Français

RX7

PROGRAMMEUR DE RYTHME NUMERIQUE

MANUEL D'UTILISATION

INTRODUCTION

Félicitations pour l'acquisition de ce programmeur de rythmes numérique RX7 Yamaha.

Vous êtes à présent en possession d'un des systèmes d'accompagnement musical les plus performants à ce jour. Bien plus qu'une simple boîte à rythmes, cette merveille commandée par micro-ordinateur vous permet de créer des arrangements d'accompagnement complexes et convaincants, composés non seulement de sons de percussions mais aussi de superbes sons de basse, de guitare, de cuivres et même de "hurlements sauvages". Cent (!) sons enregistrés numériquement sont à votre disposition.
Nous vous souhaitons de nombreuses années de plaisir avec votre nouvel RX7, le super programmeur de rythmes (+ basse + voix + mélodie).

Note concernant ce manuel

Bien qu'il soit doté de nombreuses fonctions, l'RX7 est très facile à utiliser. Pour être en mesure de vous servir de toutes ses fonctions dans les meilleurs délais, lisez attentivement ce manuel et contrôlez sur l'appareil tout en lisant. L'illustration du panneau de commande du dépliant de la couverture vous aidera à repérer rapidement les différentes commandes et bornes de connexion.
Après avoir pris connaissance des **PRECAUTIONS**, lisez la section **EN AVANT LA MUSIQUE!** qui vous fera entendre quelques-uns des magnifiques sons disponibles sur l'RX7 et vous indiquera comment programmer immédiatement un motif de rythme simple.
La section **PRINCIPES ET DEFINITIONS** vous fournira toutes les informations dont vous avez besoin pour comprendre la structure fonctionnelle de l'RX7, afin de pouvoir l'utiliser le plus efficacement possible, ainsi que quelques "trucs" de programmation. Cette section vous aidera également à tirer le meilleur parti des explications détaillées concernant chacune des fonctions.

PRECAUTIONS

Votre nouvel RX7 est un magnifique instrument qui mérite d'être traité avec égard. Bien qu'il soit robuste et possède des circuits intégrés tout à fait fiables, manipulez-le néamoins avec soin et bon sens. Si vous observez les quelques précautions ci-dessous, vous obtiendrez de votre RX7 de bons et loyaux services pendant de nombreuses années.

- **Emplacement**

Evitez d'intaller l'appareil en plein soleil ou à proximité d'une source de chaleur. Les vibrations, la poussière, le froid, un degré d'humidité trop bas ou trop élevé peuvent également entraîner des erreurs de fonctionnement.

- **Déplacement**

Avant de déplacer l'RX7, débranchez le transformateur et les câbles de connexion afin d'éviter d'endommager les cordons et les prises.

- **Manipulation**

Evitez de manipuler l'appareil brutalement. Ne le laissez pas tomber et ne lui faites pas subir de chocs car cela peut endommager les circuits internes. Evitez de forcer exagérément sur les bornes de connexion et les commandes. Lorsque vous débranchez des câbles, tenez-les par la fiche. Ne tirez pas sur le cordon.

- **Raccordement à une prise de courant**

Ne raccordez l'appareil qu'à une prise d'alimentation correspondant aux spécifications indiquées sur le tranformateur.
Débranchez l'RX7 de la prise de courant lorsque vous ne comptez pas l'utiliser pendant une période prolongée. Les orages (éclairs) penvent provoquer des sautes de tension nuisibles aux circuits numériques, même si l'appareil est éteint.

- **Nettoyage**

Nettoyez l'extérieur avec un chiffon doux et sec. N'utilisez pas de détergents ou autres produits chimiques car ils sont susceptibles d'endommager la finition.

- **Interférences**

N'utilisez pas votre RX7 à proximité d'un téléviseur, d'un poste de radio ou de tout autre appareil générant un champ électromagnétique. Cela pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement au niveau des circuits numériques de l'RX7 et des parasites au niveau de l'autre appareil.

- **Entretien et modifications**

L'RX7 ne contient aucun élément que l'utilisateur est en mesure de modifier ou réparer lui-même. Si vous essayez d'ouvrir le coffret et de bricoler les circuits, non seulement vous risquez de recevoir une décharge électrique, mais vous perdrez aussi automatiquement le bénéfice de la garantie du produit. Confiez toute opération de révision ou d'entretien à un centre de service après-vente agréé par YAMAHA.

TABLE DES MATIERES

EN AVANT LA MUSIQUE! 1
- CONNEXIONS 1
  - ALIMENTATION 1
  - AUDIO 1
    - *Système stéréo* 1
    - *Système mono* 1
    - *Casque d'écoute* 1
- MISE SOUS TENSION 1
- VOLUME 1
- MORCEAUX DE DEMONSTRATION 1
- PROGRAMMER UN RYTHME DE BASE 1
  - CLICK (METRONOME) 1
  - ENREGISTRER 2

PRINCIPES ET DEFINITIONS 3
- SONS ET SEQUENCES 3
  - SONS 3
  - SEQUENCES - MOTIFS, MORCEAUX ET CHAINES 4
  - COMMANDES: GROUPES FONCTIONNELS 4
  - COMPOSER SUR L'RX7 5
    - *Real Time Write ou Step Write?* 5
    - *Touches d'instrument ou clavier MIDI?* 5
  - EDITER 5
  - PROGRAMMER EFFICACEMENT 6
    - *Comment utiliser ce manuel* 6
    - *Créer une batterie de sons* 6
    - *Programmer des motifs et morceaux* 6
    - *Ajouter les finitions* 6
    - *Sauvegarder vos séquences* 6
- DONNEES DE SON ET CONFIGURATION DE LA MEMOIRE 7

