir du clavier et / ou d'une piste du morceau MIDI actif (par défaut, piste n ° 5).

Mettez l'harmonisation ou désactiver

- **Utilisez le HARMONY / DOUBLE bouton pour activer l'harmonisation vocale ou désactiver.**

Ajustez le niveau d'harmonisation

- **Avec les réglages par défaut, utilisez la POMMEAU ASSIGNABLE 2 pour régler le niveau des voix har- de MONY.**

jouer l'harmonie

1 Jouez sur le clavier.

En fonction du type d'harmonisation choisi, vous allez jouer des accords ou des lignes de mélodie sépa- taux.

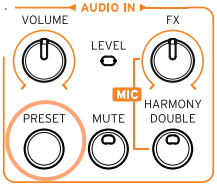
2 Chantez avec les accords et les lignes de mélodie que vous jouez sur le clavier.

Doubler votre voix

Doublement ajoute une seconde voix subtilement modifiée à votre voix principale, ce qui rend plus épais et plus fort.

Choisissez une voix prédéfinie

- **appuyez sur la PRESET bouton dans la ENTRÉE AUDIO section et choisissez une des voix présélectionnées contenant le type** de doublement désiré.



Essayez l'une des présélections dans la Double groupe et chanter pour l'essayer.

Tourner doubler ou désactiver

- **Utilisez le HARMONY / DOUBLE bouton pour activer ou désactiver doubler.**

Ajustez le niveau de doublement

- **Avec les réglages par défaut, utilisez la POMMEAU ASSIGNABLE 2 pour régler le niveau de la voix doublant.**

Jouer deux voix

- Il suffit de chanter pour entendre votre voix et la voix de doublage.

Utilisation des effets

Les effets peuvent ajouter de l'ambiance, d'améliorer ou de transformer votre voix plomb ou guitare, ajouter un effet de pédale ou rack, ajoutez un amplificateur de guitare et le modèle de l'armoire. Ils sont toujours inclus dans une voix présélectionnées / guitare sous forme de blocs séparés FX, que vous pouvez activer / désactiver ou modifier.

Accès aux commandes des effets spéciaux

- **Allez à la** Page d'accueil> Mic / Guitar **vitre.**

En tournant les effets ou désactiver

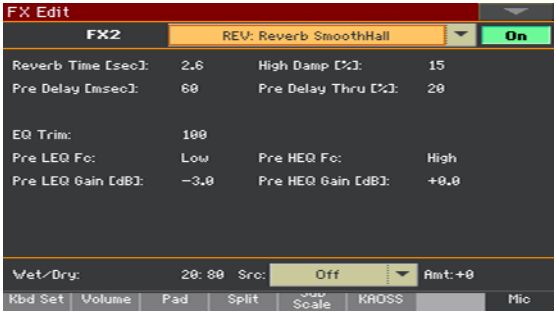
- **Utilisez le** FX1 **,** FX2 **ou** FX3 **boutons de blocs d'effet pour activer chaque effet ou désactiver. Les abréviations** suivantes à chaque FX bouton marche / arrêt affiche le type d'effet correspondant.

type FX	Sens	type FX	Sens
TOUR	Reverb	AMP	Amplificateur
DEL	Retard	FILT	Filtre
MOD	Modulation	FREQ	La fréquence
DYN	Dynamique	MISC	Divers

Le choix des effets différents

À côté de chaque FX bouton marche / arrêt, vous pouvez voir une abréviation indiquant le type d'effet correspondant.

1 Appuyez sur le type d'effet pour ouvrir le correspondant FX Modifier page.



2 Toucher le le nom de l'effet de choisir un effet différent pour le bloc modifier.

3 appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page principale.

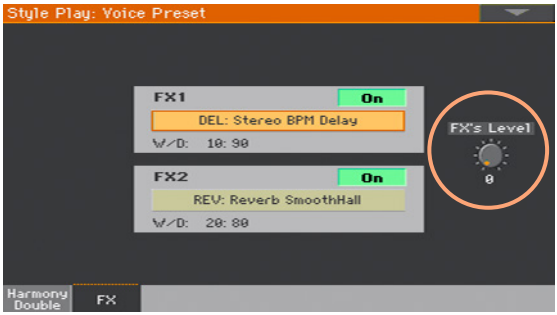
Réglage du niveau des effets

Ajustez le niveau des effets vocaux à partir du panneau de commande

- **Utilisez le AUDIO IN> FX bouton pour régler le niveau des effets pour la voix. (Pour des raisons de sécurité, cela ne** fonctionne pas avec une guitare).

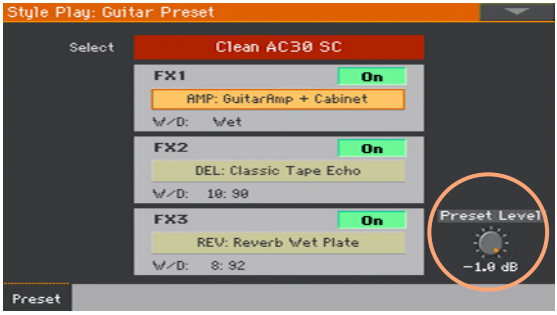
Régler les effets vocaux niveau de l'affichage

- **Allez à la Style Play / Song Play> Voix Preset> FX page et utilisez la Niveau FXs bouton pour régler le** niveau d'envoi FX pour la voix.



Régler les effets de guitare niveau de l'affichage

- **Allez à la Style Play / Song Play> Guitar Preset> FX page et utilisez la Niveau prédéfini bouton pour régler le** niveau prédéfini pour l'ensemble de la guitare.



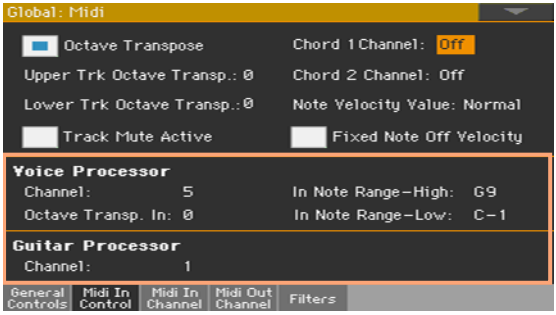
Contrôle du processeur vocal / guitare via MIDI

Vous pouvez contrôler le processeur vocal / guitare via MIDI, par exemple en facilitant la communication entre un MIDI au pédalier MIDI IN port de PA1000.

Le choix d'un canal MIDI

Le dispositif de contrôle doit transmettre sur le canal MIDI sélectionné comme canal MIDI du processeur vocal / guitare.

1 Allez à la Global> Midi > Contrôle Midi En page.



2 Utilisez le Processeur vocal / guitare> Canal paramètres pour sélectionner l'un des les canaux MIDI.

3 Utilisez le Processeur vocal> Octave transposent paramètre pour transposer la accords ou des notes reçues.

4 Utilisez le Processeur vocal> Remarque Plage haute / basse paramètres pour définir un plage ou des notes à envoyer à la section Harmony du processeur vocal.

Le choix d'une voix / guitare Preset

Voix / Guitare Paramètres prédéfinis peuvent être sélectionnés en envoyant une série de messages sur le canal MIDI attribué au processeur guitare.

- Contrôle message de changement # 00 (Select MSB Bank) avec la valeur '0'.
- Commandes de contrôle un message # 32 (Select Bank LSB) pour choisir le type de jeu pré.

Type de présélection	Valeur CC32
Usine	0
Utilisateur	1
Local	2

- Message Program Change pour choisir le préréglage.

Preset	PC Nombre
Preset 1 ... 64	0 ... 63

Si votre appareil de contrôle ne peut envoyer des messages de changement de programme, sélectionnez cant allié le type de préréglage (usine, utilisateur, local).

Contrôle du volume d'entrée de guitare

Vous pouvez contrôler le niveau du signal entrant dans le processeur de guitare par US- ing le message de changement de contrôle de # 07 (volume). (Cela ne fonctionne pas avec le processeur vocal).

Tourner les effets de guitare on / off

Chacun des effets dans un préréglage de guitare peut être activé ou désactivé, en envoyant un message de changement de contrôle sur le processeur de guitare canal MIDI. (Cela ne fonctionne pas avec le processeur vocal).

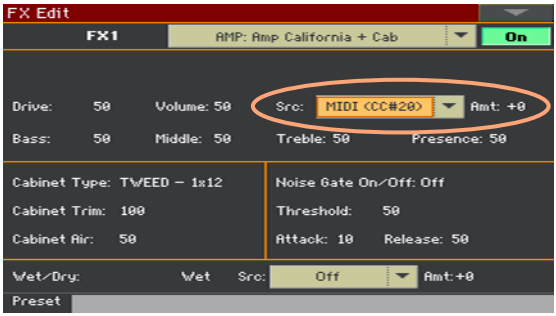
FX On / Off	CC Nombre
FX1	80
FX2	81
FX3	82

le contrôle direct des paramètres d'effets de guitare

Vous pouvez contrôler un paramètre guitare FX via MIDI, en utilisant l'une des pédales de pédalier MIDI.

S'il vous plaît noter que lorsqu'un pedalier a deux pédales ou plus, sa pédale envoie généralement plus à gauche le contrôle du volume (CC # 07).

1. Assurez-vous que votre pedalier envoie des données sur le même canal MIDI du processeur guitare du PA1000.
2. Programmer une des pédales pour transmettre le message MIDI Control Change tu préfères.
3. édition d'accès de l'effet du processeur de guitare que vous souhaitez utiliser. Assigner à la src paramètre le même numéro de CC MIDI que la pédale programmée.



4. Essayez l'effet avec votre pédalier, et régler la Amt paramètre En fonction ing sur les résultats.
5. appuyez sur la SORTIE pour revenir à la FX page, puis choisissez la Ecrire Guitare Preset commande à partir de la Menu de pour enregistrer le préréglage.

44 Modification de la voix / guitare

Préconfigurations

Vous pouvez créer votre chaîne d'effets voix / guitare personnalisée, être enregistré dans une voix / guitare réglée et assignée à une entrée SongBook.

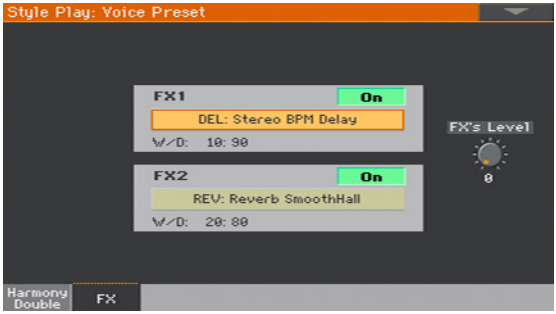
Accès à voix / guitare édition Preset

1 appuyez sur la STYLE JEU ou SONG JOUER bouton dans la MODE section du panneau de commande pour accéder au mode correspondant.

2 appuyez sur la M E N U bouton et toucher la Voix / Guitare Preset bouton dans la modifier m e n u de choisir la Voix / Guitare Preset section.

Le choix, ce qui permet de mélanger les effets et

Alors que dans le Style Play / Song Play > Voix / Guitare Preset> FX page, vous pouvez choisir une voix / guitare Preset, activer / désactiver les différents blocs d'effet, choisir les effets pour chaque bloc, et les mélanger dans la voix / guitare Preset.



Le choix des présélections voix / guitare

- Utilisez le Sélectionner pour choisir une autre voix / guitare Preset.

Le choix des effets

1 Toucher le le nom d'un effet pour accéder à l'édition.

2 Pendant que vous êtes modifier, choisir un autre effet pour le bloc sélectionné.

3 appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page précédente.

Tourner les blocs FX on / off

- Utilisez le Allumé éteint bouton pour activer l'effet correspondant de marche / arrêt. Ces commutateurs sont également présents dans toutes les pages effet d'édition.

Le mélange des effets

- Utilisez le W / D contrôle pour régler le mélange. W (Wet) est le signal traité, ré (Sec) le direct (la voix principale ou son de guitare).
- Utilisez le Niveau FXs (Mic) ou Niveau prédéfini (paramètre guitare) pour régler le niveau général des effets. Avec les paramètres par défaut, utilisez la POMMEAU ASSIGNABLE 2 pour régler le niveau des effets pour la voix.

Modification des voix d'harmonie

Accès à l'édition Harmony

Quand le LA GAUCHE entrée audio est réglée comme une entrée micro, vous pouvez modifier l'harmonie de voix prédéfinies.

1 Allez à la Style Play / Song Play> Voix Preset> Harmonie / Double page.

2 Utilisez le Sélectionner pour choisir une voix prédéfinie incluant harmonie.

3 Assurez-vous que la Harmonie bloc est sélectionné, comme dans l'image ci-dessus.

4 Toucher le Nom prérégler Harmony pour ouvrir la harmonie Modifier page.

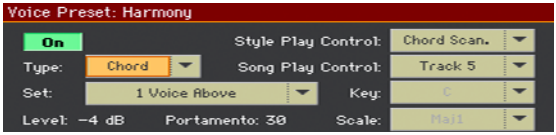
5 Modifier les paramètres d'effet.

6 Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la SORTIE bouton pour fermer la page d'édition.

sept Choisir la Ecrire la voix présélectionnée commande à partir de la Menu de pour sauver la changements.

Réglage des paramètres d'harmonie générale

La partie supérieure de la page contient les paramètres généraux.



Choisir le jeu Harmony

- **Utilisez le Ensemble menu contextuel pour choisir les paramètres du bloc Harmony.**

Choisir le type d'harmonie

- **Utilisez le Type menu contextuel pour choisir le type d'harmonisation.**

type d'harmonie	Sens
Accord	Les accords doivent être joués sur le clavier, reçu d'un morceau MIDI ou via MIDI. Lorsque ce type est sélectionné, vous pouvez choisir la source des accords de contrôle (comme expliqué ci-dessous).
Échelle	Les notes d'harmonie sont adaptés à l'échelle sélectionnée. Lorsque ce type est sélectionné, vous pouvez choisir le / Key Scale (comme expliqué ci-dessous).
Décalage	Les notes d'harmonie sont exactement l'intervalle indiqué ci-dessus ou sous la voix principale.
Remarques	Les voix Harmony jouent les notes jouées sur le clavier, reçu d'un morceau MIDI ou via MIDI. Lorsque ce type est sélectionné, vous pouvez choisir la source des notes de contrôle (comme expliqué ci-dessous).

Le choix de la source d'accords ou des notes

- **Utilisez le Style Play contrôle menu contextuel pour choisir une source d'accords ou des notes de contrôle** harmonie dans le mode Style Play.

Source de commande (Style Play)	Sens
Chord balayage	Jouez des accords ou des notes dans la zone choisie avec les touches SCAN dans le panneau CHORD de commande.
Inférieur	Jouez des accords ou des notes dans la zone inférieure (sous le point de partage).
Plus haut	Jouez des accords ou des notes dans la partie supérieure (au-dessus du point de partage).
Plein	Jouez des accords ou des notes sur toute l'extension du clavier.

- Utilisez le Song Play contrôle menu contextuel pour choisir une source d'accords ou des notes de contrôle harmonie dans le mode Song Play.

Source de commande (Song Play)	Sens
De	Aucune piste envoie des notes d'accords au module Harmony. Les accords peuvent encore être reçues via MIDI.
Track 01 ... 16	Les accords ou les notes sont reçues de l'une des pistes du lecteur.
Chord balayage	Jouez des accords ou des notes dans la zone choisie avec les touches SCAN dans le panneau CHORD de commande.
Inférieur	Jouez des accords ou des notes dans la zone inférieure (sous le point de partage).
Plus haut	Jouez des accords ou des notes dans la partie supérieure (au-dessus du point de partage).
Plein	Jouez des accords ou des notes sur toute l'extension du clavier.

Le choix de la clé et de l'échelle

Avec l'harmonisation à l'échelle, peut appartenir à une seule touche tous les accords dans une chanson entière et votre mélodie. Vous pouvez saisir cette clé en utilisant le Clé paramètre. Utilisez le Échelle paramètre pour choisir un type d'échelle pour les notes d'harmonie. Vous pouvez choisir entre 3 grands et 3 échelles alternatives mineures qui peuvent être choisies si vos intervalles d'harmonie sonore incorrecte à certaines combinaisons d'accords / mélodie.

Quand le match de Key et de la chanson est correcte, une harmonisation à l'échelle est presque impossible de distinguer l'harmonie enregistrée. Il y a des limites toutefois:

- Échelle fonctionne pour beaucoup, mais pas toutes les chansons.
- fonctionne mieux avec des intervalles échelle 3 d'harmonie (Voix> Échelle paramètre); le 5 Augmenter la hauteur réduit le nombre de chansons compatibles.

Vous devriez être chanter avec le soutien musical et rester fidèle à A = 440Hz érence rEF-. Cela pourrait être une chanson enregistrée ou d'autres musiciens. Choisissez une chanson simple pour commencer. Déterminer la clé de votre chanson; ce qui est souvent le premier ou le dernier accord dans une chanson sans extensions. Par exemple G Major est une clé valide, Gm7b5 est pas.

Si vous êtes chanceux la première fois, vous serez récompensé avec montée en flèche harmonie sur votre choeur tout ou chanson. Sinon, vous pouvez essayer ce qui suit:

- Essayez une autre clé, peut-être un 5 loin de votre premier choix.
- Choisissez une autre échelle alternative majeure ou mineure.
- Choisissez un jeu avec seulement le 3ème intervalle (élevé).

Réglage du niveau

- **Utilisez le Niveau paramètre pour régler le niveau de l'effet d'harmonie.**

Réglage du temps de portamento

- **Utilisez le portamento paramètre pour régler le temps de portamento. Portamento est une réponse différée au** mouvement de ton de votre voix de chant. Il est aussi appelé « glissement » dans les synthétiseurs. La plage de valeurs est approximativement égale à la durée prendra la coulissent vers le haut ou vers le bas pour atteindre chaque nouvelle note.

Programmation des voix individuelles d'harmonie

La zone centrale de la page contient les paramètres pour programmer les voix individuelles. Il est différent, en fonction du type d'harmonie sélectionné.

type d'harmonie	Boîte vocale individuelle
Accord	
Échelle	
Décalage	
Remarques	

- **Utilisez le** V1 ... V3 **boutons pour choisir la voix de l'harmonie au programme.**

Le choix du Voicing pour des harmonies type d'accord

- **Utilisez le** Sonorisation **menu contextuel pour spécifier la relation de la note d'harmonie à la note d'entrée** par rapport à l'accord actuel. Dans préréglages en mode Chord, les voix d'harmonie sont toujours dans les notes de l'accord. Un réglage de Up1 se traduira par la voix de l'harmonie étant la note suivante au-dessus de la voix d'entrée dans l'accord. Par exemple, si l'accord était en ut majeur et la note d'entrée était un E, un cadre Up1 produirait une voix d'harmonie G, juste au-dessus de l'entrée E.

Le choix de l'échelle des harmonies de type échelle

- **Utilisez le** Échelle **menu contextuel pour spécifier l'intervalle de la note d'harmonie par rapport à la note** d'entrée dans l'échelle. La plage de valeurs va de -2VE, qui est de 2 octaves en dessous de la note d'entrée, à + 2VE qui est de deux octaves au-dessus de la note d'entrée. Par exemple, un réglage de +3 se traduira par une voix d'harmonie d'un tiers au-dessus de la voix d'entrée.

Le choix du décalage pour les harmonies de type Shift

- **Utilisez le Décalage menu contextuel pour choisir l'intervalle la voix de l'harmonie est shift- par rapport à** ed la note d'entrée. Les valeurs vont de -24 à +24 demi-tons.

Programmation de l'enveloppe pour les harmonies de type Notes

- **Utilisez le Lisse paramètre pour rendre plus fluide et mieux l'attaque de la voix dans l'air.**

  A de faibles valeurs, Lissage agit comme la correction de hauteur pour les voix d'harmonie. Avec les voix corrigées comme cela, certains Portamento est habituellement nécessaire pour aider à ramollir une note à moins que les transitions d'un effet semblable à celui robot désiré. Des valeurs plus élevées offrent progressivement moins de correction. Comme Portamento, le réglage de chaque voix avec une valeur unique du paramètre Lissage aide les sommes har- son plus naturel. S'il vous plaît noter que les valeurs élevées de lissage retentira désaccordé.

- **Utilisez le Attaque paramètre pour ajouter un volume doux fondu lorsque vous frappez une note au cours d'une** note chantée soutenue. Les valeurs comprises entre 0 et 1000 millisecondes.

- **Utilisez le Libération paramètre pour ajouter un fade-out en douceur si vous relâchez votre note que vous** continuez à chanter. Les valeurs comprises entre 0 et 2000 ms.

Le choix du sexe de la voix individuelle

- **Utilisez le Le sexe HOMME ou FEMME paramètre pour effectuer le réglage du timbre à la voix. Les valeurs inférieures à** 0 prêtent chaque voix un effet et des valeurs plus masculin et plus profond au-dessus 0 donnent un effet plus féminin ou plus mince.

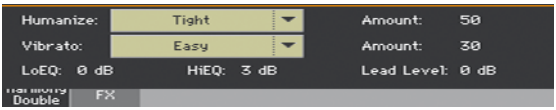
Réglage du niveau et Pan des voix individuelles

- **Utilisez le Niveau paramètre pour contrôler le volume relatif de chaque voix. Ceci est également où les voix sont** activés un arrêt. La plage de valeurs va de Off à 0 dB (Full). En règle générale toutes les voix sont fixés au même niveau, sauf si vous souhaitez mettre en évidence ou minimiser un intervalle de voicing particulier.

- **Utilisez le La poêle paramètre pour définir une position panoramique unique pour chaque voix. Il y a 100 étapes** possibles dans chacune des positions de panoramique gauche et droite. Lorsque le type Harmony Notes est sélectionnée, vous pouvez choisir entre panning étroit, moyen et large.

Programmation de l'expression, EQ et mixage interne

La partie inférieure de la page contient les paramètres généraux pour contrôler expres- sion et mélanger la voix principale et l'effet.



Humaniser les voix d'harmonie

- **Utilisez le** Humaniser **menu contextuel pour choisir un style d'humanisation. Le terme « humaniser » signifie** simplement l'application des processus visant à accroître le réalisme. Tous les modes d'harmonie bénéficient habituellement d'une application rigoureuse de styles d'humanisation qui font chacun répondent voix d'harmonie avec de petites variations de hauteur et du timing différent de votre voix. Chaque style Humaniser configure chacune des quatre voix différemment; Voix 1 a légèrement différentes valeurs de paramètres que dire 3 voix dans le même style, mais les trois voix travailleront ensemble pour produire un effet global utile.

Les différents styles Humanisation se composent de diverses quantités des modificateurs suivants:

événements de pas Onset - **Ceci est également connu comme « écopage » qui ajoute une trajectoire de pas généré** pour chaque nouvelle note qui est différente de la note chantée.

modulation de hauteur - **un générateur d'onde aléatoire oscille la hauteur par des moyens non péri- odiques pour** simuler la même variation de pas des meilleurs chanteurs.

retard et de modulation de cadencement - **Les chanteurs sont incapables de commencer des notes en même** temps avec l'exactitude d'une machine si cet algorithme applique de légers retards à l'apparition de notes et ajoute la variation temporelle modulée à des portions soutenues des notes.

Niveau (volume) modulation - **Cet effet est comme un trémolo subtil avec une forme d'onde aléatoire non** périodique ou semi qui simule la façon dont les différents chanteurs changent volumes de notes comme ils chantent.

- **Utilisez le** Montant **paramètre pour faire varier la quantité d'humanisation pour les voix d'harmonie. Tous les styles, sauf** pour le dernier (Time & Pitch) ont été conçus à des valeurs moyennes pour vous permettre d'ajouter ou de supprimer des effets comme bon vous semble. Temps & Pitch a été conçu de sorte que vous pouvez créer des effets spéciaux sauvages que vous expérimenter avec des valeurs élevées.

Ajout d'un vibrato

- **Utilisez le vibrato menu contextuel pour choisir un style de vibrato.**

  Vibrato aide à fournir une séparation entre votre voix de chant sec et les harmonies, ainsi que d'ajouter un mouvement au contour de pas rigide en harmonie mode Notes. Même la plus petite quantité de vibrato appliqué à vos voix d'harmonie peut y parvenir. Comme les effets Humanize, chaque voix est traité un peu différemment par l'algorithme Vibrato pour que les voix ne sont pas tous son exactement la même chose. Il y a que vous parcourez la liste 7 modèles disponibles en intensité progressivement.

- **Utilisez le Montant paramètre pour faire varier la quantité d'intensité du vibrato pour le style général avec ce paramètre.** Tous les styles ont été conçus pour être utiles à des valeurs moyennes mais vous pouvez ajouter ou supprimer un vibrato que vous le souhaitez.

Les voix égalisant

- **Utilisez le LOEQ et HiEQ paramètres à appliquer à basse fréquence et une égalisation à haute fréquence à** toutes les voix d'harmonie.

Le mélange de la voix principale

- **Utilisez le Lead Level paramètre pour régler le niveau de la voix principale mixte avec l'effet.**

Modification de la voix Double

Accès à l'édition Double

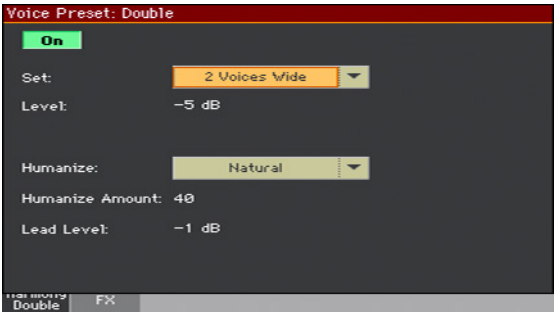
Quand le LA GAUCHE entrée audio est réglée comme une entrée micro, vous pouvez modifier double de voix prédéfinies.

1 Allez à la Style Play / Song Play> Voix Preset> Harmonie / Double page.

2 Utilisez le Sélectionner pour choisir une voix prédéfinie comprenant double.

3 Assurez-vous que la Double bloc est sélectionné, comme dans l'image ci-dessus.

4 Toucher le Nom Double prédéfini pour ouvrir la Double Modifier page.



5 Modifier les paramètres d'effet.

6 Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la SORTIE bouton pour fermer la page d'édition.

sept Choisir la Ecrire la voix présélectionnée commande à partir de la Menu de pour sauver la changements.

Programmation des paramètres Double

L'effet Double utilise le même type de technologie de Humanisation comme dans l'effet d'harmonie pour créer jusqu'à deux versions de votre voix nouvellement enregistrés. Les deux voix sont mis à l'unisson des intervalles, par opposition aux intervalles mobiles disponibles pour les voix d'harmonie. Contrairement à désaccordage simples ou techniques micro-décalage disponibles avec le µ effet Mod, Double simule le son d'un chanteur overdub leur partie vocale à plusieurs reprises. La plupart des paramètres d'édition pour la page Doublement sont les mêmes que pour la page d'harmonie.

Choisir le jeu Double

- Utilisez le Ensemble menu contextuel pour choisir les paramètres pour le bloc double.

Réglage du niveau

- Utilisez le Niveau paramètre pour régler le niveau de l'effet double.

Modification des paramètres Humanize

- Utilisez le Humaniser menu contextuel pour choisir un style d'humanisation. Le terme « humaniser » signifie simplement l'application des processus visant à accroître le réalisme. Contrairement au même paramètre de la page Harmony, est le même humanisation pour toutes les voix de doublage.

- Utilisez le humaniser Montant paramètre pour faire varier la quantité d'humanisation pour les voix d'harmonie. Il fonctionne exactement comme la Montant paramètre de la page Harmony.

Le mélange de la voix principale

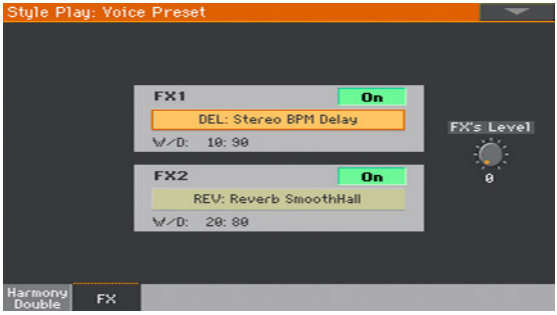
- Utilisez le Lead Level paramètre pour régler le niveau de la voix principale mixte avec l'effet.

Modification des effets de voix / guitare

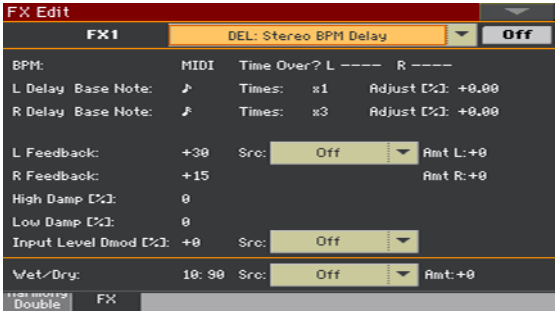
Accès à l'édition FX

Quand le LA GAUCHE entrée audio est défini comme un microphone ou une entrée guitare, vous pouvez modifier le FX Voice / Guitar Preset.

1 Allez à la Style Play / Song Play> Voix / Guitare Preset> FX page.



2 Appuyez sur une nom prédéfini FX pour ouvrir la FX Modifier page.



3 Modifier les paramètres d'effet.

S'il vous plaît trouver des informations sur les effets et leurs paramètres Effets pour les sons, voix, guitare à la page 553.

4 Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la SORTIE bouton pour fermer la page d'édition.

5 Choisir la Ecrire Voix / Guitare Preset commande à partir de la Menu de à

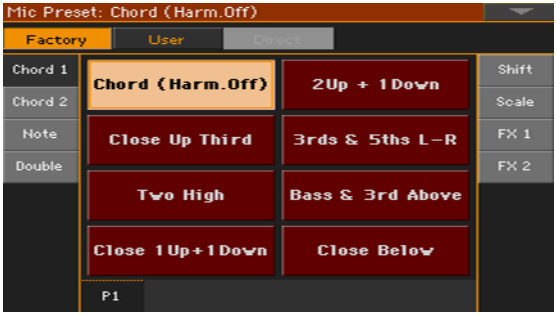
enregistrer les modifications.

La création de nouveaux paramètres prédéfinis par assemblage de blocs FX

Vous pouvez créer rapidement une nouvelle voix / guitare prédéfini par l'assemblage de différents blocs Fect ef- d'autres paramètres prédéfinis. À partir d'un préréglage similaire à celui que vous voulez créer, et le modifier.

Création d'un nouveau préréglage de l'utilisateur

1 Alors que dans le Principal> Mic / Guitar volet, ou le Style Play / Song Play > Voix/ guitare Preset pages, appuyez sur la Nom de la voix / guitare préconfiguration pour ouvrir la Voix / Guitare Sélection de préréglage fenêtre.



2 Naviguez à travers les éléments de la Sélectionner fenêtre et choisissez un préréglage vous souhaitez utiliser comme modèle pour votre nouveau paramètre prédéfini.

3 Alors qu'il était encore dans le Sélectionner fenêtre, choisissez la Copier et coller commande à partir de le Menu de pour copier l'élément sélectionné.

4 Trouver un emplacement vide de l'utilisateur, et le sélectionner comme emplacement cible .

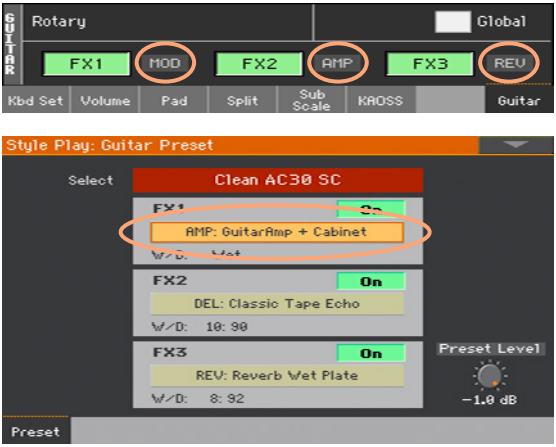
5 Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page précédente.

Copie des blocs de change

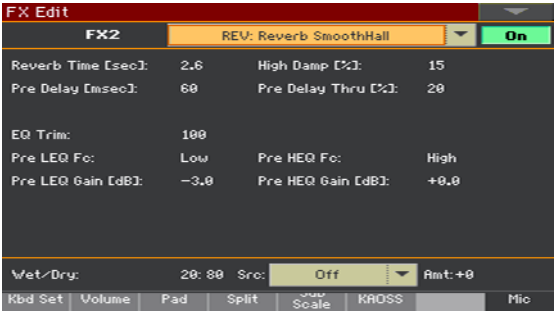
Copier de la source bloc FX

1 Ouvrez le Voix / Guitare Sélection de préréglage fenêtre, et sélectionner le préréglage de la source à partir de laquelle vous voulez copier un bloc FX.

2 Allez à la Page d'accueil> Voix / Guitare volet, ou l'un des Style Play / Song Play
> Voix / Guitare Preset pages, et touchent le abréviation ou la Nom de l'effet que vous souhaitez copier.



Cela ouvrira la FX Modifier page.



3 Alors que dans le FX Modifier page, choisissez la copie FX commande à partir de la page
m e n u pour copier l'effet sélectionné, puis appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page précédente.

Coller au bloc cible de FX

1 Ouvrez le Voix / Guitare Sélection de préréglage fenêtre, et sélectionner le Preset utilisateur
vous avez créé.

2 Allez à la Page d'accueil> Voix / Guitare volet, ou l'un des Style Play / Song Play
> Voix / Guitare Preset pages, et touchent le abréviation ou la Nom de l'effet sur lequel vous souhaitez coller l'effet en mémoire. Cela ouvrira la
FX Modifier page.

3 Alors que dans le FX Modifier page, choisissez la coller FX commande à partir de la page m e n u pour coller l'effet, puis appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page précé- dentes.

Copier plusieurs blocs FX

- Répétez la procédure ci-dessus pour tous les blocs FX que vous souhaitez copier.

La rédaction du preset modifié

- Alors que dans le Style Play / Song Play > Voix / Guitare Preset page, choisissez la Ecrire Voix / Guitare Preset commande à partir de la Menu de pour enregistrer le préréglage. Pour plus de détails, voir la page suivante.

Rédaction d'une voix / guitare Preset

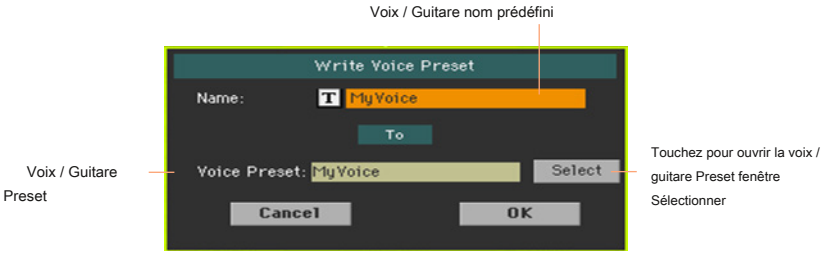
Voix / Guitare préréglages peuvent enregistrer les réglages d'effets voix / guitare pour un rappel instantané. La bibliothèque est l'endroit où vous les organiser par type.

Remarque: Les changements ne peuvent normalement être enregistrés sur l'utilisateur de voix / guitare Presets. Ils ne peuvent pas être enregistrés sur présélections usine de voix / guitare.

Rédaction d'une voix / guitare Preset

Ouvrez Write Voix / Guitare dialogue Preset

- **Alors que dans le Voix / Guitare Preset> FX page, choisissez la Ecrire Voix / Guitare Preset commande à partir de la Menu de .**



Ecrire sur la même voix / guitare Preset

- **Si vous souhaitez remplacer la voix / guitare Preset, il suffit de toucher la D'accord bouton.**

Écrivez à une autre voix / guitare Preset

1 **Si vous souhaitez enregistrer sur un autre emplacement, appuyez sur la Sélectionner bouton et ouvrir la Voix / Guitare Sélection de préréglage fenêtre. Choisissez un endroit comme si vous choisissez une voix / guitare Preset. les emplacements vides sont représentés par une série de traits (« --- »).**

2 **De retour à la Ecrire Voix / Guitare Preset dialogue, vous pouvez changer la Nom de la présélection. Toucher le Modifier le texte (T) icône pour ouvrir la key- virtuelle planche et modifier le nom.**

Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la D'accord bouton sous le clavier virtuel.

3 **De retour à la Ecrire Voix / Guitare Preset dialogue, confirmez l'écriture Opération en touchant la D'accord bouton.**

Enregistrement d'une voix / guitare Preset avec un ensemble clavier, style ou un morceau

Si vous souhaitez enregistrer le préréglage voix / guitare sélectionnée avec les ensembles clavier, Styles ou chansons, vous pouvez créer une nouvelle entrée SongBook sur cette base. Choisissez la voix / guitare **Preset, ainsi que les jeux de clavier souhaités, style ou un morceau, puis garder le** RECUEIL DE CHANSONS **bouton** enfoncé pendant environ une seconde pour créer une nouvelle entrée SongBook.

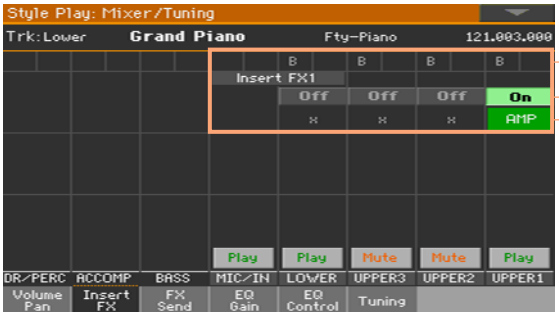
Partie IX: EFFets pour la SONS, Voix, Guitare

45 les effets

Modification des effets

Modification des effets d'insertion (IFX)

1 Allez à la style Play ou Song Play> Mixer / Tuning> Insérer FX page.

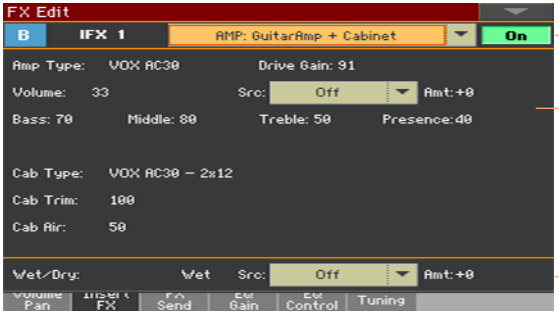


groupe FX FX on /

off Sélection de

type FX

2 Alors que dans le insérer FX page, appuyez sur le nom du type d'effet sélectionné , ou le 'X' symbole sous le bouton On / Off, pour ouvrir la FX Modifier page.



sélectionné FX

modifier les paramètres de FX

mélange de FX et de modulation

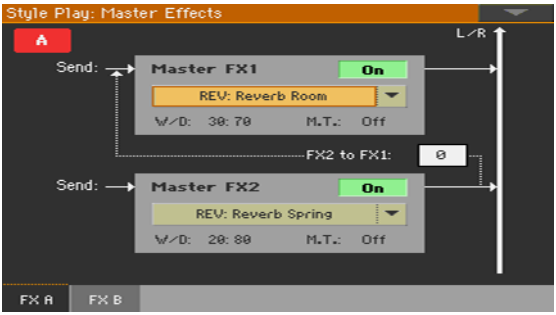
3 Si vous voulez, utilisez la menu contextuel en haut de la page pour choisir un autre effet.

4 Modifier les paramètres d'effet, tel que décrit dans les pages suivantes.

5 Lors de l'édition terminée, appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page précédente.

Modification des effets maîtres (MFX)

1 Allez à la Maître Effets> FX A / B la page contenant l'effet maître que vous souhaitez modifier.



2 Alors que dans le FX A ou FX B page, appuyez sur le nom des effets attribués à ouvrir la FX Modifier page.

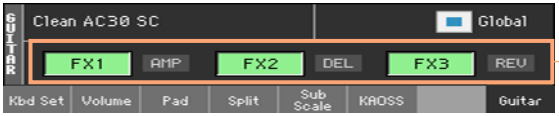
3 Si vous voulez, utilisez la menu contextuel en haut de la page pour choisir un autre effet.

4 Modifier les paramètres d'effet, tel que décrit dans les pages suivantes.

5 Lors de l'édition terminée, appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page précédente.

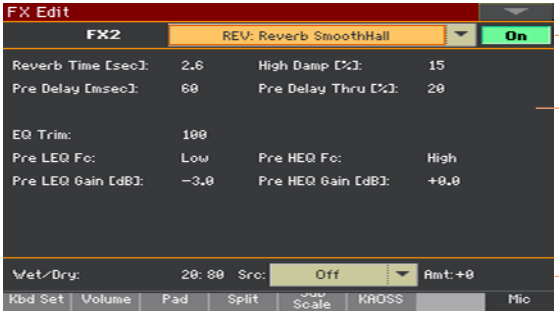
Modification des voix / effets guitare (FX1, 2, 3)

1 **Allez à la style Play ou Song Play> Mic / Guitar vitre.**



FX on / off et le type

2 Touchez l'abréviation du type d'effet (REV, DEL ...) à côté du FX on / off **bouton pour ouvrir la FX Modifier page.**



sélectionné FX

modifier les paramètres de FX

mélange de FX et de modulation

3 **Si vous voulez, utilisez la menu contextuel en haut de la page pour choisir un autre** effet.

4 Modifier les paramètres d'effet, tel que décrit dans les pages suivantes.

5 **Lors de l'édition terminée, appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page précédente.**

Mélanger le signal sec (direct) et les effets

- Alors que dans le FX Modifier page, utilisez la Wet / Dry paramètre pour régler l'équilibre entre le signal traité (effectué) et sèche (directe) à l'intérieur du processeur d'effets correspondants.

- Avec des effets de maître, vous pouvez définir cette valeur directement à partir de la W / D les paramètres de la Master Effects> FX page.

Nous conseillons de ne pas changer le mixage interne des effets d'insertion, à moins que vous êtes répar- ment pour obtenir un effet particulier. Réglage du signal direct d'un effet de modulation trop faible pourrait, par exemple, la cause phasage.

Nous vous conseillons de ne pas modifier la composition interne des effets maître, sauf si vous êtes affinant, parce que cela est un cadre général pour l'effet. Pour fixer le montant de l'effet appliqué à chaque son / canal, utilisez le niveau d'envoi de Nels individuels au lieu chan-.

Le choix d'une source de modulation

Vous pouvez moduler l'un des paramètres d'effets en utilisant des messages MIDI générés par les contrôleurs physiques internes ou par des données MIDI enregistrées dans l'un des styles ou les pistes de morceau.

Choisissez la piste de modulation

- Avec des effets d'insertion, la modulation est toujours reçu du son / partie / piste à laquelle ils sont assignés. Par exemple, si l'effet d'insertion est affecté à la partie supérieure 1, elle sera modulée par la partie supérieure 1.
- Avec des effets de maître, vous devez choisir une piste de modulation. Allez à la Maître Effets> FX A / B la page contenant l'effet maître que vous souhaitez modifier et utiliser les MT (modulante Track) paramètre pour choisir la modulation de son / partie / piste.

Choisissez la source de modulation

- Alors que dans le FX Modifier la page (à la fois les effets d'insertion ou de base), utiliser le Src (Source) paramètre pour choisir le contrôleur physique ou le type de données MIDI qui modulera l'effet.

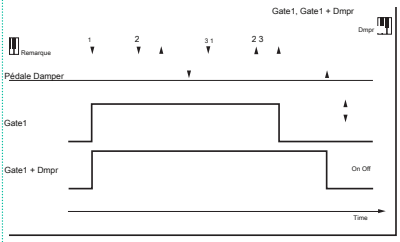
PA1000 utilise le système de modulation dynamique Source (DMS), une matrice très flexible et puissante de modulation. Voir ci-dessous la liste des sources disponibles.

DMS	Remarque
De	aucune modulation
Gate1	
Gate1 + Dmpr	Porte 1 + Damper
Gate2	
Gate2 + Dmpr	Gate 2 + Damper
Remarque Nr	Numéro de note
Rapidité	Note Velocity
Velocity Expo	Vitesse Exponentielle Note
aftertouch	Aftertouch
JS X	Levier de commande gauche / droite
JS + Y: CC # 01	manette de jeu avant
JS-Y: CC # 02	manette arrière
MIDI (CC # 04) MIDI	
(CC # 12)	FX Controller MIDI 1
MIDI (CC # 13)	FX Contrôleur MIDI 2
Ribb. (CC # 16)	contrôleur de ruban
MIDI (CC # 18) MIDI	
(CC # 17) MIDI (CC #	
19) MIDI (CC # 20)	
MIDI (CC # 21) MIDI	
(CC # 17 +) MIDI (CC	
# 19 +) MIDI (CC # 20	
+) MIDI (CC # 21 +)	
Damper: # 64	
Prta.SW: # 65	
	portamento
Sostenu: # 66	Pédale sostenuto
MIDI (CC # 67)	
MIDI (CC80)	

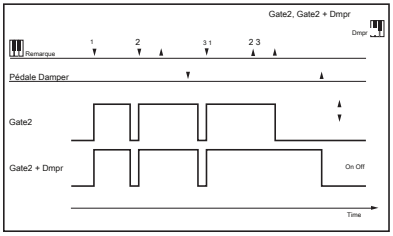
DMS	Remarque
MIDI (CC # 81)	
MIDI (CC # 82)	
MIDI (CC # 83)	
MIDI (CC # 85)	
MIDI (CC # 86)	
MIDI (CC # 87)	
MIDI (CC # 88)	
Tempo	

Remarque:

Porte 1 + Dmpr est au maximum au cours de notes sur, et s'arrête lorsque toutes les touches sont relâchées. L'effet restera au maximum, même après que les touches sont relâchées, aussi longtemps que l'amortisseur (maintenir) la pédale est enfoncée.



Gate2, Gate2 + Dmpr (Gate2 + Damper) est essentiellement la même que pour la porte 1 ou la porte 1 + Dmpr. Toutefois, lorsque la porte 2 ou Porte 2 + Dmpr sont utilisés comme source de modulation dynamique pour l'EG, un déclencheur se produira à chaque note sur. (Dans le cas de la porte 1 et la porte 1 + Dmpr, le déclencheur ne se produit que pour la première note sur.)



Régler l'intensité de modulation

- **Alors que dans le FX Modifier la page (à la fois les effets d'insertion ou de base), utiliser le Amt (Amount) paramètre** pour régler l'intensité de la modulation. Ceci est un décalage à la valeur normale reçue de la source.

Nourrir les effets de maître sur l'entrée de MFX1

effets Master sont mis en parallèle, mais vous pouvez les mettre dans une chaîne série en envoyant la **sortie du M FX2 processeur retour à l'entrée du M FX1**
processeur. Ceci est utile, par exemple, d'envoyer un retard dans une réverbération.

- **Alors que dans le Maître Effets> FX A / B page, utilisez la à FX1 paramètres pour définir la valeur du signal** de MFX2 à être renvoyé vers le processeur de MFX1.

adapter la réverbération à la taille de la pièce

PA1000 comprend un maître de décalage pour tous les réverbérations. Utilisez-le pour ajuster les queues de réverbération dans la pièce où vous jouez. Utilisez des valeurs négatives lorsque vous êtes dans une pièce très réverbérante, des valeurs positives si la pièce est trop sec.

1 **Allez à la** Global**> Contrôles généraux> Basic page.**

2 **Utilisez le** Reverb Offset **paramètre pour changer le maître de la réverbération.**

réverbération Offset	Sens
-50 ... 50	Valeur ajoutée ou soustraites à la longueur de la réverbération.

Liste des effets

La liste suivante contient tous les effets d'usine. Des informations détaillées sur le paramètre de chaque effet sont contenus dans les pages suivantes.

REV (réverbération)

O-verbe 1

Reverb hall

Reverb SmoothHall Reverb

Wet Plate Reverb Dry

Plate Reverb Chambre

ReverbBrightRoom Early

Reflections

Premières réflexions Hi Dens 2

Reverb Spring

Reverb - Porte

DEL (Delay)

L / C / R Retard

Stéréo / CrossDelay St.

Multitap Delay Retard St.

Mod St. Dynamic Delay St.

AutoPanningDly Tape Echo

Séquence BPM Dly L / C /

R BPM Stereo Delay BPM

Retard St.BPM PAIM

Retard St.BPM Mod.

Retard St.BPMAutoPanDly

Tape Echo BPM classique

Tape Echo Hold Delay 2

L / C / R Long Delay 2

St / Croix Longue Dly 2

LCR BPM longue Dly 2

Saint-BPM longue Dly 2

MOD (modulation)

Stereo chorus

Noir Chorus / Flanger

St.HarmonicChorus

Classique Choeur Multitap

Cho / Stereo Delay Flanger

St. aléatoire Flanger St.

Env. Flanger classique

Flanger stéréo Phaser St.

aléatoire St. Env. Phaser

Orange Phaser Petit

Phaser - Cho / FLNG St.

Phaser + TRML Stereo

Tremolo St. Env. Trémolo

Tremolo Ensemble Polysix

Ensemble stéréo Vibrato

U-Vibe St. Auto Fade Mod

St. biphase Mod Stereo

Auto Pan St. Ring

Modulator Organ Vib /

Chorus Rotary Speaker

Rotary SpeakerOD

DYN (Dynamics)

Compresseur stéréo Dyn.

Stéréo compresseur

multibande Limiteur

St.MItband Limiteur

Limiteur St.MasteringLimtr

Porte stéréo

AMP (amplificateur)

GuitarAmp + P4EQ GuitarAmp +

Cabinet Amp Clean Combo Amp

Clean Combo + Cab Amp

Californie Amp Californie + Cab

Amp Amp Tweed Tweed + cabine

Amp Modded OD Amp Modded

OD + Cab St. Guitar Cabinet Gtr.

Cabinet + NR OD / HG - Amp Sim

OD / Hi.Gain Wah OD / HyperGain

Wah Comp - Amp Sim Comp - OD

/ HiGain Wah - Amp Sim

Decimator - Amp AmpSim -

Tremolo BassTubeAmp + Cabine

Basse Ampli Basse Modèle Amp +

Cabinet St. Baffle pour basse

Tube Preamp Modèle St. Tube

Preamp MicModel + PreAmp St.

Mic + PreAmp

FILt (Filtre)

St.Parametric4EQ St.

Graphique 7EQ P4EQ -

Exciter P4EQ - Wah Wah

St. / Auto Wah Wah VOX

St. Vintage Wah

St.Exciter / ENHNCR
stéréo Isolateur St.
aléatoire Filtre St.
MultiModeFilter Parler
Modulator 2Voice Vox
Résonateur Treble
Booster Vocoder [3]

Freq (Fréquence)
St. Sub Oscillator Grain
Shifter Detune

Pitch Shifter Pitch Shifter
BPM Pitch Shift Mod St.
Pitch Shifter St. PitchShift
BPM

MISC (Divers)
Stéréo analogique
Decimator St.
enregistrement Doppler
Scratch Autoreverse
P4EQ - Cho / FLNG
P4EQ - Phaser P4EQ -
Mt. Retard Comp - Wah
Comp - P4EQ Comp -
Cho / FLNG Comp -
Phaser Comp - Mt. Retard
Limiteur - P4EQ
Cho-Limiteur / FLNG
Limiteur - Phaser Limiteur
- Mt.Delay Exciter - Comp

Exciter - Exciter-Cho limiteur
/ FLNG Exciter - Phaser
Exciter - Mt.Delay OD / HG -
Cho / FLNG OD / HG -
Phaser OD / HG - Mt.Delay
Decimator - Comp Cho /
FLNG - Mt.Dly Multitap Cho
/ Délai PianoBody
/Amortisseur

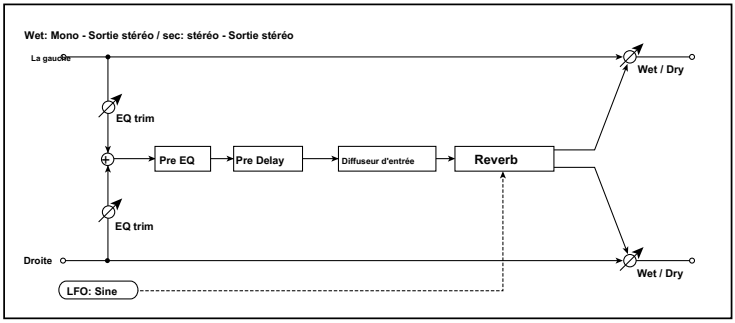
Remarque:
1: MFX A / B1 seulement 2: MFX A2, B2 seulement 3: MFX A2, B2, IFX seulement

46 Paramètres d'effets

Rev (réverbérations)

O-verbe

Le O-verbe dispose d'une très grande qualité, le noyau de réverbération sur la base de diffusion. En plus de définir la taille de la pièce, vous pouvez modéliser sa forme et les matériaux en ajustant les caractéristiques de diffusion des deux premières réflexions et le lavage principal réverbérante, et par des commandes séparées pour la haute, moyenne et faible temps de décroissance. Le O-verbe comprend également la répartition aléatoire, pour les plus riches et Lissage de réverbération timbres er.



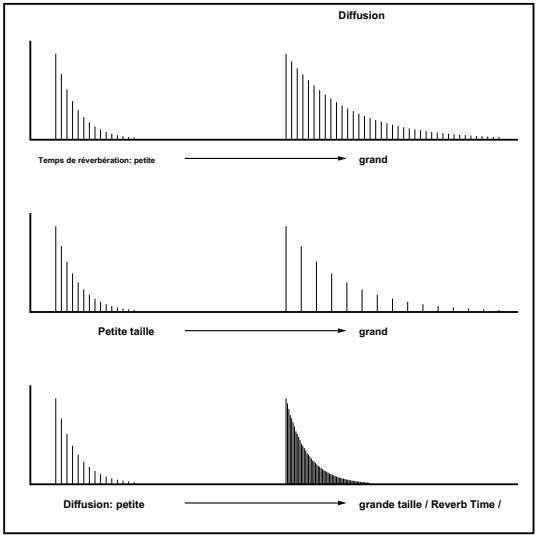
une coupe	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ.	
b Band1 Activer	Allumé éteint	Il y a deux bandes paramétriques de pic EQ, pour régler le timbre de la réverbération. Ceux-ci ne concernent que la réverbération, et non le signal sec. Les deux bandes ont des paramètres identiques.	
BAND1 Fc [Hz]	200 ... 20.00k		
Q Band1	0,5 ... 10,0		
BAND1 Gain [dB]	-18,0 ... + 18,0		
c Band2 Activer	Allumé éteint		
Band2 Fc [Hz]	200 ... 20.00k		
Q Band2	0,5 ... 10,0		
Band2 Gain [dB]	-18,0 ... + 18,0		

d Rolloff		0 ... 100	Ce contrôle un filtre passe-bas sur la sortie de l'effet.	
e Pre Delay [msec]		0 ... 1360	Définit le temps de retard du son sec	
	diffusion 1	0 ... 100	Diffusion 1 et 2 ramollir le son avant de pénétrer dans le noyau de réverbération, en façonnant le tim- bres des premières réflexions. Le réglage des deux diffuseurs de produit généralement autour de 50 diffusion suffisante pour réverbérations lisses; des niveaux extrêmement élevés peuvent provoquer la sonnerie. Certains matériaux de source, comme le chant, peut également bénéficier des réglages inférieurs de diffusion, ce qui permet des échos plus discrets. Diffusion1 et Diffusion2 diffèrent dans la façon dont les réflexions sont espacées, et l'équilibre entre ces deux paramètres varient le caractère de la réverbération.	
	diffusion 2	0 ... 100		
F	Taille	5 ... 100	Définit la taille de l'espace.	
	La diffusion	0 ... 100	Ceci définit la densité de réflexions au sein de la réverbération principale. Des réglages faibles produiront des échos plus discrets, et les réglages élevés produiront une réverbération plus lisse. Extrêmement paramètres élevés peuvent provoquer la sonnerie.	
	Decay de réverbération	0 ... 100	Ceci définit la durée de réverbération principale. Les paramètres d'amortissement et gain Bass, BE- bas, vous permettent d'ajuster les temps de décroissance séparément pour les hautes et basses fréquences, respectivement.	
g Damping		0 ... 100	Ceci définit la fréquence de coupure du filtre d'amortissement à haute fréquence. Si Damping est réglé sur 100, les hautes fréquences se décomposeront au même rythme que les basses fréquences; à 0, les hautes fréquences vont se désintégrer presque instantanément. Dans de véritables espaces acoustiques, les hautes fréquences généralement retardent un peu plus rapide que les basses fréquences, donc des quantités modérées d'amortissement va créer un son plus réaliste.	
	Basse Crossover [Hz] 20 ... 24.00k		Définit la fréquence de coupure pour le gain Bass.	
	Basse Gain [dB]	-12,0 ... + 6.0	Cela vous permet d'adapter le temps de décroissance des basses fréquences de la réverbération, en utilisant la fré- quence définie par la basse Xover. Les paramètres négatifs font désintègrent les basses fréquences plus rapidement que la réverbération principale; paramètres positifs les rendent désintègrent plus lentement.	
h Taux de modulation [Hz] 0,10 ... 5,00			La vitesse de modulation.	
	Profondeur de modulation	0 ... 100	La profondeur de modulation.	

j humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

e: Diffusion

Taille de la réverbération, Temps et diffusion:



Reverb hall

Cette réverbération de type salle simule la réverbération des salles de concert de taille moyenne ou les salles d'ensemble.

Reverb SmoothHall

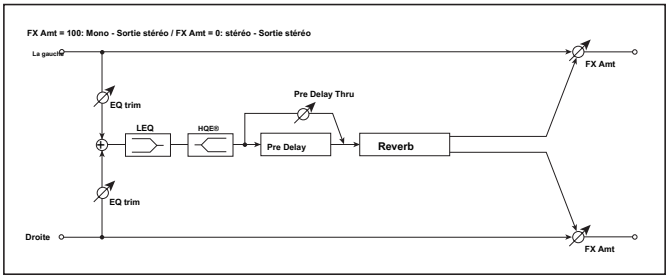
Cette réverbération de type salle simule la réverbération des plus grandes salles et les stades, et crée une version lisse.

Wet Plate reverb

Cette réverbération à plaque simule la réverbération chaude (dense).

Dry Plate reverb

Cette réverbération à plaque simule la réverbération sèche (de la lumière).

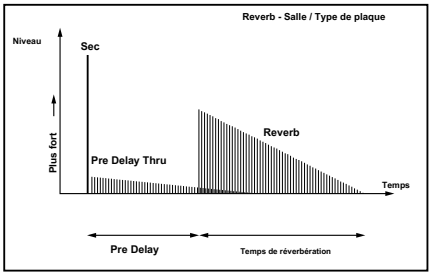


un temps de réverbération [de sec]		0,1 ... 10,0	Définit le temps de réverbération	
	High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
b Pre Delay [msec]		0 ... 200	Définit le temps de retard du son sec	
	Pre Delay Thru [%] 0 ... 100		Définit le rapport de mélange du son non-retard	
c EQ Garniture		0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ	
d Pre LEQ Fc		Faible, Moyen-Bas	Sélection de la fréquence de coupure (faible faible ou mi) de l'égaliseur de gamme basse	
	Pre Fc HQE®	Haut, Moyen-Haut	Sélection de la fréquence de coupure (haute ou midhigh) de l'égaliseur de haute gamme	
e Pre LEQ Gain [dB]		- 15,0 ... + 15.0	Définit le gain de Low EQ	
	Pre Gain HQE® [dB]	- 15,0 ... + 15.0	Définit le gain de High EQ	
f humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, la balance entre le signal Wet humide et sec		
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

b: Pre Delay [msec] b: Pre Delay Thru [%]

Le « Pre Delay » définit le temps de retard à l'entrée de réverbération, vous permettant de con- trôle de Habitabilité.

En utilisant le paramètre « Pre Delay Thru », vous pouvez mélanger le son sec sans délai, mettant l'accent sur l'attaque du son.

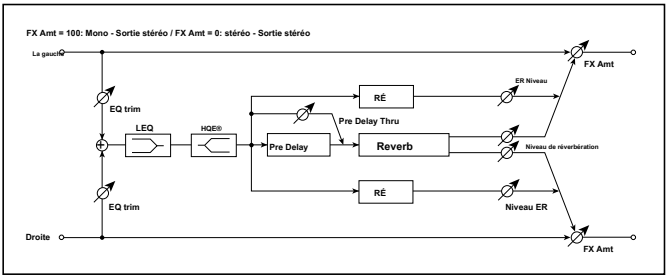


Reverb Room

Cette réverbération de type chambre met l'accent sur les premières réflexions qui rendent le son plus serré. Modification de l'équilibre entre les premières réflexions et son de réverbération vous permet de simuler des nuances telles que le type de murs d'une pièce.

Reverb Brightroom

Cette réverbération de type chambre met l'accent sur les premières réflexions qui rendent le son plus brillant.



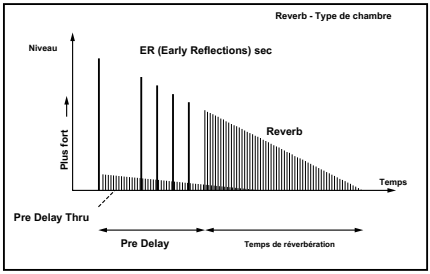
un temps de réverbération [de sec]		0,1 ... 3,0	Définit le temps de réverbération	
	High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
b Pre Delay [msec]		0 ... 200	Définit le temps de retard du son sec	
	Pre Delay Thru [%]	0 ... 100	Définit le rapport de mélange du son non-retard	
c ER Level		0 ... 100	Définit le niveau des premières réflexions	
d Reverb Level		0 ... 100	Définit le niveau de réverbération	

e EQ	Garniture	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ	
F	Pre LEQ Fc	Faible, Moyen-Bas	Sélection de la fréquence de coupure (bas ou midlow) de l'égaliseur de gamme basse	
	Pre Fc HQE®	Haut, Moyen-Haut	Sélection de la fréquence de coupure (haute ou midhigh) de l'égaliseur de haute gamme	
g	Pre LEQ Gain [dB]	- 15,0 ... + 15.0	Définit le gain de Low EQ	
	Pre Gain HQE® [dB]	- 15,0 ... + 15.0	Définit le gain de High EQ	
h	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

c: ER Niveau d: Niveau de

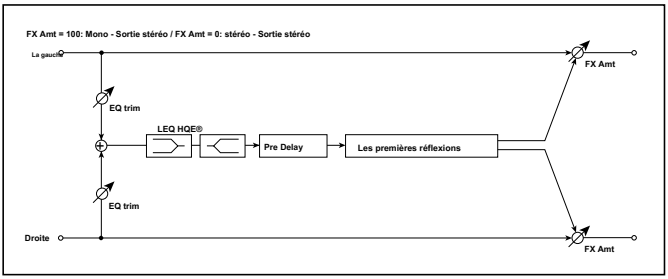
réverbération

Ces paramètres définissent le niveau de début de réflexion et le niveau de réverbération. La modification de ces valeurs de paramètres vous permet de simuler le type de murs dans la salle. Autrement dit, une plus grande « Niveau ER » simule un mur dur, et un plus grand « niveau de réverbération » simule un mur souple.



Les premières réflexions

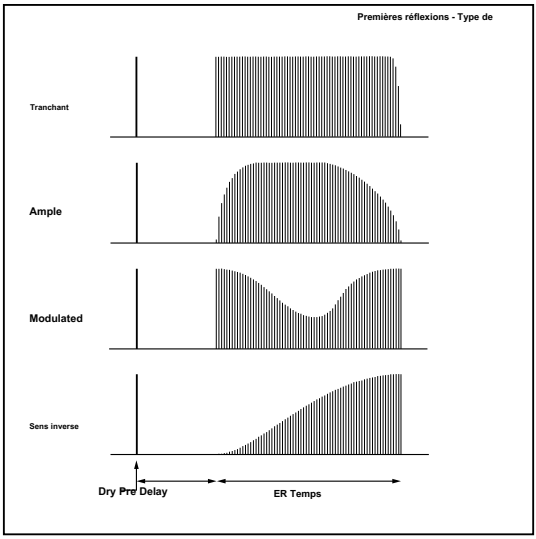
Cet effet est seulement le début partie de la réflexion d'un son de réverbération, et ajoute la présence au son. Vous pouvez sélectionner l'une des quatre courbes de décroissance.



un type		Sharp, en vrac, Modulated, inverse	Sélectionne la courbe de décroissance pour la première réflexion	
b ER Heure [msec]		10 ... 800	Définit la durée du temps de réflexion au début	
c Pre Delay [msec]		0 ... 200	Définit le temps du son original à la première réflexion précoce	
d EQ Garniture		0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ appliquée au son effet	
e Pre LEQ Fc		Faible, Moyen-Bas	Sélection de la fréquence de coupure (bas ou mi-bas) de l'égaliseur de gamme basse	
	Pre Fc HQE®	Haut, Moyen-Haut	Sélection de la fréquence de coupure (à haute ou à mi-hauteur) de l'égaliseur de haute gamme	
F	Pré LEQ Gain [dB]	- 15,0 ... + 15.0	Gain des graves EQ	
	Pre Gain HQE® [dB]	- 15,0 ... + 15.0	Gain du Haut EQ	
g humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

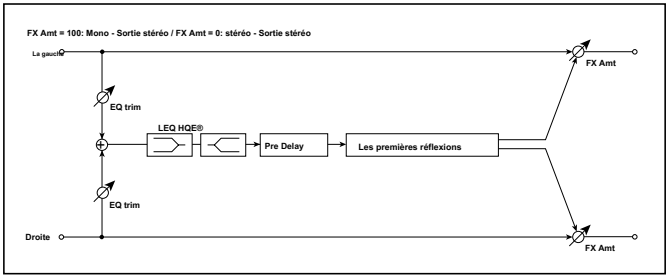
un type

Ce paramètre sélectionne la courbe de décroissance pour la première réflexion.



Premières réflexions Hi Dens

Ce début d'effet de réflexion a des premières réflexions plus précises avec la longueur maximale deux fois d'un effet de taille normale (Early Reflections). Vous pouvez créer un son très lisse et dense.



un type	Sharp, en vrac, Modulated, inverse	Sélectionne la courbe de décroissance pour la première réflexion	
b ER Heure [msec]	10 ... 1600	Définit la durée du temps de réflexion au début	
c Pre Delay [msec]	0 ... 200	Définit le temps du son original à la première réflexion précoce	

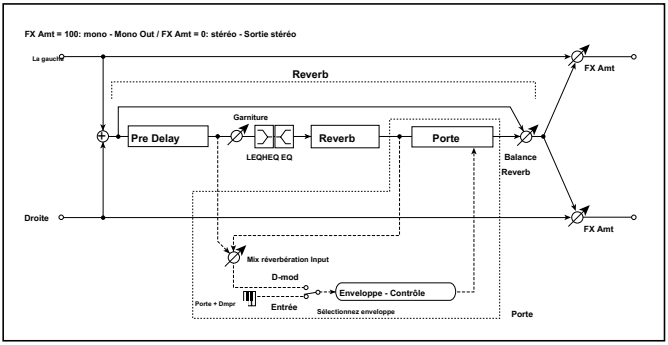
d EQ Garniture		0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ appliquée au son effet	
e Pre LEQ Fc		Faible, Moyen-Bas	Sélection de la fréquence de coupure (bas ou midlow) de l'égaliseur de gamme basse	
	Pre Fc HQE®	Haut, Moyen-Haut	Sélection de la fréquence de coupure (à haute ou à mi-hauteur) de l'égaliseur de haute gamme	
F	Pré LEQ Gain [dB]	- 15,0 ... + 15.0	Définit le gain de Low EQ	
	Pre Gain HQE® [dB]	- 15,0 ... + 15.0	Définit le gain de High EQ	
g humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Spring Reverb

Les reverbs à ressort ont un autre caractère sonore que réverbérations hall ou Roomtype. Ils modélisent les systèmes de réverbération à ressort intégré dans certains amplis.

Reverb - Porte

Cet effet combine une réverbération mono et une porte.



REVERB				
un [R] Temps de réverbération [sec]		0,1 ... 10,0	Définit le temps de réverbération	
	High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	

b [R]	Pre Delay [msec]	0 ... 200	Définit le temps de retard du son de réverbération et le signal de commande de grille	
c	[R] EQ Version	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ	
	Balance Reverb	0 ... 100	Définit la balance d'effet de réverbération	
d [R]	PreLEQ Fc	Faible, Moyen-Bas	Sélection de la fréquence de coupure (bas ou mi-bas) de l'égaliseur de gamme basse	
	Pre Fc HQE®	Haut, Moyen-Haut	Sélection de la fréquence de coupure (à haute ou à mi-hauteur) de l'égaliseur de haute gamme	
e [R]	PreLEQ Gain [dB]	- 15,0 ... + 15.0	Définit le gain de Low EQ	
	Pre Gain HQE® [dB]	- 15,0 ... + 15.0	Définit le gain de High EQ	
Porte				
F	[G] Sélectionnez enveloppe	D-mod, Entrée	Bascule entre le contrôle de la source de modulation et de commande de signal d'entrée	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation qui commande la grille lorsque l'enveloppe est réglé à D-mod	
g [G]	Entrée réverbération Mix	0 ... 100	Définit l'équilibre entre les sons secs et réverbération du signal de commande de grille	
	Seuil	0 ... 100	Définit le niveau de seuil de grille	
h [G]	Polarity	+ , -	Bascule entre les non-inversé et radier de la grille état marche / arrêt	
je	[G] Attaque	1 100 ...	Définit le temps d'attaque	
	Libération	1 100 ...	Définit le temps de libération	
j	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

f: [G] Sélectionnez enveloppe f: Src

g: [G] Entrée réverbération Mix

g: Seuil

Le « [G] Enveloppe Select » paramètre permet de sélectionner si la porte tournant sur et en dehors est déclenché par le niveau du signal d'entrée ou commandé directement par la source de modulation. Vous pouvez sélectionner Off à Tempo pour le paramètre Src pour spécifier la source de modulation.

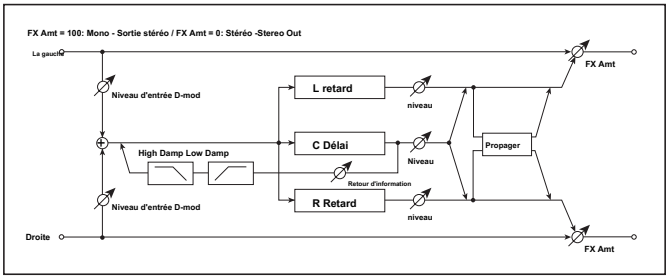
Lorsque « [G] Enveloppe Select » est réglé à l'entrée, la grille est commandée par le niveau de signaux qui sont la combinaison du bruit sec et le bruit de réverbération. Lorsque le niveau du signal dépasse le seuil, la porte ouvre et le bruit de réverbération est émis.

Normalement, régler « [G] Entrée réverbération Mix » à sec (la porte est contrôlée seulement par le bruit sec). Si vous souhaitez prolonger la durée de la porte, réglez « [G] entrée Reverb Mix » valeur supérieure et d'ajuster la valeur « seuil ».

DEL (Delay)

L / C / R Retard

Ce délai multitap émet trois signaux Appuyez sur la gauche, à droite et au centre, respectivement. Vous pouvez également régler la propagation gauche et à droite du son de retard.



un	temps de retard L [Msec]	0 ... 2730	Définit le temps de retard de TapL	
	Niveau	0 ... 50	Définit le niveau de sortie de TapL	
b	C Délai [Msec]	0 ... 2730	Définit le temps de retard de TAPC	
	Niveau	0 ... 50	Définit le niveau de sortie de TAPC	
c	R temps de retard [Msec]	0 ... 2730	Définit le temps de retard de TAPR	
	Niveau	0 ... 50	Définit le niveau de sortie de TAPR	
d	commentaires (C Delay)	- 100 ... + 100	Définit la quantité de retour de TAPC	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de la quantité de rétroaction TAPC	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la quantité de rétroaction TAPC	
e	High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
	Low Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le bas de gamme	
F	Niveau d'entrée Dmod [%]	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau d'entrée	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau d'entrée	
g	propagation	0 ... 50	Définit la largeur de l'image stéréo du son effet	

h humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

e: High Damp [%] e:

Low Damp [%]

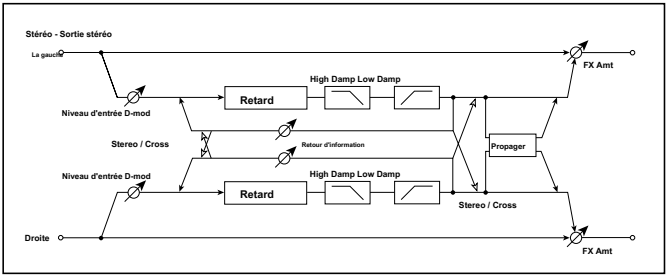
Ces paramètres déterminent la quantité d'amortissement de haute gamme et bas de gamme. Le ton du son retard devient plus sombre et plus léger car il réinjecte.

g: Propagation

Ce paramètre définit la largeur pan du son d'effet. L'image stéréo est large d'une valeur de 50, et le signal d'effet des deux canaux est émis par le centre d'une valeur de 0.

Stéréo / CrossDelay

Ceci est un délai stéréo, et peut par utilisé comme un effet de retard contre-réaction dans lequel le retard semble traverser entre la gauche et la droite en changeant les évaluations de routage.

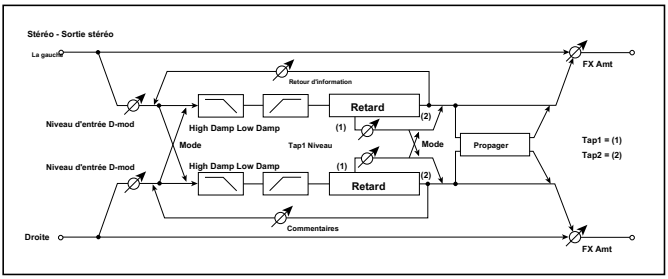


une chaîne stéréo / Cross	Stéréo, Croix	Bascule entre stéréo retard et le retard inter-évaluations	
b L Temps de retard [msec]	0,0 ... 1360,0	Définit le temps de retard pour le canal gauche	
c R Time Delay [msec]	0,0 ... 1360,0	Règle le temps de retard pour le droit nel Chan-	

d L	Commentaires	- 100 ... + 100	Définit la quantité de retour pour le canal gauche	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de quantité de retour de modulation	
	Amt L	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la rétroaction de canal gauche	
e R	Commentaires	- 100 ... + 100	Définit la quantité de retour pour le canal droit	
	Amt R	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la rétroaction de canal droit	
f	Haut humide [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
g	Low Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le bas de gamme	
h	Niveau d'entrée Dmod [%]	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau d'entrée	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau d'entrée	
je	Propager	- 50 ... + 50	Définit la largeur de l'image stéréo du son effet	
j	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

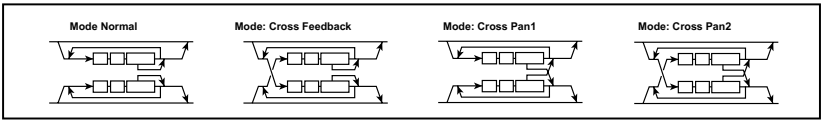
St. Multitap Delay (stéréo Multitap Delay)

Les retards Multitap gauche et droite ont deux prises respectivement. Modification de l'acheminement de la production de rétroaction et appuyez sur vous permet de créer différents modèles de sons d'effets complexes.



un mode		Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Croix Pan2	Commute le routage de retard gauche et à droite	
b Temps Tap1 [msec]		0,0 ... 1360,0	Définit le temps de retard Tap1	
c Tap2 Time [msec]		0,0 ... 1360,0	Définit le temps de retard Tap2	
d Tap1 Niveau		0 ... 100	Définit le niveau de sortie Tap1	
e Commentaires (Tap2)		- 100 ... + 100	Définit la quantité de rétroaction Tap2	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de la quantité de rétroaction de Tap2	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la quantité de rétroaction de Tap2	
f Haut humide [%]		0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
g Low Damp [%]		0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le bas de gamme	
h	Niveau d'entrée Dmod [%]	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau d'entrée	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne la source de modulation pour le niveau de vente in-	
je	Propager	- 100 ... + 100	Définit la largeur de l'image stéréo du son effet	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de la largeur de l'image stéréo du signal d'effet	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation de la largeur de l'image stéréo du son effet	

j humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	



un: Mode

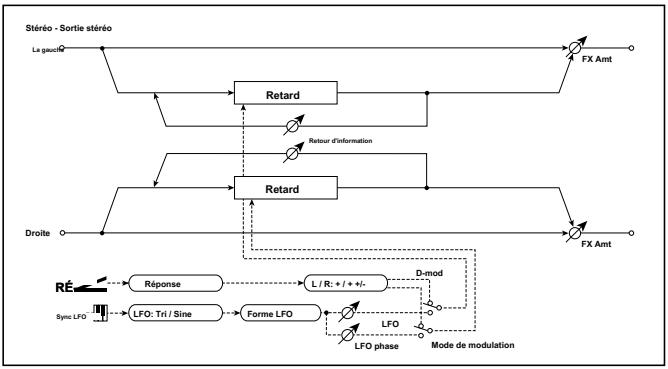
Vous pouvez changer la façon dont les signaux de retard gauche et à droite sont éreinté par Modify l'acheminement des ing du retard gauche et à droite comme le montre la figure ci-dessus. Vous devez saisir des sons différents pour chaque canal pour que ce paramètre soit efficace.

d: Tap1 Niveau

Ce paramètre définit le niveau de sortie de Tap1. Définition d'un niveau différent de Tap2 ajoutera une touche unique à un retard monotone et la rétroaction.

St. Mod Delay (stéréo Modulation Delay)

Ce délai stéréo utilise un LFO pour balayer le temps de retard. Le terrain varie également, ce qui crée un son de retard qui se gonfle et miroite. Vous pouvez également contrôler le temps de retard à l'aide d'une source de modulation.



un mode de modulation		LFO, commutateurs D-mod entre la commande de modulation LFO et le contrôle de la source de modulation	
b Modulation D-mod		L / R: + / +, L / R: +/-	Inversée L / R par commande de source de modulation
	src	Off ... Tempo	Sélectionne la source de modulation qui con- Trols temps de retard
	Réponse	0 ... 30	Définit le taux de réponse à la source de tion modulations
c LFO Waveform		Triangle, Sine Sélectionne la forme d'onde du LFO	
	Forme LFO	- 100 ... + 100	Modifie la courbure de la forme d'onde du LFO
d LFO Sync		Éteint allumé	Commutateurs LFO remis à zéro sous / hors
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation qui remet à zéro le LFO
Fréquence e LFO [Hz]		0,02 ... 20.00 Règle la vitesse du LFO	
f MIDI Sync		Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel
	note de fond	...	Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO

g L	LFO Phase [deg]	- 180 ... + 180	Définit la phase obtenue lorsque le LFO gauche est remis à zéro	
	L Profondeur	0 ... 200	Définit la profondeur de la modulation LFO gauche	
h R	LFO Phase [deg]	- 180 ... + 180	Définit la phase obtenue lorsque le droit LFO est remis à zéro	
	Profondeur R	0 ... 200	Définit la profondeur de la modulation droite LFO	
je	L Delay Time [msec]	0,0 ... 1000,0	Définit le temps de retard pour le canal gauche	
	L commentaires	- 100 ... + 100	Définit la quantité de rétroaction de retard gauche	
j	R Time Delay [msec]	0,0 ... 1000,0	Définit le temps de retard pour le canal droit	
	R commentaires	- 100 ... + 100	Définit la quantité de rétroaction de retard droit	
k	humide / sec	- Wet, -1: 99 ... sec ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

b: modulation D-mod

Lorsque la source de modulation est utilisé pour le contrôle, ce paramètre inverse le sens de modulation gauche et à droite.

d: LFO Sync d:

Src

g: L LFO Phase [deg] h: R

LFO Phase [deg]

Si « LFO Sync » est activée, le LFO sera remis à zéro par la source de modulation qui est reçu.

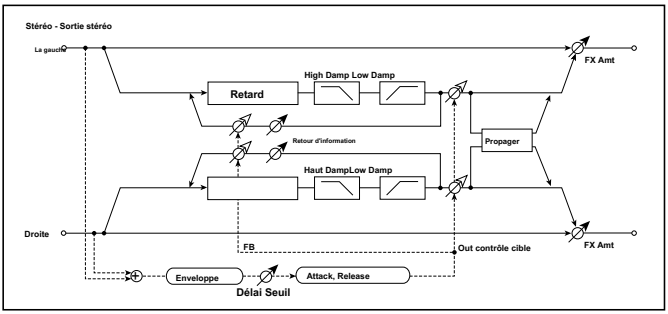
Le paramètre « Src » définit la source de modulation qui remet à zéro le LFO. Pour ex- ample, vous pouvez assigner la porte comme une source de modulation de sorte que le balayage commence toujours à partir du point spécifié.

« L LFO Phase » et « R LFO Phase » régler la phase obtenue lorsque sont remis à zéro le LFO gauche et droit. De cette façon, vous pouvez créer des changements dans glissando pour les canaux gauche et droit individuellement.

MIDI L'effet est éteint lorsque la valeur de la source de modulation spécifié dans le paramètre « Src » est de 63 ou moins, et l'effet est activé lorsque la valeur est de 64 ou supérieur. Le LFO est déclenché et rétablir les paramètres « L LFO Phase » et « R LFO Phase » lorsque la valeur des changements de 63 ou inférieur à 64 ou supérieur.

St. Dynamic Delay (Stereo Delay dynamique)

Ce délai stéréo contrôle le niveau de retard en fonction du niveau du signal d'entrée. Vous pouvez l'utiliser comme un retard de ducking qui applique au son retard que lorsque vous jouez les touches à une vitesse élevée ou seulement lorsque le niveau de volume est faible.



une cible de contrôle	Aucun, Out, FB	Sélectionne le pas de contrôle, de sortie et feed-retour	
Polarité	+ , -	Renverse contrôle de niveau	
b Seuil	0 ... 100	Définit le niveau auquel l'effet est appliqué	
Décalage	0 ... 100	Définit le décalage de commande de niveau	
c Attaque	1 100 ...	Définit le temps d'attaque de contrôle de niveau	
d Relâchez	1 100 ...	Définit le temps de relâchement du contrôle de niveau	
L e Delay Time [msec]	0,0 ... 1360,0	Définit le temps de retard pour le canal gauche	
F R Time Delay [msec]	0,0 ... 1360,0	Définit le temps de retard pour le canal droit	
g commentaires	- 100 ... + 100	Définit la quantité de contre-réaction	
h High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
Low Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le bas de gamme	
je Propager	- 100 ... + 100	Définit la largeur de l'image stéréo du son effet	
j humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: Contrôle de la cible

Ce paramètre sélectionne pas de contrôle de niveau, le retard de commande de sortie (effet ance Bal-), ou le contrôle de la quantité de retour.

a: b Polarité:

Seuil b: Offset c:

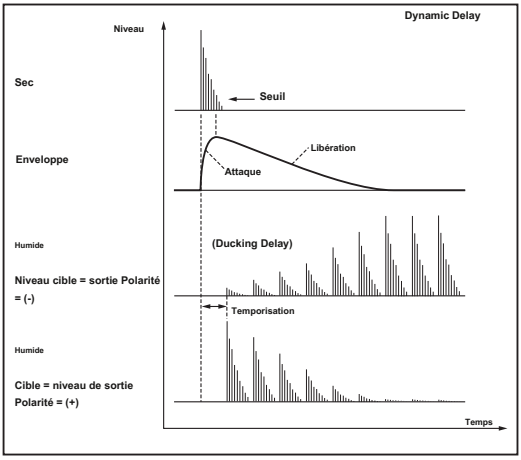
Attaque d:

Libération

Le paramètre « Offset » paramètre spécifie la valeur de la « Target Control » (qui est réglé sur Non), exprimé comme le rapport par rapport à la valeur de paramètre (le « humide / sec » valeur de « Target Control » = Niveau de sortie ou la valeur « Feedback » avec « Control Target » = Feedback).

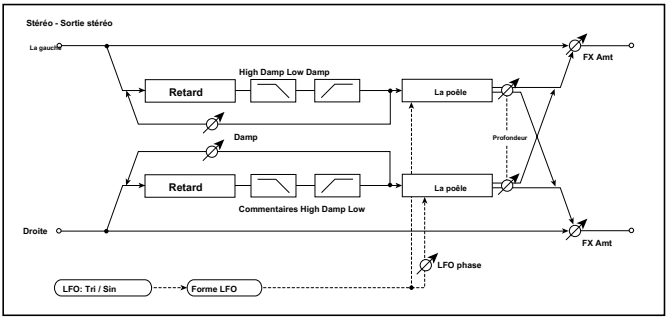
Lorsque « Polarity » est positif, la valeur « Target Control » est obtenue en multipliant la valeur du paramètre par la valeur « offset » (si le niveau d'entrée est inférieur au seuil), ou est égale à la valeur de paramètre si le niveau d'entrée dépasse le seuil.

Lorsque « Polarity » est négatif, le contrôle valeur cible est égale à la valeur de paramètre si le niveau d'entrée est inférieure au seuil, ou est obtenue en multipliant la valeur du paramètre par la valeur « Offset » si le niveau est supérieur au seuil. Les paramètres « Attack » et « Release » indiquent le temps d'attaque et de relâchement du temps de contrôle de niveau de retard.



St. AutoPanningDly (stéréo automatique Délai panoramique)

Cet effet de retard stéréo d'obtenir un son de retard à gauche et à droite en utilisant le LFO.

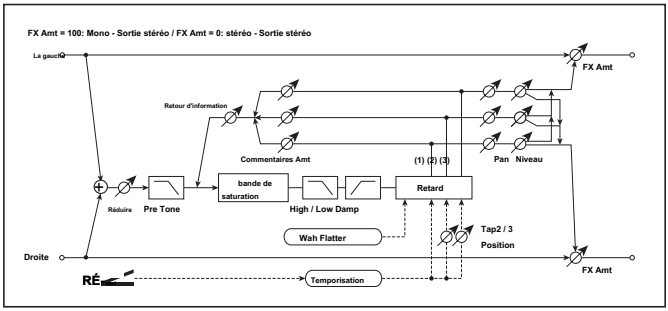


un temps L Delay [msec]		0,0 ... 1360,0	Définit le temps de retard pour le canal gauche	
	L commentaires	- 100 ... + 100	Définit la quantité de retour pour le canal gauche	
b R Delay Time [msec] 0.0 ... 1360,0			Définit le temps de retard pour le canal droit	
	R commentaires	- 100 ... + 100	Définit la quantité de retour pour le canal droit	
c High Damp [%]		0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
	Low Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le bas de gamme	
d LFO Waveform		Triangle, Sine Sélectionne la forme d'onde du LFO		
	Forme LFO	- 100 ... + 100	Modifie la courbure de la forme d'onde du LFO	
e phase [degré]		- 180 ... + 180	Définit la différence de phase LFO entre gauche et à droite	
F	Panoramique Freq [Hz]	0,02 ... 20.00	Définit la vitesse de balayage panoramique	
g MIDI Sync		Éteint allumé	Bascule entre l'utilisation de la fréquence de la vitesse de défilement et en utilisant le tempo et les notes	Sync
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet indivi- uels	
	note de fond		Sélectionne le type de notes pour spécifier le temps de retard pour la vitesse de balayage panoramique	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard pour la vitesse de balayage panoramique	

h Profondeur Panoramique	0 ... 100	Définit la largeur de panoramique	
src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour la largeur de balayage panoramique	
Amt	- 100 ... + 100	Régler le taux de modulation de la largeur de balayage panoramique	
i humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Echo Tape

Cet effet simule une unité écho à bande avec trois têtes de lecture. La distorsion et le changement de tonalité typique de bande magnétique sont également reproduites.



un retard (Tap1) [msec]	0 ... 2700	Règle le temps de retard (tap1)	
src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation du temps de retard	
Amt	- 2700 ... + 2700	Définit la quantité de modulation du temps de retard	
b Tap2 Position [%]	0 ... 100	Réglage de la position du robinet 2 par rapport au temps de retard Tap 1 la profondeur de variation de pas	
c TAP3 Position [%]	0 ... 100	Réglage de la position du robinet 3 par rapport au temps de retard Tap 1 la profondeur de variation de pas	
d Tap1 Niveau	0 ... 100	Définit le niveau de sortie Tap1	
La poêle	L, 1 ... 99, R	Définit l'image stéréo de tap1	
FB Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de rétroaction Tap1	

e Tap2 Niveau		0 ... 100	Définit le niveau de sortie Tap2	
	La poêle	L, 1 ... 99, R	Définit l'image stéréo de TAP2	
	FB Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de rétroaction Tap2	
F	Niveau TAP3	0 ... 100	Définit le niveau de sortie TAP3	
	La poêle	L, 1 ... 99, R	Définit l'image stéréo de TAP3	
	FB Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de rétroaction TAP3	
g commentaires		0 ... 100	Le montant de rétroaction pour les robinets 1, 2 et 3	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de quantité de retour de modulation	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de contre-réaction	
h High Damp [%]		0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
	Low Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le bas de gamme	
je	Saturation	0 ... 100	Définit la quantité de distorsion	
j	Garniture d'entrée	0 ... 100	Définit le gain d'entrée	
	Pre Tone	0 ... 100	Définit le ton de l'entrée	
k wow flutter [Hz]		0,02 ... 1,00	Définit la fréquence à laquelle la variation de hauteur se produira	
	Wow profondeur Flutter	0 ... 100	Définit la profondeur de variation de hauteur	
l humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: Delay (Tap1) [msec] a: Src

a: Amt

b: Tap2 Position [%] b:

TAP3 Position [%]

Le temps de retard pour Tap 2 et 3 est spécifiée en proportion (%) par rapport à « Delay (Tap1). » Même si vous utilisez la modulation dynamique pour contrôler « Delay (Tap1), » Appuyez sur 2 et 3 va changer à la même proportion .

d: FB Amt e: FB

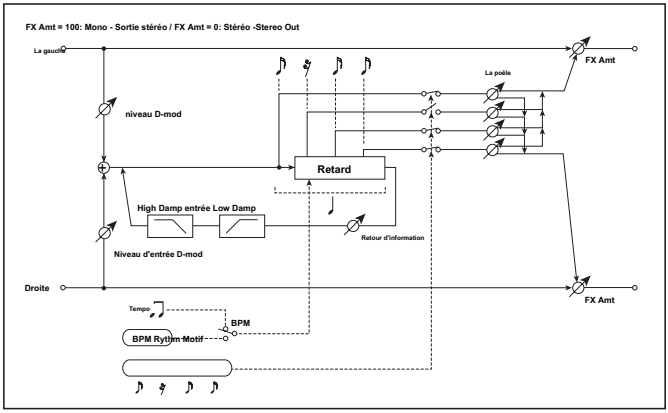
Amt f: FB Amt g:

Commentaires

La sortie de rétroaction de robinet 1, 2 et 3 sont mélangés selon le « FB Amt », puis la quantité finale de rétroaction est spécifiée par « Feedback ».

Séquence BPM Dly (séquence BPM Delay)

Ce délai de quatre tap vous permet de sélectionner un modèle de tempo et de rythme pour configurer chaque robinet.



un BPM		MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	Sync
b rythme Motif X ... eee 3			Sélectionne un motif rythmique	Sync
c Tap1 Pan		L, 1 ... 99, R	Règle le balayage panoramique Tap1	
	Tap2 Pan	L, 1 ... 99, R	Règle le balayage panoramique Tap2	
	TAP3 Pan	L, 1 ... 99, R	Règle le balayage panoramique TAP3	
	TAP4 Pan	L, 1 ... 99, R	Règle le balayage panoramique TAP4	
d commentaires		- 100 ... + 100	Définit la quantité de contre-réaction	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de quantité de retour de modulation	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de contre-réaction	

e	High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
	Low Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le bas de gamme	
F	Niveau d'entrée Dmod [%]	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau d'entrée	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau d'entrée	
g	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

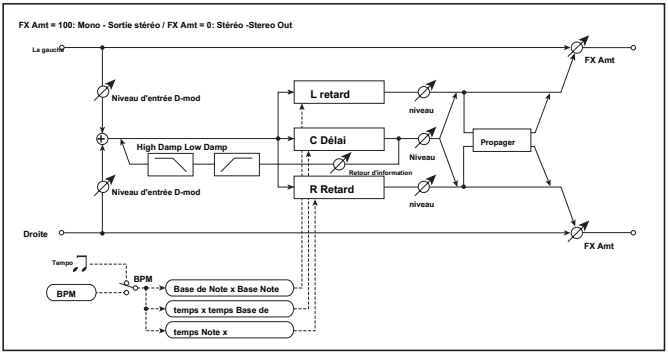
a: BPM

b: motif rythmique

Avec le tempo spécifié par le paramètre « BPM » (ou la cadence d'horloge MIDI si « BPM » est réglé sur MIDI), la longueur d'un temps égal au temps de retard de rétroaction, et l'intervalle entre les robinets devient égale. La sélection d'un motif rythmique se met automatiquement les sorties appuyez sur et hors tension. Lorsque « BPM » est réglé sur MIDI, la limite inférieure de la « BPM » est 44.

L / C / R BPM Retard

L / C retard / R vous permet de faire correspondre le temps de retard avec le tempo du morceau. Vous pouvez également synchroniser le temps de retard avec l'arpégiateur ou séquenceur. Si vous programmez le tempo avant l'exécution, vous pouvez obtenir un effet de retard qui se synchronise avec la chanson en temps réel. Temps de retard est réglé par des notes.



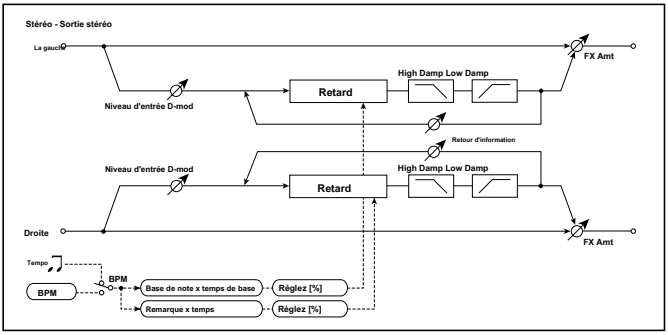
un BPM		MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	Sync
	Temps écoulé?	---, PLUS DE!	Affiche un message d'erreur lorsque le temps de retard dépasse la limite supérieure	
b L	Retard de base Remarque		Sélectionne le type de notes pour spécifier le temps de retard pour TapL	Sync
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard pour TapL	
	Niveau	0 ... 50	Définit le niveau de sortie de TapL	
c C	Retard de base Remarque		Elit les types de notes pour spécifier le temps de retard pour TAPC	Sync
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard pour TAPC	
	Niveau	0 ... 50	Définit le niveau de sortie de TAPC	
d R	Base de retard Remarque		Sélectionne le type de notes pour spécifier le temps de retard pour TAPR	Sync
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard pour TAPR	
	Niveau	0 ... 50	Définit le niveau de sortie de TAPR	
e	commentaires (C Delay)	- 100 ... + 100 règle la quantité de rétroaction de TAPC		
	src	Off ... Tempo la source de modulation pour la TAPC feed- retour		
	Amt	- 100 ... + 100 règle la quantité de modulation de la rétroaction TAPC		
f	Haut humide [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
	Low Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le bas de gamme	
g	Niveau d'entrée Dmod [%]	- 100 ... + 100 règle la quantité de modulation du niveau d'entrée		
	src	Off ... Tempo la source de modulation pour le niveau d'entrée		
h	Étendre	0 ... 50	Définit la largeur de l'image stéréo du son effet	
i	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo Voir la liste des DMS (modulation dynamique Sources) au début de cette partie		
	Amt	- 100 ... 100 + quantité de source de modulation		

a: au fil du temps?

Vous pouvez régler le temps de retard jusqu'à 5,460msec. Si le temps de retard dépasse cette limite, le message d'erreur « OVER! » Apparaît à l'écran. Définissez les paramètres de temps de retard afin que ce message n'apparaît pas. « Au fil du temps? » Est seulement un paramètre d'affichage.

Stereo Delay BPM

Ce délai stéréo vous permet de régler le temps de retard pour correspondre au tempo du morceau.



un BPM		MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	Sync
	Temps écoulé? L	---, PLUS DE!	Afficher le message d'erreur si le temps de retard du canal gauche dépasse la limite supérieure	
	R	---, PLUS DE!	Afficher le message d'erreur si le moment de retard de canal dépasse la limite supérieure	
b L Retard de base	Remarque		Sélectionne le type de notes pour spécifier le temps de retard du canal gauche	Sync
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard du canal gauche	
	Régler [%]	-2,50 ... +2,50	Fine-régler le temps de retard du canal gauche	
c R Base de retard	Remarque		Sélectionne le type de notes pour spécifier le temps de retard de canal droit	Sync
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard de canal droit	
	Régler [%]	-2,50 ... +2,50	Fine-régler le temps de retard de canal droit	

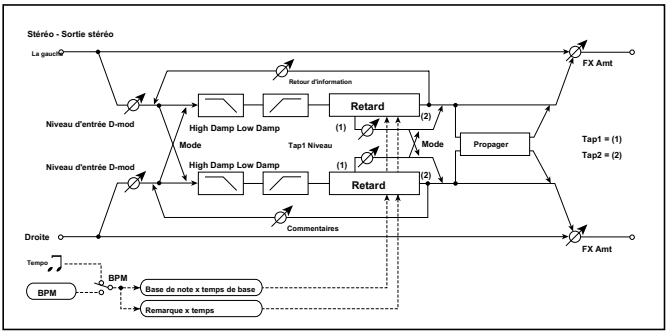
d L	Commentaires	- 100 ... + 100	règle la quantité de rétroaction pour le canal gauche	
	src	Off ... Tempo	Source de quantité de retour de modulation	
	Amt L	- 100 ... + 100	règle la quantité de modulation du canal gauche retour d'information	
e R	Commentaires	- 100 ... + 100	règle la quantité de rétroaction pour le canal droit	
	Amt R	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du canal droit retour d'information	
f	High Damp [%] 0 ... 100		Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
g	Low Damp [%] 0 ... 100		Définit la quantité d'amortissement dans le bas de gamme	
h	Niveau d'entrée Dmod [%]	- 100 ... + 100	règle la quantité de modulation du niveau d'entrée	
	src	Off ... Tempo	la source de modulation pour le niveau d'entrée	
i	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (modulation dynamique Sources) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... 100	+ quantité de source de modulation	

a: au fil du temps? G / D

Vous pouvez régler le temps de retard jusqu'à 2,730msec. Si le temps de retard dépasse cette limite, le message d'erreur « OVER! » Apparaît à l'écran. Définissez les paramètres de temps de retard afin que ce message n'apparaît pas. « Au fil du temps? » Est seulement un paramètre d'affichage.

St.BPM PAIM Delay (BPM stéréo multi tap Delay)

Ce délai de quatre tap vous permet de sélectionner un modèle de tempo et de rythme pour configurer chaque robinet.

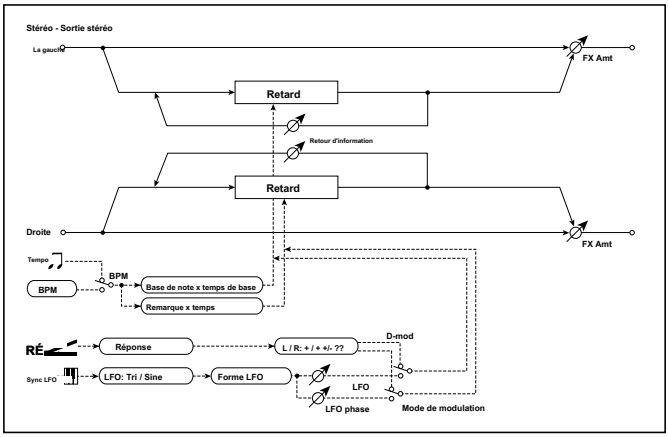


un mode		Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Croix Pan2	Commute le routage de retard gauche et à droite	
b BPM		MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	Sync
	Temps écoulé? 1	---, PLUS DE!	Affiche un message d'erreur lorsque le temps de retard pour Tap1 dépasse la limite supérieure	
	2	---, PLUS DE!	Affiche un message d'erreur lorsque le temps de retard pour Tap2 dépasse la limite supérieure	
c Tap 1 Note de fond			Sélectionne le type de notes pour spécifier le temps de retard pour Tap1	Sync
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard pour Tap1	
d Touchez 2 Note de base			Sélectionne le type de notes pour spécifier le temps de retard pour Tap2	Sync
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard pour Tap2	
e Tap1 Niveau		0 ... 100	Définit le niveau de sortie Tap1	
F	Commentaires (Tap2)	- 100 ... + 100	Définit la quantité de rétroaction Tap2	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de la quantité de rétroaction de Tap2	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la quantité de rétroaction de Tap2	

g	High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
	Low Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le bas de gamme	
h	Niveau d'entrée Dmod [%]	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau d'entrée	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau d'entrée	
je	Propager	- 100 ... + 100	Définit la largeur de l'image stéréo du son effet	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de la largeur de l'image stéréo du signal d'effet	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation de la largeur de l'image stéréo du son effet	
j	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

St.BPM Mod. Delay (BPM stéréo Modulation Delay)

Ceci est un retard de modulation stéréo qui vous permet de synchroniser le temps de retard sur le tempo de la chanson.



un	mode de modulation	LFO, D-mod	Bascule entre commande de modulation de LFO et modulation contrôle de source	
b	Modulation D-mod L / R: + / +,	L / R: +/-	Inversée L / R par commande de source de modulation	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation qui commande le temps de retard	
	Réponse	0 ... 30	Définit le taux de réponse à la source de modulation	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
	Forme LFO	- 100 ... + 100	Modifie la courbure LFO Waveform	
d	LFO Sync	Éteint allumé	Commutateurs LFO remis à zéro sous / hors	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation qui remet à zéro le LFO	
e	LFO Fréquence [Hz] 0,02 ... 20.00		Règle la vitesse du LFO	
f	MIDI Sync	Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	Sync
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	
	note de fond	...	Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO	Sync
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
g	L LFO Phase [deg]	- 180 ... + 180	Définit la phase obtenue lorsque le LFO gauche est remis à zéro	
	Profondeur	0 ... 200	Définit la profondeur de la modulation LFO gauche	
h	R LFO Phase [deg]	- 180 ... + 180	Définit la phase obtenue lorsque le droit LFO est remis à zéro	
	Profondeur	0 ... 200	Définit la profondeur de la modulation droite LFO	
je	BPM (Delay)	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	
	Temps écoulé? L	---, PLUS DE!	Afficher le message d'erreur si le temps de retard Chan- nel gauche dépasse la limite supérieure	
	R	---, PLUS DE!	Afficher le message d'erreur si le temps de retard nel Chan- droit dépasse la limite supérieure	

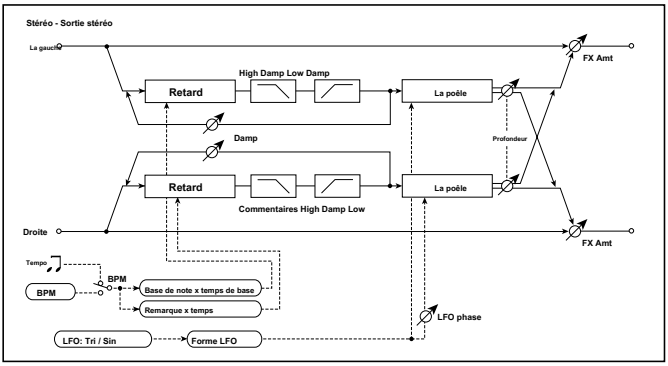
j	L retard de base Remarque		Sélectionne le type de notes pour spécifier le temps de retard du canal gauche	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard du canal gauche	
	Retour d'information	- 100 ... + 100	Définit la quantité de rétroaction de retard gauche	
k R retard Note de fond			Sélectionne le type de notes pour spécifier le temps de retard de canal droit	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard de canal droit	
	Retour d'information	- 100 ... + 100	Définit la quantité de rétroaction de retard droit	
l humide / sec		-Mouillé, -1: 99 sec ... ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

i: au fil du temps? G / D

Vous pouvez régler le temps de retard jusqu'à 2,550msec. Si le temps de retard dépasse cette limite, le message d'erreur « OVER! » Apparaît à l'écran. Définissez les paramètres de temps de retard afin que ce message n'apparaît pas. « Au fil du temps? » Est seulement un paramètre d'affichage.

St.BPMAutoPanDly (stéréo BPM automatique Retard panoramique)

Ce délai de balayage panoramique automatique stéréo vous permet de régler le temps de retard pour correspondre au tempo du morceau.

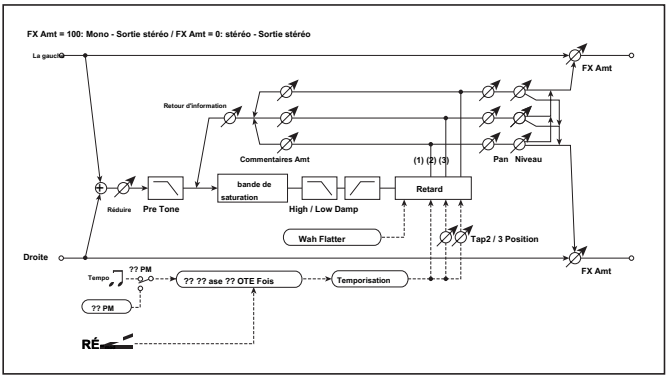


un BPM		MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	Sync
	Temps écoulé? L	---, PLUS DE!	Afficher le message d'erreur si le temps de retard du canal gauche dépasse la limite supérieure	
	R	---, PLUS DE!	Afficher le message d'erreur si le moment de retard de canal dépasse la limite supérieure	
b L Retard de base Remarque			Sélectionne le type de notes pour spécifier le temps de retard du canal gauche	Sync
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard du canal gauche	
	Retour d'information	- 100 ... + 100	Définit la quantité de retour pour le canal gauche	
c R Retard de base Remarque			Sélectionne le type de notes pour spécifier le temps de retard de canal droit	Sync
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard de canal droit	
	Retour d'information	- 100 ... + 100	Définit la quantité de retour pour le canal droit	
d High Damp [%]		0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
	Low Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le bas de gamme	
e LFO Waveform		Triangle, Sine Sélectionne la forme d'onde du LFO		
	Forme	- 100 ... + 100	Modifie la courbure LFO Waveform	
	LFO phase	- 180 ... + 180	Définit la différence de phase LFO entre gauche et à droite	

F	Panoramique Freq [Hz]	0,02 ... 20,00 Permet de régler la vitesse de balayage panoramique		
g MIDI Sync		Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse de LFO panoramique est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	Sync
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	
	note de fond		Sélectionne le type de notes pour spécifier le temps de retard pour la vitesse de balayage panoramique	Sync
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard pour la vitesse de balayage panoramique	
h Profondeur Panoramique		0 ... 100	Définit la largeur de panoramique	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour la largeur de balayage panoramique	
	Amt	- 100 ... + 100	Régler le taux de modulation de la largeur de balayage panoramique	
i humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Tape Echo BPM

Ceci est un écho de bande qui vous permet de synchroniser le temps de retard sur le tempo de la chanson.



un	BPM (Delay)	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	Sync
	Tap1 Dmod Src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation du temps de retard	
b	Tap1 Retard Remarque		Sélectionne le type de notes pour spécifier le temps de retard (tap1)	Sync
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard (tap1)	
	Temps écoulé?	---, PLUS DE!	Affiche un message d'erreur lorsque le temps de retard dépasse la limite supérieure	
c	Tap1 Dmod note		Sélectionne la valeur de note utilisée pour spécifier le temps profane de- lorsque la modulation est au maximum	Sync
	Fois	x1 ... x32	Indique le nombre de notes utilisées pour spécifier le temps de retard lorsque la modulation est au maxi- mum	
d	Tap2 Position [%] 0 ... 100		Réglage de la position du robinet 2 par rapport au temps de retard Tap 1 la profondeur de variation de pas	
e	TAP3 Position [%] 0 ... 100		Réglage de la position du robinet 3 par rapport au temps de retard Tap 1 la profondeur de variation de pas	
F	Niveau Tap1	0 ... 100	Définit le niveau de sortie Tap1	
	La poêle	L, 1 ... 99, R	Définit l'image stéréo de tap1	
	FB Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de rétroaction Tap1	

g Tap2 Niveau		0 ... 100	Définit le niveau de sortie Tap2	
	La poêle	L, 1 ... 99, R	Définit l'image stéréo de TAP2	
	FB Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de rétroaction Tap2	
h Niveau TAP3		0 ... 100	Définit le niveau de sortie TAP3	
	La poêle	L, 1 ... 99, R	Définit l'image stéréo de TAP3	
	FB Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de rétroaction TAP3	
je	Retour d'information	0 ... 100	Le montant de rétroaction pour les robinets 1, 2 et 3	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de quantité de retour de modulation	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la profondeur à laquelle quantité de retour est modulé	
j	High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
	Low Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le bas de gamme	
k saturation		0 ... 100	Définit la quantité de distorsion	
l	Garniture d'entrée	0 ... 100	Définit le gain d'entrée	
	Pre Tone	0 ... 100	Définit le ton de l'entrée	
m wow flutter [Hz] 0,02 ... 1,00			Définit la fréquence à laquelle la variation de hauteur se produira	
	Wow profondeur Flutter	0 ... 100	Définit la profondeur de variation de hauteur	
n humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: b Tap1 Dmod Src:

Tap1 retard Note b:

temps

c: Tap1 Dmod Note c:

temps

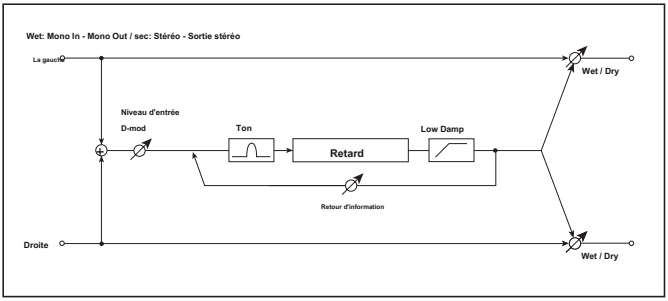
Si « Tap1 Dmod Src » est désactivée ou la modulation choisie est à 0, le temps de retard sera la longueur spécifiée par « Tap1 retard Note » et « Times. » Si « Tap1 Dmod Src » est autre que Off, le temps de retard le changement de sorte qu'il sera comme spécifié par « Tap1 Dmod note » et « Times » lorsque la modulation maximale est atteinte.

b: au fil du temps?

Vous pouvez régler le temps de retard jusqu'à 5,400msec. Si le temps de retard dépasse cette limite, le message d'erreur « OVER! » Apparaît à l'écran. Définissez les paramètres de temps de retard afin que ce message n'apparaît pas. « Au fil du temps? » Est seulement un paramètre d'affichage.

Classique Tape Echo

Ce modèle a l'unité d'écho célèbre bande analogique. Sur l'appareil d'origine, « echo » a été créé par une tête de lecture, et le « temps de retard » a été spécifié en réglant la vitesse du moteur. La chaleur et la subtilité des échos qu'il générait fait cette unité « lo-fi » un favori avec de nombreux musiciens professionnels.

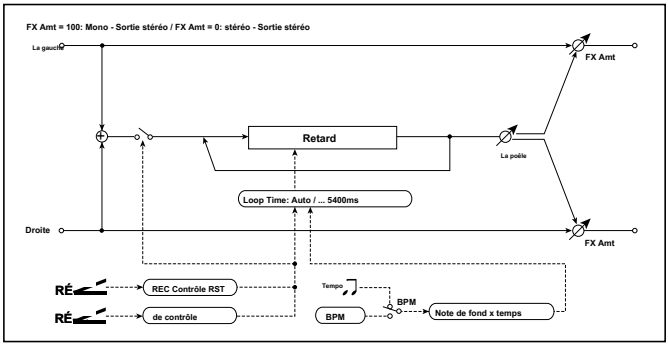


un temps		0 ... 2700	Ce paramètre définit le temps de retard.	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne la source de modulation du temps	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la profondeur par laquelle Le temps sera Modu lated	
b commentaires		0 ... 100	Le montant de rétroaction	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de quantité de retour de modulation	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la profondeur à laquelle quantité de retour est modulé	
c Tone		0 ... 99	Définit le ton de l'entrée. Ces modèles réduits de la haute fréquence d'un retard de bande analogique, avant la phase de saturation. Des réglages plus bas créent un ton plus sombre. Cela réduit les hautes fréquences à la fois la sortie principale et la rétroaction. Des valeurs plus élevées créent un son plus brillant.	

d Low Damp [%]		0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le bas de gamme	
e	Niveau d'entrée Dmod	- 100 ... + 100	Montant de modulation du niveau d'entrée	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation du niveau d'entrée Dmod. Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
f humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Hold Delay

Cet effet enregistre le signal d'entrée et joue de façon répétée. Vous pouvez contrôler le début de l'enregistrement et de réinitialisation via une source de modulation. Facile à utiliser pour des performances en temps réel.



un temps de boucle [msec]	Auto, 1 ... 10800	Définit le mode de configuration du temps de boucle automatique ou spécifie le temps de la boucle	
b boucle BPM Sync	Éteint allumé	Indique si le temps de retard est réglé en millisecondes, ou comme une valeur de note par rapport au tempo	Sync
c BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40- 300 définit le tempo manuellement pour cet effet individuel	
Temps écoulé?	---, PLUS DE!	Une indication d'erreur qui apparaît si le temps de retard dépasse la limite supérieure lorsque MIDI / Tempo Sync = On	

d	Base de boucle Remarque		Sélectionne le type de notes pour spécifier le temps de retard	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard	
e	REC contrôle Src	Off ... Tempo	Pour sélectionner la source de commande pour l'enregistrement	
F	RST contrôle Src	Off ... Tempo	Pour sélectionner la source de commande pour la réinitialisation	
g	manuel de contrôle REC	REC Off, REC sur	Définit le commutateur d'enregistrement	
h	manuel de contrôle de RST	Off, RESET	Définit le bouton de réinitialisation	
je	La poêle	L100 ... L1, C, R1 ... R100	Définit l'image stéréo de l'effet	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne la source de modulation de l'image stéréo de l'effet	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation de l'image stéréo de l'effet	
j	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir le Liste des DMS (dynamique Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: Loop Time [msec]

Avec Auto, le temps de boucle est automatiquement réglée. Dans le cas contraire, vous pouvez spécifier le temps de boucle.

Lorsque Auto est sélectionné, le Loop Time est automatiquement réglé sur le temps qu'il faut pour une performance enregistrée alors que la source de modulation ou « Commande manuelle REC » est activée. Cependant, si la longueur de temps dépasse 10,800msec, le temps de boucle est automatiquement réglé sur 10,800msec.

c: au fil du temps?

Vous pouvez régler le temps de retard jusqu'à 10,800msec. Si le temps de retard dépasse cette limite, le message d'erreur « OVER! » Apparaît à l'écran. Définissez les paramètres de temps de retard afin que ce message n'apparaît pas. « Au fil du temps? » Est seulement un paramètre d'affichage.

b: Boucle BPM Sync c:

BPM

d: Base de boucle Note d:

Temps

Si le paramètre « boucle BPM Sync » est activé, le « Times » est ignoré; le temps de boucle est déterminée par « BPM », « Base de boucle note » et « Times. » Même dans ce cas, le délai ne peut dépasser 10.800 msec.

procédure « Hold » (lorsque la boucle Time = Auto)

1 « Rec Src » JS + Y: # 01 « Reset Src » JS

-Y: # 02 « Manuel REC Control » REC Off «

Manuel RST Control » RESET « boucle

Time [msec] » Auto « MIDI / Tempo Sync »

Off

Il convient de noter que tous les enregistrements seront supprimés durant l'initialisation est activée.

2 « Manuel de contrôle RST » Off

Remise à zéro est annulée et l'appareil passe en mode prêt Rec.