MODE PATTERN 8
- SELECTION D'UN MOTIF 8
- EXECUTION D'UN MOTIF 8
- TEMPO 9
- CLICK 9
- QUANTIFICATION (QUANTIZE) 9
  - MODE REAL TIME WRITE 10
  - MODE STEP WRITE 10
  - REAL TIME WRITE 10
    - MESURE ET LONGUEUR DU MOTIF 10
    - PROGRAMMER UN MOTIF 11
      - *Programmer un motif au moyen des touches d'instrument* 11
      - *Entrer des données à partir d'un clavier MIDI* 11
    - DAMP 11
    - EXEMPLE DE QUANTIFICATION 12
  - STEP WRITE 12
- SWING 14
- EFFACEMENT DE MOTIF/SON 14
- COPIE/JONCTION DE MOTIFS 15
- EDITION DE MOTIF (EDIT PATTERN) 16

MODE SONG 18
- SELECTION DE MORCEAU 18
- REPRODUCTION DE MORCEAU 18
- EXECUTION REPETEE 19
- EDITION DE MORCEAU (EDIT SONG) 19
- INSERTION (INSERT) 19
- EFFACEMENT (DELETE) 20
- COMMANDES DE REPETITION 20
- COPIE DE PARTIE 20
- COMMANDES DE CHANGEMENT DE TEMPO 21
- COMMANDES DE CHANGEMENT DE VOLUME 21
- COPIE DE MORCEAUX 22
- EFFACEMENT DE MORCEAU 22
- OPERATIONS ACCESSIBLES VIA LA TOUCHE "JOB" 23
- OPERATION N°01: MARK/PART SEARCH 23
- OPERATION N°02: MARK SET 23
- OPERATION N°03: SONG NAME 24
- OPERATION N°04: INITIAL TEMPO 24

MODE CHAIN 25
OPERATION N°01: CHAIN PLAYBACK 25
OPERATION N°02: CHAIN EDIT 25
OPERATION N°03: CHAIN NAME 26
OPERATION N°04: CHAIN CLEAR 26

MODE EDIT VOICE 27
OPERATION N°01: VOICE SELECT 27
OPERATION N°02: PITCH 28
OPERATION N°03: DECAY 28
OPERATION N°04: BEND 28
OPERATION N°05: VOICE LEVEL 29
OPERATION N°06: PAN 29
OPERATION N°07: VOICE STORE 29
OPERATION N°08: VOICE INITIALIZE 29
OPERATION N°09: EDIT RECALL 30
OPERATION N°10: LFO 30
OPERATION N°11: POLY 30
OPERATION N°12: EFFECT 31

MODE KEY ASSIGN 33
OPERATION N°01: VOICE ASSIGN 33
OPERATION N°02: PARAMETER ASSIGN 33
OPERATION N°03: MULTI VOICE 34
OPERATION N°04: MULTI STEP 34
OPERATION N°05: ACCENT LEVEL 35
OPERATION N°06: FOOT SWITCH ASSIGN 35
OPERATION N°07: KEY DATA SAVE 36
OPERATION N°08: KEY DATA LOAD 36

MODE MIDI 37
OPERATION N°01: CHANNEL MESSAGE 37
OPERATION N°02: RECEIVE CHANNEL 37
OPERATION N°03: TRANSMIT CHANNEL 38
OPERATION N°04: NOTE NUMBER ASSIGN 38
OPERATION N°05: NOTE INITIALIZE 39
OPERATION N°06: PITCH BEND RANGE 39
OPERATION N°07: DEVICE NUMBER 39
OPERATION N°08: BULK REQUEST 40
OPERATION N°09: BULK TRANSMIT 40

MODE SYNC 41

MODE UTILITY 42
OPERATION N°01: REMAINING PATTERN MEMORY 42
OPERATION N°02: REMAINING SONG MEMORY 42
OPERATION N°03: MEMORY PROTECT 42
OPERATION N°04: VOICE CHANGE 42
OPERATION N°05: ALL PATTERNS CLEAR 42
OPERATION N°06: ALL SONGS CLEAR 43
OPERATION N°07: DEMO DATA LOAD 43

MODE CASSETTE/CARTRIDGE 44
OPERATIONS N°01 - 05: SAVE DATA 45
OPERATION N°11 - 15: LOAD DATA 46
OPERATIONS N°21 - 25: VERIFY DATA 47
OPERATION N°30: FORMAT CARTRIDGE 48

MESSAGES D'ERREUR 49

FICHE TECHNIQUE 51

TABLEAU D'IMPLEMENTATION MIDI 52

TABLEAU DE PROGRAMMATION DU RX7 53

PANNEAU DE COMMANDE ET PANNEAU ARRIERE (dépliant de la couverture)

EN AVANT LA MUSIQUE!

Vous êtes certainement impatient d'entendre le son de votre nouvel RX7. Quelques morceaux de démonstration ont été pré-programmés à l'usine pour vous donner une idée des possibilités d'accompagnement impressionnantes qui sont à présent à votre disposition. Mais avant cela, nous avons quelques petites connexions à faire!

CONNEXIONS

Remarque: Coupez l'alimentation de tous les appareils avant d'effectuer les connexions.

ALIMENTATION

Branchez le transformateur PA-1210 Yamaha fourni à la borne DC 12 V IN ② du panneau arrière, mais attendez avant de mettre l'appareil sous tension.

AUDIO

- **Système stéréo**

Etant donné que l'RX7 vous permet de régler la position stéréo de chaque instrument et de créer toute une série d'effets stéréo, nous vous recommandons fortement d'utiliser un système d'amplification stéréo afin de pouvoir apprécier au mieux le son de l'RX7. Connectez les prises OUTPUT ⑨ et ⑩ de l'RX7 à votre table de mixage, amplificateur, etc., en prenant soin de ne pas inverser les canaux gauche (L) et droit (R).

- **Système mono**

Si vous ne disposez que d'un système d'amplification mono, connectez-le à la prise L/MONO OUTPUT ⑩ de l'RX7.