3 Poussez le joystick dans la direction + Y (avant) et jouer une phrase que vous souhaitez tenir. Lorsque vous tirez la manette à sa position initiale, l'enregistrement sera terminé et aura lieu la phrase que vous venez de jouer.

Loop Time est automatiquement que pour le premier enregistrement après la réinitialisation. Si la longueur de temps dépasse 10,800msec, Loop Time sera automatiquement réglé sur 10,800msec. (Si vous avez réglé « Times » à 1-10,800msec, le temps de boucle spécifiée sera utilisée quel que soit le temps de pousser la manette vers l'avant jusqu'à ce qu'il soit tiré vers l'arrière. Cependant, la méthode d'enregistrement reste le même. L'expression en cours de lecture tandis que le joystick est poussé vers l'avant aura lieu.)

4 Si vous avez fait une erreur lors de l'enregistrement, tirez la manette dans la direction -Y (Retour) pour réinitialiser. De cette façon, l'enregistrement sera effacé. Répétez l'étape 4. à nouveau.

5 La phrase enregistrée sera répétée encore et encore. Vous pouvez l'utiliser pour créer un accompagnement.

6 En appuyant sur le joystick dans la direction + Y (en avant), vous pouvez également overdub performances sur la phrase qui se tient.

e: REC Contrôle Src g: Manuel

de contrôle REC

« REC contrôle Src » sélectionne la source de modulation qui commande l'enregistrement. Si cette modulation est activée, ou si est réglé « Commande manuelle REC » sur Activé, vous pouvez ré-cordon du signal d'entrée. Si un enregistrement a déjà été effectuée, les signaux supplémentaires seront overdubbed.

MIDI L'effet est éteint lorsque la valeur de la source de modulation spécifiée pour le paramètre « REC contrôle Src » est de 63 ou moins, et l'effet est activé lorsque la valeur est de 64 ou supérieur.

f: RST contrôle Src h: Commande

manuelle de RST

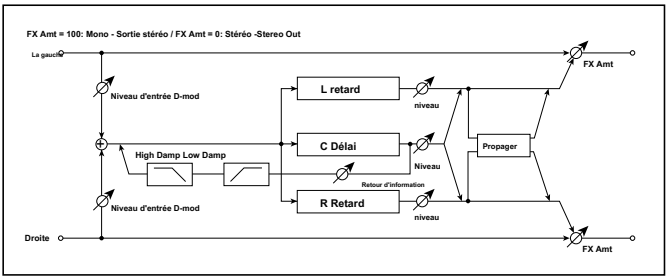
Le paramètre « RST contrôle Src » indique la source de modulation qui contrôle l'opération de remise à zéro.

Lorsque vous définissez cette source de modulation sur Activé, ou « Manuel RST Control » RESET, vous pouvez effacer ce que vous avez enregistré. Si le paramètre Loop Time a été réglé sur Auto, le temps de boucle est également remis à zéro.

MIDI L'effet est éteint lorsque la valeur de la source de modulation spécifiée pour le paramètre « RST contrôle Src » est de 63 ou moins, et l'effet est activé lorsque la valeur est de 64 ou supérieur.

L / C / R Long Delay

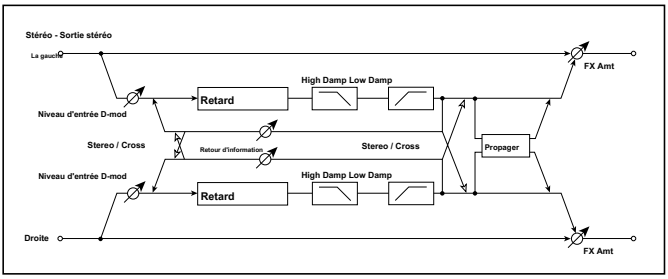
Ce délai multitap émet trois signaux Tap à gauche, à droite et au centre, respectivement. Vous pouvez définir un maximum de 5,460msec pour le temps de retard.



un temps L Delay [msec]		0 ... 5460	Définit le temps de retard de TapL	
	Niveau	0 ... 50	Définit le niveau de sortie de TapL	
b C Délai [msec]		0 ... 5460	Définit le temps de retard de TAPC	
	Niveau	0 ... 50	Définit le niveau de sortie de TAPC	
c R Time Delay [msec]		0 ... 5460	Définit le temps de retard de TAPR	
	Niveau	0 ... 50	Définit le niveau de sortie de TAPR	
d Feedback (C Delay)		- 100 ... + 100	Définit la quantité de retour de TAPC	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour la rétroaction TAPC	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la rétroaction TAPC	
e High Damp [%]		0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
	Low Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le bas de gamme	
F	Niveau d'entrée Dmod [%]	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau d'entrée	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau d'entrée	
g propagation		0 ... 50	Définit la largeur de l'image stéréo du son effet	
h humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

St / Cross Long Delay (Stereo / Cross Long Delay)

Ceci est un délai stéréo, et peut par utilisé comme un effet de retard contre-réaction dans lequel le retard semble traverser entre la gauche et la droite en changeant les évaluations de routage. Vous pouvez définir un maximum de 2,730msec pour le temps de retard.

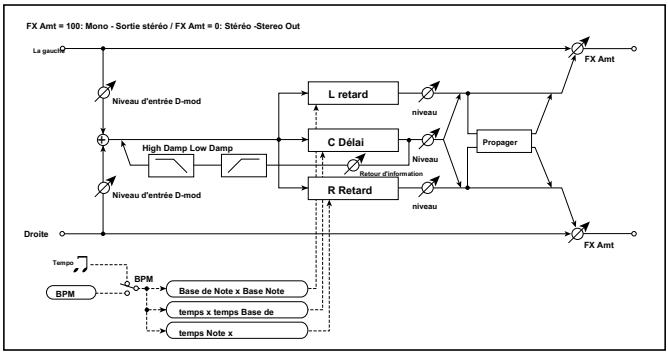


une chaîne stéréo / Cross		Stéréo, Cross Bascule entre delay stéréo et retard cross-feedback	
b L Temps de retard [msec]		0,0 ... 2730,0	Définit le temps de retard pour le canal gauche
c R Time Delay [msec]		0,0 ... 2730,0	Définit le temps de retard pour le canal droit
d L Commentaires		- 100 ... + 100	Définit la quantité de retour pour le canal gauche
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de quantité de retour de modulation
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la rétroaction de canal gauche
e R Commentaires		- 100 ... + 100	Définit la quantité de retour pour le canal droit
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la rétroaction de canal droit
f Haut humide [%]		0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme
g Low Damp [%]		0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le bas de gamme
h	Niveau d'entrée Dmod [%]	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau d'entrée
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau d'entrée
je	Propager	- 50 ... + 50	Définit la largeur de l'image stéréo du son effet

j humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

LCR BPM longue Dly

L / C retard / R vous permet de faire correspondre le temps de retard avec le tempo du morceau.



un BPM		MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	Sync
	Temps écoulé?	---, PLUS DE!	Affiche un message d'erreur lorsque le temps de retard dépasse la limite supérieure	
b L Retard de base Remarque			Sélectionne le type de notes pour spécifier le temps de retard pour TapL	Sync
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard pour TapL	
	Niveau	0 ... 50	Définit le niveau de sortie de TapL	
c C Délai Note de fond			Elit les types de notes pour spécifier le temps de retard pour TAPC	Sync
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard pour TAPC	
	Niveau	0 ... 50	Définit le niveau de sortie de TAPC	

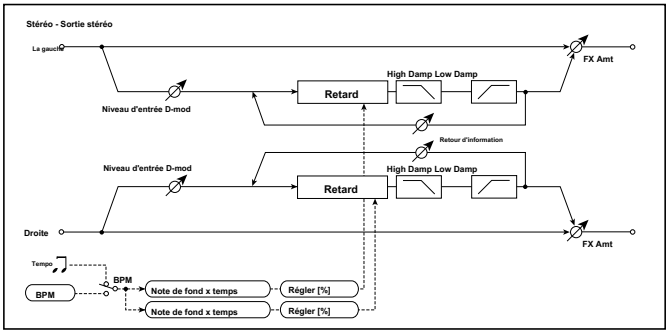
d	R retard Note de fond		Sélectionne le type de notes pour spécifier le temps de retard pour TAPR	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard pour TAPR	
	Niveau	0 ... 50	Définit le niveau de sortie de TAPR	
e	commentaires (C Delay)	- 100 ... + 100	Définit la quantité de retour de TAPC	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour la rétroaction TAPC	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la rétroaction TAPC	
f	Haut humide [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
	Low Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le bas de gamme	
g	Niveau d'entrée Dmod [%]	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau d'entrée	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau d'entrée	
h	Étendre	0 ... 50	Définit la largeur de l'image stéréo du son effet	
i	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: au fil du temps?

Vous pouvez régler le temps de retard jusqu'à 10,920msec. Si le temps de retard dépasse cette limite, le message d'erreur « OVER! » Apparaît à l'écran. Définissez les paramètres de temps de retard afin que ce message n'apparaît pas. « Au fil du temps? » Est seulement un paramètre d'affichage.

St. BPM longue Dly (Stereo BPM Long Delay)

Le délai stéréo vous permet de faire correspondre le temps de retard avec le tempo du morceau.



un	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40- 300 définit le tempo manuellement pour cet effet individuel	Sync
	Temps écoulé? L	---, PLUS DE!	Afficher le message d'erreur si le temps de retard du canal gauche dépasse la limite supérieure	
	R	---, PLUS DE!	Afficher le message d'erreur si le moment de retard de canal dépasse la limite supérieure	
b	L Retard de base Remarque		Sélectionne le type de notes pour spécifier le temps de retard du canal gauche	Sync
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard du canal gauche	
	Régler [%]	- 2,50 ... + 2,50	Fine-régler le temps de retard du canal gauche	
c	R Retard de base Remarque		Sélectionne le type de notes pour spécifier le temps de retard de canal droit	Sync
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard de canal droit	
	Régler [%]	- 2,50 ... + 2,50	Fine-régler le temps de retard de canal droit	
d	L Commentaires	- 100 ... + 100	Définit la quantité de retour pour le canal gauche	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation du montant arrière feed-	
	L Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la rétroaction de canal gauche	

e R Commentaires		- 100 ... + 100	Définit la quantité de retour pour le canal droit	
	R Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la rétroaction de canal droit	
f Haut humide [%]		0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
g Low Damp [%]		0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le bas de gamme	
h	Niveau d'entrée Dmod [%]	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau de vente in-	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau d'entrée	
i humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le mouillé et sec sig- nal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

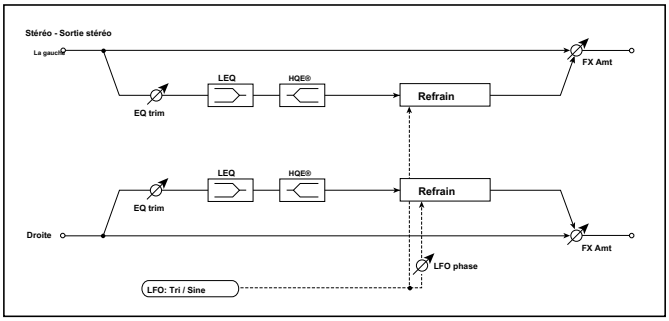
a: au fil du temps? G / D

Vous pouvez régler le temps de retard jusqu'à 5,460msec. Si le temps de retard dépasse cette limite, le message d'erreur « OVER! » Apparaît à l'écran. Définissez les paramètres de temps de retard afin que ce message n'apparaît pas. « Au fil du temps? » Est seulement un paramètre d'affichage.

MOD (modulation)

Stereo chorus

Cet effet ajoute de l'épaisseur et de la chaleur au son en modulant le temps de retard du signal d'entrée. Vous pouvez ajouter la propagation au son en compensant la phase de gauche et de droite LFOs les uns des autres.



un	LFO Waveform	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
	LFO Phase [degré]	- 180 ... + 180	Définit la différence de phase LFO entre gauche et à droite	
b	Fréquence LFO [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la vitesse LFO	
	Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO	
c	MIDI Sync	Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	Sync
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 définit le tempo manuellement pour cet effet individuelle indi-	
	note de fond	...	Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
d	L Pre Delay [msec]	0,0 ... 50,0	Définit le temps de retard pour le canal gauche	
	R Pre Delay [msec]	0,0 ... 50,0	Définit le temps de retard pour le canal droit	

e Profondeur		0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour la profondeur de modulation LFO	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la profondeur de modulation LFO	
F	EQ trim	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ	
g Pre LEQ Fc		Faible, Moyen-Bas	Sélection de la fréquence de coupure (bas ou midlow) de l'égaliseur de gamme basse	
	Pre Fc HQE®	Haut, Moyen-Haut	Sélection de la fréquence de coupure (à haute ou à mi-hauteur) de l'égaliseur de haute gamme	
h Pré LEQ Gain [dB]		- 15,0 ... + 15.0	Gain des graves EQ	
	Pre Gain HQE® [dB]	- 15,0 ... + 15.0	Gain du Haut EQ	
i humide / sec		- Mouillé, -1: 99 sec ... ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

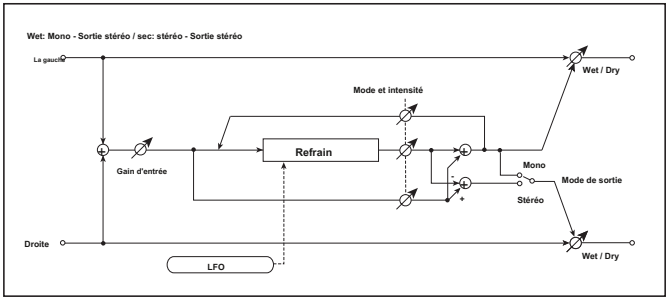
d: L Pre Delay [msec] d: R

Pre Delay [msec]

Réglage du temps de retard gauche et à droite vous permet de contrôler individuellement l'image stéréo.

Noir Chorus / Flanger

Simulation d'un chorus stéréo danois en + modulateur de hauteur et flanger. Bien que cet effet était initialement prévu pour la guitare, il a également été utilisé par de nombreux joueurs de clavier. Utilisé avec piano électrique, il produit une tonalité tive distinction.



une	vitesse [Hz]	0,10 ... 10,0	Définit la vitesse du LFO	
	src	Off ... Tempo	La modulation de la vitesse LFO. Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 10.00 ... + 10.00	Définit le taux de modulation de la vitesse du LFO	
	Intensité	1 100 ...	Définit l'intensité de modulation LFO	
Mode b		0, 1, 2	Sélectionnez un mode 0: Chorus 1: modulation de hauteur 2: Flanger	
c	Largeur	0 ... 2	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
ré	Gain d'entrée	1 100 ...	Définit le gain d'entrée	
e	Mode de sortie 0, 1		Sélectionnez un mode de sortie 0: Mono 1: Stéréo	
f	humide / sec	Dry, 1:99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	D-mod
	La source	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour humide / sec	
	Montant	- 100 ... +100	Définit la quantité de modulation pour humide / sec	

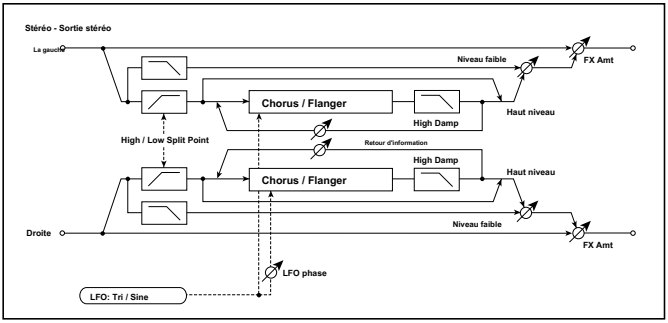
a: b Intensité:

Mode

L'augmentation de la valeur « intensité » renforcera l'effet de modulation. Ce contrôle l'effet, direct et les valeurs de rétroaction. Les valeurs qui sont contrôlées dépendent du réglage « Mode ».

St.HarmonicChorus (Stereo harmonique Chorus)

Cet effet applique chorus uniquement à des fréquences plus élevées. Cela peut être utilisé pour appliquer un effet de chorus à un son de basse sans faire le plus mince du son. Vous pouvez également utiliser ce bloc de chorus avec des commentaires comme un flanger.



un LFO Waveform		Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
	LFO Phase [degré]	- 180 ... + 180	Définit la différence de phase LFO entre gauche et à droite	
b Fréquence LFO [Hz]		0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la vitesse LFO	
	Amt	- 20.00 ... + 20,00 Permet de régler la quantité de modulation de la vitesse LFO		
c MIDI Sync		Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	
	note de fond		Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
d Pre Delay [msec] 0.0 ... 50.0			Définit le temps de retard du son original	

e Profondeur		0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de la profondeur de modulation LFO	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la profondeur de modulation LFO	
f High / Low de Split Point		1 100 ...	Définit le point de division de fréquence entre la plage basse et haute	
g commentaires		- 100 ... + 100	Définit la quantité de retour d'alimentation du bloc de chorus	
	High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement de haute gamme du bloc de chorus	
h bas niveau		0 ... 100	Définit le niveau de sortie de gamme basse	
	Haut niveau	0 ... 100	Définit le haut de gamme (choeur) niveau de sortie	
i humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

f: High / Low Split Point

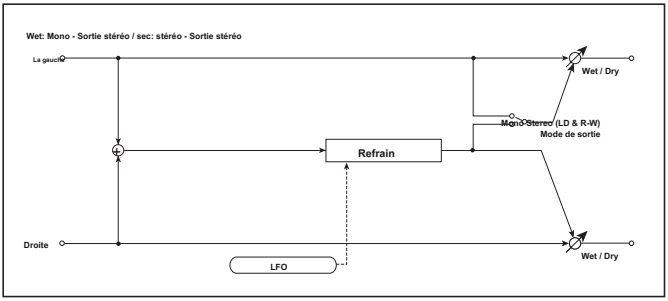
Ce paramètre définit la fréquence qui divise la gamme haute et basse. Seule la haute gamme sera envoyé au bloc de chorus.

g: Commentaires

Définit la quantité de retour du bloc de chorus. L'augmentation de la rétroaction vous permettra d'utiliser l'effet flanger.

classique Choeur

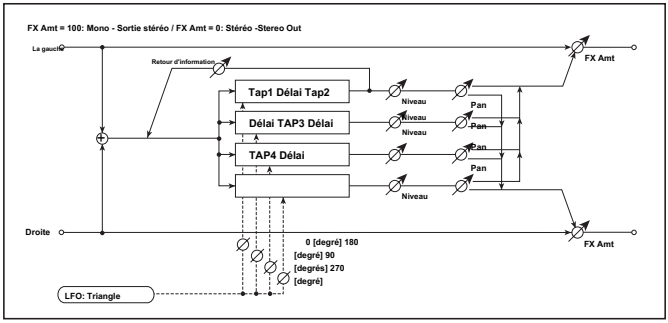
Ce modèle célèbre unité de chœur qui a été construit dans un ampli de guitare. Bien qu'il ne fournit pas un chorus et vibrato commutateur de sélection, vous pouvez utiliser les paramètres « Wet / Dry » et « Bus » pour produire leur effet. Les paramètres « Vitesse », « Profondeur » et « Manuel » permettent une gamme encore plus large de sons que l'unité d'origine.



une vitesse [Hz]		0,10 ... 10,0	Définit la vitesse du LFO	
	src	Off ... Tempo	La modulation de la vitesse de chorus. Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 10.00 ... + 10.00	Définit le taux de modulation de la vitesse de chorus	
b Profondeur		1 100 ...	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
	src	Off ... Tempo	Modulation pour la profondeur du chorus. Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... +100	Définit le taux de modulation de la profondeur de chorus	
c Manuel		0 ... 99	Définit le temps de retard pour choeur. Si la profondeur est réglée sur 100, Manuel ne fonctionnera pas.	
d Mode de sortie Mono, Stéréo		(L-R-Dry & Wet)	Le mode de sortie commute entre vibrato et chorus. Mono est un vibrato, Stereo est un chœur.	
e humide / sec		Sec, 1:99 ... 99: 1, la balance entre le signal Wet humide et sec		
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour humide / sec	
	Montant	- 100 ... +100	Définit la quantité de modulation pour humide / sec	

Multitap Cho / Delay (Multitap Chorus / Delay)

Cet effet a quatre blocs de chorus avec une phase LFO différente. Vous pouvez Cre ate une image stéréo complexe en réglant le temps de retard de chaque bloc, la profondeur, le niveau de sortie et un panoramique individuellement. Vous pouvez également corriger certains des blocs de chorus pour combiner les effets de chorus et de retard.

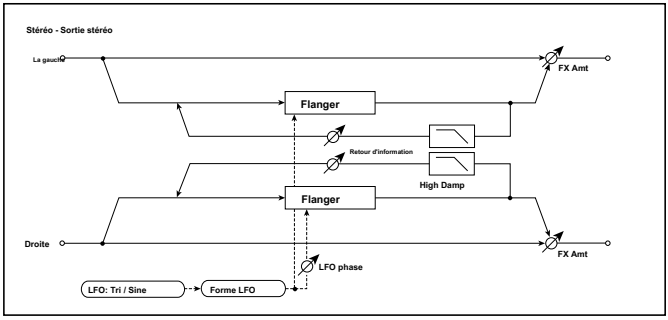


une fréquence LFO [Hz]		0,02 ... 13.00	Règle la vitesse du LFO
b Tap1 (000) [msec]		0 ... 1000	Définit la Tap1 (LFO Phase = 0 degrés) temps de retard
	Profondeur	0 ... 30	Définit la profondeur du chorus Tap1
	Niveau	0 ... 30	Définit le niveau de sortie Tap1
	La poêle	L6 ... L1, C, R1 ... R6	Définit l'image stéréo Tap1
c Tap2 (180) [msec]		0 ... 1000	Définit la (phase LFO = 180 degrés) Tap2 temps de retard
	Profondeur	0 ... 30	Définit la profondeur du chorus Tap2
	Niveau	0 ... 30	Définit le niveau de sortie Tap2
	La poêle	L6 ... L1, C, R1 ... R6	Définit l'image stéréo Tap2
d TAP3 (090) [msec]		0 ... 1000	Définit la (phase LFO = 90 degrés) TAP3 de- était temps
	Profondeur	0 ... 30	Définit la profondeur du chorus TAP3
	Niveau	0 ... 30	Définit le niveau de sortie TAP3
	La poêle	L6 ... L1, C, R1 ... R6	Définit l'image stéréo TAP3

e TAP4 (270) [msec]		0 ... 1000	Définit la (phase LFO = 270 degrés) TAP4 temps de retard	
	Profondeur	0 ... 30	Définit la profondeur du chorus TAP4	
	Niveau	0 ... 30	Définit le niveau de sortie TAP4	
	La poêle	L6 ... L1, C, R1 ... R6	Définit l'image stéréo TAP4	
F	tap1 commentaires	- 100 ... + 100	Définit la quantité de rétroaction Tap1	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de quantité de retour Tap1 et l'équilibre de l'effet	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de rétroaction de quantité de Tap1 et modulation	
g humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Stereo Flanger

Cet effet donne une houle importante et le mouvement de tangage au son. Il est plus efficace lorsqu'il est appliqué à un son avec beaucoup d'harmoniques. Ceci est un flanger stéréo. Vous pouvez ajouter la propagation au son en compensant la phase de gauche et de droite LFOs les uns des autres.



un temps de retard [msec]	0,0 ... 50,0	Définit le temps de retard du son original	
b LFO Waveform	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
Forme LFO	- 100 ... + 100	Modifie la courbure de la forme d'onde du LFO	
c LFO Phase [degré]	- 180 ... + 180	Définit la différence de phase LFO entre gauche et à droite	
d LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la vitesse LFO	
Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO	
e MIDI Sync	Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	Sync
BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	
note de fond		Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
f Profondeur	0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	

g commentaires		- 100 ... + 100	Définit la quantité de contre-réaction	
	High Damp [%]	0 ... 100	Définit la rétroaction quantité d'amortissement dans la plage haute	
h humide / sec		- Wet, -1: 99 ... Sec ... 99: 1, la balance entre le signal Wet humide et sec		
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

g: Commentaires h:

humide / sec

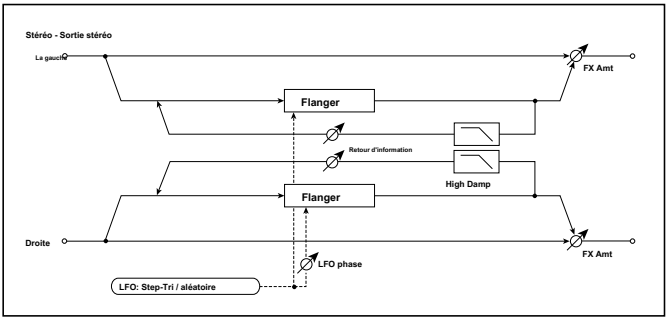
La forme de pic de la valeur « Feedback » positif et négatif est différent. Les harmoniques seront soulignés lorsque le son effet est mélangé avec le son sec si vous définissez une valeur positive pour les deux « Feedback » et « Wet / Dry », et si vous définissez une valeur négative pour les deux « Feedback » et « Wet / Dry ».

g: High Damp [%]

Ce paramètre détermine la quantité d'amortissement de la rétroaction dans la gamme haute. L'augmentation de la valeur coupe les harmoniques de haute gamme.

St. aléatoire Flanger (stéréo aléatoire Flanger)

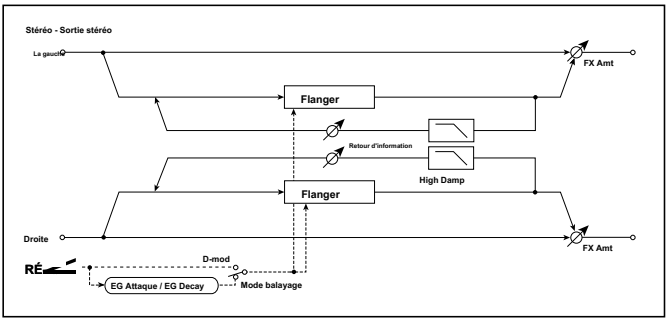
L'effet stéréo utilise une forme d'onde en forme de pas et LFO aléatoire pour tion modulations, créant ainsi un effet flanger unique.



un	temps de retard [msec]	0,0 ... 50,0	Définit le temps de retard du son original	
b	LFO Waveform	Step-Tri, Aléatoire	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
	LFO Phase [degré]	- 180 ... + 180	Définit la différence de phase LFO entre gauche et à droite	
c	LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00 Règle la vitesse du LFO		
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation utilisé pour la vitesse et la vitesse de LFO étape	
	Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO	
d	LFO étape Freq [Hz]	0,05 ... 50,00 règle la vitesse de l'étape LFO (vitesse que les changements dans les mesures)		
	étape Amt	- 50.00 ... + 50.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse de l'étape LFO	
e	MIDI Sync	Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	Sync
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	
	note de fond		Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
F	Étape Note de base		Sélectionne le type de notes pour indiquer la vitesse de l'étape LFO	Sync
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour indiquer la vitesse de l'étape LFO	
g	Profondeur	0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
h	commentaires	- 100 ... + 100	Définit la quantité de contre-réaction	
	High Damp [%]	0 ... 100	Définit la rétroaction quantité d'amortissement dans la plage haute	
i	humide / sec	- Wet, -1: 99 ... Sec ... 99: 1, la balance entre le signal Wet humide et sec		
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Saint-Env. Flanger (stéréo enveloppe Flanger)

Ce Flanger utilise un générateur d'enveloppe pour la modulation. Vous obtiendrez le même schéma de bordage chaque fois que vous jouez. Vous pouvez également contrôler le Flanger en utilisant directement la source de modulation.



un L Dly Bottom [msec] 0.0 ... 50.0			Définit la limite inférieure du temps de retard du canal gauche
	L Dly Top [msec]	0,0 ... 50,0	Définit la limite supérieure du temps de retard du canal gauche
b R Dly Bottom [msec] 0,0 ... 50,0			Définit la limite inférieure du temps de retard du canal droit
	R Dly Top [msec]	0,0 ... 50,0	Définit la limite supérieure du temps de retard du canal droit
c Mode balayage		EG, D-mod	Détermine si le flanger est commandé par le générateur d'enveloppe, soit par la source de modulation
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation qui trig- gers l'EG (lorsque le mode de balayage = EG), ou la source de modulation qui provoque le flanger à balayer (lorsque le mode de balayage = D-mod)
d EG Attaque		1 100 ...	Définit la vitesse d'attaque EG
	EG Decay	1 100 ...	Définit la vitesse de décroissance EG
e commentaires		- 100 ... + 100	Définit la quantité de contre-réaction
f Haut humide [%]		0 ... 100	Définit la rétroaction quantité d'amortissement dans la plage haute
g humide / sec		- Mouillé, -1: 99 sec ... ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation

c: Mode balayage c:

Src

Ce paramètre commute le mode de contrôle de flanger. Avec « Mode de balayage » = EG, le flanger balayage à l'aide du générateur d'enveloppe. Ce générateur d'enveloppe est inclus dans le flanger enveloppe, et non liée à la Pitch EG, le filtre EG ou EG Amp.

Le paramètre « Src » sélectionne la source qui démarre le générateur d'enveloppe. Si vous sélectionnez, par exemple, la porte, le générateur d'enveloppe démarre lorsque le message de note sur réception.

Lorsque « balayage Mode » = D-mod, la source de modulation peut contrôler le flanger directement. Sélectionnez la source de modulation en utilisant le paramètre « Src ».

MIDI L'effet est éteint lorsque la valeur de la source de modulation spécifié pour le paramètre « Src » est inférieur à 64, et l'effet est activé lorsque la valeur est de 64 ou supérieur. Le générateur d'enveloppe est déclenchée lorsque la valeur passe de 63 ou inférieur à 64 ou supérieur.

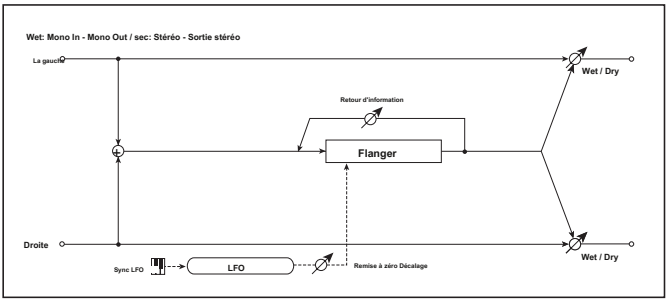
d: EG Attaque d:

Decay EG

Vitesse d'attaque et Decay sont les seuls paramètres réglables sur ce EG.

classique Flanger

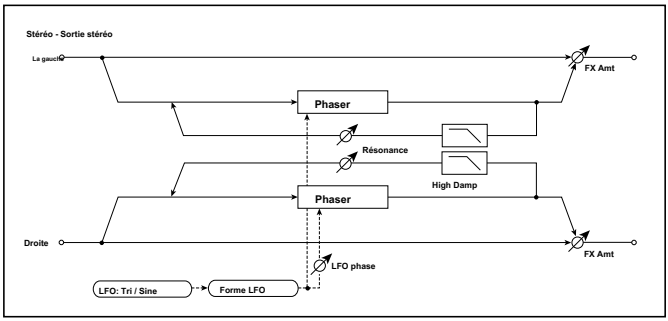
Simulation d'un flanger analogique classique. Il est très efficace pour chording sur les claviers de type clavi ou piano électrique.



une vitesse [Hz]	0,10 ... 10,0	Définit la vitesse de LFO	
src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la vitesse LFO	
Amt	- 10.00 ... + 10.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse de flanger	
b Profondeur	0 ... 100	Définit la profondeur de modulation de flanger	
src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de la profondeur de modulation de flanger	
Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la profondeur de modulation LFO	
c Resonance	0 ... 100	Définit la quantité de résonance	
d Manuel	0 ... 100	Définit la fréquence de balayage. Si la profondeur est réglée sur 100, Manuel ne fonctionnera pas.	
e LFO Réinitialiser Src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la réinitialisation LFO	
Remise à zéro Décalage	0 ... 100	Définit le décalage	
f humide / sec	- Wet, -1: 99 ... Sec ... 99: 1, la balance entre le signal Wet humide et sec		
src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Phaser stéréo

Cet effet crée une houle en décalant la phase. Il est très efficace sur les sons du piano élec- trique. Vous pouvez ajouter la propagation au son en compensant la phase de gauche et de droite LFOs les uns des autres.



un	LFO Waveform	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
	Forme LFO	- 100 ... + 100	Modifie la courbure de la forme d'onde du LFO	
b	LFO Phase [degré]	- 180 ... + 180	Définit la différence de phase LFO entre gauche et à droite	
c	LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la vitesse LFO	
	Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO	
d	MIDI Sync	Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	Sync
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	
	note de fond		Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
Manuel	d'e	0 ... 100	Définit la fréquence à laquelle l'effet est appliqué	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour la modulation LFO	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la modulation LFO	

f Profondeur		0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour la profondeur de modulation LFO	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la profondeur de modulation LFO	
h résonance		- 100 ... + 100	Définit la quantité de résonance	
	High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement de résonance dans le haut de gamme	
j humide / sec		- Mouillé, -1: 99 sec ... ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

h: résonance i:

humide / sec

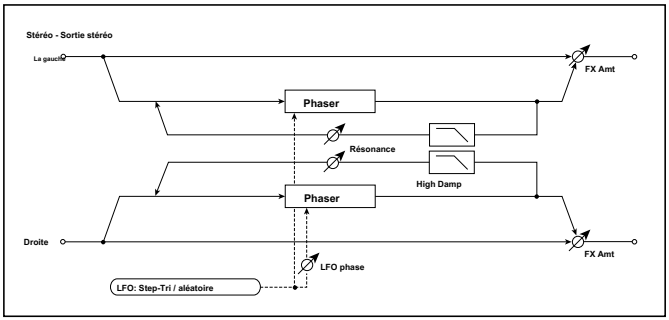
La forme de pic de la valeur de rétroaction positive et négative est différent. Les harmoniques seront soulignés lorsque le son effet est mélangé avec le son sec, si vous définissez une valeur positive pour les deux « résonance » et « Wet / Dry », et si vous définissez une valeur négative pour les deux « résonance » et « Wet / Sec".

h: High Damp [%]

Ce paramètre définit la quantité d'amortissement de la résonance dans la gamme haute. L'augmentation de la valeur coupe les harmoniques de haute gamme.

Phaser St. Aléatoire (Stereo Phaser aléatoire)

Ceci est un phaser stéréo. L'effet utilise une forme d'onde en forme de marche et LFO aléatoire pour la modulation, ce qui crée un effet de mise en phase unique.

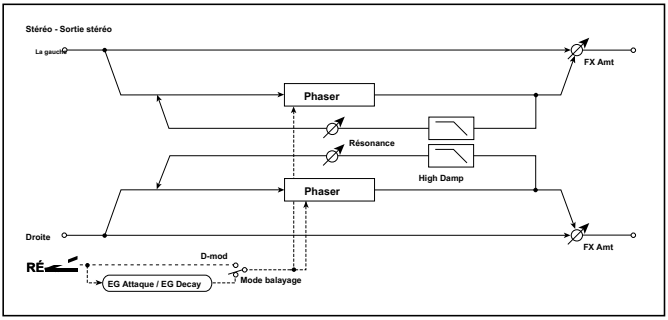


une	forme d'onde du LFO	Step-Tri, Step-Sin, Aléatoire	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
	LFO Phase [degré]	- 180 ... + 180	Définit la différence de phase LFO entre gauche et à droite	
b	Fréquence LFO [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation couramment utilisée pour la vitesse et la vitesse de LFO étape	
	Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO	
c	LFO Freq Step [Hz]	0,05 ... 50,00	Définit la vitesse de LFO étape	
	Amt	- 50.00 ... + 50.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse de l'étape LFO	
d	MIDI Sync	Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	Sync
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	
	note de fond		Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
e	étape Remarque de base		Sélectionne le type de notes pour indiquer la vitesse de l'étape LFO	Sync
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour indiquer la vitesse de l'étape LFO	

Manuel f		0 ... 100	Définit la fréquence à laquelle l'effet est ap- retors	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour la modulation LFO	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la modulation LFO	
g Profondeur		0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
h résonance		- 100 ... + 100	Définit la quantité de résonance	
	High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement de résonance dans le haut de gamme	
i humide / sec		- Mouillé, -1: 99 sec ... ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Saint-Env. Phaser (stéréo enveloppe Phaser)

Cette phaser stéréo utilise un générateur d'enveloppe pour la modulation. Vous obtiendrez le même schéma de retrait progressif chaque fois que vous jouez. Vous pouvez également contrôler la Phaser en utilisant directement la source de modulation.

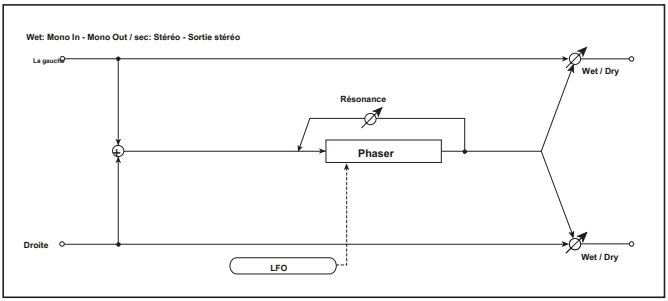


un L Manu Bottom 0 ... 100			Définit la limite inférieure de la plage de fréquences de l'effet sur le canal gauche	
	L Manu Top	0 ... 100	Réglage de la limite supérieure de la gamme de fréquences de l'effet sur le canal gauche	
b R Manu Bottom 0 ... 100			Définit la limite inférieure de la plage de fréquences de l'effet sur le canal droit	
	R Manu Top	0 ... 100	Définit la limite supérieure de la plage de fréquences de l'effet sur le canal droit	

c Mode balayage		EG, D-mod	Détermine si le flanger est commandé par le générateur d'enveloppe, soit par la source de modulation	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation qui déclenche l'EG (lorsque EG est sélectionné pour le mode de balayage), ou une source de modulation qui provoque le flanger à balayer (lorsque D-mod est sélectionné pour le mode de balayage)	
d EG Attaque		1 100 ...	Définit la vitesse d'attaque EG	
	EG Decay	1 100 ...	Définit la vitesse de décroissance EG	
e résonance		- 100 ... + 100	Définit la quantité de résonance	
f High Damp [%] 0 ... 100			Définit la quantité d'amortissement de résonance dans le haut de gamme	
g humide / sec		-Wet, -1: 99 ... Sec ... 99: 1, la balance entre le signal Wet humide et sec		
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

orange Phaser

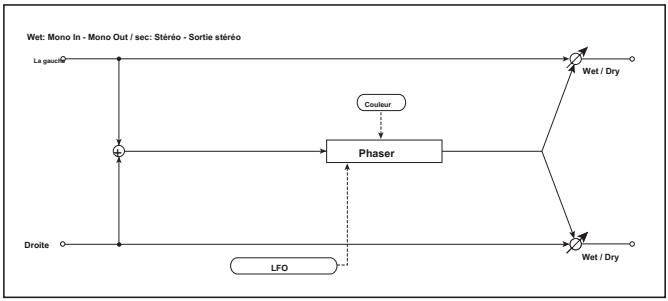
Cette pédale phaser est un favori de nombreux enregistrements. Il est utile pour ajouter éclat, animant des passages d'accords et l'élargissement et l'engraissement du son. L'original avait seulement un contrôle de vitesse; cette version ajoute de la profondeur, le contrôle de la fréquence centrale, et plus encore.



une vitesse		0,10 ... 10,00 Ce contrôle la vitesse du LFO du phaser.	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la vitesse LFO
	Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO
b Profondeur		0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour la profondeur de modulation LFO
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la profondeur de modulation LFO
c Resonance		- 100 ... + 100	Ce contrôle l'intensité de l'effet de phaser. La valeur par défaut est 26. Le mélange des signaux traités et secs par voie humide / sec permettra d'améliorer l'effet.
d Manuel		0 ... 100	Définit la fréquence à laquelle l'effet est ap- retors
e humide / sec		- Mouillé, -1: 99 sec ... ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation

Phaser petit

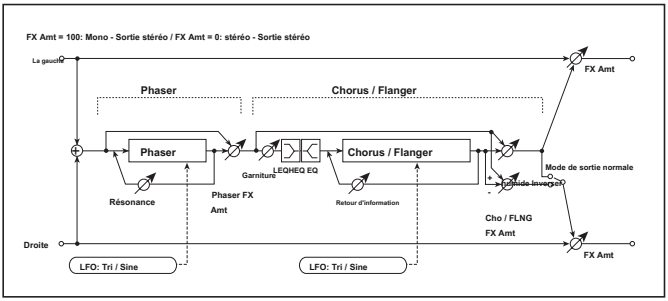
Ce phaser classique, faite à New York dans les années 70, a un ton particulièrement chaud et riche en transparence liquide.



une vitesse		0,10 ... 10,00	Ce contrôle la vitesse du LFO du phaser. La valeur par défaut est de 1,00 Hz.	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la vitesse LFO	
	Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO	
c Couleur		Éteint allumé	Cela change le son du phaser tween un BE- déphasage pleine et ronde en position Off et un effet plus prononcé lorsqu'il est réglé sur.	
e humide / sec		- Wet, -1: 99 ... sec ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Phaser - Cho / FLNG (Phaser - Chorus / Flanger)

Cet effet combine un phaser mono et un chorus / flanger.

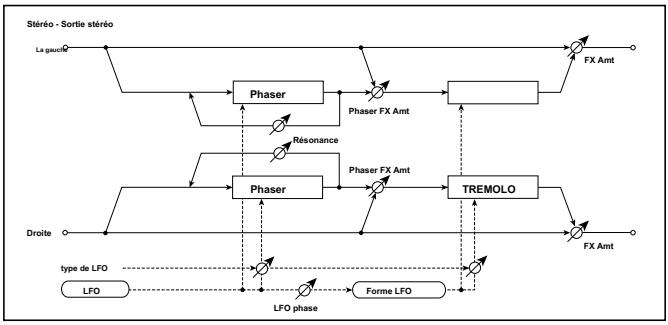


phaser				
un [P]	LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
b	Manual [P]	0 ... 100	Définit la fréquence à laquelle l'effet est appliqué	
	Profondeur	0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
	Résonance	- 100 ... + 100	Définit la quantité de résonance	
c	[P] Phaser humide / sec	- Wet, -1: 99 ... sec ... 99: 1, Wet	Définit l'équilibre phaser	
CHORUS / Flanger				
d [F]	LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
e [F]	Delay Time [msec]	0,0 ... 1350,0	Définit le temps de retard	
	Profondeur	0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
	Retour d'information	- 100 ... + 100	Définit la quantité de contre-réaction	
F	[F] EQ Version	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ	
g [F]	PreLEQ Gain [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de Low EQ	
	PreHEQ Gain [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de High EQ	
h [F]	Cho / FLNG humide / sec	- Wet, -1: 99 ... sec ... 99: 1, Wet	Définit la balance d'effet du chorus / flanger	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation humide / sec pour le chorus / flanger	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation humide / sec pour le chorus / flanger	

je	[F] Mode de sortie	Normal, inverti humide	Sélectionner le mode de sortie pour le chorus / flanger	
j humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

St. Phaser + TRML (Phaser stéréo + Tremolo)

Cet effet combine un phaser stéréo et tremolo, avec LFOs liés. Gonflement des effets de modulation de phaser et trémolo synchroniser les uns avec les autres, créant ainsi un effet de modulation apaisant particulièrement approprié pour piano électrique.



une Type		PHS - TRML, ... Phs LR - TRML LR	Sélectionne le type de LFOs tremolo et Phaser phaser - Tremolo, Phaser - Tremolo Spin, Phaser - Tremolo LR, LR Phaser - Tremolo, Phaser LR - Tremolo Spin, Phaser LR - Tremolo LR	
	LFO Phase [degré]	- 180 ... + 180	Définit la différence de phase entre les LFOs tremolo et phaser	
b Fréquence LFO [Hz]		0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la vitesse LFO	
	Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse du LFO	

c MIDI Sync		Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	Sync
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40- 300 définit le tempo manuellement pour cet effet individuel	
	note de fond		Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
d Manuel Phaser		0 ... 100	Définit la plage de fréquences de phaser	
	Résonance	- 100 ... + 100	Définit la quantité de résonance phaser	
Profondeur e Phaser		0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation de phaser	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour la profondeur de modulation de phaser	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation pour la profondeur de modulation de phaser	
F	Phaser humide / sec	- Mouillé, -2: 98 ... ... sec 2: 98, Wet	Définit l'équilibre entre l'effet de phaser et les sons secs	
g trémolo Forme		- 100 ... + 100	Définit le degré de mise en forme de LFO trémolo	
h Tremolo Profondeur		0 ... 100	Définit la profondeur de modulation du trémolo	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour la modulation de la profondeur de trémolo	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la profondeur de modulation du trémolo	
i humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

un type

a: LFO Phase [degré]

Sélectionnez le type de phaser LFO et trémolo LFO pour le paramètre « Type ». Comment le son effet se déplace ou tourne dépend du type de LFO. Si vous sélectionnez « LFO Phase » vous permet de décaler le moment du pic de phaser et de contrôler un mouvement subtil et rotation du son.

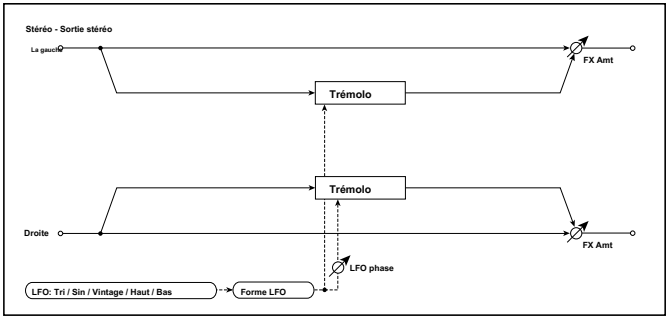
f: Phaser humide / sec i:

humide / sec

PHASER humide / sec établit l'équilibre entre la sortie de phaser et le son sec. SORTIE humide / sec établit l'équilibre entre le phaser final et le niveau de sortie de tremolo et le son sec.

Stereo Tremolo

Cet effet module le niveau de volume du signal d'entrée. L'effet est stéréo, et compenser le LFO des phases gauche et à droite de l'autre produit un effet de tremolo entre gauche et droite.

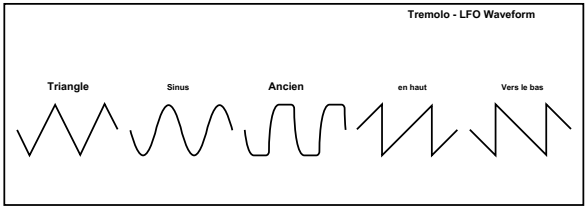


un	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Haut, Bas	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
	Forme LFO	- 100 ... + 100	Modifie la courbure de la forme d'onde du LFO	
b	LFO Phase [degré]	- 180 ... + 180	Définit la différence de phase LFO entre gauche et à droite	
c	LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la vitesse LFO	
	Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO	

d MIDI Sync		Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	Sync
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	
	note de fond		Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
e Profondeur		0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de la profondeur de modulation	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la profondeur de modulation	
f humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: LFO Waveform

Ce paramètre définit la forme de base du LFO. le Ancien modèles de forme d'onde tremolo guitare ampli classique.

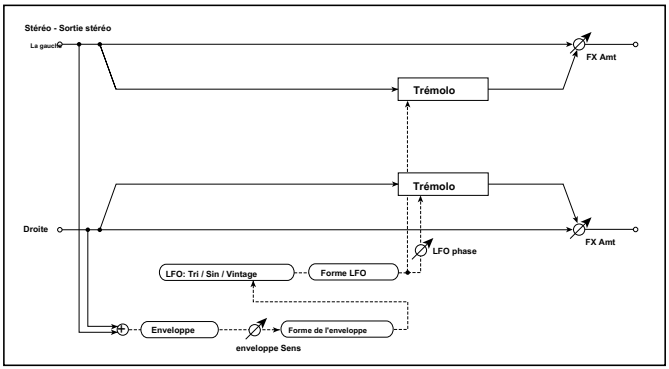


b: LFO Phase [degré]

Ce paramètre détermine la différence entre les phases LFO gauche et à droite. Une valeur plus élevée simule l'effet de panoramique automatique dans lequel le son est aiguillés entre gauche et droite.

Saint-Env. Tremolo (stéréo enveloppe tremolo)

Cet effet utilise le niveau de signal d'entrée pour moduler un trémolo stéréo (modulation de volume LFO). Par exemple, vous pouvez créer un effet de tremolo qui devient plus profond et plus rapide que l'entrée devient plus calme.



une enveloppe Sens		0 ... 100	Définit la sensibilité de l'enveloppe du signal d'entrée	
	Forme de l'enveloppe	- 100 ... + 100	Définit la courbure de l'enveloppe	
b LFO Waveform		Triangle, Sine, Vintage	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
	Forme LFO	- 100 ... + 100	Modifie la courbure de la forme d'onde du LFO	
c LFO Phase [de-Gree]		- 180 ... + 180	Définit la différence de phase LFO entre gauche et à droite	
d Fréquence LFO [Hz]		0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	Enveloppe Montant [Hz]	- 20.00 ... + 20.00	Le montant ajouté ou soustrait de la fréquence lorsque l'enveloppe est au maximum	
e Profondeur		0 ... 100	Définit le montant initial de tremolo	
	Montant enveloppe	- 100 ... + 100	Le montant ajouté ou soustrait de la profondeur lorsque l'enveloppe est au maximum	
f humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

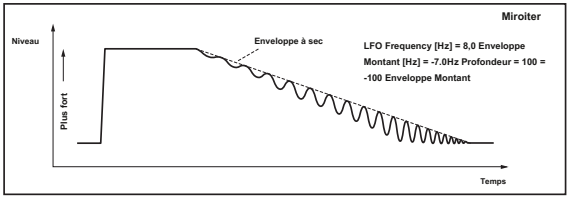
d: LFO Fréquence [Hz] d: Enveloppe

Montant [Hz] e: Profondeur

e: Enveloppe Montant

Le graphique ci-dessous montre un exemple de modulation de trémolo avec modulation négative à la fois Profondeur et La fréquence . Au début de la note, l'entrée est au volume maximum. Cela ralentit le LFO La fréquence à 1,0Hz , mais aussi modulent Profondeur à 0 -SO le trémolo n'a pas d'effet. Comme le volume d'entrée meurt vers le bas, la La fréquence accélère; le Profondeur augmente également, ce qui rend l'effet de vibrato plus audible. Lorsque l'entrée ume vol- approche silence, la Profondeur est à son maximum (100) et La fréquence

est à 8 Hz .



trémolo classique

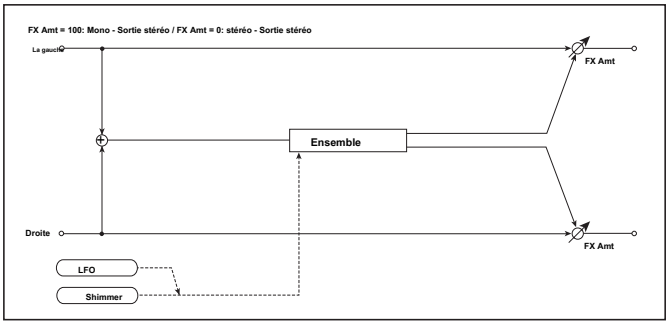
effet Vintage Tremolo.

une vitesse	0,10 ... 10.00	Règle la vitesse du LFO	
src	Off ... Tempo	La modulation de la vitesse du trémolo. Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au BEGIN ning de cette partie	
Amt	- 10.00 ... + 10.00	Définit le taux de modulation de la vitesse de trémolo	
b Profondeur	0 ... 100	Définit le montant initial de tremolo	
src	Off ... Tempo	Modulation pour la profondeur de trémolo. Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au BEGIN ning de cette partie	
Amt	- 10.00 ... + 10.00	Définit le taux de modulation de la profondeur de trémolo	
c propagation	0 ... 100	Définit la largeur de l'image stéréo du son effet	
d Réglage de niveau	0 ... 99	Niveau de l'effet	

e humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Ensemble

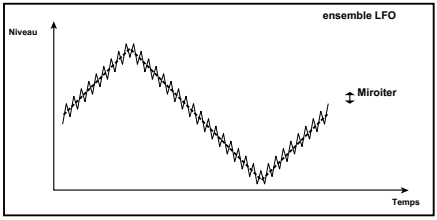
Cet effet Ensemble a trois blocs de chorus qui utilisent LFO pour créer miroitement subtile, et donne de la profondeur en trois dimensions et la propagation du son, car le signal est émis à partir de la gauche, la droite et le centre.



une vitesse [Hz]	1 100 ...	Règle la vitesse du LFO	
src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la vitesse LFO	
Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO	
b Profondeur	0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de la profondeur de modulation LFO	
Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la profondeur de modulation LFO	
c miroitement	0 ... 100	Définit la quantité de miroitement de la forme d'onde du LFO	
d humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

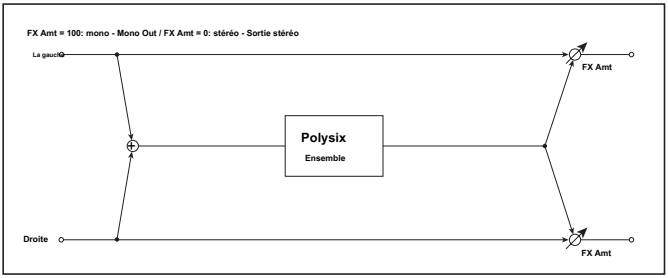
c: miroitement

Ce paramètre définit la quantité de miroitement de la forme d'onde du LFO. L'augmentation de cette valeur ajoute plus chatoyantes, ce qui rend l'effet de chorus plus complexe et plus riche.



Ensemble Polysix

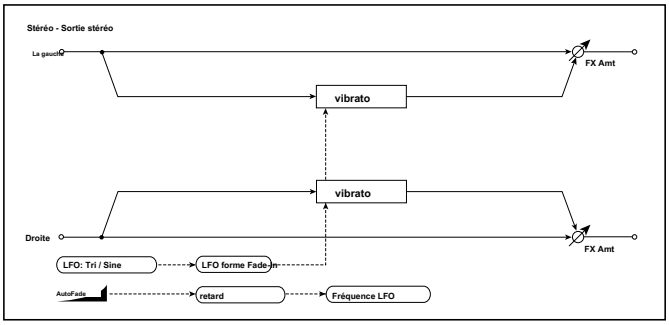
Ce modèle l'effet d'ensemble construit dans le KORG classique Polysix synthétiseur polyphonique programmable.



une profondeur		0 ... 100	Définit la profondeur de l'effet	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation qui contrôle la profondeur de l'effet	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le montant par lequel la profondeur de l'effet sera modulée	
b humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Vibrato stéréo

Cet effet fait le pas du signal d'entrée à scintiller. Utilisation de la AutoFade vous permet d'augmenter ou de diminuer la vitesse scintillante.



un	Autofade Src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation qui commence AutoFade	
b	Fade-In retard [Msec]	00 ... 2000	Définit le temps de retard fade-in	
	Fade-In Rate	1 100 ...	Définit le taux de fade-in	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
	Forme LFO	- 100 ... + 100	Modifie la courbure de la forme d'onde du LFO	
d	Fréquence LFO mod	D-mod, AutoFade	Bascule entre D-mod et AutoFade pour la modulation de fréquence LFO	
Fréquence e	LFO [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la vitesse LFO	
	Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO	
f	MIDI Sync	Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	Sync
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	
	note de fond		Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO	

g Profondeur		0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de la profondeur de modulation LFO	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la profondeur de modulation LFO	
h humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: Autofade Src

b: Fade-In Delay [msec] b:

Fade-In Rate

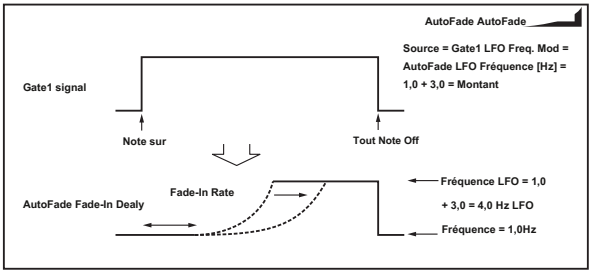
d: Fréquence LFO Mod

Lorsque « Fréquence LFO Mod » est réglé sur AutoFade, vous pouvez utiliser la source de modulation sélectionnée dans « AutoFade Src » comme un déclencheur pour effacer automatiquement la quantité de modulation. Lorsque « MIDI Sync » est activée, vous ne pouvez pas l'utiliser. Le paramètre « Fade-In Rate » indique le taux de fade-in. Le paramètre « Fade-In Delay » détermine le temps de la source de modulation AutoFade jusqu'à ce que le fondu en début.

Ce qui suit est un exemple de fondu dans lequel la vitesse du LFO est passé de « 1,0Hz » à « 4,0Hz » lorsqu'un message de note sur réception.

AutoFade = Src Gate1, Fréquence LFO Mod = AutoFade, LFO Fréquence [Hz] = 1,0, Amt = 3.0

MIDI L'effet est éteint lorsque la valeur de la source de modulation dynamique spécifiée pour le paramètre « AutoFade Src » est inférieure à 64, et l'effet est activé lorsque la valeur est de 64 ou supérieur. La fonction AutoFade est déclenchée lorsque la valeur passe de 63 ou inférieur à 64 ou supérieur.



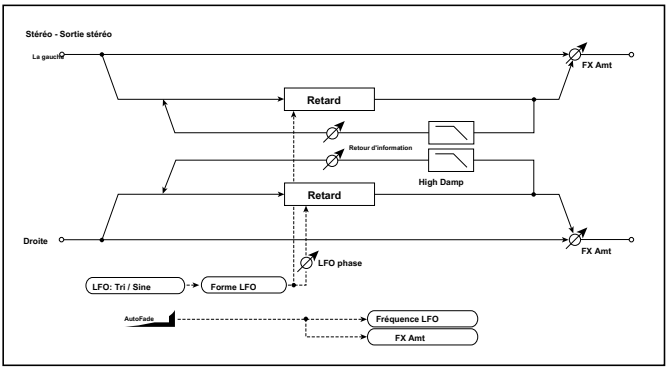
U-Vibe

Calqué sur le plus célèbre unité d'effet de la pédale de chorus / vibrato. Cet effet simule un haut-parleur rotatif et produit un ton merveilleusement séduisant et « aquatique ». Il est intéressant, le gars responsable de ce grand ped- al est également responsable de la naissance du KORG Nuvibe et de la technologie Valve Reactor.

une	vitesse [Hz]	1 100 ...	Définit la vitesse de l'effet U-Vibe	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour l'effet U-Vibe	
	Amt	- 10.00 ... + 10.00	Définit le taux de modulation de l'effet U-Vibe	
b	Profondeur	0 ... 100	Définit la profondeur de l'effet U-Vibe	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de la profondeur de modulation LFO	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la profondeur de modulation LFO	
c	Mix	0 ... 100	Définit le niveau de mixage d'effet	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne la source de modulation de l'effet niveau de mixage	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation de l'effet niveau de mixage	
d	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

St. Auto Fade Mod. (Stéréo fondu automatique Modulatiom)

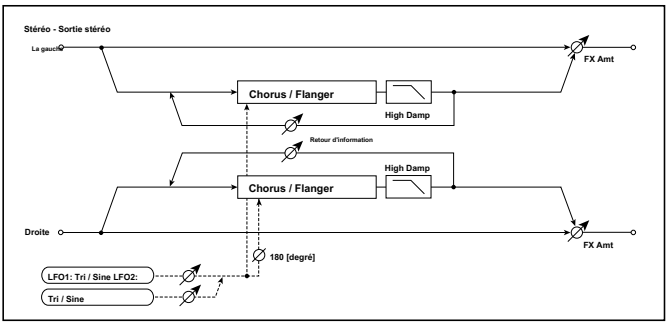
Ce chœur stéréo / flanger vous permet de contrôler l'équilibre de la vitesse LFO et l'effet en utilisant le fondu automatique, et vous pouvez diffuser le son en compensant la phase des LFOs gauche et à droite de l'autre.



un	Autofade Src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation qui commence AutoFade	
	Fade-In Delay [msec]	00 ... 2000	Définit le temps de retard fade-in	
	Taux	1 100 ...	Définit le taux de fade-in	
b	Fréquence LFO Mod	D-mod, AutoFade	Bascule entre D-mod et AutoFade pour la modulation de fréquence LFO	
	Wet / Dry Mod	D-mod, AutoFade	Bascule entre D-mod et AutoFade de l'effet de modulation de la balance	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
	Forme LFO	- 100 ... + 100	Modifie la courbure de la forme d'onde du LFO	
d	LFO Phase [degré]	- 180 ... + 180	Définit la différence de phase LFO entre gauche et à droite	
	Fréquence e LFO [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la vitesse LFO	
	Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO	
F	L Delay Time [msec]	0,0 ... 500,0	Définit le temps de retard du canal gauche	
	R Time Delay [msec]	0,0 ... 500,0	Définit le temps de retard de canal droit	
g	Profondeur	0 ... 200	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
h	commentaires	- 100 ... + 100	Définit la quantité de contre-réaction	
	High Damp [%]	0 ... 100	Définit la rétroaction quantité d'amortissement dans la plage haute	
i	humide / sec	- Wet, -1: 99 ... Sec ... 99: 1, la balance entre le signal Wet humide et sec		
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

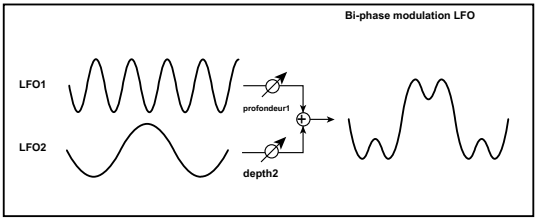
St. biphase Mod. (Stéréo biphase Modulation)

Cet effet de chorus stéréo ajoute deux ensemble LFOs différents. Vous pouvez définir les paramètres de fréquence et la profondeur de chaque LFO individuellement. En fonction du réglage de ces LFOs, des formes d'onde complexes vont créer un type Analog-, son modulé instable.



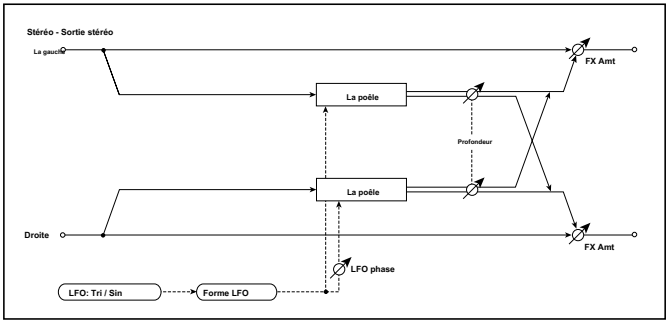
un LFO1 Waveform	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde LFO1	
LFO2	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde LFO2	
phase Sw	0 °, 180 °	Commute la différence de phase LFO entre gauche et droite	
b LFO1 Fréquence [Hz]	0,02 ... 30.00	Définit la vitesse de LFO1	
src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation du LFO1 & 2 Vitesse	
LFO1 Amt	- 30.00 ... + 30.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO1	
c LFO2 Fréquence [Hz]	0,02 ... 30.00	Définit la vitesse de LFO2	
Amt	- 30.00 ... + 30.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO2	
d DEPTH1	0 ... 100	Définit la profondeur de modulation LFO1	
src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation du LFO1 et 2 la profondeur de modulation	
Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la profondeur de modulation LFO1	
e depth2	0 ... 100	Définit la profondeur de modulation LFO2	
Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la profondeur de modulation LFO2	

F	L Pre Delay [msec]	0,0 ... 50,0	Définit le temps de retard pour la gauche nel Chan-	
	R Pre Delay [msec]	0,0 ... 50,0	Définit le temps de retard pour le canal droit	
g commentaires		- 100 ... + 100	Définit la quantité de contre-réaction	
	High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
h humide / sec		- Wet, -1: 99 ... sec ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	



Stereo Auto Pan

Ceci est une chaîne hi-fi en, auto-panner stéréo-out. La phase et Shape vous permet Param- ètres créer différents effets panoramiques, tels que la fabrication des entrées gauche et droite semblent chasser les uns les autres autour du champ stéréo.



une	LFO Waveform Triangle, Sine		Sélectionne la forme d'onde du LFO LFO	
		- 100 ... + 100	Modifie la courbure de la forme d'onde du LFO	
b	LFO Phase [degré]	- 180 ... + 180	Définit la différence de phase LFO entre gauche et à droite	
c	LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la vitesse LFO	
	Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO	
d	MIDI Sync	Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	Sync
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	
	note de fond		Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
e	Profondeur	0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de la profondeur de modulation	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la profondeur de modulation	
F	Wet / Dry	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

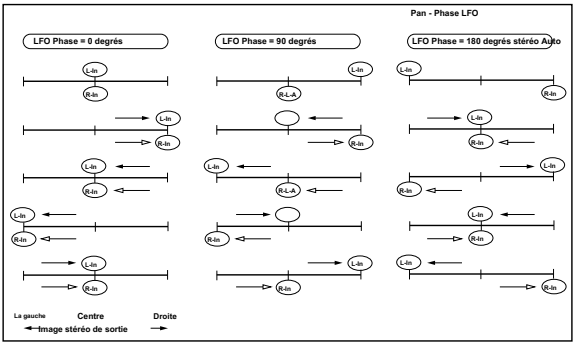
a: forme LFO

Vous pouvez modifier la courbe panoramique en modifiant de LFO Forme .

b: LFO Phase [degré]

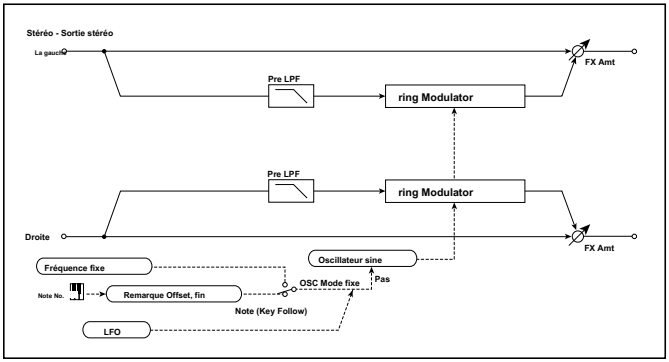
Cela détermine la différence de phase entre le LFOs gauche et droite. Lorsque vous modifiez progressivement la valeur de 0 loin, les sons des canaux gauche et droit semblent chasser les uns les autres autour. Si vous réglez le paramè- ter à +180 ou -180, les sons de chaque canal se croiseront l'autre.

Vous n'entendrez l'effet de ce paramètre si l'entrée est vraie stéréo, avec des signaux différents dans les canaux gauche et droit.



St. Ring Modulator (Modulateur stéréo Ring)

Cet effet crée un son métallique en appliquant les oscillateurs au signal d'entrée. Le LFO ou la modulation dynamique pour moduler l'oscillateur pour créer une modulation radical. Correspondant à la fréquence de l'oscillateur avec la fibre d'une note produira un effet de modulation en anneau dans des plages de touches spécifiques.



un	mode OSC	Fixe, Note (Key Follow)	La commutation entre la spécification de la fréquence de l'oscillateur et en utilisant un numéro de note	
	Pre LPF	0 ... 100	Réglage de la quantité d'amortissement de l'entrée de gamme haute au modulateur en anneau	
b	Fréquence fixe [Hz]	0 ... 12.00k	Définit la fréquence de l'oscillateur lorsque le mode OSC est réglé sur fixe	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour la fréquence de l'oscillateur OSC quand le mode est réglé sur Fixe	
	Amt	- 12.00k ... + 12.00k	Définit le taux de modulation de la fréquence de l'oscillateur OSC quand le mode est réglé sur Fixe	
c	Remarque Offset	- 48 ... + 48	Définit la différence de hauteur de la note originale lorsque le mode OSC est réglé sur la note (Key Follow)	
	Remarque fine	- 100 ... + 100	Fine-ajuste la fréquence de l'oscillateur	
d	Fréquence LFO [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la vitesse LFO	
	Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO	
e	MIDI Sync	Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	Sync
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	
	note de fond		Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
F	Profondeur LFO	0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO pour la fréquence d'os- cillator	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de la profondeur de modulation	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la profondeur de modulation	
g	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

un: Mode OSC

Ce paramètre détermine si la fréquence de l'oscillateur suit ou non le numéro de note.

a: Pre LPF

Ce paramètre permet de définir la quantité d'amortissement de la haute plage d'entrée son au modulateur en anneau. Si le son d'entrée contient beaucoup d'harmoniques, l'effet peut sembler sale. Dans ce cas, couper une certaine quantité de haut de gamme.

b: Fréquence fixe [Hz]

Ce paramètre définit la fréquence de l'oscillateur lorsque le « Mode OSC » est réglé sur fixe.

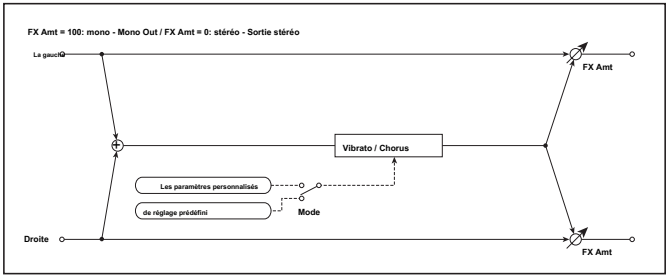
c: Remarque Offset c:

Remarque fin

Ces paramètres de l'oscillateur sont utilisés lorsque « Mode OSC » est réglé sur la note (Key Follow). La « note Offset » définit la différence de hauteur de la note originale en demi-ton. La « Note Fine » paramètre fin ajuste le terrain dans les étapes de cent. Correspondant à la fréquence de l'oscillateur avec le numéro de note produit un effet de modulation en anneau dans la clé correcte.

Organ Vib / Chorus (organe de vibrato / Chorus)

Cet effet simule le circuit de chorus et vibrato d'un orgue vintage. La vitesse de modulation et la profondeur peuvent être personnalisés.



une	Garniture d'entrée	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée	
b Mode de contrôle		Prédéfini, personnalisé	Sélectionne soit les paramètres prédéfinis ou personnalisés	

c Preset Type		V1, C1, V2, C2, V3, C3	Sélectionne le type d'effet lorsque le mode = préréglage V1 / V2 / V3 sont des variations de vibrato et C1 / C2 / C3 sont des variations de chorus	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne la source de modulation qui va changer le type d'effet	
	Amt	- 5 ... + 5	Définit la quantité de modulation pour changer le type d'effet	
d personnalisé Mix		Vibrato, 1: 99 ... 99: 1, Chorus	Définit le niveau de mixage du son direct lorsque le mode = préréglage	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne la source de modulation qui contrôlera le niveau de mixage du son direct	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation pour contrôler le niveau de mixage du son direct	
e Profondeur sur mesure 0 ... 100			Définit la profondeur de vibrato	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation qui permettra de contrôler la profondeur de vibrato	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation pour commander la profondeur de vibrato	
F	Vitesse personnalisée [Hz]	0,02 ... 20.00	Définit la vitesse de vibrato	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour commander la vitesse de vibrato	
	Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation pour commander la vitesse de vibrato	
g humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

b: Mode de commande c: Type

Preset d: Custom Mix e: Custom

Profondeur f: Vitesse

personnalisée [Hz]

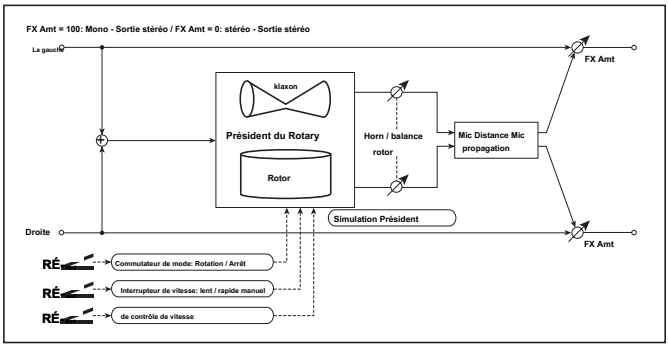
Si le mode Contrôle = prédéfini, vous pouvez utiliser c: Type de préréglage pour sélectionner l'effet. Dans ce cas, les réglages personnalisés Mix / profondeur / vitesse sont ignorés. Si le mode Contrôle = Personnalisé, les réglages personnalisés Mix / profondeur / vitesse sont valides, et c: réglage du type prédéfini est ignoré.

c: Amt

Si un préréglage type = V1 et JS + = Src Y, vous pouvez définir ce à +5 et déplacer JS + Y pour contrôler l'effet de l'ordre de V1> C1> V2> C2> V3> C3.

Président du Rotary

Cet effet simule une enceinte rotative, et obtient un son plus réaliste en simulant le rotor dans la gamme basse et la corne dans le haut de gamme séparément. L'effet simule également les paramètres du microphone stéréo.



un commutateur de mode		Rotation, Arrêt	Bascule entre la rotation des haut-parleurs et l'arrêt	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour Rotation / Stop	
	Mode	Basculer, Moment	Définit le mode de commutation pour la Rotation de tion / Stop	
b Interrupteur de vitesse		Lent Rapide	Change la vitesse de rotation du haut-parleur entre lent et rapide	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour Slow / Fast	
	Mode	Basculer, Moment	Définit le mode de commutation pour la modulation lente / rapide	
c manuel de la vitesse	Ctrl	Off ... Tempo	Définit une source de modulation pour la commande directe de la vitesse de rotation	
d Klaxon	Accélération	0 ... 100	À quelle vitesse la vitesse de rotation de corne dans la gamme haute est en marche	
	Ratio avertisseur sonore	Arrêtez, 0,50 ... 2.00	Règle le (côté haute gamme) Vitesse de rotation de la corne. Valeur standard est de 1,00. Si vous sélectionnez « Stop » arrêter la rotation	

e rotor	Accélération	0 ... 100	Détermine la vitesse à la vitesse de rotation du rotor dans la gamme basse est activée	
	Rapport du rotor	Arrêtez, 0,50 ... 2.00	Règle le rotor (basse fréquence) de vitesse. Valeur standard est de 1,00. Si vous sélectionnez « Stop » arrêter la rotation	
f Horn / Rotor	Équilibre	Rotor, 1 ... 99, Corne	Règle la balance de niveau entre le cornet à haute fréquence et à basse fréquence rotor	
g Mic Distance		0 ... 100	Définit la distance entre le microphone et haut-parleur rotatif	
	Étaler Mic	0 ... 100	Définit l'angle des microphones gauche et à droite	
h humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

un: Mode

Ce paramètre détermine la manière dont la source de modulation commute entre la rotation et l'arrêt. Quand Mode = Basculer , le haut-parleur tourne ou alternativement chaque fois que cesse vous appuyez sur la pédale ou de déplacer la manette. Via MIDI, la rotation alterne entre démarrage et d'arrêt à chaque fois que le taux de modulation est **supérieure à 64. Lorsque Mode = Moment , le haut-parleur tourne par défaut, et arrête que lorsque vous appuyez sur** la pédale ou de déplacer la manette. Via MIDI, les valeurs de modulation ci-dessus 64 font la rotation des haut-parleurs, et des valeurs inférieures à 64 font arrêter.

b: Interrupteur de vitesse

Ce paramètre contrôle la façon dont la vitesse de rotation (lente et rapide) est commuté par la source de **modulation. Quand Mode = Basculer , la vitesse passe entre chaque fois lent et rapide vous appuyez sur la pédale** ou déplacer le joystick. Via MIDI, la vitesse passe à chaque fois que la quantité de modulation est supérieure à **64. Lorsque Mode = Moment , la vitesse est généralement lente. Il devient rapide que lorsque vous appuyez sur la pédale ou de déplacer la manette. Via MIDI, les valeurs de modulation au-dessus de 64 régler la vitesse de Vite , et des valeurs inférieures à 64 il mis à Lent .**

c: Manuel Vitesse Ctrl

Si vous souhaitez contrôler la vitesse de rotation manuellement, au lieu de passer tween lent et BE- rapide, sélectionnez une source de modulation dans la Vitesse manuelle Ctrl

paramètre. Si vous ne souhaitez pas utiliser la commande manuelle, réglez ce paramètre De .

d: Horn Accélération e:

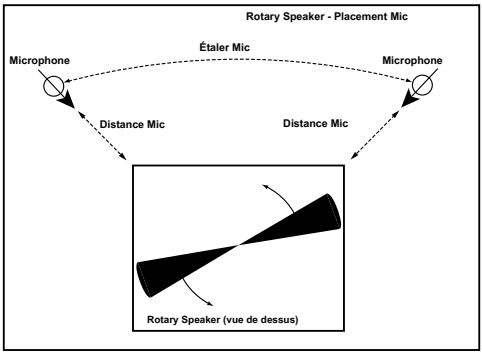
accélération du rotor

Sur un vrai haut-parleur rotatif, la vitesse de rotation accélère ou ralentit progressivement après la mise de la vitesse. le klaxon et Accélération du rotor paramètres définissent les temps de transition entre les vitesses lentes et rapides.

g: Mic Distance g: Mic

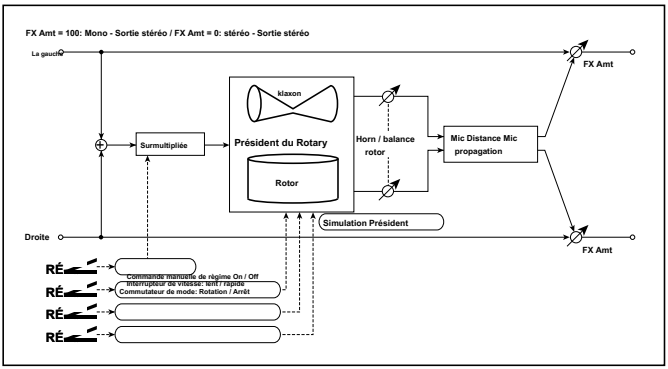
propagation

Ceci est une simulation de paramètres du microphone stéréo.



Rotary SpeakerOD (Rotary Speaker Overdrive)

Ceci est un effet de haut-parleur rotatif stéréo. Il dispose d'un simulateur de haut-parleur interne qui simule overdrive (recréer la distorsion de l'ampli) et les caractéristiques du haut-parleur rotatif, produisant un son de haut-parleur rotatif très réaliste.



un	Overdrive	Éteint allumé	Commutateurs overdrive on / off	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour commuter overdrive on / off	
	sw	Basculer, Moment	Définit le mode de commutation pour overdrive on / off modulation	
b	Overdrive Gain	0 ... 100	Détermine le degré de distorsion	
	Niveau Overdrive	0 ... 100	Définit le niveau de sortie overdrive	
C	overdrive	0 ... 15	Définit la qualité sonore de l'overdrive	
	Speaker Simulator Off, On		Commute la simulation de haut-parleur on / off	
Sélecteur de mode d		Rotation, Arrêt	Bascule entre la rotation des haut-parleurs et l'arrêt	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour Rotation / Stop	
	sw	Basculer, Moment	Définit le mode de commutation pour la modulation Rotation / Stop	
e	Commutateur de vitesse	Lent Rapide	Change la vitesse de rotation du haut-parleur entre lent et rapide	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour Slow / Fast	
	sw	Basculer, Moment	Définit le mode de commutation pour la modulation lente / rapide	

F	Horn / rotor équilibre du rotor, 1 ... 99, avertisseur sonore Règle la balance de volume entre la corne de gamme haute et gamme basse rotor			
	manuel SpeedCtrl	Off ... Tempo	Définit une source de modulation pour la commande directe de la vitesse de rotation	
g Corne	Accélération	0 ... 100	Définit la rapidité avec laquelle la vitesse de rotation de klaxon change	
	Ratio avertisseur sonore	Stop, 0,50 ... 2,00 Règle la corne (à haute fréquence) RO- la vitesse de mise. Valeur standard est de 1,00. « Stop » arrête la rotation		
h Rotor	Accélération	0 ... 100	Définit la rapidité avec laquelle les changements de vitesse du rotor	
	Rapport du rotor	Stop, 0,50 ... 2,00 Règle le rotor (basse fréquence) RO- la vitesse de mise. La valeur standard est de 1,0. « Stop » arrête la rotation		
je	Distance Mic	0 ... 100	Distance entre le microphone et haut-parleur rotatif	
	Étaler Mic	0 ... 100	Angle de microphones gauche et à droite	
j	Wet / Dry	Sec, 1: 99 ... 99: 1, la balance entre le Wet sig- humide et sec final		
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: Sw

Ce paramètre détermine comment activer / désactiver la surmultipliée par l'intermédiaire d'une source de modulation.

Lorsque « Sw » = bascule, overdrive est activé / désactivé chaque fois que la pédale ou manette est actionnée.

MIDI Overdrive sera activée / désactivée chaque fois que la valeur de la source de modulation est supérieure à 64.

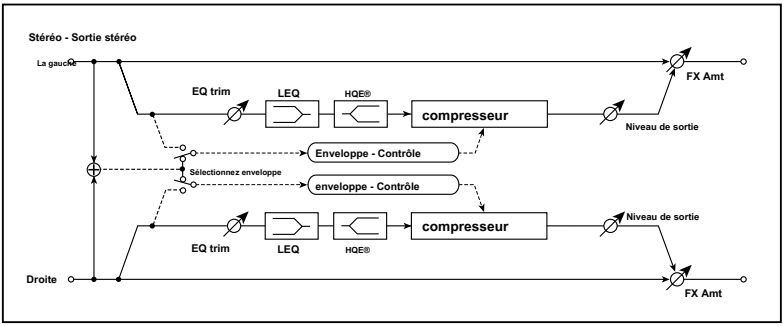
Quand « Sw » = Moment, overdrive est appliqué uniquement lorsque vous appuyez sur la pédale ou utilisez la manette.

MIDI , L'effet d'entraînement excessive est appliquée uniquement lorsque la valeur de la source de modulation est de 64 ou supérieur.

DYN (Dynamics)

Compresseur stéréo

Cet effet compresse le signal d'entrée pour réguler le niveau et donner un effet « percutant ». Il est utile pour guitare, piano et sons de batterie. Ceci est un compresseur stéréo. Vous pouvez lier les canaux gauche et droite, ou utiliser chaque canal séparément.



une enveloppe Sélectionnez		L / R Mix, L / R individuelle	Détermine si les canaux gauche et droit sont liés ou utilisés séparément	
b Sensibilité		1 100 ...	Définit la sensibilité	
c Attaque		1 100 ...	Définit le niveau d'attaque	
d EQ Garniture		0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ	
e Pre LEQ Fc		Faible, Moyen-Bas	Sélection de la fréquence de coupure (bas ou midlow) de l'égaliseur de gamme basse	
	Pre Fc HQE®	Haut, Moyen-Haut	Sélection de la fréquence de coupure (à haute ou à mi-hauteur) de l'égaliseur de haute gamme	
F	Pré LEQ Gain [dB]	- 15,0 ... + 15.0	Définit le gain du Low EQ	
	Pre Gain HQE® [dB]	- 15,0 ... + 15.0	Définit le gain du High EQ	
g Niveau de sortie		0 ... 100	Définit le niveau de sortie du compresseur	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie du compresseur	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation pour le niveau de sortie du compresseur	

h humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	Définit la balance entre le signal humide et sec	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour humide / sec	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation pour humide / sec	

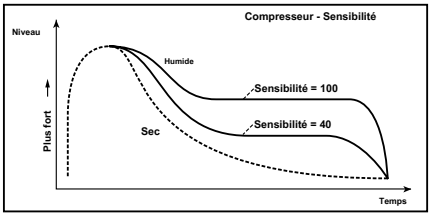
a: Enveloppe Select

Ce paramètre sélectionne si les canaux gauche et droit sont reliés à contrôler les deux signaux simultanément, ou si chaque canal est commandée de façon indépendante.

b: Sensibilité g:

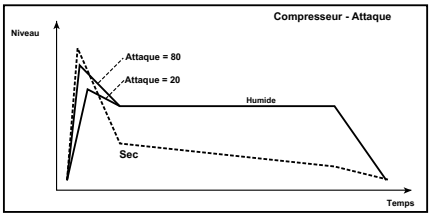
Niveau de sortie

Le paramètre « Sensibilité » définit la sensibilité du compresseur. Si ce paramètre est réglé sur une valeur plus élevée, les sons de niveau inférieur seront renforcés. Avec une sensibilité plus élevée, le niveau global du volume est plus élevé. Pour régler le niveau de volume final, utilisez le paramètre « Niveau de sortie ».



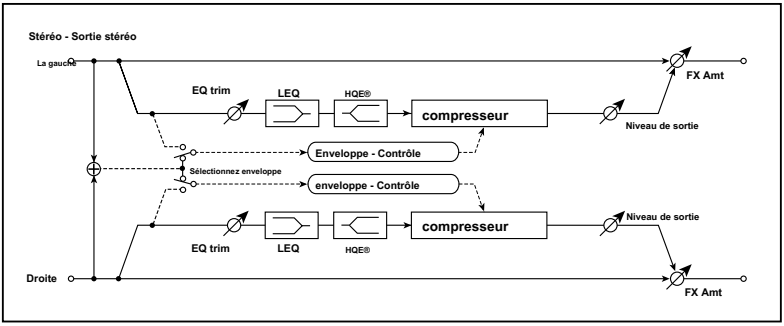
c: Attaque

Ce paramètre contrôle le niveau d'attaque.



Dyn. Compresseur (compresseur dynamique)

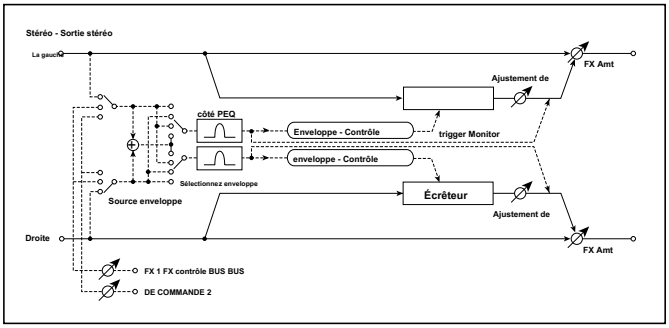
Cet effet réduit la plage dynamique du signal d'entrée, pour réguler le Lev-el et donner un effet de « punch ». Il est utile pour guitare, piano et sons de batterie. Ceci est un véritable effet stéréo; vous pouvez lier les canaux gauche et à droite, ou utiliser chaque canal séparément.



une sensibilité		1 100 ...	Ce contrôle le taux de compression. L'augmentation de la valeur augmente les sons de niveau inférieur, et augmente le volume global. Pour régler le volume final, utilisez le paramètre de niveau.
b Attaque		1 100 ...	Définit le niveau d'attaque
c Niveau		0 ... 100	Définit le niveau de sortie du compresseur
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie du compresseur
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation pour le niveau de sortie hypertenseur com-
d humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	Définit la balance entre le signal humide et sec
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour humide / sec
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation pour humide / sec

Stereo Limiter

Le régule le niveau du limiteur de signal d'entrée. Elle est similaire à la compression, à l'exception que le limiteur comprime seulement les signaux qui dépassent le niveau spécifié pour abaisser les signaux de crête inutiles. Le limiteur applique un égaliseur de type de compensation au signal de déclenchement (qui commande le degré de l'effet du limiteur), ce qui permet de définir toutes les largeurs de bande à recouvrir. Cet effet est un limiteur stéréo. Vous pouvez lier les canaux gauche et droite, ou utiliser chaque canal individuellement.



une enveloppe Sélectionnez		L / R Mix, L Seulement, R Seulement, L / R Individuellement	Sélectionne à partir de deux canaux de liaison, la seule commande de canal gauche, uniquement par le canal droit, ou le contrôle de chaque canal individuellement
b Ratio		1,0: 1 ... 50.0: 1, Inf: 1	Définit le taux de compression de signal
c Seuil [dB]		- 40 ... 0	Définit le niveau au-dessus duquel est appliqué le hypertenseur com-
v Attaque		1 100 ...	Définit le temps d'attaque
	Libération	1 100 ...	Définit le temps de libération
e réglage de gain [dB]		- Inf, -38 ... + 24	Définit le gain de sortie
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le gain de sortie
	Amt	- 63 ... + 63	Définit la quantité de modulation du gain de sortie
F	Side PEQ Insérer	Éteint allumé	Alterne entre on / off de l'égaliseur du signal de déclenchement
	trigger Monitor	Éteint allumé	Bascule entre moniteur de sortie de l'effet et le moniteur de signal de déclenchement

g Side PEQ Cutoff [Hz]		20 ... 12.00k	Définit la fréquence centrale EQ pour le signal de déclenchement	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante EQ pour le signal de déclenchement	
	Gain [dB]	- 18,0 ... + 18,0	Définit le gain EQ pour le signal de déclenchement	
h humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	sources dynamiques de modulation	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: Enveloppe Select

Lorsque L / R Mix est sélectionné pour ce paramètre, les canaux gauche et droit sont reliés pour commander le limiteur en utilisant le signal mélangé. Si L uniquement (ou R Only) est sélectionné, les canaux gauche et droit sont reliés, et le limiteur est commandé via uniquement le canal gauche (ou droite).

Avec L / R individuellement, les canaux gauche et droit de contrôler l'écrêteur individuellement.

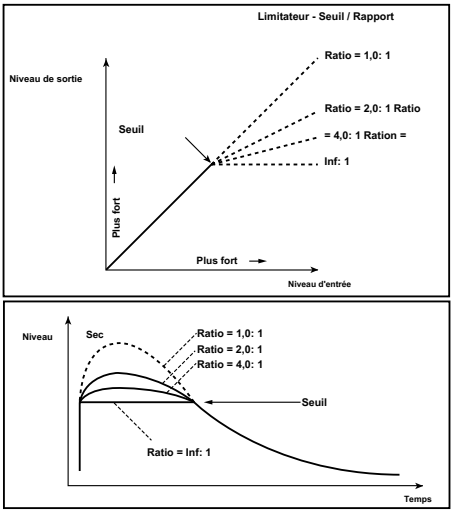
b: Ratio

c: Seuil [dB] e: Gain

Réglage [dB]

Ce paramètre définit la compression du signal « Ratio ». La compression est appliquée uniquement lorsque le niveau du signal dépasse la valeur « seuil ».

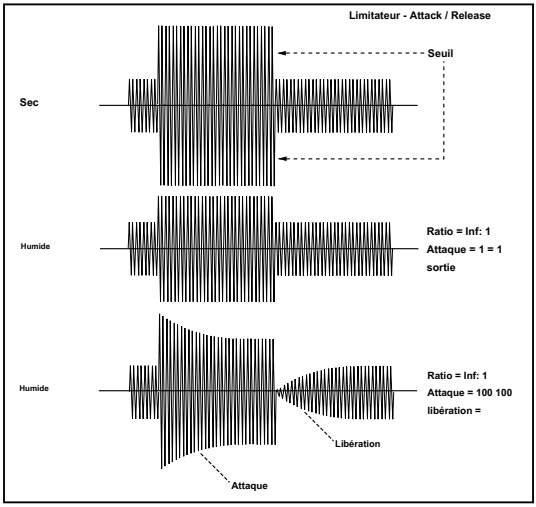
Ajustez le niveau de sortie en utilisant le paramètre « Gain Adjust », puisque com- pression provoque le niveau entier à réduire.



d: Attaque d:

Libération

Ces paramètres définissent le temps d'attaque et le temps de libération. Une attaque plus élevée entraînera la compression à plus lentement appliquée.



f: Trigger Monitor

La définition de ce paramètre si vous souhaitez que le signal de déclenchement à sortir, au lieu du son d'effet. Utilisez ce paramètre pour vérifier le signal de déclenchement avec EQ appliqué.

En général, la valeur Off.

f: Side PEQ Insert g: Side PEQ

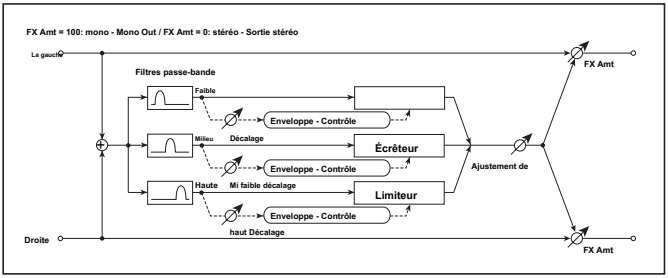
Cutoff [Hz] g: Q

g: Gain [dB]

Ces paramètres sont utilisés pour régler l'égaliseur appliqué au signal de déclenchement. Le limiteur détermine si la compression est appliquée ou non, sur la base du signal de déclenchement de post-égaliseur. Réglage de l'égaliseur vous permet de définir l'écrêteur pour répondre à une bande de fréquences.

Multiband Limiter

Cet effet applique l'écrêteur à la gamme basse, milieu de gamme et haut de gamme du signal d'entrée. Vous pouvez contrôler la dynamique pour chaque plage pour régler la pression acoustique de la gamme basse, milieu de gamme et haut de gamme d'une manière différente de l'égaliseur.



un ratio	1.0: 1 ... 50.0: 1, Inf: 1	Définit le taux de compression de signal	
b Seuil [dB]	- 40 ... 0	Définit le niveau au-dessus duquel le compresseur est appliquée	
c Attaque	1 100 ...	Définit le temps d'attaque	
d Relâchez	1 100 ...	Définit le temps de libération	
e Low Offset [dB]	- 40 ... 0	Gain du signal de déclenchement de plage basse	
f Mid Offset [dB]	- 40 ... 0	Gain du milieu de gamme signal de déclenchement	

g Haut Offset [dB]	- 40 ... 0	Gain du signal de déclenchement de plage haute	
h Adjust Gain [dB]	- Inf, - 38 ... + 24	Définit le gain de sortie	
src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le gain de sortie	
Amt	- 63 ... + 63	Définit la quantité de modulation du gain de sortie	
i humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, la balance entre le signal Wet humide et sec		
src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

e: Faible décalage [dB] f:

Mid Offset [dB] g: Haute

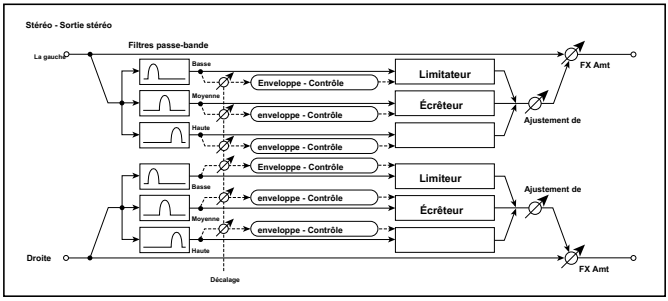
Offset [dB]

Ces paramètres définissent le gain du signal de déclenchement.

Par exemple, si vous ne voulez pas appliquer une compression à la haute gamme, réduisez la valeur « High Offset » en dessous du « seuil ». De cette façon, le limiteur de haute gamme ne répondra pas, et la compression ne sera pas appliquée.

St. Mltband Limiteur (stéréo multibande Limiteur)

Ceci est un limiteur multibandes stéréo.

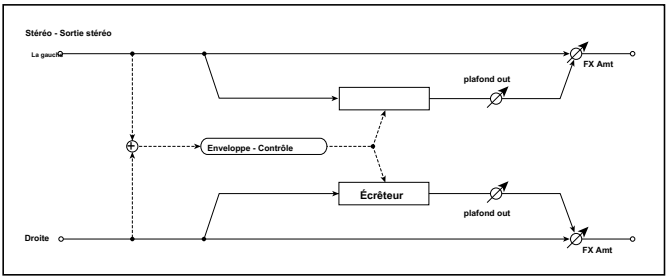


un ratio	1,0: 1 ... 50.0: 1, Inf: 1	Définit le taux de compression de signal	
b Seuil [dB]	- 40 ... 0	Définit le niveau au-dessus duquel le compresseur est appliquée	
c Attaque	1 100 ...	Définit le temps d'attaque	

d Relâchez	1 100 ...	Définit le temps de libération
e Low Offset [dB]	- 40 ... 0	Définit le faible gain de gamme de signal de déclenchement
f Mid Offset [dB]	- 40 ... 0	Définit le gain de milieu de gamme du signal de déclenchement
g Haut Offset [dB]	- 40 ... 0	Définit le gain élevé de gamme de signal de déclenchement
h Adjust Gain [dB]	- Inf, - 38 ... + 24	Définit le gain de sortie
src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le gain de sortie
Amt	- 63 ... + 63	Définit la quantité de modulation du gain de sortie
i humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal
src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie
Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation

St.Mastering Limitr (Stereo Mastering Limiter)

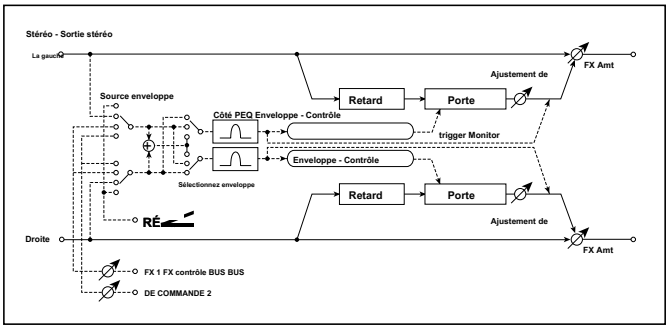
Ceci est un limiteur stéréo optimisé pour la maîtrise des chansons.



un seuil [dB]	- 30,0 ... 0.0	Définit le niveau au-dessus duquel le compresseur est appliquée
b Out plafond [dB]	- 30,0 ... 0.0	Définit le gain de sortie
c Release [msec]	0,50 ... 1000,0	Définit le temps de libération
d humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal
src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie
Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation

Stereo Gate

Cet effet assourdit le signal d'entrée quand il tombe en dessous d'un niveau spécifié. Vous pouvez également inverser l'état de marche / arrêt de la porte, ou utilisez note-on / off des messages à tourner la porte on / off directement.



une	source d'enveloppe	D-mod, Entrée	Sélection de la source pour commander la grille: contrôle D-mod, ou utiliser le signal d'entrée comme un déclencheur	
b	Sélectionnez enveloppe	L / R Mix, L Seulement, R Seulement	Sélectionne le signal de commande: gauche et droite liée, à gauche seulement, ou à droite seulement	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source qui contrôle la porte lorsque l'enveloppe Src = D-mod	
c	Seuil	0 ... 100	Définit le niveau auquel est appliqué gating	
	Polarité	+ , -	Commute la polarité de déclenchement	
d	Attaque	1 100 ...	Définit le temps d'attaque	
	Libération	1 100 ...	Définit le temps de libération	
e	Delay Time [msec]	0 ... 100	Définit le temps de retard pour l'entrée de grille	
F	Side PEQ Insérer	Éteint allumé	Bascule l'égaliseur de signal de déclenchement marche / arrêt	
	trigger Monitor	Éteint allumé	Bascule entre la surveillance de la sortie de l'effet et le signal de déclenchement	
g	Side PEQ Cutoff [Hz]	20 ... 12.00k	Réglage de la fréquence centrale de l'égaliseur pour le signal de déclenchement	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la largeur de bande de l'égaliseur pour le signal de déclenchement	
	Gain [dB]	- 18,0 ... + 18,0	Définit le gain de l'égaliseur pour le signal de déclenchement	

h humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

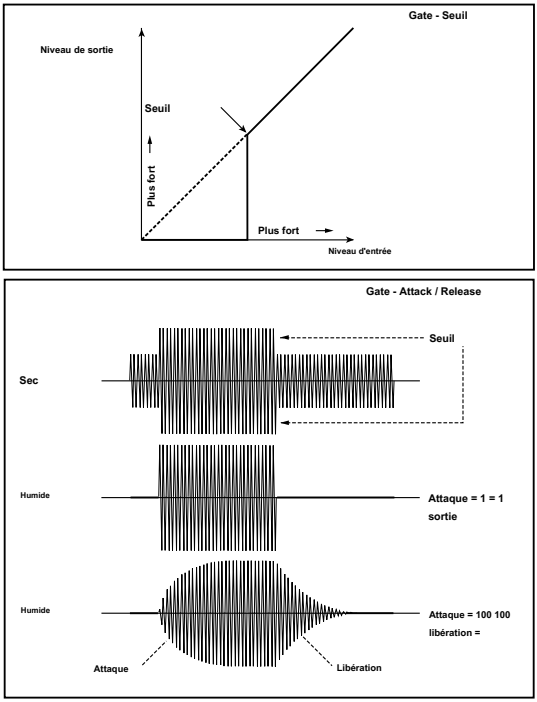
c: Seuil d:

Attaque d:

Libération

« Seuil » indique le niveau auquel gating se produit lorsque « enveloppe » est réglé sur L / R Mix, L uniquement ou R uniquement.

« Attack » et « Release » spécifient le temps d'attaque et le temps de libération de la porte.



c: Polarity

Ceci inverse la polarité de la porte lors du fonctionnement / arrêt. Avec le « - » réglage, la porte se ferme lorsque le signal d'entrée dépasse le niveau spécifié. La direction dans laquelle la source de modulation ouvre ou ferme la porte sera également inversé.

e: Delay Time [msec]

Ceci définit le temps de retard pour l'entrée à la porte. Lorsque vous utilisez les paramètres Attack Time plus courtes, vous pouvez rallonger le temps de retard pour que le son est entrée après la porte ouvre.

AMP (amplificateur)

PA1000 comprend guitare précis et ampli basse et la modélisation du cabinet. Certains des effets se combinent un amplificateur et un modèle d'armoire.

amplificateurs de modélisation

PA1000 est livré avec une large sélection des meilleurs amplis, qui offrent le plus large éventail possible de grands tons. Le mode de fonctionnement du préampli et ampli de puissance, la réponse des contrôles de tonalité et leur placement dans le circuit changeront en fonction du type d'ampli sélectionné, reproduisant avec précision le gain exact et le caractère sonore de l'ampli d'origine. L'étage de puissance importante tout-ampères (classe A ou AB) et le circuit de rétroaction négative (ou l'absence de celui-ci) sont également soigneusement simulé.

Les commandes de volume

Deux contrôles principaux affectent le volume (ou le gain) et en même temps le ton de l'ampli: Gain d'entraînement (commander le gain de préamplification et de la quantité de distorsion du préamplificateur) et Le volume (commander le niveau de sortie du préamplificateur). Chaque contrôle a son propre travail spécifique, et le son d'un modèle d'ampli particulier peut varier dans une très large gamme juste en fonction des paramètres de ces contrôles. De plus, la Garniture Cabinet le contrôle (un atténuateur de puissance) est placé entre la sortie de votre ampli et l'entrée de votre enceinte. A la fin du trajet de signal, le Wet / Dry paramètre dans la FX Modifier page et la Maître

bouton dans la Mixer / Tuning> FX Envoyer page contrôler le niveau du mixage final et permet d'équilibrer tous vos presets à l'autre.

Nous avons fait la relation entre préampli et ampli de puissance de travail de la même manière que dans les amplis originaux. Par conséquent, pour obtenir des tons vraiment authentiques, s'il vous plaît utilisez le paramètre gain avant / disque pour contrôler la distorsion du préampli, et le paramètre de volume pour contrôler la distorsion distinctive et la chaleur de la scène ampli de puissance.

Sachez que la mise en trop élevée, le gain d'entraînement se traduira par une forte distorsion, et n'est pas recommandé.

Discussion Tube

« Tubes » est le nom adopté aux Etats-Unis, tandis que les « vannes » est le équiva- britannique prêté. Comme tous les amplis modélisés proviennent d'une des deux pays viennent d'être mentionnés, nous utiliserons le terme correspondant dans les descriptions suivantes. , S'il vous plaît noter également qu'une vanne de préampli ECC83 est la version britannique d'un tube de préampli 12AX7 utilisé aux Etats-Unis.

Modélisation baffles

Les modèles précis d'amplis peuvent être jumelés avec des modèles d'armoire du haut-parleur de la même qualité. L'étage de sortie d'un tube ampères fonctionne en harmonie avec la courbe d'impédance variable du haut-parleur (s), il conduit. Cette relation intime et vital qui joue un rôle majeur dans la production du son chaud, percutant et la sensation agréable d'amplis à lampes.

La modélisation d'un baffle est non seulement un cas de réponse en fréquence, mais est une combinaison de réponse en fréquence, réponse transitoire (comment un haut-parleur réagit à la force de la façon dont une note est jouée), et l'interaction tout importante des amplis sortie de la courbe d'impédance du haut-parleur. En outre, d'autres facteurs extrêmement importants qui doivent être pris en compte lors de la modélisation d'une armoire sont les dimensions physiques réelles de l'enceinte (armoire), la tonalité unique de ladite enceinte (qui sera affectée par le type et l'épaisseur du bois il est fait de) et si elle dispose d'une ouverte, semi-ouverte ou design fermé.

types d'amplificateur

Ce sont les types d'amplificateurs disponibles.

type d'ampli	Sens
VOX AC15	VOX AC15 fabriqué en 1962
VOX AC15TB	VOX AC15TB (e AC15 modifié par l'ajout d'un circuit d'amplification en haut).
VOX AC30	canal normal d'un VOX AC30TB
VOX AC30TB	Brillant canal d'un VOX AC30TB
Royaume-Uni BLUES	tête de pile cru ampli-fabriqué au Royaume-Uni
Royaume-Uni 70	canal élevé des aigus d'une tête de 100W ampli-fabriqué au Royaume-Uni à partir de 1969
Royaume-Uni 80'S	UK-fabriqué tête 100W de 1983
Royaume-Uni 90	canal principal d'une tête à deux canaux 100W
UK MODERNE	amp moderne 100W fabriqués au Royaume-Uni
US MODERNE	ampli à haut gain avec plaque métallique
US HIGAIN	1991 modèle tête 100W ampli recouvert de peau de serpent
BOUTIQUE OD	canal overdrive d'une main de 100W haut de gamme en ampli
CL BOUTIQUE	Propre canal d'un haut de gamme, 100W fait main ampli
BLACK 2x12	2x12 combo indispensable pour les joueurs de pays ou de blues
TWEED - 1x12	Combo ampli recouvert de tissu tweed
TWEED - 4x10	4x10 combo ampli conçu pour guitare basse

Cabinet types

Quand peut-on choisi une armoire, ce sont les types disponibles.

Type Cabinet	Sens
TWEED - 1x12	Armoire ouverte en arrière avec un 12” haut-parleur aimant Alnico, généralement utilisé pour le blues. Il est généralement jumelé avec l'ampli Tweed.
TWEED - 4x10	Armoire ouverte en arrière avec quatre 10” 8 ohms haut-parleurs à aimants Alnico, câblés en parallèle pour un total de 2 Ohms d'impédance.
BLACK - 2x10	Armoire ouverte en arrière avec deux 10” aimant céramique haut-parleurs 35 Watt.
BLACK - 2x12	armoire ouverte à l'arrière américain avec deux haut-parleurs 12” aimant céramique. Ils sont de 8 unités ohms câblés en parallèle pour une charge totale de 4 ohms.
VOX AC15 - 1x12	Vox AC15 coffret ouvert en arrière avec un 12” haut-parleur VOX bleu Alnico, fabriqué par Celestion à Ipswich, en Angleterre.
VOX AC30 - 2x12	Vox AC30 coffret ouvert à l'arrière avec deux 12” VOX bleu Alnico, câblés en série pour 16 Ohms.
VOX AD412 - 4x12	VOX AD412 baffle fermé avec quatre 12” haut-parleurs Celestion conçus sur mesure avec des aimants néodyme.
UK H30 - 4x12	Dos fermé armoire classique avec quatre haut-parleurs 30W 12” . Fabriqué dans les années 60 « par la même société britannique célèbre ampli comme le Royaume-Uni T75 4x12.
UK T75 - 4x12	Armoire arrière fermé chargé avec quatre 75W modernes 12” haut-parleurs britanniques.
US V30 - 4x12	Armoire fermée arrière avec quatre haut-parleurs 30W 12” . Ce grand coffret utilise quatre haut-parleurs du Royaume-Uni a fait vintage nommé et est connu pour ses basses profondes et haut de gamme de détails.

Amp + combinaisons Cabinet

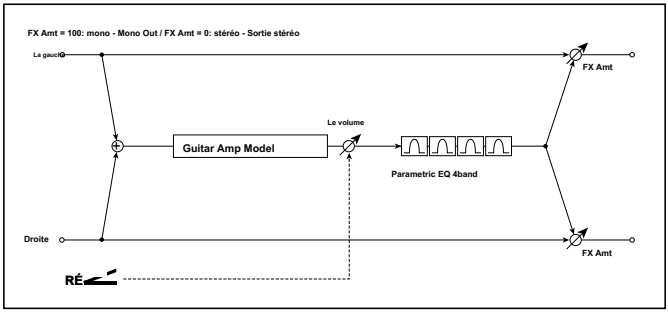
Ce sont les combinaisons recommandées de modèles d'ampli guitare et simulateurs net cabi-:

type d'ampli	Type Cabinet
VOX AC15	VOX AC15 - 1x12
VOX AC15TB	VOX AC15 - 1x12
VOX AC30	VOX AC30 - 2x12
VOX AC30TB	VOX AC30 - 2x12
Royaume-Uni BLUES	UK H30 - 4x12
Royaume-Uni 70	UK H30 - 4x12
Royaume-Uni 80'S	UK T75 - 4x12
Royaume-Uni 90	UK T75 - 4x12
UK MODERNE	UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12
US MODERNE	US V30 - 4x12
US HIGAIN	US V30 - 4x12, Royaume-Uni T75 - 4x12
BOUTIQUE OD	UK H30 - 4x12
CL BOUTIQUE	UK H30 - 4x12
BLACK 2x12	BLACK - 2x12
TWEED - 1x12	TWEED - 1x12
TWEED - 4x10	TWEED - 4x10

GuitarAmp + P4EQ (modèle de guitare Amp + 4 bandes Parametric EQ)

Celui-ci combine une simulation d'ampli guitare (qui reproduit fidèlement même les circuits de distorsion et de tonalité) avec un égaliseur à quatre bandes. En utilisant cette option conjointement avec le Cabinet St. Guitare (Cabinet de guitare stéréo), vous pouvez obtenir un son de guitare encore plus réaliste qui simule une enceinte d'ampli guitare + haut-parleur.

En alternative, vous pouvez utiliser le combiné Guitar Amp + effet du Cabinet, qui ne comprend pas un égaliseur, mais ne prend qu'une seule fente FX.



un type Amp		VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, BLUES Royaume-Uni, Royaume-Uni 70, Royaume-Uni 80'S, Royaume-Uni 90, Royaume-Uni MODERNE, US MODERNE, US HIGAIN, BOUTIQUE OD, BOUTIQUE CL, BLACK 2x12, TWEED - 1x12, TWEED - 4x10	Sélectionner le type de l'amplificateur	
	Gain d'entraînement	0 ... 100	Définit le gain d'entrée	
b Volume		0 ... 100	Définit le niveau de sortie	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau de sortie	
c basse		0 ... 100	Définit le niveau des basses (gamme basse)	
	Milieu	0 ... 100	Définit le niveau intermédiaire (milieu de gamme)	

d aigus		0 ... 100	Définit le niveau de des aigus (haut de gamme)	
	Présence / Cut	0 ... 100	Définit la présence (tonalité à haute fréquence). Avec Ampère VOX, il simule le Top Cut sur l'AC30 d'origine; avec des valeurs plus élevées, il coupe les hautes fréquences plus.	
e Poster P4EQ		Thru, sur	Sélectionne à travers ou sur de l'égaliseur	
F	BAND1 Cutoff [Hz]	20 ... 1.00k	Réglage de la fréquence centrale de la bande 1	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 1	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 1	
g Band2 Cutoff [Hz] 50 ... 5.00k			Définit la fréquence centrale de la bande 2	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 2	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 2	
h Band3 Cutoff [Hz] 300 ... 10.00k			Définit la fréquence centrale de la bande 3	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 3	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 3	
je	Band4 Cutoff [Hz] 500 ... 20.00k		Réglage de la fréquence centrale de la bande 4	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 4	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 4	
j humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: Amp type d:

Présence / Cut

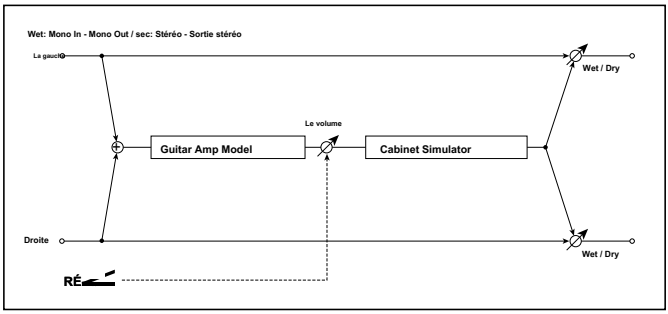
Si le type d'ampli est VOX AC15 ... VOX AC30TB, cela met l'atténuation de la gamme de haute fréquence. Pour les autres types, cela donne le coup de pouce de la plage de fré- haute fré-. Cela correspond à la commande du bouton Cut d'amplis faites par la VOX Corporation.

e: Poster P4EQ

En enchaînant avec ce 19: Cabinet St.Guitar vous pouvez simuler la combinaison d'un ampli guitare et enceinte. Dans ce cas, nous vous recommandons de régler Poste P4EQ à « Thru », mais si nécessaire, vous pouvez l'activer « On » et ajuster le ton.

GuitarAmp + Cabinet

Comme ci-dessus, moins l'égaliseur, ainsi que le cabinet.



un	type Amp	VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, BLUES Royaume-Uni, Royaume-Uni 70, Royaume-Uni 80'S, Royaume-Uni 90, Royaume-Uni MODERNE, US MODERNE, US HIGAIN, BOUTIQUE OD, BOUTIQUE CL, BLACK 2x12, TWEED - 1x12, TWEED - 4x10	Sélectionner le type de l'amplificateur	
b	Disque Gain	0 ... 100	Définit le gain d'entrée	
c	Volume	0 ... 100	Définit le niveau de sortie	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau de sortie	

d basse		0 ... 100	Définit le niveau des basses (gamme basse)	
	Milieu	0 ... 100	Définit le niveau intermédiaire (milieu de gamme)	
	Tripler	0 ... 100	Définit le niveau de des aigus (haut de gamme)	
	Présence / Cut	0 ... 100	Définit la présence (tonalité à haute fréquence). Avec Ampère VOX, il simule le Top Cut sur l'AC30 d'origine; avec des valeurs plus élevées, il coupe les hautes fréquences plus.	
e Cabinet Type		TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, NOIR - 2x10, NOIR - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, Royaume-Uni H30 - 4x12, Royaume-Uni T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Sélectionne le type d'armoire	
	Garniture Cabinet	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée	
	Cabinet Air	0 ... 100	Définit la position micro	
f Noise Gate On / Off On, Off			Commutateurs porte marche / arrêt	
	Seuil	0 ... 100	Définit le niveau auquel est gating AP- retors	
	Attaque	1 100 ...	Définit le temps d'attaque	
	Libération	1 100 ...	Définit le temps de libération	
g humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au BEGIN ning de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Combo Amp Clean

Ce modèle canal propre d'un ampli qui est en vente en 1975 et deux haut-parleurs CONTIENT con- 12” . Comme son nom l'indique, il produit un son clair avec un caractère de sondage serré, et un bas de gamme profonde et compacte. Lorsque poussé dur la basse a tendance à se désagréger. L'ampli original ne dispose pas d'un contrôle de présence, mais a un commutateur Bright. Le contrôle de présence sur votre PA1000 émule ce commutateur quand et hors tension, ainsi que tous les points entre les deux.

Une conduite		0 ... 100	Définit le gain d'entrée	
b Volume		0 ... 100	Définit le niveau de sortie	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau de sortie	
c basse		0 ... 100	Définit le niveau des basses (gamme basse)	
	Milieu	0 ... 100	Définit le niveau intermédiaire (milieu de gamme)	
d aigus		0 ... 100	Définit le niveau de des aigus (haut de gamme)	
	Présence	0 ... 100	Stimule la partie supérieure fréquences au-dessus de la plage de réglage des aigus normal haut de gamme ajoutée	
e humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au BEGIN ning de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Amp Clean Combo + cabine

Comme ci-dessus, plus le coffret.

Une conduite		0 ... 100	Définit le gain d'entrée	
b Volume		0 ... 100	Définit le niveau de sortie	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau de sortie	
c basse		0 ... 100	Définit le niveau des basses (gamme basse)	
	Milieu	0 ... 100	Définit le niveau intermédiaire (milieu de gamme)	
d aigus		0 ... 100	Définit le niveau de des aigus (haut de gamme)	
	Présence	0 ... 100	Définit la présence (tonalité à haute fréquence)	
e Cabinet Type		TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, NOIR - 2x10, NOIR - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, Royaume-Uni H30 - 4x12, Royaume-Uni T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Sélectionne le type d'armoire	
F	Garniture Cabinet	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée	
g Cabinet Air		0 ... 100	Définit la position micro	
h Noise Gate On / Off On, Off			Commutateurs porte marche / arrêt	
	Seuil	0 ... 100	Définit le niveau auquel est appliqué gating	
	Attaque	1 100 ...	Définit le temps d'attaque	
	Libération	1 100 ...	Définit le temps de libération	
i humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Amp Californie

Ce combo 45W américain ampli avec quatre 10” haut-parleurs, produit en Californie du Sud au cours des années 1963-1968, était connu pour son grand, son propre et son chaud et husky lorsqu'il est entraîné fortement. milieu de cet ampli OUT- et mis son puissant a été dans les clubs favori.

complément de tube d'origine: 4 x 12AX7 dans le préampli, 1 x 5AR4 tube redresseur, 2 x 6L6 tubes dans l'amplificateur de puissance, plus 2 x 12AT7 tubes.

Une conduite		0 ... 100	Définit le gain d'entrée	
b Volume		0 ... 100	Définit le niveau de sortie	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau de sortie	
c basse		0 ... 100	Définit le niveau des basses (gamme basse)	
	Milieu	0 ... 100	Définit le niveau intermédiaire (milieu de gamme)	
d aigus		0 ... 100	Définit le niveau de des aigus (haut de gamme)	
	Présence	0 ... 100	Définit la présence (tonalité à haute fréquence)	
e humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Amp Californie + Cab

Comme ci-dessus, plus le coffret.

Une conduite		0 ... 100	Définit le gain d'entrée	
b Volume		0 ... 100	Définit le niveau de sortie	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau de sortie	
c basse		0 ... 100	Définit le niveau des basses (gamme basse)	
	Milieu	0 ... 100	Définit le niveau intermédiaire (milieu de gamme)	
d aigus		0 ... 100	Définit le niveau de des aigus (haut de gamme)	
	Présence	0 ... 100	Définit la présence (tonalité à haute fréquence)	
e Cabinet Type		TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, NOIR - 2x10, NOIR - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, Royaume-Uni H30 - 4x12, Royaume-Uni T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Sélectionne le type d'armoire	
F	Garniture Cabinet	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée	
g Cabinet Air		0 ... 100	Définit la position micro	
h Noise Gate On / Off On, Off			Commutateurs porte marche / arrêt	
	Seuil	0 ... 100	Définit le niveau auquel est appliqué gating	
	Attaque	1 100 ...	Définit le temps d'attaque	
	Libération	1 100 ...	Définit le temps de libération	
i humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Amp Tweed

Ce combo 40W modèle américain en 1957 tweed couvert ampli avec deux haut-parleurs 12” est connu pour son riche, propre ton qui est idéal pour le rock classique, le blues et le pays. En augmentant le volume, vous pouvez également produire un son overdrive puissant et percutant. Il est rapidement devenu un favori des plus grands groupes des années 60, et est ce que vous pouvez appeler «le ton classique. Son surnom est venu de l'utilisation de tweed laqué avec la façade grille en tissu brun / or vintage, qui lui a donné un look sophistiqué.

complément de tube d'origine: 4 x 12AX7 dans le préampli, 2 x 5U4 tube redresseur, 2 x GT6L6 tubes dans l'amplificateur de puissance.

Une conduite	0 ... 100	Définit le gain d'entrée	
b Volume	0 ... 100	Définit le niveau de sortie	
src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie	
Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau de sortie	
c basse	0 ... 100	Définit le niveau des basses (gamme basse)	
Milieu	0 ... 100	Définit le niveau intermédiaire (milieu de gamme)	
d aigus	0 ... 100	Définit le niveau de des aigus (haut de gamme)	
Présence	0 ... 100	Définit la présence (tonalité à haute fréquence)	
e humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Amp + Cab Tweed

Comme ci-dessus, plus le coffret.

Une conduite		0 ... 100	Définit le gain d'entrée	
b Volume		0 ... 100	Définit le niveau de sortie	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau de sortie	
c basse		0 ... 100	Définit le niveau des basses (gamme basse)	
	Milieu	0 ... 100	Définit le niveau intermédiaire (milieu de gamme)	
d aigus		0 ... 100	Définit le niveau de des aigus (haut de gamme)	
	Présence	0 ... 100	Définit la présence (tonalité à haute fréquence)	
e Cabinet Type		TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, NOIR - 2x10, NOIR - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, Royaume-Uni H30 - 4x12, Royaume-Uni T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Sélectionne le type d'armoire	
F	Garniture Cabinet	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée	
g Cabinet Air		0 ... 100	Définit la position micro	
h Noise Gate On / Off On, Off			Commutateurs porte marche / arrêt	
	Seuil	0 ... 100	Définit le niveau auquel est appliqué gating	
	Attaque	1 100 ...	Définit le temps d'attaque	
	Libération	1 100 ...	Définit le temps de libération	
i humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Amp Modded OD

Modélisation du canal overdrive d'une tête d'ampli boutique 100W produit à North Hollywood. Sa belle profondeur et arrondie bas de gamme, milieu de gamme attaque délicieusement transitoire et des aigus doux, avec un lecteur sur- harmoniquement riche, le plus luxuriantes ton propre attaque boisé et fleuri de soutenir, en font un plaisir instantané à jouer.

Le complément du tube d'origine: 2 x 12AX7 dans le préampli, 1 x 12AX7 redresseur, 4 x EL34 (ou 6L6) de l'amplificateur de puissance.

Une conduite		0 ... 100	Définit le gain d'entrée	
b Volume		0 ... 100	Définit le niveau de sortie	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau de sortie	
c basse		0 ... 100	Définit le niveau des basses (gamme basse)	
	Milieu	0 ... 100	Définit le niveau intermédiaire (milieu de gamme)	
d aigus		0 ... 100	Définit le niveau de des aigus (haut de gamme)	
	Présence	0 ... 100	Définit la présence (tonalité à haute fréquence)	
e humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au BEGIN ning de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

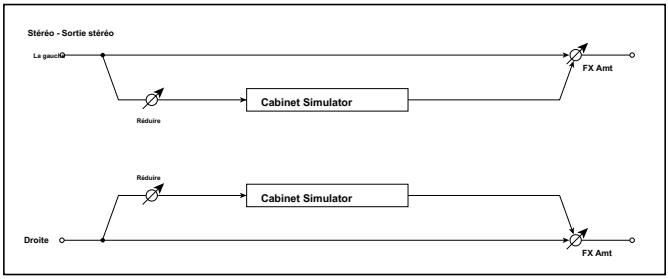
Amp Modded OD + Cab

Comme ci-dessus, plus le coffret.

Une conduite		0 ... 100	Définit le gain d'entrée	
b Volume		0 ... 100	Définit le niveau de sortie	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau de sortie	
c basse		0 ... 100	Définit le niveau des basses (gamme basse)	
	Milieu	0 ... 100	Définit le niveau intermédiaire (milieu de gamme)	
d aigus		0 ... 100	Définit le niveau de des aigus (haut de gamme)	
	Présence	0 ... 100	Définit la présence (tonalité à haute fréquence)	
e Cabinet Type		TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, NOIR - 2x10, NOIR - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, Royaume-Uni H30 - 4x12, Royaume-Uni T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Sélectionne le type d'armoire	
F	Garniture Cabinet	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée	
g Cabinet Air		0 ... 100	Définit la position micro	
h Noise Gate On / Off On, Off			Commutateurs porte marche / arrêt	
	Seuil	0 ... 100	Définit le niveau auquel est appliqué gating	
	Attaque	1 100 ...	Définit le temps d'attaque	
	Libération	1 100 ...	Définit le temps de libération	
i humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Cabinet St. Guitare (Cabinet de guitare stéréo)

Ceci simule le caractère acoustique de l'enceinte d'un ampli guitare.



une coupe	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée	
b type de	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, NOIR - 2x10, NOIR - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, Royaume-Uni H30 - 4x12, Royaume-Uni T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Sélectionne le type d'armoire	
c Air	0 ... 100	Définit la position micro	
d humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

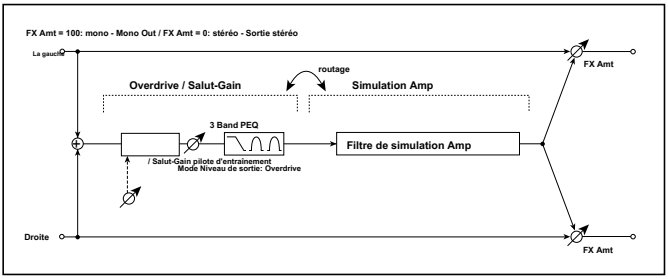
Gtr. Cabinet + NR (guitare Cabinet + Noise Reduction)

baffle de guitare et la réduction du bruit.

	NR Sens	Off, 1 ... 100	sensibilité à la réduction du bruit	
une coupe		0 ... 100	Définit le niveau d'entrée	
b type de		TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, NOIR - 2x10, NOIR - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, Royaume-Uni H30 - 4x12, Royaume-Uni T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Sélectionne le type d'armoire	
c Air		0 ... 100	Définit la position micro	
d humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

OD / HG - Amp Sim (Overdrive / Hi.Gain - Simulation Amp)

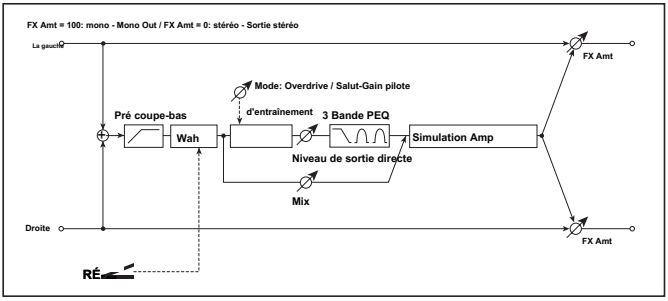
Cet effet combine un overdrive mono / distorsion à gain élevé et une simulation d'ampli. Vous pouvez modifier l'ordre des effets.



OD / HI-Gagnent				
un	mode d'entraînement [O]	Overdrive, Salut-Gain	Bascule entre overdrive et distorsion à gain élevé	
	Conduire	1 100 ...	Définit le degré de distorsion	
b	[O] Sortie	0 ... 50	Définit le niveau de sortie overdrive	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie overdrive	
	Amt	- 50 ... + 50	Définit la quantité de modulation du niveau de sortie overdrive	
c	[O] Low Cutoff [Hz]	20 ... 1.00k	Définit la fréquence centrale pour Low EQ (type étagères)	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de Low EQ	
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz]	300 ... 10.00k	Définit la fréquence centrale pour Mid / High EQ 1 (type peaking)	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la largeur de bande de Mid / High EQ 1	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de Mid / High EQ 1	
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz]	500 ... 20.00k	Définit la fréquence centrale pour Mid / High EQ 2 (type peaking)	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la largeur de bande de Mid / High EQ 2	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de Mid / High EQ 2	
SIM aMP				
F	[A] Type de Amplificateur	SS, EL84, 6L6	Sélectionne le type de guitare Amplifié	
g	Routing	OD / HG> Amp, Amp> OD / HG	Commute l'ordre de l'overdrive et ampli	
h	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

OD / Hi.Gain Wah (Wah Overdrive / Hi.Gain)

Cet effet de distorsion utilise un mode Overdrive et un mode Salut-Gain. Contrôle de l'effet wah, l'égaliseur 3 bandes, et la simulation d'ampli vous permettra de créer des sons de distorsion polyvalent. Cet effet est adapté pour guitare et sons d'orgue.



une	Wah	Éteint allumé	Commutateurs Wah on / off	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation qui commute le Wah et désactiver	
	sw	Basculer, Moment	Sélectionner le mode de commutation de la source de modulation qui commute le Wah et désactiver	
b	Plage de balayage Wah	- 10 ... + 10	Définit la gamme de Wah	
	Wah balayage Src	Off ... Tempo	Sélectionne la source de modulation qui con- Trols la Wah	
c	Drive Mode	Overdrive, Salut-Gain	Bascule entre overdrive et distorsion salut gain	
d	entraînement	1 100 ...	Définit le degré de distorsion	
	Pré coupe-bas	0 ... 10	Réglage de la quantité faible de coupe de gamme de l'entrée de distor- sion	
e	Niveau de sortie	0 ... 50	Définit le niveau de sortie	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie	
	Amt	- 50 ... + 50	Définit la quantité de modulation du niveau de sortie	
F	Low Cutoff [Hz]	20 ... 1.00k	Définit la fréquence centrale pour Low EQ (type étagères)	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de Low EQ	

g Mid	1Cutoff [Hz]	300 ... 10.00k	Définit la fréquence centrale pour Mid / High EQ 1 (type peaking)	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la largeur de bande de Mid / High EQ 1	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de Mid / High EQ 1	
h Mid	2 Cutoff [Hz]	500 ... 20.00k	Définit la fréquence centrale pour Mid / High EQ 2 (type peaking)	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la largeur de bande de Mid / High EQ 2	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de Mid / High EQ 2	
je	direct Mix	0 ... 50	Définit la quantité du son sec mélangé à la distorsion	
	Simulation Président	Éteint allumé	Commute la simulation de haut-parleur on / off	
j humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: Wah

Le paramètre Wah met l'effet wah on / off.

a: Sw

Ce paramètre définit comment l'effet de wah est activée et désactivée via la source de modulation.

Quand « Sw » = Moment, l'effet de wah est généralement désactivée. Il est activé uniquement lorsque vous appuyez sur la pédale ou utilisez la manette.

MIDI Quand une valeur pour la source de modulation est inférieur à 64, « off » vitesse est sélectionné, et lorsque la valeur est de 64 ou plus, « on » est sélectionné. Lorsque « Sw » = bascule, l'effet de wah est commuté entre et hors chaque fois que vous appuyez sur la pédale ou utilisez la manette.

MIDI Le commutateur est mis sous tension / hors tension chaque fois que la valeur de la source de modulation est supérieure à 64.

b: Wah plage de balayage b:

Wah balayage Src

Ce paramètre définit la plage de balayage de la fréquence centrale de wah. Une valeur néga- tive va inverser le sens de balayage. La fréquence centrale de wah peut

être contrôlé par la source de modulation spécifié dans le paramètre « Wah balayage Src ».

d: Pré coupe-bas

Coupure du signal dans la gamme basse avant qu'il ne soit entrée à la distorsion créa- mangé une distorsion nette.

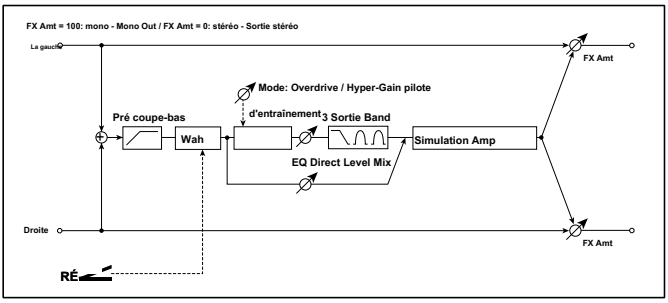
d: Disque

e: Niveau de sortie

Le degré de distorsion est déterminée par le niveau du signal d'entrée et le réglage de « Drive ». Augmenter le réglage « Drive » entraînera tout le niveau de volume pour augmenter. Utilisez le paramètre « Niveau de sortie » pour régler le niveau de volume. Le paramètre « Sortie » utilise l'entrée de niveau de signal à la 3-Band EQ. Si l'écrêtage se produit à la EQ 3 bandes, réglez le paramètre « Niveau de sortie ».

OD / HyperGain Wah (Overdrive / Hyper Gain Wah)

Cet effet de distorsion a deux modes: overdrive et hyper-gain qui produit une forte distorsion. Un réglage de gain élevé plus élevé est nécessaire pour cet effet par rapport à un effet de taille normale.

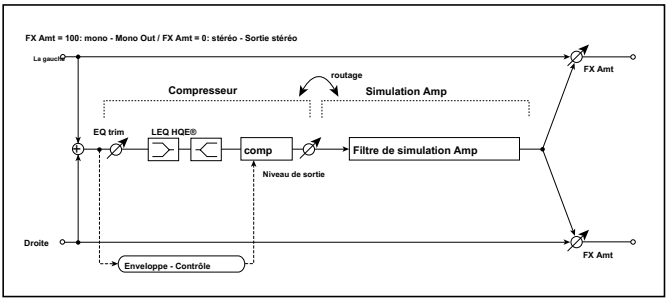


une Wah		Éteint allumé	Commutateurs Wah on / off	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation qui commute le Wah et désactiver	
	sw	Basculer, Moment	Sélectionner le mode de commutation de la source de modulation qui commute le Wah et désactiver	
b Plage de balayage Wah		- 10 ... + 10	Définit la gamme de Wah	
	Wah balayage Src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation qui contrôle la Wah	

c	Drive Mode	Overdrive, Hyper-Gain	Bascule entre overdrive et distorsion salut gain	
d	entraînement	1 ... 120	Définit le degré de distorsion	
	Pré coupe-bas	0 ... 10	Réglage de la quantité faible de coupe de gamme de l'entrée de distorsion	
e	Niveau de sortie	0 ... 50	Définit le niveau de sortie	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie	
	Amt	- 50 ... + 50	Définit la quantité de modulation du niveau de sortie	
F	Low Cutoff [Hz]	20 ... 1.00k	Définit la fréquence centrale pour Low EQ (type étagères)	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de Low EQ	
g	Mid1 Cutoff [Hz]	300 ... 10.00k	Définit la fréquence centrale pour Mid / High EQ 1 (type peaking)	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la largeur de bande de Mid / High EQ 1	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de Mid / High EQ 1	
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500 ... 20.00k	Définit la fréquence centrale pour Mid / High EQ 2 (type peaking)	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la largeur de bande de Mid / High EQ 2	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de Mid / High EQ 2	
je	direct Mix	0 ... 50	Définit la quantité du son sec mélangé à la distorsion	
	Président Simulation Off, On		Commute la simulation de haut-parleur on / off	
j	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Comp - Amp Sim (Compresseur - Simulation Amp)

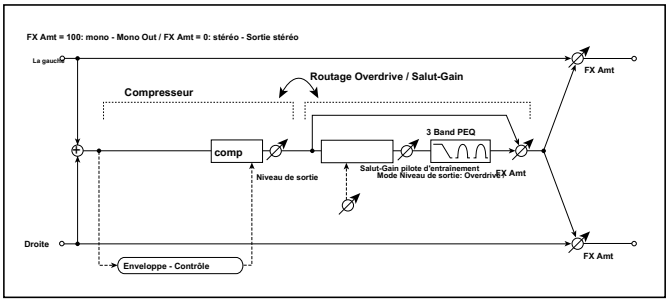
Cet effet combine un compresseur mono et une simulation d'ampli. Vous pouvez modifier l'ordre des effets.



Compresseur				
un [C]	Sensibilité	1 100 ...	Définit la sensibilité	
b [C]	Attaque	1 100 ...	Définit le niveau d'attaque	
	Niveau de sortie	0 ... 100	Définit le niveau de sortie du compresseur	
c	[C] EQ Version	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ	
d [C]	Pre LEQ Gain [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de Low EQ	
	Pre Gain HQE® [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de High EQ	
SIM aMP				
e [A]	Type de Amplificateur	SS, EL84, 6L6	Sélectionne le type d'amplificateur de guitare	
F	routage	Comp> Amp, Amp> Comp	Commute l'ordre de la simulation du compresseur et ampli	
g humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Comp - OD / HiGain (Compresseur - Overdrive / Hi.Gain)

Cet effet combine un compresseur mono et un overdrive / haut gain distor- tion. Vous pouvez modifier l'ordre des effets.

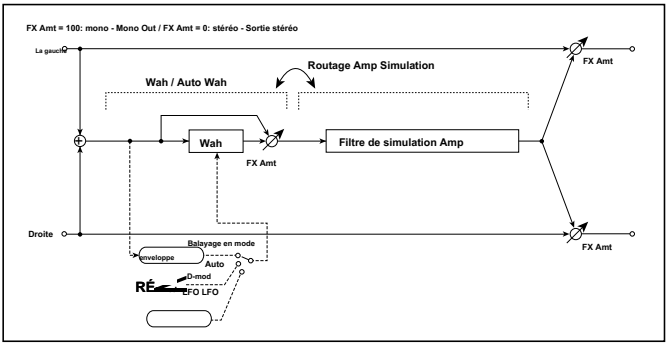


Compresseur				
une	[C] Sensibilité	1 100 ...	Définit la sensibilité	
b	[C] Attaque	1 100 ...	Définit le niveau d'attaque	
	Niveau de sortie	0 ... 100	Définit le niveau de sortie du compresseur	
OD / HI-Gagnent				
c	[O] Drive Mode	Overdrive, Salut-Gain	Bascule entre la distorsion overdrive et HighGain	
	Conduire	1 100 ...	Définit le degré de distorsion	
ré	[O] Sortie	0 ... 50	Définit le niveau de sortie overdrive	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie overdrive	
	Amt	- 50 ... + 50	Définit la quantité de modulation du niveau de sortie du variateur sur-	
e	[O] Low Cutoff [Hz]	20 ... 1.00k	Définit la fréquence centrale pour Low EQ (type étagères)	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de Low EQ	
F	[O] Mid1 Cutoff [Hz]	300 ... 10.00k	Définit la fréquence centrale pour Mid / High EQ 1 (type peaking)	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la largeur de bande de Mid / High EQ 1	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de Mid / High EQ 1	
g	[O] Mid2 Cutoff [Hz]	500 ... 20.00k	Définit la fréquence centrale pour Mid / High EQ 2 (type peaking)	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la largeur de bande de Mid / High EQ 2	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de Mid / High EQ 2	

h	[O] humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	Définit la balance d'effet overdrive	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation humide / sec pour la surmultiplication	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation humide / sec pour l'overdrive	
je	routage	Comp> OD / HG, OD / HG> Comp Bascule le overdrive et le compresseur		
j	Wet / Dry	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Wah - Amp Sim (Wah - Simulation Amp)

Cet effet combine une wah mono et une simulation d'ampli. Vous pouvez modifier l'ordre des effets.

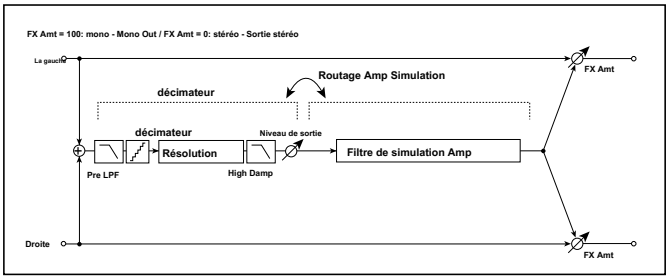


WAH				
une	fréquence [W] Bas	0 ... 100	Définit la limite inférieure de la fréquence centrale de wah	
	fréquence Top	0 ... 100	Définit la limite supérieure de la fréquence cen- wah ter	
b	[W] Mode de balayage	Auto, D-mod, LFO	Sélectionne le contrôle de l'auto-wah, source de modulation et LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour la wah lorsque le mode de balayage = D-mod	

c	[W] LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	Résonance	0 ... 100	Définit la quantité de résonance	
	LPF	Éteint allumé	Commute le filtre passe-bas wah sur et en dehors	
d	[W] humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	Définit la balance d'effet de wah	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation humide / sec pour la wah	
	Amt	- 100 ... + 100	ensembles la quantité de modulation humide / sec pour la wah	
SIM aMP				
e	[A] Type de Amplificateur	SS, EL84, 6L6	Sélectionne le type d'amplificateur de guitare	
F	routage	Wah> Amp, Amp> Wah	Commute l'ordre de la simulation de wah et ampli	
g	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Décimateur - Amp (décimateur - Simulation Amp)

Cet effet combine un décimateur mono et une simulation d'ampli. Vous pouvez modifier l'ordre des effets.

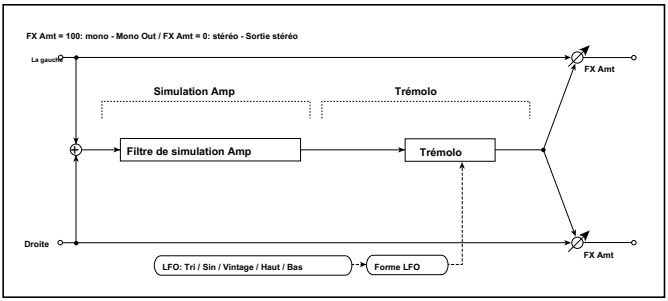


DECIMATOR				
un	[D] Pre LPF	Éteint allumé	Tourner le bruit harmonique provoquée par l'échantillonnage réduit et hors	
	High Damp [%]	0 ... 100	Définit le rapport d'amortissement de haute gamme	

b [D]	Sampling Freq [Hz]	1.00k ... 48.00k	Définit la fréquence d'échantillonnage	
	Résolution	4 ... 24	Définit la longueur de bit de données	
c	[D] Niveau de sortie	0 ... 100	Définit le niveau de sortie de décimateur	
SIM aMP				
d [A]	Type de Amplificateur	SS, EL84, 6L6	Sélectionne le type d'amplificateur de guitare	
Routing e		Décimateur> Amp, Amp> décimateur	Commute l'ordre de la simulation décimateur et ampli	
f humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

AmpSim - Tremolo (Amp Simulation- Tremolo)

Cet effet combine une simulation d'ampli mono et un trémolo.

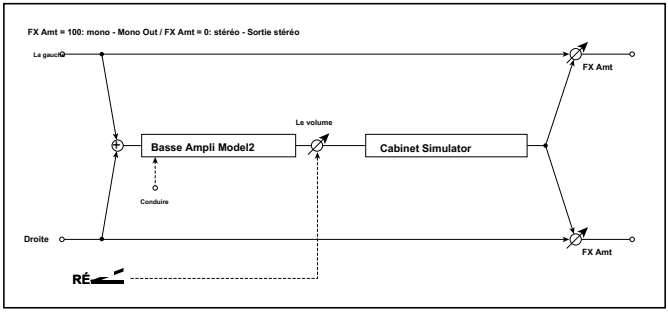


SIM aMP				
un [A]	Type d'amplificateur SS, EL84, 6L6		Sélectionne le type d'amplificateur de guitare	
trémolo				
b [T]	LFO Waveform triangulaire, sinusoïdale, Vintage, Haut, Bas		Sélectionne la forme d'onde du LFO	
	Forme LFO	- 100 ... + 100	Modifie la courbure de la forme d'onde du LFO	
c	[T] LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
d [T]	Profondeur	0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	

e humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, la balance entre le signal Wet humide et sec	
	src	Off ... Tempo	Voir le Liste des DMS (dynamique Sources de modulation) au début de cette partie
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation

BassTubeAmp + Cab. (Modèle d'ampli Tube basse + Cabinet)

Cela simule un ampli de basse (avec un gain et un lecteur) et enceinte.



un type Amp			Sélectionner le type de l'amplificateur
		STUDIO COMBO	Un idéal combo de tube pour le son Motown
		VOX AC100	Tube 100W ampli Vox AC100 réalisé par
		Royaume-Uni MAJOR	Un tube de 200W ampli fait au Royaume-Uni
b Disque Gain		0 ... 100	Définit le gain d'entrée
c Volume		0 ... 100	Définit le niveau de sortie
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau de sortie
d basse		0 ... 100	Définit le niveau des basses (gamme basse)
e Moyen		0 ... 100	Définit le niveau intermédiaire (milieu de gamme)
F	Tripler	0 ... 100	Définit le niveau de des aigus (haut de gamme)
g Présence		0 ... 100	Définit la présence (tonalité à haute fréquence)
h Cabinet Simulator Off, On			Commute le simulateur de baffle on / off

je	type de Cabinet	LA - 4x10, MODERNE - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC -8x10, Royaume-Uni - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, Etats-Unis - 2x15, Royaume-Uni - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	Sélectionne le type d'armoire	
j humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, la balance entre le signal Wet humide et sec		
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: i Amp Type:

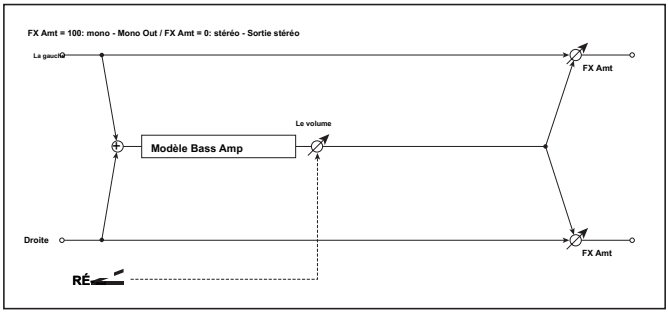
Cabinet Type

Combinaisons recommandées des modèles d'amplis basse et Armoires:

Amp type	type de Cabinet
STUDIO COMBO	STUDIO - 1x15
AC100	VOX AC100 - 2x15
Royaume-Uni MAJOR	UK - 4x15, Royaume-Uni - 4x12

Modèle Bass Amp

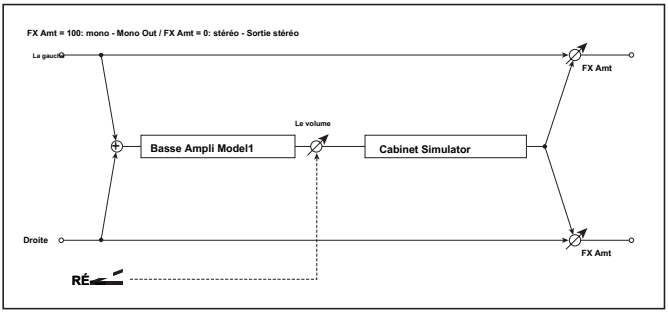
Cela simule un ampli basse.



un type Amp			Sélectionner le type d'amplificateur
		LA STUDIO	Un ampli qui est typique du son de Los Angeles.
		LE JAZZ	Un ampli combo favorisé par bassistes de jazz.
		PANNEAU D'OR	Un ampli distinctif pour son panneau d'or accrocheur et son propre.
		Décolleté	Un ampli typique des sons de 80.
		VALVE2	Un tube ampères approprié pour roche.
		SOUPAPE	Un tube ampli avec le commutateur ULTRA LO activé.
		CLASSIQUE	Un tube ampli dont le caractère de base change en fonction du réglage de la molette de valeur.
b Volume		0 ... 100	Définit le niveau de sortie
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau de sortie
c basse		0 ... 100	Définit le niveau des basses (gamme basse)
d Moyen		0 ... 100	Définit le niveau intermédiaire (milieu de gamme)
	Mid Range 0 ... 4		Définit la gamme de fréquence moyenne
e Treble		0 ... 100	Définit le niveau de des aigus (haut de gamme)
F	Présence	0 ... 100	Définit la présence (tonalité à haute fréquence)
g humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation

Basse Ampli + Cabinet (Cabinet modèle d'ampli basse +)

Cela simule un ampli basse et enceinte.



un type Amp		LA STUDIO, JAZZ, PANNEAU D'OR, Décolleté, VALVE2, VALVE, CLASSIC	Sélectionner le type de l'amplificateur	
b Volume		0 ... 100	Définit le niveau de sortie	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau de sortie	
c basse		0 ... 100	Définit le niveau des basses (gamme basse)	
d Moyen		0 ... 100	Définit le niveau intermédiaire (milieu de gamme)	
	milieu de gamme	0 ... 4	Définit la gamme de fréquence moyenne	
e Treble		0 ... 100	Définit le niveau de des aigus (haut de gamme)	
F	Présence	0 ... 100	Définit la présence (tonalité à haute fréquence)	
g Cabinet Simulater		Éteint allumé	Commute le simulateur de baffle on / off	
h Type Cabinet		LA - 4x10, MODERNE - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, Royaume-Uni - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, Etats-Unis - 2x15, Royaume-Uni - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	Sélectionne le type d'armoire	

i humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au égrenage BE- de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: Amp type h:

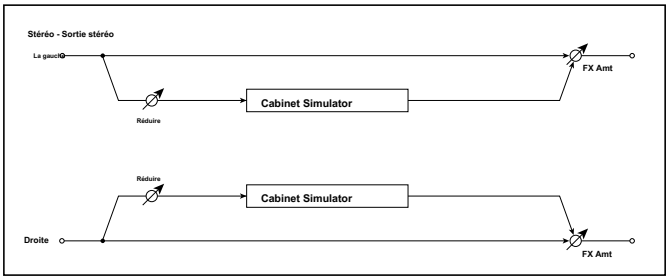
Cabinet Type

Combinaisons recommandées des modèles d'amplis basse et Armoires:

Amp type	type de Cabinet
LA STUDIO	LA - 4x10, LA - 1x18
LE JAZZ	JAZZ - 1x15
PANNEAU D'OR	MODERNE - 4x10
Décolleté	METAL - 4x10
VALVE2	CLASSIC - 8x10
SOUPAPE	CLASSIC - 8x10
CLASSIQUE	COMBI - 1x12 & 1x18

Cabinet St. Bass (Cabinet stéréo Bass)

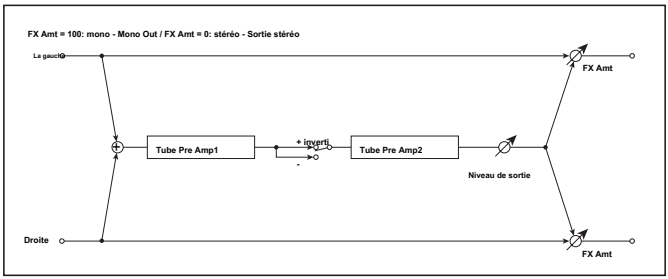
Ceci simule le caractère acoustique de l'enceinte d'un ampli basse.



une coupe	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée	
b Cabinet Type		Sélectionne le type d'armoire	
	LA - 4x10	Quatre haut-parleurs 10" / coffret sonore LA	
	MODERNE - 4x10	Quatre haut-parleurs 10" à cône en aluminium / armoire moderne	
	METAL - 4x10	Quatre haut-parleurs 10" à cône en aluminium / armoire moderne	
	CLASSIC - 8x10	Huit 10" haut-parleurs / armoire classique	
	Royaume-Uni - 4x12	Quatre 12" haut-parleurs / coffret UKmanufactured	
	STUDIO - 1x15	Un 15" armoire combo haut-parleur / studio	
	JAZZ - 1x15	Un 15" armoire combo haut-parleur / jazz	
	VOX AC100 - 2x15	Deux 15" haut-parleurs / armoire pour Vox AC100	
	États-Unis - 2x15	Deux haut-parleurs 15" / armoire de fabrication américaine	
	Royaume-Uni - 4x15	Quatre 15" haut-parleurs / coffret UKmanufactured	
	LA - 1x18	Un 18" cabinet de son haut-parleur / LA	
	COMBI - 1x12 & 1x18	Un 12" et un 18" armoire combinaison de haut-parleur	
c humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Modèle de Tube Preamp (Tube Preamp Modélisation)

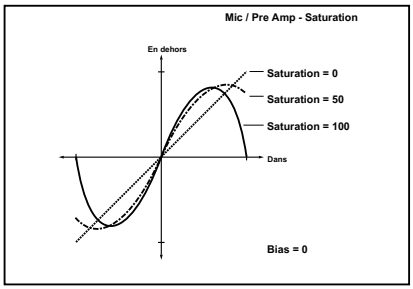
Cet effet simule un préampli à tube à vide à deux étages. Vous pouvez effectuer des réglages indivi- indi- deux tubes à vide connectés en série. Cela vous permet de créer le son chaud typique des tubes à vide.



un	Tube1 Low Cut [Hz]	Thru, 21 ... 8.00K	Réglage de la fréquence de coupure du filtre coupe-bas de l'étape 1	
	High Cut [Hz]	53 ... 20.00k, Thru	Réglage de la fréquence de coupure du filtre coupe-haut de l'étape 1	
b	Tube1 Gain [dB]	- 24,0 ... + 24,0	Réglage du gain d'entrée pour la phase 1	
	Saturation [%]	0 ... 100	Définit l'entrée / réponse de sortie pour la phase 1	
c	Tube1 Bias	0 ... 100	Réglage de la tension de polarisation pour la phase 1	
d	Tube1 Phase	Normal, inverti humide	Active l'inversion de phase on / off	
e	tube2 Low Cut [Hz]	Thru, 21 ... 8.00K	Réglage de la fréquence de coupure du filtre coupe-bas de l'étape 2	
	High Cut [Hz]	53 ... 20.00k, Thru	Réglage de la fréquence de coupure du filtre coupe-haut de l'étape 2	
F	Tube2 Gain [dB]	- 24,0 ... + 24,0	Définit le gain d'entrée pour l'étape 2	
	Saturation [%]	0 ... 100	Définit l'entrée / réponse de sortie pour la phase 2	
g	tube2 Bias	0 ... 100	Réglage de la tension de polarisation pour l'étape 2	
h	tube2 sortie Niveau [dB]	- 48,0 ... + 0.0	Définit le niveau de sortie	
i	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le mouillé et sec sig- nal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

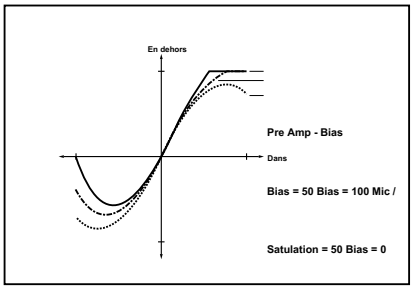
b, f: Saturation [%]

Avec des réglages plus élevés de cette valeur, la forme d'onde change à des niveaux de gain élevé, ce qui tend à provoquer une déformation. Les réglages inférieurs de cette valeur produira une réponse linéaire.



c: Tube1 Bias

Cela exprime l'effet que les changements dans le biais du tube à vide ont sur la distor- sion de la forme d'onde. Des valeurs plus élevées de cette valeur produiront des distorsions même à de faibles niveaux de gain. Étant donné que cela va aussi changer la structure diphonique, vous pouvez l'utiliser pour contrôler le timbre.

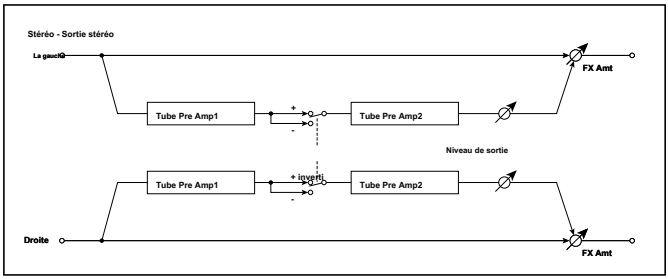


d: Phase Tube1

Avec le réglage inverti humide, la phase du signal sera inversé entre les étapes 1 et 2. Comme « biais » est appliqué au signal inversé à l'étape 2, cela va changer le timbre.

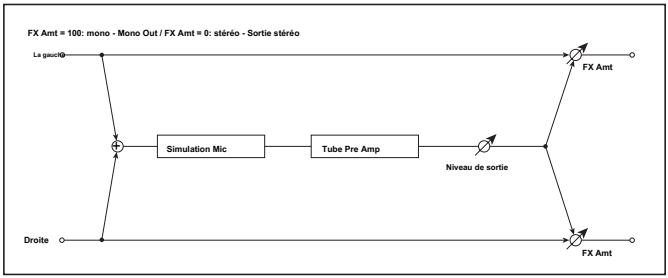
St. Tube Preamp (Tube Stereo Modélisation de préamplis)

C'est un simulateur de préampli tube à vide stéréo (Tube Preamp Modèle (Tube Preamp modélisation)).



Mic Modèle + PreAmp (Mic + Modélisation PreAmp)

Cet effet simule un micro et préampli de tube vide. Vous pouvez choisir parmi différents types de micro et positions pour créer différents caractères sonores.



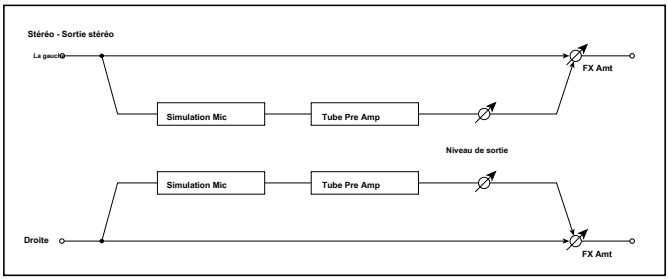
un type Mic		Dynamic Vintage, multi condensateur, Percussion condensateur, Dynamic Drums, Vocal dynamique, multi dynamique, Vocal Condenser, Tube Vocal, Kick dynamique	Sélectionne le type de micro	
b Position Mic		Fermer, On, Off, Far	Définit la mise en place de micro dis- tance	
c Tube Low Cut [Hz]		Thru, 21 ... 8.00K	Définit la fréquence du filtre coupe-bas	
	High Cut [Hz]	53 ... 20.00k, Thru	Définit la fréquence du filtre coupe-haut	
Tube d Gain [dB]		- 24,0 ... + 24,0	Réglage du gain d'entrée sur le préamplificateur à tubes sous vide	
	Saturation [%]	0 ... 100	Définit l'entrée / sortie ponse re du préampli	
e Tube Bias		0 ... 100	Définit le niveau de polarisation de l'ampli pré	
F	Niveau de sortie du tube [dB]	- 48,0 ... + 0.0	Définit le niveau de sortie du préampli	
g humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au égrenage BE- de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

b: Position Mic

Cela exprime l'effet que la position du micro a sur le son. Le réglage est Fermer la position micro le plus proche, et le réglage extrême est le plus éloigné.

Saint-Mic + PreAmp (micro stéréo + Modélisation PreAmp)

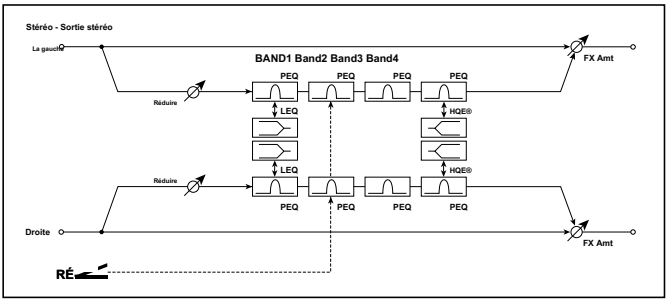
Ce simulateur est un micro stéréo et préampli (Mic Modèle + PreAmp (Mic + Modélisation PreAmp)). Par exemple, vous pouvez l'utiliser pour simuler une source d'repiquage stéréo comme un haut-parleur rotatif.



FILt (EQ et filtres)

St.Parametric4EQ (Parametric Stereo 4-Band EQ)

Ceci est un égaliseur paramétrique 4 bandes stéréo. Vous pouvez sélectionner le type de pointe ou le type de rayonnage pour Band 1 et 4. Le gain de bande 2 peut être contrôlée par une modulation dynamique.



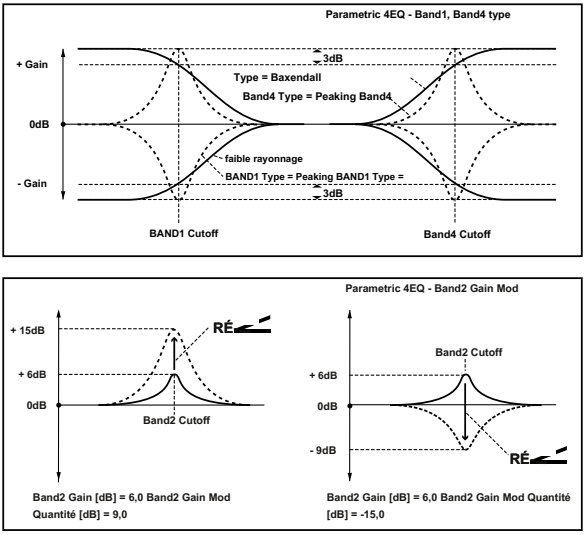
une	coupe	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée	
b	Band1 type	Peaking, Rayonnage-bas	Sélectionne le type de bande 1	
c	Band4 type	Peaking, Rayonnage-haut	Sélectionne le type de bande 4	
d	Band2 Dynamic Gain src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation du gain Band 2	
	Amt [dB]	- 18,0 ... + 18,0	Définit la quantité de modulation de bande de gain 2	
e	Band1 Cutoff [Hz]	20 ... 1.00k	Réglage de la fréquence centrale de la bande 1	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 1	
	Gain [dB]	- 18,0 ... + 18,0	Définit le gain de la bande 1	
F	Band2 Cutoff [Hz]	50 ... 10.00k	Définit la fréquence centrale de la bande 2	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 2	
	Gain [dB]	- 18,0 ... + 18,0	Définit le gain de la bande 2	
g	Band3 Cutoff [Hz]	300 ... 10.00k	Définit la fréquence centrale de la bande 3	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 3	
	Gain [dB]	- 18,0 ... + 18,0	Définit le gain de la bande 3	

h	Band4 Cutoff [Hz]	500 ... 20.00k	Réglage de la fréquence centrale de la bande 4	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 4	
	Gain [dB]	- 18,0 ... + 18,0	Définit le gain de la bande 4	
i	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

b: Band1 Type C:

Band4 type

Sélectionne un type de filtre pour la bande 1 et 4.



e, f, g, h: Q

Ces paramètres définissent la bande passante de chaque égaliseur. Plus la valeur, plus la bande devient.

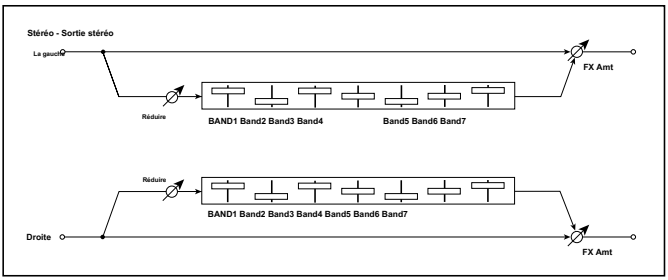
d: Band2 gain dynamique Src d: Amt

[dB]

Vous pouvez commander le gain de la bande 2 en utilisant la source de modulation.

St. Graphique 7EQ (stéréo graphique 7 bandes EQ)

Ceci est un égaliseur graphique 7 bandes stéréo. Le graphique à barres de réglage du gain pour chaque bande vous donne une idée claire, visuelle des réponses en fréquence. Vous pouvez sélectionner une fréquence centrale de réglage pour chaque bande de douze types, conformé- ING le son.



un type		1: large 1, 2: Large 2, 3: Large 3, 4: 1 demi de large, 5: Demi-Large 2, 6: Demi-Wide 3, 7: Low, 8: Large Low, 9: Moyenne, 10: Large Mid, 11: High, 12: Large Haut	Sélectionne une combinaison de pèce centre de fréquen- pour chaque bande	
b Garniture		0 ... 100	Définit le niveau d'entrée	
c Band1 [dB]		- 18,0 ... + 18,0	Définit le gain de la bande 1	
d Band2 [dB]		- 18,0 ... + 18,0	Définit le gain de la bande 2	
e Band3 [dB]		- 18,0 ... + 18,0	Définit le gain de la bande 3	
F	Band4 [dB]	- 18,0 ... + 18,0	Définit le gain de la bande 4	
g Band5 [dB]		- 18,0 ... + 18,0	Définit le gain de la bande 5	
h Band6 [dB]		- 18,0 ... + 18,0	Définit le gain de la bande 6	
je	Band7 [dB]	- 18,0 ... + 18,0	Définit le gain de la bande 7	
j humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

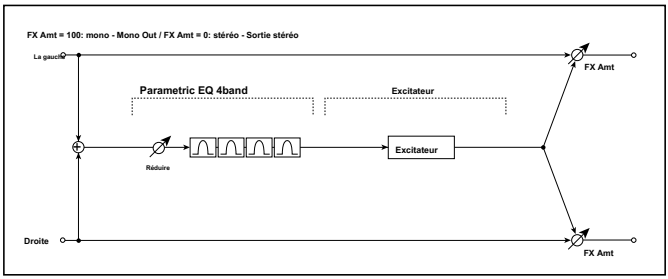
un type

Ce paramètre permet de sélectionner une combinaison de fréquences centrales pour chaque bande. La fréquence centrale de chaque bande est représentée sur la droite de l'écran.

Vous pouvez configurer un égaliseur graphique 21 bandes allant de 80 Hz à 18 kHz si vous acheminez trois effets graphique 7 bandes EQ en série, avec un réglage de 7: Faible, 9: moyenne et 11: Haute pour chaque EQ.

P4EQ - Exciter (Parametric EQ 4 bandes - Exciter)

Cet effet combine un égaliseur paramétrique à quatre bandes mono et un excitateur.

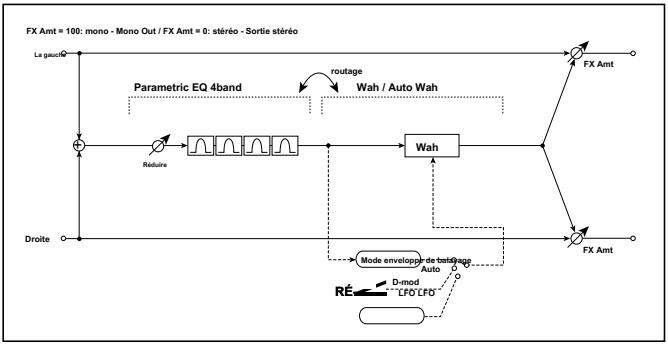


P4EQ				
une garniture [E]		0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ paramétrique	
b [E]	B1 Cutoff [Hz]	20 ... 1.00k	Réglage de la fréquence centrale de la bande 1	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 1	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 1	
c	[E] B2 Cutoff [Hz]	50 ... 5.00k	Définit la fréquence centrale de la bande 2	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 2	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 2	
d [E]	Cutoff B3 [Hz]	300 ... 10.00k	Définit la fréquence centrale de la bande 3	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 3	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 3	
e [E]	B4 Cutoff [Hz]	500 ... 20.00k	Réglage de la fréquence centrale de la bande 4	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 4	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 4	
EXCITER f				
	[X] Exciter Blend	- 100 ... + 100	Définit l'intensité (profondeur) de l'effet excitateur	
g [X]	L'accent Freq	0 ... 70	Définit la plage de fréquences à souligner	

h	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

P4EQ - Wah (Parametric EQ 4 bandes - Wah / Auto Wah)

Cet effet combine un égaliseur paramétrique à quatre bandes mono et une wah. Vous pouvez modifier l'ordre de la connexion.

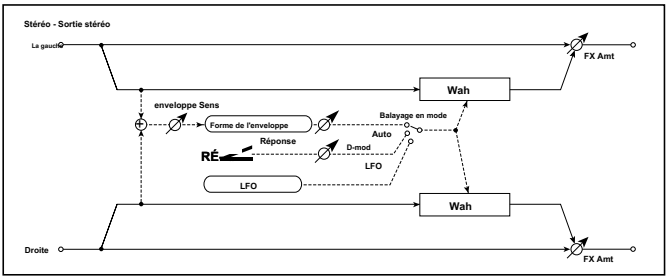


P4EQ				
une	garniture [E]	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ paramétrique	
	routage	P4EQ> Wah, Wah> P4EQ	Modifie l'ordre de l'égaliseur paramétrique et une connexion wah	
b	[E] B1 Cutoff [Hz]	20 ... 1.00k	Réglage de la fréquence centrale de la bande 1	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 1	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 1	
c	[E] B2 Cutoff [Hz]	50 ... 5.00k	Définit la fréquence centrale de la bande 2	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 2	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 2	
d	[E] Cutoff B3 [Hz]	300 ... 10.00k	Définit la fréquence centrale de la bande 3	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 3	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 3	

e [E]	B4 Cutoff [Hz]	500 ... 20.00k	Définit la fréquence centrale de la bande 4	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 4	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 4	
WAH				
F	[W] Fréquence Bas	0 ... 100	Définit la limite inférieure de la fréquence centrale de wah	
	fréquence Top	0 ... 100	Définit la limite supérieure de la fréquence centrale de wah	
g [W]	Mode de balayage	Auto, D-mod, LFO	Sélectionne le contrôle de l'auto-wah, source de modulation et LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour la wah lorsque le mode de balayage = D-mod	
h [W]	LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	Résonance	0 ... 100	Définit la quantité de résonance	
	LPF	Éteint allumé	Commute le filtre passe-bas wah sur et en dehors	
je	[W] humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	Définit la balance d'effet de wah	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation humide / sec pour la wah	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation humide / sec pour la wah	
j humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

St. Wah / Auto Wah (stéréo Wah / Auto Wah)

Cet effet de wah stéréo vous permet de créer des sons de simulation de pédale wah vintage à la simulation auto-wah, et beaucoup de paramètres plus large gamme.

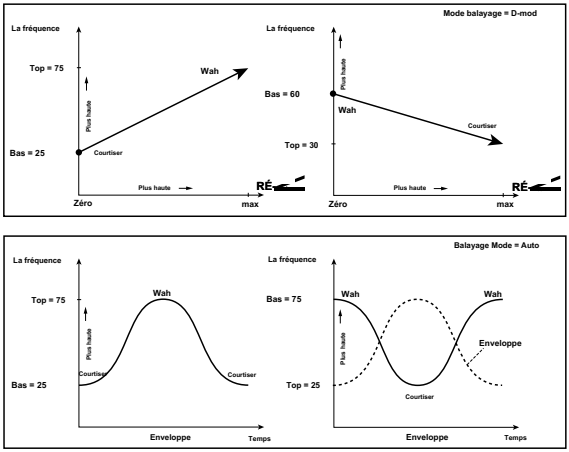


une	fréquence Bas	0 ... 100	Définit la limite inférieure de la fré- du centre wah	
	fréquence Top	0 ... 100	Définit la limite supérieure de la fréquence centrale de wah	
b Mode balayage		Auto, D-mod, LFO	Sélectionne le contrôle de l'auto-wah, source de modulation et LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour la wah lorsque le mode de balayage = D-mod	
	respon	0 ... 100	Définit la vitesse de réponse lorsque le mode de balayage = Auto ou D-mod	
c	enveloppe Sens	0 ... 100	Définit la sensibilité de l'auto-wah	
	Forme de l'enveloppe	- 100 ... + 100	Définit la courbe de balayage de l'auto-wah	
ré	LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00 Règle la vitesse du LFO		
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la vitesse LFO	
	Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO	
e MIDI Sync		Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet indivi- uels	
	note de fond		Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
F	Résonance	0 ... 100	Définit la quantité de résonance	
	Filtre passe bas	Éteint allumé	Commute le filtre passe-bas wah sur et en dehors	
g Niveau de sortie		0 ... 100	Définit le niveau de sortie du son effet	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation qui contrôle le niveau de sortie de l'effet	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation de l'intensité de l'effet	
h humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: fréquence inférieure a: Top

fréquence

La largeur de balayage et la direction du filtre wah sont déterminées par la « Frequency Top » et les paramètres « Fréquence » Bottom.



b: Mode de balayage

Ce paramètre change le mode de contrôle de la wah. Réglage « Mode de balayage » Auto choisira une auto-wah qui balaie selon enveloppe les variations du niveau du signal d'entrée. Auto-wah est fréquemment utilisé pour les pièces de guitare funk et sons clav.

Lorsque « Mode balayage » est réglé sur D-mod, vous pouvez contrôler le filtre directement via la source de modulation de la même manière que la pédale de wah.

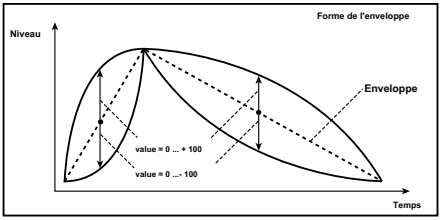
Lorsque le « Mode de balayage » est réglé sur LFO, l'effet utilise LFO pour balayer dans le cycle.

c: Sens Enveloppe

Ce paramètre définit la sensibilité de l'auto-wah. Augmentez la valeur si le signal d'entrée est trop faible pour balayer. Réduire la valeur si le signal d'entrée est si élevée que le filtre est temporairement arrêté.

c: Forme Enveloppe

Ce paramètre détermine la courbe de balayage pour l'auto-wah.



d: LFO Fréquence [Hz] e: Sync

MIDI

Lorsque « MIDI / Tempo Sync » = Off, la vitesse du LFO utilise le réglage des paramètres de fréquence LFO. Lorsque les réglages « MIDI / Tempo Sync » = On, la vitesse du LFO suit la « BPM », « Note de base » et « Times ».

e: BPM

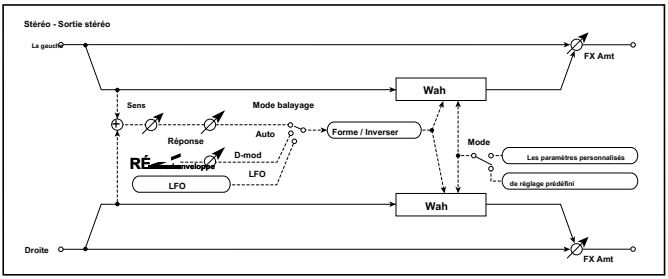
e: Note de fond e:

temps

Un cycle de balayage LFO est obtenu en multipliant la longueur d'une note (r ... w)
(Sélectionné pour « Base Note », par rapport au tempo spécifié dans « BPM », ou le tempo MIDI Clock si « BPM » est réglé sur MIDI) par le nombre spécifié dans le paramètre Times.

St. Vintage Wah (Stereo Vintage / Wah personnalisée)

Cet effet simule le timbre d'une pédale wah vintage. Vous pouvez personnaliser les réglages de tonalité et gamme.



un mode		Prédéfini, personnalisé	Sélectionne soit les paramètres prédéfinis ou personnalisés	
	Forme	- 100 ... + 100	Définit la courbe du balayage	
	Inverser	Éteint allumé	Inverse la polarité du balayage	
b Fréquence Bas		0 ... 100	Définit la limite inférieure de la fréquence centrale de wah lorsque le mode = personnalisé	
	fréquence Top	0 ... 100	Définit la limite supérieure de la fréquence centrale de wah lorsque le mode = personnalisé	
c résonance Bottom		0 ... 100	Définit la limite inférieure de la quantité de résonance lorsque le mode = personnalisé	
	résonance Top	0 ... 100	Définit la limite supérieure de la quantité de résonance lorsque le mode = personnalisé	
d Mode balayage		Auto, D-mod, LFO	Sélectionne le contrôle de l'auto-wah, source de modulation et LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour la wah lorsque le mode de balayage = D-mod	
	Manuel	0 ... 100	Définit la fréquence centrale lorsque le mode de balayage = mod-D et source = Off	
e enveloppe Sens		0 ... 100	Définit la sensibilité auto-wah	
	Réponse	0 ... 100	Définit la vitesse de réponse lorsque le mode de balayage = Auto ou D-mod	
F	LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la vitesse LFO	
	Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO	

g	MIDI Sync	Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	Sync
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	
	note de fond		Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
h	Niveau de sortie	0 ... 100	Définit le niveau de sortie du son effet	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation qui contrôle le niveau de sortie de l'effet	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation de l'intensité de l'effet	
i	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

une forme

Ce paramètre indique la courbe de balayage de la wah. Il applique à tout contrôle par auto-wah, source de modulation et LFO, et vous permet d'ajuster les nuances subtiles de l'effet de wah.

un: Mode

b: fréquence inférieure b:

fréquence Top c: résonance

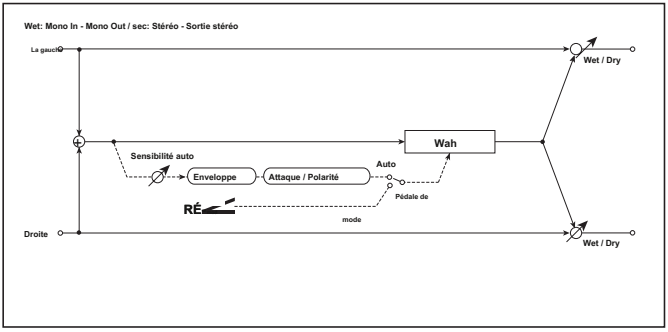
inférieure c: résonance Top

Si le mode = préréglage, cette simule une pédale wah vintage. Dans ce cas, les valeurs internes fixes sont utilisées pour Bas / Haut Fréquence Bas / Haut et résonance, et ces paramètres seront ignorés. Les réglages de fréquence Bas / Haut et Bas résonance / Top sont valides si le mode = Personnalisé.

VOX Wah

Cet effet est calqué sur deux légendaires pédales wah VOX: le V847 et le modèle V848 Clyde McCoy. Merci à leur ton unique, « gutturale », ce sont les seules pédales wah que de nombreux professionnels envisageront mettre sous leurs pieds. Joué musicalement, ils peuvent faire vos lignes mélodiques pleurer comme un bébé ou hurler comme un possédé!

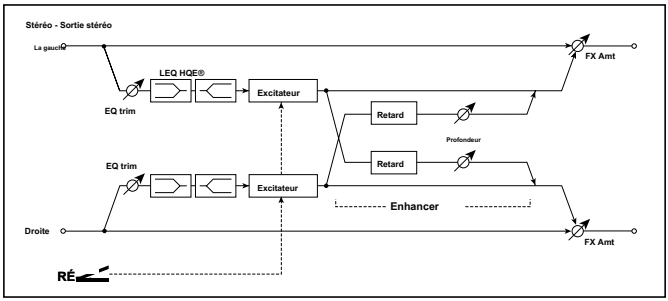
Un grand tour tonale est de trouver un « sweet spot » dans la gamme de la pédale Wah puis le laisser là. Cette « stuck-Wah » peut être très efficace lorsqu'il est utilisé avec goût, produisant un son distinctif qui coupera par tout mélange.



un type		V847, V848	modèle d'effet
b Ouvrir		0 ... 99	Niveau lorsqu'il est ouvert
	proche	0 ... 99	Niveau en proximité
Mode c		Auto, pédale	Sélectionne soit automatique ou le mode de pédale
d Source Pedal		Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation en mode de pédale
	Manuel de pédale	0 ... 99	Niveau en mode pédale
e Auto Sensivity		0 ... 100	Sensibilité en mode automatique
	Auto Polarity	Haut, Bas	Polarité en mode automatique
	Attaque automatique	0 ... 99	Temps d'attaque
f humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation

St.Exciter / ENHNCR (Stereo Exciter / Enhancer)

Cet effet est une combinaison de l'excitateur, ce qui ajoute un coup de poing au son et Enhancer, qui ajoute la propagation et la présence.



un mélange Exciter		- 100 ... + 100	Définit l'intensité (profondeur) de l'effet excitateur	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de l'intensité excitatrice	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de l'intensité excitatrice	
b L'accent Freq		0 ... 70	Définit la fréquence à souligner	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de la fré- quence à souligner	
	Amt	- 70 ... + 70	Définit la quantité de modulation de la fré- quence à souligner	
c Enhancer Delay L [Msec]		0,0 ... 50,0	Définit le temps de retard pour le canal gauche de Enhancer	
d Enhancer Delay R [Msec]		0,0 ... 50,0	Définit le temps de retard pour le canal droit Enhancer	
Profondeur e Enhancer		0 ... 100	Définit les détermine à quel degré l'effet Enhancer est appliqué	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de la largeur de Enhancer	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la largeur de Enhancer	
F	EQ trim	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ 2 bandes	
g Pre LEQ Fc		Faible, Moyen-Bas	Sélection de la fréquence de coupure (bas ou midlow) de l'égaliseur de gamme basse	
	Pre Fc HQE®	Haut, Moyen-Haut	Sélection de la fréquence de coupure (à haute ou à mi-hauteur) de l'égaliseur de haute gamme	
h Pré LEQ Gain [dB]		- 15,0 ... + 15.0	Gain de Lo EQ	
	Pre Gain HQE® [dB]	- 15,0 ... + 15.0	Gain du Haut EQ	

i humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: Exciter Blend

Ce paramètre détermine la profondeur (intensité) de l'effet excitateur. Les valeurs positives donnent un modèle de fréquence (à mettre en valeur) différentes des valeurs négatives.

b: L'accent Freq

Ce paramètre définit la fréquence à souligner. Des valeurs plus élevées em- phasize fréquences plus basses.

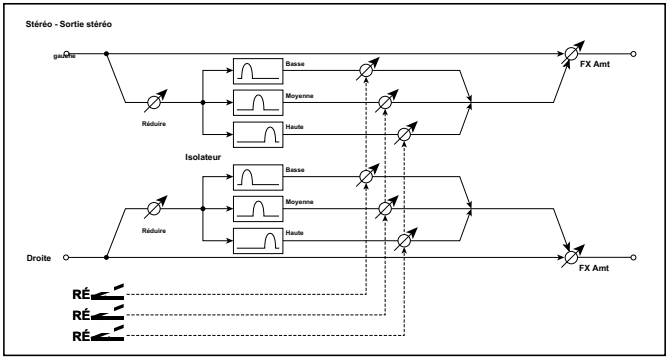
c: Enhancer Delay L [ms] d: Enhancer

Delay R [msec]

Ces paramètres définissent le temps de retard pour le Enhancer canaux gauche et droit. La spécification d'un temps de retard légèrement différent pour le canal gauche et à droite ajoutera une image stéréo, la profondeur et la largeur au son.

Isolateur stéréo

Ceci est un effet stéréo qui sépare le signal d'entrée en basse, moyenne, et des bandes de haute fréquence, et commande indépendamment le volume de chaque bande. Par exemple, vous pouvez séparément augmenter ou diminuer le coup de pied, caisse claire, et des sons salut-chapeau d'un signal de tambour en temps réel.

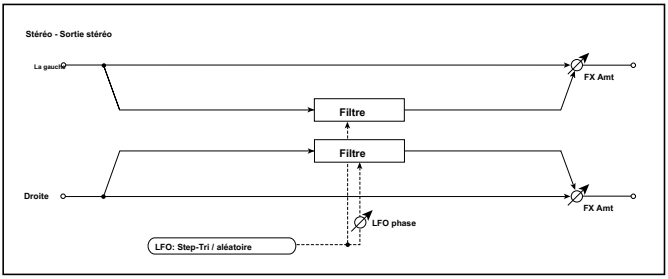


une coupe	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée	
b Low / Mid [Hz]	100 ... 500	Définit la fréquence à laquelle les bandes basses et moyennes sont divisées	
c Mid / High [Hz]	2000 ... 6000	Définit la fréquence à laquelle les bandes moyennes et hautes sont divisées	
d Low Gain [dB]	- Inf, - 59 ... + 12	Définit le gain basse fréquence	
src	Off ... Tempo	Sélectionne la source qui modulera le gain basse fréquence	
Amt	- 72 ... + 72	Définit le montant par lequel le gain basse fréquence sera modulée	
e Mid Gain [dB]	- Inf, -59 ... + 12	Définit le gain à mi-fréquence	
src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le gain de midfrequency	
Amt	- 72 ... + 72	Définit le montant par lequel le gain de fré- mi-fré- sera modulée	
f High Gain [dB]	- Inf, -59 ... + 12	Définit le gain à haute fréquence	
src	Off ... Tempo	Sélectionne la source de modulation pour le gain de haute fréquence	
Amt	- 72 ... + 72	Définit le montant par lequel le gain de fré- haute fré- sera modulée	

g humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir le Liste des DMS (dynamique Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Saint-filtre aléatoire (stéréo filtre aléatoire)

Ce filtre passe-bande stéréo utilise une forme d'onde en forme de marche et LFO aléatoire pour la modulation. Vous pouvez créer un effet spécial d'oscillation du filtre.

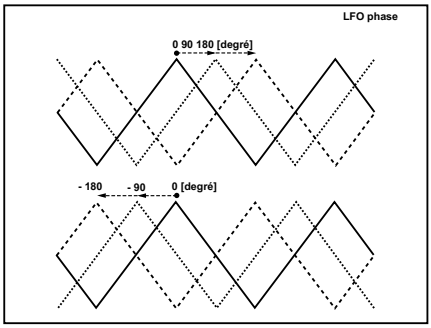


un LFO Waveform	Step-Tri, Aléatoire	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
LFO Phase [degré]	- 180 ... + 180	Définit la différence de phase LFO entre gauche et à droite	
b Fréquence LFO [Hz]	0,02 ... 20.00 Règle la vitesse du LFO		
src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation utilisé pour la vitesse et la vitesse de LFO étape	
Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO	
c LFO étape Freq [Hz]	0,05 ... 50,00 règle la vitesse de l'étape LFO (vitesse que les changements dans les étapes		
Amt	- 50.00 ... + 50.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse de l'étape LFO	

d MIDI Sync		Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	Sync
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	
	note de fond		Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
e étape Remarque de base			Sélectionne le type de notes pour indiquer la vitesse de l'étape LFO	Sync
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour indiquer la vitesse de l'étape LFO	
Manuel f		0 ... 100	Réglage de la fréquence centrale du filtre	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour la fréquence centrale du filtre	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation pour la fréquence centrale du filtre	
g Profondeur		0 ... 100	Définit la profondeur de modulation de la fréquence centrale du filtre	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de la modulation de filtre	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la modulation de filtre	
h résonance		0 ... 100	Définit la quantité de résonance	
i humide / sec		- Wet, -1: 99 ... Sec ... 99: 1, la balance entre le signal Wet humide et sec		
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: LFO Phase [degré]

Décalant les phases gauche et droite modifie la façon dont la modulation est appliquée à l'canaux gauche et droit, créant un effet de gonflement.



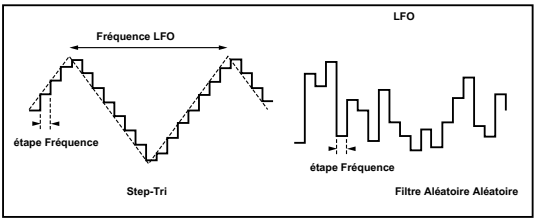
a: LFO Waveform b: LFO

Fréquence [Hz] c: LFO étape

Freq [Hz]

Lorsque « LFO Waveform » est réglé à l'étape-Tri, LFO est une forme de l'étape, la forme de triangle. Le paramètre « LFO Frequency » définit la vitesse de forme d'onde triangulaire d'origine. Modification du paramètre « LFO Step Freq » vous permet de régler la largeur des étapes.

Lorsque le paramètre « LFO Waveform » est réglé sur aléatoire, le « LFO Step Freq » utilise un cycle LFO aléatoire.



d: BPM

e: l'étape de base Note e:

temps

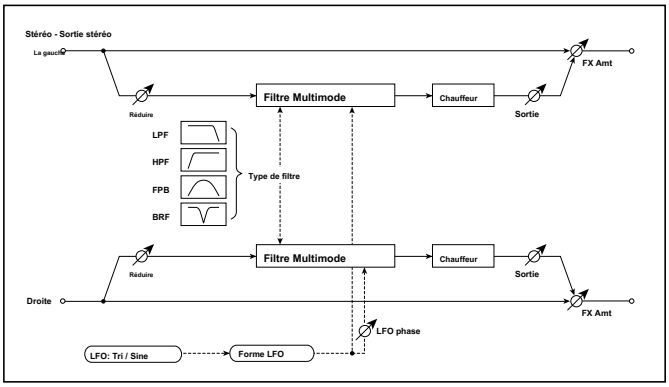
La largeur d'une étape LFO, ou un cycle de LFO aléatoire, on obtient en multipliant la longueur d'une note (...) (sélectionné pour « Étape Note de fond », en relation avec le tempo spécifié dans « BPM » ou l'horloge MIDI tempo si est réglé sur MIDI) « BPM » par le nombre spécifié dans le paramètre « Times ».

i: humide / sec

sera inversé la phase du son effet lorsque vous définissez ce paramètre dans la plage négative des valeurs.

St. MultiModeFilter (Filtre stéréo Mode Multi)

Ceci est un filtre multi-mode avec quatre types; passe-bas, passe-haut, passe-bande et coupe-bande. Vous pouvez utiliser LFO ou une modulation dynamique pour faire varier la fréquence de coupure ou de résonance.

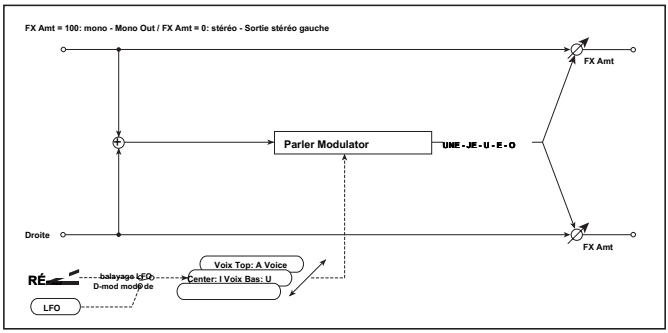


un type		LPF, HPF, FPB, BRF	De sélectionner le type de filtre
	Réduire	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée
b Cutoff		0 ... 100	Définit la fréquence de coupure (fréquence centrale)
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de la fréquence de coupure
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la fréquence de coupure
c Resonance		0 ... 100	Définit la quantité de résonance
	src	Off ... Tempo	Sélectionne la source qui modulera la quantité de résonance
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité par laquelle la résonance est modulé
d LFO Waveform		Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO
	Phase [degré]	- 180 ... + 180	Définit la différence de phase LFO entre gauche et à droite
	Profondeur	0 ... 100	Définit la profondeur à laquelle le LFO module la fréquence de coupure

Fréquence e LFO [Hz]		0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la vitesse LFO	
	Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO	
f MIDI Sync		Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	Sync
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet indivi- uels	
	note de fond		Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
g Disque SW		Éteint allumé	distorsion des commutateurs on / off dans le fil- ter	
	Niveau de sortie	0 ... 100	Définit le niveau de sortie	
h Entraînement Gain		0 ... 100	Définit la quantité de distorsion	
	Low Boost	0 ... 100	Définit la quantité d'amplification à faible portée	
i humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Parler Modulator

Cet effet ajoute un personnage hors du commun, comme une voix humaine, au signal d'entrée. Modulante le ton par modulation dynamique, vous pouvez créer un effet intéressant qui sonne comme si la guitare ou synthétiseur parle.



un	mode de balayage	D-mod, LFO	Bascule entre le contrôle des sources de modulation et de contrôle LFO	
b	Manuel de commande vocale	Bas, 1 ... 49, Centre, 51 ... 99, Top	le contrôle de la voix modèle	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation qui commande la configuration vocale	
c	Voix Top	A, I, U, E, O	Sélectionne une voyelle à l'extrémité supérieure de contrôle	
d	Voice Center	A, I, U, E, O	Sélectionne un son vocalique dans le centre de contrôle	
Bas	e Voix	A, I, U, E, O	Sélectionne une voyelle à l'extrémité inférieure de commande	
F	formant Shift	- 100 ... + 100	Définit la fréquence à laquelle l'effet est appliqué	
	Résonance	0 ... 100	Définit le niveau de résonance du modèle vocal	
g	LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la vitesse LFO	
	Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO	

h MIDI Sync		Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	Sync
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	
	note de fond		Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
i humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

c: Voix Haut d: Centre

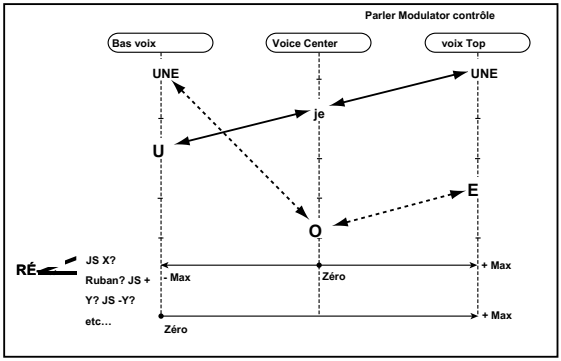
Voix e: Voix Bas

Ces paramètres affectent les voyelles au début, au centre, et la position inférieure du dispositif de commande.

Exemple: Lorsque « Top Voice » = A, « Voice Center » = I, et « Voix bas » = U:

Si « balayage Mode » est réglé sur D-mod et le ruban est sélectionné comme source de modulation, déplaçant votre doigt de droite à gauche du contrôleur de ruban va changer le son de « a » à « i », puis « u. »

Si le mode de balayage est réglé sur LFO, le son change de façon cyclique de « a » à « i », « u », « i », puis « a. »



f: Formant Shift

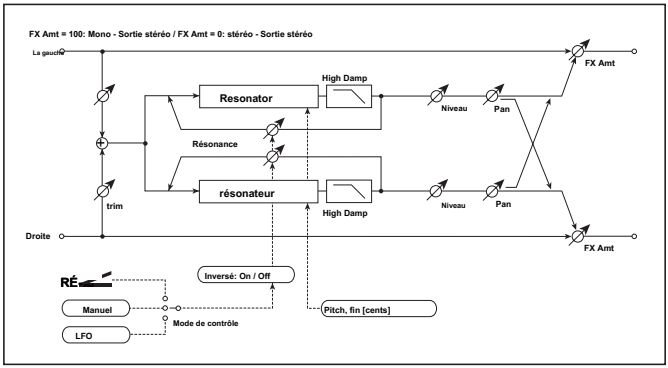
Ce paramètre permet de régler le niveau de la fréquence à laquelle l'effet est appliqué. Si vous souhaitez appliquer l'effet à un son supérieur de gamme, réglez ce paramètre sur une valeur plus élevée; pour appliquer l'effet à un son plus bas de gamme, réglez ce paramètre sur une valeur inférieure.

f: Résonance

Ce paramètre détermine l'intensité de la résonance pour le modèle vocal. Une plus grande valeur ajoutera plus de caractère au son.

2Voice Resonator (2Voice Resonator)

Cet effet fait résonner le signal d'entrée à un emplacement spécifié. Vous pouvez régler la hauteur, le niveau de sortie, et de panoramique pour deux résonateurs individuellement. Vous pouvez contrôler l'intensité de résonance par un LFO.



un	manuel mode de contrôle,	LFO, D-mod	Commute les commandes d'intensité de résonance	
	Invert LFO / D-mod	Éteint allumé	Inverse la commande vocale 1 et 2 lorsque LFO / D-mod est choisi	
b	Fréquence LFO [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	D-mod Src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation qui commande l'intensité de résonance	

c MIDI Sync		Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	Sync
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300,00 MIDI permet de synchroniser le temps manuellement pour cet effet individuel		
	note de fond		Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
d Mod. Profondeur		- 100 ... + 100	Définit la quantité de commande d'intensité de résonance via LFO / D-mod	
	Réduire	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée au résonateur	
e Voice1: Emplacement		C0 ... B8	Règle la hauteur Voice1 pour la résonance	
	Fine [cents]	- 50 ... + 50	Fine-ajuste la hauteur vocale pour une résonance	
	Niveau	0 ... 100	Définit le niveau de sortie Voice1	
f Voice1:	Résonance	- 100 ... + 100	Définit l'intensité de la résonance lorsque le mode de contrôle manuel =	
	High Damp [%] 0 ... 100		Définit la quantité d'amortissement du son de résonance dans le haut de gamme	
	La poêle	L6 ... L1, C, R1 ... R6	Définit l'image stéréo Voice1	
g Voice2: Emplacement		C0 ... B8	Définit la voix 2 Pas de résonance	
	Fine [cents]	- 50 ... + 50	Fine-ajuste la hauteur voix 2 pour la résonance	
	Niveau	0 ... 100	Définit le niveau de sortie Voice2	
h Voice2:	Résonance	- 100 ... + 100	Définit l'intensité de la résonance lorsque le mode de contrôle manuel =	
	High Damp [%] 0 ... 100		Définit la quantité d'amortissement du son de résonance dans le haut de gamme	
	La poêle	L6 ... L1, C, R1 ... R6	Définit l'image stéréo Voice2	
i humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: Mode de contrôle f: Voix 1:

Résonance h: Voix 2:

Résonance

Ce paramètre détermine l'intensité de la résonance.

Lorsque le paramètre « Mode Control » = manuel, la « résonance » définit l'intensité des résonances. Si le paramètre « Resonance » a une valeur négative, les harmoniques seront modifiés, et la résonance se produira à une hauteur d'une octave plus bas. Lorsque « Mode Control » = LFO, l'intensité de la résonance varie en fonction du LFO. Le LFO oscille entre des valeurs positives et négatives, ce qui provoque nance réso- à se produire entre les emplacements spécifiés à l'octave à son tour. Lorsque « Mode Control » = D-mod, la résonance est commandée par la source de modulation dynamique. Si JS X ou ruban est affecté en tant que source de modulation, la hauteur d'une octave supérieure et inférieure peut être contrôlée, comme lorsque LFO est sélectionné pour le mode de configuration.

a: LFO / D-mod Invert

Lorsque « Mode Control » = LFO ou D-mod, la phase contrôlée de voix, soit 1 ou 2 seront inversés. Lorsque le pas de résonance est définie pour la voix 1 (résonance a une valeur positive), 2 voix résonnera à un pas d'une octave au-dessous (résonance a une valeur négative).

f: Voix 1: Emplacement f:

Fine [cents] h: Voice 2:

Emplacement h: Fine

[cents]

Le paramètre Pitch spécifie la hauteur de la résonance par nom de note. Le paramètre « Fine » permet un réglage précis dans les étapes de cents.

g: High Damp [%] i: High

Damp [%]

Cela fixe le montant d'un montant d'amortissement pour les hautes fréquences du son de résonance. Des valeurs inférieures créent un son métallique avec une gamme d'harmoniques plus.

VOX Treble Booster

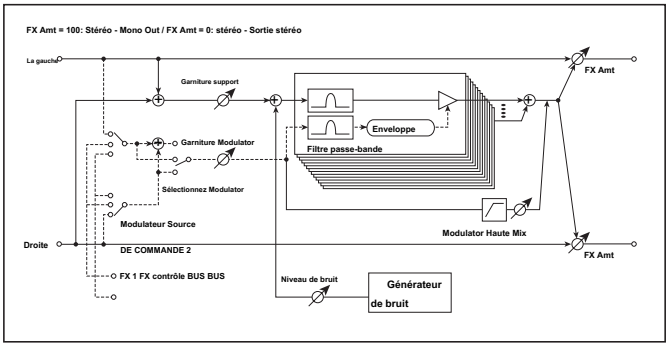
booster Vintage des hautes fréquences.

Une conduite		0 ... 99	Montant de l'effet de boost
b Niveau		0 ... 99	niveau général
c Tone		0 ... 100	Le ton de l'effet
d humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation

vocodeur

Cet effet applique le caractère de timbre d'un signal différent (le modulateur) au signal d'entrée (le support).

Une utilisation courante de cet effet est de produire le son de divers instruments en entrant une voix au Modulator via un microphone. Un effet spécial est également réalisé en utilisant des sons rythmiques ou effet. Cordes ou des sons de guitare de distorsion avec beaucoup d'harmoniques peuvent être utilisées comme signaux transporteurs. Lorsque cet effet est sélectionné, l'entrée du microphone ne va plus au processeur vocal, mais est dirigé vers ce processeur FX.



Trim transporteur	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée de porteuse
b Modulator Garniture 0 ... 100		Définit le niveau d'entrée de modulateur
c Modulator La source	Entrée, FX Contrôle 1, FX Control 2	Choisir FX Control 1 ou 2 pour sélectionner l'entrée du microphone en tant que modulateur. Choisissez FX Control 1 pour l'entrée ligne gauche, ou FX Control 2 pour l'entrée ligne droite. Choisissez Entrée pour utiliser le son comme modulateur. Si vous voulez utiliser le clavier comme modulateur, appliquer l'effet de Vocoder à l'un des sons supérieurs.
d Modulator Sélectionner	L / R Mix, L Seulement, R Seulement	Sélectionner l'utilisation du mélange de gauche / droite, à gauche seulement, ou seulement à droite de l'entrée du modulateur
e Formant Shift	- 2 ... + 2	Définit la hauteur de la fréquence pour la fet EF- vocodeur
f Réponse	0 ... 100	Réglage de la vitesse de la réponse à l'entrée du modulateur
g Niveau de bruit	0 ... 100	Définit le niveau de mixage de bruit au transporteur
src	Off ... Tempo	Sélectionne la source de modulation pour le niveau de mixage sonore
Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation pour le niveau de mixage sonore
h Modulator Haut Mélanger	0 ... 100	Définit le niveau de sortie de haute gamme du modulateur

je	Low Gain [dB]	- 12 ... + 12	Définit le niveau de sortie faible gamme de vocodeur
	High Gain [dB]	- 12 ... + 12	Définit le niveau de sortie de haute gamme de vocodeur
j humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation

e: Formant Shift

En décalant le filtre Carrier, vous pouvez régler la hauteur de la plage de fréquence à laquelle l'effet vocodeur est appliqué. La qualité sonore changera de manière significative.

g: Niveau de bruit

Ce paramètre permet de mélanger le bruit blanc avec le transporteur.

h: Modulateur haute Mix

Ce paramètre détermine le niveau de sortie de haute gamme du son du modulateur. Si le modulateur est une voix humaine, il fera les mots plus clairs.

Utilisation de la vocodeur avec l'entrée du microphone

Lors de la programmation du Vocoder, vous pouvez commencer par l'un des pro- grammée spécialement vocodeur **Ensembles clavier (dans le** Synth **groupe) en tant que modèles. Pour utiliser une voix à partir d'un microphone comme un modulateur:**

1 **appuyez sur la** AUDIO IN> MUTE **bouton pour activer le canal de microphone.**

2 **Branchez un microphone à l'entrée du microphone.**

3 **Ensemble** Source Modulator **à** FX Control1 **.**

4 **Parlez dans le micro pendant que vous utilisez la** MIC / GAIN RTG **potar à côté**
le LA GAUCHE **entrée audio pour régler le niveau le plus haut possible sans toute distorsion. Vérifiez le niveau en regardant à la** AUDIO> NIVEAU
indicateur.

Avec ces réglages, le son du microphone sera utilisé comme ulator mo-. Pendant que vous jouez, parlez dans le micro; il sonnera comme si l'instrument parle.

Si le son effet est déformée, régler la Garniture support **et** Garniture Modulator **.**

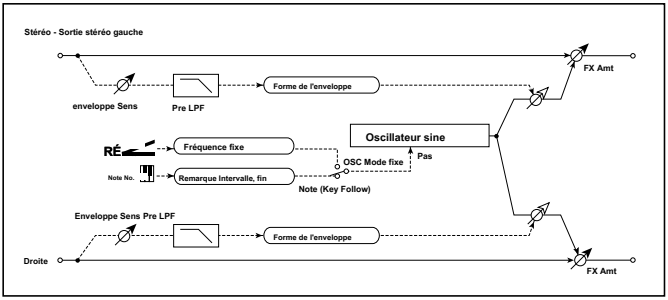
S'il vous plaît rappelez-vous de mettre de la piste porteuse Sec paramètre sur Off et la valeur Envoyer à 127.

Vous pouvez ajouter de la réverbération au Vocoder, par la à MFX1 paramètre. Pour créer une nouvelle utilisation faisant Chanson du Vocoder, entrez le Séquenceur> Séquence de Sauvegarde Mode avec un ensemble clavier, y compris l'effet de Vocoder. S'il vous plaît noter que la voix et l'effet ne seront pas enregistrés dans le morceau.

Freq (Fréquence)

St. Sub Oscillator (Stéréo Sub Oscillator)

Cet effet ajoute des fréquences très basses au signal d'entrée. Il est très utile lors de la simulation d'un son de batterie ou rugissant mettant l'accent sur plage puissant faible. Cet effet est différent de l'égaliseur que vous pouvez ajouter très faibles harmoniques de gamme. Vous pouvez également régler la fréquence de l'oscillateur pour correspondre à un numéro de note particulière, pour une utilisation en tant octaver.



un mode OSC		Note (clé Suivre), détermine si le fréquence de note ou si elle est fixe	Fixe sur l'oscillateur
b Remarque Intervalle		- 48 ... 0	Définit la différence de hauteur du numéro de note lorsque le mode OSC = Note (Key Follow)
	Remarque fine	- 100 ... + 100	Le réglage fin de la fréquence de l'oscillateur
c Fréquence fixe [Hz]		10,0 ... 80,0	Définit la fréquence de l'oscillateur lorsque le mode OSC = fixe
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour la fréquence d'oscillator lorsque le mode OSC = Correction
	Amt	- 80 ... + 80	Réglage de la fréquence oscillateur quantité de modulation lorsque le mode OSC = Fixe
d enveloppe pré LPF		1 100 ...	Définit la limite supérieure de la plage de fréquences pour laquelle les harmoniques très faibles sont ajoutés
e enveloppe Sens		0 ... 100	Définit la sensibilité avec laquelle les harmoniques très faibles sont ajoutés
	Forme de l'enveloppe	- 100 ... + 100	Définit la courbe d'enveloppe de volume de l'oscillateur

f humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: b OSC Mode:

Remarque Intervalle b:

Remarque fin

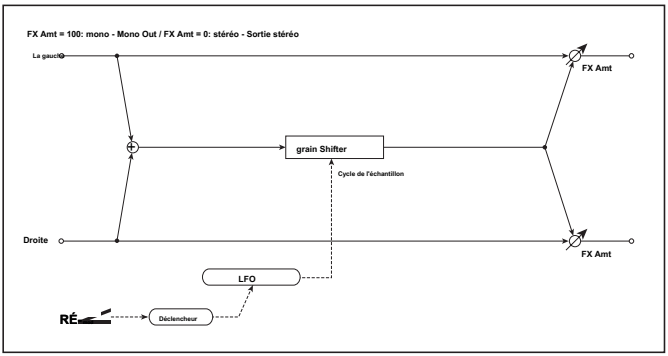
Le paramètre « OSC Mode » sélectionne le mode de fonctionnement de l'oscillateur. Lorsque la note (suivi de touche) est sélectionné, est déterminé en fonction du numéro de note la fréquence de l'oscillateur, vous permettant de l'utiliser comme un octaver. Le paramètre « Note Intervalle » définit le décalage de hauteur à partir du numéro de note originale par demi-ton. Le paramètre « Note Fine » vous permet d'affiner dans les étapes de cents.

d: Enveloppe Pre LPF

Ce paramètre détermine la limite supérieure de la gamme de fréquence à laquelle les harmoniques très faibles sont ajoutés. Réglez ce paramètre si vous ne voulez pas ajouter des harmoniques inférieurs à la gamme supérieure.

grain Shifter

Cet effet coupe des échantillons extrêmement courts (« grains ») à partir de la forme d'onde du signal d'entrée et les joue à plusieurs reprises, ce qui donne un caractère mécanique au son.

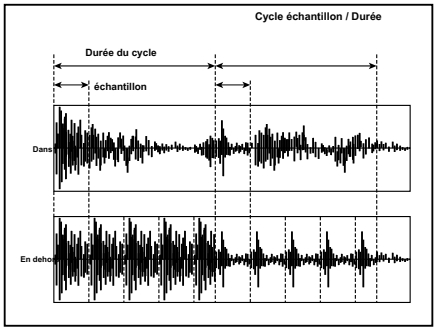


une durée		0 ... 100	Définit la durée du grain	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne la source qui modulera la tion Doura du grain	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le montant par lequel la durée de grain sera modulé	
b LFO Sync Src		Off ... Tempo	Sélectionne la source de modulation qui réinitialisera le LFO	
c LFO Sample Cycle [Hz]		0,02 ... 20.00	Définit la fréquence à laquelle le grain sera mis	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la vitesse LFO	
	Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO	
d MIDI Sync		Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	Sync
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	
	note de fond		Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
e humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: Durée

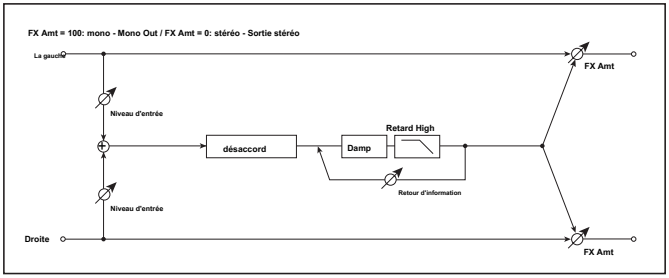
c: LFO cycle d'échantillonnage [Hz]

Durée définit la longueur du grain échantillonné, et le LFO Cycle de l'échantillon contrôle la fréquence d'un nouveau grain est échantillonné. Entre les cycles d'exemples, le grain de courant est répété en continu.



désaccord

En utilisant cet effet, vous pouvez obtenir un effet de désaccorder qui compense le pas de l'effet sonore légèrement de la hauteur du signal d'entrée. Par rapport à l'effet de chorus, une épaisseur de son plus naturel sera créé.

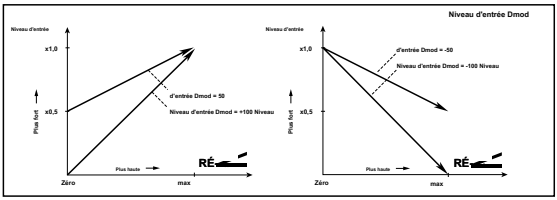


un	Pitch Shift [cents]	- 100 ... + 100	Réglage de la différence de hauteur tonale à partir du signal d'entrée	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour le décalage de hauteur tonale	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation du décalage de hauteur tonale	
b	Delay Time [msec]	0 ... 1000	Définit le temps de retard	
c	commentaires	- 100 ... + 100	Définit la quantité de contre-réaction	
	High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	

ré	Niveau d'entrée Dmod [%]	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau d'entrée	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau d'entrée	
e humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

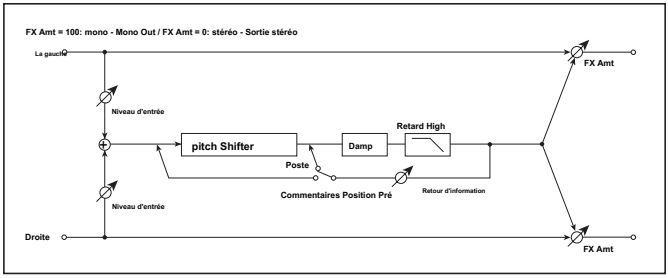
d: Niveau d'entrée Dmod [%] d: Src

Ce paramètre détermine la modulation dynamique du niveau d'entrée.



pitch Shifter

Cet effet change la hauteur du signal d'entrée. Vous pouvez choisir parmi trois types: rapide (réponse rapide), moyen et lent (préserve la qualité sonore). Vous pouvez également créer un effet dans lequel le terrain est progressivement augmentée (ou abandonné) en utilisant le retard avec retour.



un	mode	Lent, moyen, rapide	Commutateurs mode Pitch Shifter	
b	Pitch Shift [1 / 2Tone]	- 24 ... + 24	Définit la quantité de décalage de hauteur tonale par étapes d'un demi-ton	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de quantité de décalage de hauteur tonale	
	Amt	- 24 ... + 24	Définit la quantité de modulation de quantité de décalage de hauteur tonale	
c	Fine [cents]	- 100 ... + 100	Définit la quantité de décalage de hauteur par étapes d'un cent	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation de quantité de décalage de hauteur tonale	
Délai	d [Msec]	0 ... 2000	Définit le temps de retard	
e	commentaires Position	Pre, Post	Commute la connexion de rétroaction	
F	Retour d'information	- 100 ... + 100	Définit la quantité de contre-réaction	
	High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
g	Niveau d'entrée Dmod [%]	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau d'entrée	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau d'entrée	

h humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

un: Mode

Ce paramètre commute le pitch shifter mode de fonctionnement. Avec lente, la qualité sonore ne sera pas changé trop. Avec rapide, l'effet devient un Pitch Shifter qui a une réponse rapide, mais il peut changer le ton. Moyen est in- entre ces deux. Si vous n'avez pas besoin de mettre trop quantité de décalage de hauteur, réglez ce paramètre Slow. Si vous souhaitez changer de manière significative le pas, utilisez rapide.

b: Pitch Shift [1 / 2Tone] b: b

Src: Amt

c: Fine [cents] c:

Amt

La quantité de décalage de hauteur utilisera la valeur de la Changer de frequence plus la Bien valeur. La quantité de modulation utilise la b: valeur Amt plus le c: Amt. La même source de modulation est utilisé à la fois Changer de frequence et Bien .

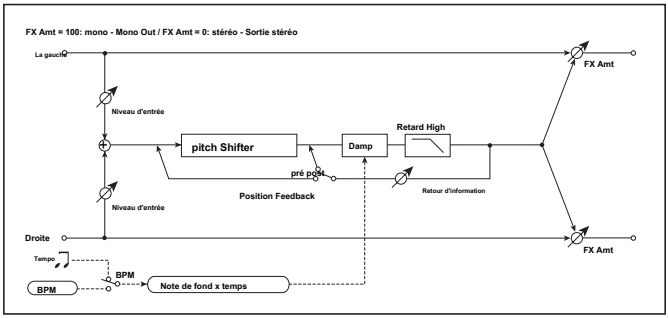
e: Commentaires Position f:

Commentaires

Quand Position Feedback est réglé sur Pré , la sortie du dispositif de décalage de hauteur tonale est de nouveau entrée dans le dispositif de décalage de hauteur tonale. Par conséquent, si vous spécifiez une valeur plus élevée pour le paramètre de rétroaction, de plus en plus chaque rétroaction de temps est répété le terrain sera augmenté (ou abaissé). Si Position Feedback est réglé sur Poster , le signal de retour ne sera pas passer à travers le dispositif de décalage de hauteur tonale à nouveau. Même si vous spécifiez une valeur plus élevée pour la Retour d'information paramètre, le son transposé sera répété à la même hauteur.

Pitch Shifter BPM

Ce pitch shifter permet de régler le temps de retard pour correspondre au tempo du morceau.



un mode		Lent, Moyen, rapide	Commutateurs mode Pitch Shifter	
b Pitch Shift [1 / 2Tone]		- 24 ... + 24	Définit la quantité de décalage de hauteur tonale dans des étapes d'un demi-ton	
	src	Off ... Tempo	la source de pas de modulation quantité de décalage	
	Amt	- 24 ... + 24	Définit la quantité de modulation de quantité de décalage de hauteur tonale	
c Fine [cents]		- 100 ... + 100	Définit la quantité de décalage de hauteur par pas d'un cent	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation de quantité de décalage de hauteur tonale	
d BPM		MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	Sync
	Temps écoulé?	---, PLUS DE!	Affiche un message d'erreur lorsque le temps de retard dépasse la limite supérieure	
e retard Note de fond			Sélectionne le type de notes pour indiquer le temps profane de-	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard	
F	Position Feedback	Pre, Post	Commutateurs le retour d'information lien	
g commentaires		- 100 ... + 100	Définit la quantité de contre-réaction	
	High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	

h	Niveau d'entrée Dmod [%]	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau d'entrée	
	src	Off ... Tempo	la source de modulation pour l'in-mettre niveau	
i humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (modulation dynamique Sources) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... 100	+ quantité de source de modulation	

d: BPM

e: Retard de base Note e:

temps

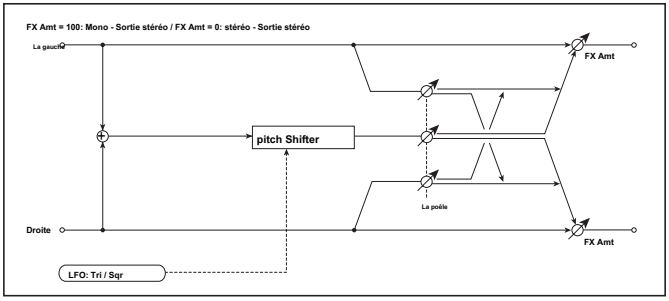
Le temps de retard est la durée du « Times » nombre de « Base de retard Remarque » valeurs de note au tempo « BPM » (ou si « BPM » est réglé sur MIDI, le tempo déterminé par MIDI Clock).

d: au fil du temps?

Vous pouvez régler le temps de retard jusqu'à 5,290msec. Si le temps de retard dépasse cette limite, le message d'erreur « OVER! » Apparaît sur l'écran. Définissez les paramètres de temps de retard afin que ce message n'apparaît pas. « Au fil du temps? » Est seulement un paramètre d'affichage.

Pitch Shift Mod (Pitch Shift Modulation)

Cet effet module le montant de changement de pas désaccordé avec un LFO, en ajoutant une diffusion claire et la largeur au son par le son panoramique d'effet et le son sec à gauche et à droite. Ceci est particulièrement efficace lorsque le son de l'effet et la sortie sonore des haut-parleurs stéréo à sec sont mélangés.



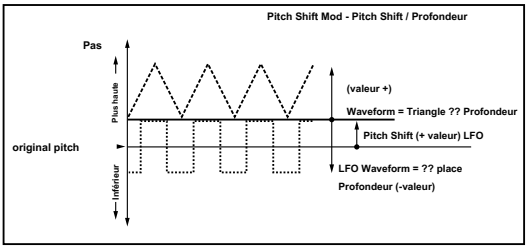
un	Pitch Shift [cents]	- 100 ... + 100	Réglage de la différence de hauteur tonale à partir du signal d'entrée	
b	LFO Waveform	Triangle, Carré	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
c	Fréquence LFO [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la vitesse LFO	
	Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO	
d	MIDI Sync	Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	Sync
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	
	note de fond		Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
e	Profondeur	- 100 ... + 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO de quantité de décalage de hauteur tonale	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de la profondeur de modulation	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation de la profondeur de modulation	
F	La poêle	L, 1: 99 ... 99: 1, R	Définit le son de l'effet de balayage panoramique et sec son séparément	

g humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: Pitch Shift [cents] e:

Profondeur

Ces paramètres déterminent la quantité de décalage de hauteur tonale et de la quantité de modulation au moyen de l'oscillateur basse fréquence.



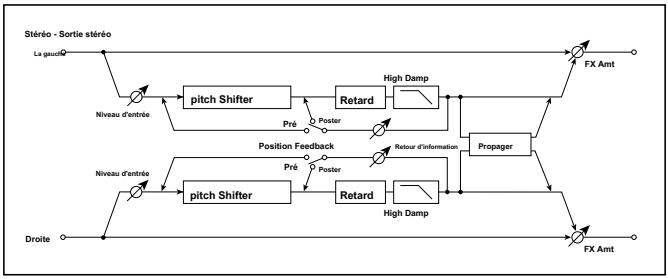
g: Pan

h: humide / sec

Le paramètre Pan d'obtenir un son effet et son sec à gauche et à droite. Avec L, le son d'effet est envoyé à gauche, et le son sec est éreinté droit. Avec un son humide / sec = humide réglage, l'effet et sec sera émis dans une proportion de 1: 1.

St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

Ceci est un pitch shifter stéréo. Le montant de décalage de hauteur pour les canaux gauche et droit peut être inversé par rapport à l'autre.



un	mode	Lent, moyen, rapide	Commutateurs mode Pitch Shifter	
	L / R Emplacement	Normal, Haut / Bas	Détermine si oui ou non la quantité de décalage pas L / R est inversé	
b	Pitch Shift [1 / 2Tone]	- 24 ... + 24	Définit la quantité de décalage de hauteur tonale dans des étapes d'un demi-ton	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de quantité de décalage de hauteur tonale	
	Amt	- 24 ... + 24	Définit la quantité de modulation de quantité de décalage de hauteur tonale	
c	Fine [cents]	- 100 ... + 100	Définit la quantité de décalage de hauteur par pas d'un cent	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation de quantité de décalage de hauteur tonale	
d	L Retard [ms]	0 ... 2000	Définit le temps de retard pour le canal gauche	
e	R Delay [msec]	0 ... 2000	Définit le temps de retard pour le canal droit	
F	Retour d'information	- 100 ... + 100	Définit la quantité de contre-réaction	
	High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
g	Position Feedback	Pre, Post	Commute la connexion de rétroaction	
	Propager	- 100 ... + 100	Définit la largeur de l'image stéréo du son effet	
h	Niveau d'entrée Dmod [%]	-100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau d'entrée	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau d'entrée	

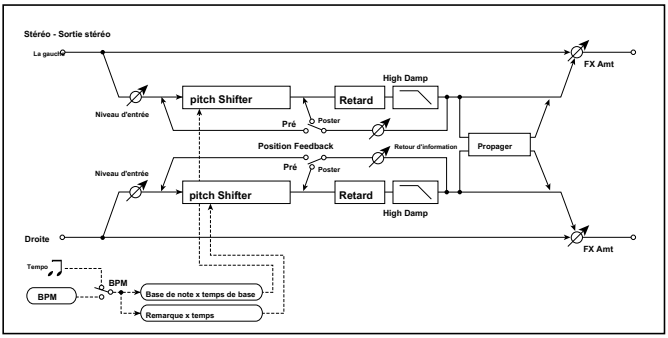
i humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: L / R Emplacement

Lorsque vous sélectionnez ce paramètre Haut / Bas, sera inversé la quantité de décalage de hauteur pour le canal droit. Si le montant de décalage de hauteur est positif, la hauteur du canal gauche est levé, et le pas du canal droit est abaissé.

St. PitchShift BPM (Stereo Pitch Shifter BPM)

Ce pitch shifter stéréo vous permet de régler le temps de retard pour correspondre au tempo du morceau.



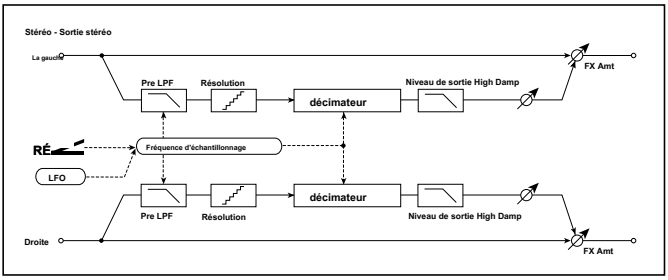
un mode		Lent, moyen, rapide	Commutateurs mode Pitch Shifter	
	L / R Emplacement	Normal, Haut / Bas	Détermine si oui ou non la quantité de décalage pas L / R est inversé	
b Pitch Shift [1 / 2Tone]		- 24 ... + 24	Définit la quantité de décalage de hauteur tonale dans des étapes d'un demi-ton	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de quantité de décalage de hauteur tonale	
	Amt	- 24 ... + 24	Définit la quantité de modulation de quantité de décalage de hauteur tonale	

c Fine [cents]		- 100 ... + 100	Définit la quantité de décalage de hauteur par pas d'un cent	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation de quantité de décalage de hauteur détermine la quantité de modulation de quantité de décalage de hauteur tonale	
d BPM		MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	Sync
	Temps écoulé? L	---, PLUS DE!	Afficher le message d'erreur si le temps de retard du canal gauche dépasse la limite supérieure	
	R	---, PLUS DE!	Afficher le message d'erreur si le moment de retard de canal dépasse la limite supérieure	
e L retard Note de fond			Sélectionne le type de notes pour spécifier le temps de retard du canal gauche	Sync
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard du canal gauche	
F	R retard Note de fond		Sélectionne le type de notes pour spécifier le temps de retard de canal droit	Sync
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes pour spécifier le temps de retard de canal droit	
g Position Feedback		Pre, Post	Commute la connexion de rétroaction	
	Propager	- 100 ... + 100	Définit la largeur de l'image stéréo du son effet	
h commentaires		- 100 ... + 100	Définit la quantité de contre-réaction	
	High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
je	Niveau d'entrée Dmod [%]	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau d'entrée	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau d'entrée	
j humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au BEGIN ning de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

MISC (Divers)

Decimator stéréo

Cet effet crée un son rugueux comme un échantillonneur pas cher en abaissant la fréquence de Pling tillonnage et les données longueur de bit. Vous pouvez également simuler le bruit unique à un échantillonneur (aliasing).



une pré LPF		Éteint allumé	Sélectionne si le bruit harmonique causé par une diminution de l'échantillonnage est générée fré- quence ou non	
	High Damp [%]	0 ... 100	Définit le rapport de taille de la gamme haute	
b Sampling Freq [Hz]		1.00k ... 48.00k	Définit la fréquence d'échantillonnage	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de la fréquence d'échantillonnage	
	Amt	- 48.00k ... + 48.00k	Définit la quantité de modulation de l'échan- tillonnage de fréquence	
c LFO Fréquence [Hz]		0,02 ... 20.00 Règle la vitesse du LFO		
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la vitesse LFO	
	Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO	

d	MIDI Sync	Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	Sync
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	
	note de fond		Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
e	Profondeur	0 ... 100	Définit la profondeur de la modulation de LFO de fréquence d'échantillonnage	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation LFO de la fréquence d'échantillonnage	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit le taux de modulation LFO de la fréquence d'échantillonnage	
F	Résolution	4 ... 24	Définit la longueur de bit de données	
g	Niveau de sortie	0 ... 100	Définit le niveau de sortie	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau de sortie	
h	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: Pre LPF

Si un échantillonneur avec une très faible fréquence d'échantillonnage reçoit son très aigu qui ne pouvait pas être entendu pendant la lecture, il pourrait générer un bruit de pas qui est sans rapport avec le son original. Set « Pre LPF » On pour éviter ce bruit d'être généré.

Si vous définissez le « échantillonnage Freq » à environ 3 kHz et réglez « Pre LPF » Off, vous pouvez créer un son comme un modulateur en anneau.

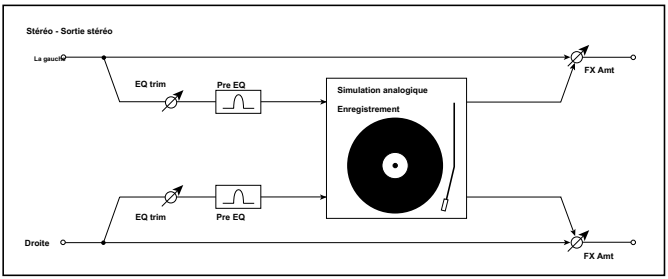
f: g Résolution:

Niveau de sortie

Si vous définissez une valeur plus petite pour le paramètre « Résolution », le son peut être déformé. Le niveau du volume peut également être modifié. Utilisez « Niveau de sortie » pour régler le niveau.

St. Analog Record (Stereo Analog Record)

Cet effet simule le bruit causé par les rayures et les saletés sur les cordons analogiques re-. Il reproduit également une partie de la modulation provoquée par un tourne-disque gondolé.



une vitesse [RPM]		33 1/3, 45, 78 Réglage de la vitesse de rotation d'un disque	
b Flutter		0 ... 100	Définit la profondeur de modulation
c densité de bruit		0 ... 100	Définit la densité de bruit
	Tone Noise	0 ... 100	Définit le ton de bruit
d Niveau de bruit		0 ... 100	Définit le niveau de bruit
	src	Off ... Tempo	Sélectionne la source de modulation pour le niveau de bruit
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau de bruit
e Cliquez sur Niveau		0 ... 100	Définit le niveau sonore clic
	src	Off ... Tempo	Sélectionne la source de modulation pour le clic niveau de bruit
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation du niveau sonore clic
F	EQ trim	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ
g Pre EQ Cutoff [Hz]		300 ... 10.00k	Définit la fréquence centrale EQ
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la largeur de bande EQ
	Gain [dB]	- 18,0 ... + 18,0	Définit le gain EQ
h humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation

b: flutter

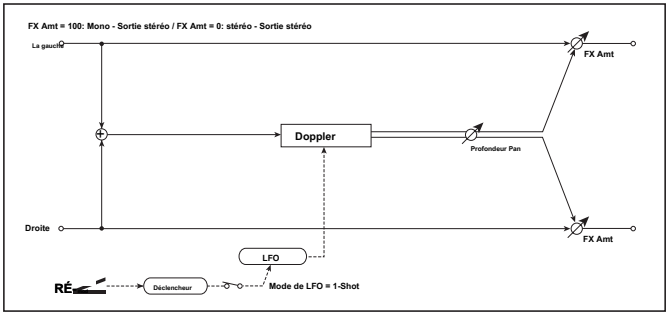
Ce paramètre permet de régler la profondeur de la modulation provoquée par un tourne-disque gondolé.

e: Cliquez sur Niveau

Ce paramètre permet de régler le niveau du bruit de clic qui se produit une fois par rotation du plateau tournant. Cette simulation reproduit le bruit enregistrement et le bruit généré après la musique sur une finition de disque vinyle.

Doppler

Cet effet simule l'effet « Doppler » d'un son mouvement avec un changement de hauteur, semblable à la sirène d'une ambulance de passage. Le mélange du son effet avec le son sec va créer un effet de chorus unique.



un	mode LFO	Boucle, 1-Shot	Commutateurs mode de fonctionnement LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de réinitialisation LFO	
b	LFO Sync	Éteint allumé	Bascule entre LFO réinitialisés et lorsque le mode LFO est réglé sur boucle	
c	Fréquence LFO [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne une source de modulation pour la vitesse LFO	
	Amt	- 20.00 ... + 20.00	Définit la quantité de modulation de la vitesse LFO	
d	MIDI Sync	Éteint allumé	Lorsque cette option est activée, la vitesse du LFO est réglé par BPM, base Remarque et temps, au lieu de la fréquence	Sync
	BPM	MIDI, 40.00 ... 300.00	MIDI permet de synchroniser au tempo du système; 40-300 fixe manuellement le tempo pour cet effet individuel	
	note de fond		Sélectionne le type de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
	Fois	x1 ... x32	Définit le nombre de notes qui spécifient la vitesse du LFO	
e	Pitch Depth	0 ... 100	Définit la variation de hauteur du son déplacement	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne la source de modulation du pas Varia- tion	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation de variation de pas	
F	Profondeur Pan	- 100 ... + 100	Règle le balayage panoramique du son mouvement	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de balayage panoramique	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation de balayage panoramique	
g	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, la balance entre le signal Wet humide et sec		
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

un: Mode LFO a:

Src

b: LFO Sync

Le paramètre « Mode LFO » passe en mode de fonctionnement LFO. Lorsque la boucle est sélectionnée, l'effet Doppler sera créé à plusieurs reprises. Si le paramètre « LFO Sync » est activée, le LFO sera remis à zéro lorsque la source de modulation spécifiée avec la « Src » est activée.

Lorsque « Mode LFO » est réglé sur 1-Shot, l'effet Doppler est créé une seule fois lorsque la source de modulation spécifié dans le champ « Src » est activée. A cette époque, si vous ne définissez pas le paramètre « Src », l'effet Doppler ne sera pas créé, et aucun son effet sera émis.

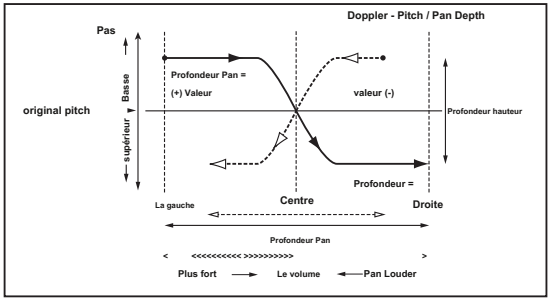
MIDI L'effet est éteint lorsque la valeur de la source de modulation spécifié pour le paramètre « Src » est inférieur à 64, et l'effet est activé lorsque la valeur est de 64 ou supérieur. L'effet Doppler est déclenchée lorsque la valeur passe de 63 ou inférieur à 64 ou supérieur.

e: Pitch Depth

Avec l'effet Doppler, le terrain est déclenché lorsque l'approche du son, et le pas est abaissé lorsque le son disparaît. Ce paramètre définit cette variation de hauteur.