- **Casque d'écoute**

Un casque d'écoute stéréo peut être connecté à la prise PHONES ⑪ du panneau arrière.

MISE SOUS TENSION

Lorsque toutes les connexions ont été correctement effectuées, mettez l'RX7 sous tension en appuyant sur le bouton POWER ① situé sur le panneau arrière.

Remarque: Une brève pulsation se produit lorsque l'RX7 est mis sous tension. Pour éviter d'endommager vos enceintes, mettez toujours votre système d'amplification sous tension APRES l'RX7.

Dès que l'RX7 est mis sous tension, le message suivant apparaît pendant quelques instants sur le LCD (affichage à cristaux liquides) ⑫.

```
* DIGITAL RHYTHM *
* PROGRAMMER RX7 *
```

Ce message est très vite remplacé par

Curseur clignotant

```
Select PTN 00
04 / 4 :bar01
```

VOLUME

Vous êtes à présent pratiquement prêt pour écouter un morceau de démonstration de l'RX7, mais réglez d'abord le volume. Tout en tapant sur l'une des touches d'instrument ⑮, faites glisser le curseur VOLUME ① de manière à obtenir un niveau d'écoute acceptable.

MORCEAUX DE DEMONSTRATION

Appuyez sur la touche PATTERN/SONG (dans le coin supérieur gauche du groupe de touches "séquences" ⑰. L'affichage passe à

```
SONG 00 meas0039
>GET FUNK<:♩=126
```

Pour vous indiquer que le morceau n° 00, "Get Funky", est à présent prêt à être joué. Appuyez sur la touche START ⑭, asseyez-vous et écoutez!
Si vous voulez entendre autre chose, appelez le morceau de démonstration n° 01, "TROPICAL", qui présente une atmosphère totalement différente. Pressez les touches "0" et "1" du pavé de touches numériques ⑳, puis la touche START.

PROGRAMMER UN RYTHME DE BASE

Impressionné? Aussi complexes qu'ils puissent paraître, ces arrangements d'accompagnement ne sont cependant pas si compliqués que ça à programmer. Pour vous le prouver, nous allons programmer avec vous un motif à 16 battements souvent utilisé en disco et en rock.

CLICK (METRONOME)

Programmer en temps réel, cela revient à enregistrer les différents instruments l'un après l'autre sur un enregistreur multipiste - vous pouvez d'ailleurs entendre le motif se constituer couche par couche, à mesure que vous enregistrez les parties des différents instruments. Pour vous aider à rester en mesure, l'RX7 émet un battement de métronome par la

prise CLICK⑧, que vous raccorderez à votre table de mixage ou autre appareil d'amplification. Le métronome s'entend également dans le casque.

ENREGISTRER

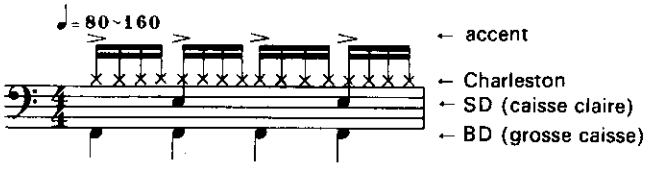
Comme l'RX7 est toujours en mode SONG (morceau), ce qui est indiqué par le témoin SONG ⑥ allumé, passez en mode PATTERN (motif) pour pouvoir enregistrer. Appuyez deux fois sur la touche PATTERN/SONG mentionnée plus haut et contrôlez que le témoin PTN (mode PATTERN)⑤ est allumé. (S'il n'est pas allumé, appuyez à nouveau sur la même touche.)

Ensuite, appuyez sur la touche REAL TIME WRITE/EDIT (à côté de la touche PATTERN/SONG). L'affichage suivant apparaît:

```
Real Write PTN00
04 / 4 :bar01
```

pour vous indiquer que l'enregistrement en temps réel du motif n° 00 est à présent possible.

En notation musicale, le motif de rythme que vous allez entrer est celui-ci:



Appuyez sur START et écoutez le "clic" du métronome. Vous pouvez régler son volume au moyen du curseur CLICK ②. Réduisez la vitesse au moyen du curseur TEMPO ③ jusqu'à ce qu'elle soit suffisamment lente pour que vous puissiez suivre aisément, puis écoutez encore quelques mesures pour avoir les battements bien en tête.

Lorsque vous vous sentez prêt, commencez à entrer le son de grosse caisse en tapant sur la touche d'instrument BD (marquée "M") en mesure avec le métronome. Arrêtez de taper après quatre temps. Vous devriez à présent entendre le son de grosse caisse en mesure avec le "clic" du métronome.

Ensuite, passez à la caisse claire. Cette fois, tapez sur la touche d'instrument SD (marquée "N") une fois tous les deux battements ("clics"), en tenant compte du début du motif (mesure), que le métronome indique par un son plus aigu. Laissez le motif se répéter quelques fois jusqu'à ce que vous l'ayez à nouveau bien en tête et entrez le premier son de caisse claire sur le premier battement (plus aigu) et l'autre sur le troisième.

Ensuite, la partie de charleston. Ça, normalement, c'est ce qui serait le plus difficile à enregistrer... s'il n'y avait pas la fonction QUANTIZE (expliquée plus loin). Pour l'instant, retenez que le réglage par défaut de la fonction QUANTIZE est 1/16, ce qui signifie que 16 notes max. peuvent être entrées dans une mesure. Vous ne pouvez donc pas vous tromper avec la partie de charleston (qui comprend 16 doubles croches), même si vous le faites exprès.
Pour vous en convaincre, il vous suffit de taper sur la touche HI HAT (marquée "T") aussi vite que vous le pouvez, sans tenir compte de la mesure, puis d'écouter le résultat: les sons de charleston seront toujours parfaitement synchronisés.