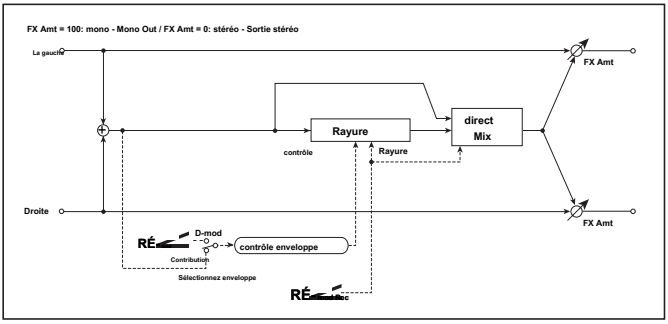
f: Profondeur Pan

Ce paramètre définit la largeur de l'image stéréo du son effet. Avec des valeurs plus élevées, le son semble aller et venir de beaucoup plus loin. Avec des valeurs positives, le son se déplace de gauche à droite; avec ues Val- négatives, le son se déplace de droite à gauche.



Rayure

Cet effet est appliqué par l'enregistrement du signal d'entrée et en déplaçant la source de modulations tion. Il simule le son des rayures que vous pouvez faire à l'aide d'un tourne-disque.

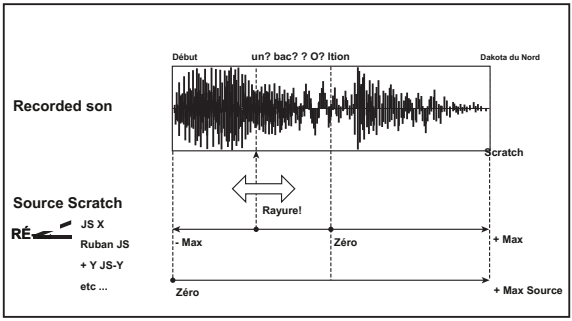


une source Scratch		Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour la commande de simulation	
b Réponse		0 ... 100	Définit la vitesse de la réponse à la Scratch Src	
c Enveloppe Sélectionner D-mod, Entrée			Détermine si le début et la fin de l'enregistrement est commandé par l'intermédiaire de la source de modulation ou le niveau du signal d'entrée	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation qui commande l'enregistrement lorsque l'enveloppe est réglé à D-mod	
Seuil d		0 ... 100	Définit le niveau de début d'enregistrement lorsque l'enveloppe est réglé à l'entrée	
Réponse e		0 ... 100	Réglage de la vitesse de la réponse à la fin de l'enregistrement	
f Mix Direct		Always On, Always Off, fondu enchaîné	Sélectionne la façon dont un son sec est mélangé	
g humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: Scratch Source b:

Réponse

Le paramètre Source Scratch vous permet de sélectionner la source de modulation qui contrôle la simulation. La valeur de la source de modulation correspond à la position de lecture. Le paramètre de réponse vous permet de régler la vitesse de la réponse à la source de modulation.



c: Sélectionnez enveloppe c:

Src

d: Seuil

Lorsque « Envelope Select » est réglé sur D-mod, le signal d'entrée est enregistré uniquement lorsque la valeur de la source de modulation est de 64 ou supérieur.

Lorsque « enveloppe » est réglé à l'entrée, le signal d'entrée sera enregistrée que lorsque son niveau est supérieur à la valeur seuil.

La durée d'enregistrement maximale est 2,730msec. En cas de dépassement, les données enregistrées commenceront à être effacées du haut.

e: Réponse

Ce paramètre permet de régler la vitesse de la réponse à la fin de l'enregistrement. Définissez une valeur plus faible lorsque vous enregistrez un motif de phrase ou le rythme, et définir une valeur plus élevée si vous enregistrez une seule note.

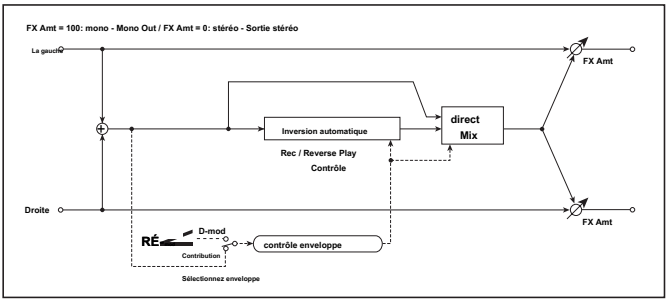
f: Mix Direct

Avec Toujours, un son sec est généralement sortie. Avec toujours, les sons secs ne sont pas émis. Avec fondu enchaîné, un son sec est généralement sortie, et il est coupé que lorsque le grattage.

Set humide / sec à 100 pour utiliser ce paramètre efficacement.

Inversion automatique

Cet effet enregistre le signal d'entrée et il joue automatiquement dans le sens inverse (l'effet est similaire à un bruit de marche arrière de la bande).



un mode d'enregistrement		Unique, multi	Définit le mode d'enregistrement
b inverser le temps [Msec]		20 ... 2640	Définit la durée maximale de la lecture inverse
c Enveloppe Sélectionner D-mod, Entrée			Détermine si le début et la fin de l'enregistrement est commandé par l'intermédiaire de la source de modulation ou le niveau du signal d'entrée
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation qui commande l'enregistrement lorsque l'enveloppe est réglé à D-mod
Seuil d		0 ... 100	Définit le niveau de début d'enregistrement lorsque l'enveloppe est réglé à l'entrée
Réponse e		0 ... 100	Réglage de la vitesse de la réponse à la fin de l'enregistrement
f Mix Direct		Always On, Always Off, fondu enchaîné	Sélectionne la façon dont un son sec est mélangé
g humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation

un: Mode Rec

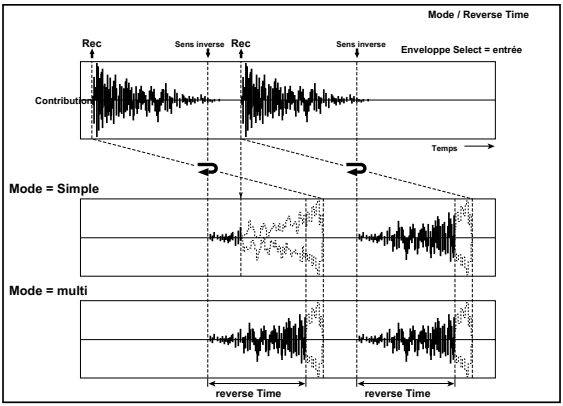
b: Reverse Time [msec]

Lorsque « Rec Mode » est réglé sur simple, vous pouvez configurer jusqu'à 2,640msec pour « Reverse Time. » Si l'enregistrement commence pendant la lecture inverse, la lecture est interrompue.

Lorsque « Rec Mode » est réglé sur Multi, vous pouvez faire un autre enregistrement pendant la lecture inverse. Cependant, le temps inverse maximale est limitée à
1,320msec.

Si vous souhaitez enregistrer un motif de phrase ou le rythme, réglez « Rec Mode » Single. Si vous enregistrez une seule note, réglez « Rec Mode » à multi.

Le paramètre « Reverse Time » indique la durée maximale de la lecture inverse. La partie au-delà de cette limite ne sera pas joué en sens inverse. Si vous souhaitez ajouter de petits morceaux de la lecture inverse des notes simples, faire le « Reverse Time » plus court.



c: Sélectionnez enveloppe c:

Src

d: Seuil

Ces paramètres sélectionnent la source pour contrôler le début et la fin de enre- gistrement.

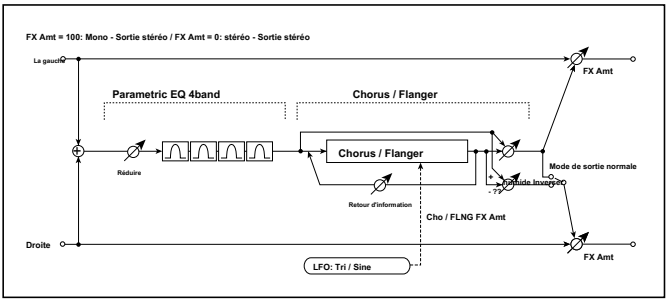
Lorsque « Envelope Select » est réglé sur D-mod, le signal d'entrée est enregistré uniquement lorsque la valeur de la source de modulation sélectionnée par le paramètre Src est de 64 ou supérieur.

Lorsque « enveloppe » est réglé à l'entrée, le signal d'entrée sera enregistrée que lorsque son niveau dépasse le niveau de seuil.

Lors de l'enregistrement est terminé, la lecture inverse commence immédiatement.

P4EQ - Cho / FLNG (Parametric EQ 4 bandes - Chorus / Flanger)

Cet effet combine un égaliseur paramétrique à quatre bandes mono et un chorus / flanger.



P4EQ				
une garniture [E]		0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ paramétrique	
b [E]	B1 Cutoff [Hz]	20 ... 1.00k	Réglage de la fréquence centrale de la bande 1	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 1	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 1	
c	[E] B2 Cutoff [Hz]	50 ... 5.00k	Définit la fréquence centrale de la bande 2	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 2	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 2	
d [E]	Cutoff B3 [Hz]	300 ... 10.00k	Définit la fréquence centrale de la bande 3	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 3	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 3	
e [E]	B4 Cutoff [Hz]	500 ... 20.00k	Réglage de la fréquence centrale de la bande 4	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 4	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 4	
CHORUS / Flanger				
F	[F] LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
g [F]	Delay Time [Msec]	0,0 ... 1350,0	Définit le temps de retard	
	Profondeur	0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
	Retour d'information	- 100 ... + 100	Définit la quantité de contre-réaction	

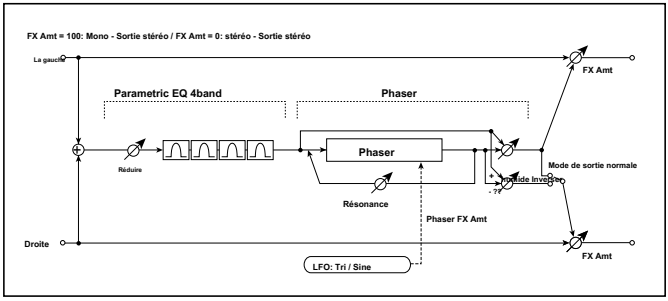
h [F]	Cho / FLNG Wet / Sec	-Wet, -1: 99 ... Dry ... 99: 1, humide	Définit la balance d'effet du chorus / flanger	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation humide / sec pour le chorus / flanger	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation humide / sec pour le chorus / flanger	
je	[F] Mode de sortie	Normal, inverti humide	Sélectionner le mode de sortie pour le chorus / flanger	
j	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

i: Mode de sortie

Lorsque Wet Invert est sélectionné, la phase du canal droit du signal d'effet de chorus / flanger est inversée. Cela crée des effets pseudo-stéréo et ajoute propagation. Toutefois, si un effet de type mono-entrée est connecté après cet effet, les sons gauche et droite peuvent annuler mutuellement, ce qui élimine les effets de chorus / flanger.

P4EQ - Phaser (Parametric EQ 4 bandes - Phaser)

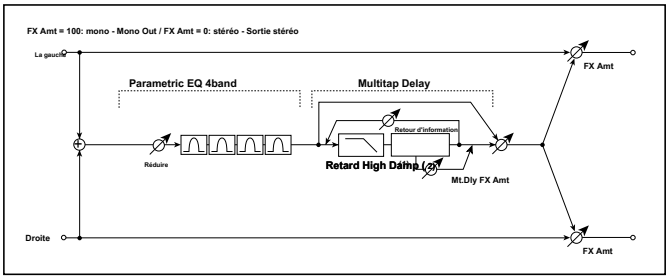
Cet effet combine un égaliseur paramétrique à quatre bandes mono et un phaseur.



P4EQ				
une	[E] Garniture	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ paramétrique	
b	[E] B1 Cutoff [Hz]	20 ... 1.00k	Réglage de la fréquence centrale de la bande 1	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 1	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 1	
c	[E] B2 Cutoff [Hz]	50 ... 5.00k	Définit la fréquence centrale de la bande 2	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 2	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 2	
ré	[E] B3 Cutoff [Hz]	300 ... 10.00k	Définit la fréquence centrale de la bande 3	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 3	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 3	
e	[E] B4 Cutoff [Hz]	500 ... 20.00k	Réglage de la fréquence centrale de la bande 4	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 4	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 4	
phaser				
F	[P] LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
g	[P] Manuel	0 ... 100	Définit la fréquence à laquelle l'effet est appliqué	
	Profondeur	0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
	Résonance	- 100 ... + 100	Définit la quantité de résonance	
h	[P] Phaser humide / sec	- Wet, -1: 99 ... Dry ... 99: 1, humide	Définit l'équilibre phaser	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation humide / sec pour le phaseur	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation humide / sec pour le phaser	
je	[P] Mode de sortie	Normal, inverti humide	Sélectionner le mode de sortie de phaser	
j	Wet / Dry	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le mouillé et sec sig- nal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

P4EQ - Mt. Delay (Parametric EQ 4 bandes - Multitap Delay)

Cet effet combine un égaliseur paramétrique mono bande à quatre et un retard multitap.

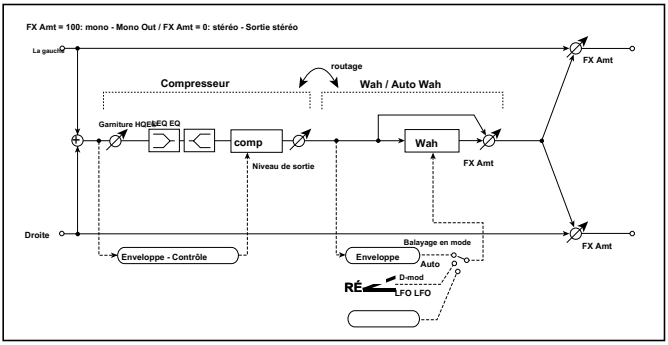


P4EQ				
une garniture [E]		0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ paramétrique	
b [E]	B1 Cutoff [Hz]	20 ... 1.00k	Réglage de la fréquence centrale de la bande 1	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 1	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 1	
c	[E] B2 Cutoff [Hz]	50 ... 5.00k	Définit la fréquence centrale de la bande 2	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 2	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 2	
d [E]	Cutoff B3 [Hz]	300 ... 10.00k	Définit la fréquence centrale de la bande 3	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 3	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 3	
e [E]	B4 Cutoff [Hz]	500 ... 20.00k	Définit la fréquence centrale de la bande 4	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 4	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 4	
Multitap rETARD				
F	[D] Temps Tap1 [msec]	0,0 ... 1360,0	Définit le temps de retard Tap1	
	Niveau Tap1	0 ... 100	Définit le niveau de sortie Tap1	
g [D]	Temps Tap2 [msec]	0,0 ... 1360,0	Définit le temps de retard Tap2	
	Commentaires (Tap2)	- 100 ... + 100	Définit la quantité de rétroaction Tap2	
h [D]	High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	

je	[D] Mt.Delay humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	Définit la balance d'effet de retard multitap	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation humide / sec pour le retard multitape	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation humide / sec pour le retard multitap	
j humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Comp - Wah (Compresseur - Wah / Auto Wah)

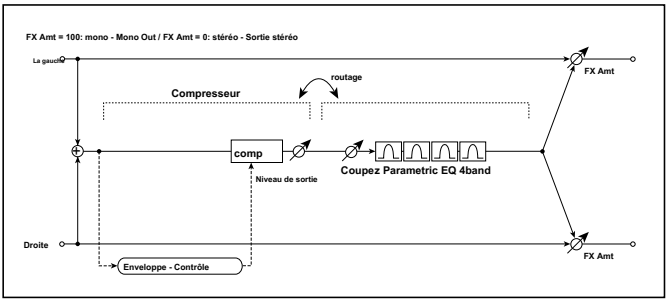
Cet effet combine un compresseur mono et une wah. Vous pouvez modifier l'ordre de la connexion.



Compresseur				
un [C]	Sensibilité	1 100 ...	Définit la sensibilité	
b [C]	Attaque	1 100 ...	Définit le niveau d'attaque	
	Niveau de sortie	0 ... 100	Définit le niveau de sortie du compresseur	
c	[C] EQ Version	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ	
d [C]	Pre LEQ Gain [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de Low EQ	
	Pre Gain HQE® [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de High EQ	
WAH				
e [W]	Fréquence Bas 0 ... 100		Définit la limite inférieure de la fréquence centrale de wah	
	fréquence Top	0 ... 100	Définit la limite supérieure de la fréquence centrale de wah	
F	[W] Mode balayage	Auto, D-mod, LFO	Sélectionne le contrôle de l'auto-wah, source de modulation et LFO	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour la wah lorsque le mode de balayage = D-mod	
g [W]	LFO Fréquence [Hz] 0,02 ... 20.00		Règle la vitesse du LFO	
	Résonance	0 ... 100	Définit la quantité de résonance	
	LPF	Éteint allumé	Commute le filtre passe-bas wah sur et en dehors	
h [W]	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	Définit la balance d'effet de wah	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation humide / sec pour la wah	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation humide / sec pour la wah	
je	routage	Comp> Wah, Wah> Comp	Commute la commande du compresseur et wah	
j	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Comp - P4EQ (Compresseur - paramétrique 4 bandes EQ)

Cet effet combine un compresseur mono et éga- paramétrique à quatre bandes izer. Vous pouvez modifier l'ordre des effets.

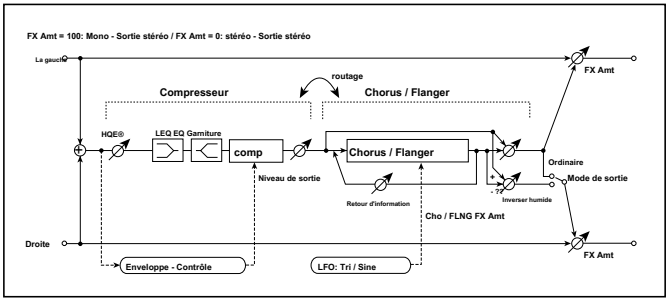


Compresseur				
une	sensibilité [C]	1 100 ...	Définit la sensibilité	
b	[C] Attaque	1 100 ...	Définit le niveau d'attaque	
	Niveau de sortie	0 ... 100	Définit le niveau de sortie du compresseur	
P4EQ				
c	[E] Garniture	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ paramétrique	
d	[E] Cutoff B1 [Hz]	20 ... 1.00k	Réglage de la fréquence centrale de la bande 1	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 1	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 1	
e	[E] B2 Cutoff [Hz]	50 ... 5.00k	Définit la fréquence centrale de la bande 2	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 2	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 2	
F	[E] B3 Cutoff [Hz]	300 ... 10.00k	Définit la fréquence centrale de la bande 3	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 3	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 3	
g	[E] B4 Cutoff [Hz]	500 ... 20.00k	Réglage de la fréquence centrale de la bande 4	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 4	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 4	
h	Routing	Comp> P4EQ, P4EQ> Comp	Commute l'ordre du compresseur et égaliseur paramétrique	

i humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Comp - Cho / FLNG (Compresseur - Chorus / Flanger)

Cet effet combine un compresseur mono et un chorus / flanger. Vous pouvez modifier l'ordre des effets.



Compresseur				
un [C]	Sensibilité	1 100 ...	Définit la sensibilité	
b [C]	Attaque	1 100 ...	Définit le niveau d'attaque	
	Niveau de sortie	0 ... 100	Définit le niveau de sortie du compresseur	
c	[C] EQ Version	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ	
d [C]	Pre LEQ Gain [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de Low EQ	
	Pre Gain HQE® [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de High EQ	
CHORUS / Flanger				
e [F]	LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
F	[F] Delay Time [msec]	0,0 ... 1350,0	Définit le temps de retard	
	Profondeur	0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
	Retour d'information	- 100 ... + 100	Définit la quantité de contre-réaction	

g [F]	Cho / FLNG humide / sec	- Wet, -1: 99 ... sec ... 99: 1, Wet	Définit la balance d'effet du cho- rus / flanger ,	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation humide / sec pour le chorus / flanger	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation humide / sec pour le chorus / flanger	
h [F]	Mode de sortie	Normal, inverti humide	Sélectionner le mode de sortie pour le chorus / flanger	
je	routage	Comp> Flanger, Flanger> Comp Commute et sortie Chorus / Flanger		
j	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

h: [F] Mode de sortie i:

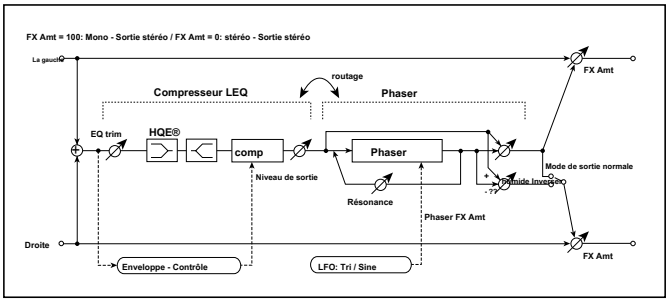
routage

Lorsque Wet Invert est sélectionné, la phase du canal droit du signal d'effet de chorus / flanger est inversée. Cela crée des effets pseudo-stéréo et ajoute propagation. Toutefois, si un effet de type mono-entrée est connecté après cet effet, les sons gauche et droite peuvent annuler mutuellement, ce qui élimine les effets de chorus / flanger.

Lorsque « routage » est réglé sur Flanger / Comp, « [F] Mode de sortie » sera réglé sur Normal.

Comp - Phaser (compresseur - Phaser)

Cet effet combine un compresseur mono et un phaser. Vous pouvez modifier l'ordre des effets.

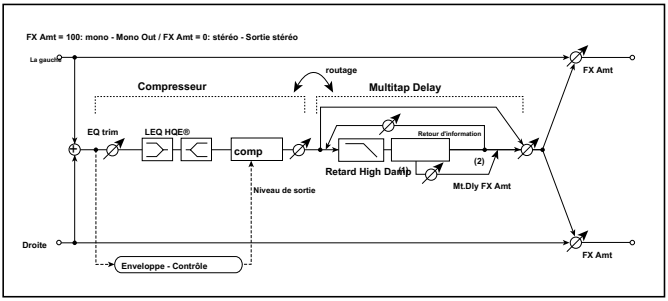


Compresseur				
un [C]	Sensibilité	1 100 ...	Définit la sensibilité	
b [C]	Attaque	1 100 ...	Définit le niveau d'attaque	
	Niveau de sortie	0 ... 100	Définit le niveau de sortie du compresseur	
c	[C] EQ Version	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ	
d [C]	Pre LEQ Gain [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de Low EQ	
	Pre Gain HQE® [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de High EQ	
phaser				
e [P]	LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
F	[P] Manuel	0 ... 100	Définit la fréquence à laquelle l'effet est appliqué	
	Profondeur	0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
	Résonance	- 100 ... + 100	Définit la quantité de résonance	
g [P]	Phaser humide / sec	- Wet, -1: 99 ... sec ... 99: 1, Wet	Définit l'équilibre phaser	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation humide / sec pour le phaseur	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation humide / sec pour le phaser	
h [F]	Mode de sortie	Normal, inverti humide	Sélectionner le mode de sortie de phaser	
je	routage	Comp> Phaser, Phaser> Comp Bascule le phaseur	Bascule le compresseur	

j	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le mouillé et sec sig- nal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Comp - Mt. Delay (compresseur - Multitap Delay)

Cet effet combine un compresseur mono et un retard multitap. Vous pouvez modifier l'ordre des effets.

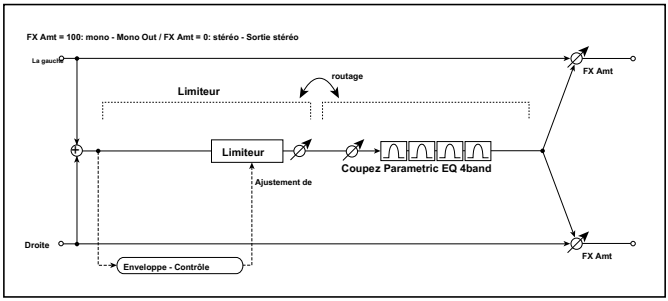


Compresseur				
une	sensibilité [C]	1 100 ...	Définit la sensibilité	
b	[C] Attaque	1 100 ...	Définit le niveau d'attaque	
	Niveau de sortie	0 ... 100	Définit le niveau de sortie du compresseur	
c	[C] EQ Version	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ	
d	[C] Pré LEQ Gain [dB] -15 ... + 15		Définit le gain de Low EQ	
	Pre Gain HQE® [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de High EQ	
Multitap rETARD				
e	[D] Temps Tap1 [msec] 0.0 ... 1360,0		Définit le temps de retard Tap1	
	Niveau Tap1	0 ... 100	Définit le niveau de sortie Tap1	
F	[D] Temps Tap2 [msec] 0.0 ... 1360,0		Définit le temps de retard Tap2	
	Commentaires (Tap2)	- 100 ... + 100	Définit la quantité de rétroaction Tap2	
g	[D] High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	

h [D]	Mt.Delay humide / sec à sec,	1: 99 ... 99: 1, humide	Définit la balance d'effet de retard multitap	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation humide / sec pour le retard multitape	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation humide / sec pour le retard multitap	
je	routage	Comp> Mt.Delay, Mt.Delay> Comp Bascule l'ordre de la compresseur		
j	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Limitateur - P4EQ (limitateur - Parametric EQ 4 bandes)

Cet effet combine un limiteur de mono et un égaliseur paramétrique à quatre bandes. Vous pouvez modifier l'ordre des effets.



Limiteur				
un	rapport [L]	1,0: 1 ... 50.0: 1, Inf: 1	Définit le taux de compression de signal	
	Seuil [dB]	- 40 ... 0	Définit le niveau au-dessus duquel le sor est appliqué compres-	
b [L]	Attaque	1 100 ...	Définit le temps d'attaque	
	Libération	1 100 ...	Définit le temps de libération	
c	[L] Gain Réglage [dB]	- Inf, - 38 ... + 24	Définit le gain de sortie du limiteur	

P4EQ				
d [E]	Garniture	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ paramétrique	
e [E]	B1 Cutoff [Hz]	20 ... 1.00k	Réglage de la fréquence centrale de la bande 1	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 1	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 1	
F	[E] B2 Cutoff [Hz]	50 ... 5.00k	Définit la fréquence centrale de la bande 2	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 2	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 2	
g [E]	B3 Cutoff [Hz]	300 ... 10.00k	Définit la fréquence centrale de la bande 3	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 3	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 3	
h [E]	B4 Cutoff [Hz]	500 ... 20.00k	Réglage de la fréquence centrale de la bande 4	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la bande passante de la bande 4	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de la bande 4	
je	routage	Limitateur> P4EQ, P4EQ> Commutateurs l'ordre limiteur du limiteur et	EQ paramétrique	
j humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

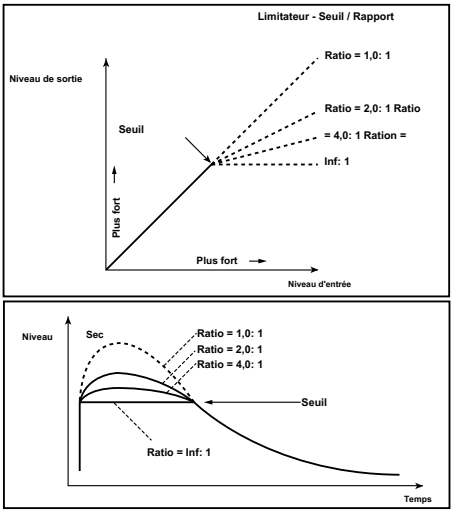
a: [L] Ratio

a: Seuil [dB] c: [L] Gain

Réglage [dB]

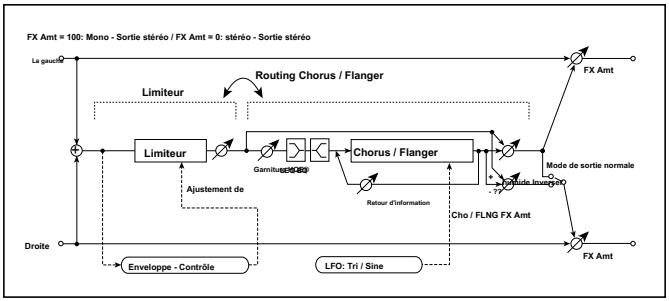
Ce paramètre définit la compression du signal « [L] Ratio ». La compression est appliquée uniquement lorsque le niveau du signal dépasse la valeur « seuil ».

Ajustez le niveau de sortie en utilisant le paramètre « Gain Adjust », puisque com- pression provoque le niveau entier à réduire.



Limitateur - Cho / FLNG (limitateur - Chorus / Flanger)

Cet effet combine un limiteur mono et un chorus / flanger. Vous pouvez modifier l'ordre des effets.

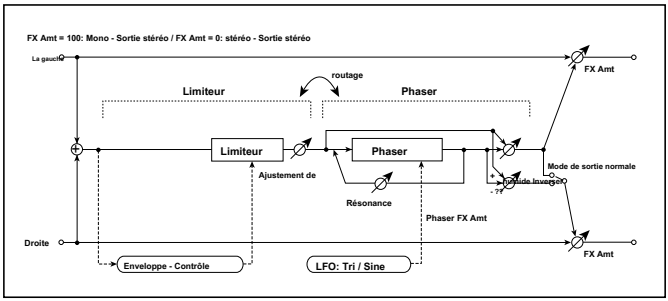


Limiteur				
un rapport [L]		1,0: 1 ... 50.0: 1, Inf: 1	Définit le taux de compression de signal	
	Seuil [dB]	- 40 ... 0	Définit le niveau au-dessus duquel le compresseur est appliquée	
b [L]	Attaque	1 100 ...	Définit le temps d'attaque	
	Libération	1 100 ...	Définit le temps de libération	

c	[L] Gain Réglage [dB]	- Inf, - 38 ... + 24	Définit le gain de sortie du limiteur	
CHORUS / Flanger				
d [F]	LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
e [F]	Delay Time [msec]	0,0 ... 1350,0	Définit le temps de retard	
	Profondeur	0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
	Retour d'information	- 100 ... + 100	Définit la quantité de contre-réaction	
F	[F] EQ Version	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ	
g [F]	Pre LEQ Gain [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de Low EQ	
	Pre Gain HQE® [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de High EQ	
h [F]	Cho / FLNG humide / sec	- Wet, -1: 99 ... sec ... 99: 1, Wet	Définit la balance d'effet du chorus / flanger	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation humide / sec pour le chorus / flanger	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation humide / sec pour le chorus / flanger	
je	[F] Mode de sortie	Normal, inverti humide	Sélectionner le mode de sortie pour le chorus / flanger	
	routage	Limitateur> Flanger, Flanger> limitateur	Commute la commande du limiteur et chorus / flanger	
j humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le mouillé et sec sig- nal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Limitateur - Phaser

Cet effet combine un limiteur mono et un phaser. Vous pouvez modifier l'ordre des effets.

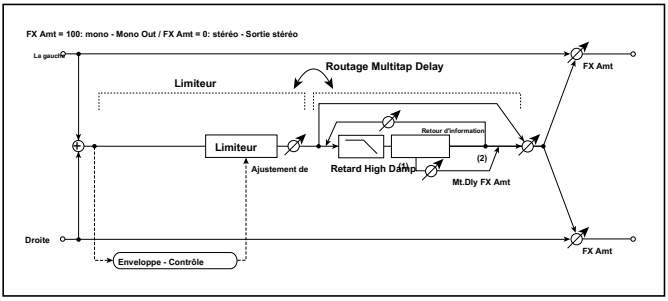


Limiteur				
un	rapport [L]	1,0: 1 ... 50.0: 1, Inf: 1	Définit le taux de compression de signal	
	Seuil [dB]	- 40 ... 0	Définit le niveau au-dessus duquel le compresseur est appliquée	
b	[L] Attaque	1 100 ...	Définit le temps d'attaque	
	Libération	1 100 ...	Définit le temps de libération	
c	[L] Gain Réglage [dB]	- Inf, - 38 ... + 24	Définit le gain de sortie du limiteur	
phaser				
d	[P] LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
Manuel	d'e [P]	0 ... 100	Définit la fréquence à laquelle l'effet est appliqué	
	Profondeur	0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
	Résonance	- 100 ... + 100	Définit la quantité de résonance	
F	[P] Phaser humide / sec	- Wet, -1: 99 ... sec ... 99: 1, Wet	Définit l'équilibre phaser	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne humide / source de modulation à sec du phaser	
	Amt	- 100 ... + 100	Wet Règle / quantité de modulation à sec du phaser	
g	[P] Mode de sortie	Normal, inverti humide	Sélectionner le mode de sortie de phaser	
h	Routing	Limitateur> Phaser, Phaser> limitateur	Commute la commande du limiteur et phaser	

i humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au BEGIN ning de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Limitateur - Mt.Delay (limitateur - Multitap Delay)

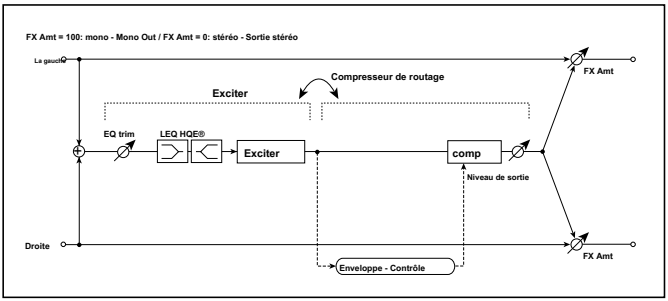
Cet effet combine un limiteur mono et un retard multitap. Vous pouvez modifier l'ordre des effets.



Limiteur				
un	rapport [L]	1,0: 1 ... 50.0: 1, Inf: 1	Définit le taux de compression de signal	
	Seuil [dB]	- 40 ... 0	Définit le niveau au-dessus duquel le compresseur est appliquée	
b [L]	Attaque	1 100 ...	Définit le temps d'attaque	
	Libération	1 100 ...	Définit le temps de libération	
c	[L] Gain Réglage [dB]	- Inf, - 38 ... + 24	Définit le gain de sortie du limiteur	
Multitap rETARD				
d [D]	Temps Tap1 [msec]	0,0 ... 1360,0	Définit le temps de retard Tap1	
	Niveau Tap1	0 ... 100	Définit le niveau de sortie Tap1	
e [D]	Temps Tap2 [msec]	0,0 ... 1360,0	Définit le temps de retard Tap2	
	Retour d'information	- 100 ... + 100	Définit la quantité de rétroaction Tap2	
F	[D] High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
g [D]	Mt.Delay humide / sec à sec,	1: 99 ... 99: 1, Humide	Définit la balance d'effet de retard multitap	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne humide / source de modulation à sec du délai multitap	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit humide / sec quantité de modulation du délai multitap	
h	Routing	Limitateur> Mt.Delay, Mt.Delay> limitateur	Commute l'ordre du limiteur et le délai multitap	
i	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Exciter - Comp (Exciter - Compresseur)

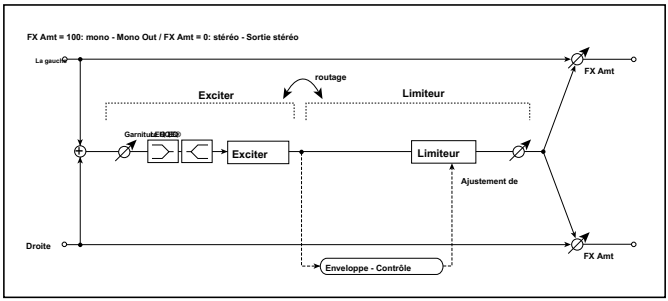
Cet effet combine un excitateur mono et un compresseur. Vous pouvez modifier l'ordre des effets.



Excitateur				
un	[X] Exciter Blend	- 100 ... + 100	Définit l'intensité (profondeur) de l'effet excitateur	
b	[X] L'accent La fréquence	0 ... 70	Définit la plage de fréquences à souligner	
c	[X] EQ Version	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ	
d	[X] Pré LEQ Gain [dB] -15 ... + 15		Définit le gain de Low EQ	
	Pre Gain HQE® [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de High EQ	
Compresseur				
e	[C] Sensibilité	1 100 ...	Définit la sensibilité	
F	[C] Attaque	1 100 ...	Définit le niveau d'attaque	
	Niveau de sortie	0 ... 100	Définit le niveau de sortie du compresseur	
g	Routing	Exciter> Comp, Comp> Exciter	Commute la commande de l'excitateur et le compresseur	
h	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Exciter - Limiteur

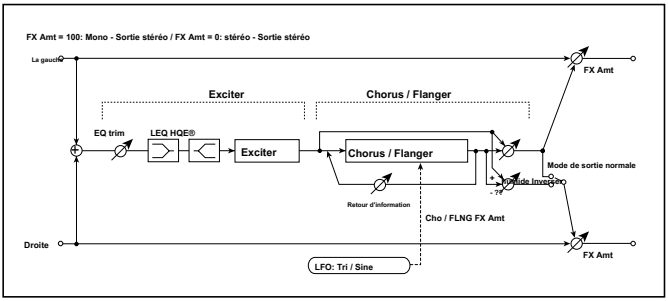
Cet effet combine un excitateur mono et un limiteur. Vous pouvez modifier l'ordre des effets.



Excitateur				
un	[X] Exciter Blend	- 100 ... + 100	Définit l'intensité (profondeur) de l'effet excitateur	
b	[X] L'accent Fréquence	0 ... 70	Définit la plage de fréquences à souligner	
c	[X] Version	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ	
d	[X] Pre LEQ Gain [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de Low EQ	
	Pre Gain HQE® [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de High EQ	
Limiteur				
e	[L] Ratio	1,0: 1 ... 50.0: 1, Inf: 1	Définit le taux de compression de signal	
F	[L] seuil [dB]	- 40 ... 0	Définit le niveau au-dessus duquel le compresseur est appliquée	
g	[L] Attaque	1 100 ...	Définit le temps d'attaque	
	Libération	1 100 ...	Définit le temps de libération	
h	[L] de réglage de gain [dB]	- Inf, - 38 ... + 24	Définit le gain de sortie du limiteur	
je	routage	Exciter> Limiter, limiteur> Exciter	Commute la commande de l'excitateur et le limiteur	
j	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Exciter - Cho / FLNG (Exciter - Chorus / Flanger)

Cet effet combine un limiteur mono et un chorus / flanger.

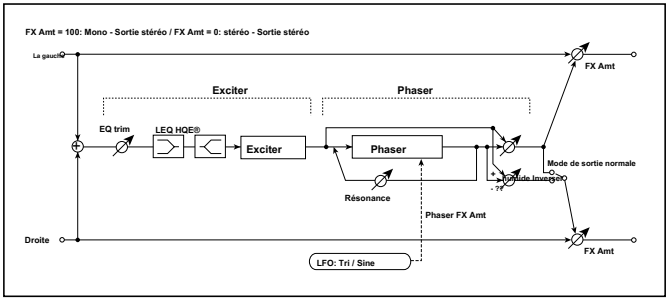


Excitateur				
un	[X] Exciter Blend	- 100 ... + 100	Définit l'intensité (profondeur) de l'effet excitateur	
b	[X] L'accent Fréquence	0 ... 70	Définit la plage de fréquences à em- phasized	
c	[X] Version	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ	
d	[X] Pre LEQ Gain [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de Low EQ	
	Pre Gain HQE® [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de High EQ	
CHORUS / Flanger				
e	[F] LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
F	[F] Delay Time [msec]	0,0 ... 1350,0	Définit le temps de retard	
	Profondeur	0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
	Retour d'information	- 100 ... + 100	Définit la quantité de contre-réaction	
g	[F] Cho / FLNG humide / sec	- Wet, -1: 99 ... Dry ... 99: 1, humide	Définit l'équilibre d'effet de la cho-	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation humide / sec pour le chorus / flanger	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation humide / sec pour le chorus / flanger	
h	[F] Mode de sortie	Normal, inverti humide	Sélectionner le mode de sortie pour le chorus / flanger	

i	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au BEGIN ning de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Exciter - Phaser

Cet effet combine un limiteur mono et un phaser.

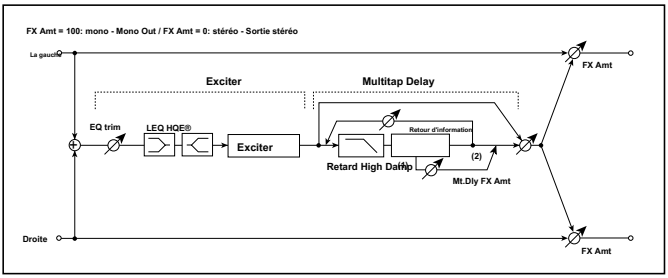


Excitateur				
un	[X] Exciter Blend	- 100 ... + 100	Définit l'intensité (profondeur) de l'effet excitateur	
b	[X] L'accent Fréquence	0 ... 70	Définit la plage de fréquences à souligner	
c	[X] Version	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ	
d	[X] Pre LEQ Gain [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de Low EQ	
	Pre Gain HQE® [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de High EQ	
phaser				
e	[P] LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
F	[P] Manuel	0 ... 100	Définit la fréquence à laquelle l'effet est appliqué	
	Profondeur	0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
	Résonance	- 100 ... + 100	Définit la quantité de résonance	

g [P]	Phaser humide / sec	- Wet, -1: 99 ... sec ... 99: 1, Wet	Définit l'équilibre phaser	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation humide / sec pour le phaseur	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation humide / sec pour le phaser	
h [P]	Mode de sortie	Normal, inverti humide	Sélectionner le mode de sortie de phaser	
i	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au BEGIN ning de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Exciter - Mt.Delay (Exciter - Multitap Delay)

Cet effet combine un excitateur mono et un délai multitap.

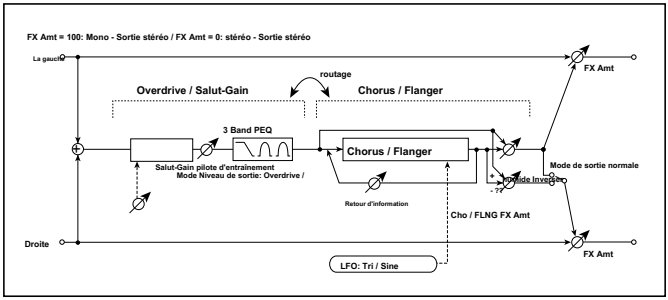


Excitateur				
un [X]	Exciter Blend	- 100 ... + 100	Définit l'intensité (profondeur) de l'effet excitateur	
b [X]	L'accent Fréquence 0 ... 70		Définit la plage de fréquences à souligner	
c	[X] Version	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ	
d [X]	Pre LEQ Gain [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de Low EQ	
	Pre Gain HQE® [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de High EQ	
Multitap rETARD				
e [D]	Temps Tap1 [msec]	0,0 ... 1360,0	Définit le temps de retard Tap1	
	Niveau Tap1	0 ... 100	Définit le niveau de sortie Tap1	

F	[D] Temps Tap2 [msec]	0,0 ... 1360,0	Définit le temps de retard Tap2	
	Commentaires (Tap2)	- 100 ... + 100	Définit la quantité de rétroaction Tap2	
g [D]	High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
h [D]	Mt.Delay humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	Définit la balance d'effet de retard multitap	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation humide / sec pour le retard multitape	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation humide / sec pour le retard multitap	
i	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le mouillé et sec sig- nal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

OD / HG - Cho / FLNG (Overdrive / Hi.Gain - Chorus / Flanger)

Cet effet combine un overdrive mono / distorsion à gain élevé et un chorus / flanger. Vous pouvez modifier l'ordre des effets.

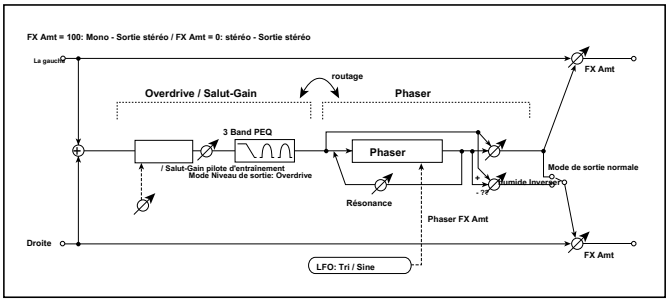


OD / HI-Gagnent			
un mode d'entraînement [O]	Overdrive, Salut-Gain	Bascule entre overdrive et haute de distorsion à gain	
Conduire	1 100 ...	Définit le degré de distorsion	

b [O]	Sortie	0 ... 50	Définit le niveau de sortie overdrive	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie overdrive	
	Amt	- 50 ... + 50	Définit la quantité de modulation du niveau de sortie overdrive	
e [O]	Low Cutoff [Hz]	20 ... 1.00k	Définit la fréquence centrale pour Low EQ (type étagères)	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de Low EQ	
F	[O] Mid1 Cutoff [Hz]	300 ... 10.00k	Définit la fréquence centrale pour Mid / High EQ 1 (type peaking)	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la largeur de bande de Mid / High EQ 1	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de Mid / High EQ 1	
g [O]	Mid2 Cutoff [Hz]	500 ... 20.00k	Définit la fréquence centrale pour Mid / High EQ 2 (type peaking)	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la largeur de bande de Mid / High EQ 2	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de Mid / High EQ 2	
CHORUS / Flanger				
h [F]	Fréquence LFO [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
je	[F] Time Delay [msec]	0.0 ... 1350.0	Définit le temps de retard	
	Profondeur	0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
	Retour d'information	- 100 ... + 100	Définit la quantité de contre-réaction	
j	[F] Cho / FLNG humide / sec	-Wet, -1: 99 ... Dry ... 99: 1, Wet	Définit la balance d'effet du chorus / flanger	
	src	Off ... Tempo	Sélectionne la source de modulation humide / sec pour le chorus / flanger	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation humide / sec pour le chorus / flanger	
k	[F] Mode de sortie	Normal, inverti humide	Sélectionner le mode de sortie pour le cho- rus / flanger	
	routage	OD / HG> Flanger, Flanger> OD / HG	Commute l'ordre de routage de l'overdrive	
l humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

OD / HG - Phaser (Overdrive / Hi.Gain - Phaser)

Cet effet combine un overdrive mono / distorsion à gain élevé et un phaser. Vous pouvez modifier l'ordre des effets.

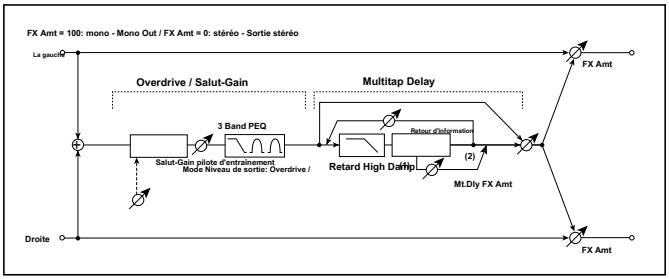


OD / HI-Gagnent				
un mode d'entraînement [O]		Overdrive, Commutateurs Salut-Gain entre overdrive et distorsion à gain élevé		
	Conduire	1 100 ...	Définit le degré de distorsion	
b [O]	Sortie	0 ... 50	Définit le niveau de sortie overdrive	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie overdrive	
	Amt	- 50 ... + 50	Définit la quantité de modulation du niveau de sortie overdrive	
e [O]	Low Cutoff [Hz]	20 ... 1.00k	Définit la fréquence centrale pour Low EQ (type étagères)	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de Low EQ	
F	[O] Mid1 Cutoff [Hz]	300 ... 10.00k	Définit la fréquence centrale pour Mid / High EQ 1 (type peaking)	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la largeur de bande de Mid / High EQ 1	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de Mid / High EQ 1	
g [O]	Mid2 Cutoff [Hz]	500 ... 20.00k	Définit la fréquence centrale pour Mid / High EQ 2 (type peaking)	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la largeur de bande de Mid / High EQ 2	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de Mid / High EQ 2	
phaser				
h [P]	LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO	

je	[P] Manuel	0 ... 100	Définit la fréquence à laquelle l'effet est appliqué	
	Profondeur	0 ... 100	Réglage de la profondeur de modulation LFO	
	Résonance	- 100 ... + 100	Définit la quantité de résonance	
j	[P] Phaser humide / sec	- Wet, -1: 99 ... sec ... 99: 1, Wet	Définit l'équilibre phaser	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation humide / sec pour le phaseur	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation humide / sec pour le phaser	
k	[P] Mode de sortie	Normal, inverti	Sélectionner le mode de sortie de phaser	
	routage	OD / HG> Phaser, Phaser> OD / HG	Commute l'ordre de l'overdrive et phaser	
l humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, la balance entre le Wet humide et sec signal		
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au égrenage BE- de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

OD / HG - Mt.Delay (Overdrive / Hi.Gain - Multitap Delay)

Cet effet combine un overdrive mono / distorsion à gain élevé et un retard de Multitap.

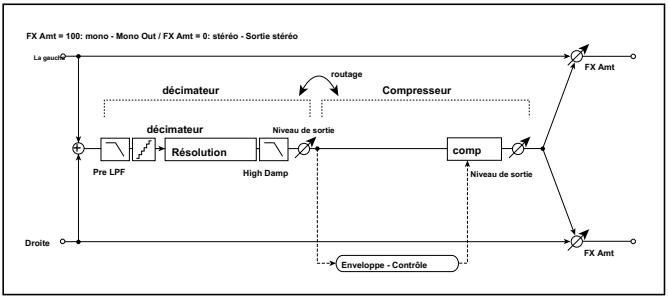


OD / HI-Gagnent				
un mode d'entraînement [O]		Overdrive, Commutateurs Salut-Gain entre overdrive et distorsion à gain élevé		
	Conduire	1 100 ...	Définit le degré de distorsion	
b [O]	Sortie	0 ... 50	Définit le niveau de sortie overdrive	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie overdrive	
	Amt	- 50 ... + 50	Définit la quantité de modulation du niveau de sortie overdrive	
e [O]	Low Cutoff [Hz]	20 ... 1.00k	Définit la fréquence centrale pour Low EQ (type étagères)	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de Low EQ	
F	[O] Mid1 Cutoff [Hz]	300 ... 10.00k	Définit la fréquence centrale pour Mid / High EQ 1 (type peaking)	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la largeur de bande de Mid / High EQ 1	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de Mid / High EQ 1	
g [O]	Mid2 Cutoff [Hz]	500 ... 20.00k	Définit la fréquence centrale pour Mid / High EQ 2 (type peaking)	
	Q	0,5 ... 10,0	Définit la largeur de bande de Mid / High EQ 2	
	Gain [dB]	- 18 ... + 18	Définit le gain de Mid / High EQ 2	
Multitap rETARD				
h [D]	Temps Tap1 [msec]	0,0 ... 1360,0	Définit le temps de retard Tap1	
	Niveau Tap1	0 ... 100	Définit le niveau de sortie Tap1	

je	[D] Temps Tap2 [msec]	0,0 ... 1360,0	Définit le temps de retard Tap2	
	Retour d'information	- 100 ... + 100	Définit la quantité de rétroaction Tap2	
j	[D] High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
k	[D] Mt.Delay humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	Définit la balance d'effet de retard multitap	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation humide / sec pour le retard multitape	
	Amt	- 100 ... + 100	ensembles la quantité de modulation humide / sec pour le retard multitape	
l humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au BEGIN ning de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Décimateur - Comp (décimateur - Compresseur)

Cet effet combine un décimateur mono et un compresseur. Vous pouvez modifier l'ordre des effets.

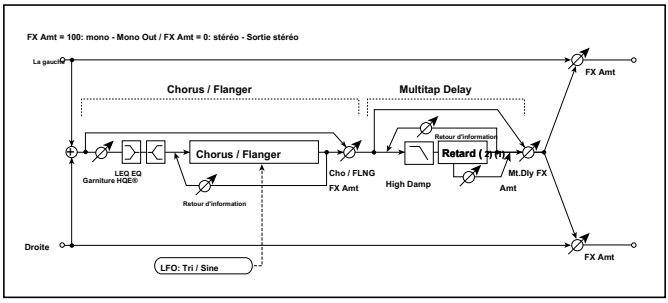


DECIMATOR				
un [D] Pre LPF		Éteint allumé	Tourner le bruit harmonique provoquée par l'échantillonnage réduit et hors	
	High Damp [%]	0 ... 100	Définit le rapport d'amortissement de haute gamme	
b [D] Sampling Freq [Hz]		1.00k ... 48.00k	Définit la fréquence d'échantillonnage	
	Résolution	4 ... 24	Définit la longueur de bit de données	
c	[D] Niveau de sortie	0 ... 100	Définit le niveau de sortie de décimateur	

Compresseur				
d [C]	Sensibilité	1 100 ...	Définit la sensibilité	
e [C]	Attaque	1 100 ...	Définit le niveau d'attaque	
	Niveau de sortie	0 ... 100	Définit le niveau de sortie du compresseur	
F	routage	Décimateur> Comp, Comp> décimateur	Bascule l'ordre du compresseur et tor decima-	
g	humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Cho / FLNG - Mt.Dly (Chorus / Flanger - Multitap Delay)

Cet effet combine un chorus mono / flanger et un délai multitap.

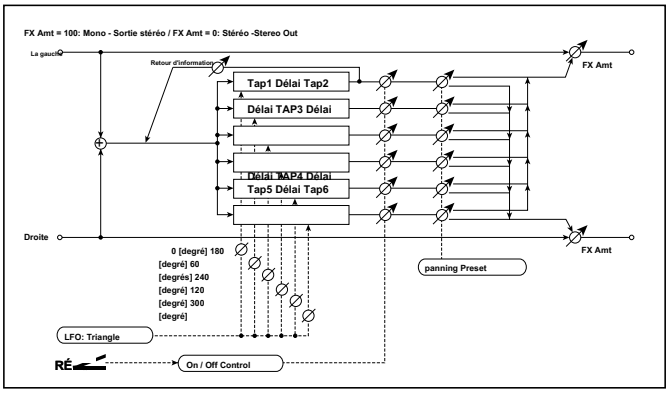


CHORUS / Flanger				
un [F]	LFO Fréquence [Hz]	0,02 ... 20.00	Règle la vitesse du LFO	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Sélectionne la forme d'onde du LFO	
b [F]	Delay Time [msec]	0,0 ... 1350,0	Définit le temps de retard	
	Profondeur	0 ... 100	Définit la profondeur de LFO tion	
	Retour d'information	- 100 ... + 100	Définit la quantité de contre-réaction	
c	[F] EQ Version	0 ... 100	Définit le niveau d'entrée EQ	

d [F]	PreLEQ Gain [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de Low EQ	
	PreHEQ Gain [dB]	- 15 ... + 15	Définit le gain de High EQ	
e [F]	Cho / FLNG humide / sec	- Wet ... -1: 99, Sec, 1: 99 ... Wet	Définit la balance d'effet du chorus / flanger	
Multitap rETARD				
F	[D] Temps Tap1 [msec]	0,0 ... 1360,0	Définit le temps de retard Tap1	
	Niveau Tap1	0 ... 100	Définit le niveau de sortie Tap1	
g [D]	Temps Tap2 [msec]	0,0 ... 1360,0	Définit le temps de retard Tap2	
	Retour d'information	- 100 ... + 100	Définit la quantité de rétroaction Tap2	
h [D]	High Damp [%]	0 ... 100	Définit la quantité d'amortissement dans le haut de gamme	
je	[D] Mt.DelayWet / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	Définit la balance d'effet de retard multitap	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation humide / sec pour le retard multitape	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation humide / sec pour le retard multitap	
j humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

Multitap Cho / Delay (Multitap Chorus / Delay)

Cet effet a six blocs de chorus avec différentes phases LFO. Vous pouvez produire une image stéréo complexe en définissant un temps de retard différent et la profondeur pour chaque bloc. Vous pouvez contrôler le niveau de sortie de retard via une source de modulation.



une fréquence LFO [Hz]		0,02 ... 13.00	Règle la vitesse du LFO	
b Tap1 (000) [msec]		0 ... 2000	Définit la Tap1 (LFO Phase = 0 degrés) temps de retard	
	Profondeur	0 ... 30	Définit la profondeur du chorus Tap1	
	Statut	Always On, Always Off, On> Off (Dm), Off> On (Dm)	Sélectionne marche, arrêt, ou de la source de modulation pour la commande de la sortie Tap1	
c Tap2 (180) [msec]		0 ... 2000	Définit la (phase LFO = 180 degrés) Tap2 temps de retard	
	Profondeur	0 ... 30	Définit la profondeur du chorus Tap2	
	Statut	Always On, Always Off, On> Off (Dm), Off> On (Dm)	Sélectionne marche, arrêt, ou de la source de modulation pour la commande de la sortie Tap2	
d TAP3 (060) [msec]		0 ... 2000	Définit la (phase LFO = 60 degrés) TAP3 temps de retard	
	Profondeur	0 ... 30	Définit la profondeur du chorus TAP3	
	Statut	Always On, Always Off, On> Off (Dm), Off> On (Dm)	Sélectionne marche, arrêt, ou de la source de modulation pour la commande de la sortie TAP3	

e TAP4 (240) [msec]		0 ... 2000	Définit la (phase LFO = 240 degrés) TAP4 temps de retard	
	Profondeur	0 ... 30	Définit la profondeur du chorus TAP4	
	Statut	Always On, Always Off, On> Off (Dm), Off> On (Dm)	Sélectionne marche, arrêt, ou de la source de modulation pour la commande de la sortie TAP4	
F	Tap5 (120) [msec]	0 ... 2000	Définit le (la phase LFO = 120 degrés) Tap5 temps de retard	
	Profondeur	0 ... 30	Définit la profondeur du chorus Tap5	
	Statut	Always On, Always Off, On> Off (Dm), Off> On (Dm)	Sélectionne marche, arrêt, ou de la source de modulation pour la commande de la sortie Tap5	
g Tap6 (300) [msec]		0 ... 2000	Définit la (phase LFO = 300 degrés) Tap1 temps de retard	
	Profondeur	0 ... 30	Définit la profondeur du chorus Tap6	
	Statut	Always On, Always Off, On> Off (Dm), Off> On (Dm)	Sélectionne marche, arrêt, ou de la source de modulation pour la commande de la sortie Tap6	
h Preset Panoramique		1: L 1 2 3 4 5 6 R, 2: L 135 246 R, 3: L 1 3 5 2 4 6 R, 4: L 1 4 5 6 3 2 R	Sélectionne le motif de balayage panoramique stéréo pour chaque prise	
je	tap1 commentaires	- 100 ... + 100	Définit la quantité de rétroaction Tap1	
	src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie du robinet, la quantité de contre-réaction, et l'équilibre de l'effet	
	Amt	- 100 ... + 100	Définit la quantité de modulation de quantité de retour Tap1	
j humide / sec		Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le signal traité et signal	
	src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
	Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

b, c, d, e, f, g: Statut

Ces paramètres définissent l'état de sortie de chaque robinet.

toujours sur : **La sortie est toujours activée. (N modulation)**

Toujours éteint : **La sortie est toujours éteint. (N modulation)**

Sur / Off (dm) : Le niveau de sortie est commuté de ON vers OFF en fonction de la source de modulation.

De / On (dm) : Le niveau de sortie est commuté de OFF à ON en fonction de la source de modulation.

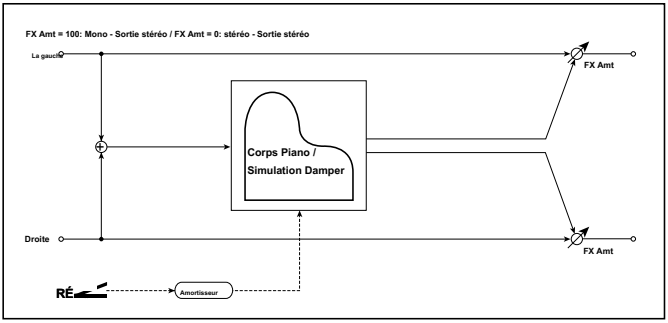
La combinaison de ces paramètres, vous pouvez passer du chœur 4 phases à deux retards de prise en les fondus enchaînés progressivement par la source de modulation lors d'une performance.

h: Panoramique Preset

Ce paramètre sélectionne les combinaisons d'images stéréo des sorties prises.

PianoBody / Amortisseur (PianoBody / Damper Simulation)

Cet effet simule la résonance de la carte son de piano provoqué par la vibration des cordes, et simule également la résonance des autres chaînes qui ne sont pas en cours de lecture lorsque vous appuyez sur la pédale d'amortisseur. Il va créer un son très istic lorsqu'il est appliqué à réel des sons de piano acoustique.



un conseil de son Profondeur	0 ... 100	Définit l'intensité de la résonance de la carte son	
b Damper Profondeur	0 ... 100	Définit l'intensité de la résonance de la chaîne créée lorsque la pédale forte est enfoncée	
src	Off ... Tempo	Sélection de la source de modulation de l'effet amortisseur	
c Tone	1 100 ...	Définit la qualité sonore des effets sonores	
Forme d Mid	0 ... 36	Définit la gamme moyenne de qualité sonore	
e Tune	- 50 ... + 50	Réglage fin	
f humide / sec	Sec, 1: 99 ... 99: 1, Wet	L'équilibre entre le mouillé et sec sig- nal	
src	Off ... Tempo	Voir la liste des DMS (Dynamic Sources de modulation) au début de cette partie	
Amt	- 100 ... + 100	Montant de la source de modulation	

a: Carte son Profondeur

Ce paramètre définit l'intensité de la résonance de la carte son du piano.

b: b Damper Profondeur:

Src

Ce paramètre détermine l'intensité de résonance des autres chaînes créées lorsque la pédale forte est enfoncée. Le paramètre « Src » sélectionne la source de tion à partir duquel l'modulations effet amortisseur est appliqué. Habituellement, sélectionnez Damper
64 Pdl (pédale Damper).

MIDI L'effet est éteint lorsque la valeur de la source de modulation spécifié pour le paramètre « Src » est de 63 ou moins, et l'effet est activé lorsque la valeur est de 64 ou supérieur.

c: Tone

d: Moyenne Forme

Ces paramètres contrôlent la qualité tonale du son effet.

e: Tune

Puisque cet effet simule la résonance des cordes, le son varie en fonction du terrain. Si vous avez changé le réglage en utilisant le « Master Tuning » (Global> Général> Contrôles de base), réglez la valeur du paramètre.

Partie X: Kaoss eFFets

47 En utilisant les effets de Kaoss

la page Kaoss

Quels sont les effets KAOSS?

KAOSS est une technologie KORG, ce qui permet la production en direct d'événements MIDI et la commande simultanée de plusieurs paramètres par l'intermédiaire d'une surface de commande. En PA1000, il vous permet de transformer le flux de la musique ou faire créatif et interactif « mélange liquide ».

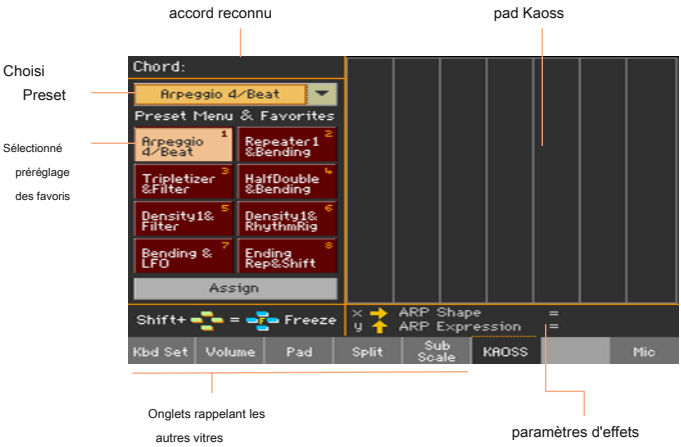
Par exemple, vous pouvez facilement se transformer entre les variations et les types de kit de batterie, pour créer un arrangement évolutif et toujours renouvelé. Vous pouvez laisser KAOSS vous aider à improviser sur la musique préenregistrée, en remodelant le rythme, l'inversion de pas ou de modifier la densité de la note. Vous pouvez faire le clairsemés mix, de laisser un joueur solo être mieux entendu ou vous laisser interagir avec votre public. Il y a aussi des effets de note crissement style DJ, pour des changements plus radicaux. Et vous pouvez utiliser le KAOSS comme un arpégiateur sophistiqué, ou une vieille machine à retard de bande.

Vous pouvez choisir entre plusieurs effets KAOSS prédéfinis. Vous serez alors contrôler les paramètres des effets sur une surface XY, appelé le tampon de KAOSS.

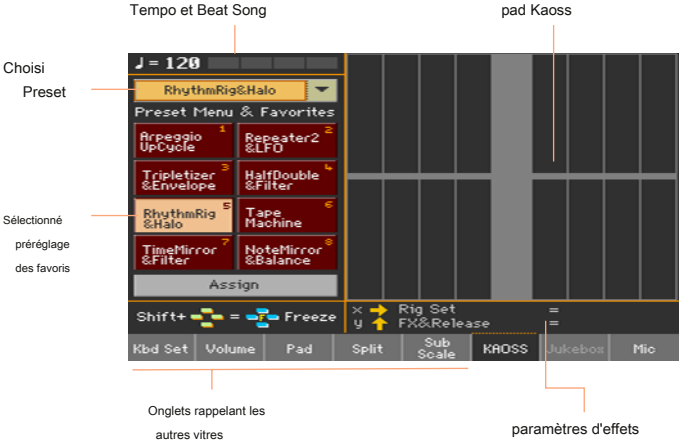
Aller à la page KAOSS

Vous pouvez aller à la KAOSS la page en appuyant sur la KAOSS onglet dans la page d'accueil du style Play ou song Play mode.

- **Dans style Play mode:**



- **Dans song Play mode:**



Lorsque vous quittez cette page, le KAOSS est automatiquement arrêté.

Le choix des présélections de Kaoss

Le choix d'un Presets Preset KAOSS ou favoris

Une série ou KAOSS Presets est déjà fourni avec l'instrument. Vous pouvez choisir un préréglage KAOSS séparé pour le jeu de style et le mode Song Play.

Choisissez un préréglage KAOSS de la bibliothèque

- Utilisez le menu contextuel dans le coin supérieur gauche de la page pour choisir un des préréglages de la bibliothèque contenant tous les paramètres prédéfinis.

Choisissez un Presets favori KAOSS des boutons dédiés

- Touchez l'un des Présélections préférés de choisir le préréglage correspondant.

Les préréglages sélectionnés pour chaque mode restent sélectionnés.

Attribution d'un préréglage KAOSS à l'un des boutons de préréglage des favoris

Vous pouvez affecter des paramètres prédéfinis de la bibliothèque à l'un des préréglage des favoris boutons. De cette façon, vous aurez un ensemble de paramètres prédéfinis préférés sont toujours prêts. Les favoris peuvent être différentes pour le jeu de style et le mode Song Play.

1 Choisissez l'une des présélections KAOSS en utilisant le menu contextuel dans le coin supérieur gauche de la page.

2 Toucher le Attribuer bouton sous la préréglage des favoris boutons.

3 Quand le Sélectionner la destination dialogue apparaît, touchez l'un des boutons choisir une destination.

Kaoss liste de présélection

Le tableau suivant contient toutes les présélections KAOSS usine. Certains des paramètres prédéfinis peuvent être choisis à la fois dans le style et le mode Lecture Song Play. Certains ne peuvent être choisis en mode Style Play.

S'il vous plaît noter que les effets basés sur le temps peut nécessiter quelques instants, avant de commencer à travailler.

Prédéfini pour la lecture Style et Song Modes de lecture

Kaoss prédéfini	L'axe X	Y-axe	Travaille sur
Repeater1 & filtrer	Longueur de la boucle	Cutoff et résonance	Style, les pistes de morceau
Repeater1 & Bending	Longueur de la boucle	Flexion et Cutoff	
Repeater2 & LFO	Longueur de la boucle	Profondeur LFO	
Repeater2 & Transp	Longueur de la boucle	Transposer	
Répéteur Filt & TRPS	Cutoff et résonance	Transposer	
Répéteur Halo & Bend	FX & Release	Flexion et Cutoff	
Filt et bande répéteur	Cutoff et résonance	Vitesse de la bande	
Mettre fin à Rep & Shift	Longueur de la boucle	Note Shift	
Mettre fin à Rep & LFO	Longueur de la boucle	Profondeur LFO	
Mettre fin à Halo & Bend	FX & Release	Flexion et Cutoff	
Tape Machine	BPM	Pliant	
Bande et filtre	Vitesse de la bande	Cutoff et résonance	
Bande et équilibre	Vitesse de la bande	Solde D & B	
Flexion et LFO	Pliant	Profondeur LFO	
Retard et équilibre	Longueur délai	Solde D & B	
Delay & LFO	Longueur délai	Profondeur LFO	
Tripletizer & filtrer	Tripletizer	Cutoff et résonance	
Tripletizer et enveloppe	Tripletizer	Attaque & Decay	
Tripletizer et équilibre	Tripletizer	Solde D & B	
RhythmRig et Halo	Set Rig	FX & Release	
RhythmRig et équilibre	Set Rig	Solde D & B	
TimeMirror et enveloppe	Miroir temps	Attaque & Decay	
TimeMirror & filtrer	Miroir temps	Cutoff et résonance	

Kaoss prédéfini	L'axe X	Y-axe	Travaille sur
HALFDOUBLE & Bending	D & B Vitesse	Attaque & Decay	Style, les pistes de morceau
HALFDOUBLE et Halo	D & B Vitesse	FX & Release	
HALFDOUBLE & filtrer	D & B Vitesse	Cutoff et résonance	
RhytSpeed et équilibre	D & B Vitesse	Solde D & B	
DrumDecim & filtrer	tambour Decimator	Cutoff et résonance	
DrumDecim et enveloppe	tambour Decimator	Attaque & Decay	
Décimateur et Halo	décimateur	FX & Release	
Décimateur et équilibre	décimateur	Solde D & B	
Décimateur & Transp	décimateur	Transposer	
NoteMirror & Transp	miroir note	Transposer	
NoteMirror et équilibre	miroir note	Solde D & B	
Arpège 2 / beat	ARP Forme	ARP expression	Sons supérieurs
Arpège 3 / beat	ARP Forme	ARP expression	
Arpège 4 / beat	ARP Forme	ARP expression	
Arpège 6 / beat	ARP Forme	ARP expression	
arpège upcycle	ARP Vitesse	ARP expression	
arpège cycle baissier	ARP Vitesse	ARP expression	
arpège UpOneBeat	ARP Vitesse	ARP expression	
arpège aléatoire	ARP Vitesse	ARP expression	
arpège WeirdShift	ARP Maj	ARP expression	

Prédéfinie pour le jeu de style uniquement

Kaoss prédéfini	L'axe X	Y-axe	Travaille sur
Density1 & filtrer	Densité	Cutoff et résonance	style Tracks
Density1 & RhythmRig	Densité	Set Rig	
Density1 & HALFDOUBLE	Densité	D & B Vitesse	
Density2 & DrumDecim	Densité	tambour Decimator	
Density2 et Halo	Densité	FX & Release	
Density2 & Repeater2	Densité	Longueur de la boucle	
Density3 & filtrer	Densité	Cutoff et résonance	
Density3 et équilibre	Densité	Solde D & B	
Density4 et Halo	Densité	FX & Release	
Mettre fin à den1 et Rep	Densité	Longueur de la boucle	
Répéteur den1 & Bend	Densité	Flexion et Cutoff	
Var & DrumDecim	Variation	tambour Decimator	
Var & HALFDOUBLE	Variation	D & B Vitesse	
Var & Mute1	Variation	Mise en sourdine	
Var & Mute2	Variation	Mise en sourdine	
VarPad1 & DrumDecim	Variation & Pad	tambour Decimator	
VarPad1 & Mute1	Variation & Pad	Mise en sourdine	
VarPad2 & Decimator	Variation & Pad	décimateur	
Double Var & Balan	Variation	Solde D & B	
La moitié Var et Halo	Variation	FX & Release	
DrumDecim & Mute1	tambour Decimator	Mise en sourdine	
Décimateur & Mute2	décimateur	Mise en sourdine	
RhythmRig & Mute1	Set Rig	Mise en sourdine	
RhythmRig & Mute2	Set Rig	Mise en sourdine	

En utilisant les effets de Kaoss

En utilisant les effets KAOSS est juste une question de laisser le jeu de l'instrument, ou jouer quelques notes, et glisser votre doigt dans la zone tampon de KAOSS pour modifier le flux de musique.

Démarrage du flux de musique originale

Transformation par rapport à arpégiateur

Il existe deux grandes catégories d'effets KAOSS:

- effets de transformation, où est traité le flux de la musique générée par l'arrangeur ou Player pour créer une nouvelle musique.
- effets arpégiateur, où le dernier accord reconnu, ou les notes que vous jouez sur la partie supérieure du clavier, sont utilisés pour générer un arpège. Le nom de ces présélections commencent par Arpeggio.

Choisissez le flux de musique originale

- Accédez au Play Style ou en mode Song Play, et choisissez un style ou un morceau MIDI.
- Si vous voulez jouer un arpège, choisissez un jeu de clavier, y compris les sons que vous voulez arpège.

Choisissez un paramètre prédéfini KAOSS

- Choisissez un paramètre prédéfini KAOSS ou préréglage des favoris, comme on le voit ci-dessus.
- Si vous voulez jouer un arpège, sélectionnez un paramètre prédéfini dont le nom commence par Arpeggio.

Lancez l'accompagnement ou la chanson

- Selon que vous êtes dans le jeu de style ou mode Song Play, lancez l'accompagnement ou de la chanson, comme d'habitude.
- Si vous utilisez un préréglage arpégiateur, jouez un accord ou quelques notes sur la partie supérieure du clavier et appuyer sur la touche. Vous n'avez pas besoin de commencer l'accompagnement ou du morceau.

En utilisant le pavé KAOSS

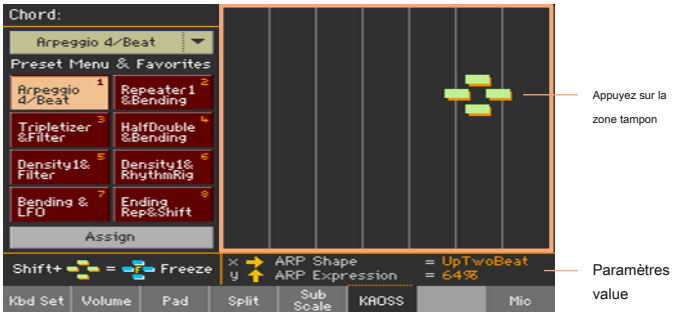
Vérifiez les paramètres de l'effet assigné à l'axe X / Y

- Voir le nom des paramètres sous le pad.

axe	Sens
X	Finger mouvement de gauche à droite, de droite à gauche.
Y	Finger mouvement de haut en bas, de bas en haut.

Modifiez la valeur des paramètres

- Pour modifier la valeur des paramètres, déplacez votre doigt dans le pavé KAOSS.



Selon le préréglage sélectionné, la grille dans le pavé KAOSS va changer. Chaque cellule correspond à un bloc de valeurs (également appelée étape). Les cellules grises plus légères sont la valeur par défaut pour le paramètre correspondant. En l'absence de lignes de grille apparaissent dans le bloc, les valeurs sont continuelles, sans étapes intermédiai- diaires, changeant avec un détail plus fin.

- Lorsque vous relâchez votre doigt, les valeurs par défaut sont remis à zéro.

Geler les valeurs actuelles

Effectuez l'une des actions suivantes:

- **Garder le DÉCALAGE touche enfoncée, puis appuyez sur une région du patin de KAOSS, puis relâchez la DÉCALAGE** bouton et enfin augmenter votre doigt.

  Vous êtes libre de continuer à se déplacer votre doigt, ou de le libérer pour geler les valeurs actuelles.

- **appuyez sur la DÉCALAGE bouton tandis que le doigt est en contact avec le pavé KAOSS, puis soulevez votre doigt et enfin libérer le DÉCALAGE bouton.**

  Les valeurs de la dernière position de votre doigt seront gelés. Le flux de la musique traitée continuera en suivant ces valeurs.

  Lorsque les valeurs sont figées, un « F » apparaît dans le point de congélation.

En utilisant la pédale Damper pour tenir des notes

Lorsque vous utilisez un préréglage Arpeggio, en appuyant sur la pédale de Damper ne soutiendra pas les notes générées, mais tiendrez les notes ou l'accord que vous avez joué. Vous êtes donc libre de lever votre main du clavier, et de laisser l'arpégiateur continuer.

Partie XI:
CONTROLEURS

48 Les contrôleurs de la main

Programmation du joystick

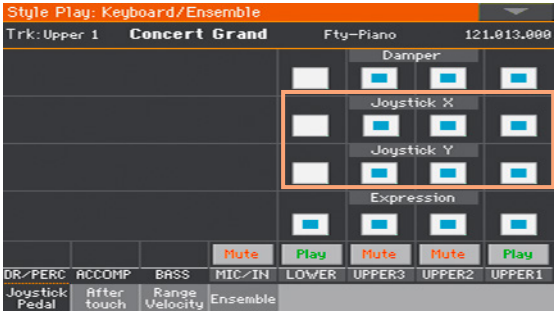
L'attribution de fonctions à la manette

le gauche / droite (X, X +) mouvement du joystick contrôle habituellement Pitch bend .
Il peut cependant un contrôle paramètre sonore , selon le pro- grammation son. le haut / mouvement vers l'avant (Y +) est habituellement Modulation , et parfois un autre paramètre sonore , en fonction de la programmation sonore. le vers le bas / mouvement vers l'arrière (Y) peut être affecté à différents contrôles , ou reste inutilisé. Affectation des paramètres sonores du joystick peut être fait en Modifier le son .

Affectation du joystick aux sons

Vous pouvez activer / désactiver le joystick sur chaque son clavier.

1 Allez à la Clavier / Ensemble> Manette de jeu / Pédale page.



2 Utilisez le manette de jeu X case à cocher pour activer les mouvements gauche / droite joystick / de rabais sur chaque son.

3 Utilisez le manette de jeu Y case pour activer les mouvements haut / bas joystick / de rabais sur chaque son.

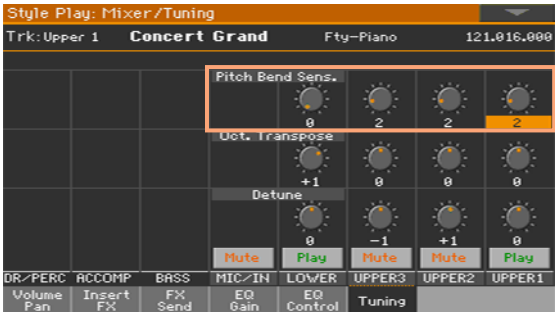
4 Écrivez les modifications apportées à un jeu de clavier.

Réglage de la plage de Pitch Bend

Pitch Bend Range est défini pour chaque jeu son, et peut changer avec les jeux de clavier dif- férents, SongBook entrées ou styles.

1 **Allez à la** Mixer / Tuning> Tuning **page.**

2 **Utilisez le** Pitch bend Sens (ibilité) **boutons pour régler la plage de variation de ton pour chaque**
Du son.



PB Sensibilité	Sens
0	Pas de pitch bend permis.
1 ... 12	Maximum haut / bas de gamme pitch bend (en demi-tons). 12 = ± Une octave.

3 Écrivez les modifications apportées à un jeu sonore (Set clavier, Style).

Programmation de la vitesse et aftertouch du clavier

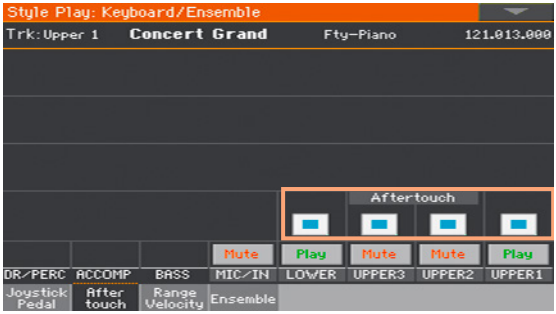
L'attribution de fonctions à la vitesse et aftertouch

Velocity contrôle habituellement le volume du son, tandis que la modulation des contrôles aftertouch. Toutefois, ils peuvent être affectés à d'autres rôles par chaque individu son. Attribution des paramètres du son peut être fait en Modifier le son .

Attribution aftertouch aux sons

Vous pouvez activer / désactiver l'aftertouch sur chaque son clavier.

1 Allez à la Clavier / Ensemble> Aftertouch page.



2 Utilisez le aftertouch case à cocher pour activer l'aftertouch on / off sur chaque clavier
Du son.

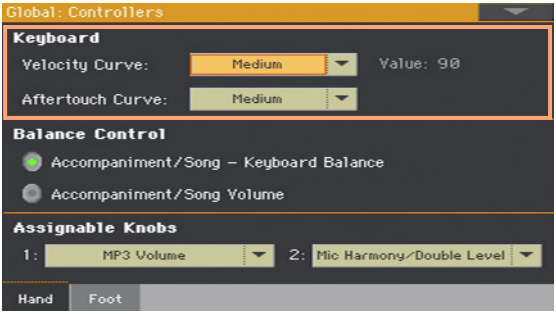
3 Écrivez les modifications apportées à un jeu de clavier.

Réglage de la vitesse et de la sensibilité aftertouch

Vous pouvez définir la façon dont le clavier répond à votre vitesse de frappe et la pression AF- tertouch.

1 **Allez à la** Global> Contrôleurs> Main **page.**

2 **Utilisez le** Courbe de vitesse **paramètre pour régler la sensibilité du clavier**
votre force de jeu.



Courbe de vitesse	Sens
Fixé	Pas de contrôle dynamique disponible. Les valeurs dynamiques sont fixes, comme dans les organes classiques. Lorsque cette option est choisie, vous pouvez définir la valeur de vitesse fixe.
Soft1 ... Hard3	Les courbes, du plus léger au plus dur. Un

3 **Utilisez le** courbe aftertouch **paramètre pour régler la sensibilité du clavier**
à la pression que vous appliquez après avoir joué une clé.

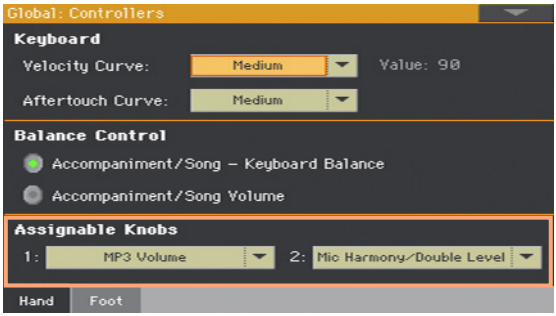
courbe a.touch	Sens
Soft1 ... Hard3	Les courbes, du plus léger au plus dur. Un
De	L'aftertouch est éteint.

Programmation des boutons assignables

Attribution d'une fonction aux boutons assignables

Vous pouvez programmer la ASSIGNABLES BOUTONS comme un paramètre global.

1 Allez à la Global> Contrôleurs> Main page.



2 Choisissez une fonction pour chacun des boutons.

Fonctions associables aux boutons

Fonction Bouton	Sens
De	Aucune fonction assignée
Expression du clavier	Volume relatif des sons du clavier. Tous les autres sons ne seront pas modifiés.
Style Drum & Perc.Vol. (Gbl)	La même chose que les curseurs de volume de style dans le monde> mode Préférences> Styles 2 pages.
Style Bass Vol. (GBL) Genre	
Accomp.Vol. (GBL) Kbd Upper 1	
Volume	Volume du son du clavier correspondant.
Kbd supérieur 2 Volume kbd	
supérieur Volume 3 kbj	
Volume Pad Volume	
	Pads contrôle du volume
Volume MP3	Volume du morceau MP3.
Upper VDF Cutoff	fréquence de coupure du filtre (pour les sons attribué à la partie supérieure).
Haute-VDF résonance	résonance du filtre (pour les sons attribué à la partie supérieure).
Mic Harmonie / Double Niveau volume	de l'harmonie / bloc double.

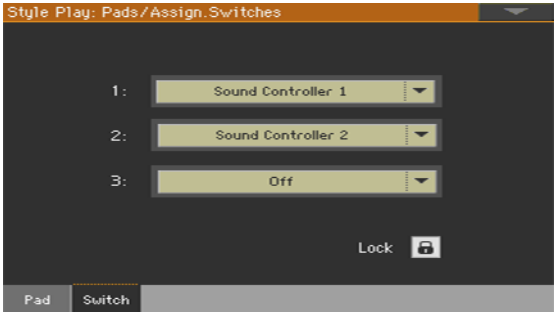
Fonction Bouton	Sens
Mic / Guitar Preset FX1 Niveau	Volume du FX correspondant.
Mic / Guitar Preset FX2 Niveau	
Guitare Preset FX3 niveau FX	
CC12 Ctrl	Les contrôleurs standard FX, utilisés comme modulations DMS. Comment fonctionnent-ils dépend de la programmation des effets.
FX CC13 Ctrl	

Programmation des commutateurs assignables

Attribution d'une fonction aux commutateurs assignables

Vous pouvez programmer la Boutons assignables d'une manière différente pour chaque jeu de clavier. Le choix d'un ensemble différent de sons peut donc modifier les contrôles affectés à ces commutateurs, pour faire correspondre les différents types de sons.

1 Allez à la Style Play / Song Play> Pad / Switch> Commutateur page.



2 Utilisez l'un des Commutateur 1 ... 3 menus pour choisir une commande à attribuer à le commutateur correspondant.

3 Écrivez les modifications apportées à un jeu de clavier.

Fonctions assignables aux commutateurs assignables

fonction de commutation	Sens
De	Aucune fonction assignée.
ritardando	Ralentir ou faire le tempo plus rapide, selon les courbes programmées dans Global> Commandes générales> Page de base.
accelerando	
Chord Seq. Record	Fait démarrer l'enregistrement d'accords séquence.
style Up	Sélectionne le style.
style de bas	Sélectionne le style précédent.
Kbd Set Up Library	Sélectionne le clavier Set de la bibliothèque CLAVIER SET.
Kbd Set bibliothèque vers le bas	Sélectionne le clavier précédent set de la librairie CLAVIER SET.
Extrait sonore	Sélectionne le son suivant.

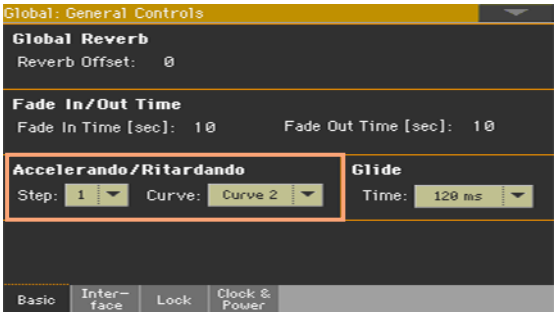
fonction de commutation	Sens
son bas	Sélectionne le son précédent.
Synchro Start	Mêmes fonctions que les boutons du panneau de commande avec le même nom.
Synchro Arrêt Kbd	
supérieur 1 Muet	Mute du son du clavier correspondant.
Kbd supérieur 2 Mute	
kbd supérieur 3 Muet kbj	
Muet style Drum Mute	
	Muet d'accompagnement sonore du style correspondant.
Style de Percussion Muet style	
basse Mute style Acc1 ... 5	
Muet style Acc 1-5 Muet	
	Activer / désactiver toutes les Acc pistes à la fois.
Chanson Melody Mute	La piste met en sourdine Song MIDI défini comme la piste Melody (Global> Préférences Mode> Song & Seq.)
vocal Remover	Supprime la voix principale de la chanson MP3.
Drum Song & Bass Mode	Mute de toutes les pistes de morceau MIDI, sauf pour les pistes basse et de batterie (comme indiqué dans le global> Préférences Mode> Page Song & Seq.). Il ne fonctionne pas sur Titres MP3.
Sélectionné Piste solo	Active en solo la piste de marche / arrêt.
Basse et Basse Sauvegarde	Lorsque l'accompagnement ne joue pas et le clavier est en mode Split, vous pouvez jouer le bas son avec la main gauche, tandis que la basse joue toujours la racine d'accord.
Quartertone	Active ton trimestre on / off.
Retune style	Donne l'instrument d'attente pour un accord. La racine de l'accord sera la nouvelle racine de l'échelle utilisée par quelques-unes des pistes d'accompagnement.
Échelle globale	Lorsque le commutateur ou la pédale est enfoncée, le Global> Tuning> Page d'échelle est rappelé.
SubScale Preset 01 ... 04	Mêmes fonctions que l'échelle des boutons prédéfinis dans l'écran.
Parlez Mic	interrupteur Talkback.
Lead Mic On / Off	Mute de la voix principale.
FX Commutateur CC12	commutateurs standard FX. Comment fonctionnent-ils dépend de la programmation des effets.
FX CC13 Rotary Switch	
Spkr On / Off	contrôles rotatifs à effet de haut-parleur.
Spkr rapide / lent Rotary	
Drawbar Perc On / Off	Active Drawbar Percussion on / off.

fonction de commutation	Sens
Texte suivant la page	Ces options vous permettent de passer à la page précédente ou suivante, lors de la lecture d'un fichier texte automatiquement chargé avec un morceau ou SongBook Entrée, ou manuellement chargé de la page Paroles.
Texte Page préc	
Set Suivant	Passe à la prochaine SongBook entrée dans la liste Set sélectionné.
Définir la liste Précédent	Se déplace à la précédente SongBook entrée dans la liste Set sélectionné.
Contrôleur sonore 1	DNC Contrôleurs audio (CC80 et CC # 81). Ils contrôlent la fonction assignée dans Sound Edit dans Sounds DNC.
Carte son 2	

Réglage des temps Accelerando / Ritardando

Accelerando et Ritardando sont des commandes que vous pouvez attribuer à un commutateur assignable ou footswitch. Alors que l'interrupteur est maintenu enfoncé, Tempo va commencer à accélérer progres- sivement vers le haut ou vers le bas.

1 **Allez à la Global> Contrôles généraux> Basic page.**



2 **Utilisez le Accelerando / Ritardando> Étape paramètre pour régler la vitesse de** changement de tempo (de 1 à 6).

Avec des valeurs plus élevées, le changement étape sera plus, et la vitesse changera plus rapidement. Avec des valeurs plus faibles, le changement étape sera plus petite et la vitesse changera plus lentement.

3 **Utilisez le Accelerando / Ritardando> Courbe paramètre pour régler la courbe de** changement de tempo (de 1 à 3).

Expérimenter les différentes options, pour voir celui qui correspond le mieux à votre goût.

49 Les contrôleurs de pied

Programmation de la pédale de sourdine

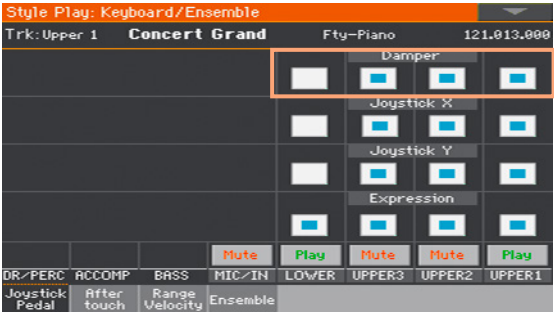
Vous pouvez connecter un commutateur au pied ou une pédale d'amortisseur dédié à la PEDALE> VOLET connecteur à l'arrière de l'instrument. Cette pédale fonctionne toujours comme une pédale de sustain.

Affectation de la pédale Damper aux sons

Vous pouvez activer / désactiver la pédale de frein à chaque son clavier. Ceci est utile, par exemple, pour soutenir que certains sons supérieurs et pas les autres.

1 Allez à la Clavier / Ensemble> Manette de jeu / Pédale page.

2 Utilisez le Amortisseur case à cocher pour activer la pédale forte marche / arrêt sur chaque clavier Du son.



3 Écrivez les modifications apportées à un jeu de clavier.

Programmation de la pédale / pédale assignable

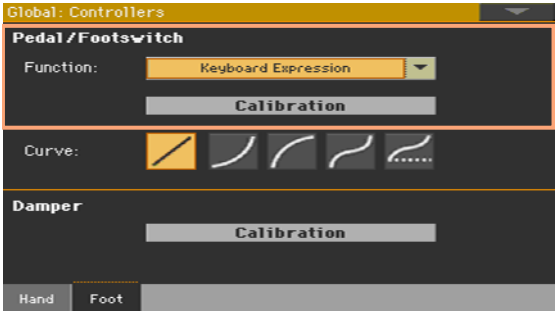
Affectation d'une fonction à la pédale / commutateur au pied

Vous pouvez connecter une pédale de commande ou expression à la PEDALE> ASSIGNABLE connecteur à l'arrière de l'instrument. En fonction du type de pédale connecté, vous choisirez une fonction appropriée.

1 Branchez la pédale ou pédale au PEDALE> ASSIGNABLE connecteur.

2 Allez à la Global> Contrôleurs> Pied page.

3 Utilisez le Une fonction menu contextuel pour choisir une fonction de contrôle.



Fonctions associables à un footswitch

fonction footswitch	Sens
De	Aucune fonction assignée.
Style Start / Stop	Mêmes fonctions que les boutons du panneau de commande avec le même nom.
Play / Stop joueur 1 Play / Stop	
Joueur 2 Aller au début - Joueur 1	
Aller au début - Joueur 2 Chord	
Seq. Enregistrez Chord Seq.	
Lecture Synchro Synchro Start Arrêt	
Tap Tempo / Reset Tempo Lock	
Ritardando	
	Ralentir ou faire le tempo plus rapide, selon les courbes programmées dans Global> Commandes générales> Page de base.
accelerando	
tempo Up	Mêmes fonctions que les boutons du panneau de commande avec le même nom.
Tempo vers le bas Intro 1 ... 3	
/ Count In	Sélectionne l'introduction correspondante.
Mettre fin à 1 ... 3	Sélectionne le Ending correspondant.
Remplissez 1 ... 4	Sélectionne le remplissage correspondant.
Remplissage auto	Active ou désactive la fonction de remplissage automatique de marche / arrêt
Pause	Sélectionne la pause.
Variation 1 ... 4	Sélectionne la variation correspondante.
variation Up	Sélectionne la variation suivante.
variation vers le bas	Sélectionne la variation précédente.
Disparaître	Mêmes fonctions que le bouton du panneau de commande du même nom.
Mémoire	
bass Inversion	Force le plus bas (extrême gauche) note de l'accord à considérer la racine d'un accord de l'accord réduit (tel que « Am7 / G » ou 'F / C).
Manual Bass	Mêmes fonctions que le bouton du panneau de commande du même nom.
Style de	
SCISSION	Sélectionne le style.
style de bas	Sélectionne le style précédent.
Style Kbd Set	Même fonction que le bouton du panneau de commande du même nom.

fonction footswitch	Sens
Kbd Set 1 ... 4	Sélectionne le clavier correspondant dont de la section CLAVIER SET sous l'écran.
Kbd Set Up	Sélectionne le clavier Set de la section CLAVIER SET sous l'écran.
Kbd Set vers le bas	Sélectionne le clavier précédent Set de la section CLAVIER SET sous l'écran.
Kbd Set Up Library	Sélectionne le clavier Set de la bibliothèque CLAVIER SET.
Kbd Set bibliothèque vers le bas	Sélectionne le clavier précédent set de la librairie CLAVIER SET.
Transposer (b)	Mêmes fonctions que les boutons du panneau de commande avec le même nom.
Transposer (#) Upper Octave	
Up supérieur Octave vers le	
bas Punch In / Out	
	Active un enregistrement punch on / off.
Kbd Upper1 ... 3 Mute	Mute du son correspondant.
Kbj Muet style Drum Mute style	
Percussion Muet style basse	
Mute style Acc1 ... 5 Muet style	
Acc1-5 Mute	
	Activer / désactiver toutes les Acc pistes à la fois.
Chanson Melody Mute	Assourdit la piste MIDI Song définie comme la piste Melody (Global> Préférences Mode> Song & Seq.).
vocal Remover	Supprime la voix principale de la chanson MP3.
Drum Song & Bass Mode	Mute de toutes les pistes MIDI Song, à l'exception des pistes basse et de batterie (comme indiqué dans le global> Préférences Mode> Page Song & Seq.). Il ne fonctionne pas sur Titres MP3.
Sélectionné Piste solo	Active en solo la piste de marche / arrêt.
Pédale Damper	fonction Damper. Correspond à la pédale de droite d'un piano acoustique. Il contient les notes jouées lorsque la pédale est enfoncée.
Pédale douce	fonction douce. Correspond à la pédale « una corda » d'un piano tic acous-. Rend le son plus doux.
Pédale sostenuto	fonction sostenuto. Correspond à la pédale gauche d'un piano à queue. Il détient les notes ont déjà eu lieu lorsque vous appuyez sur la pédale.
Basse et Basse Sauvegarde	Lorsque l'accompagnement ne joue pas et le clavier est en mode Split, vous pouvez jouer le bas son avec la main gauche, tandis que la basse joue toujours la racine d'accord.
Ensemble	Active Ensemble on / off.

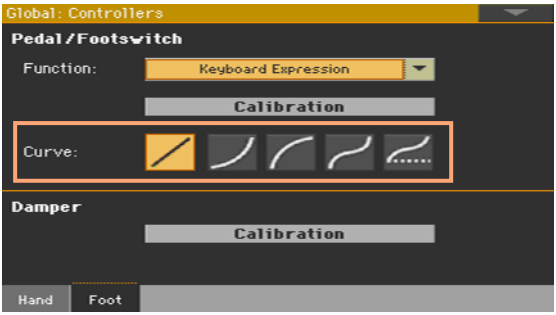
fonction footswitch	Sens
quart de ton	Active ton trimestre on / off.
Retune style	Donne l'instrument d'attente pour un accord. La racine de l'accord sera la nouvelle racine de l'échelle utilisée par quelques-unes des pistes d'accompagnement.
Échelle globale	Lorsque le commutateur ou la pédale est enfoncée, le Global> Tuning> Page d'échelle est rappelé.
SubScale Preset 01 ... 04	Mêmes fonctions que l'échelle des boutons prédéfinis dans l'écran.
Chord Latch	Peut contenir l'accord reconnu que la pédale soit relâchée.
vol plané	Lorsque la pédale est enfoncée, les notes affectées sur les pistes supérieures sont repliées vers le bas, selon les paramètres du Pitch Bend sur les mêmes pistes. Lorsque la pédale est relâchée, les notes reviennent à la hauteur normale, à la vitesse définie dans le Global> Contrôles généraux> Page de base.
Audio In Mute	Mute de l'audio en entrée.
Parlez Mic	interrupteur Talkback.
Lead Mic On / Off	Mute de la voix principale.
FX Commutateur CC12	commutateurs standard FX. Comment fonctionnent-ils dépend de la programmation des effets.
FX CC13 Rotary Switch	
Spkr On / Off	contrôles rotatifs à effet de haut-parleur.
Spkr rapide / lent Rotary	
Drawbar Perc On / Off	Active Drawbar Percussion on / off.
Texte suivant la page	Ces options vous permettent de passer à la page précédente ou suivante, lors de la lecture d'un fichier texte automatiquement chargé avec un morceau ou SongBook Entrée, ou manuellement chargé de la page Paroles.
Texte Page préc	
Set Suivant	Passe à la prochaine SongBook entrée dans la liste Set sélectionné.
Définir la liste Précédent	Se déplace à la précédente SongBook entrée dans la liste Set sélectionné.
Pad 1 ... 4	Mêmes fonctions que les boutons du panneau de commande avec le même nom.
pad d'arrêt	
Contrôleur sonore 1	DNC Contrôleurs audio (CC80 et CC # 81). Ils contrôlent la fonction assignée dans Sound Edit dans Sounds DNC.
Carte son 2	

Fonctions associables à une pédale d'expression

Fonction de pédale	Sens
Master Volume	Master Volume contrôle
Volume d'accompagnement	Volume des sons d'accompagnement
Expression du clavier	Volume relatif des sons du clavier. Tous les autres sons ne seront pas modifiés.
pad Volume	Volume des Titres MP3
Manette de jeu X +	Réplicats le mouvement à droite joystick
manette de jeu X-	Réplicats le joystick gauche mouvement
Manette de jeu Y +	Réplicats le joystick mouvement vers l'avant
manette de jeu Y-	Réplicats le joystick mouvement vers l'arrière
Upper VDF Cutoff	fréquence de coupure du filtre (pour les sons affectés aux pistes haute)
Haute-VDF résonance	résonance du filtre (pour les sons affectés aux pistes haute)
Volume Entrée audio	Volume de l'audio en entrée.
Mic Harmony / Niveau Double	Volume de l'harmonie / bloc double.
FX CC12 Ctrl	Les contrôleurs standard FX, utilisés comme modulations DMS. Comment fonctionnent-ils dépend de la programmation des effets.
FX CC13 Ctrl	

Le choix d'un présélections de la courbe de la pédale d'expression

Avec certaines fonctions assignées à une pédale d'expression, vous pouvez choisir une courbe, façonner la façon dont la pédale aura une incidence sur la fonction. Quand une courbe ne peut pas être appliquée, les diagrammes de courbe estompées.



Le choix d'une courbe prédéfinie

1 Assurez-vous d'avoir connecté une pédale d'expression, calibré, et sélectionné une fonction. préréglages Curve ne peuvent être sélectionnés avec certaines fonctions.

2 **Alors que dans le Global> Contrôleurs> Pied page, appuyez sur un des Courbe boutons**

pour sélectionner un préréglage de la courbe.

Courbe	Sens
	réponse linéaire.
	réponse exponentielles. La valeur de la fonction changera plus rapidement vers le haut de la gamme de pédales.
	réponse logarithmiques. La valeur de la fonction changera plus lent vers le haut de la gamme de la pédale.
	réponse en forme de S. La valeur de la fonction va changer plus rapidement vers le bas et le haut de la gamme de pédale, et sera plus lisse dans le milieu. En forme de S avec une réponse de décalage. Comme le
	précédent, mais à partir d'une valeur supérieure à zéro.

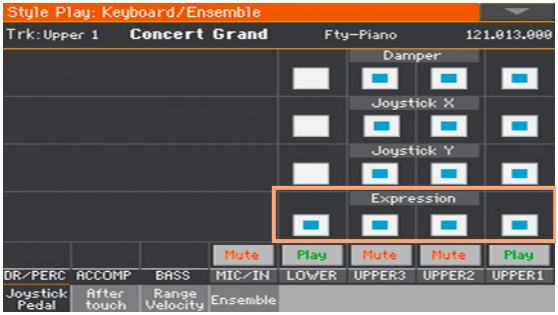
Affectation de la pédale d'expression aux sons

L'expression est un réglage de niveau relatif, toujours soustraite de la valeur de volume. Il peut être affectée à une pédale continue (également appelée volume / pédale d'expression).

À titre d'exemple, imaginez que vous avez un son de piano attribué à Upper 1, et un son supérieur à cordes attribué 2. Si vous activez l'expression allumez Upper 2, et en dehors de l'Upper 1, vous pouvez utiliser une pédale continue de contrôler uniquement le volume de cordes, tandis que le piano reste inchangé.

1 **Allez à la** Clavier / Ensemble> Manette de jeu / Pédale **page.**

2 **Utilisez le** Expression **case à cocher pour activer la pédale d'expression marche / arrêt sur chaque** Clavier sonore.



3 Écrivez les modifications apportées à un jeu de clavier.

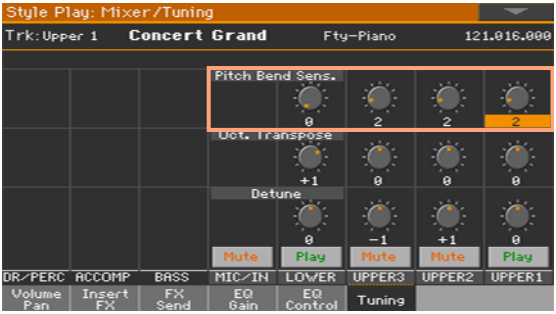
Réglage de l'heure Glide

Glide est une commande que vous pouvez attribuer à un footswitch. Lorsque la pédale est enfoncée, les notes affectées sur les parties supérieures sont repliées vers le bas, selon les paramètres du Pitch Bend sur les mêmes parties. Lorsque la pédale est relâchée, les notes reviennent à la hauteur normale, à la vitesse définie par la Temps paramètre

Modifiez les valeurs Pitch Bend

1 **Allez à la** Mixer / Tuning> Tuning **page.**

2 Utilisez le PB Sensibilité paramètre pour régler la plage de variation de ton (en demi-tons).



3 Écrivez les modifications apportées à un jeu de clavier.

Changer le temps Glide

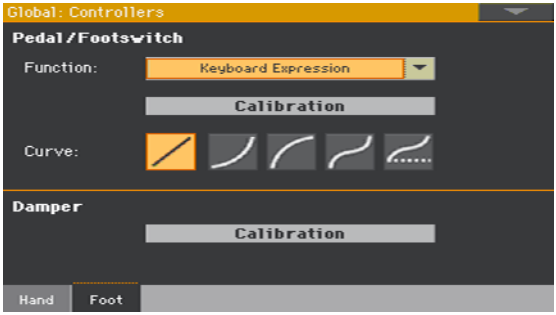
1 Allez à la Global> Contrôles généraux> Basic page.

2 Utilisez le Glide> Temps paramètre pour régler le temps de descente.

Les pédales et Calibrage réglage leur polarité

Si nécessaire, vous pourriez avoir à calibrer les pédales d'utiliser leur gamme complète de valeurs, sans « point mort ». En outre, cette procédure permet de choisir la polarité d'une pédale, si vous utilisez une pédale de travail dans le sens inverse.

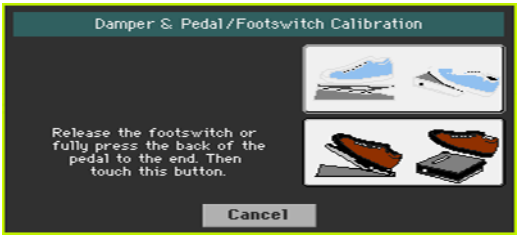
1 Allez à la Global> Contrôleurs> Pied page.



2 Toucher le Étalonnage bouton dans la zone de la pédale de calibrer, à faire le Damper & Pédale / Pédale d'étalonnage dialogue apparaît.

3 Appuyez à fond sur la pédale vers le bas, et tout en continuant à appuyer sur la touche Pousser pour confirmer la valeur maximale.

4 Lorsque la boîte de dialogue suivante apparaît, relâchez la pédale.



5 Toucher le Pousser bouton à l'écran pour confirmer la valeur minimale. Vérifier si la pédale fonctionne correctement. Dans le cas contraire, répétez la procédure.

6 appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page précédente.

Partie XII: Global Paramètres et préférences

50 Personnalisation de l'utilisateur interface

les préférences du panneau d'affichage et de contrôle

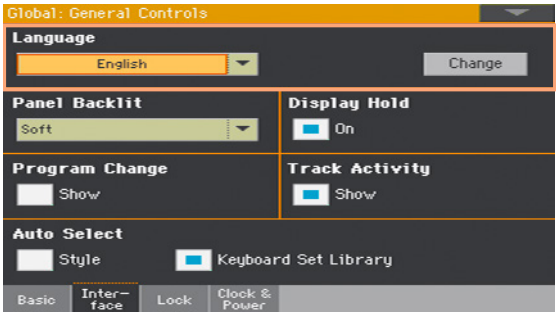
Le choix des accords et le langage du clavier alphanumérique

Vous pouvez choisir la langue utilisée pour afficher les noms d'accords et les caractères qui peuvent être insérées à l'aide du clavier virtuel alphanumérique. S'il vous plaît noter que certains des caractères ne peuvent être utilisés lors de l'édition SongBook noms d'entrée.

1 Étant donné que l'instrument doit être redémarré à la fin de cette procédure, assurez-vous d'abord enregistrer toutes les données non enregistrées.

2 Allez à la Global> Contrôles généraux> Interface page.

3 Utilisez le La langue menu contextuel pour sélectionner une des langues disponibles.



4 Toucher le Changement bouton pour appliquer la langue sélectionnée.

5 Un message vous demandera de redémarrer l'appareil. Toucher le D'accord bouton fermer la fenêtre de message.

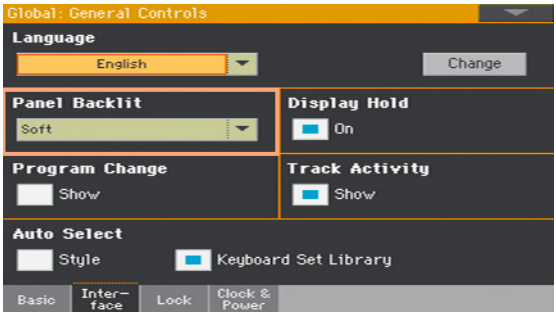
6 Éteignez, puis redémarrez l'appareil pour activer la nouvelle langue.

éclairage du panneau de commande

Vous pouvez régler le bouton de luminosité des indicateurs, pour adapter le panneau de contrôle lumineux / luminosité à la lumière ambiante.

1 **Allez à la** Global> Contrôles généraux> Interface **page.**

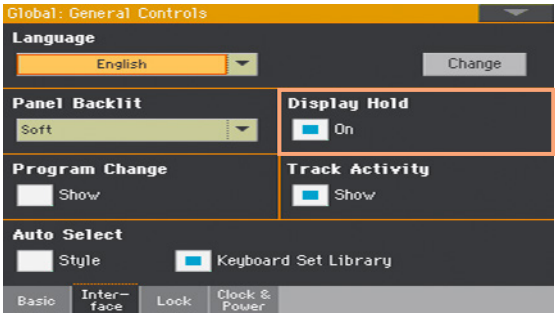
2 **Utilisez le** Rétro-éclairage panneau **menu contextuel pour sélectionner un des luminos- disponibles**
degrés ity.



fermeture automatique des fenêtres Sélectionnez

Vous pouvez préférer laisser une fenêtre ouverte Sélectionnez après avoir choisi un son, d'Clavier, Style, Pad ou voix / guitare Preset, de continuer d'essayer d'autres éléments dans cette fenêtre. Ou bien, vous pouvez préférer se ferme automatiquement après avoir terminé votre choix. Ceci est **déterminé par la** maintien de l'affichage **paramètre.**

1 **Allez à la** Global **>** Commandes générales **>** Interface **page.**

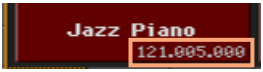


2 **Sélectionnez le** maintien de l'affichage **case à cocher pour laisser les fenêtres restent ouvertes Sélectionnez**
jusqu'à ce que vous appuyez sur la SORTIE **bouton. Désélectionner de laisser les fenêtres Sélectionnez fermer**
automatiquement après avoir choisi un élément.

Changement de programme et des indicateurs d'activité

Afficher / Masquer le numéro de changement de programme

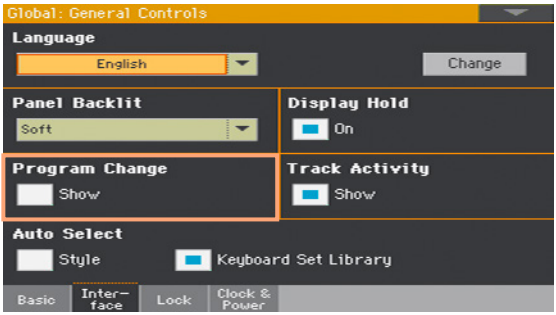
Vous pouvez faire des numéros de changement de programme seront affichés à côté de Son nom dans la Sélection du son fenêtre.



S'il vous plaît noter que les numéros de programme sont toujours affichés dans les différents domaines Track Info.

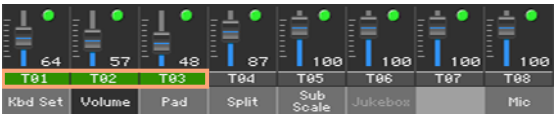
1 Allez à la Global> Contrôles généraux> Interface page.

2 Sélectionner / désélectionner la Changement de programme> Afficher case à cocher.

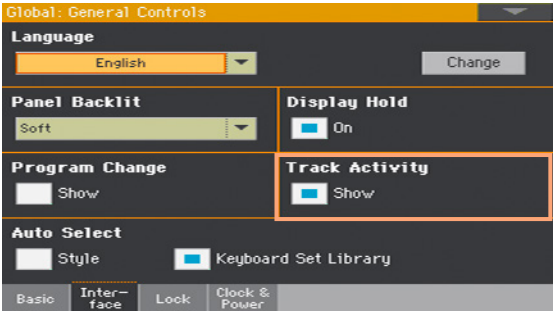


Afficher / masquer l'activité de la piste

Vous pouvez activer / désactiver l'affichage de l'activité de la piste. Lorsqu'il est activé, vous pouvez suivre les événements à venir des sons internes ou les messages MIDI. Les événements entrants sont indiqués par la couleur changeante sur l'étiquette de chaque piste.



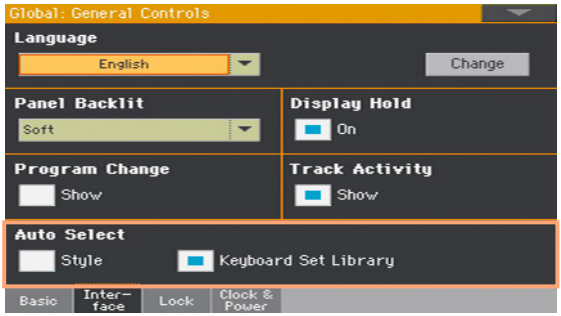
1. Allez à la Global> Contrôles généraux> Interface page.
2. Sélectionner / désélectionner la Activité Piste> Afficher case à cocher.



51 sélection automatique et verrouillage

choisissant automatiquement Styles et jeux de clavier

Styles préférés et Ensembles clavier peuvent être affectés à la STYLE et CLAVIER SET BIBLIOTHÈQUE boutons. Ils sont également affectés aux pattes latérales dans la style Sélectionnez et Clavier Choisir bibliothèque les fenêtres.



Sélection automatique des styles

Quand le Sélection automatique> Style paramètre est activé, en appuyant sur l'un des STYLE boutons, ou toucher le le nom d'une banque dans le style Sélectionnez fenêtre, sélectionne automatiquement le style que vous le dernier sélectionné dans cette banque. De cette façon, vous pouvez affecter votre style préféré au bouton de chaque panneau de commande et sélectionnez-le juste avec une seule pression. Cependant, le style Sélectionnez fenêtre apparaît toujours, de sorte que vous pouvez sélectionner un autre élément si on le souhaite.

1 Choisissez un style pour chaque STYLE bouton que vous souhaitez programmer.

2 Allez à la Global> Contrôles généraux> Interface page.

3 Sélectionnez le Style case à cocher dans la Sélection automatique section.

4 Choisir la Préférences Ecrire Sélection automatique commande à partir de la Menu de
pour enregistrer l'affectation de style à toutes les banques.

Sélection automatique des jeux de clavier de la bibliothèque

Quand le Sélection automatique> Clavier Set Library paramètre est activé, une presse d'ing du CLAVIER SET BIBLIOTHÈQUE boutons, ou toucher le le nom d'une banque dans le Clavier Choisir bibliothèque fenêtre, sélectionne automatiquement le jeu de clavier dans cette banque vous dernière sélectionnée. De cette façon, vous pouvez assigner votre clavier préféré défini au bouton de chaque panneau de commande et sélectionnez-le juste avec une seule pression. Cependant, le Clavier Choisir bibliothèque fenêtre apparaît toujours, de sorte que vous pouvez sélectionner un autre élément si on le souhaite.

1 Choisissez un clavier Set pour chaque CLAVIER SET BIBLIOTHÈQUE bouton que vous souhaitez programmer.

2 Allez à la Global> Contrôles généraux> Interface page.

3 Sélectionnez le Clavier Set Bibliothèque case à cocher dans la Sélection automatique section.

4 Choisir la Préférences Ecrire Sélection automatique commande à partir de la Menu de
pour enregistrer l'affectation Set clavier à tous les boutons.

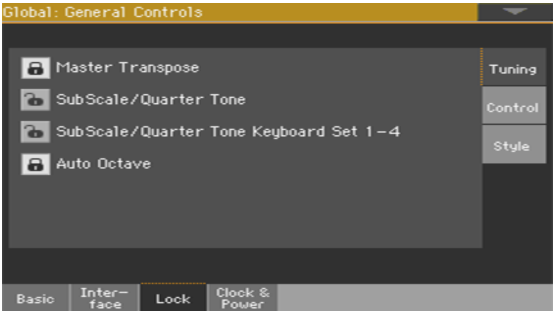
Paramètres de verrouillage pour éviter les changements

Dans différentes pages, à côté de certains paramètres, vous pouvez trouver un fermer à clé (🔒) icône .