Pour fignoler, accentuez le son de charleston en maintenant la touche ACCENT 2⑯ enfoncée tout en tapant sur la touche HI HAT à la même cadence que pour la grosse caisse, c.-à-d. tous les battements de métronome.

Et c'est fini! Vous avez votre motif de rythme à 16 battements. Appuyez sur STOP/CONTINUE pour quitter le mode REAL TIME WRITE et sur START pour écouter votre nouveau motif sans le "clic" du métronome. La programmation de motifs rythmiques sur l'RX7, ce n'est pas plus compliqué que cela!

Remarque: Pour votre première tentative, il se peut que vous ayez commis quelques erreurs que votre grosse caisse ne soit pas en mesure ou que votre caisse claire soit sur le mauvais battement, par exemple. Ne vous en faites pas! L'RX7 vous offre toute une série de moyens pour corriger de telles erreurs (nous en avons vu un exemple en enregistrant la partie de charleston). Même si vous n'avez pas le moindre sens du rythme, l'RX7 vous aidera à programmer des motifs compliqués.

PRINCIPES ET DEFINITIONS

Avec tant de fonctions, l'RX7 peut paraître un peu intimidant à première vue. D'un autre côté, nous sommes sûr qu'après avoir entendu les programmes de démonstration, vous voudrez absolument apprendre à créer des accompagnements comme ça pour votre propre musique.

Comme pour tout instrument, un certain degré de pratique (et de connaissance théorique) est nécessaire pour pouvoir s'exprimer librement. Cependant, une fois que vous aurez compris les principes de base, vous réaliserez qu'il est vraiment très facile d'écrire des arrangements de rythme avec l'RX7.

Ce chapitre décrit les caractéristiques principales, les fonctions et les possibilités de l'RX7. La dernière section, PROGRAMMER EFFICACEMENT, vous indique comment en faire usage et vous renvoie aux chapitres appropriés de ce manuel.

SONS ET SEQUENCES

La principale distinction à faire est entre les fonctions qui se rapportent aux "sons" (= les instruments - en anglais, "VOICE") et celles qui se rapportent aux "séquences" (= combinaisons rythmiques de notes).

L'RX7 n'est pas seulement un programmeur de rythmes, mais également une source de son MIDI sophistiquée que l'on peut faire jouer ou programmer via des claviers et séquenceurs MIDI aussi bien qu'avec ses propres touches. En tant que tel, il vous offre un contrôle bien plus poussé, sur un bien plus grand nombre d'instruments que les boîtes à rythmes conventionnelles.

De plus, l'RX7 vous donne une liberté complète pour combiner les sons et former des séquences. Les nuances les plus fines de chaque note dans un motif de rythme peuvent être réglées individuellement.

SONS

Dans la tradition des synthétiseurs DX7 Yamaha, les 100 "sons" individuels (VOICE) de l'RX7 représentent en fait des "instruments" et, pour plus de facilité, ils sont numérotés.

LISTE DES SONS

N° du son	Type	N° du son	Type
00 - 08	Bass Drums	71 - 72	Timbales
09 - 18	Snare Drums	73 - 74	Agogos
19 - 20	Rim Shots	75	Cuica
21 - 37	Toms	76	Castanet
38 - 40	FM Percussion	77	Whistle
41 - 44	Hi hats (open/closed)	78	Claves
45 - 48	Cymbals	79	Bell Tree
49 - 52	Basses	80	Vibra Slap
53 - 56	Guitars*	81	Steel Drum
57 - 59	DX7 Voices	82	Glass Crash
60	Brass	83	Gunshot
61	Hand Claps	84	Door Slam
62	Timpani	85	Camera Shutter
63	Cowbell	86	Punch
64	Tambourine	87	Car Door Shutting
65	Shaker	88 - 93	Human voices
66 - 68	Congas	94 - 99	Reversed sounds
69 - 70	Bongos		

Sur le LCD, les noms (en anglais) de certains instruments sont abrégés comme suit:

BD = Bass Drum, E. = Electric, F. = Fusion, H = High, H. = Heavy, HH = Hi hat, HO = High Open, HM = High Mute, J. = Jazz, L = Low, P. = Processed, prc = percussion, Rvs = Reverse, SD = Snare Drum

Ex.: H. BD 1 = Heavy Bass Drum

*: D.GtrS = Distorted Guitar Single Note
D.Gtr5 = Distorted Guitar Open Fifths
GtrCutD = Guitar Cut/Downstroke
GtrCutU = Guitar Cut/Upstroke

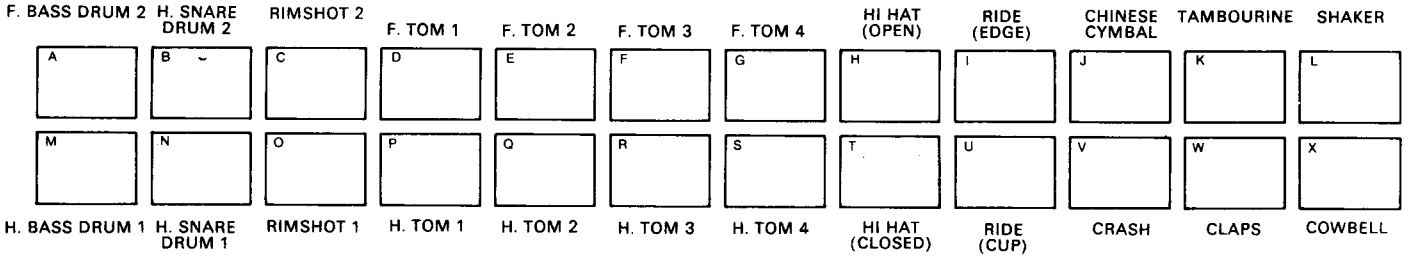
Vous avez un contrôle total sur le volume (LEVEL), la hauteur (PITCH), la position stéréo (PAN) et la durée (DECAY) du son et différents effets dont le retardement (DELAY), le désaccordage (DETUNE), la distortion, l'effet de hauteur (PITCH BEND), le vibrato, l'écho stéréo dynamique, etc.

Tout son peut être assigné à et déclenché par n'importe quelle touche d'instrument sur l'RX7. Vous pouvez vous constituer vos propres dispositions de touches (batteries) et en mémoriser quatre sur l'RX7.

A l'origine, les sons suivants sont assignés aux touches d'instruments ⑮:

Quatre autres dispositions pré-programmées sont disponibles.

DISPOSITION INITIALE DES TOUCHES D'INSTRUMENT



Remarque: Si vous appuyez sur la touche DAMP ⑲ de sorte que le témoin à DEL DAMP ⑩ s'allume, le son de toutes les touches d'instrument est instantanément coupé, quel que soit le mode.

SEQUENCES - MOTIFS, MORCEAUX ET CHAINES

Un motif (PATTERN) est une combinaison rythmique de sons instrumentaux. Il constitue l'unité de base des morceaux (SONG), qui sont les arrangements d'accompagnement complets. (Quelques motifs de rythme populaires sont stockés en permanence dans la ROM interne. Voyez l'opération UTILITY n° 07.)

Un motif est composé d'une ou de plusieurs mesures et peut être entré (programmé) soit en temps réel (REALTIME), soit pas à pas (STEP BY STEP).

Les morceaux sont assemblés en déterminant l'ordre dans lequel les motifs doivent être joués par l'RX7. Les chaînes sont des combinaisons de morceaux. Chaque fois qu'un son est joué dans un motif, il peut avoir une hauteur, un volume, une durée et une position stéréo, etc. différents. Vous pouvez éditer les sons à votre guise et composer des arrangements extrêmement vivants.

Les morceaux peuvent être rendus encore plus expressifs en ajoutant des changements de tempo et de volume.

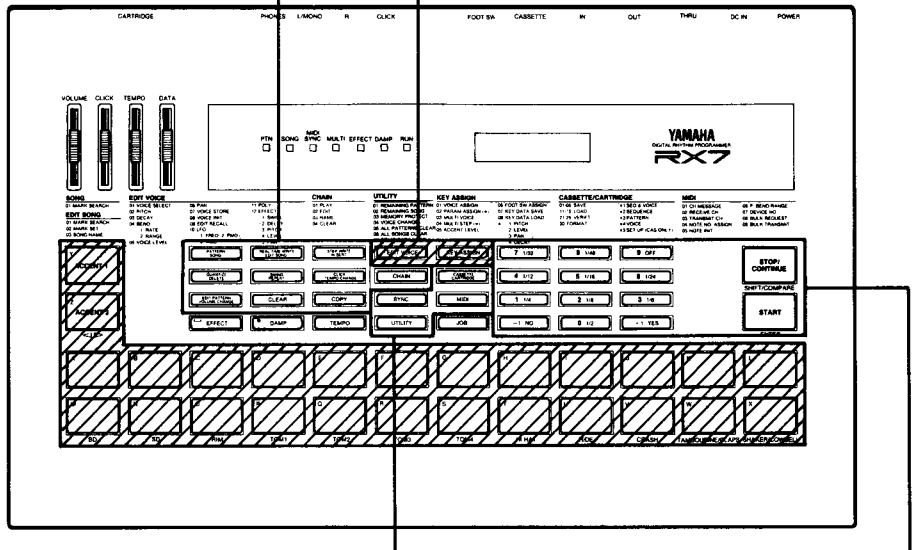
COMMANDES: GROUPES FONCTIONNELS

Examinez le panneau de commande de l'RX7 reproduit ci-dessous. Il est organisé en quatre groupes fonctionnels se rapportant 1) aux sons, 2) aux séquences, 3) aux fonctions utilitaires et 4) à l'entrée de données. Cette distinction vous facilitera grandement la tâche.

Commandes: Groupes fonctionnels

2) Le groupe "**séquences**" contrôle les fonctions qui permettent de créer et de jouer des arrangements d'accompagnement (motifs, morceaux chaînes).

1) Le groupe "**instruments**" vous permet de contrôler individuellement les différents sons de l'RX7, de les modifier ou de les jouer, à partir du panneau de l'RX7 ou via MIDI.



3) Le groupe "**utilitaire**" comprend les commandes d'une multitude de fonctions complémentaires.

4) Le groupe "**entrée de données**" vous permet de contrôler tous les réglages de l'RX7 et de les ajuster en fonction de vos besoins.

Afin de garder le panneau de commande aussi compact que possible, la plupart des touches ont reçu plus d'une fonction. L'ordre dans lequel les touches sont pressées est donc important. Reportez-vous constamment à l'affichage du LCD pour savoir où vous en êtes. Dans beaucoup de cas, une programmation de type dialogue est possible, le LCD vous posant des questions auxquelles vous pouvez répondre en appuyant sur YES, NO ou sur une touche numérique.

Pour sortir d'un mode fonctionnel, il vous suffit d'appuyer sur une touche de fonction différente (ou, dans certains cas, sur la touche STOP/CONTINUE).

1) **Groupe "instruments"**
Comprend les touches d'instrument assignables utilisées pour jouer et programmer, la touche KEY ASSIGN, qui détermine la disposition des instruments et la touche EDIT VOICE, avec laquelle vous pouvez ajuster un grand nombre de paramètres de son en fonction de vos besoins. La touche MIDI permet d'accéder à des fonctions importantes lorsque l'RX7 est commandé par un appareil MIDI externe.

2) **Groupe "séquences"**
Les neufs touches regroupées dans le coin supérieur gauche ont toutes deux fonctions distinctes, selon que le mode PATTERN ou le mode SONG est sélectionné. Les fonctions "PATTERN" sont indiquées dans le haut des touches et les fonctions "SONG", dans le bas.