Tous ces verrous sont collectés dans le Contrôles Global> Général> Verrouillage pages pour un accès facile.

Verrouillage des paramètres de réglage

1 Allez à la Contrôles Global> Général> Verrouillage> Tuning page.



2 Sélectionner / désélectionner les serrures souhaitées.

verrouillage de réglage	Sens
master Transpose	Prévient Master Transpose de changer lors du choix d'une entrée SongBook. Elle empêche également la transposition lors du chargement d'un fichier MIDI standard créé par PA1000 ou tout autre instrument de la Pa série KORG.
Sous Échelle / Quart de ton	Prévient la sous-échelle ou de la valeur de ton quart de changer lors du choix d'un clavier Définir ou SongBook Entrée.
SubScale / quartier Clavier Tone Set 1-4 Evite la vale	[illegible] SET CLAVIER sous l'écran.
Auto Octave	En fonction de l'état de ce verrou, les sons supérieurs peuvent être transposés automatique matiquement lors de la mise SPLIT et hors tension. • Si elle est verrouillée, en tournant le SPLIT ou désactiver ne causera pas la Haute transposition des sons. • Si déverrouillé, lorsque vous tournez le bouton SPLIT (mode clavier complet) Octave Transposer du Haut-son sera automatiquement réglé sur « 0 ». Lorsque vous tournez le bouton SPLIT sur (mode clavier partagé) Octave Transposer du Haut-son sera automatiquement réglé sur « -1 ».

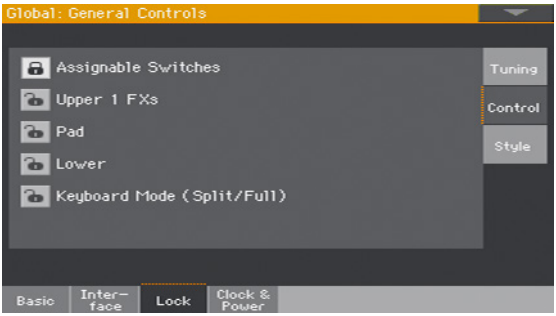
SongBook entrées, Ensembles clavier, et la sous-échelle

Si vous voulez que le choix d'une entrée SongBook modifie également la sous-échelle, SubScale / Quart de ton doit être déverrouillé.

Toutefois, si vous ne voulez pas que le choix d'un jeu de clavier (en appuyant sur l'un des SET CLAVIER boutons sous l'écran) modifie également la sous-échelle, verrouiller la SubScale / Quartier clavier Tone Set 1-4 .

Verrouillage des paramètres de contrôle

1 Allez à la Global> Contrôles généraux> Verrouillage> Contrôle page.



2 Sélectionner / désélectionner les serrures souhaitées.

verrouillage des commandes	Sens
Assignables Commutateurs verrouillées	la sélection d'un jeu de clavier ne changeront pas les fonctions affecté aux commutateurs affectables.
Upper 1 FXs	Lors du choix du Haut-1 Sound, peuvent être sélectionnés est le son ou les réglages d'effet de l'ensemble de clavier. • Si ce verrou est fermé, les paramètres de l'effet de Set clavier ne sont pas modifiés. • Si ce verrou est ouvert, les paramètres d'effets du son sont sélectionnés. Pour éviter des changements brusques d'effet et unmusical, si les effets sonores ne sont pas compatibles avec les effets déjà attribués au bloc FX B, le maître FX Envoyer des valeurs sur les autres sons de clavier sera automatiquement mis à zéro. Par exemple, supposons un effet de chorus est attribué au processeur B2 Master FX. Si le nouveau son attribue un effet de distorsion au processeur B2 Master FX, B2 maître FX Envoyer valeur sur l'Upper 2, Upper 3 et sons les plus graves sera mis à zéro, pour éviter ces sons à paraître étrange. De cette façon, le Haut 1 son (généralement le plus important pour jeu solo) retentira avec les effets nécessaires, tandis que les autres sons de clavier sera tout simplement le son sec.
Tampon	Une fois verrouillé, la sélection d'un style ou SongBook entrée ne changera pas les Pads.
Inférieur	Lorsque ce verrou est fermé, le Bas-son reste inchangé quand un autre clavier ou d'un style défini est sélectionné. Ceci est utile si, par exemple, vous préférez jouer les accords avec la main gauche, tout en laissant le son en sourdine. Astuce: Si vous voulez que les mêmes réglages plus bas à utiliser pendant vos émissions, enregistrez vos paramètres préférés inférieurs au MON paramètre Définir clavier (automatiquement sélectionné au démarrage), et fermer cette serrure.
Mode clavier (Split / Full)	Lorsque ce verrou est fermé, l'état du bouton SPLIT (donc du mode clavier) reste inchangé quand un autre jeu de clavier est sélectionné. Ceci est utile si, par exemple, vous préférez toujours jouer en mode Full Keyboard, avec des accords reconnus sur la plage de clavier complet. Astuce: Si vous voulez que les mêmes réglages plus bas à utiliser pendant vos émissions, enregistrez vos paramètres préférés inférieurs au MON paramètre Définir clavier (automatiquement sélectionné au démarrage), et fermer cette serrure.

Verrouillage des paramètres de style

1 **Allez à la Global> Contrôle Général> Verrouillage> Style page.**

2 Sélectionner / désélectionner les serrures souhaitées.

serrures de style	Sens
Style de pistes Volume Lorsque	ce verrou est fermé, le choix d'un style différent ne change pas le volume des pistes d'accompagnement. Ceci est utile lorsque vous créez vos propres styles de l'utilisateur, et préférez ajuster dynamiquement le volume à l'aide du mélangeur interne. Il est déconseillé de styles d'usine, chacun déjà mélangé à son meilleur droit à l'usine.
Style de lecture des pistes / Mute	Lorsque ce verrou est fermé, le choix d'un style ne change pas la Lecture / Mute état des pistes d'accompagnement. De cette façon, vous pouvez, par exemple, tourner la piste de basse au cours d'un spectacle entier, pour permettre à votre bassiste de jouer le rôle direct. , Vous pouvez également désactiver toutes les pistes Acc, pour jouer uniquement avec les pistes Drum and Bass.
style Element	Lorsque ce verrou est fermé, le choix d'un style ne change pas la lected sé- Style Element (Variation, Intro ...). Ce verrou ne concerne pas remplissages et Break. Ce verrou n'a pas d'effet sur les styles sélectionnés automatiquement lors du choix d'une entrée SongBook. Dans ce cas, le style élément dum risée dans l'entrée SongBook est toujours sélectionné.
bass Inversion	Une fois verrouillé, le choix d'un jeu de clavier ne changera pas l'état Bass Inversion.
Manual Bass	Une fois verrouillé, le choix d'un jeu de clavier ne changera pas le manuel état de Bass.
séquence Chord	Une fois verrouillé, le choix d'un style ou SongBook d'entrée ne changera pas la séquence d'accords en mémoire.

52 Préférences de système

Réglage de la date et l'heure de sauvegarde de fichiers

PA1000 comprend un calendrier système alimentée par batterie et de l'horloge. Cela permet d'ajouter automatiquement un horodatage des fichiers, quand ils sont créés ou modifiés.

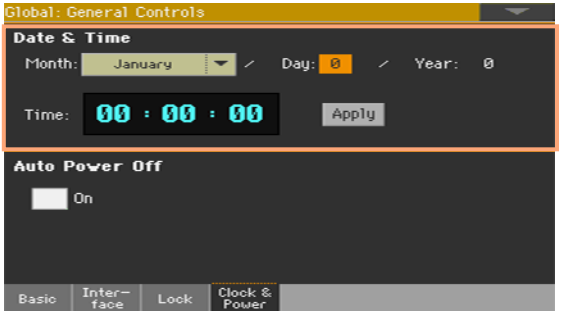
1 **Allez à la** Contrôles Global> Général> Horloge et alimentation **page.**

2 **Met le** Année mois jour **et** Temps **valeurs.**

Utilisez le Temps **champ numérique pour saisir le temps, dans la « heure: seconde: minute » format.**

3 **Après avoir édité tous les champs de calendrier et de temps, appuyez sur la** Appliquer **bouton**

appliquer les modifications.

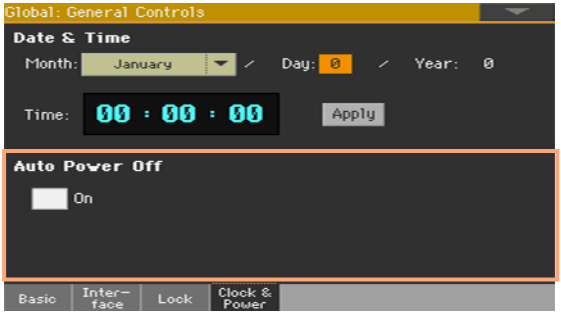


mise hors tension automatique

PA1000 peut entrer automatiquement en veille au bout de deux heures de ne pas être utilisé, pour économiser l'énergie et aider à préserver l'environnement.

1 **Allez à la** Contrôles Global> Général> Horloge et alimentation **page.**

2 **Sélectionner / désélectionner la** Auto Power Off **case à cocher.**



Lorsque ce paramètre est cochée, quelques minutes avant mise en veille automatique un message vous avertit que l'appareil va être mis en veille. Toutes les données non enregistrées actuellement en édition ou l'enregistrement seront perdues.

A ce message, vous pouvez laisser l'appareil se met en attente, ou vous pouvez toucher l'écran, appuyez sur un bouton sur l'écran, ou jouer le clavier pour laisser allumé et continuer à l'utiliser.

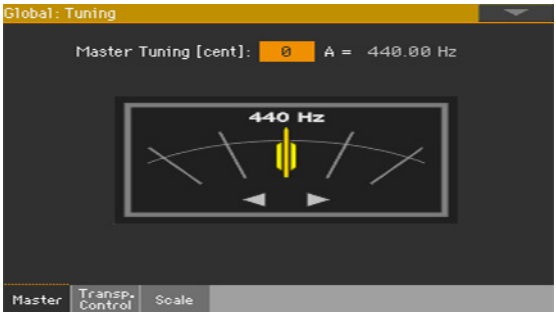
53 Master Transpose et réglage

Réglage Master

Vous pouvez régler l'instrument (en cents d'un demi-ton), pour l'adapter à un instrument acoustique qui n'est pas possible d'accorder (par exemple un piano acoustique sans un tuner professionnel ou les bons outils, ou un instrument d'époque).

1 **Allez à la** Global> Tuning> Master **page.**

2 **Utilisez le** master Tuning **paramètre pour ajuster l'instrument.**



réglage	Sens
-100 cents	pas le plus bas (un demi-ton vers le bas)
0 cents	hauteur standard (A4 = 440Hz)
+ 100 cents	pas le plus élevé (un demi-ton up)

master transpose

Tout l'instrument transposition

La clé de l'instrument peut être transposée à faire chanter ou jouer avec un autre instrument plus confortable. paramètres Master Transpose sont également envoyés à tout instrument GM conforme.

La valeur de transposition est généralement indiquée dans l'en-tête de page.

Transposer vers le bas à partir du panneau de commande

- Utilisez le TRANSPOSE> FLAT (♭) bouton pour abaisser le Master Transpose dans les étapes d'un demi-ton.

Transposer à partir du panneau de commande

- Utilisez le TRANSPOSE> SHARP (♯) bouton pour augmenter le Master Transpose dans les étapes d'un demi-ton.

transposition Réinitialiser

- appuyez simultanément sur les TRANSPOSER boutons en même temps.

SongBook et Master Transpose

Lors de l'enregistrement d'une entrée SongBook, le Maître Transposer est également enregistré. Maître Transposer pourrait donc changer lors du choix d'une entrée SongBook. Pour éviter que cela se produise, vous pouvez verrouiller le maître Transposer en Contrôles Global> Général> Verrouillage> Tuning .

Enregistrement du Master Transpose avec un ensemble clavier, style ou un morceau

Si vous souhaitez enregistrer la valeur Master Transpose avec les ensembles clavier, Styles ou chansons, vous pouvez créer une nouvelle entrée SongBook sur cette base. Choisissez les données souhaitées et les paramètres, puis garder le RECUEIL DE CHANSONS bouton enfoncé pendant environ une seconde pour créer une nouvelle entrée SongBook.

Titres MP3 Master Transpose

Titres MP3 peuvent être transposés dans la plage de -5 ... + 6 demi-tons. Cette gamme est suffisant pour couvrir toutes les clés, tout en évitant la dégradation audio excessive. Toute transposition supplémentaire sera inversée pour adapter la gamme. Ainsi, vous pouvez voir une valeur Transpose 7 (Just Fifth Up) affiché à l'écran, mais la chanson MP3 sera effectivement jouer 5 demi-tons plus bas (juste quatrième vers le bas).

Morceaux MIDI et Master Transpose

Enregistrement Master Transpose avec la Chanson

Lorsque vous enregistrez un morceau MIDI du mode séquenceur, la valeur Master Transpose est enregistré avec le morceau. Cette valeur est préservée lors de la lecture du morceau en mode Song Play.

La prévention transposition non désirée

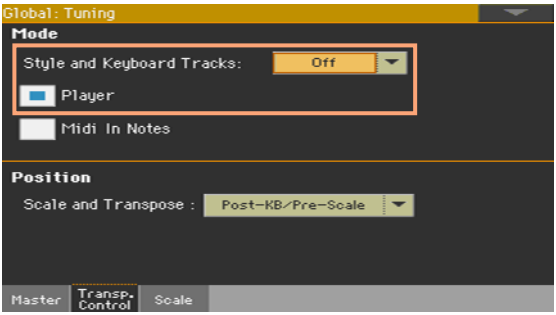
Lors du chargement d'un morceau MIDI contenant des données Master Transpose, est modifié Master Transpose de l'instrument. Cela peut causer des problèmes avec d'autres morceaux ou lors de la lecture des styles. Pour éviter que cela se produise, vous pouvez verrouiller le maître Transposer en Contrôles Global> Général> Verrouillage> Tuning .

Si vous voulez encore transposer le morceau, utilisez la Transposer fonction trouvée dans la Séquenceur> Song Edit> Transposer page transposent les données MIDI contenues dans le fichier MID.

En règle générale, vous devez utiliser le master Transpose (TRANSPOSER boutons du panneau de commande) lorsque vous souhaitez transposer les sons du clavier avec le morceau. Vous devez utiliser le Song Edit de Transposer fonction lorsque seule la chanson doit être transposée.

Affichage transposés abréviations d'accords dans Morceaux MIDI

Lors de la modification du Maître Transposer, les abréviations accords contenus dans Morceaux MIDI sont transposés et affichés correctement à l'écran. Maître Transposer doit être appliqué au joueur, mais pas au clavier.



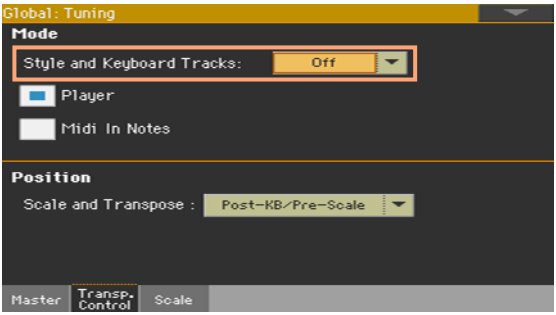
S'il vous plaît noter que les accords contenus dans un fichier TXT lié ou figurant dans un fichier CDG ne sont pas transposés.

Quand est maître Transposer appliquée?

Vous pouvez décider quand le Maître Transposer prendra effet.

1 **Allez à la** Global> Tuning> Transposer contrôle **page.**

2 **Utilisez le** Mode> Style et clavier Tracks **menu contextuel pour choisir le moment** transposition appliquera.



transposer	Sens
De	No Master Transposer est appliqué à l'accompagnement et sons de clavier. Accords présentés dans la page Les paroles sont cependant transposables.
Mesure suivante	Lorsque vous appuyez sur l'une des touches TRANSPOSE, le nouveau réglage de transposition ne prendra effet que le premier temps de la mesure suivante est atteinte.
Immédiat	Lorsque vous appuyez sur l'une des touches TRANSPOSE, le nouveau réglage de transposition séparément se produire lorsque la note suivante est jouée par l'accompagnement ou sons de clavier. Si, par exemple, vous jouez une note sur le clavier alors que l'accompagnement continue de jouer un accord, seuls les sons de clavier seront transposés, et les sons d'accompagnement ne seront transposés à l'accord suivant.

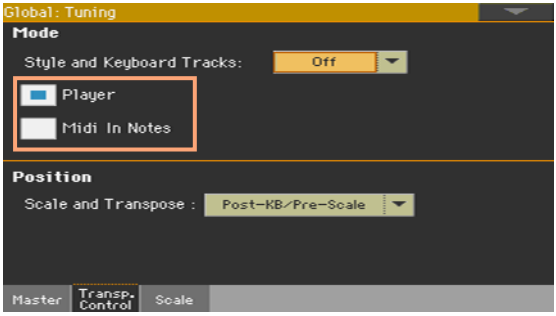
Les chansons et la transposition MIDI IN notes

Master Transpose peut être appliquée séparément au lecteur de morceau et les notes entrant dans le port USB IN ou DEVICE MIDI.

1 **Allez à la** Global> Tuning> Transposer contrôle **page.**

2 **Utilisez le** Mode> Joueur **case à cocher pour activer / désactiver la transposition sur le**
Les joueurs internes.

3 **Utilisez le** Mode> Midi En notes **case à cocher pour activer / désactiver la transposition**
sur les notes MIDI entrants.

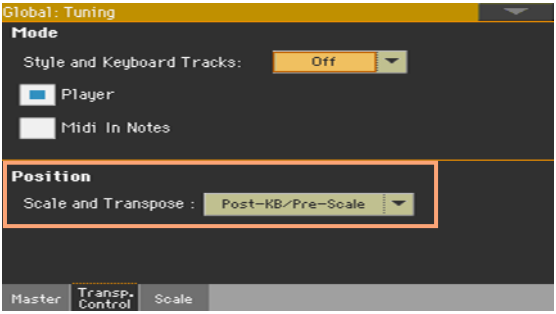


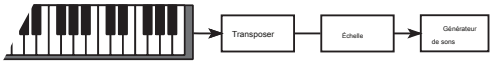
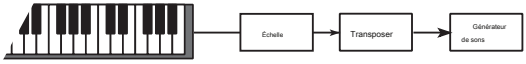
Master Transpose et échelle

Vous pouvez définir la relation entre l'échelle et le Maître Transposer.

1 **Allez à la** Global> Tuning> Transposer contrôle **page.**

2 **Utilisez le** Position> Echelle et Transposer **menu contextuel pour choisir où** transposition s'appliquera par rapport à l'échelle.



transposer la position	Sens
Post-KB / Pré-échelle	Lorsque cette option est sélectionnée, les notes seront transposés immediate- ment après avoir quitté le clavier. L'échelle sera appliquée aux notes transposés. Par exemple, si vous avez modifié un E, puis définissez le Maître Transposer à +1, la touche E jouera un vrai F, et la clé modifiée sera encore E (qui jouera un E modifié). 
Post-KB et échelle	Lorsque cette option est sélectionnée, toutes les notes sont transposées immédiatement avant leur entrée dans le générateur de sons interne, ou sont envoyés au port MIDI OUT ou DEVICE USB, et après l'échelle. Par exemple, si vous avez modifié un E, et définissez le Maître Transposer à +1, la clé modifiée sera encore E (qui jouent un F modifié). 

Drum Kits et Master Transpose

Drum Kits ne sont jamais transposés. Si vous voulez qu'un son ordinaire n'est pas transposable ainsi, **l'assigner à un ensemble de piste à** Tambour **mode dans le style Lecture / Song Play>** Commandes de piste> mode **page.**

54 Échelle

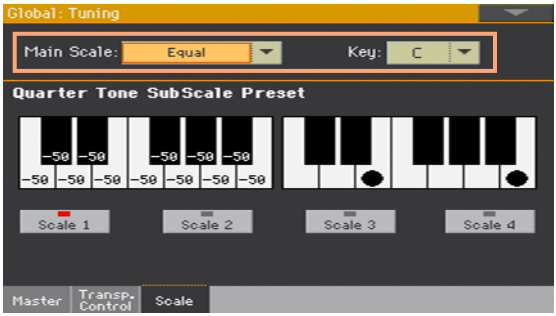
échelle principale

Le choix de l'échelle principale

L'échelle principale est généralement appliquée à tout ou la plupart des sons. Certains sons peuvent utiliser une sous-échelle alternative. Certains éléments de style peuvent utiliser des sous-échelles alternatives. L'échelle principale est utilisée partout où il n'y a pas de sous-échelle assignée.

Choisissez l'échelle principale

1 **Allez à la** Global> Tuning> Échelle **page.**



2 **Utilisez le** échelle principale **menu contextuel pour choisir l'échelle principale de l'instrument.**

Tous les sons, à l'exception de ceux pour lesquels une sous-échelle a été sélectionnée par un jeu de clavier, utiliseront cette échelle.

Si nécessaire, choisissez une clé racine

- **Utilisez le** Clé **paramètre (nécessaire avec des échelles) pour définir la racine d'échelle (donc le réglage** du son).

Liste des balances

Échelle	La description
Égal	Tempérament égal, l'échelle standard pour la musique occidentale moderne. Il est composé de 12 demi-tons identiques.
pure Major	Les accords majeurs dans la clé sélectionnée sont parfaitement adaptés.
mineure pure	accords mineurs dans la clé sélectionnée sont mis au point à l'écoute.
arabe	Une échelle arabe, en utilisant quarts de ton. Réglez le paramètre clé comme bas vantes: C - pour la 'Rast C / bayati D' échelle D - pour le 'Rast D / bayati E' échelle F - pour l'échelle 'Rast F / bayati G' G - échelle pour le 'Rast G / bayati A' A # - pour l'échelle 'Rast Bb / bayati C'
pythagoricien	échelle pythagoricienne, sur la base des théories de la musique du grand philosophe et mathématicien grec Pythagore. Il est le plus approprié pour melo- meurt.
Werckmeister	La fin de l'âge baroque échelle et au début classique. Adaptée à la musique du 18ème siècle.
Kirnberger	échelle Clavecin, très commun au cours du 18ème siècle.
slendro	Échelle du gamelan indonésien. L'octave est divisée en cinq notes (C, D, F, G, A). Les notes restantes sont réglés comme dans l'accord sur l'égalité.
Pelog	Échelle du gamelan indonésien. L'octave est divisée en sept notes (toutes les touches blanches, lorsque la clé est = C). Les touches noires sont réglés comme dans l'accord sur l'égalité.
Étendue	Simule le réglage « étiré » d'un piano acoustique. Fondamentalement, un réglage égal, les notes les plus basses sont légèrement plus faibles, tandis que les notes les plus élevées sont légèrement plus élevés que la norme.
Utilisateur	échelle de l'utilisateur, uniquement disponible en tant que sous-échelle. L'échelle de l'utilisateur peut être enregistré sur un clavier Set, les paramètres de style ou un morceau MIDI. Vous ne pouvez pas le sélectionner comme l'échelle principale dans le Global.

Sous-Scale

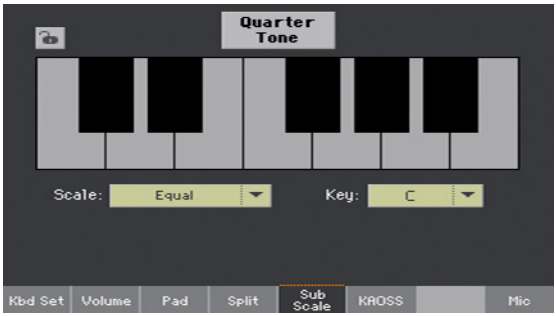
Le choix d'un sous-échelle pour le clavier et / ou des sons d'accompagnement

Vous pouvez attribuer une autre échelle (une sous-échelle) aux sons du clavier. Cela permettra, par exemple, jouer un solo de piano avec l'accord extensible, tandis que les pistes d'accompagnement continuent de jouer dans l'accord sur l'égalité. Un autre sous-échelle peut être associée à chaque ensemble du clavier.

Vous pouvez également attribuer une sous-échelle à tous les sons du style, séparer les sons d'un morceau MIDI (qui utilisera encore l'échelle principale). Ainsi, vous serez en mesure de jouer les styles avec une sous-échelle, et les chants avec l'échelle principale.

Le choix d'un sous-échelle

1 **Allez à la Sous-Scale volet à partir de la page principale du style Play et song Play modes.**



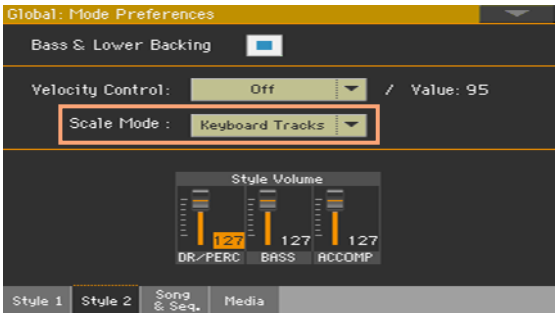
2 **Utilisez le Échelle menu contextuel pour choisir la sous-échelle. Voir ci-dessus pour une liste de** les échelles disponibles.

- **Si nécessaire, utilisez la Clé paramètre (demandé par certaines échelles) pour définir la clé féré avant.**

Affectation de la sous-échelle au clavier et / ou des sons d'accompagnement

1 **Allez à la** Global**> Préférences Mode> Style 2 page.**

2 **Utilisez le** Mode d'échelle **paramètre de choisir les sons auxquels appliquer la** sous-échelle. Tous les autres sons utiliseront l'échelle principale.

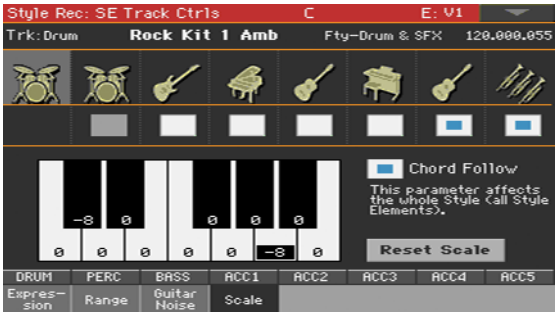


Mode d'échelle	Sens
clavier Tracks	La sous-échelle aura une incidence sur tous les sons de clavier
pistes supérieures	La sous-échelle n'affectera les sons du clavier supérieur 1-3
toutes les pistes	La sous-échelle aura une incidence sur les Sounds clavier et les sons d'accompagnement. Il n'affectera pas la chanson MIDI Sounds.

Modification d'une sous-échelle pour chaque élément de style et de l'accompagnement sonore

Alors que dans style Record **, vous pouvez modifier une sous-échelle pour chaque élément de style, et** permettre à la sous-échelle sur chaque piste de l'élément de style. Cette sous-échelle prévaudra sur toute autre échelle.

1 **Allez à la** Style Record**> Élément Contrôles des pistes> Échelle page.**



2 Programmez l'échelle de l'utilisateur, comme expliqué ci-dessous. Pour faciliter la programmation,

cette sous-échelle ne peut être une échelle de l'utilisateur.

3 Cochez la case correspondant à la piste (s) auquel vous souhaitez appliquer la sous-échelle.

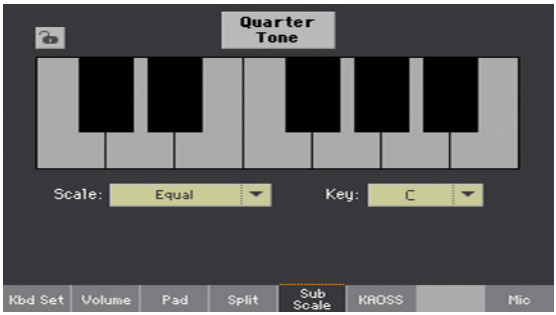
La clé de racine de cette échelle peut changer dynamiquement pendant que vous jouez, pour permettre réaccorder le style en fonction de la section de la chanson. Comment réaccorder le style est expliqué plus loin dans ce chapitre.

Le choix et l'édition de la sous-échelle de l'utilisateur

En plus des échelles fournies, vous pouvez programmer votre propre sous-échelle de l'utilisateur. Cela permet, par exemple, d'avoir une échelle différente pour chaque ensemble de clavier.

Choisissez la sous-échelle de l'utilisateur

1 **Allez à la Sous-Scale volet à partir de la page principale du style Play et song Play modes.**



2 **Utilisez le Échelle menu contextuel pour choisir le Utilisateur sous-échelle.**

Échelle d'un élément de style est toujours une échelle de l'utilisateur.

Modifier la sous-échelle de l'utilisateur

Quand le Utilisateur sous-échelle est sélectionné, le diagramme du clavier devient actif, vous permettant de programmer une échelle personnalisée.

- Utilisez le Nombres apparaissant dans chaque note du diagramme du clavier pour ajuster chaque hauteur de note.
  Désaccord est appelée Tempérament égal à zéro considéré comme désaccorder.

désaccord	Sens
-99 ... +99	Remarque désaccorder en cents ou un demi-ton. Le zéro est pas désaccorder (réglage égalité), ± 50 est un quart de ton plein ou vers le bas, ± 99 est près d'un demi-ton tout haut ou le bas.

Mémorisez la sous-échelle de l'utilisateur dans un jeu sonore

- Écrivez les modifications apportées à un jeu sonore (Set clavier, paramètres de style, style).

quart de ton sous-échelle (échelle prédéfinis)

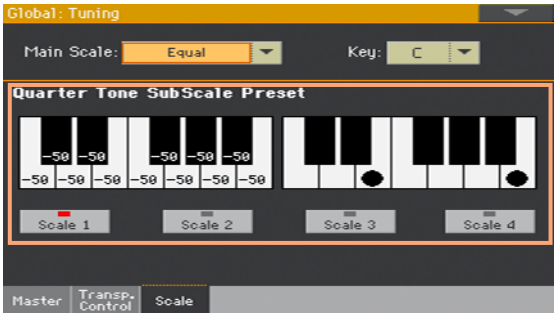
Modification d'un quart de ton sous-échelle (échelle prédéfinie)

Quartier des échelles de tonalité (Présélections échelle) sont des échelles sur mesure où désaccorder peut être activé ou désactivé lors de la lecture. Modification de réglage de la note lors de la lecture est typique de la musique du Moyen-Orient / Arabe. L'intervalle de désaccorder est généralement à côté d'un quart de ton.

Vous pouvez enregistrer jusqu'à quatre quart des échelles de tonalité dans les présélections d'échelle. Les présélections d'échelle sont globaux et ne changent pas avec les jeux clavier, Styles ou chansons. Trimestre Paramètres de tonalité sont également envoyés à d'autres instruments Pa série.

Programmez une échelle quart de ton

1 **Allez à la Global> Tuning> Échelle page.**



2 **Touchez l'un des Échelle boutons pour choisir un S Preset cale à modifier.**

3 **programme de la Tone trimestre de l'utilisateur sous-échelle.**

- Dans le diagramme à l'échelle côté gauche, un réglage fin de chaque note de l'échelle.

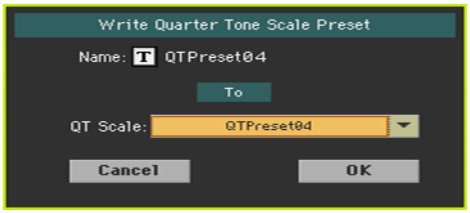
désaccord	Sens
-99 ... +99	Remarque désaccorder en cents ou un demi-ton. Zéro est pas désaccorder, ± 50 est un quart de ton plein ou vers le bas, ± 99 est près d'un demi-ton tout haut ou le bas.

- Dans le diagramme à l'échelle de droite, mettez (point noir montré), le degré d'échelle que vous voulez être désaccordé et désactiver (point noir caché), le degré d'échelle qui utilisera le réglage standard.

En l'absence de présélection est sélectionné, une échelle par défaut est automatiquement rappelé. Cette échelle attribue une valeur de -50 cent (équivalent à un quart de ton vers le bas) à toutes les notes et tous les degrés se balance.

Mémorisez le nouveau ton de quartier sous-échelle dans une échelle prédéfinie

1 Choisir la Ecrire Quart de ton SC Preset commande à partir du menu de la page pour ouvrir la Quart de ton écriture gamme présélectionnée dialogue.



2 Toucher le Modifier le texte (T) bouton si vous souhaitez attribuer le préréglage échelle une nouveau nom.

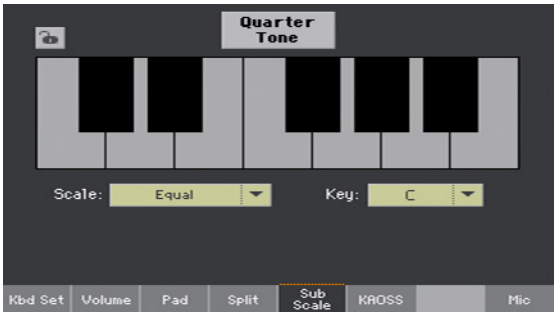
3 Choisissez l'un des échelle de présélection emplacements pour enregistrer la nouvelle échelle, puis confirme en touchant la D'accord bouton.

En utilisant les sous-échelles quart de ton (échelle Presets)

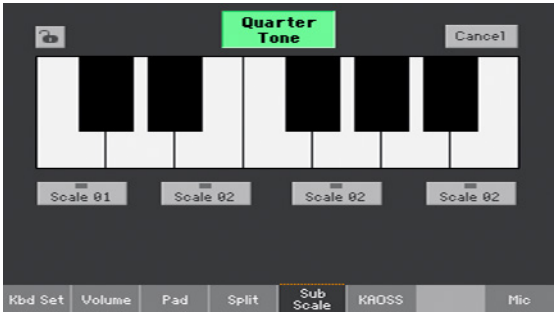
Vous pouvez instantanément rappeler un quart de ton sous-échelle, simplement choisir un des préréglages d'échelle.

Activez la sous-échelle quart de ton

1. **Allez à la Sous-Scale volet à partir de la page principale du style Play et song Play modes.**



2. **Toucher le quart de ton bouton pour faire apparaître sélectionné. le échelle de présélection** boutons apparaissent.



Choisissez une échelle prédéfinie

- **Touchez l'un des échelle de présélection boutons pour choisir le correspondant échelle de présélection .**

La sous-échelle sauvegardée Quart de ton sera sélectionné.

- **Appuyez sur la même échelle de présélection bouton pour désactiver l'échelle sélectionnée.**

Utilisez la sous-échelle quart de ton

- Appuyez sur une note dont le pas vous voulez réduire, faire un gros point apparaît sur le diagramme de note.
- Appuyez à nouveau sur la note pour faire le point disparaître, et remettre à l'accordage standard.

modification d'échelle fait dans cette page est momentanée et n'est pas mémorisé. Il est seulement destiné à permettre une modification de l'échelle rapide tout en jouant.

Désactivez la sous-échelle quart de ton

- Toucher le quart de ton bouton pour faire apparaître décochée. le échelle de présélection les boutons disparaissent. L'échelle principale sera utilisée à nouveau.

Activation de la fonction quart de ton en utilisant un commutateur ou footswitch

Pour effectuer des modifications en temps réel plus rapide, vous pouvez assigner la fonction quart de ton à un commutateur assignable ou footswitch. Cela rendra ces changements soudains d'échelle, typique de la musique / Moyen-Orient arabe, rapide et facile. Étant donné que ces modifications ne sont pas enregistrées nulle part, l'échelle est facilement « out effacé » lors de la sélection d'un autre jeu de clavier, ou lorsque vous appuyez sur l'interrupteur quart de ton nouveau.

Programmer le commutateur ou footswitch pour être le commutateur quart de ton

- Allez à la Style Play / Song Play> Pad / Switch> Commutateur page et attribuer le quart de ton fonction de l'un des commutateurs programmables.
- Allez à la Global> Contrôleurs> Pied page et attribuer le quart de ton fonction de la pédale.

S'il vous plaît noter que la programmation d'un commutateur assignable reliera la fonction quart de ton à un clavier Set particulier ou SongBook Entrée, dédié à une chanson. Au contraire, la programmation de l'offrira footswitch une option globale, qui ne changera pas lors du choix d'un autre jeu de clavier ou SongBook Entrée.

Utilisez la fonction quart de ton

1 Abaisser quelques emplacements de note.

Gardez l'interrupteur quart de ton ou footswitch enfoncé. Le clavier ne joue pas à ce moment. Appuyez sur les notes dont la hauteur que vous voulez réduire. Relâchez le commutateur ou footswitch.

Les points noirs apparaissent dans le diagramme du clavier du Sous-Scale volet à partir de la page principale du style Play et song Play modes.

2 Jouez avec votre nouvelle échelle. La hauteur des notes sont maintenant vous avez appuyé faible Ered.

3 Réinitialiser l'échelle d'origine.

Appuyez et relâchez à nouveau l'interrupteur quart de ton ou footswitch, sans aucune note Play- ing. Tous les emplacements seront remis à zéro, et l'échelle d'origine seront rappelés.

Le choix d'une gamme présélectionnée à l'aide d'un commutateur ou footswitch

Vous pouvez également sélectionner une présélection en affectant l'échelle de la fonction correspondant à la footswitch.

- Allez à la Style Play / Song Play> Pad / Switch> Commutateur page et attribuer le SubScale prédéfini fonction de l'un des commutateurs programmables.
- Allez à la Global> Contrôleurs> Pied page et attribuer le SubScale prédéfini fonction de la pédale.

réaccorder le style tout en jouant

Style Element Scale, Chord Suivre, Style Retune

Alors que dans le Style Record> Élément Contrôles des pistes> Échelle **page, vous pouvez programmer une** sous-échelle pour chaque élément de style, et permettre à la sous-échelle sur chaque piste de l'élément de style.

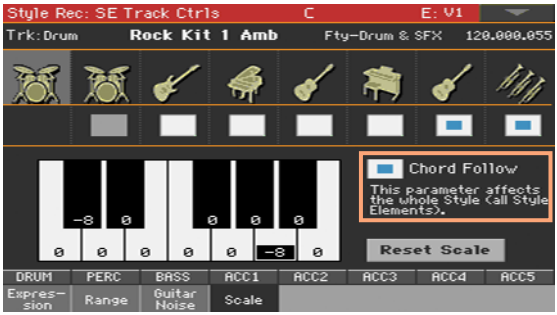
Cette échelle commence à partir d'une clé racine, qui peut changer à chaque accord reconnu, ou après une commande délibérée. En fonction de votre style de musique, vous choisirez comment réaccorder le style.

Comment choisir la clé racine de l'échelle dépendra de deux paramètres simultanés: la Chord Suivre **option à l'intérieur du style, et la** Retune style **paramètre affecté à un commutateur assignable ou pédale.**

réaccorder racine style Chord Suivez l'échelle de la clé		
-	Sur	A partir de chaque accord reconnu.
	De	De l'accord reconnu lorsque l'accompagnement ne joue pas.
Attribué	Sur	De l'accord reconnu alors que l'accompagnement ne joue pas, ou après avoir appuyé sur le commutateur assignable.
	De	

Activation de l'option Chord suivre

1 **Allez à la** Style Record> Élément Contrôles des pistes> Échelle **page.**



2 **Utilisez le** Chord Suivre **case à cocher pour activer l'option activée ou désactivée. Voir le tableau** ci-dessus pour voir comment cela fonctionne.

Bien que chaque élément de style peut avoir sa propre échelle, cette option est commune à tous les éléments de style dans le style.

Affectation de la commande de style Retune à un commutateur assignable ou pédale

Assigner la commande de style Retune à un commutateur assignable

1 **Allez à la** Style Play / Song Play> Pad / Switch> Commutateur **page.**

2 **Utilisez l'un des** Commutateur 1 ... 3 **menus pour choisir une commande à attribuer à**
le commutateur correspondant. Comme les deux premiers commutateurs sont généralement affectés aux contrôleurs sonores, nous vous suggérons d'utiliser Switch # 3.

3 **Écrivez les modifications apportées à un jeu de clavier. Écrit à la spéciale** MON RÉGLAGE
Set de clavier rend ce paramètre disponible lorsque vous mettez l'appareil en marche.

4 **Assurez-vous que la** fermer à clé **est fermé; cela laissera les fonctions de commutation assignables ONU-**
changé lors du choix de différents jeux de clavier.

Assigner la commande de style Retune à une pédale

1 **Allez à la** Global> Contrôleurs> Pied **page.**

2 **Utilisez le** Une fonction **menu pour choisir une commande à attribuer à la pondant**
interrupteur pondant.

En utilisant la commande style Retune

Quand le Retune style **commande est affecté à un commutateur assignable ou footswitch, l'utiliser pour** changer la clé racine de l'élément de style échelle. Après avoir choisi un style, vérifiez la page principale du mode Style Play. Si au moins l'un des éléments de style a une sous-échelle affectée, et il est activé sur au moins l'une des pistes, le paramètre clé apparaît dans la zone Style.

Réaccorder avec un commutateur assignable

1 **Juste avant d'avoir à réaccorder le style, appuyez sur la** commutateur assignable **. L'indicateur se met à** clignoter.

2 **Jouez un accord dans la zone de reconnaissance d'accords. La racine de l'accord sera le** nouvelle racine de l'échelle. L'indicateur cesse de clignoter.

Réaccorder avec un footswitch

1 Juste avant d'avoir à réaccorder le style, appuyez sur la interrupteur au pied .

2 Jouez un accord dans la zone de reconnaissance d'accords. La racine de l'accord sera le nouvelle racine de l'échelle.

Partie XIII: MIDI

55 Connexion de périphériques MIDI

Introduction à MIDI

Ports, canaux, messages

Qu'est-ce que MIDI?

MIDI est synonyme de Instruments de musique Interface numérique . Cette interface vous permet de connecter deux instruments de musique, ou un ordinateur et divers instruments de musique.

D'un point de vue logiciel, MIDI est un protocole qui décrit les messages pour la lecture de notes et de les contrôler. Il est en quelque sorte une grammaire de laisser différents instruments et ordinateurs parlent la même langue, et que celui dire à l'autre ce qu'il faut faire.

D'un point de vue physique, les messages MIDI voyagent à travers le classique Interface MIDI ou la USB port, un connecteur en remplacement des ports MIDI avec un seul port et le câble. Les ordinateurs personnels, les tablettes et les contrôleurs externes peuvent être connectés à un seul câble USB.

PA1000 peut être connecté à un ordinateur Windows ou Mac sans avoir besoin d'un logiciel spécial. Cependant, pour une utilisation complète et facile de toutes ses fonctions MIDI, nous vous suggérons **d'installer le KORG USB MIDI Driver , un logiciel spécial que vous pouvez télécharger sur notre site Web (** www.korg.co).

Aucun signal audio est transmis par MIDI. MIDI ne se compose des messages de contrôle.

Canaux et messages

Fondamentalement, un câble MIDI ou USB transmet 16 canaux des données. Pensez à chaque canal MIDI comme une chaîne de télévision: le récepteur doit être réglé sur le même canal de l'émetteur. La même chose se produit avec les messages MIDI: lorsque vous envoyez un message Note On sur le canal 1, il sera reçu sur le canal 1 uniquement. Cela permet multitimbralité: vous pouvez avoir plus d'un son en jouant sur le même instrument MIDI - un pour chaque canal MIDI.

Il y a plusieurs messages, mais voici les plus couramment utilisés:

message MIDI	CC #	Signification
Note sur		Ce message indique un instrument de jouer une note sur un canal spécifique. Remarques ont à la fois un nom (C4 debout pour le centre C) et un certain nombre (60 étant l'équivalent de C4). Un message Note Off est souvent utilisé pour dire que la note a été publié. Ensemble avec la note sur un message, une valeur de vitesse est toujours envoyée. Cette valeur indique à l'instrument le niveau sonore de la note doit jouer.
Pitch Bend (PB)		Vous pouvez générer ce message agissant sur la manette (direction X). Le pas est traduit vers le haut ou vers le bas.
Program Change (PC)		Lorsque vous sélectionnez un son, un message de changement de programme est généré sur le canal. Utilisez ce message, ainsi que le changement de contrôle 00 et 32, pour sélectionner les données à distance PA1000 à partir d'un séquenceur ou un clavier maître.
Control Change (CC)		Ceci est un large éventail de messages, le contrôle de la plupart des paramètres de l'instrument. Quelques exemples:
Bank Select MSB	00	Cette paire de message est utilisé pour sélectionner une banque de sons. Ensemble avec le message de changement de programme, ils sont utilisés pour sélectionner un son.
Sélectionnez Bank LSB	32	
Modulation	01	Ceci est l'équivalent d'appuyer sur le joystick. Un effet de vibrato est généralement déclenchée sur.
Le volume	07	Utilisez ce contrôleur pour régler le volume du canal.
La poêle	10	Celui-ci définit la position de la chaîne sur le front stéréo.
Expression	11	En utilisant ce dispositif de commande pour régler le volume relatif des pistes, avec la valeur maximale correspondant à la valeur actuelle de la commande de CC07.
Pédale Damper	64	L'utilisation de ce contrôleur pour simuler la pédale forte.

Tempo

Tempo est un message MIDI global, qui n'est pas liée à un canal particulier. Chaque chanson MIDI comprend des données Tempo.

paroles de chanson

Évènements Lyric Meta sont destinés à afficher le texte en même temps que la musique. PA1000 peut lire un grand nombre de formats disponibles Paroles sur le marché.

normes MIDI

Fichiers MIDI standard

Fichiers Standard MIDI (en abrégé SMF) sont un moyen pratique d'échanger des chansons entre les différents instruments et ordinateurs. PA1000 utilise le format SMF comme format par défaut MIDI Song, la lecture si une chanson à partir d'un ordinateur ou l'enregistrement d'une chanson qu'un logiciel peut lire, n'est pas un problème du tout. Le lecteur interne est compatible avec le format 0 fichiers SMF (toutes les données dans une piste, il est le format le plus courant) et 1 (multipiste). PA1000 peut lire en mode Song fichiers SMF Play et de modifier / les enregistrer en mode Sequencer. Il peut enregistrer un morceau au format SMF 0 du mode séquenceur.

En mode Song Play, PA1000 peut également afficher les paroles SMF et breviations Ab- d'accords dans différents formats disponibles sur le marché. Les fichiers MIDI standards ont généralement le ou .MID extension de nom de fichier .kar.

La norme MIDI générale

Il y a quelques années, le monde des instruments de musique a ressenti le besoin d'une normalisation plus poussée. Ensuite, la norme General MIDI (GM) est né. Cette exten- sion du MIDI de base établit de nouvelles règles pour la compatibilité entre les instruments:

- Un minimum de 16 canaux MIDI était nécessaire.
- Un ensemble de base de 128 sons, bien ordonné, était obligatoire.
- Le kit de batterie a une commande standard.
- Channel 10 a dû être consacré au kit de batterie. PA1000 est compatible

  avec les normes GM1 et GM2.

La norme XG ™

PA1000 est compatible avec les sons et les kits de batterie de la norme XG.

canaux MIDI spéciaux

Le canal de contrôle

Vous pouvez définir un canal MIDI IN comme le canal de commande (dans le Global> MIDI > Canaux MIDI IN Page), pour sélectionner des styles, Ensembles clavier et SongBook entrées d'un dispositif externe (voir l'annexe pour une liste de messages COR- répondant aux données internes de PA1000). Sur ce canal spécial, vous pouvez également envoyer des commandes pour démarrer / arrêter l'arrangeur et les joueurs, et sélectionnez les éléments de style (voir plus loin dans cette partie).

Un canal MIDI OUT définir comme le canal de commande (set dans le Global> MIDI> MIDI OUT Canaux la page) peut être utilisé pour envoyer des messages lors de la sélection SongBook entrées.

Le canal Global

Tout canal MIDI peut être défini comme un canal global (dans le Global> MIDI> MIDI IN canaux la page), et peut simuler le clavier intégré PA1000. Lorsque PA1000 est connecté à un clavier maître, la transmission devrait normalement avoir lieu sur le canal mondial de PA1000.

Les messages MIDI reçus sur un canal mondial sont affectés par le statut de la DIVISÉ bouton, ainsi que par le point de partage. Par conséquent, si le DIVISÉ mais- indicateur de ton est allumé, les notes arrivant à PA1000 sur ce canal sera divisé par le point de partage dans le supérieur (au-dessus du point de partage) et inférieur (au-dessous du point de partage) parties.

Les notes reçues sur un canal mondial sont utilisés pour la reconnaissance d'accords de l'accompagnement automatique. Si la DIVISÉ indicateur est activé, seules les notes ci-dessous le point de partage sera utilisé.

La corde 1 et 2 canaux d'accords

Deux canaux d'accords spéciaux (programmés dans le Global> MIDI> MIDI IN contrôle la page) peut être utilisé pour recevoir des notes pour la reconnaissance des accords. Ces notes seront combinées avec les notes reçues sur le canal Global spécial. Contrairement au canal Global, les canaux d'accords ne sont pas affectés par le point de partage. Cependant, l'état de la DIVISÉ bouton modifier les accords sont reconnus ainsi sur les canaux d'accords:

état de Split	mode de reconnaissance d'accords
Sur	Décidé par le paramètre de reconnaissance Chord du Global> Préférences de mode> Style de page. Vous pouvez jouer une seule note pour jouer un accord majeur.
De	Toujours Fingered ou Expert, en fonction de la situation antérieure. Vous devez jouer au moins trois notes pour que l'accord à détecter.

Ces deux canaux sont particulièrement utiles pour les joueurs d'accordéon, qui souhaitent attribuer un autre canal Chord aux cordes et la basse jouée avec la main gauche. De cette façon, les accords et les basses seront à la fois contribuer à la recon- naissance d'accords pour l'accompagnement automatique.

Connexion à un autre appareil: un aperçu

Vous pouvez utiliser le MIDI ou USB des connecteurs pour le raccordement à d'autres appareils PA1000. Lorsqu'un connecteur USB est disponible, il est plus facile la connexion (donc préféré).

Connexion PA1000 à un ordinateur ou une tablette personnelle

Vous pouvez utiliser le PÉRIPHÉRIQUE USB port pour connecter PA1000 à l'ordinateur ou une tablette personnelle. Comme alternative, les relier par la MIDI IN et EN DEHORS connecteurs et une interface MIDI dédiée sur l'ordinateur.

Connexion PA1000 à un contrôleur externe

Vous pouvez utiliser le MIDI IN Connecteur pour connecter des contrôleurs externes (clavier maître, guitare MIDI, contrôleur de vent, accordéon MIDI ...) à PA1000. Vous pouvez également utiliser la EMPLACEMENT USB port pour une connexion plus simple à un LER de contrôle- externe.

Connexion PA1000 aux instruments de musique supplémentaires

Vous pouvez utiliser le MIDI OUT connecteur pour connecter des instruments de musique supplémentaires (par exemple, votre extension de piano préféré) à être contrôlé à partir PA1000.

Quels sont les différents connecteurs utilisés pour

- Utilisez le PÉRIPHÉRIQUE USB Connecteur pour communiquer avec un ordinateur ou une tablette. Connectez-le au port USB de l'autre appareil (type A, parfois nommé À DISPOSITIF).
- Utilisez le EMPLACEMENT USB Connecteur pour recevoir des données à partir d'un contrôleur externe. Connectez-le au port USB du contrôleur (de type B, parfois nommé HÉBERGER).
- Utilisez le MIDI OUT connecteur pour envoyer des données MIDI à un autre instrument de musique ou d'un ordinateur. Connectez-le à celui de l'autre appareil MIDI IN Port.
- Utilisez le MIDI IN Connecteur pour recevoir les données MIDI à partir d'un contrôleur ou ordinateur. Connectez-le à celui de l'autre appareil MIDI OUT Port. Pour savoir comment faire correspondre les sons et les canaux MIDI, voir Programma des canaux MIDI à la page 899.

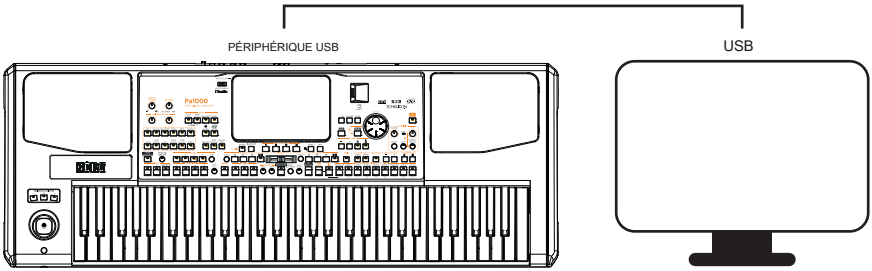
Connexion PA1000 à un ordinateur ou une tablette personnelle

Vous pouvez programmer une nouvelle chanson sur un ordinateur ou une tablette personnelle connecté à PA1000. L'ordinateur doit exécuter le séquençage ou le logiciel de notation. Quand une chanson est prêt, vous pouvez le transférer sur le disque interne de PA1000, et le lire avec les joueurs internes.

Connexion et paramètres

1 Installez le pilote MIDI USB KORG, comme expliqué dans la page suivante.

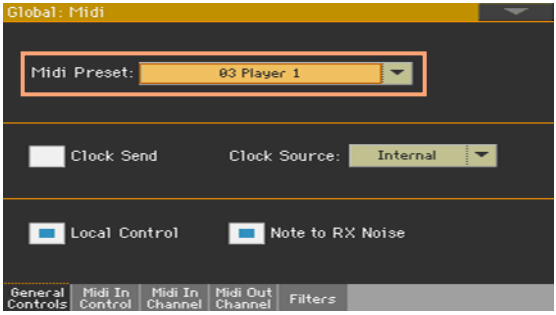
2 Connectez PA1000 et l'ordinateur ou tablette via le PÉRIPHÉRIQUE USB Port.



3 Sur l'ordinateur, activez la MIDI Thru fonction (s'il vous plaît se référer à la Soft-

Le manuel d'utilisation de la vaisselle).

4 Sur PA1000, allez à la Global> MIDI> Commandes générales page et choisissez une du Joueur ou Tablette Preset MIDI.



5 Toujours dans le Global> MIDI> Commandes générales page décochez la Contrôle local case à cocher pour régler l'instrument pour la local Off statut.

6 appuyez sur la SEQUENCER bouton pour aller à la séquenceur mode.

sept Jouez sur le clavier.

Les notes jouées sur le clavier se passer du port USB de PA1000 au port USB de l'ordinateur ou tablette. Notes générées par l'ordinateur sont envoyées à partir du port USB de l'ordinateur au port USB de PA1000.

Les sons

La chanson qui est lu par le séquenceur peut sélectionner PA1000 sons via les messages MIDI Bank Select MSB, Bank Select LSB (sélection de banque, deux messages) et changement de programme (sélection sonore). Voir la liste des sons et des valeurs MIDI correspondantes dans l'annexe.

Comme un indice pour ceux qui programment des chansons sur l'ordinateur: même si ce ne soit pas obligatoire, pour une compatibilité plus large que vous devez régler la basse sur le canal 2, la mélodie sur le canal 4, kit de batterie sur le canal 10, contrôle pour un harmonisateur sur le canal 5.

Installation du pilote USB-MIDI KORG

le PÉRIPHÉRIQUE USB port peut être utilisé pour la communication MIDI entre PA1000 et un ordinateur personnel. Utilisez un câble USB standard A-to-B pour connecter votre appareil et l'ordinateur. Un pilote logiciel dédié peut être trouvé dans notre site Internet .

KORG USB-MIDI configuration système requise Driver

Assurez-vous que votre ordinateur répond aux exigences, comme il est décrit dans les documents accompagnant le conducteur.

Copyright

Droit d'auteur à tous les logiciels inclus dans ce produit est la propriété de KORG Inc. Le contrat de licence de ce logiciel est fourni séparément. Vous devez lire ce contrat de licence avant d'installer ce logiciel. Votre installation de ce logiciel seront prises pour indiquer votre acceptation de cet accord.

Installation du KORG USB-MIDI Driver sur un PC Windows

S'il vous plaît se connecter PA1000 à l'ordinateur via un câble USB uniquement après avoir installé le KORG Outils du pilote USB-MIDI .

1 Double-cliquez sur Driver KORG USB-MIDI Tools Setup vnnn.exe pour exécuter le programme d'installation (qui signifie « N.NN » le numéro de version).

2 Suivez les instructions apparaissant à l'écran. A la fin, les outils seront installée.

3 Une fois l'installation terminée, connectez le PÉRIPHÉRIQUE USB port de votre PA1000 à l'un des ports USB de votre PC Windows en utilisant une norme A-to-B câble USB. Le programme d'installation automatique démarre immédiatement.

4 Une fois terminé, le pilote USB-MIDI sera installé et sera en mesure PA1000 pour communiquer avec votre ordinateur via USB. Vous pouvez accéder aux outils et manuels de la Début m e n u.

Installation du pilote USB-MIDI KORG sur un Mac

1 Double-cliquez sur KORG MIDI Driver vnnndmg USB- d'ouvrir un lecteur virtuel dans le Finder (« NNN » qui signifie que le numéro de version).

2 Double-cliquez sur KORG USB-MIDI Driver.pkg pour exécuter le programme d'installation.

3 Suivez les instructions apparaissant à l'écran.

4 Une fois l'installation terminée, éjecter le disque virtuel et connectez le USB DISPOSITIF port de votre PA1000 à l'un des ports USB de votre Mac en utilisant une norme A-to-B câble USB.

Comment PA1000 est vu à partir d'une application MIDI

Après l'installation, les ports suivants seront affichés dans votre application MIDI parmi les autres périphériques MIDI:

Dispositif	Sens
CLAVIER PA1000	Cela permet la réception des messages MIDI de PA1000 (clavier et contrôleurs) à l'application MIDI en cours d'exécution sur l'ordinateur.
SOUND PA1000	Cela permet la transmission des messages MIDI de l'applica- tion MIDI en cours d'exécution sur l'ordinateur, au générateur de sons interne de PA1000.

Connexion PA1000 à un contrôleur externe

Vous pouvez contrôler PA1000 avec un contrôleur maître externe, comme un synthétiseur KORG, un contrôleur de la série micro ou nano KORG, un piano numérique, un contrôleur de vent ou de la respiration, un pédalier MIDI, guitare ou accordéon. Ces dispositifs permettent le remplacement total du clavier interne, ou d'ajouter de nouvelles Lers Control- à jouer quelques-uns des sons tout en utilisant le clavier interne. Ils peuvent également permettre un mélange plus facile, ou jouer des percussions et des effets spéciaux.

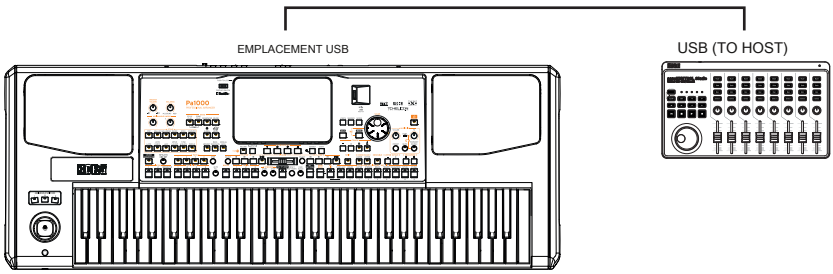
Connexion via le port USB HOST

Si votre contrôleur dispose d'un port USB, vous pouvez l'utiliser pour se connecter à PA1000.

- **Connectez le EMPLACEMENT USB orifice (type A) de PA1000 de la USB port du contrôleur Mas- ter (type B, parfois nommé HÉBERGER).**

HOST USB de PA1000
(type A connecteur)

USB de contrôleur externe TO HOST
(Connecteur de type B)

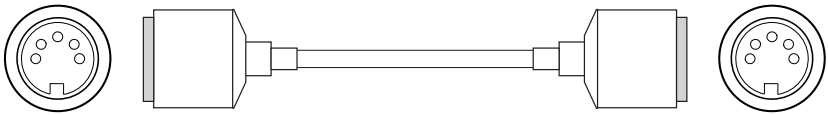


Vous pouvez utiliser un concentrateur USB pour connecter plusieurs périphériques au même port USB hôte (par exemple, un clavier externe et un contrôleur de souffle).

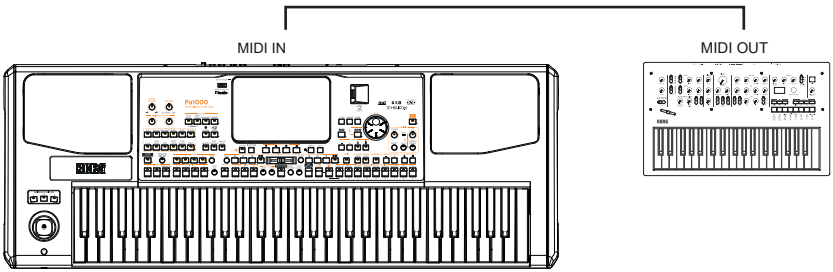
Connexion via les ports MIDI

Si votre contrôleur dispose d'une interface MIDI, vous pouvez l'utiliser pour se connecter à PA1000.

- **Connectez le MIDI OUT port de l'unité de commande maître à la MIDI IN port de PA1000.**



MIDI IN PA1000 MIDI OUT du contrôleur externe



Réglage des canaux MIDI

La programmation du contrôleur maître

Faites correspondre le canal MIDI (s) sur lequel le contrôleur maître envoie des données avec celles sur lesquelles PA1000 recevra des données.

1 Dans le dispositif de commande maître, régler le canal MIDI (s) sur lequel les données seront transmises. Habituellement, le canal 1 est le réglage par défaut.

2 **Si le contrôleur maître comprend également un générateur de sons, réglez-le sur la section locale**

Off état, pour l'empêcher de sonner ses propres sons et les sons de PA1000 en même temps sur le même canal (s).

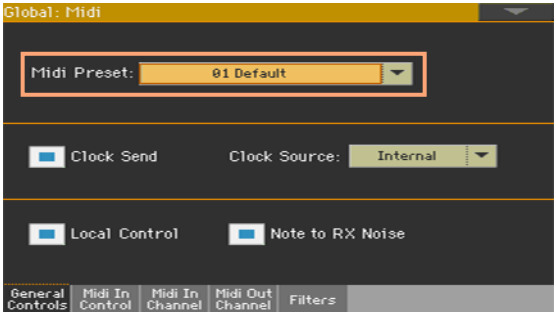
programmation PA1000

Configurer les canaux MIDI sur PA1000.

1 **Allez à la** Global**> MIDI pages.**

2 Sélectionnez un paramètre prédéfini MIDI, ou programmer manuellement le MIDI IN canaux.

- **Si un type de correspondance prédéfini MIDI connexion existe, allez à la** Global > **MIDI> Commandes générales page et utilisez la** Midi Preset **menu contextuel pour choisir le préréglage** MIDI.



- **Si aucune correspondance MIDI Preset votre type de connexion, allez à la** Global**> MIDI> MIDI dans le canal page** et les canaux MIDI correspondent aux données entrantes. Vous pouvez commencer à partir d'un préréglage MIDI existant avec certains des programmes déjà mis à vos besoins.

3 Après avoir réglé les canaux MIDI, vous pouvez enregistrer la nouvelle configuration en **un nouveau Preset MIDI, en choisissant la** Ecrire Midi Preset **commande à partir de la** Menu de .

Réglages rapides à l'aide de présélections MIDI

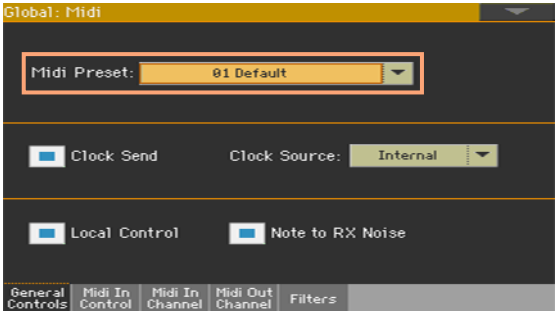
À l'aide des présélections MIDI

Connexion d'un instrument à un clavier maître, un ordinateur personnel ou une tablette, nécessite généralement une programmation. Pour vous aider à configurer les canaux MIDI, nous avons fourni des présélections MIDI, qui configure automatiquement les paramètres MIDI en fonction de vos besoins.

Le choix d'un préréglage MIDI

1 **Allez à la** Global> MIDI> Commandes générales **page.**

2 **Utilisez le** Midi Preset **menu contextuel pour choisir un des préréglages MIDI disponibles.**



Paramètre		Défaut	maître Kbd	joueur 1	joueur 2
MIDI dans le canal	1	Ply 1 Tr 1	Global	Ply 1 Tr 1	Ply 2 Tr 1
	2	Ply 1 Tr 2	Contrôle	Ply 1 Tr 2	Ply 2 Tr 2
	3	Ply 1 Tr 3	-	Ply 1 Tr 3	Ply 2 Tr 3
	4	Ply 1 Tr 4	-	Ply 1 Tr 4	Ply 2 Tr 4
	5	Ply 1 Tr 5	-	Ply 1 Tr 5	Ply 2 Tr 5
	6	Ply 1 Tr 6	-	Ply 1 Tr 6	Ply 2 Tr 6
	sept	Ply 1 Tr 7	-	Ply 1 Tr 7	Ply 2 Tr 7
	8	Ply 1 Tr 8	-	Ply 1 Tr 8	Ply 2 Tr 8
	9	Ply 1 Tr 9	-	Ply 1 Tr 9	Ply 2 Tr 9
	10	Ply 1 Tr 10	-	Ply 1 Tr 10	Ply 2 Tr 10
	11	Ply 1 Tr 11	-	Ply 1 Tr 11	Ply 2 Tr 11
	12	Ply 1 Tr 12	-	Ply 1 Tr 12	Ply 2 Tr 12
	13	Ply 1 Tr 13	-	Ply 1 Tr 13	Ply 2 Tr 13
	14	Ply 1 Tr 14	-	Ply 1 Tr 14	Ply 2 Tr 14
	15	Ply 1 Tr 15	-	Ply 1 Tr 15	Ply 2 Tr 15
	16	Ply 1 Tr 16	-	Ply 1 Tr 16	Ply 2 Tr 16
MIDI OUT canal	1	Upper 1	Upper 1	Ply 1 Tr 1	Ply 2 Tr 1
	2	Upper 2	Upper 2	Ply 1 Tr 2	Ply 2 Tr 2
	3	3 supérieure	3 supérieure	Ply 1 Tr 3	Ply 2 Tr 3
	4	Inférieur	Inférieur	Ply 1 Tr 4	Ply 2 Tr 4
	5	-	-	Ply 1 Tr 5	Ply 2 Tr 5
	6	-	-	Ply 1 Tr 6	Ply 2 Tr 6
	sept	-	-	Ply 1 Tr 7	Ply 2 Tr 7
	8	-	-	Ply 1 Tr 8	Ply 2 Tr 8
	9	-	-	Ply 1 Tr 9	Ply 2 Tr 9
	dix	-	-	Ply 1 Tr 10	Ply 2 Tr 10
	11	-	-	Ply 1 Tr 11	Ply 2 Tr 11
	12	-	-	Ply 1 Tr 12	Ply 2 Tr 12
	13	-	-	Ply 1 Tr 13	Ply 2 Tr 13
	14	-	-	Ply 1 Tr 14	Ply 2 Tr 14
	15	-	-	Ply 1 Tr 15	Ply 2 Tr 15
	16	-	-	Ply 1 Tr 16	Ply 2 Tr 16
MIDI en octobre Trp.		Sur	Sur	Sur	Sur
MIDI IN Track Mute active		-	Sur	-	-

Paramètre		accordéon 1	accordéon 2	accordéon 3	tablette
MIDI dans le canal	1	Global	Upper 1	Upper 1	-
	2	Inférieur	Inférieur	Inférieur	-
	3	Basse	-	Basse	-
	4	-	Upper 2	Upper 2	-
	5	-	3 supérieure	3 supérieure	-
	6	-	-	-	-
	sept	-	-	-	-
	8	-	-	-	-
	9	-	Basse	-	-
	10 tambour		Tambour	Tambour	-
	11	Percussion	Percussion	Percussion	-
	12 Acc 1		Acc 1	Acc 1	-
	13 Acc 2		Acc 2	Acc 2	-
	14 Acc 3		Acc 3	Acc 3	-
	15 Acc 4		Acc 4	Acc 4	-
	16 Acc 5		Acc 5	Acc 5	Contrôle
MIDI OUT canal	1	Upper 1	Ply 1 Tr 1	Ply 1 Tr 1	-
	2	Upper 2	Ply 1 Tr 2	Ply 1 Tr 2	-
	3	3 supérieure	Ply 1 Tr 3	Ply 1 Tr 3	-
	4	Inférieur	Ply 1 Tr 4	Ply 1 Tr 4	-
	5	-	Ply 1 Tr 5	Ply 1 Tr 5	-
	6	-	Ply 1 Tr 6	Ply 1 Tr 6	-
	sept	-	Ply 1 Tr 7	Ply 1 Tr 7	-
	8	-	Ply 1 Tr 8	Ply 1 Tr 8	-
	9	-	Ply 1 Tr 9	Ply 1 Tr 9	-
	dix	-	Ply 1 Tr 10	Ply 1 Tr 10	-
	11	-	Ply 1 Tr 11	Ply 1 Tr 11	-
	12	-	Ply 1 Tr 12	Ply 1 Tr 12	-
	13	-	Ply 1 Tr 13	Ply 1 Tr 13	-
	14	-	Ply 1 Tr 14	Ply 1 Tr 14	-
	15	-	Ply 1 Tr 15	Ply 1 Tr 15	-
	16	-	Ply 1 Tr 16	Ply 1 Tr 16	Contrôle
MIDI en octobre Trp.		Sur	Sur	Sur	Sur
MIDI IN Track Mute active		-	-	-	Sur

Paramètre		Key Control	Mix Control	Control Pad	X / Y Contrôle
MIDI dans le canal	1	3 supérieure	pad 1	3 supérieure	Upper 1
	2	-	pad 2	-	-
	3	-	pad 3	-	-
	4	-	pad 4	-	-
	5	-	Inférieur	-	-
	6	-	3 supérieure	-	-
	sept	-	Upper 2	-	-
	8	-	Upper 1	-	-
	9	-	Tambour	-	-
	dix	-	Percussion	-	-
	11	-	Basse	-	-
	12	-	Acc 1	-	-
	13	-	Acc 2	-	-
	14	-	Acc 3	-	-
	15	-	Acc 4	-	-
	16	-	Acc 5	Chord 1	-
MIDI OUT canal	1	-	-	-	-
	2	-	-	-	-
	3	-	-	-	-
	4	-	-	-	-
	5	-	-	-	-
	6	-	-	-	-
	sept	-	-	-	-
	8	-	-	-	-
	9	-	-	-	-
	dix	-	-	-	-
	11	-	-	-	-
	12	-	-	-	-
	13	-	-	-	-
	14	-	-	-	-
	15	-	-	-	-
	16	-	-	-	-
MIDI en octobre Trp.		Sur	Sur	Sur	Sur
MIDI IN Track Mute active		-	-	-	-

Paramètre		studio Ctrl	souffle Ctrl
MIDI dans le canal	1	Upper 1	Upper 1
	2	Upper 2	-
	3	3 supérieure	-
	4	Inférieur	-
	5	pad 1	-
	6	pad 2	-
	sept	pad 3	-
	8 Pad 4		-
	9 tambour		-
	10 Percussion		-
	11	Basse	-
	12 Acc 1		-
	13 Acc 2		-
	14 Acc 3		-
	15 Acc 4		-
	16 Acc 5		-
MIDI OUT canal	1	-	-
	2	-	-
	3	-	-
	4	-	-
	5	-	-
	6	-	-
	sept	-	-
	8	-	-
	9	-	-
	dix	-	-
	11	-	-
	12	-	-
	13	-	-
	14	-	-
	15	-	-
	16	-	-
MIDI en octobre Trp.		Sur	Sur
MIDI IN Track Mute active		-	-

Vous utiliserez les présélections MIDI fournis dans les cas suivants:

MIDI Preset	Utilisation
Défaut	paramètres génériques, bon pour la plupart des situations.
maître Kbd	Lors de la connexion à un clavier maître externe.
joueur 1	Lorsque vous utilisez un générateur sonore externe (un dispositif d'expansion ou d'un instrument virtuel) entraîné soit par le joueur 1 ou le joueur 2. Lors de la programmation d'une chanson sur un séquenceur externe et le mode séquenceur de PA1000.
joueur 2	
Accordéon 1	Différentes configurations pour la connexion d'un accordéon MIDI.
Accordéon	
Accordéon 2 3	
Tablet	Lors de la connexion à un comprimé, pour sélectionner à distance Entrées SongBook, ou envoyer des messages MIDI en les sélectionnant.
Key Control	Pour jouer le supérieur 3 avec son un clavier externe.
Mix Control	Pour contrôler le volume et le panoramique de chaque son avec un contrôleur externe.
Control Pad	Pour jouer des sons percutants ou des effets spéciaux (sur le Haut-3) à partir d'un ensemble externe de tampons. Vous pouvez également l'utiliser pour envoyer des accords à l'arrangeur interne.
X / Y Contrôle	Pour contrôler deux paramètres sonores du Haut-1 avec un contrôleur de X / Y externe.
studio Ctrl	Pour connecter plusieurs contrôleurs différents en même temps.
souffle Ctrl	Pour contrôler un ou plusieurs paramètres du son sur le Upper 1 avec un contrôleur de souffle.

Modification des présélections MIDI

Modification d'un préréglage MIDI

1 **Choisis un MIDI Preset contenant des programmes semblables à ce que vous voulez atteindre.**

2 **Alors que dans le Global> MIDI pages, modifier les différents paramètres.**

Presets MIDI peut être considéré comme un point de départ qui peut être librement peaufiné. Une fois que vous avez sélectionné le Preset MIDI le plus approprié pour la connexion à effectuer, vous pouvez modifier les paramètres selon vos besoins.

Les paramètres qui seront enregistrés sur un préréglage MIDI sont celles indiquées dans le tableau ci-dessus.

L'écriture d'un préréglage MIDI

Ouvrez la boîte de dialogue Ecrire Midi Preset

1 Accédez à la toute page du Global> MIDI section.

2 Choisir la Ecrire Midi Preset commande à partir du menu de la page pour ouvrir la Ecrire Midi Preset dialogue.

Ecraser le préréglage MIDI en cours

- Si vous souhaitez remplacer le préréglage en cours, il suffit de toucher la D'accord bouton.

Ecrire à un autre emplacement prédéfini MIDI

1 Si vous voulez choisir un autre emplacement, utilisez la Midi Preset menu contextuel.

2 Si vous voulez changer la Nom du préréglage MIDI, appuyez sur la Modifier le texte (T) icône pour ouvrir la clavier virtuel et modifier le nom.

3 Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la D'accord bouton sous la clavier virtuel.

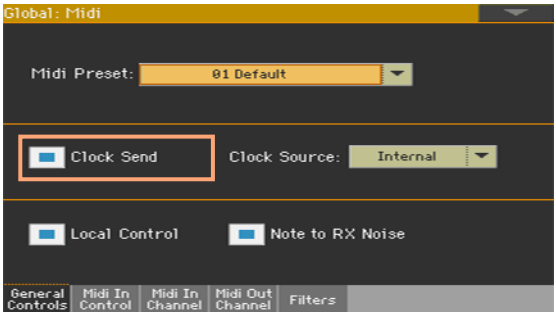
4 De retour à la Ecrire Midi Preset dialogue, confirmez l'opération d'écriture par toucher le D'accord bouton.

Tempo avec d'autres Synchroniser instruments

Envoi de l'horloge MIDI

L'arrangeur ou le morceau MIDI sélectionné peut envoyer un message de synchronisation aux autres appareils.

1 Allez à la Global> MIDI> Commandes générales page.



2 Sélectionnez le horloge Envoyer paramètre envoyer l'horloge MIDI interne à la MIDI DANS et USB ports.

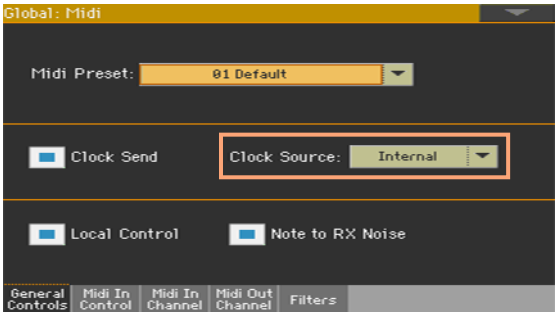
Lorsque le signal d'horloge MIDI est envoyé, vous pouvez esclave un autre instrument sur le tempo PA1000, Start / Stop et Play / Stop commandes.

Ce paramètre est automatiquement désactivé chaque fois que l'appareil est sous tension.

Réception de l'horloge MIDI

Dans le jeu de style, Sequencer ou en mode audio, vous pouvez recevoir des messages de synchronisation de l'arrangeur interne ou un lecteur ou d'un appareil externe. En mode Song Play, l'horloge MIDI est toujours généré par les joueurs internes. Dans ce mode, PA1000 ne peut pas recevoir des messages MIDI Clock d'un autre appareil.

1 **Allez à la** Global> MIDI> Commandes générales **page.**



2 **Utilisez le** horloge Source **menu contextuel pour choisir une source d'horloge MIDI pour la** Style Play et Sequencer.

horloge Source	Sens
Interne	MIDI Clock est généré par Arranger ou joueurs métronome interne du PA1000. En mode Song Play, l'horloge interne est toujours utilisé.
MIDI externe	MIDI Clock est reçu du MIDI IN ou les ports USB. Dans le jeu de style ou mode Sequencer PA1000 est asservi à un dispositif externe. Le Start / Stop et Play / Stop commandes, ainsi que la valeur de tempo, ne peuvent pas être choisis parmi PA1000. Utilisez l'appareil externe pour régler le tempo et démarrer ou arrêter l'arrangeur ou les joueurs.
USB externe	

Ce paramètre est automatiquement réglé sur Interne **chaque fois que l'instrument est sous tension.**

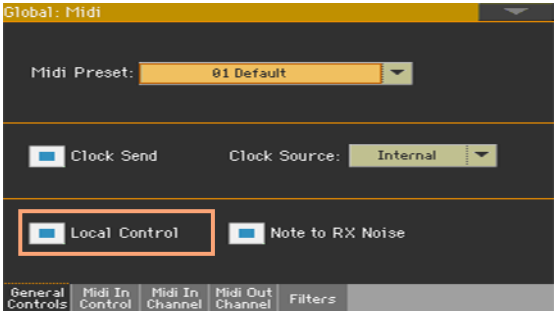
le routage des données MIDI, le traitement et la transposition

Connexion du clavier aux sons internes ou externes

Les commandes « locales » (clavier, contrôleurs physiques) peuvent être connectés aux sons internes directement, ou écho de retour provenant d'un dispositif externe.

1 **Allez à la** Global**> MIDI> Commandes générales page.**

2 **Utilisez le** Contrôle local **paramètre pour connecter ou déconnecter le clavier et** contrôleurs aux sons internes.



Contrôle local	Sens
Sur	Lorsque vous jouez sur le clavier, les données MIDI sont envoyées au générateur de son interne. Si les sons sont assignés à un canal MIDI OUT, les données sont également envoyées à MIDI OUT et les ports USB.
De	Le clavier est connecté à la sortie MIDI OUT et les ports USB, mais ne peut pas jouer le générateur de son interne. Ceci est très utile lorsque vous travaillez avec un séquenceur externe, d'envoyer des notes et des différents messages MIDI à partir du clavier intégré et des contrôleurs au séquenceur externe, puis laisser le séquenceur de les renvoyer au générateur de son, sans se chevaucher et les effets d'écho MIDI.

Ce paramètre est automatiquement activé chaque fois que l'appareil est sous tension.

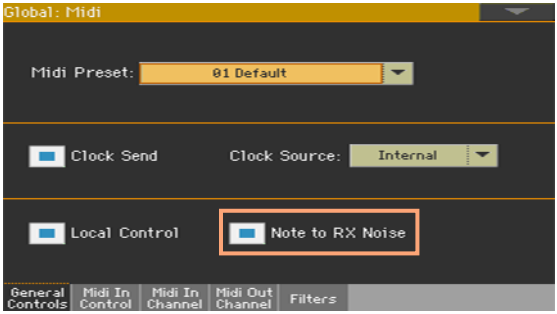
Conversion de notes à RX Noises

RX Bruits sont une ambiance spéciale ou des sons mécaniques qui permettent sons d'être plus réaliste. Ils sont généralement situés au-dessus C7, en fonction du son.

1 **Allez à la** Global> MIDI> Commandes générales **page.**

2 **Sélectionnez le** Remarque à RX Noise **case à cocher pour convertir les notes entrantes à RX**

Des bruits.



Lorsque ce paramètre est activée, les notes reçues de la MIDI IN **ou** USB ports, ou exécutées par le lecteur interne, dans la gamme des bruits RX, sont reconnus et transformés en sons RX.

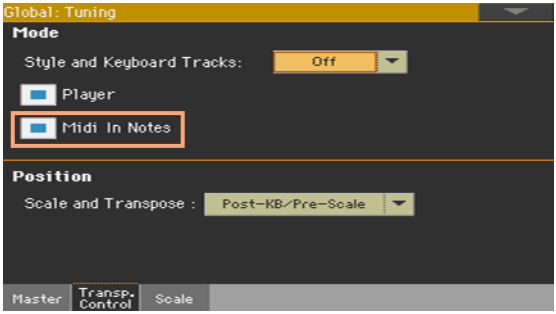
Ce paramètre est automatiquement activé chaque fois que l'appareil est sous tension.

Les notes reçues transposition

L'application principale et la transposition d'octave aux notes reçues

1 Allez à la Global> Tuning> Transposer contrôle page.

2 Utilisez le Mode> Midi En notes case à cocher pour déterminer si les notes reçues sur le MIDI IN et USB les ports doivent être transposées.

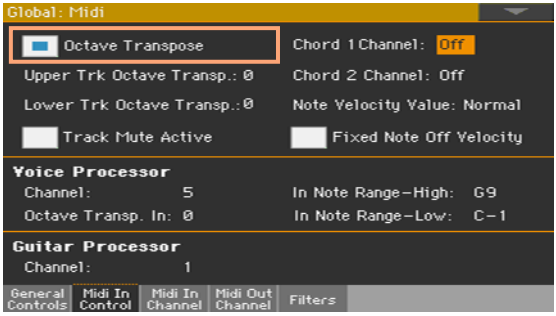


Midi En Transpose	Sens
Sur	Les notes reçues sur les ports MIDI IN et USB sont transposés selon le Maître Transposer.
De	Les données reçues sur le MIDI IN et les ports USB ne sont pas transposées.

L'application de la transposition d'octave aux notes reçues

1 Allez à la Global> MIDI> MIDI IN Commandes page.

2 Utilisez le octave Transposer case à cocher pour déterminer si les notes reçues sur le MIDI IN et USB les ports doivent être transposées à l'octave.

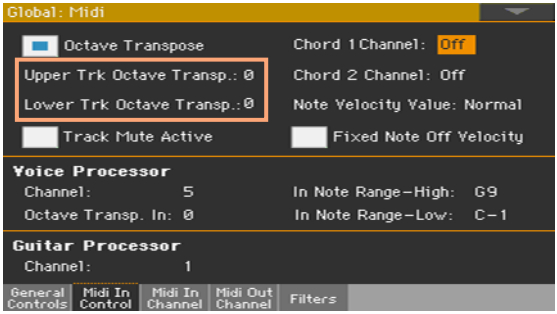


Midi Octave	Sens
Sur	Les notes reçues sur les ports MIDI IN et USB sont transposés en fonction du réglage Octave Transpose pour chaque son.
De	Les données reçues sur le MIDI IN et les ports USB ne sont pas transposées.

L'application de la transposition d'octave aux parties supérieure et inférieure

1 **Allez à la** Global> MIDI> MIDI IN Commandes **page.**

2 **Utilisez le** Octave supérieure Trk Transp. **et** Baisser Trk Octave Transp. **Param-**
ètres pour transposer les notes MIDI reçues sur les parties supérieures et inférieures.



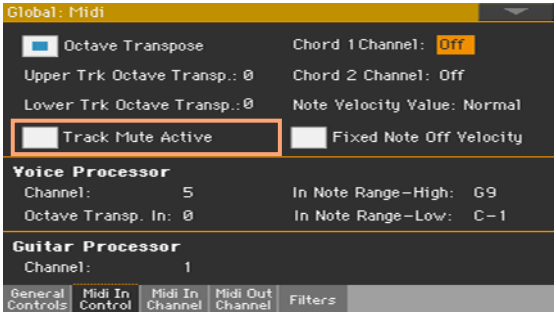
Signification supérieur / inférieur Octave	
-2 ... 0 ... + 2	Les notes reçues sur les ports MIDI IN et USB sont transposées par le nombre d'octaves sélectionnés. Par exemple, si vous sélectionnez la valeur +1, un C4 reçu via MIDI jouera un C5 sur PA1000.

Ces paramètres peuvent être utiles à de nombreux joueurs d'accordéon MIDI, dont l'interface MIDI peut transmettre sur une octave inattendue.

Lecture des plages en sourdine via MIDI

1 **Allez à la** Global> MIDI> MIDI IN Commandes **page.**

2 **Utilisez le** Track Mute active **case à cocher pour déterminer si les notes reçues sur le** USB **le port va jouer sur les pistes en sourdine.**

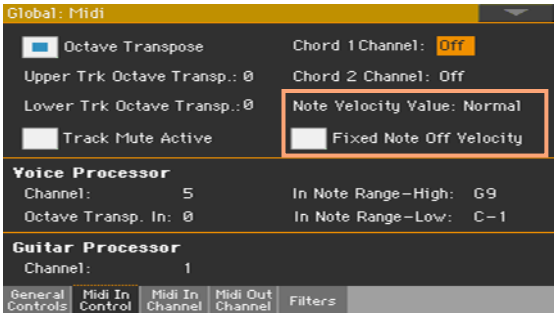


Track Mute actif	Sens
Sur	Non reçu les données MIDI peuvent jouer sur des pistes en sourdine.
De	Les données MIDI reçues peuvent jouer sur des pistes en sourdine.

Le choix d'une valeur de vitesse fixe pour les notes entrantes

Vous pouvez définir une valeur de vitesse fixe pour les notes reçues MIDI.

1 **Allez à la** Global> MIDI> MIDI IN Commandes **page.**



2 Utilisez le Remarque Vitesse Valeur paramètre pour régler une note fixe sur la valeur de la vitesse

pour toutes les notes reçues via MIDI. Ceci est utile lors de la lecture PA1000 avec un organe ou d'un accordéon MIDI, envoyant souvent une valeur de vitesse fixe.

Velocity Midi In	Sens
Ordinaire	les valeurs de vitesse reçues sont laissées inchangées.
40 ... 127	Toutes les valeurs de vélocité reçues sont converties à la valeur choisie.

3 Utilisez le Fixe Off Velocity paramètre pour définir une vitesse fixe Note Off

valeur pour toutes les notes reçues via MIDI. Ceci est utile lors de la lecture PA1000 avec un contrôleur envoyant une trop haute Note Off valeur de vélocité (généralement 64).

Programmation des canaux MIDI

Programmation MIDI IN canaux

1 **Allez à la** Global> MIDI> MIDI IN canaux **page.**

2 **Utilisez le** Canal **menus contextuels pour assigner la piste d'un instrument MIDI à chaque** canal.

Piste	Sens
De	rien affecté
Inférieur	Lower son Clavier
Upper 1 ... 3	L'un des sons supérieurs du clavier
Pad 1 ... 4	L'un des sons Pad
Tambour	Tambour Sound style
Percussion	Percussion Sound style
Basse	Bass Sound de style
Acc 1 ... 5	L'un des sons d'accompagnement du style
Ply 1/2 Tr 01 ... 16	L'une des pistes des joueurs (sons).
Global	canal spécial pour simuler les contrôleurs intégrés de PA1000 (clavier, pédales, joystick) avec un clavier externe ou un contrôleur. Les messages MIDI venant sur ce canal sont considérées comme si elles ont été générées par les contrôleurs intégrés de PA1000.
Contrôle	Sur ce canal spécial, PA1000 reçoit des messages MIDI pour sélectionner à distance Ensembles clavier, Styles, éléments de style et SongBook entrées. Voir les tableaux de l'annexe, et plus loin dans ce chapitre, pour plus d'informations sur les données reçues.

Programmation des canaux MIDI OUT

1 **Allez à la Global> MIDI> MIDI OUT Canaux page.**

2 **Utilisez le Canal menus contextuels pour assigner la piste d'un instrument MIDI à chaque canal.**

Piste	Sens
De	rien affecté
Inférieur	Lower son Clavier
Upper 1 ... 3	L'un des sons supérieurs du clavier
Pad 1 ... 4	L'un des sons Pad
Tambour	Tambour Sound style
Percussion	Percussion Sound style
Basse	Bass Sound de style
Acc 1 ... 5	L'un des sons d'accompagnement du style
Ply 1/2 Tr 01 ... 16	L'une des pistes des joueurs (sons).
Accord	Utilisez ce canal pour envoyer des notes reconnues par le moteur de reconnaissance d'accords MIDI OUT ou le port USB. Ceci est utile, par exemple, pour contrôler un Harmonizer externe jouant sur la partie inférieure (même si la partie est mise en sourdine).
Contrôle	Sur ce canal spécial, PA1000 envoie des messages correspondant à la SongBook entrée sélectionnée.

Filtrage des messages MIDI

Vous pouvez configurer jusqu'à huit filtres pour les données MIDI reçus ou envoyés. Les filtres sont appliqués à tous les canaux MIDI en même temps.

1 **Allez à la** Global> MIDI> Filtres **page.**

2 **Utilisez le** Midi dans les filtres **menus contextuels pour choisir les filtres sur les données reçues.**

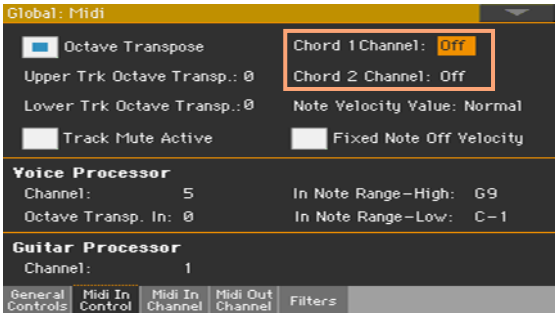
3 **Utilisez le** Filtres Midi Out **menus contextuels pour choisir les filtres sur les données envoyées.**

Filtre	Sens
De	Pas de filtre
Pitch bend	Pitch bend
MonoTouch	Mono (ou canal) Aftertouch
PolyTouch	Poly Aftertouch
PrgChange	Changement de programme
SysExcl	système exclusif
tous CC	Tous les messages de changement de contrôle
0 ... 127	Changement de contrôle un message # 0 ... 127. Voir l'annexe pour la liste des messages disponibles Control Change.
Remarques	Les événements de note

Programmation des canaux d'accords spéciaux

1 **Allez à la Global> MIDI> MIDI IN Commandes page.**

2 **Utilisez le Chord 1 canal et Chord 2 canaux paramètres pour affecter le** canaux spéciaux d'accords à un canal MIDI.



canal Chord	Sens
De	canal repondent pas activé.
1 ... 16	Affecté canal Chord. Deux canaux d'accords spéciaux peuvent être utilisés pour recevoir des notes pour la reconnaissance des accords. Ces notes seront combinées avec les notes qui passent par le canal défini comme mondial (billets globaux ne sont comptabilisés que sous le point de partage, si l'indicateur SPLIT est allumé).

Contrôle des messages de changement

Ce qui suit est une table, y compris tous les messages de changement de contrôle, et leur effet sur les différentes fonctions de l'instrument. Notez que tous les contrôleurs ne sont pas disponibles dans tous les modes opératoires.

CC #	Nom CC	PA1000 Fonction
0	Bank Select	sélection sonore
1	Modulation 1 (Y +)	joystick vers l'avant
2	Modulation 2 (Y-)	arrière joystick
3	contrôleur undefined	
4	contrôleur de pied	
5	temps portamento	
6	La saisie des données	
sept	Le volume	volume de la piste
8	Équilibre	
9	contrôleur undefined	
dix	Pan Pot	panoramique de piste
11	Expression	Expression
12	Contrôleur de FX 1	CC # 12
13	Contrôleur de FX 2	CC # 13
14-15	contrôleur undefined	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Glissière	
19	Gen.pc.4	
20-31	contrôleur undefined	
Commandes de contrôle # 32-63 sont les LSB (moins Bytet significatif) du changement de contrôle # 0-31, à savoir le MSB (Most Significant Byte) et sont modifiés en fonction de leurs homologues MSB. 64		
	Amortisseur	pédale de sustain
65	portamento	
66	sostenuto	sostenuto
67	Doux	pédale douce
68	Legato	
69	tenir 2	
70	Sustain	
71	Filtre à résonance Hp	filtre de résonance

CC #	Nom CC	PA1000 Fonction
72	Libération	Temps de libération
73	Attaque	Temps d'attaque
74	coupure du filtre	fréquence de coupure du filtre (Brillance)
75	Temps de décroissance	Temps de décroissance
76	Vitesse Lfo1	Vitesse de Vibrato
77	Lfo1 Dpt	profondeur de Vibrato
78	Lfo1 Dly	retard initial Vibrato
79	FilterEgþ	
80	Gen.pc.5	Contrôleur sonore 1
81	Gen.pc.6	Carte son 2
82	Gen.pc.7	
83	Gen.pc.8	
84	le contrôle de Portamento	
85-90	contrôleur undefined	
91	FX 1 profondeur	A / B Maître FX 1 (réverbération) niveau de départ
92	FX 2 contrôleur	
93	FX 3 profondeur	A / B Maître FX 2 (Modul.) Niveau de départ
94	FX 4 contrôleur	
95	FX 5 contrôleur	
96	Increment	
97	Décrémenter données	
98	NRPN	Voir le tableau ci-dessous(*)
99	NRPN MSB *	Voir le tableau ci-dessous(*)
100	RPN LSB	Voir le tableau d'implémentation MIDI
101	RPN MSB	Voir le tableau d'implémentation MIDI
102-119 contrôleur Indéfini 120		
	AllSOff	
121	Res Ctl	Réinitialiser tous les contrôleurs
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	Omni On	
126	mono On	
127	poly On	

(*) Les messages NRPN suivants sont reconnus dans Song Play et le mode séquenceur uniquement. Ces contrôles sont remis à zéro lors de l'arrêt d'un morceau, ou choisir une autre chanson.

nrpn	CC # 99 (MSB)	CC # 98 (Pf)	CC # 06 (entrée de données)
vibrato Rate	1	8	0 ... 127
Profondeur de Vibrato	1	9	0 ... 127 (une)
vibrato Decay	1	dix	0 ... 127 (une)
Coupure du filtre	1	32	0 ... 127 (une)
Résonance	1	33	0 ... 127 (une)
EG Time Attack	1	99	0 ... 127 (une)
EG Decay Temps	1	100	0 ... 127 (une)
EG Temps de libération	1	102	0 ... 127 (une)
Cutoff filtre à tambour	20	dd	0 ... 127 (une)
Résonance du filtre à tambour	21	dd (b)	0 ... 127 (une)
Tambour EG Time Attack	22	dd (b)	0 ... 127 (une)
Tambour EG Decay Temps	23	dd (b)	0 ... 127 (une)
Tambour Coarse Tune	24	dd (b)	0 ... 127 (une)
Tambour Fine Tune	25	dd (b)	0 ... 127 (une)
Volume du tambour	26	dd (b)	0 ... 127
tambour Panpot	28	dd (b)	0 ... 127 (une)
Tambour Rev Send (FX 1)	29	dd (b)	0 ... 127 (une)
Drum Mod Envoyer (FX 2)	30	dd (b)	0 ... 127 (une)
Envoyer tambour # 3 (FX 3)	31	dd (b)	0 ... 127 (une)
(une). 64 = Pas de changement de la valeur du paramètre d'origine (b). dd = instrument tambour n ° 0 ... 127 (C0 ... C8)			

(*) Les messages NRPN suivants sont reconnus dans le jeu de style et mode Song Play uniquement.

nrpn	CC # 99 (MSB)	CC # 98 (Pf)	CC # 06 (entrée de données)
Entrée SongBook	2	64	0 ... 99

Contrôle de l'arrangeur et joueurs via MIDI

Vous pouvez contrôler à distance l'arrangeur et joueurs via MIDI. S'il vous plaît noter que les numéros de changement de programme et de changement de contrôle dans cette page suivent le système de numérotation 0-127.

Sélection du style des éléments

Vous pouvez sélectionner à distance les différents éléments de style, en envoyant des messages de changement de programme sur le canal de contrôle.

Style de PC Element	Style de PC Element	Style de PC Element	Style de PC Element
80 Intro 1	81 Intro 2	82 Intro 3 / Count In	83 Variation 1
84 Variation 2	85 Variation 3	86 Variation 4	87 Remplissez 1
88 Remplissez 2	89 Remplissez 3	90 Remplir 4	91 Pause
92 Fin 1	93 Fin 2	94 Fin 3	

Sélection du style et commandes du lecteur

Vous pouvez envoyer à distance différentes commandes à l'arrangeur ou les joueurs, en leur envoyant des messages de changement de programme sur le canal de contrôle.

Contrôle PC	Contrôle PC	Contrôle PC
95 Fade In / Out	96 style à Kbd Set	97 Remplissage automatique
98 mémoire	99 Bass Inversion	100 Manuel Basse
101 Tempo Lock	103 Start / Stop (Arrangeur)	104 Lecture / Stop (joueur 1)
105 Lecture / Stop (Joueur 2)		

Sélection des jeux de clavier (d'un style ou SongBook Entrée)

Vous pouvez à distance suffit de sélectionner le clavier d'un style ou SongBook entrée (boutons sous l'écran).

- Avec des styles, vous enverrez Bank Select MSB (CC # 0), Bank Select LSB (CC # 32) et les messages de changement de programme sur le canal de contrôle. Si un style est déjà sélectionné, il suffit d'envoyer le message de changement de programme.

CC00	CC32	PC KBD	PC KBD	PC KBD	PC KBD
La même chose que le style auquel l'ensemble du clavier appartient		64 KBD SET 1		65 KBD SET 2	66 KBD SET 3	67 KBD SET 4

- Avec SongBook entrées, vous devrez d'abord choisir une entrée. Transmettez d'abord (sur le canal de commande) une chaîne d'initialisation, fait des commandes de contrôle NRPN # 99 (MSB, avec la valeur 2) et # 98 (Pf, avec une valeur 64) en succession rapide. Ensuite, envoyez une chaîne de sélection, en deux sages Control Change CC # 06 (entrée de données MSB) pour les milliers et des centaines, et CC # 38 (entrée de données) pour LSB les dizaines et les unités.

  Après avoir sélectionné l'entrée, vous enverrez un changement de programme messag- es correspondant à l'ensemble du clavier (encore une fois sur le canal de contrôle). Si une entrée SongBook est déjà sélectionnée, il suffit d'envoyer le message de changement de programme.

CC99 / 98	CC06 / 38	PC KBD	PC KBD	PC KBD	PC KBD
La même chose que l'entrée SongBook à laquelle appartient le clavier Set		64 KBD SET 1		65 KBD SET 2	66 KBD SET 3	67 KBD SET 4

Partie XIV: Gestion de fichiers

56 Gestion des fichiers dans le mémoire interne

Copier, renommer et supprimer

Copie des données musicales

Vous pouvez copier les données suivantes dans un utilisateur / emplacement direct.

type	Utilisateur	Type direct		Utilisateur	Direct
Keyboard Set	√	√	Du son	√	-
Style	√	√	Tampon	√	√
voix prédéfinie	√	√	guitare Preset	√	√

Copie usine / données locales dans l'utilisateur / emplacements directs seraient les rendre modifiables.

Si vous souhaitez remplacer usine / données locales, supprimer la protection par uncheck- l'ing Protéger> Usine paramètre dans la Global> Préférences Mode> Médias page.

1 Ouvrez le Clavier Set Bibliothèque , Son, Style , Pad, voix présélectionnées, ou Guitare

Sélectionnez une présélection fenêtre.

2 Naviguez à travers les éléments de la Sélectionner fenêtre.

3 Toucher le nom de l'élément vous voulez copier.

- Pour sélectionner plusieurs éléments, maintenez la DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur tous les éléments à copier.
- Si vous souhaitez copier une banque entière, choisissez la Sélectionner tout (Banque) commande à partir de la Menu de pour sélectionner tous les éléments de la banque en cours.
- Vous pouvez désactiver l'un des éléments sélectionnés en le touchant, tout en conservant la DÉCALAGE bouton enfoncé. Vous pouvez désélectionner tous les éléments en touchant un seul élément.

4 Choisir la Copier et coller commande à partir de la Menu de pour copier la sélected articles.

5 Sélectionnez le emplacement cible . Si vous copiez plus d'un seul élément, tous les articles suivants seront successivement suivre le premier. S'il n'y a pas suffisamment d'emplacements disponibles, la procédure sera annulée.

Attention: Si vous confirmez, tout élément sera écrasé déjà existant aux emplacements cibles!

Une bonne idée est de coller à un endroit vide, identifié par une série de tirets (---).

6 Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la SORTIE pour revenir à la page précédente.

Changement de nom des données musicales

Vous pouvez modifier le nom d'un clavier Set, son, Style, Pad, voix ou guitare Preset. Si l'usine / données locales sont protégées, supprimer la protection en décochant la Protéger> Usine case à cocher dans la Global> Préférences de mode > Médias page.

S'il vous plaît noter que vous ne pouvez pas renommer plusieurs éléments à la fois.

1 Alors que dans le Clavier Set Bibliothèque , Son, Style , Pad, voix présélectionnées, ou Guitare prédéfinis Sélectionner fenêtre, sélectionnez l'élément à renommer.

2 Choisir la Renommer commande à partir de la Menu de pour ouvrir le virtuel Keyplanche.

3 Modifiez le nom, puis confirmez en appuyant sur D'accord .

Suppression de données musicales

Vous pouvez supprimer tout jeu de clavier, son, Style, Pad, voix ou guitare Preset. Si l'usine / données locales sont protégées, supprimer la protection en décochant la Protéger> Usine paramètre dans la Global> Préférences Mode> Médias page.

1 Alors que dans le Clavier Set Bibliothèque , Son, Style , Pad, voix présélectionnées, ou Guitare prédéfinis Sélectionner fenêtre, sélectionnez l'élément à supprimer.

- Pour sélectionner plusieurs éléments, maintenez la DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur tous les éléments à supprimer.

2 Choisir la Effacer commande à partir de la Menu de , puis validez.

Attention: Si vous confirmez, sera supprimé tout de l'élément sélectionné!

les données locales

Les données locales sont des sons, des jeux de clavier, Styles, Pads, Voix et Guitare Presets, morceaux de démonstration, résidant dans une zone de la mémoire interne réservée aux données d'usine sur mesure pour un pays donné. On peut trouver des données locales dans la Local les banques de chaque Sélectionner fenêtre.

PA1000 prend en charge les paquets Add-On localisés installables par l'utilisateur. Add-Ons sont généralement créés par KORG Distributeurs pour ajouter des données localisées. Pour la formation in- détaillées sur le contenu addon, et des instructions sur la façon d'installer un addon, s'il vous plaît vérifier les manuels qui viennent avec le paquet.

les données direct

Les données directes sont des ensembles clavier supplémentaires, Styles, Pads, Voix et Guitare Présélections, recueils de chants Entrées et setlists, résidant dans un dispositif de stockage comme le disque dur interne ou un lecteur USB amovible. Ils peuvent être considérés comme une exten- sion de la mémoire interne.

Ensembles clavier directs, Styles, Pads, Voix et Guitare Les présélections sont immediate- ment accessibles en **sélectionnant la** Direct **type de données pertinentes alors que dans le** Sélectionner fenêtre.

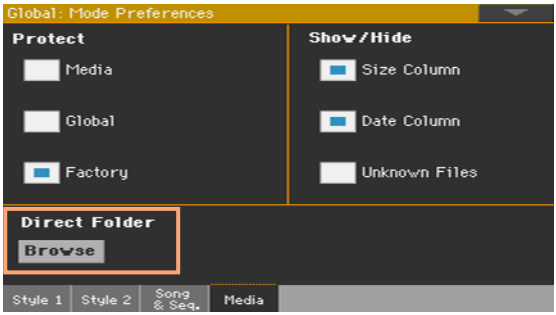
SongBook directes Entrées et Set Lists sont automatiquement mélangés avec les entrées internes et setlists, ce qui rend une base de données plus étendue. Vous pouvez choisir un dossier standard SET que le dossier Direct.

Sélection du dossier Direct

Un dossier direct doit être sélectionné avant d'être utilisé.

1 Branchez le périphérique de stockage externe contenant les données directes.

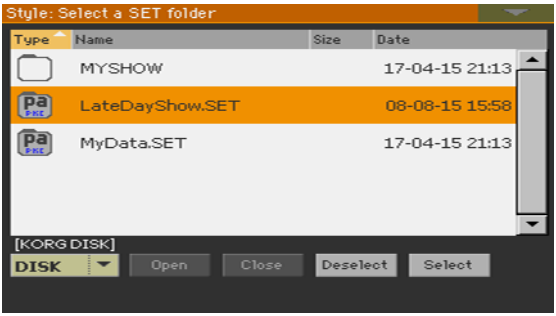
2 **Allez à la** Global**> Préférences Mode> Médias page.**



3 **Toucher le** Dossier direct**> Parcourir bouton pour ouvrir la sélecteur de fichier .**

4 Parcourir bien que les lecteurs et les dossiers, puis sélectionnez le dossier SET à utiliser

comme l'ensemble direct des banques.



5 Toucher le Sélectionner pour confirmer.

S'il vous plaît noter que vous ne pouvez avoir un seul dossier direct pour tous les types de données.

6 Si vous sélectionnez un dossier à partir d'un autre instrument de la série Pa, on vous demande

si vous voulez convertir les données en un format qui peut lire PA1000. Si vous confirmez, vous êtes invité à choisir un nom et la position du nouveau dossier SET. (Si vous touchez Annuler , aucun dossier Direct est sélectionné).

sept Lorsque vous avez terminé, rendez-vous à un Sélectionner fenêtre et voir comment la Direct type de données peut

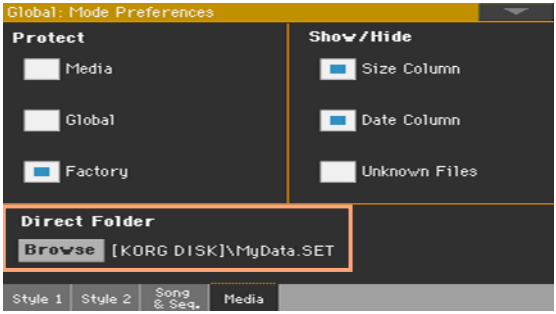
être choisi parmi les onglets en haut de la liste.

Songbook directes Entrées et Set Lists seront ajoutés automatiquement aux entrées internes et setlists.

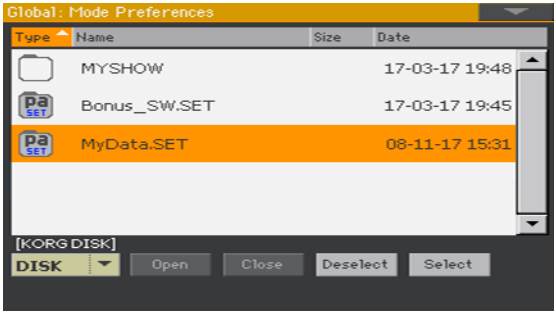
Désélectionnant le dossier Direct

Vous pouvez désactiver les banques directes, et les faire disparaître.

1 **Allez à la** Global> Préférences Mode> Médias **page.**



2 **Toucher le** Dossier direct> Parcourir **bouton pour ouvrir la** sélecteur de fichier **.**



3 **Toucher le** désélectionnez **bouton pour supprimer toute cession.**

Création du jeu de clavier direct, style, Pad, voix / guitare banques présélectionnées

les éléments de charge dans les emplacements directs

- **Alors que dans le** Médias> Charger **page, vous pouvez charger un jeu de clavier, Style, Pad, voix ou guitare** prédéfini dans les banques directes.

Copier et coller sur des emplacements directs

- **Alors que dans l'un des** Sélectionner **fenêtres, choisissez la** Copier et coller **commande à partir du menu de la** page, de copier-coller tout ensemble clavier, Style, Pad, voix ou guitare prédéfini dans les banques directes.

Enregistrer un élément dans un emplacement direct

- Après avoir modifié le jeu de clavier, choisissez Ecrire Kbd Set à la bibliothèque mand com- dans le menu de la page et écrire le clavier Posée sur les banques directes.
- Alors que dans Style / Enregistrement Pad , choisir la Ecrire Style / Pad commande à partir du menu de la page et écrire le nouveau ou modifié Style / Pad sur les banques directes.
- Après avoir modifié le préréglage voix ou guitare, choisissez la Ecrire Voix / Guitare Preset commande à partir du menu de la page et écrire la voix / guitare Preset sur les banques directes.

Création du direct SongBook

- Alors que dans le Médias> Enregistrer la page, sauf un recueil de chansons dans un nouveau dossier SET, et le déplacer vers un périphérique de stockage.

Utilisation des Ensembles clavier directs, Styles, Pads, voix / Présélections Guitare

- Lors du choix d'un ensemble clavier (bibliothèque), Style, Pad, voix ou guitare Preset, appuyez sur la Direct de type bouton en haut de la liste dans la pertinente Sélectionner fenêtre.

Utilisation de la Direct SongBook

Sélection des entrées et des Set Lists

Songbook directes Entrées et Set Lists sont mélangés avec les SongBook internes entrées et setlists. Ils apparaissent comme une seule base de données étendue.

Création ou suppression d'entrées et Set Lists

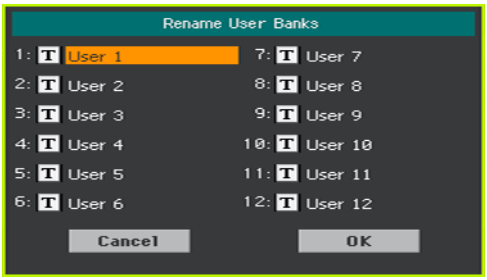
Lors de la création ou la suppression des entrées ou des listes de définition, on vous demande de choisir si vous souhaitez enregistrer dans le SongBook interne ou externe.

renommer l'utilisateur / banques directes

Vous pouvez renommer les banques d'utilisateur et d'Direct, pour créer vos propres ensembles de jeux de clavier, Styles, Pads, voix ou guitare Presets.

1 Ouvrez le Ensemble clavier, Style, Pad, voix ou guitare Sélectionnez fenêtre, et sélectionnez le Utilisateur ou Direct type de données.

2 Choisir la Renommer banques utilisateur commande à partir du menu de la page pour ouvrir la Renommer banques utilisateur dialogue.



3 Affectez les onglets directs de l'utilisateur tout nom que vous voulez.

Toucher le Modifier le texte (T) icône à côté de la banque à renommer et utiliser le clavier virtuel pour modifier le nom. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur D'accord confirmer. Le nom attribué peut être réparti sur deux lignes, en les séparant par le caractère de paragraphe (¶). Par exemple, pour écrire « World Music » sur deux lignes, entrez « World¶Music ».

Veillez à ne pas écrire des mots dépassant la largeur de la des pattes latérales du Sélectionner les fenêtres.

4 De retour à la Renommer banques utilisateur dialogue, confirmez l'opération par toucher le D'accord bouton.

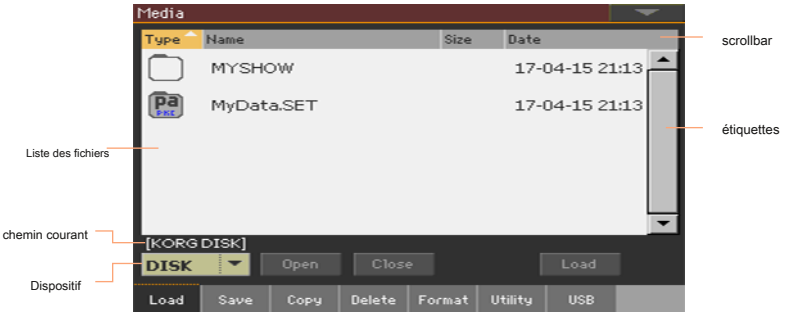
57 Gestion des fichiers sur le disque

Vue d'ensemble sur la gestion des fichiers

Vous pouvez accéder à la Médias pages en appuyant sur la MÉDIAS bouton. Médias pages sont où vous gérez des fichiers et des périphériques de stockage.

structure de la page des médias

Plus Médias pages partagent quelques éléments de base.



En parcourant les fichiers

Vous pouvez voir les fichiers et dossiers dans le centre de la Médias pages.

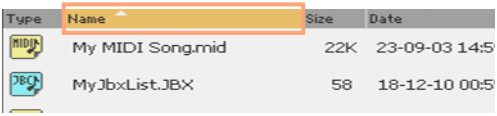
- Faites défiler la liste des fichiers en utilisant le barre de défilement .
- Ouvrez le dossier sélectionné en appuyant sur la Ouvert bouton.
- Fermez le dossier ouvert en appuyant sur la proche bouton.

Sélection et fichiers décochant

- Sélectionnez un fichier ou un dossier en le touchant.
- Désélectionner en touchant une zone vide dans la liste des fichiers, ou en touchant la Dispositif menu contextuel, et en choisissant à nouveau l'appareil actuel.

Modification de l'affichage de la liste

Vous pouvez toucher l'un des Étiquettes au-dessus de la liste des fichiers pour modifier l'ordre dans lequel les fichiers sont affichés. Par exemple, en touchant le Nom étiquette, la liste est par ordre alphabétique réorganisées en fonction des noms de fichiers. Les poires de l'étiquette sélectionnée en surbrillance, montrant la commande actuellement sélectionnée.



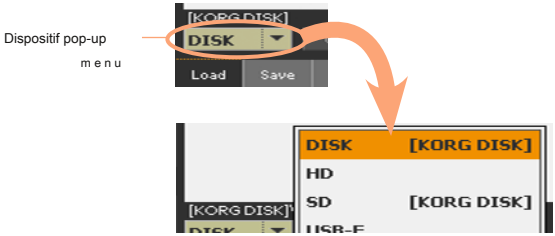
Si vous touchez à nouveau mis en évidence l'étiquette, les changements d'ordre alphabétique d'ascendant à descendant, ou vice-versa. La petite flèche à côté du nom de l'étiquette indique l'ordre sélectionné.

chemin d'accès actuel

La place dans le lecteur que vous exploriez actuellement est toujours affiché dans la liste des fichiers.

La sélection d'un dispositif de stockage (lecteur)

Un dispositif peut être sélectionné en utilisant le menu contextuel Périphérique, affiché dans le coin inférieur gauche de la plupart des pages des médias:



appareil pris en charge

PA1000 prend en charge les périphériques externes, tels que les lecteurs de disque dur ou clés mémoire USB, FAT16 ou FAT32 formaté avec des noms de fichiers longs.

Pour une compatibilité maximale, il est recommandé de formater un périphérique externe BE- avant l'écriture des **données sur la première fois. Allez à la Médias> Format page et son format. Attention: Le formatage d'un périphérique** de stockage supprimera toutes les données qu'il contient!

Vous pouvez accéder aux types de périphériques de stockage de masse suivants:

Dispositif	type
DISQUE	lecteur interne
Dakota du Sud	microSD interne en option
USB-F	Dispositif optionnel connecté à l'avant (F) ports USB HOST
USB-R	Dispositif optionnel connecté à l'arrière (R) ports USB HOST

Types de fichiers

Le tableau suivant décrit tous les fichiers et les types de dossiers PA1000 peut lire ou écrire.