3) **Groupe "utilitaire"**
Les fonctions "UTILITY" vous permettent de contrôler l'espace restant en mémoire, pour les motifs et les morceaux, d'effacer tous les motifs de morceaux, d'activer ou de désactiver la protection de la mémoire et d'échanger des sons dans des motifs existants. Les trois autres touches de ce groupe permettent de sauvegarder/charger des données sur des/de cartouches RAM et cassettes et de contrôler les communications MIDI avec un autre appareil.

* A l'exception de la touche SYNC et de la touche JOB elle-même, toutes les touches du groupe numéroté ㉑ sur l'illustration du panneau de commande s'utilisent en conjonction avec la touche JOB (de même que les touches SONG et EDIT SONG, pour certaines opérations). Toutes les opérations ("JOB") et leur numéro sont indiqués sur le menu du panneau de commande ㉔ pour vous permettre de vous y retrouver plus facilement.

4) **Groupe "entrée de données"**
La véritable programmation, c.-à-d. la sélection de paramètres et l'entrée de valeurs, s'effectue essentiellement avec ces touches et avec le curseur DATA ④. Les valeurs qui peuvent être entrées sont indiquées par un curseur clignotant.
Les touches −1/NO et +1/YES permettent de répondre aux questions affichées et d'incrémenter/décrémenter les valeurs. Pour faire varier les valeurs rapidement, maintenez-les enfoncées.
En général, les touches numériques servent à sélectionner des opérations ou des paramètres et à entrer les valeurs. Les fractions indiquées sur ces touches désignent des valeurs de note (fractions de ronde).
La touche ACCENT 2 déplace le curseur entre les paramètres dans les affichages d'entrée de données. Dans certains cas, vous devez appuyer sur ENTER pour valider une entrée.
Selon la fonction sélectionnée, SHIFT COMPARE vous permet de comparer des données modifiées avec le réglage antérieur ou d'entrer des lettre minuscules pour la désignation des morceaux et les repères.

COMPOSER SUR L'RX7

Il y a trois manière d'entrer des motifs (= programmer, enregistrer) sur l'RX7: 1) en temps réel avec les touches d'instrument, 2) en temps réel en utilisant un clavier MIDI et 3) pas à pas avec les touches d'instrument. Chacune de ces trois méthodes a ses avantages et vous choisirez celle qui vous convient le mieux en fonction de l'application.

- **Real Time Write ou Step Write ?**

En général, le mode REAL TIME WRITE (écriture en temps réel) est idéal pour créer des motifs à l'oreille ou par le sens du rythme car vous pouvez entendre le motif se constituer couche par couche, à mesure que vous ajoutez les parties des différents instruments.

D'un autre côté, le mode STEP WRITE (écriture pas à pas) convient aux utilisateurs qui n'ont pas tellement confiance dans leur sens du rythme, lorsqu'il s'agit d'entrer des données à partir d'un répertoire de motifs ou pour les passages difficiles (complexes ou rapides).

Bien sûr, vous pouvez combiner les deux méthodes, par exemple en créant le rythme de base en temps réel et en terminant pas à pas.

- **Touches d'instrument ou clavier MIDI ?**

En mode REAL TIME WRITE, vous pouvez entrer les données soit avec les touches d'instrument, soit avec un clavier MIDI connecté. Pour les parties de basse, les séquences mélodiques (toms, bongos, guitare, cuivres) ou les passages expressifs faisant appel à des changements de volume (dynamique), il est certainement beaucoup plus facile et rapide d'entrer les sons avec un clavier MIDI sensible à la pression (VELOCITY-SENSITIVE).

La programmation de rythmes de base est généralement plus simple avec les touches d'instrument, si elles sont disposées de manière appropriée. Les effets dynamiques peuvent être ajoutés par la suite ave la fonction EDIT PATTERN.

EDITER

Avec l'RX7, il est très facile de corriger ou de modifier les motifs de toutes sortes de manières APRES qu'ils ont été entrés
Les différentes opérations qui permettent d'effectuer ces changements sont regroupées sous l'appellation "éditer" et comprennent:

a) Le surdoublage (OVERDUBBING) — ajouter de nouvelles notes ou de nouveaux instruments à un motif existant.

b) L'effacement (CLEAR) — effacer des notes individuelles ou des sons entiers dans un motif.

c) Le changement de son (VOICE CHANGE) — remplacer un son par un autre dans un motif existant.

d) L'édition de son (EDIT VOICE) — modifier globalement les paramètres de son (hauteur, position stéréo, volume, etc.) et les effets.

e) L'édition de motif (EDIT PATTERN) — modifier les paramètres de son pour des notes individuelles dans un motif.

PROGRAMMER EFFICACEMENT

• Comment utiliser ce manuel

Les chapitres suivants de ce manuel constituent un guide détaillé de toutes les opérations de l'RX7. Consultez d'abord la table des matières pour repérer la fonction souhaitée, puis lisez la description générale (au début de chaque chapitre) et enfin l'explication de la fonction.

Pour vous aider à commencer, nous vous proposons ci-dessous l'une des approches possibles en mentionnant toutes les opérations nécessaires. Il peut également être utile d'étudier les morceaux de démonstration, en utilisant la fonction EDIT PATTERN, pour voir comment ces arrangements professionnels sont structurés.

• Créer une batterie de sons

Tout d'abord, vous devez décider quels sons vous souhaitez utiliser parmi les 100 sons disponibles.

Vous pouvez écouter les différents sons en utilisant l'opération KEY ASSIGN n°01. Sélectionnez les sons avec les touches d'entrée de données ou le curseur DATA et affectez-les aux touches d'instrument en tapant sur ces touches. De cette manière, vous pouvez créer votre propre batterie de percussions dans la configuration qui vous convient le mieux.

Si vous voulez enregistrer des parties de basse, d'accords ou d'autres motifs requérant plusieurs hauteurs/versions du même instrument, utilisez l'opération KEY ASSIGN n°03 pour assigner un seul son à la rangée supérieure des touches d'instrument (A ~ L). Ensuite, utilisez l'opération n°04 (plus, si nécessaire, l'opération n°02) pour modifier la hauteur, le volume, la position stéréo, etc. de chaque touche de la rangée du haut et obtenir ainsi un "clavier" supplémentaire, consacré à un seul son.

Vous pouvez sauvegarder de telles assignations de touches au moyen de l'opération KEY ASSIGN n°07.

Si vous disposez d'un synthétiseur MIDI, il est encore plus facile de jouer les sons individuels sur le clavier et de les assigner avec l'opération MIDI n°02. Si, après coup, vous décidez d'utiliser d'autres instruments, l'opération UTILITY n°04 vous permet de remplacer les sons d'un motif.

• Programmer des motifs et morceaux

Avec votre nouvelle batterie, vous pouvez commencer à enregistrer vos premiers motifs en temps réel ou pas à pas. Il vous arrivera souvent de vouloir combiner différentes versions très similaires du même motif de base dans un morceau. Au lieu de les programmer l'une après l'autre, vous gagnerez pas mal de temps en copiant le motif de base puis en ajoutant de nouvelles notes ou de nouveaux instruments, en effaçant les notes et sons superflus avec CLEAR et en échangeant les instruments avec l'opération UTILITY n°04, etc.

Après avoir entré quelques motifs, vous pouvez commencer à les combiner pour former un morceau avec EDIT SONG. Avec INSERT et DELETE, vous pouvez ajouter ou effacer des motifs à tout moment et corriger ainsi la configuration du morceau à mesure que vous progressez. REPEAT vous évite de devoir entrer plusieurs fois le même motif.

Vous pouvez rendre vos morceaux encore plus expressifs en introduisant des changements de tempo (accelerando/ritardando) et des changements de volume (crescendo/decrescendo) quand le morceau est plus ou moins terminé.

• Ajouter les finitions

Une fois que vous avez entré un morceau (ou quelques motifs), vous pouvez souvent encore améliorer l'effet d'ensemble en changeant légèrement le réglage de l'un ou de l'autre instrument au moyen de EDIT VOICE, par exemple, en élevant ou en abaissant le volume et en ajoutant des effets.

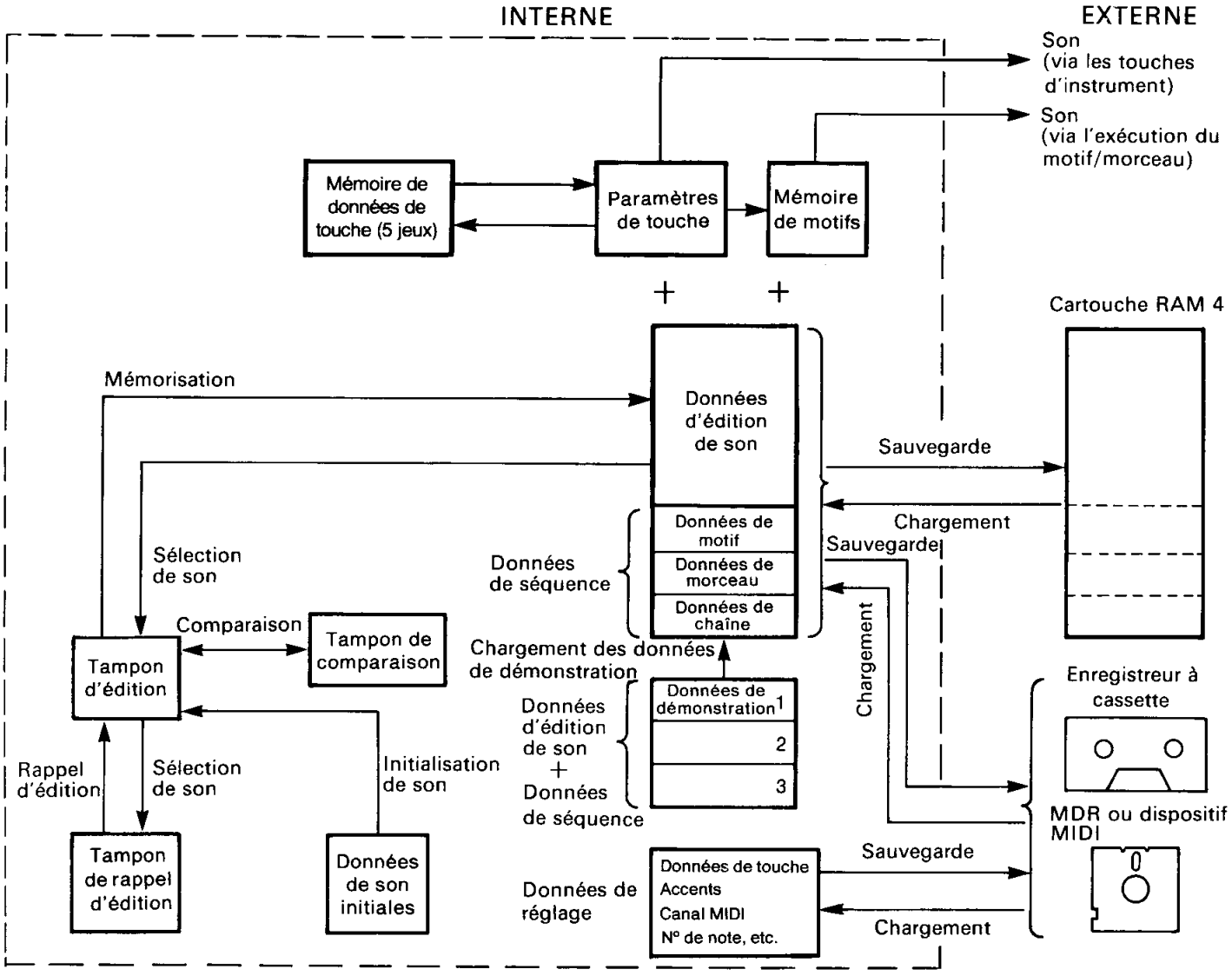
Pour modifier une note dans un motif, utilisez EDIT PATTERN. Cette fonction vous permet, par exemple, d'allonger un peu la durée d'une note ou de créer un mouvement stéréo.