Extension	Fichier / type de dossier
ENSEMBLE	Toutes les données de l'utilisateur. Ceci est un dossier réservé contenant d'autres dossiers réservés.
BKP	Le fichier de sauvegarde, créé avec la fonction de sauvegarde des ressources complète des médias> Page Utility
GBL	Configuration globale
COV	voix prédéfinie
RTG	guitare Preset
AUD	Limitateur et Master EQ prédéfinis
QTP	Quartier Presets échelle Tone
MPR	Présélections MIDI
PRF	Keyboard Set (de la bibliothèque)
PCG	Son (KORG Pa-Series)
KMP	Multisample
PCM	Échantillon
AIF	fichiers audio AIFF
WAV	WAVE fichiers audio
PORCHERIE	Style
TAMPON	Tampon
SBD	Recueil de chansons
SBL	Liste Set de SongBook
JBX	Juke-box
MILIEU	Fichier MIDI standard SMF (MIDI Song)

Extension	Fichier / type de dossier
MP3	fichier MP3 (MP3 Chanson)
SMS	fichier texte brut

PA1000 peut également lire (mais pas écrire) les types de données suivantes.

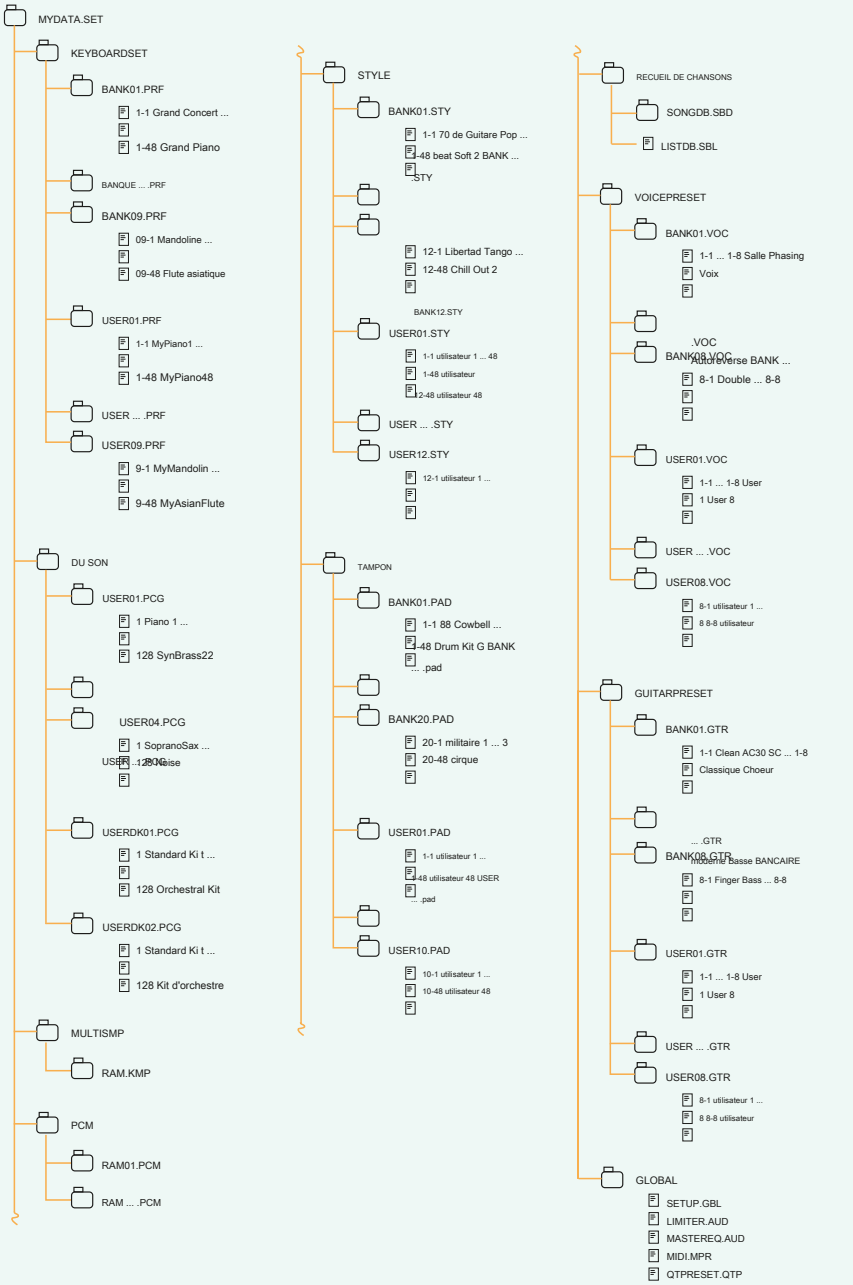
Extension	Type de fichier
PKG	Système d'exploitation et les fichiers de ressources musicaux
KAR	fichier karaoké
CDG	CD + fichier graphique
PCG	Programmes Triton KORG
KSF	Korg Trinity / Triton échantillon
SF2	Format de banque de sons par Creative Labs.

données ordinaires et données réservées

Chaque dispositif (et la mémoire interne) peuvent contenir des fichiers et des dossiers. PA1000 données à l'intérieur est un peu plus rigide que les données structurées dans un ordinateur, en raison du type pré-configurée de données à l'intérieur de la mémoire de l'instrument. Le diagramme ci-dessous montre la structure globale d'un dispositif PA1000. Usine / données locales ne sont visibles que lorsque le Protéger> Usine paramètre est décochée, et que lors du chargement ou l'enregistrement d'une seule banque, ou lors de l'effacement quelque chose (cela peut être fait dans le Global> Préférences Mode> Médias

page voir page 958).

Structure des médias



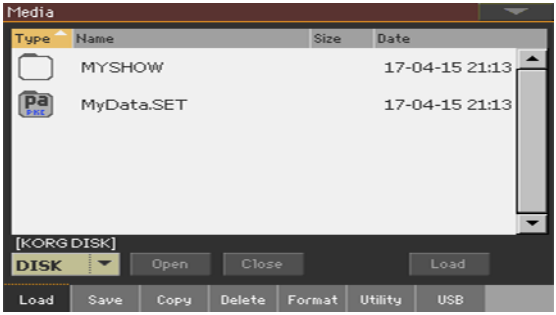
ressources musicales Chargement et paramètres

des fichiers ou des dossiers Chargement

Vous pouvez charger tout le contenu de la mémoire, un type distinct de ressources musicales, une banque séparée, ou une seule ressource.

Choisissez les données à charger

1 **Allez à la Médias> Charger page.**



2 **Si le chargement à partir d'un périphérique externe, connectez l'appareil à la EMPLACEMENT USB** ports.

3 **Utilisez le Dispositif menu contextuel pour choisir le périphérique source.**

4 **Appuyez sur une article (fichier ou le dossier) dans la liste des fichiers pour le sélectionner.**

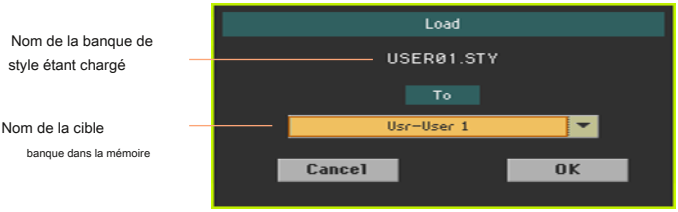
5 **Parcourez les dossiers. Toucher le Ouvert pour ouvrir la choisi** dossier. **Toucher le proche bouton pour fermer le dossier en cours.**

6 **Quand vous voyez l'élément que vous recherchez, sélectionnez-le et appuyez sur la Charge mais-** tonne pour le charger.

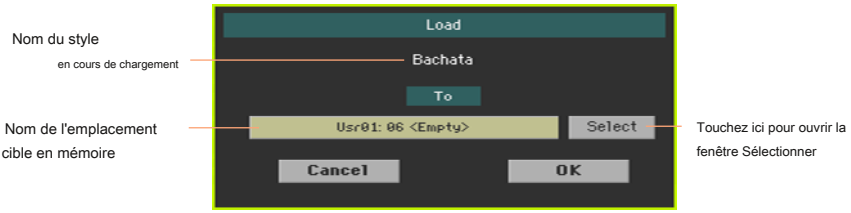
Charger les données

1 Lors du chargement des banques ou des éléments simples, choisissez un emplacement cible dans la mémoire.

Dans cet exemple, vous choisissez une cible où charger une banque de Styles:



Dans cet exemple, vous choisissez une cible où charger un style unique:



2 Toucher D'accord confirmer. Après confirmation, tout élément que vous écrasez sera supprimé.

Chargement d'un dossier SET

Un dossier SET peut contenir toutes les données de la mémoire interne. Le charger peut soit supprimer toutes les données contenues dans la mémoire interne ou fusionner les données chargées avec les données déjà en mémoire.

Chargement d'un type de données

Un dossier peut contenir toutes les données d'un type particulier (Styles, Ensembles clavier ...). Le charger peut soit supprimer toutes les données du même type contenu dans la mémoire interne ou fusionner les données chargées avec les données déjà en mémoire.

Chargement d'une banque

Vous pouvez charger les banques de données uniques. Toutes les données contenues dans la banque cible en mémoire sont supprimés.

Chargement des données provenant d'autres instruments

Chargement des données mondiales d'instruments Pa série

Être unique à chaque instrument, les données globales (Préférences, presets MIDI, voix Presets, etc.) ne peuvent pas être chargées à partir KORG Pa série instrument ments. Ils sont donc mis au rebut lors du chargement d'un dossier SET généré par un instrument autre que PA1000.

Chargement des données à partir d'instruments Pa-Series

Vous pouvez charger la plupart des données des instruments KORG série Pa. Le tableau suivant indique ce que vous pouvez charger des autres instruments. S'il vous plaît garder à l'esprit que, en fonction des données réelles, vous pourriez ne pas être en mesure de charger directement des dossiers SET; dans ce cas, d'ouvrir le dossier et charger chaque banque ou un individu élément séparément.

S'il vous plaît enregistrer les données converties comme un nouveau dossier SET après le chargement de toutes les données nécessaires.

Charger à partir	données chargées
Pa4X	Vous pouvez charger la plupart des données comme si elles étaient données PA1000. Il y a cependant quelques exceptions à considérer: • En raison de l'ordre différent en mémoire, Styles d'usine doivent être réaffectés à manuelle- ment SongBook entrées en utilisant le KORG SongBook Editor Logiciel. • Les banques de style préféré n'existent, vous êtes invité à les charger dans les emplacements de l'utilisateur. • Clavier Set banques sur # 09 sont portés disparus et ne sont pas chargés. • Si Sons, Kits de batterie, Multisamples et échantillons de batterie sont manquants, ils peuvent être remplacés par des semblables, mais pas des éléments identiques. • Étant donné que le nombre d'insertions et maître FX est différent, peut être différente de la configuration des effets. • Presets voix, préréglages d'échelle et Presets MIDI ne sont pas chargés. • Les paramètres globaux ne sont pas chargés.
PA700	Vous pouvez charger la plupart des données comme si elles étaient données PA1000. Il y a cependant quelques exceptions à considérer: • En raison de l'ordre différent dans la mémoire, les styles d'usine doivent être réaffectés manuellement SongBook entrées en utilisant le KORG SongBook Editor Logiciel. • Presets voix, préréglages d'échelle et Presets MIDI ne sont pas chargés. • Les paramètres globaux ne sont pas chargés.

Charger à partir	données chargées
PA3X	Vous pouvez charger la plupart des données comme si elles étaient données PA1000. Il y a cependant quelques exceptions à considérer: • Performances et sont converties en STSs Ensembles clavier. • En raison de l'ordre différent dans la mémoire, les styles d'usine doivent être réaffectés manuellement SongBook entrées en utilisant le KORG SongBook Editor Logiciel. • Les banques de style préféré n'existent, vous êtes invité à les charger dans les emplacements de l'utilisateur. • Les banques de performance sur # 09 sont portés disparus et ne sont pas chargés. Depuis PA1000 clavier banques Set sont plus grandes, chargez les performances individuelles dans les emplacements supplémentaires des autres banques. • Étant donné que le nombre d'insertions et maître FX est différent, peut être différente de la configuration des effets. • Presets voix, préréglages d'échelle et Presets MIDI ne sont pas chargés. • Les paramètres globaux ne sont pas chargés.
Pa3XLe, Pa900, PA600, PA300, HAVIAN 30	Vous pouvez charger la plupart des données comme si elles étaient données PA1000. Il y a cependant quelques exceptions à considérer: • Performances et sont converties en STSs Ensembles clavier. • En raison de l'ordre différent en mémoire, Styles d'usine doivent être réaffectés à manuelle- ment SongBook entrées en utilisant le KORG SongBook Editor Logiciel. • Les banques de style préféré n'existent, vous êtes invité à les charger dans les emplacements de l'utilisateur. • Presets voix, préréglages d'échelle et Presets MIDI ne sont pas chargés. • Les paramètres globaux ne sont pas chargés.
Pa2X, Pa800, Pa500, Pa588	Vous pouvez charger la plupart des données comme si elles étaient données PA1000. Il y a cependant quelques exceptions à considérer: • Performances et sont converties en STSs Ensembles clavier. • En raison de l'ordre différent dans la mémoire, les styles d'usine doivent être réaffectés manuellement SongBook entrées en utilisant le KORG SongBook Editor Logiciel. • Les banques de style préféré n'existent, vous êtes invité à les charger dans les emplacements de l'utilisateur. • Les banques de performance sur # 09 sont portés disparus et ne sont pas chargés. Depuis PA1000 clavier banques Set sont plus grandes, chargez les performances individuelles dans les emplacements supplémentaires des autres banques. • Les paramètres globaux ne sont pas chargés.
Pa1X, Pa1X Pro, Elite Pa1X	Vous pouvez charger la plupart des données comme si elles étaient données PA1000. Il y a cependant quelques exceptions à considérer: • Performances et sont converties en STSs Ensembles clavier. • En raison de l'ordre différent dans la mémoire, les styles d'usine doivent être réaffectés manuellement SongBook entrées en utilisant le KORG SongBook Editor Logiciel. • Les banques de performance sur # 09 sont portés disparus et ne sont pas chargés. Depuis PA1000 clavier banques Set sont plus grandes, chargez les performances individuelles dans les emplacements supplémentaires des autres banques. • Les paramètres globaux ne sont pas chargés.

Charger à partir	données chargées
Pa80, Pa60, Pa50, Pa50SD, MicroArranger, Liverpool	Vous pouvez charger la plupart des données comme si elles étaient données PA1000. Il y a cependant quelques exceptions à considérer: • Performances et sont converties en STSs Ensembles clavier. • Les programmes doivent être convertis en sons. Chargez d'abord le dossier SET, puis chargez séparément les fichiers PCG du dossier du programme. • Les paramètres globaux ne sont pas chargés.

Chargement des données de la série i instruments

PA1000 est compatible avec les styles des instruments série i anciens KORG. Vous pouvez les charger comme si elles étaient données PA1000 ordinaires.

1 Copiez les anciennes données i-série dans un dispositif USB, ou de les transférer dans la mémoire interne de PA1000.

2 Allez à la Médias> Charger page.

3 Utilisez le Dispositif menu contextuel pour sélectionner l'appareil contenant le i-Series Les données.

4 Si vous lisez un fichier i30, sélectionnez le dossier SET, puis appuyez sur la Ouvert bouton.

5 Sélectionnez le dossier STY.

6 À ce stade, vous pouvez charger le tout dossier STY, ou l'ouvrir et choisir un style unique.

- Pour charger le dossier en entier, appuyez sur la Charge bouton.
- Pour charger un style unique, touchez Ouvert à l'écran pour ouvrir le dossier STY. Depuis une conversion sera faite à ce moment, s'il vous plaît attendre quelques secondes pour que l'opération soit terminée. Sélectionnez le style à charger, puis appuyez sur Charge . Vous serez invité à sélectionner un emplacement cible dans la mémoire. Une fois l'emplacement cible est sélectionné, touchez Charge

pour charger le style. Le «Êtes-vous sûr? un message apparaîtra. Toucher D'accord confirmer.

S'il vous plaît noter que le chargement d'un dossier entier SET à partir d'un fichier i30 peut prendre un certain temps en raison de la conversion de format.

sept Allez à la style Play le mode et la sélection (l'un des) du style chargé. Ajuste le Valeur du tempo, puis choisissez la Paramètres d'écriture actuel style commande à partir de la Menu de écrire des modifications.

8 En raison de la différence de sons, vous voudrez probablement faire un peu d'ad- Rajustements aux styles anciens, une fois qu'ils sont chargés dans PA1000 (changer le son, Volume, Pan, Tempo, Drum Mapping, Wrap Around ...).

9 Pour l'affectation à son style le suivi efficace, assurez-vous la Sounds Original Style paramètre n'a pas été vérifiée (Le volume volet, Style affichage de la piste).

dix Enregistrer à nouveau les paramètres de style, en choisissant la Paramètres d'écriture actuel style commande à partir de la Menu de .

fusion de données

Lors du chargement de toutes les données de l'utilisateur, ou toutes les données d'un type spécifié, la plupart des données chargées à partir d'un périphérique de stockage sont fusionnées avec les données déjà existantes dans la mémoire. Par exemple, s'il y a des données dans les trois premières banques de style utilisateur à Ry dum (USER01, USER02, USER03), et il n'y a que la banque de style USER01 dans le dispositif de stockage, la banque USER01 sera écrasé, tandis que USER02 et USER03 les banques seront laissés inchangés.

En conséquence, il y aura un dossier de style dans la mémoire contenant la banque de USER01 vous venez de charger, et l'ancien USER02 et USER03 banques.

Chargement des données basées sur des échantillons de l'utilisateur

Lors du chargement d'un dossier SET contenant des sons à partir d'échantillons d'utilisateurs, tous les échantillons d'utilisateurs existants dans la mémoire sont supprimés. S'il y a des échantillons non enregistrés de l'utilisateur dans la mémoire, les enregistrer avant de charger le dossier, en sélectionnant le
Exemple de l'utilisateur option au cours d'une Sauver tous opération (voir plus loin dans ce chapitre). Pour voir si un dossier SET contient des échantillons de l'utilisateur, ouvrez-le et recherchez un dossier PCM.

Si vous voulez charger nouvel échantillon de l'utilisateur sans supprimer ceux qui sont déjà con- contenue dans la mémoire, charger des sons simples au lieu d'un dossier complet SET.

Des échantillons de l'utilisateur fusion de diverses sources

Lorsque vous chargez un dossier SET, tous les échantillons de l'utilisateur dans la mémoire sont supprimés. Pour fusionner plusieurs sources d'échantillons, procédez comme suit.

1 Charger un dossier SET contenant des échantillons à fusionner avec d'autres échantillons.

2 Charger sons simples à partir d'autres dossiers SET.

3 Aller au mode d'échantillonnage, et la charge ou des échantillons d'importation provenant d'autres sources.

4 Enregistrer tout le contenu de la mémoire sur le même ou un nouveau dossier SET.

Enregistrement des ressources musicales et paramètres

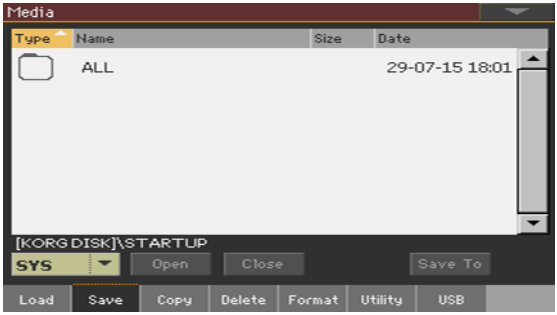
des fichiers ou des dossiers Enregistrement

Vous pouvez sauvegarder tout le contenu de la mémoire, un type distinct de ressources musicales, une banque séparée, ou une seule ressource.

données exclusives de PA1000 doit être enregistré dans des dossiers spéciaux avec l'extension de nom de fichier « .set ». Ces dossiers spéciaux peuvent être enregistrés dans les dossiers ordinaires.

Choisissez les données à sauvegarder

1 **Allez à la Médias> Enregistrer page.**



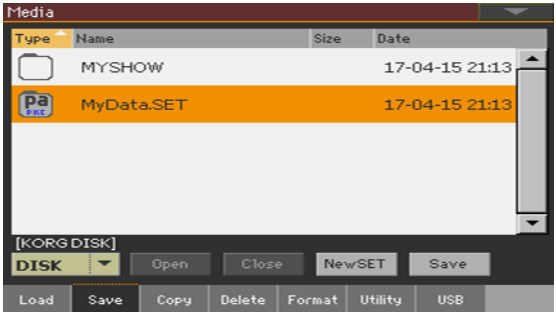
2 **Appuyez sur une article (fichier ou le dossier) dans la liste des fichiers pour le sélectionner.**

3 **Parcourez les dossiers. Toucher le Ouvert pour ouvrir la choisi dossier. Toucher le proche bouton pour fermer le dossier en cours.**

4 **Quand vous voyez l'élément que vous recherchez, sélectionnez-le et appuyez sur la Enregistrer Pour** bouton pour enregistrer.

Choisissez le périphérique cible

après avoir touché sauver **, le dispositif cible apparaît:**



1 **Si vous enregistrez sur un périphérique externe, connectez l'appareil à la** EMPLACEMENT USB **ports.**

2 **Utilisez le** Dispositif **menu contextuel pour choisir le périphérique cible.**

Choisissez un dossier SET existant

Vous pouvez enregistrer les données dans un dossier SET existant. Si vous enregistrez des données qui ne sont pas encore dans le dossier cible, les données seront fusionnées. Dans le cas contraire, il sera écrit excessive.

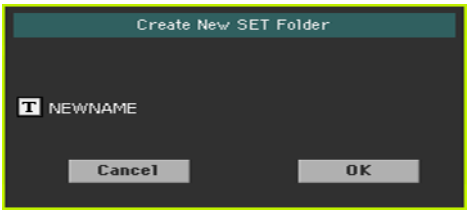
S'il vous plaît noter que, en raison de changements de format de fichier profond, vous ne pouvez pas écrire dans des dossiers existants SET créés avec des instruments Pa série plus âgés.

- **Sélectionnez un dossier SET existant, puis appuyez sur la** sauver **commande pour confirmer.**

Créer un nouveau dossier SET

Vous pouvez créer un nouveau dossier vide SET pour enregistrer vos données sans écraser quoi que ce soit.

1 **Toucher le** SET nouveau **bouton pour créer un nouveau dossier SET. le** Créer un dossier Nouveau SET **dialogue** apparaît:



2 **Toucher le** Modifier le texte (T) **icône pour ouvrir la** clavier virtuel **et modifier la** Nom. **Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la** D'accord **bouton sous le clavier** virtuel.

3 De retour à la Créer un dossier Nouveau SET dialogue, appuyez sur la D'accord bouton pour Cre
mangé le nouveau dossier SET et quitter la boîte de dialogue.

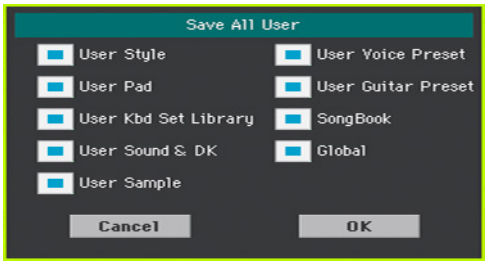
Sauvegarder les données

- Enregistrer tout le contenu de la mémoire, un type ou des données, des banques ou des éléments simples comme dé- tracée ci-dessous.

Enregistrement de toutes les données

1 Après avoir sélectionné un dossier SET existant ou ayant créé un nouveau,
toucher le sauver pour confirmer. Une boîte de dialogue apparaît, vous demandant de sélectionner le type de données à sauvegarder:

- Sauver tous dialogue avec l'PROTÉGER> Option d'usine activée:



- Sauver tous dialogue avec l'PROTÉGER> option désactivée usine:

2 Vérifiez tous les types de données que vous souhaitez enregistrer, puis touchez D'accord confirmer.

Enregistrement de toutes les données d'un type sélectionné

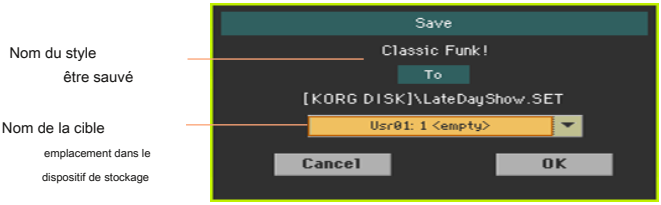
1 Lors de l'enregistrement d'un type de données (jeux de clavier, styles ...), choisissez un LOCA cible
tion dans le dispositif de stockage.

2 Toucher D'accord confirmer. Après confirmation, tout élément que vous écrasez sera
supprimé.

Pièces uniques Enregistrement

1 Lorsque vous enregistrez des éléments simples, choisissez un emplacement cible dans le dispositif de stockage.

Dans cet exemple, vous choisissez une cible où enregistrer un style unique:



2 Toucher D'accord confirmer. Après confirmation, tout élément que vous écrasez sera supprimé.

Copier des fichiers et des dossiers

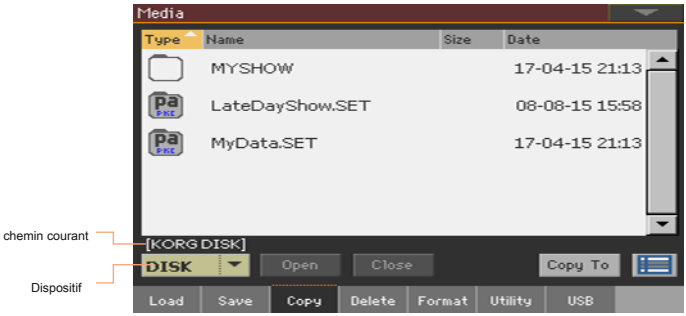
des fichiers ou des dossiers Copie

Vous pouvez copier des fichiers et des dossiers. Les dossiers peuvent être des dossiers génériques ou SET. En Addition, vous pouvez copier le contenu du dossier générique que vous êtes. Vous pouvez copier dans le même dispositif, ou d'un appareil à un autre (les deux appareils doivent être connectés à PA1000 pendant l'opération de copie).

Afin de préserver l'intégrité de la structure de données, au cours des opérations de copie, vous ne pouvez pas ouvrir les dossiers SET et ne copier que l'un des fichiers qu'il contient. Vous ne pouvez ouvrir et entrer dans les dossiers génériques.

Choisissez les données à copier

1 **Allez à la** Médias> Copier **page.**



2 **Si la copie à partir d'un périphérique externe, connectez l'appareil à la** EMPLACEMENT USB ports.

3 **Utilisez le** Dispositif **menu contextuel pour choisir le périphérique source.**

4 **Appuyez sur une** article **(fichier ou le dossier) dans la liste des fichiers pour le sélectionner.**

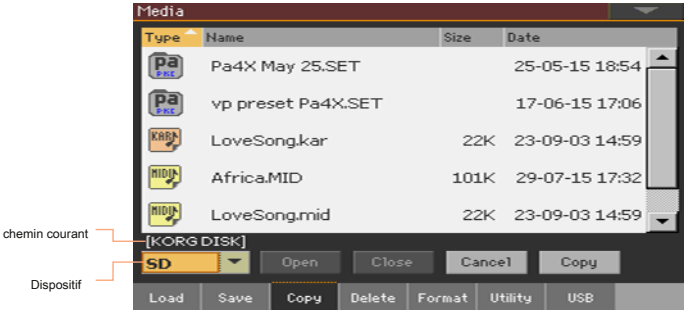
Si rien n'est sélectionné, sera copié le contenu du dossier en cours.

5 **Parcourez les dossiers. Toucher le** Ouvert **pour ouvrir la choisi** dossier. Toucher le proche **bouton pour fermer le dossier en cours.**

6 **Quand vous voyez l'élément que vous recherchez, sélectionnez-le et appuyez sur la** Copier bouton pour copier.

Choisissez le périphérique cible

après avoir touché Copier **, le dispositif cible apparaît:**

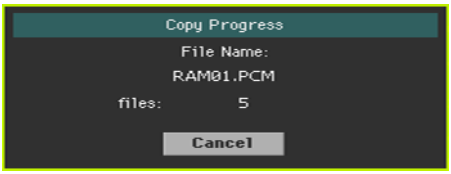


1 **Si la copie sur un périphérique externe, connectez l'appareil à la** EMPLACEMENT USB **ports.**

2 **Utilisez le** Dispositif **menu contextuel pour choisir le périphérique cible.**

Choisissez une cible et confirmer la copie

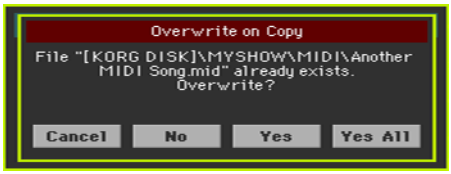
- **Sélectionnez un dossier existant, puis appuyez sur la** Copie **commande pour confirmer. Si aucun dossier est** sélectionné, vous copier dans le dossier en cours. Lors de la copie, une boîte de dialogue affiche la progression de la copie:



Écrasement des fichiers ou des dossiers existants

Lors de la copie des fichiers, un fichier ou un dossier avec le même nom du fichier ou du dossier en cours de copie peut être trouvée dans le dispositif cible. Dans ce cas, PA1000 vous demandera si vous voulez écraser.

Lorsqu'un fichier ou un dossier en double est remplie, la boîte de dialogue suivante apparaît:



Écraser	Sens
Annuler	La procédure est interrompue.
Non	Le fichier ou le dossier ne sont pas écrasés. Le fichier source ou le dossier ne sont pas copiés. La procédure continuera avec les autres fichiers et dossiers.
Oui	Le fichier ou le dossier est écrasé. La procédure continuera avec les autres fichiers et dossiers.
Oui (à) Tous	Le fichier ou le dossier est écrasé. Tout fichier suivant ou en double ers pertoires seront remplacés et, sans cette boîte de dialogue apparaît à nouveau. La procédure continuera avec les autres fichiers et dossiers.

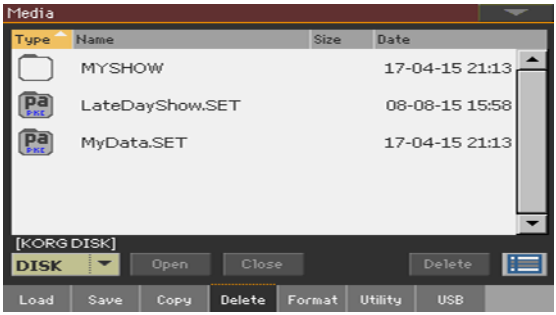
Suppression de fichiers et dossiers

Suppression de fichiers ou de dossiers

Vous pouvez supprimer des fichiers et des dossiers à partir d'un périphérique de stockage.

Choisissez les données à supprimer

1 **Allez à la Médias> Supprimer page.**



2 **Si la suppression d'un périphérique externe, connectez l'appareil à la EMPLACEMENT USB** ports.

3 **Utilisez le Dispositif menu contextuel pour choisir le périphérique source.**

4 **Appuyez sur une article (fichier ou le dossier) dans la liste des fichiers pour le sélectionner.**

5 **Parcourez les dossiers. Toucher le Ouvert pour ouvrir la choisi** dossier. **Toucher le proche bouton pour fermer le dossier en cours.**

6 **Quand vous voyez l'élément que vous recherchez, sélectionnez-le et appuyez sur la Effacer** bouton pour le supprimer.

Sélection de plusieurs éléments à la fois

Alors que dans le Copie et Effacer pages, vous pouvez sélectionner plusieurs fichiers ou dossiers en même temps avant d'exécuter l'opération. Les fichiers ou dossiers peuvent être consécutifs de fonctionnement choisi (qui est, dans une rangée), ou discontinue (qui est, avec d'autres fichiers ou dossiers au milieu).

Pour choisir de sélectionner les fichiers d'une manière consécutive ou discontinuer, utilisez la **Sélectionnez le mode bouton à droite des boutons de commande de la page, de choisir comment appuyer sur la DÉCALAGE** bouton fonctionnera.

Sélectionnez le mode	Sens
	Choisissez cette option pour sélectionner des fichiers ou des dossiers consécutifs (par exemple, dans une rangée).
	Choisissez cette option pour sélectionner des fichiers ou des dossiers (c.-à-discontinue avec d'autres fichiers ou dossiers dans le milieu).

Sélectionnez plusieurs fichiers ou dossiers consécutifs

1 **Toucher le Sélectionnez le mode pour choisir la DÉCALAGE une fonction.**

2 **Sélectionnez le premier fichier ou le dossier à sélectionner.**

3 **Appuyer et maintenir la DÉCALAGE bouton enfoncé.**

4 **Sélectionnez le dernier fichier ou le dossier à sélectionner.**

5 **relâchez le DÉCALAGE bouton.**

Sélectionnez plusieurs fichiers ou discontinue dossiers

1 **Toucher le Sélectionnez le mode pour choisir la DÉCALAGE une fonction.**

2 **Sélectionnez le premier fichier ou le dossier à sélectionner.**

3 **Appuyer et maintenir la DÉCALAGE bouton enfoncé.**

4 **Sélectionnez un deuxième fichier ou un dossier à sélectionner.**

5 **Tout en maintenant la DÉCALAGE bouton enfoncé, continuer à sélectionner les autres fichiers** ou de sélectionner des dossiers.

6 **relâchez le DÉCALAGE bouton.**

Désélectionner les fichiers ou dossiers

- Pour annuler la sélection d'un ou plusieurs fichiers ou dossiers, sans décochant tout, garder DÉCALAGE enfoncée et appuyez sur le fichier ou le dossier à décochée.
- Pour désélectionner tout, sélectionnez un autre fichier ou un dossier. Tous les fichiers et les dossiers sélectionnés seront décochées.

Exportation des listes de lecture

Exporter une liste de chansons sous forme de fichier texte

Une liste des chansons contenues dans un dossier ou une liste de Jukebox ou Songbook et Set listes, peuvent être exportés, à imprimer et utiliser comme la liste de lecture du spectacle.

Exportation d'une liste des chansons contenues dans un dossier

1 Ouvrez le song Select fenêtre.

2 Parcourez les fichiers et dossiers, et ouvrez le dossier dont le contenu vous souhaite exporter dans un fichier texte.

3 Choisir la Export Liste des morceaux commande à partir de la Menu de pour ouvrir la Ecrire Song List dialogue.

4 Utilisez le Dispositif menu contextuel pour choisir un dispositif où enregistrer la liste comme fichier TXT. Le fichier sera enregistré dans la racine de l'appareil.

Lors de l'enregistrement, le fichier texte sera nommé d'après le dossier sélectionné. Par exemple, un dossier nommé « factice » génère un fichier « Dummy.txt ». Si vous enregistrez à partir de la racine du périphérique, un fichier « Root.txt » sera généré. Si un fichier avec le même nom existe déjà sur le périphérique cible, il sera remplacé sans attendre la confirmation.

La liste comprendra le numéro progressif attribué à chaque morceau, les noms de fichiers, le nombre total de fichiers dans la liste.

Exporter une liste de Jukebox

1 **Alors qu'un fichier Jukebox est assigné au lecteur 1, choisissez la Export Liste Jukebox commande à partir de la Menu de pour ouvrir la Écrire Liste Jukebox dialogue.**

2 **Utilisez le Dispositif menu contextuel pour choisir un dispositif où enregistrer la liste comme** fichier TXT. Le fichier sera enregistré dans la racine de l'appareil.

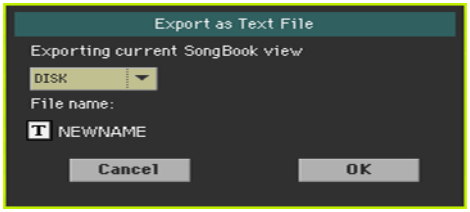
Lors de l'enregistrement, le fichier texte sera nommé d'après le fichier Jukebox sélectionné. Par exemple, un fichier Jukebox nommé « Dummy.jbx » va générer un fichier « Dummy.txt ». Un nouveau fichier Jukebox sans nom va générer un fichier « New_name.txt ». Si un fichier avec le même nom existe déjà sur le périphérique cible, il sera remplacé sans attendre la confirmation.

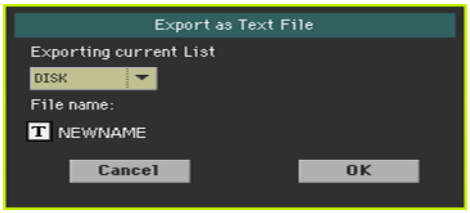
La liste comprendra le numéro progressif attribué à chaque morceau, les noms de fichiers, le nombre total de fichiers dans la liste.

Exportation d'une liste de livres SongBook Liste personnalisée

1 Pendant que vous êtes dans la SongBook> Livre ou SongBook> Set list page, choisissez le filtrage de liste souhaité.

2 Choisir la Exporter sous forme de fichier texte commande à partir de la Menu de pour ouvrir la Exporter sous forme de fichier texte dialogue.





3 Utilisez le Dispositif menu contextuel pour choisir un dispositif où enregistrer la liste comme fichier TXT. Le fichier sera enregistré dans la racine de l'appareil.

4 Vous pouvez changer la Nom de la liste. Toucher le Modifier le texte (T) icône pour ouvrir le clavier virtuel et modifier le nom. Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la D'accord bouton sous le clavier virtuel.

5 De retour à la Exporter sous forme de fichier texte dialogue, confirmez en touchant l'exportation le D'accord bouton.

Un fichier TXT contenant les données filtrées sera créé. Si un fichier avec le même nom existe déjà sur le périphérique cible, il sera écrasé sans confirmation attentiste ing.

La lecture du fichier texte sur un ordinateur personnel

Pour afficher correctement et imprimer la liste sur un ordinateur personnel, utilisez un caractère de taille fixe (c.-à-non proportionnelle) dans votre éditeur de texte.

58 Gestion des médias

périphériques de stockage de mise en forme

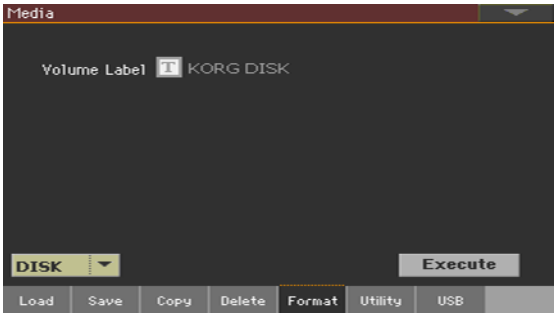
Le formatage d'un dispositif de stockage

La fonction Format vous permet d'initialiser un périphérique. PA1000 utilise un format de périphérique compatible PC (DOS FAT16 et FAT32).

Attention: Le formatage d'un périphérique de stockage supprime toutes les données qu'il contient!

Choisissez le périphérique à formater

1 **Allez à la Médias> Format page.**



2 **Si le formatage d'un périphérique externe, connectez l'appareil à la EMPLACEMENT USB ports.**

3 **Utilisez le Dispositif menu contextuel pour choisir le périphérique.**

Attribuez un nom à l'appareil

1 **Utilisez le Étiquette de volume paramètre pour attribuer un nom à un dispositif externe à** être formaté.

Comme il est un nom réservé, vous ne pouvez pas renommer l'étiquette (nom) du volume intérieur. Lorsque le formatage du disque interne, l'étiquette ne peut pas être ed- ité.

En outre, si vous essayez de renommer le volume interne lorsque PA1000 est connecté à un PC via le port USB, le nom d'origine est automatiquement restauré.

2 Toucher le Modifier le texte (T) icône pour ouvrir la clavier virtuel et modifier la Nom. Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la D'accord bouton ONU- der le clavier virtuel.

S'il vous plaît noter que rebaptiser un appareil, contenant Morceaux MIDI ou MP3 Titres utilisés dans Songbook, brisera les liens vers les fichiers. Nous vous suggérons de donner l'appareil du même nom qu'il avait avant de formater. Dans le cas où vous avez changé le nom, s'il vous plaît utiliser l'Éditeur SongBook (disponible gratuitement sur notre site Internet) Pour modifier les liens.

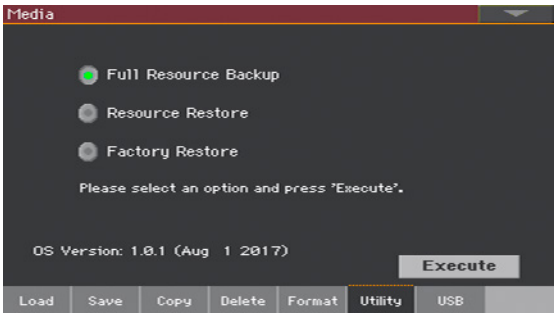
Formater le périphérique

1 Toucher le Exécuter bouton pour lancer le formatage.

2 Confirmez le message d'avertissement suivant (s).

Sauvegarde et restauration des ressources musicales

Un ensemble de sauvegarde de fichiers et de restaurer les services publics se trouvent dans la Médias> Utilitaire page.



La sauvegarde des ressources musicales

Vous pouvez sauvegarder les données internes (ressources musicales et paramètres) à un périphérique de stockage. Sauvegarde ne doit être utilisé à des fins d'archivage, puisque vous ne serez pas en mesure de charger des données individuelles à partir d'une archive de sauvegarde. Pour enregistrer des données qui doit rester accessible à la normale Médias> Charger opérations, par ex suffisant pour charger les données de l'utilisateur après la mise à jour des ressources musicales, utilisez la Médias > sauver opérations au lieu.

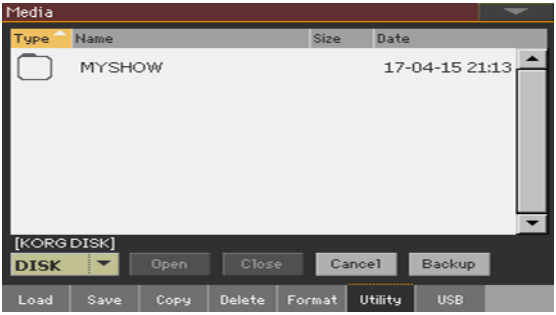
Cette fonction ne sauvegarde la mémoire interne, et non les disques internes ou externes. Il sauvegardera Styles, Ensembles clavier, sons, Pads, présélections, voix Presets guitare, Global. Il ne sera pas sauvegarder les morceaux MIDI et MP3 contenus dans les disques internes ou externes. En outre, il ne sauvegardera pas les banques directes, résidant déjà dans les disques internes ou externes. Pour sauvegarder ces données, s'il vous plaît faire une sauvegarde des disques internes ou externes en les connectant à un PC (voir Médias> USB page).

Choisissez la commande de sauvegarde

1. Allez à la Médias> Utilitaire page.
2. Sélectionnez le Sauvegarde complète des ressources l'option, puis appuyez sur la Exécuter bouton voir le sélecteur de fichier.

Choisissez le périphérique cible et le dossier

après avoir touché Exécuter , le dispositif cible apparaît:



1 Si vous effectuez une sauvegarde sur un périphérique externe, connectez l'appareil à la EMPLACEMENT USB ports.

2 Utilisez le Dispositif menu contextuel pour choisir le périphérique cible.

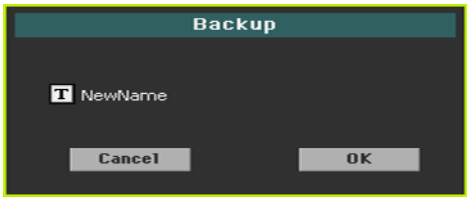
3 Parcourez les dossiers. Toucher le Ouvert pour ouvrir la choisi dossier. Toucher le proche bouton pour fermer le dossier en cours.

4 Sélectionnez le dossier dans lequel sauvegarder les données, puis appuyez sur la sauvegarde commander confirmer.

Si rien n'est sélectionné, les données seront enregistrées dans le dossier en cours.

Attribuer un nom à l'archive de sauvegarde

après avoir touché sauvegarde , une boîte de dialogue apparaît, vous demandant d'attribuer un nom au fichier de sauvegarde.



1 Toucher le Modifier le texte (T) icône pour ouvrir la clavier virtuel et modifier la Nom. Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la D'accord bouton ONU- der le clavier virtuel.

2 Quand au sauvegarde dialogue nouveau, appuyez sur la D'accord pour lancer la sauvegarde.

3 Lorsque vous avez terminé la sauvegarde, enregistrez le périphérique de stockage dans un endroit sûr.

Restauration des ressources musicales

Vous pouvez restaurer les données à partir d'une archive de sauvegarde créée avec le Sauvegarde complète des ressources commander.

Choisissez la commande de restauration

1 Allez à la Médias> Utilitaire page.

2 Sélectionnez le restauration des ressources l'option, puis appuyez sur la Exécuter bouton pour voir le sélecteur de fichiers.

Choisissez le périphérique source et le dossier

1 Si vous restaurez à partir d'un périphérique externe, connectez l'appareil à la EMPLACEMENT USB ports.

2 Utilisez le Dispositif menu contextuel pour choisir le périphérique cible.

3 Parcourez les dossiers. Toucher le Ouvert pour ouvrir la choisi dossier. Toucher le proche bouton pour fermer le dossier en cours.

4 Lorsque l'archive de sauvegarde apparaît, sélectionnez-le et appuyez sur la Restaurer commander.

Choisissez les données à restaurer

5 après avoir touché Restaurer , une boîte de dialogue apparaît, avec une liste des types de données à restaurée. Vérifier que les types de données que vous souhaitez restaurer.

6 Toucher D'accord pour lancer la restauration.

Attention: Cette commande effacera de la mémoire interne tous les types de données dans cette fonctionnement choisi boîte de dialogue (y compris vos données personnalisées).

sept Lorsque vous avez terminé, un message apparaît, vous demandant de redémarrer l'instrument ('Data Restauré. S'il vous plaît éteindre'). Mettez l'appareil hors tension, puis remettez-le à nouveau.

Restauration des ressources musicales originales

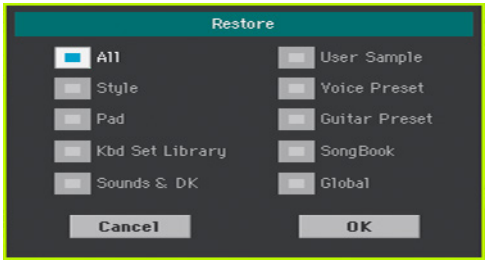
Après une mise à jour du système d'exploitation, ou lorsque vous voulez effacer toutes les modifications apportées à vos données d'usine et l'utilisateur, et restaurer votre PA1000 à la même condition qu'il était neuf, utilisez la restauration usine opération.

Attention: Cette commande supprime toutes les données de la mémoire (y compris vos données personnalisées).

1 Allez à la Médias> Utilitaire page.

2 Sélectionnez le restauration usine l'option, puis appuyez sur la Exécuter bouton.

3 Une boîte de dialogue apparaît, avec une liste des types de données à restaurer. vérifier que la types de données que vous souhaitez restaurer.



Attention: Cette commande effacera de la mémoire interne tous les types de données sélectionnées dans cette boîte de dialogue (y compris vos données personnalisées).

4 Lorsque vous avez terminé, un message apparaît, vous demandant de redémarrer l'instrument ('Data Restauré. S'il vous plaît éteindre'). Mettez l'appareil hors tension, puis remettez-le à nouveau.

Connexion du lecteur interne à un ordinateur personnel

Pour échanger des fichiers, vous pouvez accéder au lecteur interne de PA1000 à partir d'un ordinateur personnel. Vous ne avez pas besoin de pilote dédié pour se connecter PA1000 et l'ordinateur personnel.

Connectez PA1000 à l'ordinateur personnel

- Utilisez un câble USB standard pour connecter le PÉRIPHÉRIQUE USB port de PA1000 à un port USB de l'ordinateur personnel.

Activer la communication USB

1. Allez à la Médias> USB page et utilisez la Dispositif menu pour choisir le lecteur interne à partager.

2. Toucher le Activer bouton pour commencer à partager. L'icône de interne du PA1000 lecteur apparaît dans votre ordinateur personnel.

Alors que le transfert de fichiers USB est activé, vous ne pouvez pas accéder à d'autres fonctions sur PA1000. MIDI USB Over est également désactivé.

Après avoir démarré la connexion USB, l'accès au disque dur interne de l'ordinateur peut prendre un certain temps, en fonction de la taille du disque interne et la quantité de données qu'il contient.

Ne pas essayer de changer l'étiquette (nom) de son disque dur interne lorsque PA1000 est connecté à un ordinateur personnel. Si vous essayez de le faire, le nom d'origine est automatiquement restauré.

En outre, ne pas modifier la structure des dossiers SET, ou vous ne serez plus en mesure de les utiliser sur PA1000. Utilisez uniquement la connexion USB à des fins d'échange de données, ou de modifier des dossiers ordinaires.

désactiver la communication USB

1 Lorsque vous avez terminé le transfert des fichiers, vous pouvez vous déconnecter du PA1000
ordinateur personnel.

- Sur un PC Windows, sélectionnez la commande dédiée en cliquant sur l'icône du périphérique USB ( ) avec le bouton droit de la souris.
- Sur un Mac, sélectionnez l'icône de périphérique USB ( ), puis sélectionnez la Éjecter commander ou faire glisser l'icône du lecteur à l'icône d'éjection dans la station d'accueil ( ) .

2 En PA1000, appuyez sur la désactiver bouton pour désactiver le PÉRIPHÉRIQUE USB port fichier
transférer et d'accéder à toutes les fonctions de l'instrument.

Attention: Ne pas déconnecter la communication USB avant que l'ordinateur personnel a vraiment terminé le transfert de fichiers. Parfois, l'indicateur à l'écran indique la procédure a été terminée avant qu'il a vraiment fini. Débranchement de com- munication USB (ou débrancher le câble USB) avant le transfert de données est terminée peut entraîner une perte de données.

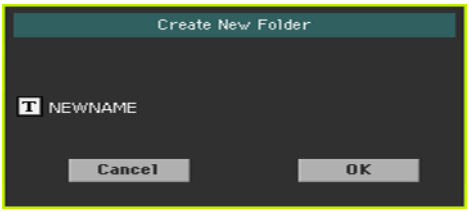
organisation de dispositif de stockage

Création de dossiers

Vous pouvez créer des dossiers génériques, où stocker tout type de données (autres dossiers, chansons, dossiers SET ...).

1 Alors que dans l'un des Médias pages, parcourir les dossiers pour trouver l'endroit où créer un nouveau dossier. Toucher le Ouvert bouton pour ouvrir le dossier sélectionné. Toucher le proche bouton pour fermer le dossier en cours.

2 Choisir la Créer un nouveau dossier commande à partir du menu de la page pour ouvrir la Créer un nouveau dossier dialogue.

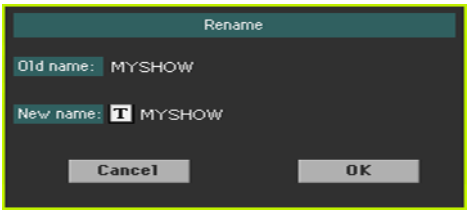


3 Toucher le Modifier le texte (T) icône pour ouvrir la clavier virtuel et modifier la Nom. Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la D'accord bouton sous le clavier virtuel.

4 De retour à la Créer un nouveau dossier dialogue, appuyez sur la D'accord bouton pour créer le dossier dans la position choisie.

Renommer des fichiers ou des dossiers

1 Alors que dans l'un des Médias pages, sélectionnez le élément à renommer (fichier générique ou dossier) et choisissez le Renommer commande à partir du menu de la page.



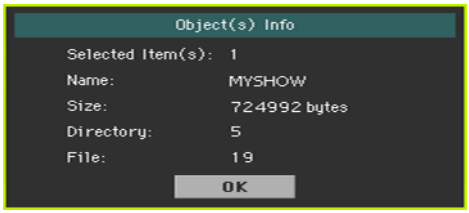
Afin de préserver la cohérence à travers la structure de données, vous ne pouvez pas renommer les dossiers et les fichiers dans un dossier SET. En outre, vous ne pouvez pas changer l'extension de 3 caractères des fichiers et des dossiers SET, car ils sont utilisés pour identifier le type de fichier ou d'un dossier.

2 Toucher le Modifier le texte (T) icône pour ouvrir la clavier virtuel et modifier la Nom. Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la D'accord bouton ONU- der le clavier virtuel.

3 De retour à la Renommer dialogue, appuyez sur la D'accord pour confirmer la nouvelle Nom.

Obtenir des informations sur les éléments sélectionnés

- Alors que dans l'un des Médias pages, sélectionnez un ou plusieurs articles et choisissez la Objet (s) Infos commande à partir du menu de la page.

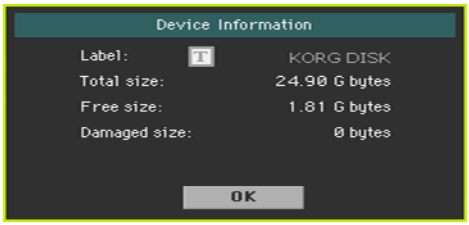


Sélectionnez cette commande pour voir la taille d'un fichier ou le dossier sélectionné. En outre, le nombre de fichiers et répertoires (dossiers) qu'il contient sont affichés.

Obtenir des informations sur le périphérique sélectionné et changer son nom

Ouvrez la boîte de dialogue Device Info

- Alors que dans l'un des Médias pages, choisissez le Info appareil commande à partir du menu de la page.



Lire les informations

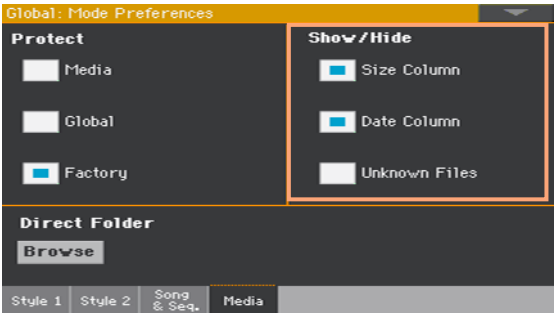
Alors que dans le Informations sur l'appareil dialogue, vous pouvez voir diverses informations sur le périphérique sélectionné. Pour sélectionner un autre appareil, la sortie de la boîte de dialogue et d'utiliser la Dispositif menu contextuel pour sélectionner un périphérique de stockage.

Renommer le dispositif de stockage

- **Alors que dans le** Informations sur l'appareil **dialogue, appuyez sur la** Modifier le texte ( ) icône **ouvrir la** clavier virtuel **et modifier le nom. Lorsque vous avez terminé l'édition du nom, confirmez en appuyant sur la** D'accord **bouton sous le clavier virtuel. S'il vous plaît noter que rebaptiser un appareil, contenant Morceaux** MIDI ou MP3 Titres utilisés dans Songbook, brisera les liens vers les fichiers. Nous vous suggérons de donner l'appareil du même nom qu'il avait avant de formater. Dans le cas où vous avez changé le nom, s'il vous plaît utiliser SongBook Editor (disponible gratuitement sur notre site Web) pour modifier les liens.

Modification des préférences d'affichage des médias

Vous pouvez choisir ce qu'il faut voir quand une fenêtre de sélection de fichier s'ouvre dans la Global > Préférences Mode> Médias page.



En voyant la taille du fichier et la date

vous pouvez cacher pour afficher les noms plus dans leur intégralité, la Taille et Date les colonnes de la Sélecteur de fichiers fenêtre.

1 Allez à la Global> Préférences Mode> Médias page. Comme alternative, garder le DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur la MÉDIAS mais- tonne pour ouvrir la Médias page.

2 Utilisez le Afficher les colonnes> Taille case à cocher pour afficher ou masquer la taille du fichier.

3 Utilisez le Afficher les colonnes> Date case à cocher pour afficher ou masquer la création de fichiers timbre à date.

Hiding des fichiers inconnus

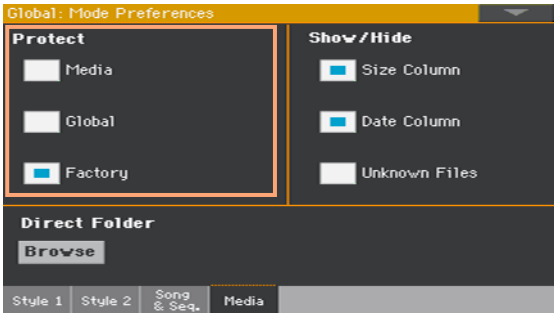
Pour faire des listes de fichiers plus propre et plus facile à parcourir, les fichiers qui ne peuvent pas être utilisés peuvent être cachés lorsque vous utilisez les opérations des médias.

1 Allez à la Global> Préférences Mode> Médias page. Comme alternative, garder le DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur la MÉDIAS bouton pour ouvrir la Médias page.

2 Sélectionnez le Masquer Fichiers inconnus case à cocher pour cacher les fichiers non-propriétaires.

La protection des périphériques de stockage et des fichiers

Vous pouvez protéger les médias et les fichiers dans le Global> Préférences Mode> Médias page.



La protection des médias

Vous pouvez protéger le disque dur interne de l'écriture.

1 **Allez à la Global> Préférences Mode> Médias page. Comme alternative, garder le DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur la MÉDIAS mais- tonne pour ouvrir la Médias page.**

2 **Sélectionnez le Protéger les médias case à cocher pour protéger le disque dur interne.**

La protection des préférences globales de changer

Lorsque le chargement de données à partir du disque, les paramètres globaux peuvent varier en fonction des différents paramètres dans les données chargées. Vous pouvez empêcher la modification de se produire.

1 **Allez à la Global> Préférences Mode> Médias page. Comme alternative, garder le DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur la MÉDIAS mais- tonne pour ouvrir la Médias page.**

2 **Sélectionnez le mondial Protect case à cocher pour protéger les préférences globales pour changer**
lorsque le chargement de données à partir du disque.

S'il vous plaît noter que les préférences globales d'instruments KORG série Pa compatibles ne sont pas chargés dans tous les cas.

Suppression de la protection de l'usine / données locales

Ensembles clavier d'usine, les sons, les styles, Pads, Presets voix et guitare sont normalement protégés, pour éviter d'écraser les ressources musicales standard. Vous pouvez toutefois supprimer cette protection et utiliser un emplacement d'usine comme si elles étaient des emplacements de l'utilisateur.

Les ressources locales sont des données d'usine, donc protégées ainsi que les autres ressources en usine.

1 **Allez à la Global > Préférences de mode > Médias page. Comme alternative, garder le DÉCALAGE bouton enfoncé et appuyez sur la MÉDIAS mais- tonne pour ouvrir la Médias page.**

2 **décochez la Protéger> Usine case à cocher pour supprimer la protection.**

Cette protection sera automatiquement remis à zéro lorsque vous mettez l'appareil hors tension.

Allusion: Si vous supprimez accidentellement, modifier ou remplacer des données d'usine, recharger les données de sauvegarde ou d'utiliser la procédure de restauration d'usine (dans les médias> page Utility).

Protection des fichiers et des dossiers

Protéger les fichiers ou dossiers

- **Alors que dans l'un des Médias pages, sélectionnez un ou plusieurs articles et choisissez la** Protéger **commande à partir du menu de la page.**

Le choix de cette commande protégera le fichier sélectionné (s) ou dossier (s) de l'écriture ou l'effacement. L'icône de verrouillage apparaît à côté du nom de fichier ou un dossier.

Déprotéger les fichiers ou dossiers

- **Alors que dans l'un des Médias pages, sélectionnez un ou plusieurs objets protégés et choisissez la déprotéger commande** à partir du menu de la page.

Soins des dispositifs de stockage

PA1000 peut sauver la plupart des données contenues dans la mémoire de l'unité interne, une carte microSD interne installé, ou à des dispositifs externes (comme des disques durs ou des bâtons de mémoire USB) relié à la EMPLACE USB ports. Voici quelques précautions lors de la manipulation de ces appareils.

protection en écriture de lecteur interne

Vous pouvez protéger le disque dur interne de l'écriture, en utilisant la protection des logiciels trouvés dans la Global> Préférences Mode> Médias Page (Protéger les médias case à cocher).

précautions

- Ne retirez pas un appareil ou déplacer l'appareil lorsque l'appareil est operat- ment.
- Afin d'éviter de perdre des données en cas de dommages, faire une copie de sauvegarde des données contenues dans un appareil. Vous pouvez sauvegarder vos données sur un ordinateur personnel, et à partir de là à une unité de sauvegarde. Vous pouvez transférer des données à partir du lecteur interne de PA1000 à un ordinateur personnel en utilisant le dispositif de branchement ne USB.
- Ne laissez pas un périphérique USB connecté aux ports USB tout en portant l'instrument, ou il peut être endommagé.
- Gardez les dispositifs de mémoire ou l'appareil loin de sources de champs magnétiques, par exemple les téléviseurs, les réfrigérateurs, ordinateurs, moniteurs, haut-parleurs, téléphones et transformateurs cellulaires. Les champs magnétiques peuvent modifier le contenu des dispositifs.
- Ne gardez pas les dispositifs de mémoire dans des endroits très chauds ou humides, ne les exposez pas directement aux rayons solaires et ne pas les stocker sans utiliser dans des endroits poussiéreux ou sales.
- Ne placez pas d'objets lourds sur des appareils.

Si vous ne pouvez pas écrire, enregistrer ou copier ...

Parfois, une écriture, sauvegarde ou copie peut échouer en raison du manque d'espace ou de copier les questions de protection.

Dans ce cas, le dossier cible SET pourrait contenir seulement une partie des données. Lorsque vous essayez de le charger, les données pourraient entraîner incomplètes, et les sons ou les styles ne pouvaient paraître du tout.

Il est toujours une bonne idée de garder une copie de sauvegarde de vos données, afin que vous puissiez les récupérer dans des cas comme celui-ci. Lorsque ce type de problèmes se produire, récupérer le dossier d'origine SET, trouver un dispositif cible plus grande, et la sauvegarde répéter.

Partie XV: appendice

59 ressources musicales

Les pages qui suivent toutes les ressources musicales fournies en standard avec votre PA1000.

modes

Cette liste montre les styles tels qu'ils apparaissent dans la fenêtre de style Select. Le tableau comprend également des **données MIDI utilisées pour sélectionner à distance les styles sur le canal de contrôle spécial.** CC00: **Commandes de contrôle 0 ou Bank Select MSB.** CC32: **contrôle du changement 32 ou Bank Select LSB.** PC: **Changement de programme.**

Style	CC 0	CC 32	PC
Pop			
Embrasse Sky Pop	0	0	0
Pop sactuary	0	0	1
Love Inside Pop	0	0	2
Aller de l'avant Pop	0	0	3
guitare Pop	0	0	4
70 Guitar Pop	0	0	5
Norme 8 Beat	0	0	6
Battre standard 16	0	0	sept
Marvin G. Pop	0	0	8
Tout commence Pop	0	0	9
Can not Feel Pop	0	0	dix
Rapide Guitare Pop	0	0	11
Au revoir Pop	0	0	12
amour Pop	0	0	13
Guitar Soft Pop	0	0	14
One Last Pop	0	0	15
Copacabana Pop	0	0	16
comme Groove	0	0	17
Pop moderne	0	0	18
Pop Groovy	0	0	19
croyant Pop	0	0	20
Pop ensoleillé	0	0	21
Pop lente	0	0	22
Tenir My Pop	0	0	23
matin Pop	0	0	24
Pop heureux	0	0	25
Hit Pop	0	0	26
Pop Piano	0	0	27
Pop fraîche	0	0	28
Liverpool 1	0	0	29
Liverpool 2	0	0	30
Beat Pop	0	0	31
Easy Pop Aléatoire	0	0	32
Battre classique	0	0	33
Pop classique	0	0	34
ombre Pop	0	0	35
Pop Rock	0	0	36
Battre Retro	0	0	37
Pop aléatoire	0	0	38
6/8 lent Pop	0	0	39
12/8 Pop	0	0	40
Shuffle « Gigolo	0	0	41
Ballade			
Ballad douce	0	1	0
3/4 Ballad Brosse	0	1	1
Ballad Long Life	0	1	2
espoir Ballad	0	1	3
Let Her Ballad	0	1	4
années Ballad	0	1	5
Ballad Steel	0	1	6
Dangerous Bld	0	1	sept
Ballad brosse	0	1	8
Ballad moderne	0	1	9
Lent Gtr Ballad	0	1	dix
Ballad douce	0	1	11

Style	CC 0	CC 32	PC
Piano Ballad	0	1	12
6/8 Piano Ballad	0	1	13
Orchestre Bld 1	0	1	14
Orchestre Bld 2	0	1	15
Unplugged	0	1	16
guitare Ballad	0	1	17
70 Ballad	0	1	18
Unplugged Ciel	0	1	19
Ballad Groovy	0	1	20
Ballad analogique	0	1	21
Ballad d'organes	0	1	22
Ballad Waltz	0	1	23
8/6 1 ballade	0	1	24
8/6 Ballad 2	0	1	25
6/8 Ballad Brosse	0	1	26
6/8 lent	0	1	27
12/8 Ballad	0	1	28
6/4 Ballad	0	1	29
Ballad Blues	0	1	30
reggae Ballad	0	1	31
UnpluggedBallad1	0	1	32
UnpluggedBallad2	0	1	33
Unplugged Gtr 1	0	1	34
Unplugged GTR2	0	1	35
Salle de bal			
English Waltz	0	2	0
Étape rapide	0	2	1
Pasodoble	0	2	2
Paso Danse	0	2	3
Valse viennoise	0	2	4
Swing	0	2	5
Argentine Tango	0	2	6
Tango moderne	0	2	sept
Valse Lente 1	0	2	8

Style	CC 0	CC 32	PC
Valse lente 2	0	2	9
3/4 Flamenco	0	2	dix
Flamenco	0	2	11
balancez Fox	0	2	12
Fox lente	0	2	13
Fox aléatoire	0	2	14
Fox-trot	0	2	15
Boogie Woogie	0	2	16
Big Band Jump	0	2	17
Fox Big Band	0	2	18
Swing Big Band	0	2	19
Waltz orgue	0	2	20
organe Foxtrot	0	2	21
Torsion	0	2	22
Hully Gully	0	2	23
Danse			
Beat Synth	0	3	0
EDM Remix	0	3	1
EDM Happy Hour	0	3	2
EDM Reggaeton	0	3	3
Piège Dance 1	0	3	4
Piège Dance 2	0	3	5
Dance To Trance	0	3	6
Danse en baisse	0	3	sept
Remix en profondeur	0	3	8
Deep house	0	3	9
Maison classe	0	3	dix
Reggaeton DJ	0	3	11
Dance Pop Recharger	0	3	12
NU Disco	0	3	13
80 Dance	0	3	14
90 Dance	0	3	15
Maison ethno	0	3	16
Remix espagnol	0	3	17

Style	CC 0	CC 32	PC
ChaCha Remix	0	3	18
Relâchez My Dance	0	3	19
Danse comptant	0	3	20
Funky Disco	0	3	21
70 Disco Remix	0	3	22
70 Disco	0	3	23
Bailando Danse	0	3	24
Danse frère	0	3	25
tacata Danse	0	3	26
Kuduro danse	0	3	27
Remix Ouest	0	3	28
Danse Cowboy	0	3	29
Waka Danse	0	3	30
Gangnam Danse	0	3	31
Revelation Danse	0	3	32
Techno	0	3	33
Transe	0	3	34
Tribal	0	3	35
Hip hop	0	3	36
Roche			
Blues fierté	0	4	0
doux Rocher	0	4	1
Anneau lent Boogie	0	4	2
Aile lente Rocher	0	4	3
Un rocher Ballad	0	4	4
Best Rock Faux	0	4	5
foo rock	0	4	6
21 Gun Anthem	0	4	sept
First Kid Rock	0	4	8
tueur rock	0	4	9
HighwayHell roche	0	4	dix
Roche On Fire	0	4	11
Bienvenue roche	0	4	12
Rock star	0	4	13

Style	CC 0	CC 32	PC
80 Rock	0	4	14
rock punch	0	4	15
Blues roulant	0	4	16
Alabama Rocher	0	4	17
Clean rock	0	4	18
Ballad Stadium	0	4	19
Rolling rock	0	4	20
magic rock	0	4	21
prison Rocher	0	4	22
Johnny rock	0	4	23
Rock the Clock	0	4	24
Rockabilly	0	4	25
Basic roche	0	4	26
Smoke rock	0	4	27
69 Rock	0	4	28
Marche de Rock	0	4	29
50 de R & Roll	0	4	30
60 de R & Roll	0	4	31
rock Oldie	0	4	32
6/8 lente Rocher	0	4	33
60 Rock lent	0	4	34
rock ChaCha	0	4	35
Latin rock	0	4	36
Rock classique	0	4	37
rock Boogie	0	4	38
rock aléatoire	0	4	39
Pays			
Pays acoustique	0	5	0
Country rock	0	5	1
Sally Groove	0	5	2
Pays facile	0	5	3
Country Blues	0	5	4
6/8 Pays Bld	0	5	5
pays Fox	0	5	6

Style	CC 0	CC 32	PC
Finger picking	0	5	sept
Pays lent	0	5	8
Côte ouest	0	5	9
Hit Country	0	5	dix
pays Strum	0	5	11
CountryQuickStep	0	5	12
3/4 Pays	0	5	13
Modern Country	0	5	14
Country Pop	0	5	15
Pays temps 1	0	5	16
Country Beat 2	0	5	17
Pays Ballad 1	0	5	18
Pays Ballad 2	0	5	19
Pays 8 Beat	0	5	20
Pays 16 Battre	0	5	21
Bluegrass	0	5	22
Pays Bar	0	5	23
désert aléatoire	0	5	24
pays aléatoire	0	5	25
Sud aléatoire	0	5	26
Latin			
Samba Enredo	0	6	0
Samba Brésil	0	6	1
Bossa Nova	0	6	2
Salsa classique	0	6	3
classique Mambo	0	6	4
classique ChaCha	0	6	5
Guajira	0	6	6
guaguancô »	0	6	sept
Timba	0	6	8
6/8 Afro	0	6	9
Bomba	0	6	dix
classique Bachata	0	6	11
classique Merengue	0	6	12

Style	CC 0	CC 32	PC
cumbia	0	6	13
joropo	0	6	14
Habanera	0	6	15
Guitar Bossa	0	6	16
méditation Bossa	0	6	17
organe Bossa	0	6	18
Pop Bossa	0	6	19
Bossa fraîche	0	6	20
rapide Bossa	0	6	21
Orch. Bossa 1	0	6	22
Orch. Bossa 2	0	6	23
Samba brésilienne	0	6	24
salsa 1	0	6	25
salsa 2	0	6	26
Mambo	0	6	27
Pop ChaCha	0	6	28
Rhumba 1	0	6	29
Rhumba 2	0	6	30
Bachata	0	6	31
Cool Jazz Latin	0	6	32
Latin Big Band	0	6	33
Latin Pop	0	6	34
Boléro latin	0	6	35
Latin Vocal	0	6	36
Sabor	0	6	37
merengue	0	6	38
Bossa naturelle	0	6	39
Latin Lounge	0	6	40
Bossa Lounge	0	6	41
lisse latin jazz	0	6	42
Unplugged latine	0	6	43
Danse latine			
Corazon Danse	0	sept	0
Lentement L. Danse	0	sept	1

Style	CC 0	CC 32	PC
Reggaeton 1	0	sept	2
Reggaeton 2	0	sept	3
Bachatango	0	sept	4
Hot Merengue	0	sept	5
Salsa moderne	0	sept	6
Danse Bomba	0	sept	sept
Tortura Danse	0	sept	8
Gipsy Dance	0	sept	9
Limbo	0	sept	dix
Bamba	0	sept	11
Disco Samba	0	sept	12
Party Mambo	0	sept	13
Mambo Five	0	sept	14
Bachata moderne	0	sept	15
Beguine classique	0	sept	16
Beguine moderne	0	sept	17
Danse Tropicana	0	sept	18
Bossa moderne	0	sept	19
Disco ChaCha	0	sept	20
Calypso	0	sept	21
reggae 1	0	sept	22
reggae 2	0	sept	23
Latin club	0	sept	24
andine	0	sept	25
Lambada	0	sept	26
Meneaito	0	sept	27
Macarena	0	sept	28
Bayon	0	sept	29
Unplugged Gipsy	0	sept	30
Unplugged Reggae	0	sept	31
Sambalegre	0	sept	32
Samba Dance	0	sept	33
le jazz			
Swing Band	0	8	0
Big Band moderne	0	8	1

Style	CC 0	CC 32	PC
Big Band aléatoire	0	8	2
Latin Jazz Band	0	8	3
Jazz afro-cubaine	0	8	4
BeBop	0	8	5
moyen JazzWaltz	0	8	6
Valse rapide Jazz	0	8	sept
Band plus grande	0	8	8
Band Serenade	0	8	9
Medium Big Band	0	8	dix
Band rapide Big	0	8	11
Balançoire Ballad 1	0	8	12
Balançoire Ballad 2	0	8	13
Brosse lente Swing	0	8	14
swing orchestre	0	8	15
swing classique	0	8	16
Jazz acoustique	0	8	17
Easy swing	0	8	18
Easy Jazz Waltz	0	8	19
Dixieland	0	8	20
Charleston	0	8	21
Foulée	0	8	22
Rag-time	0	8	23
Balançoire lente d'organes	0	8	24
Org.Swing moyen	0	8	25
Organ Blues	0	8	26
Jazz Quartet	0	8	27
JazzWalz classique	0	8	28
Club de jazz	0	8	29
Brosse Jazz	0	8	30
Jazz doux	0	8	31
Django	0	8	32
Balançoire Unplugged	0	8	33
swing vocal	0	8	34
Jazz vocal	0	8	35
Jazz Smooth Slow	0	8	36

Style	CC 0	CC 32	PC
Rapide Smooth Jazz	0	8	37
JazzWaltz lisse	0	8	38
jazzy Lounge	0	8	39
Film && Afficher			
Cinquante nuances	0	9	0
Agent spécial	0	9	1
SpaghettiWestern	0	9	2
Le rebond de Burt	0	9	3
ScreenEpicMarch1	0	9	4
ScreenEpicMarch2	0	9	5
Film étrange	0	9	6
Homme mystérieux	0	9	sept
Ritz swing	0	9	8
Claquettes	0	9	9
Ballad film	0	9	dix
Balançoire Safari	0	9	11
Hollywood 1	0	9	12
Hollywood 2	0	9	13
Film western	0	9	14
Cartoon Time	0	9	15
Film d'amour	0	9	16
Thème de Artie	0	9	17
L'amour Ballad	0	9	18
Army Band	0	9	19
Christmas Waltz	0	9	20
Christmas swing	0	9	21
Swing Theater	0	9	22
théâtre Mars	0	9	23
Swing Film	0	9	24
Film d'horreur	0	9	25
Film d'orchestre	0	9	26
Funk & Blues			
Going On Soul	0	dix	0
street soul	0	dix	1
Chicago Blues	0	dix	2

Style	CC 0	CC 32	PC
Detroit Backbeat	0	dix	3
EveryBody Bros	0	dix	4
Bros âme	0	dix	5
Blues	0	dix	6
Âme	0	dix	sept
Talkin' Funk	0	dix	8
Donald Mood	0	dix	9
Capital âme	0	dix	dix
Pouvoir de l'âme	0	dix	11
niveau Funk	0	dix	12
Lecture aléatoire acoustique	0	dix	13
grâce Gospel	0	dix	14
Gospel	0	dix	15
Gospel swing	0	dix	16
Gospel aléatoire	0	dix	17
Gospel moderne 1	0	dix	18
Gospel moderne 2	0	dix	19
Love 4 All	0	dix	20
Dance To Rhythm	0	dix	21
Motown Battre 1	0	dix	22
Motown Beat 2	0	dix	23
Rimshot Mood	0	dix	24
Funk Groovy	0	dix	25
facile Funk	0	dix	26
âme Ballad	0	dix	27
Funk frais	0	dix	28
Funk classique	0	dix	29
70 de Groove Beat	0	dix	30
Funk R & B	0	dix	31
Elektrik Funk	0	dix	32
Funky Sisters	0	dix	33
Blues Slide	0	dix	34
cool de la voix	0	dix	35
Funk Groovin'	0	dix	36
jazzy Funk	0	dix	37

Style	CC 0 CC 32 PC		
petit aléatoire	0	dix	38
Slow & Jazzy	0	dix	39
Monde			
Libertad Tango	0	11	0
Spanish Dance	0	11	1
hawaïen	0	11	2
Casatchock	0	11	3
grec Rumba	0	11	4
Xasapiko	0	11	5
Sirtaki	0	11	6
Zouk	0	11	sept
Valse mexicaine	0	11	8
norteno	0	11	9
Kebradita	0	11	dix
Bolero Ranchero	0	11	11
Mariachi Waltz	0	11	12
Mariachi Polka	0	11	13
Son Mariachi	0	11	14
Mariachi Cumbia	0	11	15
Valse italienne	0	11	16
Polka italienne	0	11	17
italienne Mazurka	0	11	18
Tango italien	0	11	19
Pizzica	0	11	20
Tarentelle	0	11	21
rumba Napoletana	0	11	22

Style	CC 0 CC 32 PC		
raspa	0	11	23
Valse lente irlandaise	0	11	24
Valse rapide irlandaise	0	11	25
Fox Irish	0	11	26
QuickStep irlandais	0	11	27
Polka allemande	0	11	28
classique Schlager	0	11	29
Valse allemande	0	11	30
Vienne Waltz	0	11	31
Waltz Musette	0	11	32
français Waltz	0	11	33
Banda	0	11	34
États-Unis Mars	0	11	35
9/8	0	11	36
Vahde	0	11	37
2/4 Oyun	0	11	38
Ciftetelli	0	11	39
Halay	0	11	40
5/8	0	11	41
Oryantal	0	11	42
Pop turque	0	11	43
Utilisateur	2	0-11	0-47
utilisateur direct	4	0-11	0-47
Local	5	0-11	0-47

Clavier Set Bibliothèque

Cette liste montre les jeux de clavier tels qu'ils apparaissent dans le clavier Set fenêtre Sélectionner la bibliothèque. Le tableau comprend également des données MIDI utilisées pour sélectionner à distance les jeux de clavier sur le canal de commande spéciale. CC00: Commandes de contrôle 0 ou Bank Select MSB. CC32: Commandes de contrôle 32 ou Bank Select LSB. PC: Changemen de programme.

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Piano & EP			
concert grand	16	0	0
grand classique	16	0	1
Live Grand Piano	16	0	2
Piano droit	16	0	3
Bastringue	16	0	4
Piano Jazz	16	0	5
Korg M1 Piano	16	0	6
Piano & VPM	16	0	sept
Piano électrique	16	0	8
Phaser E. Piano	16	0	9
Ballad E.Piano	16	0	dix
Tremolo E.Piano	16	0	11
Amp. Wurly	16	0	12
Wurly Vintage	16	0	13
Clean Wurly 1	16	0	14
Nettoyer Wurly 2	16	0	15
Piano et cordes	16	0	16
Clavecin	16	0	17
Piano rock	16	0	18
Electric grand	16	0	19
R & B E.Piano	16	0	20
Dyno E.Piano	16	0	21
EP Distortion	16	0	22
classique E.Piano	16	0	23
numérique du grand	16	0	24
Ambiance Piano	16	0	25
Grand & Pad	16	0	26
Harpsi & Orch.	16	0	27

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Wurly naturel	16	0	28
Amp et Comp.Wurly	16	0	29
FM E.Piano	16	0	30
Bell Tine EP	16	0	31
Piano octave	16	0	32
Piano & Scat	16	0	33
Piano Glide	16	0	34
Clav	16	0	35
E.Piano & Pad	16	0	36
E.Piano & SynVoice	16	0	37
Digital EP Bld	16	0	38
Etape E.Piano	16	0	39
Hybrid E.Piano 1	16	0	40
numérique E.Piano	16	0	41
Jazz Club EP	16	0	42
Vibraphone	16	0	43
marimba Trill	16	0	44
Xylophone	16	0	45
Piano & Whistle	16	0	46
Piano & Vibes	16	0	47
Organe			
Jimmy Organ	16	1	0
Gospel Organ	16	1	1
Organ rock	16	1	2
V. Organe plein	16	1	3
DWB Org.Aft	16	1	4
DWB foncé Org.Y +	16	1	5
DWB Jazz Org. Y +	16	1	6
DWB Clas.Perc.Y +	16	1	sept

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
BX3 Salut Perc.	16	1	8
BX3 Jazz Org. V.	16	1	9
BX3 4 couches V.	16	1	dix
BX3 Hot Y +	16	1	11
La pleine DWB 1 Y +	16	1	12
La pleine DWB 2 Y +	16	1	13
DWB Perc.Org. 1	16	1	14
DWB Perc.Org. 2	16	1	15
Organe Distortion	16	1	16
Cliquez sur Organ Y +	16	1	17
Organ Jazz Y +	16	1	18
V. Organe sombre	16	1	19
tuyau Flute	16	1	20
Tuyaux complets	16	1	21
Théâtre Orgue 1	16	1	22
Théâtre d'orgue 2	16	1	23
Harmonica 1	16	1	24
Harmonica 2	16	1	25
Harmonica 3	16	1	26
Harmonica Blues	16	1	27
Toots Harmonica	16	1	28
Melodica	16	1	29
Cassotto	16	1	30
PiccoloAccordion	16	1	31
Musette	16	1	32
maître Fisa	16	1	33
ItalianAccordion	16	1	34
Accord clarinette.	16	1	35
Alpes Accordéon	16	1	36
Astor Bandonéon	16	1	37
C'est Amore Acc	16	1	38
Acc. & Bass Acc.	16	1	39
Guitare			
Réel Nylon Gtr	16	2	0

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Steel Guitar	16	2	1
nettoyer Ch.Guitar	16	2	2
Nylon Gtr & Pad	16	2	3
Guitare Jazz 1	16	2	4
Carlos Guitar 1	16	2	5
Big Lead	16	2	6
Ouest Gtr & Whis	16	2	sept
ombre Guitare	16	2	8
Clean El. Guitare	16	2	9
Overdrive GTR1	16	2	dix
Carlos Guitar 2	16	2	11
Distorsion Gtr 1	16	2	12
Mon Overdrive Gtr	16	2	13
Guitar nylon	16	2	14
Atmosphère rtm	16	2	15
Guitare Folk	16	2	16
Guitare Jazz 2	16	2	17
Crunch Gtr DNC	16	2	18
Overdrive GTR2	16	2	19
Steel & Gtr Str.	16	2	20
nettoyer Tremolo	16	2	21
AmbienceE.Guitar	16	2	22
Distorsion GTR2	16	2	23
George Gtr & Scat	16	2	24
Guitare & Whistle	16	2	25
Nylon Gtr & chantourner	16	2	26
Overdrive V. Gtr	16	2	27
Rock & Roll Gtr	16	2	28
Wah Guitar Y +	16	2	29
12 Str Folk Gtr	16	2	30
Guitare Jazz Club	16	2	31
Unplugged rtm	16	2	32
Guitar club de	16	2	33
Flûte traversière et Gtr Synth	16	2	34

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
instruments à cordes			
Violon réel	16	3	0
Serenade Violon	16	3	1
Choir & Soprano	16	3	2
Bell & Strings	16	3	3
Cordes film	16	3	4
Orchestre Tutti	16	3	5
Voix Scat	16	3	6
A cappella	16	3	sept
Violon	16	3	8
Jazz Violon	16	3	9
Chambre simple Str.	16	3	dix
Les chaînes de la chambre	16	3	11
soprano Voix	16	3	12
Flûte traversière et cordes	16	3	13
eXp Viola	16	3	14
soprano Choir	16	3	15
Dreaming Choir	16	3	16
Vienne Cordes	16	3	17
Slapstick Pizz.	16	3	18
Cordes Studio	16	3	19
Cordes naturelles	16	3	20
petit Orchestre	16	3	21
Wiener StringPad	16	3	22
Smooth Orchestra	16	3	23
Strings & Bell	16	3	24
ScatVoice & Bass	16	3	25
Cordes & Orch.	16	3	26
soprano Choir	16	3	27
Hautbois & Str. Ens.	16	3	28
Chant et Str. ens	16	3	29
Laiton			
Secouer Brass Y +	16	4	0
Brass BigBand	16	4	1

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Brass Swell DNC	16	4	2
Horn Section	16	4	3
bande lisse	16	4	4
laiton chaud	16	4	5
SaxEns. & Brass V	16	4	6
Club Mute Sect.	16	4	sept
Cors et cordes	16	4	8
Coupe & Mute Brass	16	4	9
Brass Ballad	16	4	dix
Brass sforzato	16	4	11
Brass Harmonique	16	4	12
Super Brass Y +	16	4	13
Coupe Brass Mute	16	4	14
Horns Big Country	16	4	15
Bande lisse RX	16	4	16
MorphAttackBrass	16	4	17
Club Brass Sect.	16	4	18
Cornet & Sax Ens	16	4	19
Cornet & Brass Ens	16	4	20
Sax et cornets Ens	16	4	21
Ensemble Muted	16	4	22
trompette			
JazzTrumpet Leg.	16	5	0
Miles Muted Trp	16	5	1
Cornet de jazz 1 FX	16	5	2
trompette Délai	16	5	3
Trombone dur	16	5	4
Trombone de jazz 1	16	5	5
Cornet Legato	16	5	6
Dixie trompette	16	5	sept
Jazz Trompette 1	16	5	8
Jazz Trompette 2	16	5	9
Cornet	16	5	dix
Miles Trp FX	16	5	11

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Trombone souple	16	5	12
miles Trompette	16	5	13
doux Flügel	16	5	14
eXp Trombone	16	5	15
Club Sax & Trp	16	5	16
Band Trompette V.	16	5	17
Trump. & Clarinette	16	5	18
Muted Trp. Bande	16	5	19
Trombone Jazz 2	16	5	20
Trompettes Folk	16	5	21
eXp Cornet	16	5	22
Cornet & Strings	16	5	23
Cornet Jazz	16	5	24
Jazz 2 Cornet FX	16	5	25
Muted Trp FX	16	5	26
Trombone Jazz 3	16	5	27
Couper la jambe Cornet.	16	5	28
Miles Trp Leg. 1	16	5	29
Miles Trp Leg. 2	16	5	30
Sax & Wood.			
Sax Jazz 1	16	6	0
Tenor Sax 1	16	6	1
Tenor Sax 2	16	6	2
Latin Sax doux 1	16	6	3
Flûte traversière latine	16	6	4
Flûte traversière	16	6	5
Flûte de pan	16	6	6
Clarinette 1	16	6	sept
Jazz Flute	16	6	8
Robin whistle	16	6	9
Sax Jazz 2	16	6	dix
Latin Sax 2 Doux	16	6	11
soprano Sax	16	6	12
Jazz Baritone 1	16	6	13

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Oboe frais	16	6	14
Sifflet	16	6	15
shakuhachi	16	6	16
clarinette réel	16	6	17
Kenny Soprano	16	6	18
Jazz Baryton 2	16	6	19
Douce Alto Sax 1	16	6	20
Alto Sax 2 doux	16	6	21
Clarinette 2	16	6	22
Flûte traversière classique	16	6	23
Clarinette 3	16	6	24
Clarinette Dixie	16	6	25
Sax ténor doux	16	6	26
Sax ténor 4	16	6	27
Pad Soprano	16	6	28
Ensemble Sax	16	6	29
pluie Whistling	16	6	30
frullato Flute	16	6	31
Flûte traversière bouteille	16	6	32
Panflute & Synth	16	6	33
Miller Serenade	16	6	34
Sax & Brass V.	16	6	35
Super Sax Sect.3	16	6	36
Sax Sect. & Trp	16	6	37
Roseaux & Trombone	16	6	38
Sifflet mars	16	6	39
Flûtes & Clarinettes	16	6	40
Flûte traversière et Muted	16	6	41
Clarinettes et RX	16	6	42
Vibes & Flute	16	6	43
Synth			
Danse Suivant	16	sept	0
Buzz Bros Y +	16	sept	1
Suivant Octave	16	sept	2

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
symph Synth	16	sept	3
Fing.GlideSquare	16	sept	4
Lead parler	16	sept	5
Distortion Synth	16	sept	6
Lead Analog	16	sept	sept
Big Lead	16	sept	8
Lead Mini	16	sept	9
Un gros	16	sept	dix
Lead pilote	16	sept	11
JP8	16	sept	12
place Solo	16	sept	13
Place & Pulse	16	sept	14
Saw Solo	16	sept	15
triangle Solo	16	sept	16
16-8-4 et Sub32	16	sept	17
plomb Gliding	16	sept	18
Lead Prophy	16	sept	19
plomb Waky	16	sept	20
Sine Big Lead	16	sept	21
Tekno Ville	16	sept	22
balayage cosmique	16	sept	23
Pad frais	16	sept	24
Trinity Pad	16	sept	25
Pad Pa800	16	sept	26
Rhythmsfere	16	sept	27
Profitez des couches	16	sept	28
séquence d'onde	16	sept	29
espace remorque	16	sept	30
souvenirs lointains	16	sept	31
Step Sequencer	16	sept	32
mon séquenceur	16	sept	33

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Pisco Pad	16	sept	34
Aereosonic	16	sept	35
rythmé Synth	16	sept	36
E & M Pad	16	sept	37
Stack Film 1	16	sept	38
Stack Movie 2	16	sept	39
Stack Movie 3	16	sept	40
Stack Movie 4	16	sept	41
Profondeurs Est	16	sept	42
Attaque large	16	sept	43
vocodeur 1	16	sept	44
vocodeur 2	16	sept	45
vocodeur 3	16	sept	46
vocodeur 4	16	sept	47
Ethnique			
Mandoline	16	8	0
Mandolines Orch.	16	8	1
mandoline Tremolo	16	8	2
Napoli Mandoline	16	8	3
Sitar	16	8	4
IndianFret. & Nay	16	8	5
Banjo réel	16	8	6
Pedal Steel Gtr	16	8	sept
guitare hawaïennne	16	8	8
Feel Oriental	16	8	9
Berimbau	16	8	dix
Utilisateur	17	0-8	0-47
utilisateur direct	18	0-8	0-47
Local	19	0-8	0-47

Des sons

Le tableau ci-dessous répertorie tous les sons d'usine comme ils apparaissent dans la fenêtre Sélection du son. Le tableau comprend également des données MIDI utilisées pour sélectionner à distance les sons.

CC00: Commandes de contrôle 0 ou Bank Select MSB. CC32: Commandes de contrôle 32 ou Bank Select LSB. PC: Changement de programme.

Du son	CC00	CC32	PC
Usine / Piano			
concert grand	121	13	0
Pop Grande	121	12	0
Piano chaud	121	dix	0
Piano Jazz	121	5	0
Piano rock	121	8	0
Piano en direct	121	6	1
Pop vertical	121	14	0
Piano M1	121	2	2
Piano classique	121	4	0
Bright Piano	121	5	1
G.Piano Stack 1	121	8	2
G.Piano Stack 2	121	9	2
Bastringue	121	2	3
Piano Ragtime	121	3	3
Piano droit	121	15	0
Couches Piano	121	6	2
Classique Clav DNC	121	sept	sept
Clav	121	5	sept
Clavecin 1	121	sept	6
Harpsichord 8 + 4'	121	8	6
Grand & MovingPad	121	9	0
Midi Grand & Pad	121	4	1
Piano et cordes	121	sept	0
Piano & Vibes	121	6	0
Synth Clav	121	6	sept
Wah Clav	121	2	sept
Stack Grand & FM	121	sept	2

Du son	CC00	CC32	PC
Grand piano	121	3	0
Démo Grand Piano	121	11	0
Usine / E. Piano			
Phaser EP tine	121	27	4
EP tine Dyno	121	28	4
EP Amp Tine / Pha	121	29	4
Wet EP Tine	121	31	4
Dist. EP tine	121	30	4
Bell Tine EP	121	32	4
Classique EP Tine	121	45	4
Suit Case88 EP1	121	34	4
Wurly Logic	121	36	4
Wurly Amp	121	38	4
Trémolo Wurly 1	121	39	4
Tremolo Wurly 2	121	16	4
Wurly Clean	121	41	4
Wurly naturel	121	44	4
Wurly Amp / Comp	121	40	4
Reed EP Clean	121	37	4
VPM Tine	121	17	5
Digi E. Piano	121	14	5
Tines classique	121	9	5
DW8000 EP	121	11	5
EP naturel	121	43	4
E. Piano Halo	121	1	94
E. Piano Thin	121	9	4
EP 1 + Damper	121	25	4
Tine E. Piano 1	121	18	4

Du son	CC00	CC32	PC
Club E. Piano	121	11	4
Suit une E.Piano	121	20	4
Suit E.Piano 2	121	21	4
Classique Wurly 1	121	17	4
Classique Wurly 2	121	12	4
R & B E. Piano	121	8	4
Usine / Mallet & Bell			
Vibraphone 1	121	2	11
marimba	121	sept	12
Marimba Syn Seq	121	8	12
Métallique Syn Seq	121	2	114
Bois et métal Seq	121	4	114
Xylophone	121	1	13
Glockenspiel	121	2	9
Celesta	121	1	8
Marimba Key Off	121	2	12
balafon	121	6	12
Kalimba 1	121	2	108
Kalimba 2	121	1	108
Boîte à musique	121	2	dix
Sistro	121	1	9
Orgel	121	1	dix
acier chaud	121	1	114
Vs Groom	121	2	98
tubulaire de Bell	121	4	14
Cloches	121	3	14
santur	121	1	15
Horloge Mallet	121	5	12
Usine / accordéon			
Harmonica 1 DN1	121	11	22
Harmonica 1 DN2	121	12	22
Harmonica 2 DN1	121	13	22
Harmonica 3 DN1	121	14	22
bandonéon DNC	121	11	23

Du son	CC00	CC32	PC
bandonéon Sync	121	12	23
bandonéon court	121	13	23
Tango Accordéon	121	dix	23
classique Musette	121	29	21
1 Musette	121	3	21
2 Voix Musette	121	16	21
3 Voix Musette	121	17	21
Musette français	121	18	21
Cassotto 16'	121	12	21
Fisa Maître	121	8	21
Fisa Tango	121	1	23
Fisa 16,4'	121	sept	21
Fisa 16,8'	121	6	21
Accordéon	121	24	21
Accordéon 16,4'	121	sept	23
Accordéon 16,8'	121	2	23
Acc.16,8,4' Plus	121	8	23
Acc.Clarinet OT	121	19	21
Acc. Piccolo OT	121	21	21
Accordéon basse	121	5	23
Acc. & Acc. Basse	121	9	23
Acc.16,8' & Bass	121	4	23
Melodica	121	15	22
Steirisch.Akk.1	121	25	21
Steirisch.Akk.2	121	26	21
Usine / Organ			
DRAWBARS	121	127	16
Jimmy Organ	121	13	18
Perc. organe 1	121	9	17
Perc. 2 organes	121	11	17
BX3 Rock 1	121	14	18
BX3 Rock 2	121	15	18
BX3 rock 3	121	16	18
BX3 Rock 4	121	17	18

Du son	CC00	CC32	PC
BX3 pleine	121	6	16
Jazz BX3	121	20	16
BX3 Jazz Pc.	121	9	18
BX3 Gospel	121	37	16
Gospel Organ 1	121	38	16
Organe faible 1	121	39	16
Organ Low 2	121	15	16
Organ faible Pc.	121	4	17
Organ Jazz	121	8	16
Grand Théâtre Org.	121	30	16
Théâtre Orgue 1	121	22	16
Théâtre d'orgue 2	121	23	16
Wunder d'organes	121	12	17
VOX Legend	121	11	16
60 organes de	121	40	16
Pianola	121	6	20
Tuyau Tutti 1	121	6	19
Tuyau Tutti 2	121	8	19
Tuyau Tutti 3	121	9	19
Tuyau Tutti 4	121	dix	19
Tubes de l'Église	121	4	19
Tuyaux complets	121	5	19
Pipes Flauto	121	3	20
Mélange tuyau	121	3	19
Flûte tuyau 1	121	4	20
Tuyau Flûte traversière 2	121	5	20
petit tuyau	121	2	20
Organe positif	121	sept	19
Pédale d'organes	121	11	32
Usine / Guitare			
Concert Gtr DNC	121	20	24
nylon GuitarDNC	121	18	24
CA Steel Gtr DNC	121	51	25
ClassicSteel DNC	121	36	25

Du son	CC00	CC32	PC
Strat N Cln DNC	121	38	27
Strat N Cln Mute	121	22	28
Strat B DI DNC	121	45	27
Strat B DI Mute	121	28	28
Strat B OVD DNC	121	5	29
Strat B OVD Mute	121	6	29
33X B Dst DNC	121	17	30
33X B Dst Mute	121	18	30
33X B DI DNC	121	44	27
33X B DI Mute	121	29	28
Tele M Cln DNC	121	40	27
Tele M Cln Mute	121	24	28
Dist. Gtr 1 DNC	121	16	30
Dist. GTR2 DNC	121	14	30
Crunch Gtr DNC	121	3	29
E.Gtr Amp DNC	121	37	27
Stra.GtrUpDwDNC	121	33	27
E.Gtr Ch / Dly DNC	121	35	27
Jazz Gtr 1 DNC	121	8	26
Strum 12Str. DNC	121	33	25
RealFolk Gtr DNC	121	34	25
SteelGtrPro DNC	121	19	25
Octobre Jazz Guitar	121	9	26
Guitare Jazz souple	121	5	26
Clean Jazz 1	121	23	27
Pedal Steel	121	4	26
single Coil	121	6	27
Pro Single Coil	121	14	27
Choeur Pro Gtr	121	18	27
Concert Gtr Pro	121	21	24
Dist.Gtr stéréo	121	8	30
Guitare solide	121	21	27
Overdrive douce	121	2	29
Dist. Guitare	121	11	30

Du son	CC00	CC32	PC
RealSteel Gtr ST	121	28	25
Real El. gtr ST1	121	28	27
Réel Nylon Gtr	121	17	24
Acier Gtr RX	121	35	25
chorus guitare	121	3	27
nouveau Stra.Guitar	121	sept	27
Stra. Vel. Pro	121	16	27
E.Gtr traités	121	5	27
5 Mute Gtr	121	21	28
Disto Mute	121	9	28
monstre Muet	121	5	30
Power Chords 1	121	15	30
Groove Gtr Wah	121	30	28
Usine / Cordes et voix			
violon DNC	121	9	40
Violon réel DNC	121	sept	40
Violon Expr. DNC	121	5	40
Conc.Violin DNC	121	6	40
Quartet réel 1	121	26	48
Réel Quartet 2	121	27	48
Cordes Real 1	121	9	49
Cordes Real 2	121	dix	49
SopranoVox1 DNC	121	4	53
Scat Voices DNC	121	20	52
Film Str.1 DNC	121	sept	49
Film Str.2 DNC	121	8	49
Les chaînes arabes	121	13	48
classique harpe	121	2	46
Cycle 1 Scat	121	21	52
Cycle 2 Scat	121	22	52
StrappatoStrings	121	12	49
Cordes de Spiccato	121	4	49
ConcertStrings 1	121	11	49
ConcertStrings 2	121	23	48

Du son	CC00	CC32	PC
Cordes complet	121	2	49
Cordes i3	121	5	48
Pizz. Ensemble	121	1	45
Pizz. Section	121	2	45
Tremolo Cordes	121	1	44
octave Cordes	121	8	48
Class.Contrabs	121	1	43
Violoncelle	121	1	42
Violon Expr. 1	121	4	40
Violon & Alto	121	2	41
Viola Expr.	121	1	41
Strings Quartet	121	9	48
Cordes chambre	121	12	48
OrchestraTutti 1	121	14	48
Orchestra & Flute	121	20	48
Orch. Et hautbois 1	121	16	48
Cordes et Orch.V.	121	24	48
Cordes & Horns	121	15	48
Strings & Glock.	121	18	48
Bows symphoniques	121	dix	48
Cordes analogique 1	121	5	50
Synth Strings 1	121	6	50
Scat V. & Bass 1	121	17	52
Scat V. & Bass 2	121	18	52
Wuuh Choir	121	8	52
Oh-Ah voix	121	9	52
Femal & Homme Scat	121	14	52
Little Boy Voix	121	23	52
Prendre 1 voix	121	4	52
Ooh Choir	121	6	52
Ooh Ralentissez voix	121	3	52
Ooh Voices	121	2	52
Choir Lumière	121	12	52
Voix synth	121	6	54

Du son	CC00	CC32	PC
Pad Vox complète	121	9	91
Vocalesque	121	2	54
Haleine fraîche	121	sept	91
Vocalscape	121	3	54
paradis	121	3	91
Airways	121	3	53
Usine / trompette & TRBN.			
Jazz Trompette DN1	121	33	56
Jazz Trompette DN2	121	34	56
Jazz Trb. DN1	121	20	57
Jazz Trb. DN2	121	21	57
Trb doux. DN1	121	22	57
Trb doux. DN2	121	23	57
HardTrombone DN1	121	24	57
HardTrombone DN2	121	25	57
Muted réel DN2	121	dix	59
Jazz Cornet DN1	121	32	56
Cornette Expr.	121	21	56
Wah Trompette	121	2	59
trompette Expr.1	121	15	56
trompette Expr.2	121	4	56
Muet trompette	121	5	59
bugle doux	121	12	56
Trombone Vel. 1	121	8	57
Trombone Vel. 2	121	9	57
Trompette Overb.	121	2	56
concert Trompette	121	19	56
Trompettes double	121	6	56
Alp trompette	121	17	56
TrumpetShake Y +	121	18	56
trompette Pas	121	5	56
Trombone Expr. 1	121	6	57
Alp Tuba	121	6	58
Tuba Or	121	2	58

Du son	CC00	CC32	PC
Oberkr. Tuba	121	1	58
Usine / Brass			
Big Band Brass 1	121	32	61
Big Band Brass 2	121	4	61
Cornes Swell1 DNC	121	38	61
Cornes Swell2 DNC	121	45	61
Laiton serré 1	121	27	61
Brass Tight 2	121	29	61
Brass serré 3	121	2	61
Laiton de puissance	121	30	61
Section française	121	2	60
Cors Soft 1	121	8	60
Cors Soft 2	121	sept	60
Cors Soft 3	121	6	60
Brass sforzato	121	23	61
Brass Fat	121	13	61
Laiton Film	121	20	61
Dyna Brass 1	121	14	61
Glenn & Friends	121	3	61
Glenn & Boys	121	6	61
Cornes & Ensemble	121	4	60
Brass & Sax	121	16	61
Trpts & Trombs	121	34	61
Trpts & Brass	121	sept	61
Trpt. & Cornes	121	5	60
Flûte traversière et Muted	121	6	73
Mute Ensemble 1	121	3	59
Ensemble Mute 2	121	4	59
Trompette Ens.	121	9	61
Trombone Ens.	121	dix	61
Laiton Synth 1	121	5	62
Brass Electrik	121	4	62
Brass Expr.	121	15	61
Automne en laiton	121	26	61

Du son	CC00	CC32	PC
Impact Brass	121	4	55
Brass Hit	121	25	61
Usine / Sax			
Tenor Sax DN1	121	16	66
Tenor Sax DN2	121	17	66
Jazz Sax DN1	121	20	65
Jazz Sax DN2	121	21	65
Tenor Growl DN1	121	18	66
PopAltoSax DN1	121	22	65
Alto Sax DN1	121	23	65
SoftAltoSax DN1	121	24	65
Soprano Sax DN1	121	6	64
Sax baryton DN1	121	6	67
Jazz Tenor Sax 1	121	9	66
Tenor Sax Noise1	121	1	66
Soprano doux 1	121	3	64
Folk Sax	121	5	66
Sax baryton Pro	121	3	67
Reed de puissance	121	11	66
Ensemble Sax	121	2	65
Sax Ens réel.	121	15	65
Laisser refroidir Sax Ens.	121	11	65
Sax Ens. Legato	121	19	65
Usine / bois			
ConcertFlute DN1	121	15	73
ConcertFlute DN2	121	16	73
Latin Flute DN1	121	17	73
Latin Flute DN2	121	18	73
RealClarinet DN1	121	21	71
JazzClarinet DN1	121	22	71
Oboe 1	121	5	68
Oboe frais	121	3	68
Pan Flute DN1	121	5	75
sifflet DN1	121	6	78

Du son	CC00	CC32	PC
sifflet Robin	121	sept	78
sifflet Sine	121	1	78
Flûte	121	9	73
Flute Jazz Expr.	121	1	73
Piccolo	121	3	72
Ocarina	121	1	79
Basson	121	1	70
Double Reed	121	1	68
classique Hautbois	121	2	68
Bouteille soufflée	121	1	76
shakuhachi	121	2	77
Shakuhachi Vel.	121	3	77
Clarinette Pro 1	121	8	71
Clarinette Pro 2	121	9	71
Clar & Sax Ens 1	121	17	71
Clar & Sax Ens 2	121	18	71
Roseaux & Saxes	121	dix	71
Clarinette Ens.	121	5	71
petit Orchestre	121	1	72
Usine / Synth Pad			
WARM	121	15	89
place Pad	121	15	90
Pad noir	121	6	89
Analog Pad 1	121	8	89
Symphonique Ens.	121	14	89
Buzz chaud	121	17	89
Profitez des couches	121	11	99
Rhythmsphere	121	11	96
Stack Film 1	121	4	99
Stack Movie 2	121	5	99
Stack Movie 3	121	6	99
espace remorque	121	1	103
Scène de tension	121	8	97
Ocean mouvement	121	1	96

Du son	CC00	CC32	PC
Déménagement de Bell	121	5	98
souvenirs lointains	121	14	91
E & M Pad DNC	121	dix	96
Techno Stab DNC	121	3	93
VCF modulation	121	3	101
Wave-séquence	121	4	96
Pad Jurassic	121	3	88
Pad Cinéma	121	5	95
Pisco Pad	121	2	99
Dronas Pad	121	4	93
Pop Synth Pad 1	121	4	91
Pop Synth Pad 2	121	12	91
Pad ravélien	121	8	91
Atmoschoir Pad	121	15	91
Cosmique	121	1	93
Échos mixtes	121	16	91
rythmé Synth	121	9	99
Cycles lune	121	5	102
sombre Anna	121	13	89
le Pad	121	4	89
tsunami vague	121	6	91
Attaque Big Side	121	18	89
mon séquenceur	121	6	96
Step Sequencer	121	sept	96
Choir-séquence	121	13	91
Aerosonic	121	5	96
Double balayage	121	9	95
Sweep Vintage	121	sept	95
super Sweep	121	4	90
vague de balayage	121	5	90
Profondeurs Est	121	8	99
Digi Ice Pad	121	2	101
Fresh Air 1	121	2	91
Air Fresh 2	121	11	91

Du son	CC00	CC32	PC
OB Pad	121	12	89
Pad avenir	121	5	91
Big Panner	121	4	63
bell Pad	121	6	98
Krystal de Bell	121	3	98
80 Pop Synth	121	2	93
Analog Suivant	121	16	89
Nuages air	121	1	97
Méditer	121	2	95
Usine / Synth Lead			
Suivant Danse DNC	121	13	87
Filtre Trance	121	16	87
monstre Vintage	121	17	87
JP8	121	6	62
Synth Lab DNC	121	8	84
Spire Synth	121	22	81
Saw Fast Glide	121	20	81
Fing.GlideSquare	121	16	80
Thin PulSeq DNC	121	21	81
Modul profonde. DNC	121	dix	84
Pulse Summit	121	13	81
Buzz Bros Y +	121	14	87
Bruitée plomb DNC	121	20	87
Trance Parallel	121	9	84
Danse Syn Perc	121	3	114
Sound Shape	121	5	114
Old Portamento	121	3	80
Révolution	121	12	84
Pulse inverse	121	14	81
justifié	121	11	84
Fat Synth	121	15	87
Délirer	121	6	97
Monstre & Dist.	121	18	87
Distortion Side	121	13	84

Du son	CC00	CC32	PC
Saw Solo	121	27	81
MonoSaw Detune	121	17	81
MonoSaw 2 octobre	121	18	81
MonoSaw 3 octobre	121	19	81
place simple	121	14	80
place Solo	121	17	80
triangle Solo	121	26	81
Place & Pulse	121	18	80
Lead Rich	121	3	87
plomb Octo	121	6	81
danse plomb	121	4	80
Le plomb vague	121	5	80
plomb HipHop	121	6	87
Le plomb Phat Saw	121	8	81
Scie électrique	121	5	81
Basse Phat Saw	121	12	87
Big balayage Stab	121	12	90
Noisy Stabb	121	8	90
A Leadload	121	11	87
Lead OB	121	dix	87
Big & Raw	121	8	87
Synth Pianoid	121	12	81
16-8-4 et Sub32	121	28	81
Usine / ethnique			
mandoline DNC	121	40	25
mandoline UpDw	121	43	25
mandoline Orch.1	121	41	25
mandoline Orch.2	121	42	25
Mandoline Trem.	121	11	25
réel cavaquinho	121	27	24
cavaquinho 1	121	23	24
cavaquinho 2	121	24	24
Berimbau Rel.DNC	121	1	106
Berimbau DNC	121	2	106

Du son	CC00	CC32	PC
Ukulele réel	121	25	24
Cithare	121	9	104
Sitar	121	8	104
sitar Tambou	121	2	104
Frets indiens	121	4	104
Violon	121	1	110
Banjo	121	4	105
Banjo Key Off	121	1	105
Kanoun 1	121	5	107
Kanoun 2	121	2	107
Kanoun Trem. 1	121	6	107
Kanoun Trem. 2	121	3	107
Kanoun Mix	121	4	107
Bouzouki	121	5	104
Mandoline Ens. 1	121	26	25
Mandoline Ens. 2	121	27	25
Oud 1	121	5	105
Oud 2	121	2	105
Klarnet 1	121	11	71
Klarnet 2	121	12	71
Clarinette G	121	2	71
Non	121	2	72
Ac. baglama 1	121	sept	107
Ac. baglama 2	121	8	107
Ac. Baglama Grp.	121	9	107
kawala	121	1	75
zurna 1	121	3	111
zurna 2	121	1	111
HighlandBagPipes	121	3	109
uillean cornemuses	121	2	109
hichiriki	121	2	111
gamelan	121	1	112
Jaw Harp	121	3	105
Mall Garbage	121	3	112

Du son	CC00	CC32	PC
Usine / Basse			
Ac réel. bass 1	121	13	32
Acoustic Bass 1	121	14	32
Robert basse	121	21	39
large basse	121	21	38
JB Finger BsDN1	121	29	33
JB Finger BsDN2	121	30	33
JB Choisissez hôtes DN1	121	18	34
JB Choisissez hôtes DN2	121	19	34
Fing.Pop DN1 BPs	121	33	33
Fing.Pop DN2 BPs	121	34	33
PBsFing.Vint.DN1	121	25	33
Finger Basse DN1	121	16	33
Fretless hôtes DN1	121	11	35
Noir & B Slap DN1	121	sept	36
JB Fing.Slap hôtes	121	32	33
JB Slap Bass	121	8	36
Saw base basse	121	18	39
SimplePulse basse	121	19	39
euro basse	121	4	39
30303 place	121	6	38
P. Vintage Pioche	121	12	34
Vintage P. Basse	121	23	33
P.Round Vintage	121	17	33
Vintage P. plat	121	18	33
AcouS. basse Pro1	121	3	32
Ac. Jazz Bass	121	9	32
Finger E.Bass 1	121	sept	33
Finger E.Bass 2	121	4	33
Sombre E.Bass 2	121	24	33
5StringsBass RX	121	19	33
Fretless Bass 1	121	1	35
doux fretless	121	3	35
Synth Bass 1	121	18	38

Du son	CC00	CC32	PC
Divulgation basse	121	16	39
jungle basse	121	13	38
Jungle Reso.	121	5	39
MM fretless B.RX	121	8	35
Woofer Pusher 1	121	9	35
Nous avons choisi E. Bass 1	121	2	34
Nous avons choisi Jazz Bass	121	13	34
Digi Bass 1	121	11	38
Digi Bass 2	121	9	38
Super Bass 1	121	2	36
30303 basse	121	5	38
Stein basse	121	3	34
pouce basse	121	1	37
choeur Fing.Bass	121	8	33
Fantaisie basse	121	17	39
Techno Org.Bass	121	6	17
Organ basse	121	dix	32
Org. Pulse Synth	121	13	17
Willy FM Basse	121	19	38
Basse & Ride 1	121	6	32
Bass & Ride 2	121	2	32
Bass & Gtr Double	121	6	34
FingerB. & Guitare	121	14	33
Guitare basse	121	4	34
Syn Basse Reso.	121	8	38
Legacy / Piano			
Piano Pad 1	121	2	1
Piano Pad 2	121	3	1
90 de Piano	121	3	2
2000 de Piano	121	4	2
Piano Chorus	121	5	2
E. Grand-Phaser	121	dix	2
Piano Saloon	121	4	3
Clavecin 2	121	6	6

Du son	CC00	CC32	PC
Harpsi 16'	121	5	6
Harpsi Korg	121	4	6
Clav snap	121	3	sept
Post-it Clav	121	4	sept
Legacy / E. Piano			
Pro Dyno EP	121	5	4
Pro Etape EP	121	6	4
studio EP	121	sept	4
Suit Case88 EP2	121	33	4
Dyno Tine EP 1	121	dix	4
Dyno Tine EP 2	121	22	4
Cloche E. Piano 1	121	23	4
Cloche E. Piano 2	121	24	4
Tine E. Piano 2	121	19	4
EP + 2 Damper	121	26	4
EP Vintage	121	4	4
Dig stéréo. EP	121	6	5
EP hybride	121	8	5
Phantom Tine	121	dix	5
Wurly douce	121	13	4
dur Wurly	121	14	4
FM Stack EP	121	16	5
Velo Wurly	121	15	4
Blanc Pad EP	121	13	5
FM Pad EP	121	15	5
balayer EP	121	12	5
Classique Dig. EP	121	sept	5
Syn Piano X	121	5	5
Piano Road	121	11	2
E. Piano Noise	121	35	4
Le bruit Wurly	121	42	4
Legacy / Mallet & Bell			
Vibraphone 2	121	3	11
singe Skuls	121	3	12

Du son	CC00	CC32	PC
Digi de Bell	121	4	98
Legacy / accordéon			
Harmonica doux	121	1	22
Cassotto Nortune	121	14	21
Acc. Clarinette NT	121	20	21
Acc. Piccolo NT	121	22	21
doux Musette	121	11	21
2 musettes	121	4	21
Musette Clar.	121	5	21
Accordéon désaccorder	121	15	21
Akordeon	121	2	21
Accordéon arabe	121	dix	21
Cassotto	121	9	21
Cassotto 16' DNC	121	30	21
Cassotto Or.Tune	121	13	21
maître Accordéon	121	23	21
Steirisch.Akk.3	121	27	21
Steirisch.Akk.4	121	28	21
Harmonica 1 DNC	121	5	22
Harmonica 2 DNC	121	9	22
Harmonica 3 DNC	121	dix	22
Harm Jazz. DNC	121	6	22
Harm Sweet. DNC	121	sept	22
Harmonica 1	121	3	22
Harmonica 2	121	4	22
Harmonica 3	121	2	22
Melodica DNC	121	8	22
Accordion16,8,4'	121	3	23
Acc.Voice changement	121	6	23
Legacy / Organ			
classique Cliquez	121	4	18
Perc. organe 3	121	dix	17
Perc.Short Deca	121	8	18
Rock Organ 2	121	11	18

Du son	CC00	CC32	PC
Jimmy V. Organe	121	dix	18
BX3 Rock 1 V.	121	dix	16
BX3 Rock 2 V.	121	1	18
BX3 rock 3 V.	121	5	18
BX3 Rock 4 V.	121	12	18
sale B	121	3	18
tueur B	121	2	18
BX3 court Decay	121	sept	17
Super BX Perc.	121	6	18
Gospel Organ 2	121	9	16
Gospel Organ V.	121	13	16
BX3 Gospel V.	121	21	16
Poussées d'organes	121	14	16
Organe V. Mid	121	16	16
Salut V. Organe	121	17	16
Poussées lente V.	121	19	16
Poussées rapide V.	121	18	16
Organ basse + 1'V.	121	33	16
V. Organe HiMix1	121	34	16
V. Organe HiMix2	121	35	16
Orgue 16 + 51/3 V.	121	36	16
Organe V. Low	121	4	16
Old Wheels	121	3	17
Sombre Organ 1	121	sept	16
Sombre Organ 2	121	5	16
Organe rotatif	121	8	17
M1 Organe	121	5	17
JazzOrgan sale	121	sept	18
Organe d'Arabie	121	12	16
Théâtre Organ 3	121	24	16
Théâtre d'orgue 4	121	25	16
Tibia	121	26	16
Tibia 16 + 8 + 4'	121	27	16
Tibia & Vox	121	28	16

Du son	CC00	CC32	PC
Tibia & Kinura	121	31	16
Tibia Vox Glock	121	32	16
Corne après Trem.	121	29	16
Legacy / Guitare			
nylon Bossa	121	4	24
Nylon Vel. Nuire.	121	dix	24
Guitar nylon	121	15	24
Nylon Gtr Pro1	121	8	24
Nylon Gtr Pro2	121	11	24
Nylon Pro Diapo	121	14	24
Natural Nylon	121	19	24
Real Steel Gtr	121	31	25
Guitare espagnole	121	6	24
Guitare brésilienne	121	9	24
RealFolk GtrST 1	121	29	25
RealFolk GtrST 2	121	30	25
Folk réel Gtr	121	32	25
Steel Folk Gtr	121	9	25
Conseils de doigts	121	8	25
Finger Key Off	121	sept	25
Jazz GTR2 DNC	121	sept	26
Jazz Club GTR2	121	3	26
Diaporama Pop acier	121	23	25
Reso Guitare	121	12	25
Clean Mute Gtr	121	6	28
Clean Funk	121	8	28
Tél. Midddle	121	26	27
pays Nu	121	11	27
Tél. Pont	121	27	27
Guitarish	121	8	27
Stra. Faites glisser gtr	121	17	27
Stra. Carillon	121	5	28
L & R 1 E.Guitar	121	9	27
L & R 2 E.Guitar	121	dix	27

Du son	CC00	CC32	PC
psaltérion	121	6	25
Cordes de guitare	121	sept	24
Rhythm E.Guitar	121	sept	28
Choeur Gtr DNC	121	34	27
Muted Guitare	121	19	28
E.Gtr harmoniques	121	2	31
solo Dist.Guitar	121	sept	30
Lead Guitar DNC	121	4	29
Dist. acier Gtr	121	12	30
Joystick Gtr Y-	121	3	30
Nylon Gtr RX1	121	12	24
Nylon Gtr RX2	121	13	24
RealNylon Gtr ST	121	16	24
Ac.Guitar KeyOff	121	5	24
Slide acier Pro1	121	13	25
Slide acier Pro2	121	14	25
Guitare acier 1	121	4	25
Guitare Steel 2	121	20	25
Acier 12 cordes	121	5	25
Concert 12 Str	121	22	24
Acier Gtr DNC	121	44	25
Classic12Str DNC	121	38	25
Classic12Str Pro	121	37	25
Classic12Strings	121	39	25
12 Strings Pro	121	17	25
12 Les chaînes RX	121	18	25
Pop Steel Gtr 1	121	21	25
Pop Steel GTR2	121	22	25
Steel Guitar RX1	121	15	25
Steel Guitar RX2	121	16	25
Clean Funk RX1	121	dix	28
Clean Funk RX2	121	36	27
Clean Funk RX3	121	11	28
Clean Jazz 2	121	22	27

Du son	CC00	CC32	PC
Clean Guitar RX1	121	14	28
Clean Guitar RX2	121	15	28
Clean Guitar RX3	121	16	28
Clean Guitar RX4	121	17	28
Clean Guitar RX5	121	18	28
Clean Guitar RX6	121	20	28
Funk Stein RX1	121	12	28
Funk Stein RX2	121	13	28
Jazz Club Gtr 1	121	2	26
JazzGtr SlidePro	121	6	26
Vintage S. 1	121	19	27
Vintage S. 2	121	4	27
Pop SteelGtr RX1	121	24	25
Pop SteelGtr RX2	121	25	25
R & R Guitare	121	4	28
Funky Wah RX	121	12	27
Real El. guitar1	121	30	27
Real El. guitar2	121	31	27
Real El. gtr ST2	121	29	27
Dist humide. Guitare	121	6	30
Clean Pro 1 Gtr	121	13	27
Clean Gtr Pro 2	121	15	27
Clean Guitar 1	121	20	27
Clean Guitar 2	121	25	27
Dist. guitare RX1	121	9	30
Dist. guitare RX2	121	dix	30
Dist. 3 gtr DNC	121	13	30
Power Chords 2	121	4	30
Stra. Gtr 1 DNC	121	32	27
'54 E. Guitare	121	24	27
Vox Wah Chick	121	3	120
Legacy / cordes et voix			
Violon Expr. 2	121	2	40
Violon Expr. 3	121	8	40

Du son	CC00	CC32	PC
Cordes Ens. 1	121	21	48
Cordes Ens. 2	121	3	49
Cordes Ens. 3	121	22	48
Film Strings 1	121	5	49
Film Strings 2	121	6	49
OrchestraTutti 2	121	19	48
SopranoChoirDNC	121	6	53
Cordes stéréo	121	3	48
Pad Master	121	2	89
N Strings	121	6	48
Cordes Arco	121	sept	48
Legato Strings	121	4	48
Cordes doubles	121	3	45
Ensemble et Solo	121	11	48
Les chaînes analogiques 2	121	2	50
Cordes Sweeper	121	1	49
Synth Strings 2	121	1	51
SopranoVox2 DNC	121	5	53
Prendre 2 voix	121	5	52
Aah Choir	121	sept	52
femal Scat	121	15	52
Scat Homme	121	16	52
Voix Scat	121	19	52
grand Chœur	121	11	52
Cyber Choir	121	2	85
Strings Choir	121	13	52
Choir lente	121	dix	52
Violon lent	121	3	40
Odissey	121	4	50
Analog Stokhorst	121	3	50
Voix éther	121	1	85
Voix de rêve	121	5	54
classique Vox	121	4	54
Orch. Et hautbois 2	121	17	48

Du son	CC00	CC32	PC
Doolally	121	2	53
Legacy / trompette & TRBN.			
JazzTrumpet1 DNC	121	24	56
JazzTrumpet2 DNC	121	27	56
JazzTrumpet3 DNC	121	28	56
JazzTrumpet4 DNC	121	30	56
JazzTrumpet5 DNC	121	35	56
trompette Expr.DNC	121	26	56
JazzCornet 1 DNC	121	25	56
JazzCornet 2 DNC	121	29	56
Jazz Trb. 1 DNC	121	15	57
Jazz Trb. 2 DNC	121	14	57
Jazz Trb. 3 DNC	121	18	57
Trombone DNC	121	13	57
HardTrombone DNC	121	19	57
Trb doux. DNC	121	16	57
Pro 1 cornette	121	22	56
Pro 2 cornette	121	23	56
TRB. Expr. DNC	121	17	57
Trombone Expr. 2	121	sept	57
Trombone Vel. 3	121	dix	57
mono Trompette	121	3	56
Trompette Pro 1	121	dix	56
Trompette Pro 2	121	11	56
Trompette Pro 3	121	16	56
Trompette	121	14	56
Cornet Legato	121	31	56
chaud Flügel	121	8	56
Pro Bugle	121	13	56
bugle	121	sept	56
Trombone dur	121	3	57
Trombone souple	121	4	57
Trombone pas	121	5	57
Trombone Pro Vel	121	11	57

Du son	CC00	CC32	PC
Ob.Tuba & E.Bass 1	121	4	58
Ob.Tuba & E.Bass 2	121	5	58
Concert Trp. Pro	121	20	56
BeBop Cornet	121	9	56
Trombone	121	12	57
Dynabone	121	3	58
Legacy / Brass			
Brass Tight 4	121	12	61
Tight Brass Pro	121	28	61
Brass Attack	121	8	61
Big BandShake Y +	121	33	61
Laiton Film	121	17	61
Section Brass	121	31	61
Brass Power	121	21	61
Dyna Brass 2	121	22	61
Trompette ens1 Y +	121	35	61
Trompette ENS2 Y +	121	36	61
Trombones	121	11	61
Brass Double	121	24	61
Brass lent	121	18	61
Sax & Brass	121	5	61
classique Horns	121	3	60
Fanfare	121	19	61
Cuivres Synth 2	121	5	63
Pad en laiton	121	3	63
MorphAttackBrass	121	37	61
Netherland Hit	121	8	55
Legacy / Sax			
Tenor Sax 1 DNC	121	12	66
Tenor Sax 2 DNC	121	13	66
Tenor Sax 3 DNC	121	14	66
Tenor Sax 4 DNC	121	15	66
Sax Jazz 1 DNC	121	13	65
Sax Jazz 2 DNC	121	14	65

Du son	CC00	CC32	PC
Jazz Sax 3 DNC	121	16	65
Soprano Sax DNC	121	5	64
Alto Sax 1 DNC	121	12	65
Alto Sax 2 DNC	121	17	65
SoftLatinSax DNC	121	18	65
Sax baryton DNC	121	5	67
Jazz Sax ténor 2	121	dix	66
Tenor Sax Noise2	121	6	66
Tenor Sax Expr.1	121	sept	66
Tenor Sax Expr.2	121	8	66
breathy ténor	121	3	66
Tenor souple	121	2	66
Tenor Growl	121	4	66
Alto Sax Pro	121	8	65
Alto Sax Expr.	121	9	65
Breathy Alto 1	121	1	65
Alto 2 Breathy	121	3	65
Alto Sax Growl	121	4	65
Douce Alto Sax 1	121	5	65
Alto Sax 2 doux	121	6	65
Mou Alto Sax	121	sept	65
Alto Sax	121	dix	65
Soprano doux 2	121	4	64
Soprano doux 3	121	1	64
soprano Pro	121	2	64
Sax baryton	121	4	67
breathy Baryton	121	2	67
baryton Growl	121	1	67
Breath Sax & Key	121	2	121
Legacy / vent			
RealClarinet DNC	121	14	71
JazzClarinet DNC	121	15	71
Clarinette Folk	121	sept	71
Clarinette Jazz	121	1	71

Du son	CC00	CC32	PC
Clarinette 1 DNC	121	13	71
SoloClarinet DNC	121	16	71
Clarinette 2 DNC	121	19	71
Clarinette 3 DNC	121	20	71
Flûte Jazz 1 DNC	121	13	73
Jazz Flute 2 DNC	121	14	73
Orch. Flûte traversière DNC	121	12	73
Jazz Flute	121	dix	73
Flûte traversière DNC	121	11	73
Flute Orchestre	121	5	73
Switch Flute	121	2	73
Flûte traversière Dyn. 5	121	3	73
Flûte traversière frullato	121	4	73
Flûte traversière en bois	121	sept	73
2 hautbois	121	4	68
Cor anglais	121	1	69
Pan Flute 1 DNC	121	2	75
Pan Flute 2 DNC	121	3	75
Pan Flute Y-	121	4	75
Bambu Flute	121	8	73
sifflet 1	121	3	78
sifflet 2	121	4	78
Sifflet 2 DNC	121	5	78
breathy whistle	121	2	78
Recorder 1	121	1	74
Recorder 2	121	2	74
Old shakuhachi	121	1	77
woodwinds	121	6	71
Section 1 Vents	121	3	71
Section 2 Vents	121	4	71
Legacy / Synth Pad			
Sky Watcher	121	2	90
Pad Vintage	121	11	89
Tu décides	121	8	95

Du son	CC00	CC32	PC
Korgmatose	121	13	90
reoccuring Astra	121	6	95
rêve astral	121	1	95
Reso vers le bas	121	2	97
5èmes Crimson	121	1	86
liberté Pad	121	sept	89
Pad noble	121	5	97
Pad Mellow	121	4	95
Elastick Pad	121	sept	97
solitaire Spin	121	1	100
Synth fantomatique	121	2	100
Farluce	121	11	90
élément noir	121	3	95
bell Choir	121	sept	98
Attaque large	121	dix	99
cycle vague	121	3	96
Stack Movie 4	121	sept	99
Bengione	121	1	99
Croix de balayage	121	6	90
virtuel voyageurs	121	1	88
Rêver de bobine	121	3	99
Pad analogique 2	121	9	89
Analog Pad 3	121	dix	89
Pad argent	121	5	89
Cabosses Pad	121	4	97
Chiff Touch Pad	121	1	83
Tinklin Pad	121	3	97
danse ReMix	121	dix	91
Organe Stab DNC	121	4	101
Legacy / Synth Lead			
Ville Synchro	121	2	84
sauvage Arp	121	6	55
plomb Seq	121	sept	81
Electro plomb	121	2	87

Du son	CC00	CC32	PC
Plomb analogique mince	121	4	87
Lead Glide	121	9	81
Vague d'incendie	121	dix	81
Old & Analog	121	8	80
Synth Power	121	3	89
Synth Mega	121	9	90
numérique Polysix	121	sept	90
retourner Blip	121	sept	55
Reso balayage	121	1	90
Sweeper Synth	121	3	90
Sync Kron	121	3	84
Tecno Phonic	121	dix	90
Band Passed	121	3	102
Lead Cat	121	9	87
Pan Reso	121	4	102
métallique Rez	121	4	84
place Rez	121	11	80
Rezbo	121	11	81
Express. Conduire	121	5	87
Port Whine	121	12	80
Pilote automatique 1	121	14	38
Arp Angeles	121	2	88
Brian Sync	121	5	84
Twins Arp	121	6	84
LoFi ethnique	121	sept	84
Caraïbes	121	2	96
Onde sinusoïdale	121	6	80
Lead Analog	121	sept	80
Gliding place	121	9	80
Commutateur sine	121	dix	80
Cycle Seq. 1	121	8	96
Cycle Seq. 2	121	9	96
2VCO Planète plomb	121	13	80
mouvement Raver	121	1	101

Du son	CC00	CC32	PC
Legacy / ethnique			
Mandoline Key Off	121	dix	25
Pipes de guerre	121	1	109
sitar sitar	121	sept	104
Hit en Inde	121	5	55
Tambra	121	6	104
Etoiles indienne	121	3	104
Bali Gamelan	121	2	112
Ukulele Gtr	121	26	24
Legacy / Basse			
AcouS. basse Pro2	121	4	32
AcouS. basse RX	121	sept	32
Basse acoustique 2	121	8	32
Ac réel. bass 2	121	12	32
Ac. basse Buzz	121	1	32
Finger E.Bass 3	121	2	33
Finger E.Bass 4	121	3	33
Finger E.Bass 5	121	6	33
B. Finger lumineux	121	9	33
FingerE.Bass1 RX	121	dix	33
Finger Slap	121	12	33
FingerE.Bass2 RX	121	13	33
Finger E.Bass 6	121	15	33
Sombre E.Bass 1	121	20	33
FingerE.Bass3 RX	121	21	33
Sombre E.Bass DNC	121	22	33
Nous avons choisi E. Bass 2	121	1	34
basse Mute	121	5	34
Nous avons choisi E. Bass 4	121	sept	34
Nous avons choisi E. Bass 5	121	8	34
Nous avons choisi E.Bass RX	121	dix	34
Nous avons choisi E. Bass 3	121	11	34
Fretless 2	121	2	35
Sombre R & B Bass2	121	5	35

Du son	CC00	CC32	PC
Slap Bass 1	121	6	36
Slap Bass 2	121	6	37
Slap Bass 3	121	sept	37
DynaSlapBass RX	121	3	37
Super Bass 2	121	1	36
FunkSlapBass RX	121	3	36
L'autre Slap	121	5	37
SlapFingerBassRX	121	4	36
SlapPickedBassRX	121	5	36
Choeur Slap Bass	121	4	37
DarkWoody A.Bass	121	5	32
Plus Mid Basse	121	11	33
Woofer Pusher 2	121	6	35
Sombre R & B Bass1	121	4	35
Dyna basse	121	2	37
Ticktacing basse	121	9	34
Fretless 3	121	sept	35
basse bâton	121	5	33
Pilote automatique 2	121	13	39
Phunk Synth Basse	121	14	39
Digi Basse 3	121	dix	38
Dr Octave	121	16	38
Monofilter basse	121	11	39
autofilter basse	121	dix	39
basse hybride	121	15	38
80ish Synth Basse	121	9	39
Synth Bass 2	121	15	39
Reso basse	121	12	39
Bass Drive	121	17	38
Nasty basse	121	6	39
basse place	121	sept	38
place basse	121	sept	87
Phat basse	121	sept	39
Aveugle comme une chauve-souris	121	12	38

Du son	CC00	CC32	PC
Poinker basse	121	8	39
GM / XG / Piano			
AcousticPiano GM	121	0	0
Ac. Piano large	121	1	0
Ac. Sombre Piano	121	2	0
Bright Piano GM	121	0	1
PianoWide lumineux	121	1	1
E.Grand Piano GM	121	0	2
E. Grand-Large	121	1	2
Bastringue GM	121	0	3
Honky large	121	1	3
E. Piano 1 GM	121	0	4
EP 1 Detuned	121	1	4
EP 1 Veloc. Mélanger	121	2	4
60 E. Piano	121	3	4
E. Piano 2 GM	121	0	5
Désaccordé EP 2	121	1	5
EP 2 Veloc. Mélanger	121	2	5
Légende EP	121	3	5
EP phase	121	4	5
Clavecin GM	121	0	6
Harpsi OctaveMix	121	1	6
Harpsi large	121	2	6
Harpsi Key Off	121	3	6
Clav GM	121	0	sept
Pulse Clav	121	1	sept
AcousticPiano XG	0	0	0
AcousticPiano KP	0	1	0
Mellow Gr. Piano	0	18	0
Piano Strings	0	40	0
Dream Piano	0	41	0
Bright Piano XG	0	0	1
Bright Piano KP	0	1	1
E.Grand Piano XG	0	0	2

Du son	CC00	CC32	PC
E.Grand Piano KP	0	1	2
E. Grand-Detuned	0	32	2
couches E.Grand1	0	40	2
couches E.Grand2	0	41	2
Bastringue XG	0	0	3
Bastringue KP	0	1	3
E. Piano 1 XG	0	0	4
E. Piano 1 KP	0	1	4
Mellow EP1	0	18	4
EP 1 chorus	0	32	4
El dur. Piano	0	40	4
Vel. X-Fade EP 1	0	45	4
60 El. Piano 1	0	64	4
E. Piano 2 XG	0	0	5
E. Piano 2 KP	0	1	5
Choeur EP 2	0	32	5
FM EP dur	0	33	5
FM Legend EP	0	34	5
FM Phase EP	0	40	5
Dx et analogique	0	41	5
FM EP Koto	0	42	5
Vel. X-Fade EP 2	0	45	5
Clavecin XG	0	0	6
Clavecin KP	0	1	6
Clavecin HP	0	25	6
Harpsi Octave	0	35	6
Clav XG	0	0	sept
Clav KP	0	1	sept
Clav. Wah Dyn.	0	27	sept
Pulse Clav X	0	64	sept
Pierce Clav	0	65	sept
GM / XG / Chrom. Perc.			
Celesta GM	121	0	8
Glockenspiel GM	121	0	9

Du son	CC00	CC32	PC
Music Box GM	121	0	dix
Vibraphone GM	121	0	11
Vibraphone large	121	1	11
marimba GM	121	0	12
marimba large	121	1	12
Xylophone GM	121	0	13
Tubulaire de Bell GM	121	0	14
Eglise de Bell	121	1	14
Carillon	121	2	14
Dulcimer GM	121	0	15
Celesta XG	0	0	8
Glockenspiel XG	0	0	9
Music Box XG	0	0	dix
Orgel de Bell	0	64	dix
Vibraphone XG	0	0	11
Vibraphone KP	0	1	11
Vibraphone dur	0	45	11
marimba XG	0	0	12
marimba KP	0	1	12
Sin Marimba	0	64	12
Balimba	0	97	12
Log Drum X	0	98	12
Xylophone XG	0	0	13
Tubulaire de Bell XG	0	0	14
Les cloches de l'église	0	96	14
Carillonx	0	97	14
Dulcimer XG	0	0	15
Dulcimer Octave	0	35	15
cymbalum	0	96	15
santur 2	0	97	15
GM / XG / Organ			
Org GM Drawbar	121	0	16
Détective Org Drawbar	121	1	16
Il. 60 organes de	121	2	16

Du son	CC00	CC32	PC
Org barre d'attelage. 2	121	3	16
Perc.Organ GM	121	0	17
Détective Perc. Organe	121	1	17
Percussive Org 2	121	2	17
Rock Organ GM	121	0	18
Église d'organes GM	121	0	19
Eglise Mix octobre	121	1	19
désaccordé Eglise	121	2	19
Reed Organ GM	121	0	20
Puff d'organes	121	1	20
Accordéon GM	121	0	21
Accordéon 2	121	1	21
Harmonica GM	121	0	22
Tango Accord.GM	121	0	23
Org XG Drawbar	0	0	16
désaccordé Drawbar	0	32	16
60 de Draw.Org. 1	0	33	16
60 X Organe de	0	34	16
Org 70 DB. 1	0	35	16
Org barre d'attelage. 3	0	36	16
5ème barre d'attelage	0	37	16
Bar Même Org.	0	38	16
Orgue 16 + 2'2 / 3	0	40	16
Organ Basse danse	0	64	16
Org 70 DB. 2	0	65	16
cheezy d'organes	0	66	16
Org Perc Drawbar	0	67	16
Perc.Organ XG	0	0	17
70 de Perc. Organe	0	24	17
ChorusPerc.Organ	0	32	17
Organ Lite	0	33	17
Percussive Org X	0	37	17
Rock Organ XG	0	0	18
Organe rotatif V.	0	64	18

Du son	CC00	CC32	PC
lent Rotary	0	65	18
rapide Rotary	0	66	18
Church Organ XG	0	0	19
Church Organ 3	0	32	19
Church Organ 2	0	35	19
notre Dame	0	40	19
Flûte traversière orgue	0	64	19
Trem. Org. Flûte	0	65	19
Reed Organ XG	0	0	20
Puff Organx	0	40	20
Accordéon XG	0	0	21
Accord. II.	0	32	21
Harmonica XG	0	0	22
Harmonica douce	0	32	22
Tango Accord.XG	0	0	23
TangoAccordion 2	0	64	23
GM / XG / Guitare			
Guitare nylon GM	121	0	24
Ukulele	121	1	24
Nylon Key Off	121	2	24
Nylon Guitar 2	121	3	24
Steel Guitar GM	121	0	25
12 Cordes Gtr	121	1	25
Mandoline	121	2	25
Gtr & Corps en acier	121	3	25
Jazz Guitar GM	121	0	26
Pedal Steel Gtr	121	1	26
Propre guitare GM	121	0	27
Det.Clean El.Gtr	121	1	27
Mid Tone Gtr	121	2	27
Muted Guitare GM	121	0	28
Funky Cut El.Gtr	121	1	28
Mute Vel. El.Gtr	121	2	28
Man Jazz	121	3	28

Du son	CC00	CC32	PC
Overdrive Gtr GM	121	0	29
Pincez guitare	121	1	29
DistortionGtr GM	121	0	30
Commentaires DistGtr	121	1	30
Dist. Rhythm Gtr	121	2	30
GM gtr harmonique	121	0	31
Guitar commentaires	121	1	31
Nylon Guitar XG	0	0	24
Nylon Guitar 2X	0	16	24
Nylon Guitar 3X	0	25	24
Nylon et Harm. V.	0	43	24
Ukulele X	0	96	24
Steel Guitar XG	0	0	25
Steel Guitar X	0	16	25
12 Cordes Gtr X	0	35	25
Nylon Acier Plus	0	40	25
SteelGtrWithBody	0	41	25
mandoline X	0	96	25
Jazz Guitar XG	0	0	26
Guitare Mellow	0	18	26
Jazz Man Amp	0	32	26
Clean Guitar XG	0	0	27
choeur El.Gtr	0	32	27
Muted Guitare XG	0	0	28
Funk Guitar Cut	0	40	28
Muted acier Gtr	0	41	28
Funk Guitar 2	0	43	28
Boy Jazz	0	45	28
Overdrive Gtr XG	0	0	29
guitare Nip	0	43	29
DistortionGtr XG	0	0	30
Commentaires DistGt1	0	40	30
Commentaires DistGt2	0	41	30
Gtr harmonique XG	0	0	31

Du son	CC00	CC32	PC
commentaires gtr	0	65	31
gtr harmonique	0	66	31
GM / XG / Basse			
Basse acoustique GM	121	0	32
Finger basse GM	121	0	33
Finger Slap Bass	121	1	33
Nous avons choisi E.Bass GM	121	0	34
Fretless GM	121	0	35
Slap Bass 1 GM	121	0	36
Slap Bass 2 GM	121	0	37
Synth Bass 1 GM	121	0	38
Synth basse chaud	121	1	38
Synth Basse Reso	121	2	38
clavi basse	121	3	38
Marteau	121	4	38
Synth Bass 2 GM	121	0	39
Attaque SynthBass	121	1	39
SynthBass caoutchouc	121	2	39
Pulse d'attaque	121	3	39
Basse acoustique XG	0	0	32
Jazz Rhythm	0	40	32
Ac. Basse V.	0	45	32
Finger Basse XG	0	0	33
Finger noir	0	18	33
bride basse	0	27	33
FngBass & DstGuit.	0	40	33
FingerSlapBass V	0	43	33
Finger Basse X	0	45	33
basse Modulated	0	65	33
Nous avons choisi E.Bass XG	0	0	34
Muted Pioche Basse	0	28	34
Fretless Basse XG	0	0	35
Fretless B	0	32	35
Fretless Det.	0	33	35

Du son	CC00	CC32	PC
fretless souple	0	34	35
Synth fretless	0	96	35
fretless lisse	0	97	35
Slap Bass 1 XG	0	0	36
Resonant Slap	0	27	36
Punch Thumb Basse	0	32	36
Slap Bass 2 XG	0	0	37
Velo. Sw. Gifler	0	43	37
Synth Bass 1 XG	0	0	38
Syn. basse foncé	0	18	38
Rapide Reso. Basse	0	20	38
basse acide	0	24	38
Clav. Basse	0	35	38
Techno basse	0	40	38
Orbiter basse	0	64	38
Xquare basse	0	65	38
caoutchouc basse	0	66	38
marteau basse	0	96	38
Synth Bass 2 XG	0	0	39
Mellow Syn Basse	0	6	39
séquencée basse	0	12	39
Cliquez Synth Basse	0	18	39
Synth Basse foncé	0	19	39
Syn lisse. Basse	0	32	39
Modulaire Syn basse	0	40	39
DX basse	0	41	39
X Fil basse	0	64	39
GM / XG / Strings			
violon GM	121	0	40
Att lente. Violon	121	1	40
Viola GM	121	0	41
GM violoncelle	121	0	42
contrebasse GM	121	0	43
Tremolo Str. GM	121	0	44

Du son	CC00	CC32	PC
Pizzicato Str.GM	121	0	45
harpe GM	121	0	46
Chin Yang	121	1	46
timbales GM	121	0	47
violon XG	0	0	40
Lent ATK pour violon	0	8	40
Viola XG	0	0	41
violoncelle XG	0	0	42
contrebasse XG	0	0	43
Tremolo Str. XG	0	0	44
Slw Tremolo Str.	0	8	44
Cordes Suspense	0	40	44
Pizzicato Str.XG	0	0	45
harpe XG	0	0	46
Yang Chin X	0	40	46
timbales XG	0	0	47
GM / XG / Ensemble			
Cordes Ens.1 GM	121	0	48
Cordes et laiton	121	1	48
60 chaînes de	121	2	48
Cordes Ens.2 GM	121	0	49
Synth Strings1GM	121	0	50
Synth Strings 3	121	1	50
Synth Strings2GM	121	0	51
Choir Aahs GM	121	0	52
Choir Aahs 2	121	1	52
Voix Oohs GM	121	0	53
Bourdonnement	121	1	53
Synth Voix GM	121	0	54
Voix analogique	121	1	54
Orchestra Hit GM	121	0	55
Basse Hit plus	121	1	55
6 Hit	121	2	55
Hit euro	121	3	55

Du son	CC00	CC32	PC
Cordes Ens.1 XG	0	0	48
Stereo Stringx	0	3	48
Slw Atk Cordes	0	8	48
Arco Stringx	0	24	48
60 chaînes X de	0	35	48
Orchestre	0	40	48
Orchestra 2	0	41	48
TremoloOrchestra	0	42	48
Cordes de vitesse	0	45	48
Cordes Ens.2 XG	0	0	49
StereoSlwStrings	0	3	49
SlwLegatoStrings	0	8	49
Cordes chaudes	0	40	49
Royaume	0	41	49
70 Strings	0	64	49
cordes 3	0	65	49
Synth Strings1XG	0	0	50
Reso Cordes	0	27	50
Synth Strings 4	0	64	50
Synth Strings 5	0	65	50
Synth Strings2XG	0	0	51
Choir Aahs XG	0	0	52
Chœur stéréo	0	3	52
Choir Aahs 3	0	16	52
Choir Mellow	0	32	52
Strings Choir	0	40	52
Voix Oohs XG	0	0	53
Synth Voix XG	0	0	54
Synth Voix	0	40	54
Choral	0	41	54
Analog Voix	0	64	54
Orchestra Hit XG	0	0	55
Orchestre Hitx	0	35	55
Impact	0	64	55

Du son	CC00	CC32	PC
GM / XG / Brass			
trompette GM	121	0	56
sombre Trompette	121	1	56
Trombone GM	121	0	57
Trombone 2	121	1	57
Trombone clair	121	2	57
Tuba GM	121	0	58
Trompette GM Muted	121	0	59
Trompette 2 Muted	121	1	59
Français Corne GM	121	0	60
chaud cor d'harmonie	121	1	60
Brass Section GM	121	0	61
Brass Section 2	121	1	61
Laiton Synth 1 GM	121	0	62
Cuivres Synth 3	121	1	62
Laiton analogique 1	121	2	62
Brass Jump	121	3	62
Cuivres Synth 2 GM	121	0	63
Cuivres Synth 4	121	1	63
Brass analogique 2	121	2	63
Trompette XG	0	0	56
Trompette 2	0	16	56
Brite trompette	0	17	56
Trombone XG	0	0	57
Trombone chaud	0	18	57
Tuba XG	0	0	58
Tuba 2	0	16	58
Trompette XG Muted	0	0	59
Français Corne XG	0	0	60
Français Solo Horn	0	6	60
Corne chaude française	0	32	60
Orchestre de Horn	0	37	60
Brass Section XG	0	0	61
Section TPT et Tbn	0	35	61

Du son	CC00	CC32	PC
Brass Section 3	0	40	61
Brass Hit	0	41	61
Brass Mellow	0	42	61
Laiton Synth 1 XG	0	0	62
Brass Quack	0	12	62
Res. Cuivres Synth	0	20	62
Brass poly	0	24	62
Laiton Synth 4 X	0	27	62
Jump Brass X	0	32	62
Anavel Brass 1	0	45	62
ANALOG Brass 1	0	64	62
Cuivres Synth 2 XG	0	0	63
laiton doux	0	18	63
Synth Brass X	0	40	63
Brass Choir	0	41	63
Anavel Brass 2	0	45	63
ANALOG Brass 2	0	64	63
GM / XG / reed			
Soprano Sax GM	121	0	64
Alto Sax GM	121	0	65
Tenor Sax GM	121	0	66
Sax baryton GM	121	0	67
Oboe GM	121	0	68
Cor anglais GM	121	0	69
Basson GM	121	0	70
Clarinette GM	121	0	71
Soprano Sax XG	0	0	64
Alto Sax XG	0	0	65
Section Sax	0	40	65
HyperAltoSax	0	43	65
Tenor Sax XG	0	0	66
BreathyTenorSax	0	40	66
Mou Tenor Sax	0	41	66
Tenor Sax 2	0	64	66

Du son	CC00	CC32	PC
Sax baryton XG	0	0	67
Oboe XG	0	0	68
Cor anglais XG	0	0	69
Basson XG	0	0	70
Clarinette XG	0	0	71
GM / XG / Tuyau			
Piccolo GM	121	0	72
Flûte traversière GM	121	0	73
Recorder GM	121	0	74
Pan Flute GM	121	0	75
Bouteille soufflée GM	121	0	76
shakuhachi GM	121	0	77
sifflet GM	121	0	78
GM ocarina	121	0	79
Piccolo XG	0	0	72
Flûte traversière XG	0	0	73
enregistreur XG	0	0	74
Pan Flute XG	0	0	75
Bouteille soufflée XG	0	0	76
shakuhachi XG	0	0	77
sifflet XG	0	0	78
ocarina XG	0	0	79
GM / XG / Syn plomb Syn Pad			
Lead Place GM	121	0	80
Place Lead 2	121	1	80
Sine plomb	121	2	80
Saw Lead GM	121	0	81
Saw Lead 2	121	1	81
Saw & Pulse plomb	121	2	81
Saw Double Lead	121	3	81
Lead Seq. Analogique	121	4	81
Calliope GM	121	0	82
chiff GM	121	0	83
Charang GM	121	0	84

Du son	CC00	CC32	PC
Lead Wire	121	1	84
Voix principale GM	121	0	85
GM quintes Lead	121	0	86
Bass & Lead GM	121	0	87
Plomb doux Wrl	121	1	87
New Age Pad GM	121	0	88
Chaud Pad GM	121	0	89
Pad sine	121	1	89
Polysynth GM	121	0	90
Choir Pad GM	121	0	91
itopia Pad	121	1	91
Inclina verre GM	121	0	92
Métallique Pad GM	121	0	93
Halo Pad GM	121	0	94
Balayer Pad GM	121	0	95
Lead Place XG	0	0	80
place Lead	0	6	80
LM place	0	8	80
Creux	0	18	80
Envelopper	0	19	80
Moelleux	0	64	80
Sine solo	0	65	80
Lead sine	0	66	80
Saw Lead XG	0	0	81
Le plomb en dents de scie	0	6	81
épais en dents de scie	0	8	81
dynamique en dents de scie	0	18	81
Saw numérique	0	19	81
Big Lead	0	20	81
Synth lourd	0	24	81
Wasp Synth	0	25	81
Saw Pulse	0	40	81
Dr. Lead	0	41	81
Lead Velocity	0	45	81

Du son	CC00	CC32	PC
séquencée analogique	0	96	81
Calliope XG	0	0	82
Le plomb pur	0	65	82
chiff XG	0	0	83
Rubby	0	64	83
Charang XG	0	0	84
plomb Distorted	0	64	84
Plomb fil X	0	65	84
Voix XG plomb	0	0	85
Synth Aahs	0	24	85
Lead Vox	0	64	85
Quintes plomb XG	0	0	86
Grand cinq	0	35	86
Bass & Lead XG	0	0	87
Big & Low	0	16	87
Fat & Perky	0	64	87
Whirl douce	0	65	87
New Age Pad XG	0	0	88
Fantaisie	0	64	88
Chaud Pad XG	0	0	89
Tapis épais	0	16	89
soft Pad	0	17	89
Sine Pad X	0	18	89
Corne Pad	0	64	89
Cordes rotatifs	0	65	89
Polysynth XG	0	0	90
Poly Pad 800	0	64	90
Cliquez sur Pad	0	65	90
Pad analogique	0	66	90
Place Pad X	0	67	90
Choir Pad XG	0	0	91
ciel Mod	0	64	91
itopia	0	66	91
CC Pad	0	67	91

Du son	CC00	CC32	PC
Verre inclina XG	0	0	92
Glacier	0	64	92
Métallique Pad XG	0	0	93
Pad tine	0	64	93
Pad Pan	0	65	93
Halo Pad XG	0	0	94
Balayer Pad XG	0	0	95
SHWIMMER	0	20	95
Converger	0	27	95
Pad polaire	0	64	95
Céleste	0	66	95
GM / XG / Synth SFX			
Ice pluie GM	121	0	96
Soundtrack GM	121	0	97
cristal GM	121	0	98
Synth Mallet	121	1	98
atmosphère GM	121	0	99
luminosité GM	121	0	100
gobelins GM	121	0	101
Echo gouttes GM	121	0	102
Echo de Bell	121	1	102
Echo Pan	121	2	102
Star Theme GM	121	0	103
Ice pluie XG	0	0	96
Clav. Tampon	0	45	96
Harmo. Pluie	0	64	96
vent d'Afrique	0	65	96
Carib	0	66	96
Bande son XG	0	0	97
Prologue	0	27	97
Nuages ancestraux	0	64	97
cristal XG	0	0	98
Synthé percussif Comp.	0	12	98
Pop corn	0	14	98

Du son	CC00	CC32	PC
clochettes	0	18	98
Glocken ronde.	0	35	98
Glocken. Chimes	0	40	98
Bells claires	0	41	98
Bells Chorus	0	42	98
Synth Mallet X	0	64	98
cristal souple	0	65	98
LoudGlockenspiel	0	66	98
noël de Bell	0	67	98
Bells Vibe	0	68	98
Bells numériques	0	69	98
Bells air	0	70	98
bell Harp	0	71	98
Gamelimba	0	72	98
atmosphère XG	0	0	99
Chaud Atmosph.	0	18	99
creux de presse	0	19	99
Nylon El. Piano	0	40	99
nylon harpe	0	64	99
harpe Vox	0	65	99
atmosphère Pad	0	66	99
Planète	0	67	99
luminosité XG	0	0	100
Bells Fantasy	0	64	100
Smokey	0	96	100
gobelins XG	0	0	101
Goblin Synth	0	64	101
Léche-botte	0	65	101
Pad Ring	0	66	101
Rituel	0	67	101
Au ciel	0	68	101
Nuit	0	70	101
Luire	0	71	101
Bell Choir X	0	96	101

Du son	CC00	CC32	PC
Echo gouttes XG	0	0	102
échos	0	8	102
Echo Pan X	0	14	102
Echo Bell X	0	64	102
Big Pan	0	65	102
Piano Synth	0	66	102
Création	0	67	102
Poussière d'étoiles	0	68	102
Pan Reso X	0	69	102
Star Theme XG	0	0	103
Starz	0	64	103
GM / XG / ethnique			
sitar GM	121	0	104
sitar 2	121	1	104
banjo GM	121	0	105
shamisen GM	121	0	106
koto GM	121	0	107
Taisho Koto	121	1	107
Kalimba GM	121	0	108
Cornemuses GM	121	0	109
Fiddle GM	121	0	110
shanai GM	121	0	111
sitar XG	0	0	104
désaccordé Sitar	0	32	104
octave Sitar	0	35	104
Tamboura	0	97	104
banjo XG	0	0	105
Muted Banjo	0	28	105
Rabab	0	96	105
Gopichant	0	97	105
Oud 3	0	98	105
shamisen XG	0	0	106
koto XG	0	0	107
Taisho-Kin	0	96	107

Du son	CC00	CC32	PC
Kanoun X	0	97	107
Kalimba XG	0	0	108
Cornemuses XG	0	0	109
Fiddle XG	0	0	110
shanai XG	0	0	111
GM / XG / Percussive			
Tintement de Bell GM	121	0	112
Agogo GM	121	0	113
Steel Drums GM	121	0	114
GM Woodblock	121	0	115
Castagnettes	121	1	115
Taiko tambour GM	121	0	116
BassDrum Concert	121	1	116
Mélodique Tom GM	121	0	117
Mélodique Tom 2	121	1	117
Synthé percussif GM	121	0	118
La boîte à rythme Tom	121	1	118
Batteries électriques	121	2	118
ReverseCymbalGM	121	0	119
Tintement de Bell XG	0	0	112
bonang	0	96	112
Altair	0	97	112
Gamelal gongs	0	98	112
St.GamelanGongs	0	99	112
Rama cymbale	0	100	112
Bells asiatiques	0	101	112
Agogo XG	0	0	113
Steel Drums XG	0	0	114
verre Percussion	0	97	114
Bells Thai	0	98	114
XG Woodblock	0	0	115
Castanex	0	96	115
Taiko Tambour XG	0	0	116
Gran Cassa	0	96	116

Du son	CC00	CC32	PC
Mélodique Tom XG	0	0	117
Mélodique Tom 3	0	64	117
Tom réel	0	65	117
rock Tom	0	66	117
Synthé percussif XG	0	0	118
Analog Tom	0	64	118
Électrique Perc.	0	65	118
ReverseCymbalXG	0	0	119
GM / XG / SFX			
Gtr FretNoise GM	121	0	120
Guitar Cut Noise	121	1	120
Ac. basse cordes	121	2	120
Breath Noise GM	121	0	121
Flute Key Cliquez	121	1	121
Seashore GM	121	0	122
Pluie	121	1	122
Tonnerre	121	2	122
Vent	121	3	122
Courant	121	4	122
Bulle	121	5	122
Oiseau Tweet GM	121	0	123
Chien	121	1	123
cheval galop	121	2	123
Oiseau Tweet 2	121	3	123
téléphone GM	121	0	124
téléphone 2	121	1	124
Grincement de porte	121	2	124
Porte	121	3	124
Rayure	121	4	124
Wind Chime	121	5	124
GM Helicopter	121	0	125

Du son	CC00	CC32	PC
Moteur de voiture	121	1	125
Arrêter la voiture	121	2	125
Car Pass	121	3	125
Accident de voiture	121	4	125
Sirène	121	5	125
Train	121	6	125
Avion à réaction	121	sept	125
Starship	121	8	125
Le bruit d'éclatement	121	9	125
applaudissements GM	121	0	126
En riant	121	1	126
En hurlant	121	2	126
Coup de poing	121	3	126
Battement de coeur	121	4	126
trace de pas	121	5	126
Shot Gun GM	121	0	127
Mitraillette	121	1	127
Pistolet laser	121	2	127
Explosion	121	3	127
Gtr FretNoise XG	0	0	120
Breath Noise XG	0	0	121
Seashore XG	0	0	122
Oiseau Tweet XG	0	0	123
téléphone XG	0	0	124
hélicoptère XG	0	0	125
applaudissements XG	0	0	126
Shot Gun XG	0	0	127

Utilisateur	121	64-67	0-127
Local	99	0-127	0-127

DNC Sons et contrôles

Le tableau ci-dessous répertorie les sons DNC et leurs contrôles DNC. DNC, DN1 et DN2 sons utilisent différents ensembles de contrôles.

Nom du son	CC		ordinateur personnel	Legato		SC1		SC2		Y +	Y-	après contact
	00	32		Dans	En dehors	Note sur	Note Off	Note sur	Note Off			
Usine / Piano												
ClassicClav DNC	121	sept	sept			position de prélèvement 1 (bascule)		position de prélèvement 2 (bascule)				
Usine / accordéon												
Harmonica 1 DN1	121	11	22	Legato Atk		riff Up	riff vers le bas	riff vers le bas	Tomber		Atk douce	pliez
Harmonica 1 DN2	121	12	22	Legato Atk	> ± 9st: Riff Up / Down	riff Up	riff vers le bas	riff vers le bas	Tomber		Atk douce	pliez
Harmonica 2 DN1	121	13	22	Legato Atk		riff Up	riff vers le bas	riff vers le bas	Tomber		Atk douce	pliez
Harmonica 3 DN1	121	14	22	Legato Atk		riff Up	riff vers le bas	riff vers le bas	Tomber		Atk douce	pliez
bandonéon DNC	121	11	23			Note courte		Arrêter la note	Expr.	Trémolo	Expr.	Expr.
Usine / Guitare												
Concert Gtr DNC	121	20	24	Legato Atk		Glisser vers le haut		Nuire			Nouvelle-Zélande	vibrato
Nylon Guitar DNC	121	18	24	Legato Atk		Glisser vers le haut		Nuire			Nouvelle-Zélande	vibrato
SteelGtrPro DNC	121	19	25	Legato Atk		Glisser vers le haut		Nuire			Nouvelle-Zélande	vibrato
Strum 12Str.DNC	121	33	25	Legato Atk		Glisser vers le haut		Nuire			Nouvelle-Zélande	vibrato
RealFolk Gtr DNC	121	34	25	Legato Atk		Glisser vers le haut		Nuire			Nouvelle-Zélande	vibrato
ClassicSteel DNC	121	36	25	Legato Atk		Glisser vers le haut		Nuire			Nouvelle-Zélande	vibrato
CA Steel Gtr DNC	121	51	25			Glisser vers le haut		Nuire			Muet	vibrato
Jazz Gtr 1 DNC	121	8	26	Legato Atk		Glisser vers le haut		Nuire			Octave (bascule)	vibrato
Strat N Cln DNC	121	38	27			Glisser vers le haut		Muet				vibrato
Strat B DI DNC	121	45	27			Glisser vers le haut		Nuire				vibrato
Strat B OVD DNC	121	5	29			Glisser vers le haut		Nuire			Retour d'information	vibrato
33X B DI DNC	121	44	27			Glisser vers le haut		Nuire				vibrato
33X B Dst DNC	121	17	30			Glisser vers le haut		Nuire			Retour d'information	vibrato
Tele M Cln DNC	121	40	27			Glisser vers le haut		Nuire				vibrato
Stra.GtrUpDwDNC	121	33	27			Glisser vers le haut		Nuire				
E.Gtr Ch / Dly DNC	121	35	27	Legato Atk		Glisser vers le haut		Nuire				
E.Gtr Amp DNC	121	37	27			Glisser vers le haut		Nuire			Muet	vibrato
Crunch Gtr DNC	121	3	29	Legato Atk		Glisser vers le haut		Nuire			Retour d'information	vibrato
Dist. Gtr 1 DNC	121	16	30			Glisser vers le haut		Nuire			Retour d'information	vibrato
Dist. GTR2 DNC	121	14	30	Legato Atk		Glisser vers le haut		Nuire			Retour d'information	vibrato

Nom du son	CC		ordinateur personnel		SC1		SC2		Y +	Y-	après contact
	00 32		Dans	En dehors	Note sur	Note Off	Note sur	Note Off			
Usine / Cordes et voix											
violon DNC	121	9 40	**< ± 9st:** Smth	**> ± 9st:** Gliss Up / Down	> G4: 8Gls U		8GL D		balzato	mordente	
Violon réel DNC	121	sept 40	**< ± 9st:** Smth	**> ± 9st:** Gliss Up / Down	> G4: 8Gls U		8GL D		balzato	mordente	
Violon Expr. DNC	121	5 40	**< ± 9st:** Smth	**> ± 9st:** Gliss Up / Down	Gliss oct U octobre Gliss D				balzato	mordente	
Conc.Violin DNC	121	6 40	**< ± 5ST:** Smth		Pizzicato		Ensemble			Le volume	
SopranoVox1 DNC	121	4 53	**< ± 6pc:** Lisse	**> ± 6pc:** Gliss Up / Down	> G4: 4te		<F5: 5 vers le bas				
Scat Voices DNC	121	20 52	**< ± 5ST:** Smth		Tomber		Lisse			Moelleux	vibrato
Film Str.1 DNC	121	sept 49			Solo		Pizzicato		Trémolo	Solo	Perc. Frappé
Film Str.2 DNC	121	8 49			Lisse		Pizzicato		Trémolo	Solo	Perc. Frappé
Usine / trompette & TRBN											
Jazz Cornet DN1	121	32 56 Legato Atk			Gliss Up	Tomber	riff vers le bas	Fais le		Alt Plus Vib Sonnette.	
Jazz Trompette DN1	121	33 56 Legato Atk			Gliss Up	Tomber	riff vers le bas	Fais le		Alt Plus Vib Sonnette.	
Jazz Trompette DN2	121	34 56 Legato Atk		**> ± 9st: Riff Up** / Down	Gliss Up	Tomber	riff vers le bas	Fais le		Alt Plus Vib Sonnette.	
Jazz Trb. DN1	121	20 57 Legato Atk			Gliss Up	Tomber	riff vers le bas	Fais le		Alt Plus Vib Sonnette.	
Jazz Trb. DN2	121	21 57 Legato Atk		**> ± 9st:** Gliss Up / Down	Gliss Up	Tomber	riff vers le bas	Fais le		Alt Plus Vib Sonnette.	
Trb doux. DN1	121	22 57 Legato Atk			Gliss Up	Tomber	riff vers le bas	Fais le		Alt Plus Vib Sonnette.	
Trb doux. DN2	121	23 57 Legato Atk		**> ± 9st:** Gliss Up / Down	Gliss Up	Tomber	riff vers le bas	Fais le		Alt Plus Vib Sonnette.	
HardTrombone DN1	121	24 57 Legato Atk			Gliss Up	Tomber	riff vers le bas	Fais le		Alt Plus Vib Sonnette.	
HardTrombone DN2	121	25 57 Legato Atk		**> ± 9st:** Gliss Up / Down	Gliss Up	Tomber	riff vers le bas	Fais le		Alt Plus Vib Sonnette.	
Coupe Muted DN2	121	9 59 Legato Atk		**> ± 3st: Riff Up** / Down	Longue Fall Down	Tomber	longue Doït	Fais le		wha	Plus Vib.
Muted réel DN2	121	10 59 Legato Atk		**> ± 3st: Riff Up** / Down	riff Up	Tomber	riff vers le bas	Fais le		Staccato	Plus Vib.
Cornes Sweel1 DNC	121	38 61			Tomber		Fais le		Secouer	SFX	
Cornes Sweel2 DNC	121	39 61			Tomber		Fais le		Secouer	Atk douce	
Usine / Sax											
Soprano Sax DN1	121	6 64			riff Up	Tomber	Riff vers le bas	Gliss vers le bas		Alt Plus Vib Sonnette.	
Jazz Sax DN1	121	20 65			riff Up	Tomber	Riff vers le bas	Gliss vers le bas		Grognement	Plus Vib.

Nom du son	CC		ordinateur personnel	legato		SC1		SC2		Y +	Y-	après contact
	00	32		Dans	En dehors	Note sur	Note Off	Note sur	Note Off			
Jazz Sax DN2	121	21	65		> ± 9st: Riff Up / Down	riff Up	Tomber	Riff vers le bas	Gliss vers le bas		Grognement	Plus Vib.
PopAltoSax DN1	121	22	65			riff Up	Tomber	Riff vers le bas	Gliss vers le bas		Grognement	Plus Vib.
Alto Sax DN1	121	23	65			riff Up	Tomber	Riff vers le bas	Gliss vers le bas		Grognement	Plus Vib.
SoftAltoSax DN1	121	24	65			riff Up	Tomber	Riff vers le bas	Gliss vers le bas		Grognement	Plus Vib.
Tenor Sax DN1	121	16	66			riff Up	Tomber	Riff vers le bas	Gliss vers le bas		Grognement	Plus Vib.
Tenor Sax DN2	121	17	66		> ± 9st: Riff Up / Down	riff Up	Tomber	Riff vers le bas	Gliss vers le bas		Grognement	Plus Vib.
Tenor Growl DN1	121	18	66			riff Up	Tomber	Riff vers le bas	Gliss vers le bas		Grognement	Plus Vib.
Sax baryton DN1	121	6	67			riff Up	Tomber	Riff vers le bas	Gliss vers le bas		Grognement	Plus Vib.
Usine / bois												
ConcertFlute DN1	121	15	73			riff Up	Tomber	Gliss Up	Gliss vers le bas		Frull	Plus Vib.
ConcertFlute DN2	121	16	73		> ± 9st: Riff Up / Down	riff Up	Tomber	Gliss Up	Gliss vers le bas		Frull	Plus Vib.
Latin Flute DN1	121	17	73			riff Up	Tomber	Gliss Up	Gliss vers le bas		Frull	Plus Vib.
Latin Flute DN2	121	18	73		> ± 9st: Riff Up / Down	riff Up	Tomber	Gliss Up	Gliss vers le bas		Frull	Plus Vib.
RealClarinet DN1	121	21	71			riff Up	Tomber	Riff vers le bas	Gliss vers le bas		Alt Plus Vib Sonnette.	
JazzClarinet DN1	121	22	71			riff Up	Tomber	Riff vers le bas	Gliss vers le bas		Alt Plus Vib Sonnette.	
Pan Flute DN1	121	05	75			riff Up	Tomber	Gliss Up	Gliss vers le bas		Alt Attaque Plus Vib.	
sifflet DN1	121	06	78			riff Up	Tomber	Riff vers le bas	Gliss vers le bas		Alt Plus Vib Sonnette.	
Usine / Synth Pad												
E & M Pad DNC	121	10	96			Bruit blanc		filtre ROND		Reson.	désaccord	Filtre HP
Techno Stab DNC	121	3	93			Filtre		Tout droit			Tout droit	Filtre
Usine / Synth Lead												
Suivant Danse DNC	121	13	87			Bruit blanc		Alt Sonnette			Filtre LP	Reson.
Synth Lab DNC	121	8	84			Filtre HP		désaccord			Filtre LP	Reson.
Thin PulSeq DNC	121	21	81			Filtre HP		désaccord			Filtre LP	Reson.
Modul profonde. DNC	121	10	84			Filtre HP		Alt Attaque		Augmenter la vitesse LFO	Diminution LFO Speed	
Bruitée plomb DNC	121	20	87			Filtre HP		désaccord			Filtre LP	Reson.
Usine / ethnique												
mandoline DNC	121	40	25	Legato Atk		Non Rel.						
Berimbau Rel.DNC	121	01	106			Caxixi		pliez		Ventre		
Berimbau DNC	121	02	106			Caxixi		crash		Ventre		
JB Finger BsDN1	121	29	33			Muet		Nuire			Fantôme	vibrato
JB Finger BsDN2	121	30	33			Choisir		Gifler			Muet	vibrato
JB Choisissez hôtes DN1	121	18	34			Muet		Nuire			Fantôme	vibrato

Nom du son	CC		ordinateur personnel	legato		SC1		SC2		Y +	Y-	après contact
	00	32		Dans	En dehors	Note sur	Note Off	Note sur	Note Off			
JB Choisissez hôtes DN2	121	19	34			Doigt		Gifler			Muet	vibrato
Fing.Pop DN1 BPs	121	33	33			Muet		Nuire			Fantôme	vibrato
Fing.Pop DN2 BPs	121	34	33			Choisir		Gifler			Muet	vibrato
PBsFing.Vint.DN1	121	25	33			Muet		Nuire			Fantôme	vibrato
Finger Basse DN1	121	16	33			Muet		Nuire			Fantôme	vibrato
Fretless hôtes DN1	121	11	35			Muet		Nuire			Fantôme	vibrato
Noir & B Slp DN1	121	sept	36			Muet		Nuire			Fantôme	vibrato

Le tableau suivant explique la signification des commandes DNC.

DNC contrôle	Sens
Legato (In)	Jouer legato l'intérieur de la gamme legato (tel que défini dans la Sound> Basic> page Sound, et indiqué dans le tableau précédent)
Legato (Out)	Jouer legato hors de portée Legato
SC1 Note On	Contrôleurs audio 1 et 2 (SC1, SC2) sont des contrôleurs MIDI qui peuvent être affectées à un contrôle physique (commutateur assignable ou pédale). Ils peuvent être activés soit par une note sur un ou message Note Off. Par exemple, imaginez que vous jouez un des sons de type accordéon DN1 et SC1 est affecté à un commutateur assignable. Le contrôleur de SC1 est programmé comme un « contrôle de type booking' dans son Edition (Son> Basique> Page sonore), donc il aura une incidence sur la note suivante sur ou Note Off. Si vous appuyez sur le bouton avant de jouer une note (Note On), un Riff Up sera déclenchée lors de la lecture d'une note. Si vous appuyez sur la touche alors que la note est en cours de lecture, sera déclenché une baisse d'automne lors de la publication de la note (Note Off).
SC1 Note Off SC2	
Remarque sur SC2	
Note Off	
Y +	mouvement vers le bas du joystick
Y-	mouvement vers le bas du joystick
Aftertouch	Deeper pression sur la touche

Selon les sons choisis et les fonctions assignées DNC, le SC1, SC2 et contrôleurs Y- peut soit « livre » d'une fonction, qui sera déclenchée lors de la lecture, ou activer (ou désactiver) en appuyant sur le bouton pour « basculer » il . Quand un contrôleur de SC1 ou SC2 est affecté à un commutateur assignable, l'indicateur affiche l'état des contrôleurs DNC.

indicateur d'état	Sens
De	Aucune fonction DNC assignée.
rouge fixe	Réservation fonction DNC disponible.
rouge clignotant	Réservation fonction DNC en attente d'exécution. Ensuite, il retournera stable.
vert fixe	Basculer DNC disponible.
vert clignotant	Basculer activé. Appuyez à nouveau pour le désactiver.

Drum Kits

Le tableau ci-dessous répertorie tous les kits de batterie usine tels qu'ils apparaissent dans la fenêtre Sélection du son. Le tableau comprend également des données MIDI utilisées pour sélectionner à distance les sons.

CC00: **Commandes de contrôle 0 ou Bank Select MSB.** CC32: **Commandes de contrôle 32 ou Bank Select LSB.** PC: **Changement** de programme.

Batterie	CC00	CC32	PC
Usine / Drum & SFX			
Pop Kit 1 Amb	120	0	52
Funk Kit 1 Amb	120	0	53
VintageKit 1 Amb	120	0	54
Rock Kit 1 Amb	120	0	55
Kit Jazz 1 Amb	120	0	62
Kit standard Amb	120	0	93
Power Kit 1 Amb	120	0	20
Power Kit 2 Amb	120	0	21
Chambre Kit Amb	120	0	80
Rock Kit 2 Amb	120	0	22
VintageKit 2 Amb	120	0	94
Porte Kit Amb	120	0	23
Kit Jazz 2 Amb	120	0	83
Brosse Kit 1 Amb	120	0	84
Kit Trance	120	0	63
Danse Kit Remix	120	0	29
Kit Jazz 3 Amb	120	0	36
Kit de Jazz 4 Amb	120	0	37
Brosse Kit 2 Amb	120	0	45
Brosse Kit 3 Amb	120	0	46
Kit réel 1 Amb	120	0	81
Kit 2 Amb réel	120	0	82
Cool Kit Amb	120	0	39
Lounge Kit Amb	120	0	38
Pop Kit Amb	120	0	88
Kit Studio	120	0	95
Kit ambiante	120	0	3
Kit Groove	120	0	77

Batterie	CC00	CC32	PC
Kit standard 1	120	0	5
Kit standard 2	120	0	1
Kit standard 3	120	0	2
Kit standard 4	120	0	6
Synth Kit 1	120	0	59
Synth Kit 2	120	0	58
Synth Kit 3	120	0	61
Kit analogique	120	0	123
Pop Std. kit 1	120	0	89
Pop Std. kit 2	120	0	90
Pop Std. kit 3	120	0	4
Kit de danse	120	0	74
Brosse Kit 1	120	0	42
Brosse Kit 2	120	0	43
Brosse Kit 3	120	0	44
HipHop Kit 1	120	0	9
Electro Kit 1	120	0	75
Electro Kit 2	120	0	76
Electro Kit 3	120	0	122
Kit jungle	120	0	dix
Kit Jazz 1	120	0	33
Kit Jazz 2	120	0	34
Kit Jazz 3	120	0	35
HipHop Kit 2	120	0	72
Maison Kit 1	120	0	30
Maison Kit 2	120	0	31
Drum & FX Kit 1	120	0	78
Drum & FX Kit 2	120	0	79
Power Kit 1	120	0	18

Batterie	CC00	CC32	PC
Power Kit 2	120	0	19
Latin Perc.Kit 1	120	0	65
Latin Perc.Kit 2	120	0	68
Kit de percussion	120	0	64
norme PercKit	120	0	69
i30 Perc. Trousse	120	0	67
Trinity Perc.Kit	120	0	66
Kit Arabian 1	120	0	51
Kit Arabian 2	120	0	117
SFX Kit 1	120	0	60
SFX Kit 2	120	0	57
PercKit Oriental	120	0	119
Kit turc	120	0	118
Slice FX Kit	120	0	98
Le bruit profond	121	4	127
Tranches A FX	121	4	118
Tranches B FX	121	5	118
incipit Bruits	121	3	119
Legacy / Drum & SFX			
Chambre Kit 1	120	0	120
Chambre Kit 2	120	0	12
Elektro Kit 1	120	0	96
Elektro Kit 2	120	0	97
Techno Kit 1	120	0	11
Techno Kit 2	120	0	73
Techno Kit 3	120	0	15
Techno Kit 4	120	0	14
Maison Kit 3	120	0	26
Maison Kit 4	120	0	27
Maison Kit 5	120	0	28
HipHop Kit 3	120	0	13
Power Kit 3	120	0	121
Power Kit 4	120	0	17
Brosse Kit 4	120	0	125

Batterie	CC00	CC32	PC
Brosse Kit 5	120	0	41
Kit standard 5	120	0	sept
Kit Orchestra	120	0	49
Kit Bdrum & Sdrum	120	0	50
log Drum	121	4	12
inverser Tom	121	2	117
inverse Snare	121	3	118
Cymbal inverse	121	2	119
dragon Gong	121	1	119
Stade	121	6	126
De plus castagnettes	121	2	115
Timbales	121	1	47
Bloc de bois	121	3	115
Footstep Marche	121	sept	126
GM / XG / tambour			
Kit standard GM	120	0	0
Chambre Kit GM	120	0	8
Power Kit GM	120	0	16
Electro Kit GM	120	0	24
Analog Kit GM	120	0	25
Kit de jazz GM	120	0	32
Brosse Kit GM	120	0	40
Orchestra Kit GM	120	0	48
SFX Kit GM	120	0	56
Norme Kit1 XG	127	0	0
Norme Kit2 XG	127	0	1
Chambre Kit XG	127	0	8
Rock Kit XG	127	0	16
Electro Kit XG	127	0	24
Analog Kit XG	127	0	25
Kit Jazz 1 XG	127	0	32
Kit Jazz 2 XG	127	0	33
Brosse Kit XG	127	0	40
Classique Kit XG	127	0	48

multisamples

Le tableau suivant contient toutes les Multisamples usine.

#	Multisample
0	Grand Piano 3 OT L 1
	Piano à queue 3 OT R 2 Piano
à queue 5 OT L 3	Piano à queue 5
OT R 4	Grand Piano 6 OT L 5 Grand
Piano 6 OT R 6	Res Grand Piano 3
OT L 7	Res Grand Piano 3 OT R 8
Res Grand Piano 5 OT L 9	grand
Piano Res 5 OT R 10	grand Piano
Res 6 OT L 11	
	Piano à queue Res 6 OT R 12
Grand Piano 3 L 13	Grand Piano 3 R
14 Piano à queue 5 L 15	Piano à
queue 5 R 16	Grand Piano 6 L 17
Grand Piano 6 R 18	Res Grand Piano
3 L 19	Grand Piano Res 3 R 20
Grande Piano Res 5 L 21	
	Piano à queue Res 5 R 22 Res
Grand Piano 6 L 23	Res Grand Piano
6 R 24	Acoustic Piano f L 25 Acoustic
Piano f R 26	Acoustic Piano f OT L 27
Acoustic Piano f OT R 28	Acoustic
Piano Res L 29	Piano acoustique Res
R 30	Piano acoustique Res OT L

#	Multisample
31	Acoustic Piano Res OT R 32 Piano
Fuites-L 33	Piano Fuites-R 34
Marteau de bruit L 35	Marteau
Noise-R 36	Piano FX pédale L 37
Piano FX pédale R 38	Piano FX Pedal
Off L 39	Piano FX Pedal Off R 40
Piano FX Key Off L 41	
	Piano FX Key Off R 42 Baby
Grand L 43	Baby Grand R 44 piano
droit mf 45 L	piano droit mf R 46
Piano droit f L 47	Piano droit f R 48
Piano M1 49	E.GrandPiano 50
E.Piano FM 1 51	
	E.Piano FM 1LP
52	E.Piano FM 2 53 E.Piano
PO 1 54	PO 2 55 E.Piano
E.Piano PO 3 PO 4 56	E.Piano
57	E.Piano PO PO 5 58
E.Piano 6 59	E.Piano PO 7 60
E .Piano PO Kof p 61	
	E.Piano PO Kof f

#	Multisample
62	E.Piano Rx Kon L 63 E.Piano Rx
Kon R 64	E.Piano Rx Kof L 65
E.Piano Rx Kof R 66	E.Piano Suit
lumineux p 67	E.Piano Costume
lumineux mf 68	E.Piano Suit
lumineux f 69	E.Piano Dyno p 70
E.Piano Dyno mf 71	
	E.Piano Dyno f
72	E.Piano Dyno souple 73 E.Piano
Dyno SoftLP 74	E.Piano étage dur 75
E.Piano étape HardLP 76	E.Piano
Vintage 1 77	E.Piano Vintage 2 78 3
79	E.Piano Vintage Vintage E.Piano
4 80	E .Piano Vintage 5 81
	E.Piano Vintage 6
82	E.Piano Vintage Koff 83 E.Piano
Wurly souple 84	E.Piano Wurly dur
85	E.Piano Pad 1 Pad 86 E.Piano
1LP 87	E.Piano Pad 2 88 Clav. 1 89
Clav. 2 90	Clav. 3 91
	Clav. 4 92 Clav.
GM	

#	Multisample
93	Harpsichord1 Lt 94 Harpsichord1
Key Off 95	Harpsichord1 sortie 96
Harpsichord1 bosse sur 97	
Harpsichord1 Bump Off 98	
Harpsichord2 99	Harpsichord2 Key Off
100 Gospel Organ lent L 101	Gospel
Organ lent R 102 Gospel Organ rapide	
L 103 Gospel Organ rapide R 104	16'
8' LF L 105 16' 8' R LF 106	16' 8' LS L
107 16' 8' LS R 108	16' 8' LF 51/3 L
109 16' 8' R 51/3 LF 110	16' 8' 51/3 LS
111 L	
	16' 8' 51/3 LS R 112 4'
22/3' 2' L LF 113 4'	22/3' 2' R
LF 114 4'	22/3' 2' L 115 LS 4'
22/3' 2 'LS R 116	03/11' 13/5'
1' LF 117 L	
	11/3' 13/5' 1' R LF 118
03/11' 13/5' 1' LS 119 L	03/11'
13/5' 1' R LS 120	16' 8' 51/3' Perc
LF L 121	
	16' 8' 51/3' Perc LF R 122
16' 8' 51/3' Perc LS L 123	16' 8'
51/3' Perc LS R 124 Théâtre	
Orgue 1 125 Théâtre Orgue 2 126	
50 E.Organ lumineuses	

#	Multisample
127 50 E.Organ foncé 128	E.Organ CX
3 129 E.Organ Perc. O1W 130	
E.Organ PERC. 1 131	E.Organ PERC.
2 132 E.Organ PERC. 3 133	E.Organ
PERC. 4 134 135 Orgue 1 M1	M1
Orgue 2 136 1 137 Orgue	Orgue 2 138
139 Orgue 2LP Organ 3 Jazz 140	BX3
& PERC. 3 141 142 E.Organ	Vox
E.Organ souple 143 E.Organ	complet
144 145 Dist E.Organ	Organe rotatif 1
146 Organe rotatif 2 147 148	BX3
super super BX3LP 149 Rotor	bruit LF
L 150 du rotor bruit LF R 151	Rotor
bruit LS L 152 Rotor bruit LS R 153	H
154 H Organe de fuite	Organe
deuxième harmonique 155 H	Organ
Cliquer Kon 156 H Organ	Cliquer Koff
157 ON-Click (Organ) 158	OFF-Click
(orgue) 159 Flûte pipe tuyau L 160	
Flute R	

#	Multisample
161 Tuyau positif 162	Tuyau
Mélange 163 Full Pipe 1 L 164	
Full Pipe 1 R 165 Full Pipe 2	
166 El Organ Toy 167	Music
Box 168 Kalimba 169	Kalimba
GM 170 Marimba 171	
MarimbaLP 172 Xylophone 173	
Balaphone 174 Vibraphone1	
175 Vibraphone1LP 176	
Vibraphone2 177 Celesta 178	
Celesta GM 179 CelestaLP 180	
Glockenspiel 181 182	
GlockenspielLP tubulaire de	
Bell 183 Log Drum 184	en acier
tambour dur 185 Steel Drum	
GM 186 Gamelan 187 FM 188	
de Bell Flute mf 189 Flute f 190	
Flûte traversière Chiff 191 Flute	
Singed 192 Flute Flutter 193	
automne Flûte bas 194 Flute	
Riff Up	

#	Multisample
195	Flûte traversière Gliss Down
196	Flute 197 Flute Chutes 198
Flûte traversière Gliss jusqu'à	199
Flûte traversière Gliss Bas	200 Flûte
traversière Frull	201 Flûte traversière
Voix	202 Flute Jazz 203 Flute
Vibrato	204 Flute Attaque P205
Flute Attaque f	206 Souffle bruit RX
207 Piccolo	208 Pan Flute 209 Flute
Pan attaque	210 Tin Sifflet vocal 211
Sifflet Gliss	212 Sifflet droite 213
Sifflet Sfz Vibr	214 Sifflet Sfz no Vibr
215 Sifflet lente Atk Vibr	216 Sifflet
Robin	217 Sifflet Breath 218
Shakuhachi	219 Shakuhachi Atk 220
Shakuhachi Moyenne	221
Shakuhachi haut	222 Bouteille 223
Bottlizer	224 Shanai GM 225
Enregistreur	
226 Enregistreur vibrato	227
Ocarina	
228 Clarinette 1 vibrato	p

#	Multisample
229 Clarinette 1 Vibrato	f 230
Clarinette 1 GlissUp	231 Clarinette 1
GlissUp Sus	232 Clarinette 1
Automne	233 Clarinette 2 234
Clarinet 3	235 Double Reed M1 236
Hautbois 1 Vibrato	237 Hautbois 2
Droit	238 clés pour hautbois Bruits
239 Oboe Obtenez un souffle	240
Cor anglais	241 Basson 2 242
Baritone Sax p	243 Baritone Sax f
244 Baritone Sax GM	245 Tenor Sax
Vib 1	246 Tenor Sax Vib 2 247 Tenor
Sax Vib 3	248 Tenor Sax Vib 4 249
Tenor Sax glissando	250 Tenor Sax
chutes	251 Tenor Sax Riff Up 252
Tenor automne Sax bas	253 Tenor
Sax vibrato	254 Tenor Sax Tenor Sax
Expressive	255 p 256 Tenor Sax
Tenor Sax mf	257 f 258 Tenor Sax
M1	259 Tenor Sax GM 260 Alto Sax
1	261 Vib Vib Alto Sax 2 262 Alto Sax
Vib 2 Disque	

#	Multisample
263 Alto Sax p	264 Alto Sax f 265 Alto
Sax GM	266 Alto Sax Growl 267
Soprano Sax vibrato	268 Soprano Sax
droite	269 Soprano Sax GM 270 Sax
Famille vibrato	271 clé Sax sur 272 clé
Sax off	273 souffle Sax 274 Musette 1
275 Musette 2	276 Musette 2LP 277
Musette 3 L	278 Musette 3 R 279
Accordéon 16'	280 Accordéon 16' OT
281 Accordéon 8'	282 Accordéon 8' OT
283 Accordéon 4'	284 Accordéon 4' OT
285 Accordéon préréglée	1 286
Accordéon préréglée	2 287 Accordéon
Basson	288 Accordéon Clarinette 289
Accordéon Bandonéon	290 291
Bandonéon Bandonéon arrêt	292
Bandonéon court	293 Bandonéon
Valve	294 Bandonéon RX 295
Accordéon Volkst.	296 Accordéon
Basse	

#	Multisample
297	Accordéon bruit KeyOn 298
	Accordéon bruit de 299 300
	Changement d'accordéon voix
	Harmonica 1 301 Harmonica 1 302
	Automne Harmonica 2 303 Harmonica
	3 Wah 304 Melodica
	305 Melodica clé sur 306 Melodica Key
	Off 307 Highland Pipes Sac 308
	Highland 309 Uilleann Pipes Drones
	310 Pipes Sac 311 Pipes Sac GM 312
	Français Corne T1 313 Corne
	française Ensemble 314 Cors français
	GM 315 Tenor Corne
	316 Bugle vibrato 317 Bugle M1
	318 Tuba p 319 Tuba f 320 Tuba
	GM
	321 Tuba Bariton Attaque 322
	Trombone 1 323 p trombone 1 mf
	324 trombone 1 f 325 Trombone 1
	Gliss Up 326 Trombone 1 327 Chute
	de trombone 1 328 Smear trombone
	2 vibrato 329 Trombone 3 mf 330
	Trombone 3 f

#	Multisample
331	Trombone 4 souple 332
	Trombone 4 vive 333 Trombone 5
	droite fff 334 trombone Slur Up 335
	trombone automne 336 trombone GM
	337 2 trombones mf L 338 2
	trombones mf R 339 2 trombones f L
	340 2 trombones f R 341 2 Trombones
	Sfp <L 342 2 Trombones Sfp <R 343 2
	trompettes Agiter L 344 2 trompettes
	Agiter R 345 2 trompettes Glissup L
	346 2 trompettes Glissup R 347 2
	Trombones Automne L 348 2
	Trombones Automne R 349 classique
	Trompette p 350 classique trompette f
	351 Pop trompette p 352 Pop
	trompette f 353 Trompette Expr. 354
	Trompette 355 Trompette lente p lente
	f 356 Trompette GM 357 Trompette
	tonguing p 358 Trompette tonguing f
	359 Trompette Medium 360 Trompette
	Overblown 361 Trompette Muted 362
	Trompette Muted GM 363 Trompette
	364 Wah Trompette WDH Shakes

#	Multisample
365	Trompette Doït 366 Trompette
	automne 367 TRP CupMute Vib p 368
	TRP MuteHarm Vib p 369 TRP
	MuteHarm Vib mf 370 TRP MuteHarm
	Vib f 371 TRP MuteHarm Stac p 372
	TRP MuteHarm Stac f 373 TRP
	MuteHarm Dw 374 TRP MuteHarm Up
	375 TRP MuteHarm Doït 376 TRP
	MuteHarm chutes 377 TRP MuteHarm
	Bump Atk 378 TRP Basic bruit 379 2
	trompettes p L 380 2 trompettes p R 381
	2 trompettes f L 382 2 trompettes f R
	383 2 trompettes Str mf L 384 2
	trompettes Str mf R 385 2 trompettes
	Sfp <L 386 2 trompettes Sfp <R 387 2
	trompettes automne L 388 2 trompettes
	automne R 389 Brass Ensemble stéréo
	L 390 Brass Ensemble stéréo R 391
	Brass Ensemble 1 392 Brass Ensemble
	2 393 Brass Ensemble GM 394 soprano
	vocal 395 soprano vocal AD 396
	soprano vocal 5thDw 397 Soprano voix
	4thUp 398 voix Femme Wuh

#	Multisample
399	Voix Femme Woh 400 voix
	Femme Wah 401 Female Voice
	Dah 402 Male Wuh 403 Male Woh
	404 Male Wah 405 Male Dah 406
	Voice Choir 407 voix Hoo 408 Voix
	Pop Ooh 409 Voix Pop Ah 410 voix
	Doo 411 voix DooLP 412 Violon 1
	Classic 413 Violon 1 414 Violon
	Gliss Jusqu'à 1 Gliss Dw 415
	Violon 1 Cordes Violon 1 416
	gratuit Trill Up 417 Violon Solo 2
	Vibrato 418 Violon 2 419 Violon
	droite GM 420 GM 421 Fiddle Viola
	Vibrato p 422 Viola Vibrato f 423
	Viola GM
424	violoncelle et contrebasse
	violoncelle 425 426 GM violon &
	violoncelle 427 Strings Quartet L 428
	Strings Quartet R 429 Strings Quartet
	Vibrato1 430 Strings Quartet Vibrato2
	431 Pizzicato
432	Strings Ensemble St L

#	Multisample
433	Strings Ensemble St R 434 Strings
	Ensemble GM L 435 Strings Ensemble
	GM R 436 Strings Ensemble Mono 437
	Strings Ensemble trémolo 438 Pizzicato
	Ensemble 439 Harp stéréo L 440 Harp
	stéréo R 441 Harp Atk L 442 Harp Atk R
	443 Harp Mono 444 M Ac.Gtr Mute 1
	445 L Ac.Gtr M Mute 1 R 446 Ac.Gtr M
	Mute 2 L 447 Ac.Gtr M Mute 2 R 448
	Ac.Gtr M 1 L 449 Ac.Gtr M 1 R 450
	Ac.Gtr M 2 L 451 Ac .Gtr M 2 R 452
	Ac.Gtr M 3 L 453 Ac.Gtr M 3 R 454
	Ac.Gtr M HTone Up 1 L 455 M Ac.Gtr
	HTone Up 1 R 456 Ac.Gtr M HTone Up
	2 L 457 Ac.Gtr M HTone Up 2 R 458 Ac.
	Guitare T410 459 Ac. Guitare T410
	Muted 460 Ac. Guitare T410 Harm 461
	Ac. Guitare T410 RX 462 Ac.Gtr T
	HTone Up 1 L 463 T Ac.Gtr HTone Up 1
	R 464 Ac.Gtr M Harmoniques L 465
	Ac.Gtr M Harmoniques R 466 Ac.Gtr
	bruits RX L

#	Multisample
467	Ac.Gtr bruits RX 468 R doigt
	Ac.Gtr off L 469 Ac.Gtr doigt de R 470
	Steel Gtr 1 Choix p 471 Acier Gtr 1
	Choix mf 472 Steel Gtr 1 Choix f 473
	Acier Gtr 1 474 Mute acier Gtr 1 475
	Glisser acier Gtr 2 p 476 acier Gtr 2 mf
	477 acier Gtr 2 f 478 acier Gtr 2 Slap
	479 acier Gtr 2 Glisser 480 acier Gtr
	12 cordes 481 acier Gtr harmoniques 1
	482 acier Gtr harmoniques 2 483 Steel
	Gtr bruit 484 Guitare Fret Noise Off
	485 Guitare corps 486 Nylon GTR1 p L
	487 Nylon GTR1 p R 488 Nylon GTR1
	mf1 L 489 Nylon GTR1 mf1 R 490
	Nylon GTR1 MF2 L 491 Nylon GTR1
	MF2 R 492 Nylon GTR1 MF3 L 493
	Nylon GTR1 MF3 R 494 Nylon GTR1 f
	L 495 Nylon GTR1 f R 496 Nylon
	GTR1 Glisser p L 497 Nylon GTR1
	Glisser p R 498 Nylon GTR1 glissière
	F L 499 Nylon GTR1 glissière F R 500
	Nylon GTR1 harmoniques L

#	Multisample
501	Nylon GTR1 Harmoniques R 502
Nylon GTR2 p 503	Nylon GTR2 mf 504
Nylon GTR2 f 505	Nylon GTR2 Atk
506	Nylon GTR2 GM 507 FS N Dw
Clean 1 508	FS N Dw Clean 2 509 FS
N Dw Clean 3 510	FS N Dw Clean 4
511	
	FS N-Esprit Clean 512 FS N
Mute Clean 1 513	FS N Mute Clean 2
514 FS N Mute Clean 3 515	FS N
Mute Clean 4 516	FS N Mute Clean 5
517 FS N-Esprit DI 518	FS B Dw
Overdrive 1 519	FS B Dw Overdrive 2
520 FS B Dw Overdrive 3 521	FS B
Mute Overdrive 1 522	FS B Mute
Overdrive 2 523	FS B Mute Overdrive
3 524 FS B Dw DI 1 525	FS B Dw DI
2 526 FS B Dw DI 3 527	FS B Dw DI
4 528 FS B Dw DI 5 529	FS B Dw DI
6 530 FS B Mute DI 1 531	FS B Mute
DI 2 532 FS B Mute DI 3 533	FS B
Mute DI 4 534 FS B Mute DI 5	

#	Multisample
535	FS B RX Noise Clean 1 536 FS B
RX Noise Clean 2 537	FS RX Noise DI
1 538	FS RX Noise DI 2 539 FS RX
Noise DI 3 540	Tele M Dw Clean 1
541	Tele M Dw Clean 2 542 Tele M
Dw Clean 3 543	Tele M Dw Clean 4
544	Tele M Mute Clean 1 545 Tele M
Mute Clean 2 546	Tele M Mute Clean
3 547	Tele M Mute Clean 4 548 Tele
M Mute Clean 5 549	Tele M RX Noise
Clean 1 550	Tele M RX Noise Clean 2
551	Tele M RX Noise Clean 3 552
G335 B Dw Dist 1 553	G335 B Dw Dist
2 554	G335 B Dw Dist 3 555 G335 B
fantôme Dist 556	G335 B Mute Dw
Dist 1 557	G335 B Mute Dw Dist 2 558
G335 B Mute Dw Dist 3 559	G335 B
Mute Dw Dist 4 560	G335 B Mute Dw
Dist 5 561	G335 B RX Dist 1 562
G335 B RX Dist 2 563	G335 B RX Dist
3 564	G335 B Dw DI 1 565 G335 B
Dw DI 2 566	G335 B Dw DI 3 567
G335 B Dw DI 4 568	G335 B Dw DI 5

#	Multisample
569	G335 B Dw DI 6 570 G335 B
fantôme DI 571	G335 B Mute DI 1
572	G335 B Mute DI 2 573 G335 B
Mute DI 3 574	G335 B Mute DI 4 575
G335 B Mute DI 5 576	G335 B RX
Noise DI 1 577	G335 B RX Noise DI
2 578	G335 B RX Noise DI 3 579
Stra P2 MTS1 580	Stra P2 MTS2 581
Stra P2 MtS3 582	Stra P2 MTS4 583
Stra P2 MtS5 584	Stra P2 MtS6 585
Stra P2 MtL1 586	Stra P2 MTL2 587
Stra P2 MTL3 588	Stra P2 DW1 589
Stra P2 Dw2 590	Stra P2 Dw3 591
Stra P2 Dw4 592	Stra P2 DW5 593
Stra P2 Up1 594	Stra P2 Up2 595
Stra P2 Up3 596	Stra P2 Up4 597
Stra P2 Up5 598	Stra P2 SlideHT p
599 Stra P2 SlideHT f 600	Stra P2
Harm 12 601	Stra P2 Harm 7 602
Stra P2 Harm 5	

#	Multisample
603	Stra P2 fantôme Dw 604 Stra P2
Nuances 605	Stra chantourner P2 Key
Off 606	Stra RX1 (Old Compatib) 607
Stra RX2	
608	El.Guitar Stra 54 p 609 El.Guitar
Stra 54 mf 610	El.Guitar Stra 54 f 611
El.Guitar Stra 54 Diapositive 612	
El.Guitar Tel Mid p 613	El.Guitar Tel
Mid mf 614	El.Guitar Tel Mid f 615
El.Guitar Tel pont p 616	El.Guitar Tel
pont mf 617	El.Guitar Tel pont f 618
El.Guitar Tel Mt 5 p 619	El.Guitar Tel
Mt 5 mf 620	El.Guitar Tel Mt 5 f 621
El.Guitar Tel Mt 5 622 ff	El.Guitar
Clean Str p 623	El.Guitar Clean Str f
624	El.Guitar Clean Mute 625
El.Guitar Clean morte 626	El.Guitar
Clean Slap 627	El.Guitar Clean
Diapositive 628	El.Guitar Clean GM
629	El.Guitar GM 630 Noise frette
El.Guitar Cut Noise GM 631	El.Guitar
Le cou 632	El.Guitar Le pont 633
El.Guitar Le Muet p 634	El.Guitar Le
Muet mf 635	El.Guitar Le Ghost1 636
El.Guitar Le Ghost2	

#	Multisample
637	El.Guitar Harmoniques 638
El.Guitar Gliss vers le bas 639	
El.Guitar Gliss Up 640 641	El.Guitar
bruit El.Guitar Fret Noise 642	Jazz
guitar1 643	Jazz Guitar2 644 Jazz Gib
moelleux p 645	Jazz Gib mf moelleux
646	Jazz Gib moelleux f 647 Jazz
Octave Guitare 648 acier 649	Pédale
Guitare à Résonateur 650	Vox Wah
Guitare Overdrive 651 GM 652	
Dist.Guitar1 653	Dist.Guitar1 GM 654
Dist.Guitar PM 1 655	Dist.Guitar MP 2
656 657 3	Dist.Guitar MP MP 4
Dist.Guitar 658	Dist.Guitar MP 5 659
Dist Guitare MP Slides 660	Dist.Guitar
MP KeyOff 661	Dist.Guitar1 Harm. 662
Dist.Guitar1 Harm. GM 663	
Dist.Guitar2 Harm. P1 664	Dist.Guitar2
Harm. P2 665	Dist.Guitar2 Mute1 666
Dist.Guitar2 Mute2 667	El.Guitar
DistMuted 1 668	El.Guitar DistMuted 2
669 670	El.Guitar PowerChord1
El.Guitar PowerChord2	

#	Multisample
671	El.Guitar PowerChord3 672
Ac.Bass naturel 673	Ac.Bass Natural
Key Off 674	Ac.Bass Fantôme naturel
675	Acoustique Bass1 676 Acoustique
Bass2 mf 677	acoustique Bass2 f 678
Acoustique Bass3 mf 679	acoustique
Bass3 f 680	Basse acoustique GM 681
RX Basse acoustique Noises 682	JB
Finger 1 683	JB Finger 2 684 JB Finger
3 685	JB Finger 4 686 JB fantôme 687
JB Finger Mute 1 688	JB Finger Mute 2
689	JB Finger Mute 3 690 JB
harmoniques 691	FJB fretless KeyOff
692	basse SR fantôme 1 693 basse SR
ghost 2 694	basse SR Finger Mute 1
695	basse SR Finger Mute 2 696
basse SR Marteau sur 697	JB
Choisissez 1 698	JB Soit 2 699 JB Pick
3 700	JB Choisissez Mute 1 701 JB
Choisissez Muet 2 702	JB Choisissez
Mute 3 703	JB pouce 1 704 JB pouce 2

#	Multisample
705	JB Slap 1 706 JB Slap 2 707 JB
	Slap fantôme 708 PB FS Finger 1 709
	PB FS Finger 2 710 PB FS Finger 3
	711 PB FS Finger 4 712 PB FS fantôme
	713 PB FS Fing Mute 1 714 PB FS Fing
	Mute 2 715 PB FS Fing Mute 3 716 PB
	FS harmoniques 717 PB Finger 1 718
	PB Finger 2 719 PB Finger 3 720 PB
	Finger 4 721 PB Finger 5 722 FJB
	fretless Finger 1 723 FJB fretless Finger
	2 724 FJB fretless Finger 3 725 FJB
	fretless Finger 4 726 FJB fretless Harm
	1 727 FJB fretless Harm 2 728 FJB
	fretless Hammer 729 basse Prec FS
	Finger 730 basse avec Précipitation
	Finger 731 basse avec Précipitation
	FingerDeads 732 basse Pe Retrousser
	Ouvrir p 733 basse Prec Retrousser
	Ouvrir f 734 basse Prec Pick-mort 735
	basse Sray Finger 736 basse Sray
	harmoniques 737 basse sray 738 basse
	sray Deads HandNoise

#	Multisample
739	Basse ALMB digitées p 740
	Basse ALMB digitées f 741 Basse
	Fjazz digitées 742 Basse Fjazz
	PickMute p 743 Basse Fjazz
	PickMute f 744 Basse Fjazz fantôme
	745 E.Bass1 Finger 746 E.Bass2 PB1
	PB2 747 E.Bass2 748 E.Bass2 LH
	arrêt 749 E.Bass2 RH 750 Arrêt
	E.Bass2 Harmo. 751 E.Bass3 p 752
	E.Bass3 mf 753 E.Bass3 f Slap 754
	E.Bass4 Choisir 755 E.Bass4 Harmo.
	756 E.Bass4 Slap 757 E.Bass4
	SlapHar 758 E.Bass4 LH RH Mute
	759 E.Bass4 Mute 760 E.Bass5
	Finger 761 E.Bass6 Finger 762
	E.Bass7 Finger 763 E.Bass8 Choisir
	764 E.Bass9 Choisir Muted1 765 E
	.Bass9 Pick-766 E.Bass9 PickLP 767
	E.Bass10 Thumb 768 E.Bass11
	SlapThumb 769 E.Bass Gliss 770
	E.Bass Noise1 771 E.Bass Noise2
	772 E.Bass harmoniques

#	Multisample
773	E.Bass fretless 1 774 2 775
	E.Bass fretless Finger Basse GM
	776 GM 777 Picked Basse Slap
	Bass 1 GM 778 Slap Bass 2 GM
	779 Fretless GM 780 Sitar 1 781 2
	782 Sitar Sitar GM 783 Sitar &
	Tambura 784 785 cithare santur
	786 SanturLP 787 Tambura 788
	Bouzouki 789 BouzoukiLP 790
	mandoline Dw mf L 791 mandoline
	Dw mf R 792 mandoline Dw f L 793
	mandoline Dw f R 794 mandoline
	Up L 795 mandoline Up R 796
	mono mandoline 797 mandoline
	trémolo 798 Mandolin Ensemble
	799 Berimbau Op Q 1 800
	Berimbau Op Q 2 801 Berimbau Op
	Q 3 802 Berimbau Op Q 4 803
	Berimbau Op A 1 804 Berimbau Op
	A 2 805 Berimbau Op A 3 806
	Berimbau Op A Rel 1

#	Multisample
807	Berimbau Op A Rel 2 808
	Berimbau Op A Rel 3 809 Berimbau
	Cax atk p 810 Berimbau Cax atk f 811
	Berimbau Cax rel p 812 Berimbau Cax
	rel f 813 Berimbau crash jambe p 814
	Berimbau crash Leg f 815 Berimbau
	crash p 816 Berimbau crash f 817
	banjo 818 banjo GM 819 Cavaquino p
	820 Cavaquino mf 821 Cavaquino f
	822 Ukulele 823 Shamisen 824
	Shamisen GM 825 Koto 826 Koto GM
	827 ME Oud 828 ME Oud Tek 829
	ME Kanoun1 830 ME Kanoun2 831
	ME Kanoun trémolo 832 ME
	Baglama1 833 ME Baglama2 834 ME
	835 ME Zurna Klarnet Tek 836 ME
	Klarnet 837 ME Nay 838 Bouche
	Harp1 839 Bouche Harp2 840 Bouche
	Harp3

#	Multisample
841	Syn Flute Pad 842 Syn Basse
	Reso 843 Syn Basse FM1 844 Syn
	Basse FM2 845 Syn Basse FM2LP
	846 Syn Basse TB 847 R & B Saw
	Basse 848 R & B Place Basse 849
	Chrom Res 850 Compulsynth 851
	Monst Classique 852 Monst
	Déformer 853 Next Danse 854 Fat
	Synth LG Lt 855 Detuned super
	856 Detuned PWM 857 Synth
	Brass 858 J8 Brass Analog L 859
	J8 Brass Analog R 860 Pop Synth
	861 An.Strings1 862 An.Strings2
	863 Vintage Analog Pad 864 Blanc
	865 N1 Air Vox 866 SynthBell 867
	Ether de Bell 868 éther BellLP 869
	Lore 870 Lore NT 871 espace Lore
	872 Vague Balayage1 873 Vague
	Balayage2 874 Vague Sweep3

#	Multisample
875	Syn Fantomatique 876
	Fantôme 877 Syn Air Pad 878
	rêve Str 879 Syn AirVortex 880
	Syn Palawan 881 Clicker Syn 882
	Cricket Spectrum 883 Noise1 884
	Noise2 885 Noise Pad 886 Swish
	Terra 887 SAW1 888 Saw2 889
	Saw3 890 Pulse 02% 891 Pulse
	05% 892 Pulse 08% 893 Pulse
	16% 894 Pulse 33% 895 Pulse
	40% 896 Carré 897 MG Carré 898
	JP Carré 899 Triangle MG 900
	rampe 901 rampe MG 902 Sine
	903 DWGS Syn Sine1 904 DWGS
	Syn Sinus2 905 DWGS Bell1 906
	DWGS Bell2 907 DWGS Bell3 908
	DWGS Bell4

#	Multisample
909	DWGS Clav. 910 DWGS DIGI1
911	DWGS Digi2 912 DWGS
WIRE1	913 DWGS Wire2 914
DWGS	Sync1 915 DWGS Sync2
916	DWGS SYNC3 917 Orchestra
Hit	GM L 918 Orchestra Hit GM R
919	Band Hit 920 Incidence Hit 921
en	laiton Automne 922 Stade 923
Applause	924 Birds1 925 Birds2
926	grillons 927 Eglise de Bell 928
de	Thunder 929 930 Bubble
ruisseau	931 932 Chien galop 933
Rire	934 Téléphone anneau 935 cri
perçant	936 punch 937 Heart Beat
938	Footstep

#	Multisample
939	Porte grincement 940 Porte
Slam	941 Moteur de voitures 942
voitures	EngineLP 943 Arrêt voiture
944	Car Pass 945 Car Crash 946
train	947 Helicopter 948 Shot Gun
949	Machine Gun 950 Laser Gun
951	Explosion 952 Wind 953 Gong
chinois	954 crash inverse 955 crash
inverse	GM 956 Orchestra accident
957	tour Jazz 958 tour Edge1 959
960	88 Edge2 tour charleston
ouvert	88 961 88 962 Cowbell Tom
963	88 964 88 Conga 965 Tom
krach	966 Tom Tom Brush 967 968
Process	électrique Tom

#	Multisample
969	Mélodique Tom GM 970 Agogô
971	Marc arbre 972 pluie Bâton 973
castagnettes	974 Temple blocs 975
Orchestra	BD 976 timbales 977
Taiko	978 Djembe Ouvert 979
Djembe	Mute 980 Caxixi 981 Stereo
Snare	L 982 Stereo Snare R 983 FX
SD	Grande Hall1 L 984 FX SD grand
Hall1	R 985 FX SD grande Hall2 L
986	FX SD grande Hall2 R 987 FX
Rim	grand Hall1 L 988 FX Rim grand
Hall1	R 989 FX Rim grand Hall2 L
990	FX Rim grand Hall2 R 991
Cliquez	992 Bob tranche AL 993 Bob
tranche	AR 994 Bob tranche BL 995
Bob	tranche BR 996 vide

Les échantillons tambour

Le tableau suivant contient tous les échantillons de batterie Factory. DF: Famille tambour.

#	Exemple de tambour	DF
0	BD Spn Sof 1 Chambre	BD
1	BD Spn Sof 2 Chambre	BD
2	BD Spn Sof 3 Chambre	BD
3	BD Spn Sof 4 Chambre	BD
4	BD Spn Sof 5 Chambre	BD
5	BD Spn Sof 6 Chambre	BD
6	BD Spn Sof 7 Chambre	BD
sept	BD Spn Sof 8 Chambre	BD
8	BD DW Pop 1	BD
9	BD DW Pop 2	BD
10	BD DW Pop 3	BD
11	BD DW Pop 4	BD
12	BD DW Pop 5	BD
13	BD DW Pop 6	BD
14	BD Grt A 1	BD
15	BD Grt A 2	BD
16	BD Grt A 3	BD
17	BD Grt A 4	BD
18	BD Grt A 5	BD
19	BD Grt A 6	BD
20	BD Grt B 1	BD
21	BD Grt B 2	BD
22	BD Grt B 3	BD
23	BD Grt B 4	BD
24	BD Grt B 5	BD
25	BD Grt B 6	BD
26	BD Rock 1	BD
27	BD Rock 2	BD
28	BD rock 3	BD
29	BD Rock 4	BD
30	BD rock 5	BD

#	Exemple de tambour	DF
31	BD rock 6	BD
32	BD 22 pouces STD1	BD
33	BD 22 pouces STD2	BD
34	BD 22 pouces STD3	BD
35	BD 22 pouces STD4	BD
36	BD 22 pouces Std5	BD
37	BD 22 pouces Std6	BD
38	BD 24x14 p	BD
39	BD 24x14 mf	BD
40	BD 24x14 f	BD
41	BD 24x14 f GM	BD
42	BD 24 pouces Ouvrir p	BD
43	BD 24 pouces mf Ouvert	BD
44	BD 24 pouces ouvert f	BD
45	BD 26 pouces Ouvrir p	BD
46	BD 26 pouces mf ouvert	BD
47	BD 26 pouces Ouvrir f	BD
48	BD 26 pouces ouvert ff	BD
49	BD 26 pouces ouvert ff GM BD 50 BD 26 pouces Std p	BD
51	BD 26 pouces Std mf	BD
52	BD 26 pouces Std f	BD
53	BD 26 pouces Std ff	BD
54	BD Natural1 p	BD
55	BD Natural1 mf	BD
56	BD Natural1 f	BD
57	BD Natural2 p	BD
58	BD Natural2 mf	BD
59	BD Natural2 f	BD
60	BD Pop1	BD
61	BD Pop2	BD

Exemple # tambour	DF
62 BD Pop3 p	BD
63 BD Pop3 f	BD
64 BD POP4 p	BD
65 BD POP4 f	BD
66 BD pop5	BD
67 BD Acoustic1 p	BD
68 BD Acoustic1 mf	BD
69 BD Acoustic1 f	BD
70 BD Acoustic2 mf	BD
71 BD Acoustic2 mf GM	BD
72 BD Acoustic2 f	BD
73 BD Acoustic2 f GM	BD
74 BD Ouvrir p	BD
75 BD Mf	BD
76 BD Ouvrir f	BD
77 BD haute	BD
78 BD Dry1	BD
79 BD Dry2	BD
80 BD Dry3	BD
81 BD normal	BD
82 BD Softroom	BD
83 BD Jazz OPW1	BD
84 BD Jazz OPW2	BD
85 BD Jazz OPW3	BD
86 BD Jazz OPW4	BD
87 BD Jazz OPW5	BD
88 BD Jazz OPW6	BD
89 BD Jazz OPW7	BD
90 BD Jazz OPW8	BD
91 BD Jazz Salut 1	BD
92 BD Jazz Salut 2	BD

#	Exemple de tambour	DF
93	BD Jazz Salut 3	BD
94	BD Jazz Salut 4	BD
95	BD Jazz Salut 5	BD
96	BD Jazz Salut 6	BD
97	BD Jazz Low 1	BD
98	BD Jazz Low 2	BD
99	BD Jazz Low 3	BD
100	BD Jazz Low 4	BD
101	BD Jazz Low 5	BD
102	BD Jazz Low 6	BD
103	BD Jazz ouvert p	BD
104	BD Jazz ouvert f	BD
105	BD fil Jazz open p	BD
106	BD fil Jazz ouvert f	BD
107	BD Jazz	BD
108	BD Jazz GM	BD
109	BD Pillow	BD
110	BD woofer	BD
111	BD MondoKill	BD
112	BD Terminator	BD
113	BD Tubby	BD
114	BD Gated	BD
115	BD Tight	BD
116	BD Squash	BD
117	BD Soul1	BD
118	BD Soul2	BD
119	BD Soul3 dist	BD
120	BD Soul4 bruit	BD
121	BD Soul5 longue	BD
122	BD Soul6	BD
123	BD analogique	BD
124	BD de Thunder lumineux	BD
125	BD dance1	BD
126	BD Dance2	BD

#	Exemple de tambour	DF
127	BD Dance3	BD
128	BD House1	BD
129	BD House2	BD
130	BD House3	BD
131	BD House4	BD
132	BD House5	BD
133	BD Liquid	BD
134	BD Techno1	BD
135	BD Techno2	BD
136	BD HIP1	BD
137	BD HIP2	BD
138	BD Hip3	BD
139	BD hip4	BD
140	BD KICK1	BD
141	BD KICK2	BD
142	BD Electro	BD
143	BD Elektro	BD
144	BD IDM 1	BD
145	BD IDM 2	BD
146	BD ET B Minimal	BD
147	BD Ambient	BD
148	BD ambiante Crackle	BD
149	BD ambiante Rocker	BD
150	BD Pop	BD
151	BD profonde	BD
152	BD Profonde GM	BD
153	BD Klanger	BD
154	BD Electribe01	BD
155	BD Electribe02	BD
156	BD Electribe03	BD
157	BD Electribe04	BD
158	BD Electribe05	BD
159	BD Electribe06	BD
160	BD Electribe07	BD

Exemple # tambour		DF
161	BD Electribe08	BD
162	BD Electribe09	BD
163	BD Electribe10	BD
164	BD Electribe11	BD
165	BD Electribe12	BD
166	BD Electribe13	BD
167	BD Electribe14	BD
168	BD Electribe15	BD
169	BD Electribe16	BD
170	BD Electribe17	BD
171	BD syn1	BD
172	BD SYN2	BD
173	BD Syn3	BD
174	BD Syn4	BD
175	BD Buzz	BD
176	BD Orchestra	BD
177	BD Orchestre GM	BD
178	Timpani	BD
179	SD DW Pop 1	Dakota du Sud
180	SD DW Pop 2	Dakota du Sud
181	SD DW Pop 3	Dakota du Sud
182	SD DW Pop 4	Dakota du Sud
183	SD DW Pop 5	Dakota du Sud
184	SD DW Pop 6	Dakota du Sud
185	SD Brady 1	Dakota du Sud
186	Brady SD 2	Dakota du Sud
187	SD Brady 3	Dakota du Sud
188	SD Brady 4	Dakota du Sud
189	SD Brady 5	Dakota du Sud
190	SD Brady 6	Dakota du Sud
191	SD Ldw A 1	Dakota du Sud
192	SD Ldw A 2	Dakota du Sud
193	SD Ldw A 3	Dakota du Sud
194	SD Ldw A 4	Dakota du Sud

#	Exemple de tambour	DF
195	SD Ldw A 5	Dakota du Sud
196	SD Ldw A 6	Dakota du Sud
197	SD Ldw B 1	Dakota du Sud
198	SD Ldw B 2	Dakota du Sud
199	SD Ldw B 3	Dakota du Sud
200	SD Ldw B 4	Dakota du Sud
201	SD Ldw B 5	Dakota du Sud
202	SD Ldw B 6	Dakota du Sud
203	SD Alc A 1	Dakota du Sud
204	SD Alc A 2	Dakota du Sud
205	SD Alc A 3	Dakota du Sud
206	SD Alc A 4	Dakota du Sud
207	SD Alc A 5	Dakota du Sud
208	SD Alc A 6	Dakota du Sud
209	SD Alc B 1	Dakota du Sud
210	SD Alc B 2	Dakota du Sud
211	SD Alc B 3	Dakota du Sud
212	SD Alc B 4	Dakota du Sud
213	SD Alc B 5	Dakota du Sud
214	SD Alc B 6	Dakota du Sud
215	Rim Plate SD	Dakota du Sud
216	SD Crv mf	Dakota du Sud
217	SD Crv f	Dakota du Sud
218	SD Crv + f Rim	Dakota du Sud
219	SD CrvOpen pp	Dakota du Sud
220	SD CrvOpen p	Dakota du Sud
221	SD CrvOpen mf	Dakota du Sud
222	SD CrvOpen f	Dakota du Sud
223	SD CrvOpRim pp	Dakota du Sud
224	SD CrvOpRim p	Dakota du Sud
225	SD CrvOpRim mf	Dakota du Sud
226	SD CrvOpRim f	Dakota du Sud
227	SD Crv Rouleau mf	Dakota du Sud
228	SD Crv Etape mf	Dakota du Sud

#	Exemple de tambour	DF
229	SD + Crv Rim étape f	Dakota du Sud
230	SD Crv Open Stage mf	Dakota du Sud
231	SD Crv Open Stage f	Dakota du Sud
232	SD Crv OpRim étape f	Dakota du Sud
233	SD Crv Gate1 p	Dakota du Sud
234	SD Crv Gate1 mf	Dakota du Sud
235	SD Crv Gate1 f	Dakota du Sud
236	SD Crv + Rim Gate1 p	Dakota du Sud
237	SD Crv + Rim Gate1 mf	Dakota du Sud
238	SD Crv + Rim Gate1 f	Dakota du Sud
239	SD Crv OpRim Gate1 f	Dakota du Sud
240	SD Crv Rouleau Gate1 f	Dakota du Sud
241	SD Crv Gate2 p	Dakota du Sud
242	SD Crv + Rim Gate2 f	Dakota du Sud
243	SD Crv Rouleau Gate2 p	Dakota du Sud
244	Plate SD Crv + f Rim	Dakota du Sud
245	SD Crv ouverte plaque mf	Dakota du Sud
246	SD Crv OpRim Plate f	Dakota du Sud
247	SD Crv Aire ouverte f	Dakota du Sud
248	SD Crv OpRim Chambre f	Dakota du Sud
249	SD LdwBB1A Cl1	Dakota du Sud
250	SD LdwBB1A Cl2	Dakota du Sud
251	SD LdwBB1A Cl3	Dakota du Sud
252	SD LdwBB1A Cl4	Dakota du Sud
253	SD LdwBB1A OpRim1	Dakota du Sud
254	SD LdwBB1A OpRim2	Dakota du Sud
255	SD LdwBB1A OpRim3	Dakota du Sud
256	SD LdwBB1A OpRim4	Dakota du Sud
257	SD LdwBB1A Rouleau	Dakota du Sud
258	SD LdwBB1B Op1	Dakota du Sud
259	SD LdwBB1B Op2	Dakota du Sud
260	SD LdwBB1B Op3	Dakota du Sud
261	SD LdwBB1B Op4	Dakota du Sud
262	SD LdwBB1B OpRim1	Dakota du Sud

Exemple # tambour	DF
263 SD LdwBB1B OpRim2	Dakota du Sud
264 SD LdwBB1B OpRim3	Dakota du Sud
265 SD LdwBB1B OpRim4	Dakota du Sud
266 SD LdwBB2 OpRim1	Dakota du Sud
267 SD LdwBB2 OpRim2	Dakota du Sud
268 SD LdwBB2 STD1	Dakota du Sud
269 SD LdwBB2 STD2	Dakota du Sud
270 SD LdwBB2 roll1	Dakota du Sud
271 SD LdwBB2 Roll2	Dakota du Sud
272 SD LdwSup Std p	Dakota du Sud
273 SD LdwSup Std mf	Dakota du Sud
274 SD LdwSup Std f	Dakota du Sud
275 SD LdwSup Std + p Rim	Dakota du Sud
276 SD LdwSup Std + Rim mf	Dakota du Sud
277 SD LdwSup Std + f Rim	Dakota du Sud
278 SD LdwSup Chambre standard p SD 279 SD	
LdwSup Chambre standard mf	Dakota du Sud
280 SD LdwSup Std Chambre f	Dakota du Sud
281 SD LdwSup S + R p Chambre	Dakota du Sud
282 SD LdwSup S + R Chambre mf	Dakota du Sud
283 SD LdwSup S + R f Chambre	Dakota du Sud
284 SD LdwVintage Std p	Dakota du Sud
285 SD LdwVintage Std mf	Dakota du Sud
286 SD LdwVintage Std f	Dakota du Sud
287 SD LdwVintage Std ff	Dakota du Sud
288 SD LdwVintage S + p Rim	Dakota du Sud
289 SD LdwVintage S + Rim mf	Dakota du Sud
290 SD LdwVintage S + f Rim	Dakota du Sud
291 SD Ldw Rouleau mf	Dakota du Sud
292 SD LdwVint Chambre ff	Dakota du Sud
293 SD salle de LdwVint S + R f	Dakota du Sud
294 SD Ldw rouleau chambre p	Dakota du Sud
295 SD Spr Std p	Dakota du Sud
296 SD Spr Std mf	Dakota du Sud

#	Exemple de tambour	DF
297	SD Spr Std f	Dakota du Sud
298	SD Spr StdRim p	Dakota du Sud
299	SD Spr StdRim mf	Dakota du Sud
300	SD Spr StdRim f	Dakota du Sud
301	SD Spr ouverte ff	Dakota du Sud
302	SD Spr OpRim mf	Dakota du Sud
303	SD Spr OpRim f	Dakota du Sud
304	SD Spr Rouleau p	Dakota du Sud
305	SD PE Std p	Dakota du Sud
306	SD PE Std mf	Dakota du Sud
307	SD PE Std f	Dakota du Sud
308	SD PE Std + p Rim	Dakota du Sud
309	SD PE Std + f Rim	Dakota du Sud
310	SD PE Ouvrir p	Dakota du Sud
311	SD PE Mf	Dakota du Sud
312	SD PE ouverte f	Dakota du Sud
313	SD PE OpRim mf	Dakota du Sud
314	SD PE OpRim f	Dakota du Sud
315	SD PE Rouleau mf	Dakota du Sud
316	SD PE Rouleau f	Dakota du Sud
317	Natural SD p	Dakota du Sud
318	mf Natural SD	Dakota du Sud
319	Natural SD f	Dakota du Sud
320	Rim Natural SD p	Dakota du Sud
321	Rim Natural SD mf	Dakota du Sud
322	Rim Natural SD f	Dakota du Sud
323	SD Dry Centre1	Dakota du Sud
324	SD à sec Center2	Dakota du Sud
325	SD Dry center3	Dakota du Sud
326	SD Dry RIM1	Dakota du Sud
327	SD Dry Rim2	Dakota du Sud
328	SD Dry Rim3	Dakota du Sud
329	SD Rouleau sec	Dakota du Sud
330	Pop SD p GM	Dakota du Sud

#	Exemple de tambour	DF
331	SD Pop mf GM	Dakota du Sud
332	Pop SD f GM	Dakota du Sud
333	SD Pop + Rim mf GM	Dakota du Sud
334	SD Pop + Rim f GM	Dakota du Sud
335	SD Noir	Dakota du Sud
336	SD S Gate1 GM	Dakota du Sud
337	SD S Gate2	Dakota du Sud
338	SD Wood1 p	Dakota du Sud
339	SD Wood1 mf	Dakota du Sud
340	SD Wood1 f	Dakota du Sud
341	SD wood2 pp	Dakota du Sud
342	SD wood2 p	Dakota du Sud
343	SD wood2 mf	Dakota du Sud
344	SD wood2 f	Dakota du Sud
345	SD Piccolo1 pp	Dakota du Sud
346	SD Piccolo1 p	Dakota du Sud
347	SD Piccolo1 mf	Dakota du Sud
348	SD Piccolo1 f	Dakota du Sud
349	SD Piccolo2 pp	Dakota du Sud
350	SD Piccolo2 p	Dakota du Sud
351	SD Piccolo2 mf	Dakota du Sud
352	SD Piccolo2 f	Dakota du Sud
353	SD solid1 p	Dakota du Sud
354	SD solid1 mf	Dakota du Sud
355	SD solid1 f	Dakota du Sud
356	SD Solid2 p	Dakota du Sud
357	SD Solid2 mf	Dakota du Sud
358	SD Solid2 f	Dakota du Sud
359	SD Maple1 pp	Dakota du Sud
360	SD p Maple1	Dakota du Sud
361	SD Maple1 mp	Dakota du Sud
362	SD Maple1 mf	Dakota du Sud
363	SD Maple1 f	Dakota du Sud
364	SD Maple1 ff	Dakota du Sud

Exemple # tambour	DF
365 SD Maple2 pp	Dakota du Sud
366 SD p Maple2	Dakota du Sud
367 SD Maple2 mp	Dakota du Sud
368 SD Maple2 mf	Dakota du Sud
369 SD Maple2 f	Dakota du Sud
370 SD Maple2 ff	Dakota du Sud
371 SD brass1 p	Dakota du Sud
372 SD brass1 mf	Dakota du Sud
373 SD brass1 f	Dakota du Sud
374 SD p Brass2	Dakota du Sud
375 SD Brass2 mf	Dakota du Sud
376 SD Brass2 f	Dakota du Sud
377 SD Rouleau	Dakota du Sud
378 Rouleau Ghost SD	Dakota du Sud
379 SD p fantôme	Dakota du Sud
380 Fantôme SD f	Dakota du Sud
381 SD Snr Ghost1 une	Dakota du Sud
382 SD Snr Ghost1 b	Dakota du Sud
383 SD Snr Ghost2 une	Dakota du Sud
384 SD Snr Ghost2 b	Dakota du Sud
385 SD Snr Ghost2 c	Dakota du Sud
386 SD Snr Signature p	Dakota du Sud
387 SD Snr Signature mf	Dakota du Sud
388 SD Snr Signature f	Dakota du Sud
389 SD Snr Signature Rim mf	Dakota du Sud
390 SD Snr Signature Rim f	Dakota du Sud
391 SD Snr Signature RIM1	Dakota du Sud
392 SD Snr Signature Rim2	Dakota du Sud
393 J centre SD p	Dakota du Sud
394 J centre SD f	Dakota du Sud
395 SD J edge1	Dakota du Sud
396 SD J edge2	Dakota du Sud
397 SD J edge3	Dakota du Sud
398 SD J edge4	Dakota du Sud

#	Exemple de tambour	DF	#	Exemple de tambour	DF	Exemple # tambour	DF
399	SD J p std	Dakota du Sud	433	SD Dance08	Dakota du Sud	467 SD minuscule	Dakota du Sud
400	SD J mf std	Dakota du Sud	434	SD Dance09	Dakota du Sud	468 SD vintage1	Dakota du Sud
401	SD J std f	Dakota du Sud	435	SD Dance10	Dakota du Sud	469 SD Vintage2	Dakota du Sud
402	SD J std + jante p	Dakota du Sud	436	SD Dance11	Dakota du Sud	470 SD Vintage3	Dakota du Sud
403	SD J std + jante mf	Dakota du Sud	437	SD Dance12	Dakota du Sud	471 SD Vintage4	Dakota du Sud
404	SD J std + jante f	Dakota du Sud	438	SD Dance13	Dakota du Sud	472 SD Vintage5	Dakota du Sud
405	SD Dry1	Dakota du Sud	439	SD Dance14	Dakota du Sud	473 SD Vintage6	Dakota du Sud
406	SD Dry2	Dakota du Sud	440	SD Dance15	Dakota du Sud	474 SD AmbiHop	Dakota du Sud
407	SD Dry3	Dakota du Sud	441	SD Dance16	Dakota du Sud	475 SD Brasser	Dakota du Sud
408	SD Chambre pleine	Dakota du Sud	442	SD Dance17	Dakota du Sud	Chili 476 SD	Dakota du Sud
409	SD Décentrée	Dakota du Sud	443	SD Dance18	Dakota du Sud	477 SD Whopper	Dakota du Sud
410	SD Jazz Anneau	Dakota du Sud	444	SD Dance19	Dakota du Sud	478 Syn.1 SD	Dakota du Sud
411	SD Amb.Piccolo	Dakota du Sud	445	SD Dance20	Dakota du Sud	479 Syn.2 SD	Dakota du Sud
412	Paper SD	Dakota du Sud	446	SD Dance21	Dakota du Sud	480 Syn.3 SD	Dakota du Sud
413	SD Big Rock	Dakota du Sud	447	SD Dance22	Dakota du Sud	481 SD Syn.4	Dakota du Sud
414	SD Yowie	Dakota du Sud	448	SD Dance23	Dakota du Sud	482 Electro SD	Dakota du Sud
415	SD Trinity1	Dakota du Sud	449	SD Dance23 GM	Dakota du Sud	483 Orchestra SD	Dakota du Sud
416	SD Trinity2	Dakota du Sud	450	SD Dance24	Dakota du Sud	484 SD Orch. Rouleau	Dakota du Sud
417	SD Stereo Gate	Dakota du Sud	451	SD House1	Dakota du Sud	485 SD Brosse C1	Dakota du Sud
418	SD Stereo Porte GM	Dakota du Sud	452	SD House2	Dakota du Sud	486 SD Brosse C2	Dakota du Sud
419	SD traités	Dakota du Sud	453	SD House3	Dakota du Sud	487 SD Brosse C3	Dakota du Sud
420	SD transformé GM	Dakota du Sud	454	SD House4	Dakota du Sud	488 SD Brosse C4	Dakota du Sud
421	SD + AMB traités	Dakota du Sud	455	SD BeatBox	Dakota du Sud	489 SD Brosse C5	Dakota du Sud
422	SD Cracker Chambre	Dakota du Sud	456	SD Petit	Dakota du Sud	490 SD Brosse C6	Dakota du Sud
423	SD El. Funk1	Dakota du Sud	457	SD Rap	Dakota du Sud	491 SD Brosse Mute1	Dakota du Sud
424	SD El. Funk2	Dakota du Sud	458	SD Noise	Dakota du Sud	492 SD Brosse Mute2	Dakota du Sud
425	SD El. Funk3	Dakota du Sud	Inverse	459 SD	Dakota du Sud	493 SD Brosse Mute3	Dakota du Sud
426	SD Dance01	Dakota du Sud	460	SD HIP1	Dakota du Sud	494 SD Brosse Mute4	Dakota du Sud
427	SD Dance02	Dakota du Sud	461	SD HIP2	Dakota du Sud	495 SD Brosse Mute5	Dakota du Sud
428	SD Dance03	Dakota du Sud	462	SD Hip3	Dakota du Sud	496 SD Brosse Mute6	Dakota du Sud
429	SD Dance04	Dakota du Sud	463	SD hip4	Dakota du Sud	497 SD Brosse S1 1	Dakota du Sud
430	SD Dance05	Dakota du Sud	464	SD Hip5	Dakota du Sud	498 SD Brosse S1 2	Dakota du Sud
431	SD Dance06	Dakota du Sud	465	SD Hip6	Dakota du Sud	499 SD Brosse S1 3	Dakota du Sud
432	SD Dance07	Dakota du Sud	466	SD Ringy	Dakota du Sud	500 SD Brosse S1 4	Dakota du Sud

#	Exemple de tambour	DF
501	Brosse SD S1 5	Dakota du Sud
502	SD Brosse S1 6	Dakota du Sud
503	SD Brosse S2 1	Dakota du Sud
504	SD Brosse S2 2	Dakota du Sud
505	SD Brosse S2 3	Dakota du Sud
Brosse	506 S2 4 SD	Dakota du Sud
507	SD Brosse S2 5	Dakota du Sud
508	SD Brosse S2 6	Dakota du Sud
509	SD Swirl A1	Dakota du Sud
510	Swirl SD A2	Dakota du Sud
511	SD Swirl A3	Dakota du Sud
512	SD Swirl A4	Dakota du Sud
513	SD Swirl B1	Dakota du Sud
514	SD Swirl B2	Dakota du Sud
515	SD Swirl B3	Dakota du Sud
516	SD Swirl B4	Dakota du Sud
517	SD C1 Swirl	Dakota du Sud
518	SD Swirl C2	Dakota du Sud
519	SD Swirl C3	Dakota du Sud
520	SD Swirl C4	Dakota du Sud
521	SD Swirl L1	Dakota du Sud
522	SD Swirl L2	Dakota du Sud
523	SD Swirl L3	Dakota du Sud
524	SD Swirl M1	Dakota du Sud
525	SD Swirl M2	Dakota du Sud
526	SD Swirl M3	Dakota du Sud
527	SDTap & Swirl L1	Dakota du Sud
528	SDTap & Swirl L2	Dakota du Sud
529	SDTap & Swirl L3	Dakota du Sud
530	SDTap & Swirl L4	Dakota du Sud
531	SDTap & Swirl L5	Dakota du Sud
532	SDTap & Swirl L6	Dakota du Sud
533	SDTap & Swirl S1	Dakota du Sud
534	SDTap & Swirl S2	Dakota du Sud

#	Exemple de tambour	DF
535	SDTap & Swirl S3	Dakota du Sud
536	SDTap et Swirl S4	Dakota du Sud
537	SDTap & Swirl S5	Dakota du Sud
538	SDTap & Swirl S6	Dakota du Sud
539	boucle JBrush SD	Dakota du Sud
540	SD JBrush mi	Dakota du Sud
541	SD JBrush ouverte p	Dakota du Sud
542	SD mf ouvert JBrush	Dakota du Sud
543	SD JBrush ouvert f	Dakota du Sud
544	SD JBrush court	Dakota du Sud
545	SD p JBrush photo	Dakota du Sud
546	SD JazzBrush1	Dakota du Sud
547	SD JazzBrush2	Dakota du Sud
548	SD Swirl	Dakota du Sud
549	SD Swirl GM	Dakota du Sud
550	SD Brush1 (swirl1)	Dakota du Sud
551	SD Brush1 (swirl2)	Dakota du Sud
552	SD Brush1 (swirl3)	Dakota du Sud
553	SD Brush1 (swirl4)	Dakota du Sud
554	SD Brush1	Dakota du Sud
555	SD Brush2 (ghost1)	Dakota du Sud
556	SD Brush2 (ghost2)	Dakota du Sud
557	SD Brush2 (ghost3)	Dakota du Sud
558	SD Brush2	Dakota du Sud
559	SD Brush2 (remplissage) 4 plans	Dakota du Sud
560	SD Brush2 (remplissage) 3 plans	Dakota du Sud
561	SD Brush2 (remplissage) 2 plans	Dakota du Sud
562	SD Brush3 Hit	Dakota du Sud
563	SD Brush3 Tap1	Dakota du Sud
564	SD Brush3 Tap2	Dakota du Sud
565	SD Brush3 Swirl	Dakota du Sud
566	SD FX Grande Hall1	Dakota du Sud
567	SD FX Grand Hall2	Dakota du Sud
568	Rim Pop 1	Dakota du Sud

Exemple # tambour	DF
569 Rim Pop 2	Dakota du Sud
570 Rim Pop 3	Dakota du Sud
571 Rim Pop 4	Dakota du Sud
572 Rim Pop 6	Dakota du Sud
573 Rim Pop 7	Dakota du Sud
574 RIM1 st Chambre	Dakota du Sud
575 Rim2 st Chambre	Dakota du Sud
576 Rim3 st Chambre	Dakota du Sud
577 Rim4 st Chambre	Dakota du Sud
578 Rim st rev 80	Dakota du Sud
579 RIM1 st Porte 1	Dakota du Sud
580 Rim2 st Porte 1	Dakota du Sud
581 Rim3 st Porte 1	Dakota du Sud
582 RIM1 st Salle	Dakota du Sud
583 Rim2 st Salle	Dakota du Sud
584 RIM1 Amb	Dakota du Sud
585 Rim2 Amb	Dakota du Sud
586 Rim3 Amb	Dakota du Sud
587 Rim4 Amb	Dakota du Sud
588 Rim Signature Salut	Dakota du Sud
589 Rim Signature Mid	Dakota du Sud
590 Rim Signature Low	Dakota du Sud
591 Rim Prise de vue en p	Dakota du Sud
592 Rim Plan f	Dakota du Sud
593 Rim House1	Dakota du Sud
594 Rim House2	Dakota du Sud
595 Rim Synth	Dakota du Sud
596 Rim Cliquez Synth	Dakota du Sud
597 Rim Synth Tamb	Dakota du Sud
598 Rim Analog	Dakota du Sud
599 Rim FX Grand Hall1	Dakota du Sud
600 Rim FX Grand Hall2	Dakota du Sud
601 sidestick mf	Dakota du Sud
602 Sidestick f	Dakota du Sud

#	Exemple de tambour	DF
603	Sidestick Danse	Dakota du Sud
604	Sidestick sec	Dakota du Sud
605	Sidestick Amb	Dakota du Sud
606	PILON Hit	Dakota du Sud
607	PILON Hit GM	Dakota du Sud
608	PILON Hit Amb	Dakota du Sud
609	Tom Pop Salut 1	Tm
610	Tom Pop Salut 2	Tm
611	Tom Pop Salut 3	Tm
612	Tom Pop Salut Mid 1	Tm
613	Tom Pop Salut Mid 2	Tm
614	Tom Pop Salut Mid 3	Tm
615	Tom Pop Low Mid 1	Tm
616	Tom Pop Low Mid 2	Tm
617	Tom Pop Low Mid 3	Tm
618	Tom Pop Low 1	Tm
619	Tom Pop Low 2	Tm
620	Tom Pop Low 3	Tm
621	Tom Pop Floor Salut 1	Tm
622	Tom Pop Floor Salut 2	Tm
623	Tom Pop Floor Salut 3	Tm
624	Tom Pop Low Floor 1	Tm
625	Tom Pop 2 Low Floor	Tm
626	Tom Pop Low Floor 3	Tm
627	Tom Roche Salut 1	Tm
628	Tom Roche Salut 2	Tm
629	Tom Roche Salut 3	Tm
630	Tom rock Salut Mid 1	Tm
631	Tom rock Salut Mid 2	Tm
632	Tom rock Salut Mid 3	Tm
633	Tom Roche Low Mid 1	Tm
634	Tom Roche Low Mid 2	Tm
635	Tom rock Low Mid 3	Tm
636	Tom Roche Low 1	Tm

#	Exemple de tambour	DF
637	Tom Roche Low 2	Tm
638	Tom Roche Low 3	Tm
639	Tom rock floor Salut 1	Tm
640	Tom rock floor Salut 2	Tm
641	Tom rock floor Salut 3	Tm
642	Tom rock plancher bas 1	Tm
643	Tom rock plancher bas 2	Tm
644	Tom rock plancher bas 3	Tm
645	Tom D Salut f	Tm
646	Tom D Moyenne f	Tm
647	Tom D Low f	Tm
648	Tom D Ch f	Tm
649	Tom P Salut	Tm
650	Tom P Mid	Tm
651	Tom P Low	Tm
652	Tom P Floor	Tm
653	Tom R Vintage Salut	Tm
654	Tom R Vintage Mid	Tm
655	Tom R Vintage étage	Tm
656	Tom Vintage Room Salut	Tm
657	Tom Vintage Chambre Mid Tm 658 Tom	
	Vintage Chambre basse Tm 659 Tom Jazz	
	centre Salut	Tm
660	Tom Jazz centre Salut GM Tm 661	
	bord Tom Jazz Salut	Tm
662	Tom Jazz Salut Rim	Tm
663	Tom Jazz bas centre	Tm
664	centre Tom Jazz Low GM Tm 665	
	Tom Jazz bord bas	Tm
666	Tom Jazz Low Rim	Tm
667	Tom Brosse Mt Salut 1	Tm
668	Tom Brosse Mt Salut 2	Tm
669	Tom Brosse Mt Salut 3	Tm
670	Tom Brosse Mt 4 Salut	Tm

Exemple # tambour		DF
671	Tom Brosse Mt 5 Salut	Tm
672	Tom Brosse Mt 6 Salut	Tm
673	Tom Brosse Op Salut 1	Tm
674	Tom Brosse Op Salut 2	Tm
675	Tom Brosse Op Salut 3	Tm
676	Tom Brosse Op Salut 4	Tm
677	Tom Brosse Op Salut 5	Tm
678	Tom Brosse Mt Low 1	Tm
679	Tom Brosse Mt Low 2	Tm
680	Tom Brosse Mt Low 3	Tm
681	Tom Brosse Mt 4 Low	Tm
682	Tom Brosse Mt 5 Low	Tm
683	Tom Brosse Mt 6 Low	Tm
684	Tom Brosse Op Low 1	Tm
685	Tom Brosse Op Low 2	Tm
686	Tom Brosse Op Low 3	Tm
687	Tom Brush Op Low 4	Tm
688	Tom Brosse Op Low 5	Tm
689	Tom1 Ouvert Salut p	Tm
690	Tom1 ouvert Salut p Flam	Tm
691	Tom1 ouvert Salut f	Tm
692	Tom1 Ouvert Salut f Flam	Tm
693	Tom1 Ouvert Mid p	Tm
694	Tom1 Ouvert Mid p Flam	Tm
695	Tom1 ouverture mi f	Tm
696	Tom1 Ouvert mi f Flam	Tm
697	Tom1 Ouverture Bas p	Tm
698	Tom1 ouvert Low p flam Tm 699 Tom1	
	Ouvrir basse f	Tm
700	Tom1 Ouverture Bas f Flam	Tm
701	Tom1 étage ouvert p	Tm
702	Tom1 ouverte Etage p flam Tm 703 Tom1	
	ouverte Etage f	Tm
704	Tom1 ouverte Etage f flam Tm	

#	Exemple de tambour	DF
705	Tom2 Salut p	Tm
706	Tom2 Salut f	Tm
707	Tom2 Mid p	Tm
708	Tom2 Mid f	Tm
709	Tom2 faible p	Tm
710	Tom2 Low f	Tm
711	Tom2 étage p	Tm
712	Tom2 Ch f	Tm
713	TOM3 Salut	Tm
714	TOM3 étage	Tm
715	TOM4 Salut	Tm
716	TOM4 Low	Tm
717	TOM4 étage	Tm
718	TOM5 Salut	Tm
719	TOM5 faible	Tm
720	Tom6 Vintage Salut p	Tm
721	Tom6 Vintage Salut mf	Tm
722	Tom6 Vintage Salut f	Tm
723	Tom6 Vintage Mid p	Tm
724	Tom6 Vintage Mid mf	Tm
725	Tom6 Vintage Mid f	Tm
726	Tom6 Vintage Low p	Tm
727	Tom6 Vintage Low mf	Tm
728	Tom6 Vintage Low f	Tm
729	Tom Jazz HW Salut 1	Tm
730	Tom Jazz HW Low 2	Tm
731	Tom Jazz HW Floor	Tm
732	Tom Brosse Op Salut	Tm
733	Tom Brosse Op Low	Tm
734	Tom traités	Tm
735	Tom Jazz Salut	Tm
736	Tom Jazz Floor	Tm
737	Tom Brush1 (sd ouvert)	Tm
738	Tom Brush1 (sd fermer)	Tm

#	Exemple de tambour	DF
739	Tom Brush2 (sd ouvert)	Tm
740	Tom Brush2 (sd fermer)	Tm
741	Tom Brush3 Salut mf	Tm
742	Tom Brush3 Salut f	Tm
743	Tom Brush3 Salut f GM	Tm
744	Tom Brush3 Mid mf	Tm
745	Tom Brush3 Mid f	Tm
746	Tom Brush3 Mid f GM	Tm
747	Tom Brush3 Low mf	Tm
748	Tom Brush3 Low f	Tm
749	Tom Brush3 Low f GM	Tm
750	Tom Brush4	Tm
751	Tom Brush5 Amb Salut	Tm
752	Tom Brush5 Amb Low	Tm
753	E.Tom FM	Tm
754	E.Tom réel	Tm
755	HH Pop Z Cl 1	HH
756	HH Pop Z Cl 2	HH
757	HH Pop Z Cl 3	HH
758	HH Pop Z Cl 4	HH
759	HH Pop Z Cl 5	HH
760	HH Pop Z Cl 6	HH
761	HH Pop Z Op 1	HH
762	HH Pop Z Op 2	HH
763	HH Pop Z 1 Ped	HH
764	HH Pop Z Ped 2	HH
765	HH Pop Z Ped 3	HH
766	HH Pop Z 4 Ped	HH
767	HH Pop Z Ped 5	HH
768	HH Pop Z Ped 6	HH
769	HH Roche Cl 1	HH
770	HH Roche Cl 2	HH
771	HH Roche Cl 3	HH
772	HH Roche Cl 4	HH

Exemple # tambour		DF
773	HH Roche Cl 5	HH
774	HH Roche Cl 6	HH
775	HH Roche Cl 7	HH
776	HH rock Op 1	HH
777	HH rock Op 2	HH
778	HH rock Op 3	HH
779	HH rock Op 4	HH
780	HH rock Op 5	HH
781	HH rock Op 6	HH
782	HH rock Op 7	HH
783	HH Roche HOp 1	HH
784	HH Roche HOp 2	HH
785	HH Roche HOp 3	HH
786	HH Roche HOp 4	HH
787	HH Roche HOp 5	HH
788	HH Roche HOp 6	HH
789	HH Roche HOp 7	HH
790	HH Roche qop 1	HH
791	HH Roche qop 2	HH
792	HH Roche qop 3	HH
793	HH Roche qop 4	HH
794	HH Roche qop 5	HH
795	HH Roche qop 6	HH
796	HH Roche qop 7	HH
797	HH Roche Ped 1	HH
798	HH Roche Ped 2	HH
799	HH Roche Ped 3	HH
800	HH Roche Ped 4	HH
801	HH Roche Ped 5	HH
802	HH Roche Ped 6	HH
803	HH Roche Ped 7	HH
804	HH naturel Op1 p	HH
805	HH naturel Op1 mf	HH
806	HH naturel Op2 p	HH

#	Exemple de tambour	DF
807	HH naturel Op2 mf	HH
808	HH Natural Op3	HH
809	HH naturel Op4	HH
810	HH naturel Cl p	HH
811	HH naturel Cl mf	HH
812	HH pédale naturel Cl	HH
813	HH pédale naturelle Op	HH
814	HH pointe naturelle Cl p	HH
815	HH pointe naturelle Cl mf	HH
816	HH pointe naturelle Op p	HH
817	HH pointe naturelle Op mf	HH
818	HH Vintage Cl p	HH
819	HH Vintage Cl mf	HH
820	HH Vintage Cl f	HH
821	HH Vintage Op	HH
822	HH pointe de Jazz Cl une	HH
823	HH pointe de jazz Cl c	HH
824	HH Jazz pointe Op1 un	HH
825	HH Jazz pointe Op1 b	HH
un 826	HH Cl Jazz	HH
827	HH Cl c Jazz	HH
828	HH Jazz Op1 a	HH
829	HH Jazz Op1 b	HH
830	HH Jazz Op2	HH
831	HH Jazz Op3	HH
832	HH Jazz Op4	HH
833	HH Cl Jazz ped	HH
834	HH Jazz ped Op	HH
835	HH Brosse Nat Op c 1	HH
836	HH brosse Nat Op c 2	HH
837	HH brosse Nat Op c 3	HH
838	HH Brosse Nat Op c 4	HH
839	HH Brosse Nat Op c 5	HH
840	HH Brosse Nat Op c 6	HH

#	Exemple de tambour	DF
841	HH Brosse Nat Op d 1	HH
842	HH Brosse Nat Op d 2	HH
843	HH Brosse Nat Op d 3	HH
844	HH Brosse Nat Op d 4	HH
845	HH Brosse Nat Op d5	HH
846	HH Brosse Nat Op d 6	HH
847	HH Ped Nat Op 1	HH
848	HH Ped Nat Op 2	HH
849	HH Ped Nat Op 3	HH
850	HH Ped Nat Op 4	HH
851	HH Ped Nat Op 5	HH
852	pp HH1 Fermé	HH
853	HH1 Fermé p	HH
854	HH1 Fermé mf	HH
855	HH1 Fermé f	HH
856	HH1 Pied mp	HH
857	HH1 Pied mf	HH
858	HH1 Ouvrir mp	HH
859	HH1 Mf	HH
860	pp HH2 Fermé	HH
861	HH2 fermé p	HH
862	HH2 fermé mp	HH
863	HH2 Fermé mf	HH
864	HH2 Fermé f	HH
865	HH2 fermé ff	HH
866	HH2 Pied p	HH
867	HH2 Pied f	HH
868	p HH2 ouvert	HH
869	HH2 Ouvrir f	HH
870	HH3 Closed1	HH
871	HH3 Closed2	HH
872	HH3 pied	HH
873	HH3 ouvert1	HH
874	HH3 Open2	HH

Exemple # tambour		DF
875	HH3 Sizzle	HH
876	HH4 Closed1	HH
877	HH4 Closed2	HH
878	HH4 pied	HH
879	HH4 pieds Open	HH
880	HH4 Ouvert	HH
881	HH Old Close1	HH
882	HH Old OPEN1	HH
883	HH Old TiteClose	HH
884	HH Old Close2	HH
885	HH Old Open2	HH
886	HH Brosse Nat Cl 1	HH
887	HH Brosse Nat Cl 2	HH
888	HH Brosse Nat Cl 3	HH
889	HH Brosse Nat Cl 4	HH
890	HH Brosse Nat Cl 5	HH
891	HH Brosse Nat Cl 6	HH
892	HH Brosse Nat Op b 1	HH
893	HH Brosse Nat Op b 2	HH
894	HH Brosse Nat Op b 3	HH
895	HH Brosse Nat Op b 4	HH
896	HH Brosse Nat Op b 5	HH
897	HH Brosse Nat Op b 6	HH
898	HH Ped Nat Cl 1	HH
899	HH Ped Nat Cl 2	HH
900	HH Ped Nat Cl 3	HH
901	HH Ped Nat Cl 4	HH
902	HH Ped Nat Cl 5	HH
903	HH Maison OPEN1	HH
904	HH Maison Open2	HH
905	HH Hip	HH
906	HH Alpo Fermer	HH
907	HH dance1	HH
908	HH Dance2	HH

#	Exemple de tambour	DF
909	HH Syn. Fermé	HH
910	HH Syn. Ouvert	HH
911	HH Brosse cl 1	HH
912	HH Brosse cl 2	HH
913	HH Brosse cl 3	HH
914	HH brosse op 1	HH
915	HH brosse op 2	HH
916	HH1 MS20 Cl 1	HH
917	HH1 MS20 Op 1	HH
918	HH1 MS20 Op 2	HH
919	Rail Pop1 1	Cy
920	Rail Pop1 2	Cy
921	Tour Pop1 3	Cy
922	Rail Pop1 4	Cy
923	Tour Pop1 5	Cy
924	Rail Pop1 6	Cy
925	Rail Pop2 1	Cy
926	Rail Pop2 2	Cy
927	Rail Pop2 3	Cy
928	Rail Pop2 4	Cy
929	Tour Pop2 5	Cy
930	Rail Pop2 6	Cy
931	Tour Pop de Bell 1	Cy
932	Pop Tour de Bell 2	Cy
933	Pop Tour de Bell 3	Cy
934	Pop Tour de Bell 4	Cy
935	Tour Pop Cloche 5	Cy
936	Pop Tour de Bell 6	Cy
937	tour Z20 edge1	Cy
938	tour Z20 edge2	Cy
939	Tour Z20 edge3	Cy
940	Tour Z20 edge4	Cy
941	Tour Z20 edge5	Cy
942	Tour Z20 edge6	Cy

#	Exemple de tambour	DF
943	Tour Z20 CUP1	Cy
944	Tour Z20 cup2	Cy
945	Rail Z20 cup3	Cy
946	tour Rock1	Cy
947	Tour Rock2	Cy
948	Tour Roche de Bell	Cy
949	Rail Z22 Rivet 1	Cy
950	Rail Z22 Rivet 2	Cy
951	Rivet 3 tour Z22	Cy
952	Rail Z22 Rivet 4	Cy
953	Rail Z Brosse bord 1	Cy
954	Z tour Brosse bord 2	Cy
955	tour Z Coupe Brosse	Cy
956	Z 20 crash	Cy
957	Ride 20' mp1	Cy
958	Ride 20' mp2	Cy
959	Ride 20' mf1	Cy
960	Ride 20' MF2	Cy
961	tour Edge1	Cy
962	tour Edge2	Cy
963	Cup tour	Cy
964	Jazz Tour	Cy
965	Tour Brush1	Cy
966	Tour Brush2	Cy
967	tour Brush3	Cy
968	Rail Brosse Nat 1 1	Cy
969	Rail Brosse Nat 1 2	Cy
970	Rail Brosse Nat 2 1	Cy
971	Tour Brosse Nat 2 2	Cy
972	Rail Brosse Nat 2 3	Cy
973	Cup tour Brosse Nat 1	Cy
974	tour Brosse Coupe Nat 2	Cy
975	Cup tour Brosse Nat 3	Cy
976	Rivet tour	Cy

Exemple # tambour	DF
977 tour Rivet Amb	Cy
978 crash Pop 1 1	Cy
979 crash Pop 1 2	Cy
980 crash Pop 1 3	Cy
981 Pop 1 4 accident	Cy
982 crash Pop 2 1	Cy
983 crash Pop 2 2	Cy
984 crash Pop 2 3	Cy
985 crash Pop 2 4	Cy
986 Accident de bord 15' 1	Cy
bord 987 2 15' Accident	Cy
988 Accident de bord 17' 1	Cy
bord 989 Crash 17' 2	Cy
990 crash 19' open 1	Cy
991 19' accident ouvrir 2	Cy
992 T20 crash 1	Cy
993 crash T20 2	Cy
994 crash Z22 Rivet 1	Cy
995 crash Z22 Rivet 2	Cy
996 Rivet 3 crash Z22	Cy
997 crash 1	Cy
998 crash 2	Cy
999 crash brosse 1 1	Cy
1000 Accident de brosse 1 2	Cy
1001 Crash Brosse 1 3	Cy
1002 Accident Brosse 2 1	Cy
1003 crash brosse 2 2	Cy
1004 Danse crash 99	Cy
1005 crash DDD-1	Cy
1006 crash inverse	Cy
1007 inverse cymbale	Cy
1008 Splash Pop 1	Cy
1009 Splash Pop 2	Cy
1010 Splash Pop 3	Cy

#	Exemple de tambour	DF
1011	Pop Splash 4	Cy
1012	Splash U11 1	Cy
1013	Splash U11 2	Cy
1014	Splash U11 3	Cy
1015	Splash U11 4	Cy
1016	Splash 8' edge1	Cy
1017	Splash 8' edge2	Cy
1018	Splash	Cy
1019	Chinese Pop 1	Cy
1020	Pop 2 chinois	Cy
1021	Pop 3 Chinese	Cy
1022	Pop 4 Chinese	Cy
1023	Chinese Pop 5	Cy
1024	Chinese Pop 6	Cy
1025	Chinese Pop 7	Cy
1026	Chinese Pop 8	Cy
1027	Chine	Cy
1028	Cymbal Orchestra	Cy
1029	Finger Snaps	LP
1030	Finger snap	LP
1031	claquements de mains 1	LP
1032	Claps main 2	LP
1033	Claps main 3	LP
1034	Claps main 4	LP
1035	Claps main 5	LP
1036	Claps naturel	LP
1037	Claps1	LP
1038	Claps2	LP
1039	Claps3	LP
1040	Claps4	LP
1041	Claps Ensemble 1	LP
1042	Claps Ensemble 2	LP
1043	Claps analogique	LP
1044	Danse Claps1	LP

#	Exemple de tambour	DF
Danse	Claps2 1 045	LP
1046	Danse Claps3	LP
1047	Danse Claps4	LP
1048	Danse Claps5	LP
1049	Danse Claps6	LP
1050	Danse Conga Lo-ouverte	LP
1051	Danse Conga Salut-ouvert	LP
1052	Danse Tambourin	HP
1053	Syn. Bongo Salut	LP
1054	Syn. Bongo Low	LP
1055	Syn. castagnettes	LP
1056	Syn. Shaker	HP
1057	Syn. Bruit	SFX
1058	Syn. FX1	SFX
1059	Syn. FX2	SFX
1060	Syn. FX3	SFX
1061	Syn. FX4	SFX
1062	Syn. FX5	SFX
1063	Syn. Perc. Ahh	SFX
1064	Boom	SFX
1065	Zap1	SFX
Zap2	1066	SFX
1067	Hit vinyle	SFX
1068	DJ vinyle tranches 01	SFX
1069	DJ vinyle 02 tranches	SFX
1070	DJ vinyle 03 tranches	SFX
1071	DJ vinyle 04 tranches	SFX
1072	DJ vinyle 05 tranches	SFX
1073	DJ vinyle 06 tranches	SFX
1074	DJ vinyle 07 tranches	SFX
1075	DJ vinyle 08 tranches	SFX
1076	DJ vinyle 09 tranches	SFX
1077	DJ vinyle 10 tranches	SFX
1078	DJ vinyle 11 tranches	SFX

Exemple # tambour		DF
1079	DJ vinyle 12 tranches	SFX
1080	DJ Vinyle 13 tranches	SFX
1081	DJ vinyle 14 tranches	SFX
1082	DJ vinyle 15 tranches	SFX
1083	DJ vinyle 16 tranches	SFX
1084	DJ vinyle 17 tranches	SFX
1085	DJ vinyle 18 tranches	SFX
1086	DJ vinyle 19 tranches	SFX
1087	DJ Vinyle 20 tranches	SFX
1088	DJ vinyle 21 tranches	SFX
1089	DJ vinyle 22 tranches	SFX
1090	DJ vinyle 23 tranches	SFX
1091	DJ vinyle 24 tranches	SFX
1092	DJ Scratch1	SFX
1093	DJ Scratch2	SFX
1094	DJ Scratch3	SFX
1095	DJ Scratch4	SFX
1096	DJ Scratch5	SFX
1097	DJ Scratch6	SFX
1098	DJ Hit Rub	SFX
1099	DJ Vocal Rub1	SFX
1100	DJ Vocal RUB2	SFX
1101	DJ BD Rub	SFX
Frotter	1102 DJ SD	SFX
1103	Guiro long Nat p	LP
1104	Guiro long Nat f	LP
1105	Guiro Court Nat p	LP
1106	Guiro court Nat f	LP
1107	Guiro longue	LP
1108	Guiro Court	LP
1109	Vibraslap	HP
1110	Vibraslap Amb	HP
1111	Sifflet à long	HP
1112	Court Whistle	HP

#	Exemple de tambour	DF
1113	Samba Whistle	HP
1114	Samba Sifflet Lp	HP
Ouvert 1	Cuica 1115	LP
1116	Cuica Ouvrir 2	LP
1117	Cuica Ouvrir 3	LP
1118	Cuica Mute 1	LP
1119	Cuica Mute 2	LP
1120	Cuica Salut	LP
1121	cuica Lo	LP
1122	Surdo Ouvrir	LP
1123	Surdo Mute	LP
1124	Surdo Ouvrir GM	LP
1125	Surdo Mute GM	LP
1126	Tumba OPEN1 mf	LP
1127	Tumba ouvert1 f	LP
1128	Tumba Open2 mf	LP
1129	Tumba Open2 f	LP
1130	Tumba Ouvrir Flam	LP
1131	Tumba glissando	LP
1132	Tumba Basstone	LP
1133	Tumba O.Slap Flam mf	LP
1134	Tumba O.Slap Flam f	LP
1135	Tumba Muffled	LP
1136	Low Conga 1	LP
1137	Low Conga 2	LP
1138	Low Conga 3	LP
1139	Low Conga 4	LP
1140	Faible Conga 5	LP
1141	Conga1 Lo Basstone	LP
1142	Conga1 Lo Mf	LP
1143	Conga1 Lo Ouvrir Slap	LP
1144	Conga1 Lo glissando	LP
1145	Conga1 Lo Muffled	LP
1146	Conga1 Lo fermé	LP

#	Exemple de tambour	DF
1147	Conga1 Lo fermé Slap	LP
1148	Conga1 Lo talon	LP
1149	Conga1 Lo Toe	LP
1150	Ouvert Salut Conga 1	LP
1151	Ouvrir Salut Conga 2	LP
1152	Ouvert Salut Conga 3	LP
1153	Ouvert Salut Conga 4	LP
1154	Mute Salut Conga 1	LP
1155	Mute Salut Conga 2	LP
1156	Mute Salut Conga 3	LP
1157	Conga1 Salut Basstone mf	LP
1158	Conga1 Salut Basstone f	LP
1159	Conga1 Salut Mf	LP
1160	Conga1 Salut ouvert Slap	LP
1161	Conga1 Salut Muffled	LP
1162	Conga1 Salut Fermé	LP
1163	Conga1 Salut Fermé Slap	LP
1164	Conga1 Salut talon	LP
1165	Conga1 Salut Toe	LP
1166	Conga2 Lo Ouvrir	LP
1167	Conga2 Lo Mt Slap	LP
1168	Conga2 Lo Slap	LP
1169	Conga2 Salut ouvert	LP
1170	Conga2 Salut Mute	LP
1171	Conga2 Salut Mt Slap	LP
1172	Conga2 Salut Slap1	LP
1173	Conga2 Salut Slap2	LP
1174	Conga2 talon	LP
1175	Conga2 Toe	LP
1176	Quinto1 Ouvrir	LP
1177	Quinto1 Fermé	LP
1178	Quinto1 Fermé Slap	LP
1179	Quinto1 Toe	LP
1180	Quinto2 Basstone	LP

Exemple # tambour	DF
1181 Quinto2 Ouvrir mp	LP
1182 Quinto2 Ouvrir Flam	LP
1183 Quinto2 Ouvrir Slap	LP
1184 Quinto2 Muffled	LP
1185 Quinto2 C.Slap Flam p	LP
1186 Quinto2 C.Slap Flam f	LP
1187 Quinto2 talon	LP
1188 Low Bongo 1	LP
1189 Low Bongo 2	LP
Low Bongo 3 1190	LP
1191 Salut Bongo 1	LP
1192 Salut Bongo 2	LP
1193 Salut Bongo 3	LP
1194 Bongo1 Lo Muffled mp	LP
1195 Bongo1 Lo Muffled f	LP
1196 Bongo1 Lo fermé	LP
1197 Bongo1 Lo Flam	LP
1198 Bongo1 Lo LP 1199 Bongo1 Lo	
Memory Stick	LP
1200 Bongo1 Lo StickEdge mf	LP
1201 Bongo1 Lo StickEdge f	LP
1202 Bongo1 Lo StickBounce	LP
1203 Bongo1 Lo Ongle	LP
1204 Bongo1 Lo Cuptone	LP
1205 Bongo1 Lo Slap	LP
1206 Bongo1 Salut Mf	LP
1207 Bongo1 Salut ouvert f	LP
1208 Bongo1 Hi Pops	LP
1209 Bongo1 Salut Hightone	LP
1210 Bongo1 Salut OpenFlam	LP
1211 Bongo1 Salut Ongle	LP
Bongo1 Salut Memory Stick 1 212	LP
1213 Bongo1 Salut StickEdge mf	LP
1214 Bongo1 Salut StickEdge f	LP

#	Exemple de tambour	DF
1215	Bongo1 Salut StickBounce	LP
1216	Bongo1 Salut Cuptone	LP
1217	Bongo1 Salut Slap	LP
1218	Bongo2 Lo Ouvrir une	LP
1219	Bongo2 Lo Ouvrir b	LP
1220	Bongo2 Lo Mute	LP
1221	Bongo2 Salut Ouvrez un	LP
1222	Bongo2 Salut ouvert b	LP
1223	Bongo2 Salut Muffled	LP
1224	Bongo2 Salut Slap	LP
1225	Bongo2 Lo talon	LP
1226	Bongo2 Lo Muffled	LP
Lo	Ouvrir Bongo3 1227	LP
1228	Bongo3 Lo Slap	LP
1229	Bongo3 Lo bâton	LP
1230	Bongo3 Salut ouvert	LP
1231	Bongo3 Salut Slap	LP
1232	Bongo3 Salut Stick1	LP
1233	Bongo3 Salut stick2	LP
1234	Okonkolo Boca Ouvrir mp LP 1235	
Okonkolo	Cha p Ouvrir	LP
1236	Okonkolo Cha Mf	LP
1237	Okonkolo Cha Ouvrir f	LP
1238	Okonkolo Cha ouvert ff	LP
1239	Okonkolo Cha Slap p	LP
1240	Okonkolo Cha Slap mf	LP
1241	Okonkolo Cha Slap f	LP
1242	Baya Ouvert	LP
1243	Baya Ghe	LP
1244	Baya GheUp un	LP
1245	Baya GheUp b	LP
1246	Baya KaPalm	LP
1247	un Baya KaToe	LP
1248	Baya KaToe b	LP

#	Exemple de tambour	DF
1249	Baya clouer	LP
1250	Baya Nail b	LP
1251	Baya Nail c	LP
1252	Baya Ge	LP
1253	Baya Up	LP
1254	Baya UpDown un	LP
1255	Baya UpDown b	LP
1256	Baya Mute1	LP
1257	Baya Mute2	LP
1258	Baya Mute3	LP
1259	Tabla1 Na	LP
1260	Tabla1 Ouvrir	LP
1261	Tabla1 Tin	LP
1262	Tabla1 Mute1	LP
1263	Tabla1 Mute2	LP
1264	Tabla1 Mute3	LP
un	1265 Tabla2 Tin	LP
1266	Tabla2 Tin b	LP
Na	un Tabla2 1267	LP
1268	Na b Tabla2	LP
1269	Na c Tabla2	LP
1270	un Tabla2 Tun	LP
1271	Tabla2 Tun b	LP
1272	Tabla2 Tele une	LP
1273	Tabla2 Tele b	LP
1274	Tabla2 Tele c	LP
1275	Tabla2 Ti a	LP
1276	Tabla2 Ti b	LP
1277	Tabla2 Ti c	LP
1278	Tabla2 Tera	LP
1279	Tsuzumi	LP
1280	Taiko Ouvrir	LP
1281	Taiko Rim	LP
1282	Low Timbale 1	LP

Exemple # tambour	DF
1283 Low Timbale 2	LP
1284 Low Timbale 3	LP
1285 Low Timbale 4	LP
1286 Low Timbale 5	LP
1287 Timbales1 Lo Op mp	LP
1288 Timbales1 Lo Op mf	LP
1289 Timbales1 Lo Op mf GM LP Lo	
Timbales1 1290 bord mf	LP
1291 Timbales1 Lo bord f	LP
1292 Timbales1 Lo RimShot	LP
1293 Timbales1 Lo Abanico	LP
1294 Timbales1 Lo Rouleau	LP
1295 Timbales1 Lo Mute mf	LP
1296 Timbales1 Lo Mute f	LP
1297 Timbales1 Lo Paila mf	HP
1298 Timbales1 Lo Paila f	HP
1299 Haute Timbale 1	LP
1300 Haute Timbale 2	LP
1301 Haute Timbale 3	LP
1302 Haute Timbale 4	LP
1303 Haut Timbale 5	LP
1304 Timbales1 Salut ouvert	LP
1305 Timbales1 Salut Bord	LP
1306 Timbales1 Salut bord GM	LP
1307 Timbales1 Salut Rim p	LP
1308 Timbales1 Salut Rim mf	LP
1309 Timbales1 Salut Rim f	LP
1310 Timbales1 Salut Abanico1	LP
1311 Timbales1 Salut Abanico2	LP
1312 Timbales1 Salut Mute	LP
1313 Timbales1 Salut Paila mf	HP
1314 Timbales1 Salut Paila f	HP
1315 Timbales2 Lo Ouvrir	LP
1316 Timbales2 Lo Mute	LP

#	Exemple de tambour	DF
1317	Lo Rim Timbales2	LP
1318	Timbales2 Salut Bord	LP
1319	Timbales2 Salut RIM1	LP
1320	Timbales2 Salut Rim2	LP
1321	Timbales2 Paila	HP
1322	Cowbell Amb	HP
1323	Cowbell1	HP
1324	Cowbell2	HP
1325	Cowbell3	HP
1326	Cowbell4 Ouvrir	HP
1327	Cowbell4 Mute	HP
1328	Cowbell5 Ouvrir une	HP
1329	Cowbell5 Ouvrir b	HP
1330	Cowbell5 Mute	HP
1331	Cowbell6	HP
1332	Salut Agogo	HP
1333	Low Agogo	HP
1334	Agogô	HP
1335	Chacha de Bell	HP
1336	Mambo de Bell	HP
1337	recoreco short1	HP
1338	recoreco short2	HP
1339	recoreco longue	HP
Ouvrir	Triangle p 1340	HP
1341	Triangle ouvert f	HP
1342	Mute Triangle p	HP
1343	Mute Triangle f	HP
1344	Triangle1 Ouvrir	HP
1345	Triangle1 Mute	HP
1346	triangle2 Ouvrir	HP
1347	triangle2 Mute	HP
1348	Sleigh de Bell	HP
1349	Rap Sleigh de Bell	HP
1350	Jingle Bell Amb	HP

#	Exemple de tambour	DF
1351	grelot	HP
1352	Bells Ouvert	HP
1353	Finger Cymbal	HP
1354	Marc Arbre Amb	HP
1355	Marc Arbre	HP
1356	Marc Arbre GM	HP
1357	Marc Arbre LP	HP
1358	Rainstick	SFX
1359	Flexatone	HP
1360	Gong chinois	Cy
1361	Claves p	LP
1362	Claves f	LP
1363	Claves1 Lo a	LP
1364	Claves1 Lo b	LP
1365	Claves1 Salut un	LP
1366	Claves1 Salut b	LP
1367	Claves2	LP
1368	Low Wood Bloc p	LP
1369	Low Wood Bloc f	LP
1370	Salut bloc en bois p	LP
1371	Salut bois Bloc f	LP
1372	bloc en bois 1 a	LP
Bloc 1	1373 Bois b	LP
1374	Wood Block 2 a	LP
1375	Wood Block 2 b	LP
1376	Wood Block 3 a	LP
1377	Bois Bloc 3 b	LP
1378	Wood Block 4 a	LP
1379	Wood Block 4 b	LP
1380	Wood Block 5 a	LP
1381	bloc en bois 5 b	LP
1382	Wood Block 6 a	LP
1383	bloc en bois 6 b	LP
1384	7 Bloc en bois	LP

Exemple # tambour		DF
1385	Bois Bloc 8	LP
1386	Castanet Amb	LP
1387	Castanet 1 a	LP
1388	Castanet 1 b	LP
1389	1 c Castanet	LP
1390	Castanet 2	LP
1391	Castanet simple	LP
1392	GM Castanet unique	LP
1393	Double Castanet	LP
1394	Cabasa Amb 1	HP
1395	Cabasa Amb 2	HP
1396	Cabasa Amb 3	HP
1397	Cabasa 1 L a Down	HP
1398	Cabasa 1 L a Up	HP
1399	Cabasa 1 L b vers le bas	HP
1400	Cabasa 1 L b Up	HP
1401	Cabasa 1 S a Down	HP
1402	Cabasa 1 S un Up	HP
1403	Cabasa 1 S b vers le bas	HP
1404	Cabasa 1 S b jusqu'à	HP
1405	Cabasa 2 L Stack b	HP
1406	Cabasa 2 L Empilez	HP
1407	Cabasa 2 L Rouleau	HP
1408	Cabasa 2 S Empilez	HP
1409	Cabasa 2 S b Stack	HP
1410	Cabasa 2 S Rouleau	HP
1411	Cabasa 3 WS	HP
1412	Cabasa 3 Up	HP
1413	Cabasa 3 vers le bas	HP
1414	Cabasa 3 Tap	HP
1415	Caxixi1 une	HP
1416	Caxixi1 b	HP
1417	Caxixi1 c	HP
1418	Caxixi2 une	HP

#	Exemple de tambour	DF
1419	Caxixi2 b	HP
1420	Caxixi2 c	HP
1421	Caxixi3 dur	HP
1422	Caxixi3 souple	HP
1423	Shaker Amb	HP
1424	Shaker1 PuE_Sh une	HP
1425	Shaker1 PuE_Sh b	HP
1426	Shaker1 tirer un	HP
1427	Shaker1 Pull b	HP
un Accent 1428	Shaker1	HP
1429	Shaker1 Accent b	HP
1430	Shaker1 lent une	HP
1431	Shaker1 lent b	HP
1432	Shaker1 lente c	HP
1433	un rouleau Shaker1	HP
1434	Shaker1 Rouleau b	HP
1435	Shaker1 Rouleau c	HP
1436	Shaker2	HP
1437	Shaker3	HP
1438	Maracas Amb 1	HP
1439	Maracas Amb 2	HP
1440	Maracas Amb 3	HP
1441	Maracas Amb 4	HP
1442	Maracas push	HP
1443	Maracas Pull	HP
1444	Dumbek une	LP
1445	Dumbek b	LP
1446	Dumbek c	LP
1447	Dumbek d	LP
1448	Dumbek e	LP
1449	Dumbek f	LP
1450	Dumbek g	LP
1451	Dumbek h	LP
1452	Dumbek i	LP

#	Exemple de tambour	DF
1453	Dumbek j	LP
1454	Dumbek k	LP
1455	Djembe L Basstone un	LP
1456	Djembe L Basstone b	LP
1457	Djembe L c Basstone	LP
1458	Djembe L Ouvert	LP
1459	Djembe L Ouvrir Slap	LP
1460	Djembe L Fermé Slap	LP
1461	Djembe S Basstone un	LP
1462	Djembe S b Basstone	LP
1463	Djembe S c Basstone	LP
1464	Djembe Ouvrir	LP
1465	Djembe Mute	LP
1466	Djembe Slap	LP
1467	Djembe S Ouvert	LP
1468	Djembe S Ouvrir une Slap	LP
1469	Djembe S Ouvert Slap b	LP
1470	Djembe S Fermé Slap un	LP
1471	Djembe S fermé Slap b	LP
1472	Djembe S fermé Slap c	LP
1473	Djembe Basse	LP
1474	Udu Ouvrir une	LP
1475	Udu Ouvrir b	LP
1476	Udu Ouvrir c	LP
1477	Udu Ouvrir d	LP
1478	Udu Faites glisser un	HP
1479	Udu Glisser b	HP
1480	Udu entrouvertes une	LP
1481	Udu entrouvertes b	LP
1482	Udu entrouvertes c	LP
1483	Udu de Bell a	LP
1484	Udu Cloche b	LP
1485	WD Brazillia1	Dakota du Sud
1486	WD Brazillia2	Dakota du Sud

Exemple # tambour	DF
1487 WD Ethno SD1	Dakota du Sud
1488 WD Ethno SD2	Dakota du Sud
1489 WD Ethno SD3	Dakota du Sud
1490 WD Ethno SD4	Dakota du Sud
1491 WD Ethno SD5	Dakota du Sud
1492 WD Ethno SD6	Dakota du Sud
1493 WD Kangaroo1	SFX
1494 WD Kangaroo2	SFX
1495 WD Kangaroo3	SFX
1496 WD Kangaroo4	SFX
1497 WD Kangaroo5	SFX
1498 WD Kangaroo6	SFX
1499 WD Kangaroo7	SFX
1500 WD Kangaroo8	SFX
Tambourin Poussez 1501	HP
1502 Tambourin Pull	HP
1503 Tambourin Acc1 A	HP
1504 Tambourin Acc1 B	HP
1505 Tambourin Acc2	HP
1506 Tambourin Mute1	LP
1507 Tambourin Mute2	LP
1508 Tambourin Ouvrir	LP
1509 Tambourin Nat 1	HP
1510 Tambourin Nat 2	HP
1511 Tambourin Nat 3	HP
1512 Tambourin Nat 4	HP
1513 Tambourin Nat 5	HP
1514 ME1 Rim Ak douf	LP
1515 ME1 douf Tek Ak1	LP
1516 ME1 douf Tek Ak2	LP
1517 ME1 Pand Ouvert	LP
1518 ME1 Pand Pattern1	LP
1519 ME1 Pand Pattern2	LP
1520 ME1 Pand Pattern3	LP

#	Exemple de tambour	DF
1521	ME1 Pand Pattern4	LP
1522	ME1 Rek Dom Ak	HP
1523	ME1 Rek Jingle	HP
1524	ME1 Rik1	LP
1525	ME1 Rik2	LP
1526	ME1 Rik3	LP
1527	ME1 Sagat entrouvertes	HP
1528	ME1 Sagat Fermer	HP
1529	ME1 Surdo L Ouvert	LP
1530	ME1 Surdo L Mute	LP
1531	ME1 Tabla Medium	LP
1532	ME1 Tabla Dom	LP
1533	ME1 Tabla Flam	LP
1534	ME1 Tabla Rim	LP
1535	ME1 Tabla Tak	LP
1536	ME1 Timbales	HP
1537	ME1 Udu fopen	LP
1538	ME1 Alkis	LP
ME1 Bandir Ouvrir 1539		LP
1540	ME1 Bandir Fermé	LP
1541	ME1 Bongo Rouleau	LP
1542	ME1 Darbuka1 Tek1	LP
1543	ME1 Darbuka1 TEK2	LP
1544	ME1 Darbuka1 Ouvert	LP
1545	ME1 Darbuka1 Fermé	LP
1546	ME1 Darbuka2	LP
1547	ME1 Darbuka3	LP
1548	ME1 Darbuka4	LP
1549	ME1 Darbuka5 D1	LP
1550	ME1 Darbuka5 D2	LP
1551	ME1 Darbuka5 D3	LP
1552	ME1 Darbuka6 Mute	LP
1553	ME1 Darbuka6 Ouvert	LP
1554	ME1 Darbuka6 Rim	LP

#	Exemple de tambour	DF
1555	ME1 Darbuka6 Dom Ak LP 1556	
ME1 Davul		HP
1557	ME1 Hollo1	LP
1558	ME1 Hollo2	LP
1559	ME1 Kup1	LP
1560	ME1 Kup2	LP
1561	ME1 Ramazan Davul1	LP
1562	ME1 Ramazan Davul2	LP
1563	ME1 Ramazan Davul3	LP
1564	ME1 TEF1	HP
1565	ME1 Tef2	HP
1566	ME1 Tef3	HP
1567	ME2 BD Coup de pied	BD
1568	ME2 SD	Dakota du Sud
1569	ME2 Asagum	LP
1570	ME2 Asmatek	LP
1571	ME2 Bendirgum	LP
1572	ME2 Bendirtek1	LP
1573	ME2 Bendirtek2	LP
1574	ME2 Dm	LP
1575	ME2 Findik	LP
1576	ME2 gomme	LP
1577	ME2 Hollotokat	LP
1578	ME2 Islik1	SFX
1579	ME2 Islik2	SFX
ME2 Kapalit 1580		LP
1581	ME2 Kasik1	LP
1582	ME2 Kasik2	LP
1583	ME2 Kasik3	LP
1584	ME2 Kasik4	LP
1585	ME2 Kemik	LP
1586	ME2 Kenar	LP
1587	ME2 Kenartek	LP
1588	ME2 Ramazangum	LP

Exemple # tambour		DF
1589	ME2 Ramazantek	LP
1590	ME2 Renk	LP
1591	ME2 Renkbir	LP
ME2 Renkiki 1592		LP
1593	ME2 Tefacik	LP
1594	ME2 Tefgum	LP
1595	ME2 Teftek	LP
1596	ME2 Teftokat	LP
1597	ME2 Teftrill	LP
1598	ME2 Tefzil	LP
1599	ME2 Tek1	LP
1600	ME2 TEK2	LP
1601	ME2 Tekbir	LP
1602	ME2 Tokat	LP
1603	ME2 Toprgum	LP
ME2 Toprtek1 1604		LP
1605	ME2 Toprtek2	LP
1606	ME2 Toprtokat	LP
1607	ME2 Trill	LP
1608	ME2 Zil1	HP
1609	ME2 Zil2	HP
1610	ME2 Zil3	HP
1611	ME2 Zilgit	SFX
Hit Orchestra 1612		SFX
1613	Hit Band	SFX
1614	Hit impact	SFX
1615	Hit Metal	SFX
1616	Ouais!	SFX
1617	Ouais! Solo	SFX
1618	Uhh	SFX
1619	Hit It	SFX
1620	Uhhhh Solo	SFX
Comp voix Bruit 1621		SFX
1622	Stade Amb	SFX

#	Exemple de tambour	DF
1623	Stadium	SFX
1624	Applaudissements Amb	SFX
	Applaudissements 1625	SFX
1626	Cri	SFX
Rire	1627	SFX
1628	Footsteps1	SFX
1629	Footsteps2	SFX
1630	Bird1	SFX
1631	Bird2	SFX
1632	Dog	SFX
1633	galop	SFX
1634	Crickets	SFX
1635	Cat	SFX
1636	Growl	SFX
1637	Cœur à cœur	SFX
1638	Cœur à cœur GM	SFX
1639	punch	SFX
1640	Nom	SFX
1641	Porte grincement	SFX
1642	Porte Slam	SFX
1643	Moteur de voitures	SFX
1644	voitures d'arrêt	SFX
1645	Car Pass	SFX
1646	Car Crash	SFX
1647	train	SFX
1648	hélicoptère	SFX
1649	Gun SHOT1	SFX
1650	Gun Shot2	SFX
1651	Machine Gun	SFX
1652	Laser Gun	SFX
explosion	1653	SFX
1654	Tonnerre	SFX
1655	vent	SFX
1656	flux	SFX

#	Exemple de tambour	DF
1657	Bubble	SFX
1658	Bubble GM	SFX
1659	Bell Church	SFX
1660	Téléphone Anneau	SFX
1661	Xylophone Spectr	SFX
1662	Spectrum Cricket	SFX
1663	Air Vortex	SFX
1664	White Noise	SFX
1665	Noise FM Mod	SFX
1666	tubulaire	HP
1667	Gamelan	HP
1668	Tambura	HP
1669	Gtr Cut Noise1	SFX
1670	Gtr Cut Noise2	SFX
1671	Power Chord	SFX
1672	Fret Noise	SFX
1673	Dist. slide1	SFX
1674	Dist. slide2	SFX
1675	E.Gtr PICK1	SFX
1676	E.Gtr Pick2	SFX
1677	Gtr Scratch1	SFX
1678	Gtr Scratch2	SFX
1679	Ac.Bs-String Slap	SFX
1680	Amp Noise	SFX
1681	Espace Lore	SFX
1682	Swish Terra	SFX
1683	perceuse à main	SFX
1684	Bouche Harp	SFX
1685	Slice Groove A 001	Dakota du Sud
1686	Slice Groove A 002	Dakota du Sud
1687	Slice Groove A 003	BD
1688	Slice Groove A 004	BD
1689	Slice Groove A 005	Dakota du Sud
1690	Slice Groove A 006	SFX

Exemple # tambour		DF
1691	Slice Groove A 007	SFX
1692	Slice Groove A 008	Dakota du Sud
1693	Tranche A 009 Groove	BD
1694	Slice Groove A 010	Dakota du Sud
1695	Slice Groove A 011	Dakota du Sud
1696	Slice Groove A 012	Tm
1697	Slice Groove A 013	Tm
1698	Slice Groove A 014	SFX
1699	Slice Groove A 015	SFX
1700	Slice Groove A 016	SFX
1701	Slice Groove A 017	SFX
1702	Slice Groove A 018	BD
1703	Tranche A Groove 019	Dakota du Sud
1704	Slice Groove A 020	HH
1705	Slice Groove A 021	BD
1706	Slice Groove A 022	SFX
1707	Slice Groove A 023	SFX
1708	Slice Groove A 024	SFX
1709	Slice Groove A 025	SFX
1710	Slice Groove A 026	SFX
1711	Tranche Groove A 027	SFX
1712	Slice Groove A 028	SFX
1713	Slice Groove A 029	BD
1714	Slice Groove A 030	SFX
1715	Slice Groove A 031	Dakota du Sud
1716	Slice Groove A 032	Dakota du Sud
1717	Tranche Groove B 001	SFX
1718	Tranche Groove B 002	Dakota du Sud
1719	Tranche B 003 Groove	SFX
1720	Tranche Groove B 004	SFX
1721	Tranche Groove B 005	BD
1722	Tranche Groove B 006	BD
1723	Tranche B 007 Groove	SFX
1724	Tranche Groove B 008	SFX

#	Exemple de tambour	DF
1725	Tranche B 009 Groove	SFX
1726	Tranche B Groove 010	SFX
1727	tranche Groove B 011	SFX
1728	Tranche B Groove 012	SFX
1729	Tranche B 013 Groove	Dakota du Sud
1730	Tranche B 014 Groove	Dakota du Sud
1731	Tranche B 015 Groove	Dakota du Sud
1732	Tranche Groove B 016	BD
1733	Tranche Groove B 017	SFX
1734	Grv BD1	BD
1735	Grv BD2	BD
1736	Grv BD3	BD
Grv BD4	1737	BD
1738	Grv BD5	BD
1739	Grv BD6	BD
1740	Grv BD7	BD
1741	Grv BD8	BD
1742	Grv BD9	BD
1743	Grv BD10	BD
1744	Grv BD11	BD
1745	Grv BD12	BD
1746	Grv BD13	BD
1747	Grv BD14	BD
1748	Grv BD15	BD
1749	Grv BD16	BD
1750	Grv BD17	BD
1751	Grv BD18	BD
1752	Grv BD19	BD
1753	Grv BD20	BD
1754	Grv BD21	BD
1755	Grv BD22	BD
1756	Grv BD23	BD
1757	Grv SD1	Dakota du Sud
1758	Grv SD2	Dakota du Sud

#	Exemple de tambour	DF
1759	Grv SD3	Dakota du Sud
1760	Grv SD4	Dakota du Sud
1761	Grv SD5	Dakota du Sud
1 762	Grv SD6	Dakota du Sud
1763	Grv SD7	Dakota du Sud
1 764	Grv SD8	Dakota du Sud
Grv SD9	1765	Dakota du Sud
1766	Grv SD10	Dakota du Sud
1767	Grv SD11	Dakota du Sud
1768	Grv SD12	Dakota du Sud
1769	Grv SD13	Dakota du Sud
1770	Grv SD14	Dakota du Sud
Grv SD15	1771	Dakota du Sud
1 772	Grv SD16	Dakota du Sud
1773	Grv SD17	Dakota du Sud
1774	Grv RIM1	Dakota du Sud
1775	Grv Rim2	Dakota du Sud
1776	Grv Rim3	Dakota du Sud
1777	Grv Rim4	Dakota du Sud
1778	Grv Rim5	Dakota du Sud
1779	Grv Rim6	Dakota du Sud
1780	Grv HH Closed1	HH
HH Closed2	Grv 1781	HH
1782	HH Grv Closed3	HH
1783	Grv HH Closed4	HH
1784	Grv HH Closed5	HH
1785	Grv HH Closed6	HH
1786	Grv HH Closed7	HH
1787	Grv HH Closed8	HH
1788	Grv HH Closed9	HH
1789	Grv HH Closed10	HH
1790	HH Grv Closed11	HH
1791	Grv HH Closed12	HH
1792	Grv HH Closed13	HH

Exemple # tambour	DF
1793 Grv HH Closed14	HH
1794 HH Grv Closed15	HH
1795 Grv HH Closed16	HH
1796 Grv HH Closed17	HH
1797 Grv HH OPEN1	HH
1798 Grv HH Open2	HH
1799 HH Grv Open3	HH
1800 Grv HH Open4	HH
1801 Grv Salut Tom1	Tm
1802 Grv Salut Tom2	Tm
1803 Grv faible Tom1	Tm
1804 Grv faible Tom2	Tm
1805 Grv tour	Cy
1806 Grv Crash1	Cy
1807 Grv CRASH2	Cy
1808 Grv Claps1	LP
1809 Grv Claps2	LP
1810 Grv Claps3	LP
1811 Grv Claps4	LP
1812 Grv Claps5	LP
1813 Grv Claps6	LP
1814 Grv Claps7	LP
1815 Grv Claps8	LP
1816 Grv Claps9	LP
1817 Grv Claps10	LP
1818 Grv Fx1	SFX
1819 Grv Fx2	SFX
1820 Grv Fx3	SFX
1821 Grv Ix4	SFX
1822 Grv Fx5	SFX
1823 Grv FX6	SFX
1824 Grv Fx7	SFX
1825 Grv FX8	SFX
1826 Grv FX9	SFX

#	Exemple de tambour	DF
1827	Grv FX10	SFX
1828	Grv FX11	SFX
1829	Grv FX12	SFX
1830	Grv Fx13	SFX
1831	Grv FX14	SFX
1832	Grv FX15	SFX
1833	Grv FX16	SFX
1834	Grv Fx17	SFX
1835	Grv fx18	SFX
1836	Grv Fx19	SFX
1837	Grv FX20	SFX
1838	Grv Fx21	SFX
1839	Grv FX22	SFX
1840	Grv Fx23	SFX
1841	Grv FX24	SFX
1842	Grv FX25	SFX
1843	Grv Fx26	SFX
1844	Grv Fx27	SFX
1845	Grv FX28	SFX
1846	Grv Fx29	SFX
1847	Grv FX30	SFX
1848	Grv Fx31	SFX
1849	Grv Fx32	SFX
1850	Grv FX33	SFX
1851	Grv FX34	SFX
1852	Grv Fx35	SFX
1853	Grv Slice1	SFX
1854	Grv Slice2	SFX
1855	Grv Slice3	SFX
1856	Grv Slice4	SFX
1857	Grv Slice5	SFX
1858	Grv Slice6	SFX
1859	Grv Slice7	SFX
1860	Grv Slice8	SFX

#	Exemple de tambour	DF
1861	Grv Slice9	SFX
1862	Grv Slice10	SFX
1863	Grv Slice11	SFX
1864	Grv Slice12	SFX
1865	Grv Slice13	SFX
1866	Grv Slice14	SFX
1867	Grv Slice15	SFX
1868	Grv Slice16	SFX
1869	Grv Slice17	SFX
1870	Grv Slice18	SFX
1871	Grv Slice19	SFX
1872	Grv Slice20	SFX
1873	Grv Slice21	SFX
1874	Grv Slice22	SFX
1875	Grv Slice23	SFX
1876	55 SD	Dakota du Sud
1877	66 BD	BD
1878	88 BD	BD
1879	88 SD1 GM	Dakota du Sud
1880	88 SD2	Dakota du Sud
1881	88 SD2 GM	Dakota du Sud
1882	88 Rim Shot	Dakota du Sud
1883	88 Rim Tir GM	Dakota du Sud
1884	88 HH Close1 selon GM	HH
1885	88 HH Close2	HH
1886	88 HH Close2 GM	HH
1887	88 HH OPEN1	HH
1888	88 HH OPEN1 GM	HH
1889	88 HH Open2	HH
1890	88 Tom1	Tm
1891	88 Tom2	Tm
1892	88 crash	Cy
1893	88 crash GM	Cy
1894	88 Congas	LP

Exemple # tambour	DF
1895 88 Claps	LP
1896 88 Claves	LP
1897 88 Cowbell	HP
1898 88 Maracas	HP
1899 99 SD1	Dakota du Sud
1900 99 SD2	Dakota du Sud
1901 99 HH Fermer	HH
1902 99 HH OPEN1	HH
1903 99 HH Open2	HH
1904 99 Danse tour	Cy
1905 Cliquez	SFX
1906 Cliquez sur GM	SFX
1907 Seq Cliquez	SFX
Métronome 1908 W de Bell	SFX
Métronome 1909 W	SFX
1910 Slice Groove K 001	Dakota du Sud
1911 Tranche Groove K 002	Dakota du Sud
1912 Slice Groove K 003	Dakota du Sud
1913 Slice Groove K 004	SFX
1914 Slice Groove K 005	Dakota du Sud
1915 tranche Groove K 006	BD
1916 Slice Groove K 007	BD
1917 Slice Groove K 008	BD
1918 Tranche Groove K 009	Dakota du Sud
1919 Slice Groove K 010	Dakota du Sud
1920 K 011 Tranche Groove	SFX
1921 Slice Groove K 012	SFX
1922 Slice Groove K 013	Dakota du Sud
1923 Tranche Groove K 014	SFX
1924 Tranche Groove K 015	SFX
1925 Tranche Groove K 016	SFX
1926 Tranche Groove K 017	BD
1927 Slice Groove K 018	HH
1928 Tranche Groove K 019	SFX

#	Exemple de tambour	DF
1929	Slice Groove K 020	Dakota du Sud
1930	Slice Groove K 021	BD
1931	Tranche Groove K 022	BD
1932	Slice Groove K 023	Dakota du Sud
1933	Slice Groove K 024	Dakota du Sud
1934	Slice Groove K 025	Dakota du Sud
1935	Tranche Groove K 026	Dakota du Sud
1936	Slice Groove K 027	Dakota du Sud
1937	Slice Groove K 028	SFX
1938	Tranche Groove K 029	SFX
1939	Slice Groove K 030	Dakota du Sud
1940	tranche Groove K 031	SFX
1941	Tranche Groove K 032	SFX
1942	tranche Groove K 033	SFX
1943	Tranche Groove K 034	SFX
1944	Slice Groove K 035	Dakota du Sud
1945	Slice Groove K 036	SFX
1946	Slice Groove K 037	HH
1947	Slice Groove K 038	SFX
1948	Slice Groove K 039	Dakota du Sud
1949	Slice Groove K 040	SFX

#	Exemple de tambour	DF
1950	Slice Groove K 041	Dakota du Sud
1951	Slice Groove K 042	SFX
1952	Slice Groove K 043	BD
1953	Slice Groove K 044	Dakota du Sud
1954	Tranche Groove K 045	SFX
1955	Slice Groove K 046	SFX
1956	Slice Groove K 047	BD
1957	Slice Groove K 048	SFX
1958	Tranche Groove K 049	SFX
1959	Tranche Groove K 050	SFX
1960	Tranche Groove K 051	SFX
1961	K 052 Tranche Groove	HH
1962	Slice Groove K 053	SFX
1963	Slice Groove K 054	Dakota du Sud
1964	Slice Groove K 055	SFX
1965	Slice Groove K 056	Dakota du Sud
1966	Tranche Groove K 057	BD
1967	Slice Groove K 058	SFX
1968	tranche Groove K 059	SFX
1969	Tranche Groove K 060	SFX
1970	Tranche Groove K 061	Dakota du Sud

Exemple # tambour	DF
1971 Tranche Groove K 062	HH
1972 Slice Groove K 063	BD
1973 Slice Groove K 064	Dakota du Sud
1974 Tranche Groove K 065	BD
1975 Tranche Groove K 066	SFX
1976 Tranche Groove K 067	SFX
1977 Tranche Groove K 068	SFX
1978 Tranche Groove K 069	HH
1979 Tranche Groove K 070	SFX
1980 Tranche Groove K 071	SFX
1981 Tranche Groove K 072	SFX
1982 vide	

Légende:

BD = Bass Drum SD = Snare Drum Tm = Tom HH = Salut Hat Cy = cymbale LP = Basse Percussion HP = Haute Percussion SFX = Effets spéciaux

pads

Le tableau suivant contient tous les tampons d'usine.

Tampon
Hlt - Drum
1 88 2 88 Cowbell Accident 3
Chine 4 Accident 1 Accident 5 2
6 7 Rev. Cymbale ride 1 8 2 9
Rail Rail de Bell Splash 10 11 12
Sticks Rim-Shot 13 Salut Tom
Flam 14 Moyenne Tom Flam 15
Low Tom Flam 16 Tom Flam
extrémité 17 du tambour 18 à
l'unité A Monobille B 19 C 20 à
l'unité de tambour du tambour à
l'unité D 21 tambour
Sing.HouseA 22 tambour 23
Sing.HouseB tambour
Sing.HouseC 24 tambour 25
Sing.HouseD Kit tambour A 26 B
27 Kit de tambour Drum Kit C 28
drum Kit D 29 drum Kit E 30
drum Kit F

Pad Duje - Percussion
1 Agogo 1 2 Agogo 2 3
Castanet 1 4 Castanet 2 5
conga Salut 6 conga Low
7 conga Mute 8 conga
Slap 9 sonnaille 10 Cuica
1 11 Cuica 2 12 Jingle
Bell 13 longues Guiro 14
courtes Guiro 15 Ouvert
cloches 16 pluie Bâton 17
Tamb. Acc. 1 18 Tamb.
Acc. 2 19 Tamb. Ouvrez
20 Tamb. Timbale Salut
poussée 21 22 23 Faible
Timbale Timbale jante 1
24 Timbale jante 2 25 1
26 Triangle Triangle 2 27
vibraslap 28 Sifflet Sifflet
1 29 2 30 1 Windchimes

Pad
31 Windchimes 2 32 3
windchimes
Hlt - World 1
1 1 2 Baya Baya 2 3 4
Chine Gong Darbuka
Darbuka 1 5 2 6 3 7
Darbuka Darbuka
Darbuka 4 8 5 9 6 10
Darbuka Darbuka
Darbuka 7 11 8 12 13
Davul douf Rim Ak 14
dragon Gong 15 Hollo 1
16 2 Hollo
Hit - World 2
1 1 2 Kup Kup Kup 2
3 3 4 4 5 Kup
Ramazan 1 6 7 2
Ramazan Ramazan 3
8 Rek Dom Ak 9 Rik
Rik 1 10 2 11 3 Rik

Tampon
12 1 13 Sagat
Sagat 2 14 1 15
Tef Tef 2 16 3
17 Tef Tef 4 18
5 19 Tef Tef 6
Hit - Orchestral
1 Brass Fall 2
Orch.Cymbal 1 3 2 4
Orch.Cymbal Orch. Hit 5
Orch. Snare 6 Orch. Sn.
Rouleau 7 Timbale
Timbale 1 8 2 9 3 10
Timbale Timbale 4 11
orchestre Tutti
Hit - Synth & Pad
1 cosmique
2 VCF Modulation 3
Planète 4 Luminosité 5
plomb cristal
6 New Age Pad 7
quintes Lead 8 Calliope
9 Caraïbes 10 Rezbo
11 numérique Polisix 12
Proposition Raver 13
Déplacement de Bell

Pad
14 Elastick Pad 15 Rave
16 Dance Remix 17
Vintage balayage 18 You
Decide
Hit - Voix
1 Aah! 2 Hit it! 3
Rire 4 Cri 5 Uuh! 6
Yeah! 1 7 Yeah! 2
Hit - Blocs
1 Blk Funk 1 A 2 Blk
Funk 1 B 3 Blk Funk 1
C 4 Blk Funk 1 D 5 Blk
Funk 2 A 6 Blk Funk 2
B 7 Blk Funk 2 C 8 Blk
Funk 2 D 9 Blk Orgue
A 10 Blk Organ B 11
Blk organe C 12 D 13
Blk organe Blk choeur
A 14 B 15 Blk choeur
Blk choeur C 16 D Blk
choeur
Hit - Divers & SFX 1
1 2 applaudissements
Oiseaux 1 3 2
Oiseaux

Pad
4 Church 5 Cat cloche
6 grillons 7 Dist.
Diapositive 1 8 Dist.
Diapositive 2 9 10 Dog
Door grincement 11
porte Slam 12 Traces
Traces 1 13 2 14 15
Heart Beat Cheval
Gallop 16 Lion 17
Scratch 1 18 2 19
Scratch Scratch 3 20 4
21 Scratch Scratch
Scratch 5 22 6 23 Stade
Hit - Divers & SFX 2
1 Bubble 2 Car Crash 3
Car Engine 4 Car Pass
5 Car Stop 6 Explosion
7 Shot Gun 8
Hélicoptère 9 Jet Plane
10 Laser Gun Machine
Gun 11 12 Téléphone
Anneau 13 poinçon

Tampon
14 15 rivière
Seashore 16 Siren
17 Starship 18 19
Tonnerre train 20
Vent 21 Side Vent
SEQ - Drum
1 Drum DrumBasSolo 2 caisse
claire Solo 3 Bt tambour 8 Facile 4
tambour 8 Bt Medium 5 tambour
Rock 1 6 Tambour Rock 2 7
Tambour Brosse 1 3/4 8 Tambour
Brosse 2 3/4 9 du tambour 1 Disco
10 Disco tambour 2 11 tambour
Disco 3 12 13 4 tambour Disco
Funk tambour 1 14 2 15 tambour
Funk tambour Brosse Shuff 16
tambour 17 latine tambour
Progressiv1 18 tambour 19
Progressiv2 tambour de
remplissage 1 20 remplissage du
tambour 2 21 tambour Pause 22 Fin
du tambour
SEQ - Percussion
1 Perc FingerSnap 2 Perc
Triang. + HH

Pad
3 Perc Latin 1 4 2 5 Perc Latin
Perc Latin 3 6 Perc Mix 7 Perc
souple 8 Perc conga conga 9
Perc + Rail 10 Perc Conga Mix +
11 + Perc conga Bongo 12 Perc
Conga + Tamb. 13 Perc Shaker
14 Perc Shak + Tamb 1 15 Perc
Shak + Tamb 2 16 Perc Shak +
Cong 1 17 Perc Shak + Cong 2
18 Perc Tambourine1 19 Perc
Tambourine2 20 Perc Tamb +
Conga1 21 Perc Tamb + Conga2
22 Perc Guiro + Bongo 23 Perc
Cowbel + Tamb 24 3/4 Perc 25
Perc 6/8
SEQ - Groove
1 Grv tambour 1 2 Grv
tambour 2 3 4 Grv
Brosse Grv Jazzy 5 Grv
latine 6 Grv HipHop 1 7
Grv HipHop 2 8 3 9 Grv
HipHop HipHop Grv 4
10 5 Grv HipHop

Pad
11 Grv HipHop 6 12 Grv
Funk 1 13 Grv Funk 2 14
Grv Funk 3 15 Grv
Chambre 1 16 Grv
House 2 17 Grv
analogique 18 Grv
Garage 1 19 Grv Garage
2 20 Grv Dance 1 21 Grv
Dance 2 22 Grv Techno
1 23 Grv Techno 2
SEQ - Basse
1 Choisissez Basse Easy 2
Basse Choisissez Med. 3
Bass Choisissez Occupé 4
Basse Finger Facile 5 Basse
Finger Med. 6 Basse Finger à
7 Basse Latin 8 Basse Slap 9
Digital Bass 10 synthétiseur
de basse 11 basse DigiFilter1
12 basse DigiFilter2 13 basse
DigiFilter3
SEQ - Piano
Piano Accomp 1 1 2 2 3
Piano Accomp Piano
Accomp 3 4 Piano Accomp
4 5 Piano Accomp 5 6 Piano
Accomp 6

#	Tampon
Piano Accomp 7 7 8 8 9 Piano	
Accomp Piano Accomp 9 10	
Piano Arpeg. 1 11 Piano Arpeg.	
2 12 Piano Arp 1 3/4 13 2 3/4	
Piano Arp 14 Piano Arp vers le	
bas 15 Piano Arp Jusqu'à 16	
Piano rythme 1/8 17 Piano	
Rhythm1 / 8T 18 Piano Latin	
Rock 19 Piano salsa 1 20 Salsa	
Piano 2 21 22 Pno	
GlissDwnWhit Pno	
GlissUpWhite 23 Pno	
GlissDwnBlak 24 Pno	
GlissUpBlack 25 Honky Fin	
SEQ - Guitare	
1 Gtr acier Strum1 2 Gtr acier	
Strum2 3 Gtr acier Strum3 4	
Gtr acier Strum4 5 Gtr acier	
Strum5 6 Gtr acier Strum6 7	
GtSteelStrum 3/4 8 Gtr acier	
Arp 1 9 Gtr acier Arp 2 10 Gtr	
acier Arp 3 11 GtrSteel Arp	
8/6 12 Gtr Steel Mute 1 13 Gtr	
Steel Mute 2 14 Pays Guitare	

Pad
15 Gtr Nylon Strum1 16 Gtr
Nylon Strum2 17 Gtr Nylon
Strum3 18 Gtr Nylon Strum4
19 Gtr Nylon Strum5 20 Gtr
Nylon Nylon Strum6 21 Gtr Arp
1 Arp 22 Gtr Nylon 23 2 Gtr
Nylon Arp 3 24 GtrNylon Arp
3/4
SEQ - Orchestral
1 Timbale Rouleau 1 2
timbales rouleau 2 3 Orch.
Tutti 1 4 Orch. Tutti 2 5
Orch. Tutti 3 6 Orch. Tutti 4
7 Orch. Harpe 1 8 Orch.
Harpe 2 9 Orch. Harpe 3
10 Orch. Harpe 4 11 Orch.
Harpe 5 12 Cors français 1
13 Cors français 2 14 1 15
cordes Cordes 2 Cordes
16 3 17 4 18 cordes
Cordes 5 Cordes 19 6 20 7
cordes
SEQ - Solo
1 Solo Marimba 2 Solo
Kalimba 1

Pad
3 Kalimba Solo 2 4 Acier Solo
Batterie 5 Vibes Solo Solo 6
Gtr Dist. 7 Solo Glisser Steel
8 Solo banjo 9 violon seul 10
Solo Harpsi 3/4 11 4/4 12
Harpsi Solo Solo Gtr Funk 13
Solo Piano Solo Piano 1 14 2
15 3 16 Solo Piano Solo
Piano 4 17 Solo Synth 1 18
Solo Synth 2 19 Solo Synth 3
20 Solo Synth 4 21 Solo
Synth 5 22 Solo Synth 6 23
Solo Guitare 1 Guitare Solo
24 2 25 3 Guitare Solo
SEQ - Synth & Pad
Synth 1 Seq 2 1 2 3
Synth Seq Synth Seq 3
4 4 5 Synth Seq Synth
Seq 5 6 6 7 Synth Seq
Synth Seq 7 8 8 9 Seq
Synth Synth 9 Seq 10
Seq 10 Synth

#	Tampon
11 Synth Seq 11 12 Synth	
Portam. 1 13 Synth Portam. 2	
14 Synth Portam. 3 15 Synth	
Portam. 4 16 Synth Filter Filtre	
1 17 2 18 Synth Synth Pad	
batée 19 Synth Pad Master 20	
Pad foncé Synth 21 côté ligne	
Buzz 22 Side Lab Line	

Pad SEQ - Divers & SFX
1 militaire 1 2 2 3
militaire militaire 3 4 4 5
militaire Horreur 1 6 2 7
Terreur Terreur 3 8 4 9
Terreur Berceuse
Berceuse 1 10 2 11
Nature - Rivière

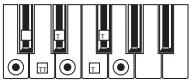
Pad
12 Nature - tempête 13
Métronome 3/4 14 3/4 15
Décompte Métronome 4/4 16
4/4 17 Precount Precount 4/4
Dbl 18 Toccata 19 5e Intro 20
Spring 21 1 22 cirque cirque 2
23 Side Wind

60 accords reconnus

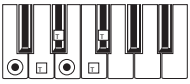
Les pages suivantes présentent les principaux accords reconnus, lorsque le mode sélectionné de reconnaissance d'accords FINGERED 3-Notes.

Majeur

3 notes

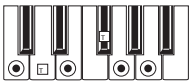


2 notes



6 Major

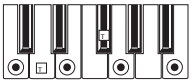
4 notes



2 notes

7 Major

4 notes



3 notes

2 notes

Sus 4

3 notes

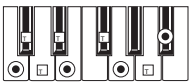
2 notes

Sus 2

3 notes

7 dominant

4 notes



3 notes

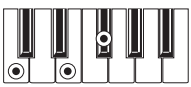
2 notes

7 Dominant Sus 4 3 notes

4 notes

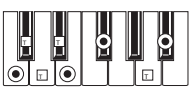
Appartement 5e

3 notes



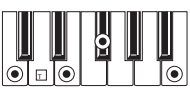
7 Dominant 5 ♭

4 notes



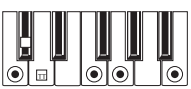
7 Major 5 ♭

4 notes



Major 7 Sus 4

4 notes

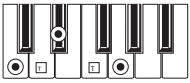


◉ = notes constitutives de l'accord

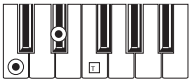
T = Peut être utilisé comme tension

Mineur

notes

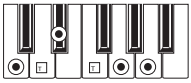


2 notes



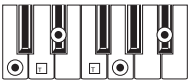
6 Minor

4 notes



7ème mineure

4 notes



3 notes

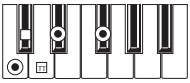
Minor-major 7

4 notes

3 notes

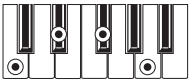
Diminué

3 notes



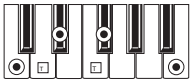
7 Diminished

4 notes



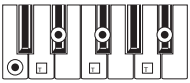
7 Major Diminished

4 notes



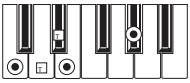
7ème mineure 5 ♭

4 notes



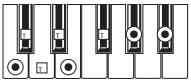
augmentée

3 notes



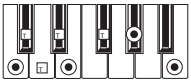
7 augmentée

4 notes



7 Major Augmentée

4 notes



Non 3ème

2-note 3

Non 3ème, 5ème pas

1 note

◉ = notes constitutives de l'accord

T = Peut être utilisé comme tension

61 Installation des options

le remplacement de la batterie de secours d'horloge

Vous pouvez remplacer la batterie de secours d'horloge avec une batterie standard au lithium. Vous pouvez acheter la batterie nécessaire dans un magasin qui vend des composants informatiques ou électroniques. S'il vous plaît remplacer la pile de l'horloge avec un identique à celui déjà installé dans l'instrument. Ne pas utiliser de remplacement autres que celui qui est indiqué, ou vous risquez d'endommager l'appareil!

précautions

- Installation de la batterie se fait aux risques et périls de l'utilisateur. KORG décline toute responsabilité pour toute perte de données, dommage ou blessure résultant de son utilisation ou une mauvaise installation.

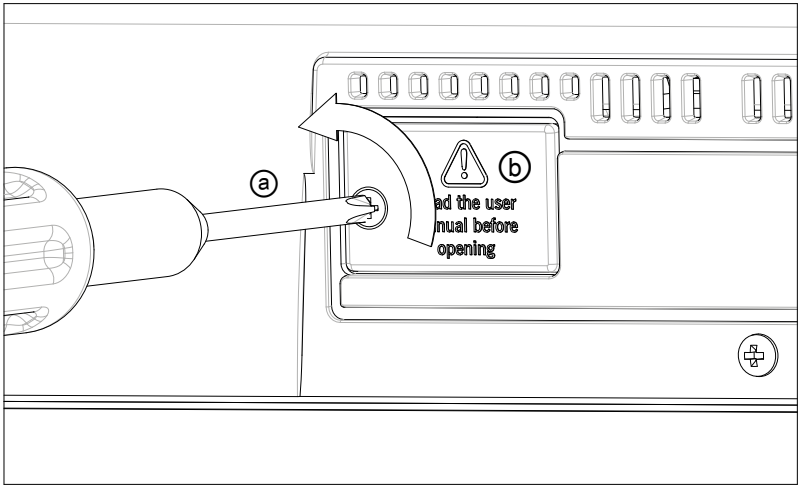
- Assurez-vous de débrancher l'appareil de la prise secteur, avant de l'ouvrir.
- Pour éviter l'électricité statique de votre corps d'endommager composantes du conseil, touchez un composant métallique non peinte avant de procéder à l'installation.

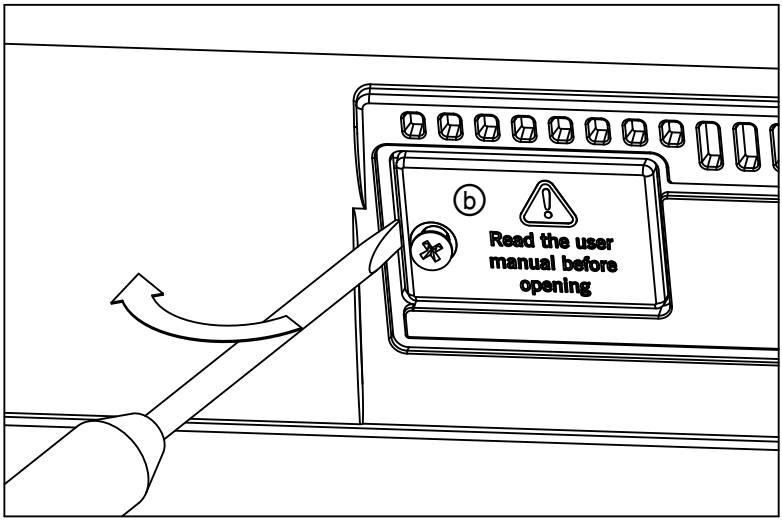
Installation

Pour l'installation, vous aurez besoin d'un tournevis cruciforme point (non fourni).

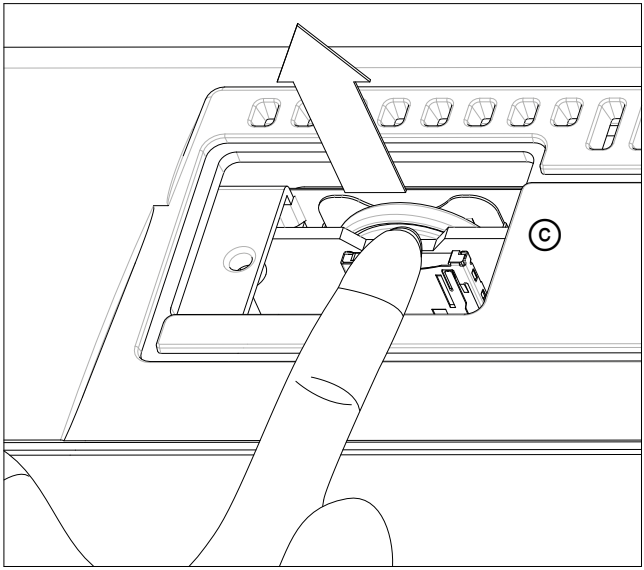
1 Déconnecter l'appareil du secteur.

2 De l'arrière de l'appareil, utilisez le tournevis cruciforme point de dévisser
la vis de fixation (a), puis retirer le couvercle (B) et la maintenir à l'écart. La vis (a) reste attaché au couvercle.

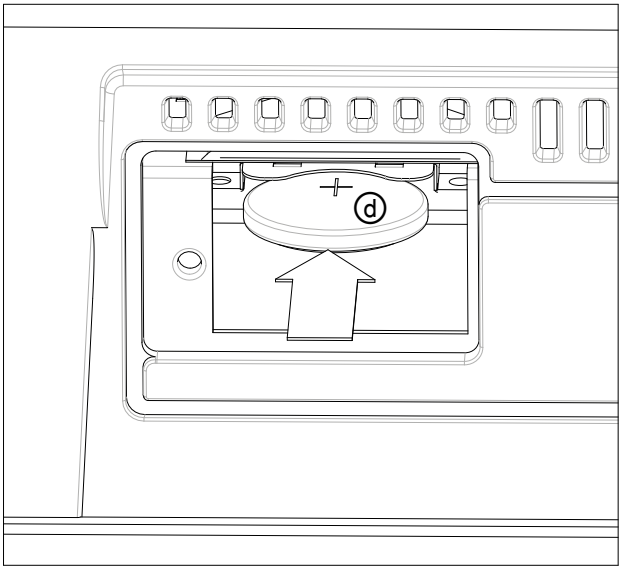




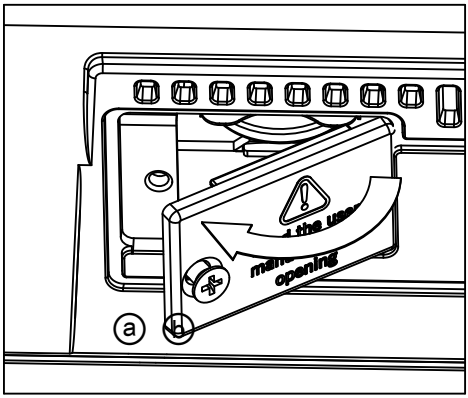
3 Avec l'aide de votre ongle, soulevez la batterie épuisée (c) de sa partie inférieure
côté, et le retirer de la fente de la batterie, en faisant très attention à ne pas laisser tomber dans l'instrument.



4 Insérez la nouvelle pile (d) dans le logement de batterie vide, en étant sûr le positif
latérale (+) vers le haut. Soyez très prudent de ne pas laisser tomber dans l'instrument.



5 Remettre le couvercle (B) à la position d'origine. Fixer le couvercle à l'arrière
l'instrument en serrant la vis de fixation (a).



6 Une fois l'installation terminée, branchez le cordon d'alimentation et placez le
instrument à nouveau.

sept Allez à la Contrôles Global> Général> Horloge et alimentation page et définir la date
et le temps.

Installation d'une carte microSD

Pour étendre la mémoire de stockage disponible à bord, vous pouvez installer un (en option) carte microSD. La carte peut être installée par l'utilisateur. Ne pas utiliser les types de cartes autres que celle indiquée (microSD), ou vous risquez d'endommager l'appareil!

S'il vous plaît envisager une carte contenant des ressources musicales localisées aurait déjà été installé par votre distributeur KORG. Si vous n'êtes pas sûr, contactez avant de retirer la carte installée.

précautions

- Installation de la carte microSD se fait à vos propres risques de l'utilisateur. KORG ne SUPPOSER aucune responsabilité pour toute perte de données, dommage ou blessure résultant de son utilisation ou une mauvaise installation.

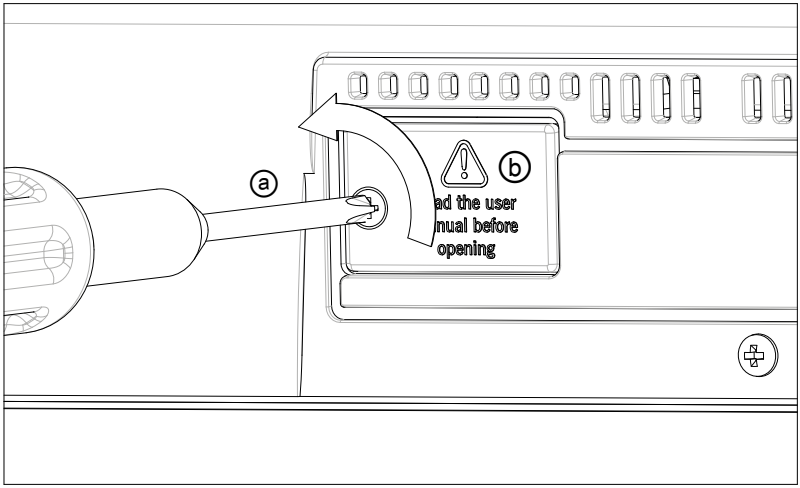
- Assurez-vous de débrancher l'appareil de la prise secteur, avant de l'ouvrir.
  Attention: Retirer ou d'insérer la carte microSD tandis que l'appareil est branché à la prise secteur peut endommager l'appareil et la carte!
- Pour éviter l'électricité statique de votre corps d'endommager composantes du conseil, touchez un composant métallique non peinte avant de procéder à l'installation.

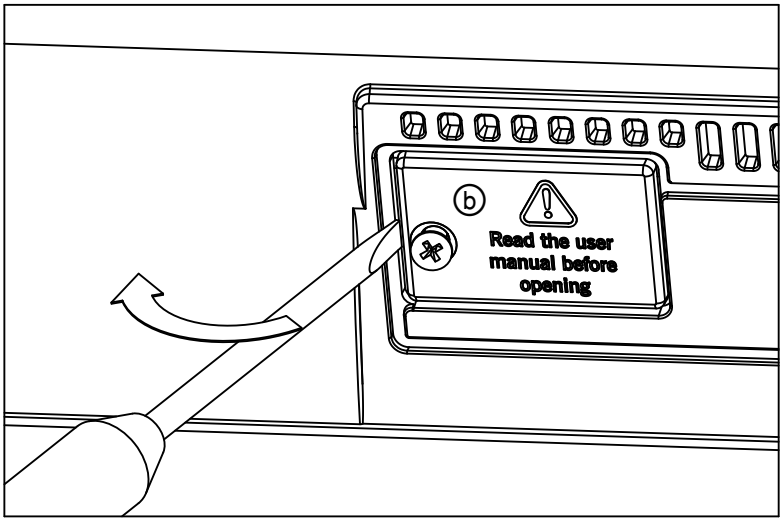
Installation

Pour l'installation, vous aurez besoin d'un tournevis cruciforme point (non fourni).

1 Débrancher l'appareil de la prise secteur.

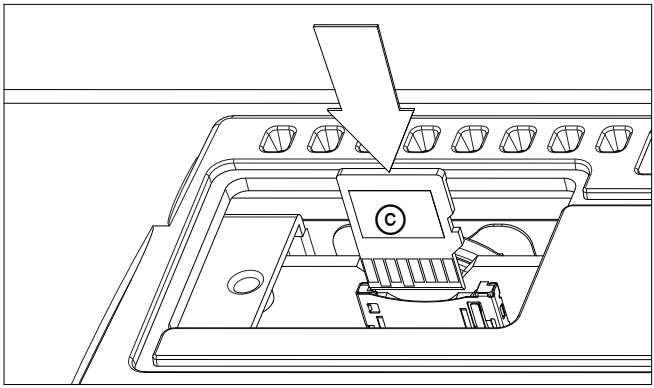
2 De l'arrière de l'appareil, utilisez le tournevis cruciforme points pour enlever
la vis de fixation (a), puis retirer le couvercle (B) et la maintenir à l'écart. La vis (a) reste attaché au couvercle.



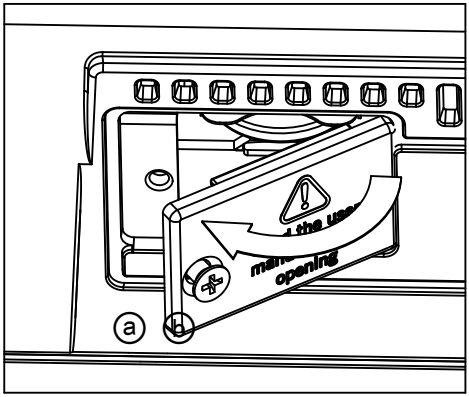


3 Dans le cas où il y a une carte microSD déjà installée, appuyez dessus pour le déverrouiller, et
enlever, en faisant très attention à ne pas laisser tomber dans l'instrument.

4 Insérer la carte microSD (c) dans la fente de carte vide, en étant sûr la connexions
côté teur est orienté vers le haut et vers l'instrument. Poussez doucement la carte, jusqu'à ce que vous entendez un son de clic qui signifie qu'il est correctement inséré. **Attention:** Assurez-vous d'insérer correctement la carte, ou il peut se glisser à l'intérieur de l'instrument!



5 Remettre le couvercle (B) à la position d'origine. Fixer le couvercle à l'arrière
l'instrument en serrant la vis de fixation (a).



6 Une fois l'installation terminée, branchez le cordon d'alimentation et placez le
instrument à nouveau.

Accès à la carte microSD

Pour une compatibilité maximale, il est recommandé de formater la carte avant d'accéder à la première
fois. Allez à la Médias> Format page et son format (Dakota du Sud
dispositif). Attention: Le formatage d'un périphérique de stockage supprimera toutes les données qu'il ou contenant des!

Après la mise en forme, vous pouvez accéder à la carte de tout Médias page ou de la
song Select fenêtre, en utilisant le Dispositif sélecteur et choisir la Dakota du Sud périphérique de stockage.

62 raccourcis

fonctions Shift

Vous pouvez garder la DÉCALAGE **bouton enfoncé et appuyez sur un autre bouton sur le panneau de commande pour accéder** directement à une page d'édition ou boîte de dialogue.

Maj +	**Les fonctions**
modes divers	
Cadran, Haut / Bas	tempo Change
Les flèches de défilement	Lorsqu'une liste est affichée: Passe à la section suivante / précédente alphabétique de la colonne sélectionnée
Du son	Envoie le son assigné à la piste sélectionnée sur le mode du son
Global	Sélectionne Global> MIDI> General Controls page. Ceci est un moyen rapide de sauter aux pages d'édition MIDI.
Médias	Sélectionne le Global> Préférences de mode> Page des médias
Commencer arrêter	Panique; arrête toutes les notes de jeu, et remet à zéro tous les contrôleurs
Disparaître	Sélectionne le Fade In / Out paramètre Temps dans le monde> Commandes générales> Page de base
Remplissage auto	Sélectionne le Global> Préférences de mode> Style de page
Synchro Start / Stop	Sélectionne Global> Midi> Général page ContrôleBD
tempo +/-	Proportionnellement modifie le niveau de volume des sons / pistes du même type (tous les sons supérieurs, toutes les pistes Song ...)
tempo Lock	Sélectionne Global> Commandes générales> Page de verrouillage
Octave supérieure (soit)	Sélectionne la table de mixage / Tuning> Tuning page
Transposer (non plus)	Sélectionne Global> Tuning> Transposer page Commandes
Mode Style Play	
style Play	Sélectionne le Global> Préférences de mode> Style de page
Chord Variation	
balayage de la	
mémoire	Sélectionne la variation correspondante dans le jeu de style> Commandes> Tambour / Remplir la page
Ensemble	Sélectionne le paramètre Type Ensemble dans le jeu de style> Clavier / Ensemble> Page Ensemble
Pad (any)	Sélectionne le Pad / Commutateurs> Page Pad

Maj +	Les fonctions
Cessible Switch (tout) Sélectionne le Pad / Commutateurs> Changer page	
Mode Song Play	
song Play	Sélectionne le monde> Préférences du mode> Page Song & Seq
Play / Stop (joueur 1 ou 2)	Démarrer la synchronisation des joueurs soit
Juke-box	
>>	Jouer le morceau suivant dans la liste des JukeBox
<<	Jouer le morceau précédent dans la liste des JukeBox
paroles de chanson	
Afficher	Charger un fichier TXT
Mode Séquenceur	
séquenceur	Sélectionne le monde> Préférences du mode> Page Song & Seq
Microphone	
Muet	Sélectionne le Global> Mic / Configuration Guitare> Configuration
Harmonie / Double	Sélectionne la voix présélectionnées> Harmony / Double page, ou d'une guitare Preset > Page FX.

Appui long

Vous pouvez garder un bouton enfoncé pendant environ une seconde pour accéder directement à une page d'édition ou boîte de dialogue.

Appui long	Les fonctions
tous les modes	
Divisé	Ouvre la boîte de dialogue Point de partage. Jouez une note pour définir le nouveau point de partage.
Mode Style Play	
boutons de style	Ouvre la fenêtre Write style actuel Paramètres
Style Play et Song mode de lecture	
Oreillette Clavier boutons de la bibliothèque	Ouvre le clavier d'écriture défini à la fenêtre Bibliothèque
boutons Set de clavier (sous l'écran)	Ouvre le clavier d'écriture défini à la fenêtre de style
Mes réglages	Ouvre la fenêtre de configuration Ecrire mon
Audio In> Preset	Ouvre la voix écriture / guitare fenêtre de préréglage

Appui long	Les fonctions
Recueil de chansons	Créer une nouvelle entrée SongBook et ouvre la fenêtre de la chanson Write (uniquement si pressé en dehors du SongBook)
Record	Ouvre la boîte de dialogue d'enregistrement MP3
mode global	
Global	Calibrage du panneau tactile

fonctions spéciales

D'autres raccourcis disponibles sont les suivantes.

Mode Style Play	
Tempo +/- (ensemble)	Tempo original
Transposer # / b (ensemble)	Réglez le Master Transpose à 0
Octave supérieure +/- (ensemble)	Les limites supérieures Octave le réglage d'origine

63 dépannage

En cas de problème, s'il vous plaît vérifier la liste suivante pour trouver une solution.

Problème	Solution
problèmes généraux	
Le pouvoir ne s'allume pas	Assurez-vous que (1) le câble d'alimentation est branché dans la prise, (2) le câble est branché sur le connecteur à l'arrière de l'instrument, (3) et ne sont pas endommagés, (4) il n'y a aucun problème avec le secteur .
	Est-ce que le témoin POWER allumé?
	Si la puissance ne démarre toujours pas, contactez votre revendeur ou le KORG service le plus proche.
L'appareil ne se met pas hors tension	Appuyez sur le bouton POWER et la maintenir enfoncée pendant quelques secondes. A la fin, l'indicateur du bouton s'éteint, et l'instrument sera mis en veille.
Pas de son	Le bouton VOLUME est réglé sur une position autre que « 0 »? Est une prise insérée dans
	le connecteur HEADPHONES? Débranchez-le. Vérifiez les connexions à votre ampli ou un
	mélangeur. Assurez-vous que tous les composants du système d'amplification sont activés.
	Est le paramètre local désactivé? Allume ça. La valeur du paramètre d'attaque du son
	sélectionné trop élevé? Réglez-le à une valeur inférieure, pour laisser le son de démarrage plus rapide. Le paramètre de volume trop bas? Réglez-le à une valeur plus élevée.
Note la plus basse ne sont pas lus Lorsque l'indicateur SPLIT est activé, le clavier est divisé	dans une partie inférieure (notes plus bas, au-dessous du point de partage) et une partie supérieure (notes plus élevées, au-dessus du point de partage). Est la partie inférieure coupé? Réactiverait.
sons mauvais	Est-ce que les banques de l'utilisateur contiennent des données modifiées? Charger l'a mangé des
	données pour appro- le morceau ou le style que vous souhaitez jouer. A l'un des kits de batterie
	utilisateur été remplacé? Chargez le propriées AP- Drum Kits.
	Ont les styles ou ensembles clavier été remplacés? Charger les données propriées ap-.
Le son ne s'arrête pas	Maintenez la touche MAJ enfoncée, puis appuyez sur la touche START / STOP pour envoyer un
	message Panic et mettez de toutes les notes. Assurez-vous que le calibrage de la pédale
	Damper est correctement réglée.

Problème	Solution
Le style sélectionné ou le morceau ne peut pas démarrer	Assurez-vous que le paramètre Clock est réglé sur Interne. Si vous utilisez l'horloge MIDI d'un autre appareil (comme un séquenceur), vous devez régler le paramètre MIDI Clock MIDI ou USB, et assurez-vous que le périphérique externe transmet des données MIDI Clock.
Ne répond pas aux messages MIDI	Assurez-vous que le câble MIDI ou USB est correctement connecté. Assurez-vous que
	le périphérique externe transmet à travers des canaux MIDI activés pour recevoir PA1000.
	Assurez-vous que la prise MIDI IN Les filtres n'empêche pas la réception des messages.
instruments percussifs ne sont pas lus correctement	Assurez-vous que la piste de batterie est en mode tambour et le dispositif externe n'a pas appliqué la transposition.
Certains « clics » peuvent être entendus lors de la lecture d'un instrument de percussion	Cela fait partie du son, et non un problème.
Un bruit de fond peut être entendu après avoir sélectionné un jeu de clavier ou d'un style	Le clavier ensemble sélectionné ou le style rappelle l'effet « St. Analog Record », simulant le bruit d'un vieil enregistrement de vinyle.
Médias problèmes liés à la	
Impossible de formater un dispositif	Le câble USB connecté correctement? Le
	périphérique USB alimenté correctement? Le
	périphérique inséré correctement?
	L'onglet de protection du disque ou de la carte en position de protection? Déprotéger.
Impossible d'enregistrer les données sur un périphérique	Le périphérique formaté?
	Le périphérique inséré correctement?
	L'onglet de protection du disque ou de la carte en position de protection? Déprotéger.
Impossible de charger les données d'un périphérique	Le périphérique inséré correctement?
	Le dispositif contient des données compatibles avec PA1000?
Le message « Surconsommation sur le port USB: s'il vous plaît retirer le support USB » apparaît à l'écran	Le périphérique USB est probablement défectueux, en raison d'un court-circuit, et ne peut être utilisé. Bien que cela ne sera pas endommager PA1000, il est conseillé de retirer le dispositif.

64 Spécifications

Fonctionnalité	PA1000
Clavier	61 touches semi-lourd (C2 - C7) avec la vitesse et la modification ultérieure
Système	système d'exploitation upgradable, Polyvalence, charge alors que le jeu
Générateur de sons	EDS-X (Enhanced Definition Synthesis - déplié) Filtre à résonance, EQ
	3 bandes sur chaque son
Polyphonie	128 voix, 128 oscillateurs
Effets	Accompagnement / Song: 2 effets d'insertion; 2 effets maîtres (148 types) sons du clavier: 1
	Effet d'insertion; 2 effets master (148 types) Effets de mastering: LIMITER, Master EQ
	Processeur vocal: EQ, Compresseur, Gate, 3 voix Harmonizer (ou double), 2 x FX. Harmonizer, Double: Technologie par TC • Helicon® Présélections: Plus de 30 Factory, 64 utilisateur Processeur guitare: 3 x FX. Présélections: 45 Factory, 64 utilisateur
Sons / Drum Kits	Usine: Plus de 1.750 sons d'usine, y compris deux stéréo avec plusieurs couches Pianos amortisseur et résonance du corps, GM / XG ensembles sonores et 107 Kits de batterie utilisateur: 512 sons, 256 kits de batterie
	Poussées numérique: 9 footages, percussion, touche marche / arrêt, les fuites, l'effet de haut-parleur rotatif
	DNC (Defined Nuance Control) Technologie, Natural Ambience Drums complets Sons / édition
	Drum Kits
Échantillonnage	L'utilisateur PCM mémoire de l'échantillon: 300 Mo de données linéaires (équivalent à 600 MB lorsqu'il est comprimé)
	Les charges KORG, WAV, AIFF et formats SoundFont ™ enregistre
	KORG, WAV et AIFF Modifier plein, temps Slice, échantillonnage

Fonctionnalité	PA1000
modes	Usine: Plus de 430 styles d'usine, ensembles librement reconfigurable utilisateur: 1.152
	emplacements, y compris les banques de l'utilisateur et direct Huit pistes d'accompagnement, 4
	Ensembles clavier, 4 pads par style; Réglages de style (Sons et paramètres Arrangeur) sur
	chaque mode Guitar Style 2, parallèles et fixes NTT (Tableau de transposition) Style /
	enregistrement Pad avec Step Record, Piste et Event Edit Style Creator Bot (chanson MIDI
	style Converter) contrôle Style: 3 intros, 4 Variations, 4 Fills, Pause, 3 Endings, Début Synchro,
	Synchro stop, Tap Tempo / Reset, Bass Inversion, remplissage automatique, manuel basse,
	mémoire, accompagnement Mute, Drum Mapping, Snare et désignation Kick, style de jeu de
	clavier Mode
Chord Sequencer	Chord enregistreur de séquence et un lecteur en mode Style Play séquences d'accords peuvent être
	enregistrés dans le style et SongBook entrées fonctions Modifier: Supprimer, Copier du Style /
	SongBook, Import / Export de / vers SMF
Clavier Set Bibliothèque Mémorisez clavier Réglages du son	
	Usine: Plus de 300 jeux de clavier, librement reconfigurable utilisateur: 864
	emplacements, y compris l'utilisateur et les banques directes « Mon réglage » clavier
	spécial Set
KAOSS FX	Générateur automatique de FX MIDI Plus
	de 65 présélections usine
song Play	Breveté XDS Crossfade double Séquenceur Lecteur avec contrôle X-Fader Formats pris en
	charge: MID, KAR, MP3 + paroles, MP3 + G Deux joueurs avec une sélection séparée, Start /
	Stop, Accueil, Retour et contrôles Fast Forward
	Paroles, partition, et des données d'accord peuvent être affichées à l'écran ou sur un moniteur vidéo externe
	Marqueurs avec Ajouter, supprimer, modifier et boucle fonctions fonction
	Jukebox
Lecteur / enregistreur MP3 Double lecteur MP3 et MP3 Recorder	
	Transposer (+ 6 / -5 demi-tons), le changement de tempo (± 30%) Vocal
	Remover
	Dossiers des fichiers MP3, y compris les styles, chansons MIDI, Titres MP3, sons du clavier, Pads, microphone, guitare, effets, effets KAOSS
séquenceur	Enregistrement rapide (Backing Sequence), fonc- tions multipiste et Step Record
	séquenceur complet, 16 pistes, jusqu'à 200.000 événements, SMF (MID) format natif

Fonctionnalité	PA1000
Recueil de chansons	base de données de musique entièrement programmable, basés sur des styles, des morceaux MIDI (fichiers MID et KAR), Titres MP3, avec sélection automatique de Style Play et Song Modes de lecture
	Set définissables par l'utilisateur listes, avec des entrées sélectionnables à partir du panneau de commande
	Filtrage et options de tri
Compatibilité	Pa modèles de la série: Styles, Performances / Ensembles clavier, programmes / sons,
	chansons, entrées, SongBook Pads de modèles 'i-série: Styles
pads	Quatre Pads assignables + boutons d'arrêt Pad
	enreg
Commandes générales	Volume principal; Disparaître; Clavier-Acc / Song équilibre; Ensemble; Octave Transposer; Maître Transposer; Quart de ton et de l'échelle arabe mémorisé dans Ensembles clavier; Manette; Audio en volume; Niveau Mic FX; Harmonie / Double On / Off; Mic / Guitar Preset; Audio In Mute; 2 boutons assignables; 3 commutateurs assignables; Tempo +/-; Tempo Lock; Métronome On / Off; Cadran; Chercher; Décalage; Balayage Chord (inférieur, supérieur); Divisé; Track Select; Record
Contrôles d'échelle	Quartier virtuel Tone SubScale clavier, 4 x préréglages d'échelle
Entrées de commande	pédale d'amortisseur (supporte demi-pédalage en option avec la pédale DS-1 H) pédale assignable
	commutateur /
Entrées audio	Ligne (gauche / droite): jack 1/4" , + 20dBm, 12 kOhm Mic / Guitare (gauche): jack
	1/4" , avec commande de gain (0 ~ + 40dB) 12 kOhm (Mic) / 500 kOhm (guitare)
Sorties audio	Gauche / Droite, 1/4" jack, + 21dBm, 0,003% THD + N @ + 18dBm sortie casque (1/4"
	jack), 16-200 Ohms (50 Ohms suggéré)
système d'enceintes	Amplification: 2 x 33 W
	Haut-parleurs: 2 x 100 mm woofers dans la boîte bass-reflex, dôme 2 x 25 mm tweeters
MIDI	IN, connecteurs MIDI OUT USB standard MIDI
	en utilisant les ports USB définis par l'utilisateur
	presets MIDI
USB	Type A (HOST, pour la mémoire et les contrôleurs) x 2 (avant / arrière) Type B (DEVICE, pour les
	ordinateurs personnels et les comprimés) x 1 (arrière)
	2.0 connexions à haut débit (480 Mbit / s).
Espace de rangement	Mémoire interne: 960 Mo disques externes USB
	(lecteur non inclus)
	carte microSD (non inclus); fente de panneau arrière avec couvercle en plastique

Fonctionnalité	PA1000
Afficher	7” couleur capacitif large TouchView ™ écran TFT - système d'inclinaison manuel
Sortie vidéo	PA1000 type A (jusqu'à SN # 39999): connecteur RCA PA1000 Type B, C (à partir SN # 40000): connecteur HDMI
L'horloge	Horloge interne du système
Consommation d'énergie	100-240 Volts, 50/60 Hz, 25 Watt normal / <0,3 Watt en mode veille,
Dimensions (L x P x H)	1030 x 378,3 x 133 mm / 40,55” x 14,89” x 5,36” (sans pupitre; hauteur avec pupitre: 355,8 mm / 14”)
Poids	10,75 kg / 23,7 lbs
Accessoires	Câble d'alimentation AC, Stand musique, manuel Guide rapide
Les options	EXP-2 Pied contrôleur, XVP-10 Expression / pédale de volume, VOX V860 Volume Pedal
	DS-1H Pédale (supporte demi-pédalage) PS-1, PS-3
	Commutateur de pédale

Les spécifications et l'apparence sont sujets à changement sans préavis lioration im-.

HDMI®
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Les termes haute définition Multimedia Interface HDMI et HDMI et le logo HDMI sont des marques commerciales ou des marques déposées de HDMI Licensing Administrator, Inc. aux États-Unis et d'autres pays.

KORG PA1000 OS Version 1.0 - 1 août 2017

Une fonction		transmis	reconnu	remarques	
Basic Channel	Défaut	16.1	16.1	Memorized	
	Modifié	16.1	16.1		
Mode	Défaut		3		
	messages	X	X		
	Altered	**********			
Nombre Remarque:		0-127	0-127		
	vrai voix	**********	0-127		
Rapidité	Note sur	O 9n, V = 1-127	O 9n, V = 1-127		
	Note Off	O 8n, V = 0-127	O 8n, V = 0-127		
aftertouch	Poly (Key)	O	O	données joueur seulement	* 1
	Mono (Manche)	O	O		* 1
Pitch bend		O	O		
contrôle du changement	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB)	* 1
	1, 2	O	O	modulations	* 1
	6	O	O	Saisie de données MSB	* 1
	12, 13	O	O	FX Controller MIDI 1/2	* 1
	38	O	O	Data Entry LSB	* 1
	7, 11, 16	O	O	Volume, Expression, Ruban	* 1
	10, 91, 93, 96	O	O	Panpot, A / B Maître FX Envoyer 1/2/3	* 1
	64, 66, 67	O	O	Damper, Sostenuto, Soft	* 1
	65, 5	O	O	Portamento On / Off, Portamento	* 1
	71, 72, 73	O	O	Contenu harmonique, le temps EG (Release, Attaque)	* 1
	74, 75	O	O	Luminosité, Temps Decay	* 1

	76, 77, 78	O	O	Vibrato Rate, Depth, Delay	* 1
	80, 81	O	O	Contrôleur audio (1, 2)	* 1
	98, 99	O	O	NRPN (LSB, MSB)	* 1, 2
	100, 101	O	O	RPN (LSB, MSB)	* 1, 3
Programme		O 0-127	O 0-127		* 1
Changement	Vrai #	* * * * * * * * * * * * * * * *	0-127		
système exclusif		O	O		* 4
système commun	Position chanson	O	X		
	song Select	X	X		
	Régler	X	X		
Système temps réel	L'horloge	O	O		* 5
	commandes	O	O		* 5
Messages aux	Tous les sons	O	O		* 1
	Réinitialiser tous les contrôleurs	X	O		* 1
	Local On / Off	X	X		
	All Notes Off	X	O		
	active Sense	O	O		
	Réinitialiser	X	X		

Remarques

* 1: envoyés et reçus lorsque les filtres MIDI In et Out sont réglés sur Off en mode Global.

* 2: paramètres Drawbars, paramètres du son, Sélection des SongBook entrées, paramètres de tambour Kit famille.

* 3: LSB, MSB = 00,00: plage de pitch Bend, = 01,00: Fine Tune, = 02,00: Coarse Tune.

* 4: Comprend enquête, volume principal et les messages, les paramètres Transposer FX, les paramètres de quart de ton. GM Mode On.

* 5: Transfert uniquement lorsque le paramètre Clock Envoyer (mode Global) est activée.

Mode 1: OMNI ON, POLY

Mode 2: OMNI, MONO

O Oui

Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 4: OMNI OFF, MONO

X: Non

AVIS IMPORTANT AUX CONSOMMATEURS

Ce produit a été fabriqué selon les spécifications conformé- strictes ing et tension exi- gences qui sont applicables dans le pays où il est prévu que ce produit doit être utilisé. Si vous avez acheté ce produit via Internet, par correspondance, et / ou par une vente par téléphone, vous devez vérifier que ce produit est destiné à être utilisé dans le pays où vous résidez.

AVERTISSEMENT: L'utilisation de ce produit dans un pays autre que celui pour lequel il est conçu peut être dangereuse et annulera la garantie du fabricant ou du distributeur. S'il vous plaît conserver votre reçu comme preuve d'achat sinon votre produit peut être disqualifié de la garantie du fabricant ou du distributeur.

AVIS CONCERNANT L'ÉLIMINATION (UE SEULEMENT)

Si ce symbole apparaît sur le produit, manuel, batterie ou package, vous devez disposer de la bonne manière d'éviter des dommages à la santé humaine ou dommages à l'environnement. Contactez votre organisme administratif pour plus de détails sur la méthode d'élimination correcte. Si la batterie contient des métaux lourds dépassant la quantité régulée, un symbole chimique est affiché sous le symbole sur l'emballage de la batterie ou de la batterie.

En cas de radiations électromagnétiques une tem- poraire détérioration de la qualité des performances audio peut se produire. Une détérioration qui pourrait survenir peut être un signal sonore émis. Cela arrêtera lorsque la perturbation électromagnétique cesse.

L'AVERTISSEMENT DE LA FCC RÈGLEMENT (pour les USA)

Cet équipement a été testé et jugé conforme aux limites d'un dispositif tal Digi- classe B, conformément à l'article 15 des règlements de la FCC. Ces limites sont conçues pour assurer une protection raisonnable contre les perturbations radioélectriques nuisibles dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut émettre des fréquences radio et, si non installé et utilisé conformément aux instructions, il peut causer des interférences nuisibles aux communications radio com-. Cependant, rien ne garantit que des interférences ne se produiront pas dans une installation particulière. Si cet appareil provoque des interférences nuisibles à la réception radio ou télévision, ce qui peut être déterminé en mettant l'appareil hors tension, l'utilisateur est invité à essayer de corriger l'interférence par une ou plusieurs des mesures suivantes:

- Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- Augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur.
- Connecter l'équipement à une prise d'un circuit différent de celui sur lequel le récepteur est connecté.
- Consultez le revendeur ou un technicien radio / TV expérimenté.

Si des éléments tels que les câbles sont inclus dans cet appareil, vous devez utiliser ces éléments inclus.

Toute modification non autorisée ou la modification de ce système peut annuler l'autorisation de l'utilisateur d'utiliser cet équipement.

DÉCLARATION DE CONFORMITÉ (pour les USA)

Responsable:. KORG USA INC Adresse: 316 SOUTH SERVICE ROAD, MELVILLE Téléphone: 1-631-390-6500 Type d'équipement: Arrangeur professionnel Modèle: PA1000

Cet appareil est conforme à la partie 15 des règlements de la FCC. Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes: (1) Cet appareil ne peut pas causer d'interférences nuisibles et (2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris les interférences qui peuvent entraîner un mauvais fonctionnement.

PERCHLORA- (Californie, Etats-Unis uniquement)

Perchlorate - nécessitent un traitement spécial. Voir www.dtsc.ca.gov/hazardou
.

Adresse
KORG ITALIE SpA Via
Cagiata, 85 60027 Osimo
(AN) Italie

la toile
www.korg.com

© KORG Italie 2019. Tous droits réservés

NUMÉRO DE PARTIE: MAN0010131