En utilisant intelligemment ces deux fonctions, vous pourrez réaliser des arrangements bien équilibrés (et de nombreux effets) qui, auparavant, ne pouvaient être réalisés qu'en mixant les sorties de plusieurs instruments.

• Sauvegarder vos séquences

Enfin, lorsque vous êtes plus ou moins satisfait de vos motifs/morceaux (ou lorsque vous décidez de vous interrompre et de reprendre l'édition plus tard), vous pouvez sauvegarder vos séquences et données de sons sur une cartouche RAM 4, sur une cassette audio normale ou sur un appareil MIDI tel que le Yamaha MIDI Data Filer MDF1 ou un synthétiseur DX7 II FD (en utilisant l'opération MIDI n°09).

DONNEES DE SON ET CONFIGURATION DE LA MEMOIRE



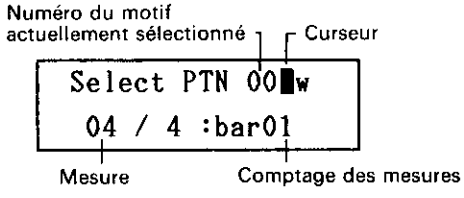
DESCRIPTION

En mode PATTERN, vous pouvez:

* Sélectionner n'importe quel motif (ou une succession de motifs spécifiés) et le jouer au tempo souhaité.
* Enregistrer jusqu'à 100 motifs et les mémoriser dans la mémoire interne de l'RX7.
* Effacer un motif entier ou un son seulement, à l'intérieur d'un motif.
* Copier ou joindre des motifs.
* Editer des motifs en réglant la hauteur, le volume, la positeur stéréo, la durée et les effets de chaque note.
* Contrôler quels sons/paramètres sont utilisés dans un motif.
  A la mise sous tension, l'RX7 est automatiquement commuté en mode PATTERN et vous pouvez immédiatement sélectionner un motif.
* Pour pouvoir accéder aux fonctions PATTERN, vous devez d'abord entrer en mode PATTERN.
  La touche PATTERN/SONG sert à commuter les modes PATTERN et SONG. Le mode sélectionné est indiqué par les témoins à DEL PTN ⑤ et SONG⑥.
  Pour passer en mode PATTERN à partir d'un autre mode, appuyez sur cette touche une ou deux fois et contrôlez que le témoin à DEL PTN s'allume.

SELECTION D'UN MOTIF

FONCTION: Sélectionner un motif pour l'exécuter, l'entrer, le compléter, l'effacer ou l'éditer.



L'RX7 peut mémoriser jusqu'à 100 motifs dans des emplacements de mémoire numérotés de 00 à 99. (L'espace restant en mémoire peut être contrôlé avec l'opération UTILITY n°01.) Un "w" affiché à la droite du curseur indique que l'emplacement sélectionné contient déjà des données. Un tel motif peut être exécuté, surdoublé (complété en ajoutant des notes), copié ou effacé.

Les emplacements de motif sans la marque "w" ne contiennent pas encore de données. Sélectionnez ces emplacements lorsque vous souhaitez créer un nouveau motif.

UTILISATION: Les motifs peuvent être sélectionnés avec les touches −1/NO et +1/YES ou avec les touches numériques

1. Touches : −1/NO et +1/YES

Pratiques pour sélectionner des motifs adjacents ou proches de celui affiché ou pour repérer des emplacements vides.

+1/NO sélectionne le numéro immédiatement supérieur et −1/YES, le numéro immédiatement inférieur. Lorsque l'une de ces deux touches est maintenue enfoncée, les motifs sont parcourus rapidement, dans l'ordre croissant ou décroissant.

2. Touches numériques

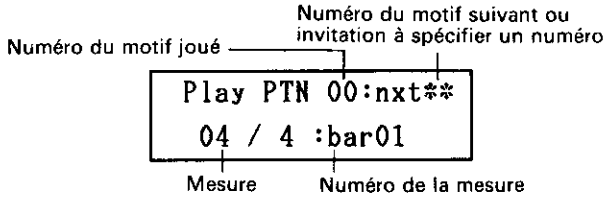
Pratiques pour sélectionner des motifs éloignés de celui affiché. Entrez directement un nombre de deux chiffres correspondant au numéro du motif souhaité, au moyen des touches numériques. Les nombres inférieurs à 10 doivent être précédés d'un 0. Par exemple, pour sélectionner le motif 2, entrez "0" puis "2".

EXECUTION D'UN MOTIF

FONCTION: Reproduire continuellement le(s) motif(s) sélectionné(s) jusqu'à interruption.

UTILISATION:

1. Après avoir sélectionné le motif souhaité, appuyez sur START⑭ ou STOP/CONTINUE⑬. Le témoin à DEL RUN⑪ s'allume et l'affichage passe à



2. La marque "**" signifie que vous pouvez spécifier le motif suivant à jouer après celui en cours, en utilisant l'une des deux méthodes décrites sous SELECTION D'UN MOTIF. Tant que cette marque est affichée, le motif en cours est répété.
3. Pour arrêter l'exécution, appuyez sur STOP/CONTINUE. Le témoin à DEL RUN s'éteint.

4. Pour reprendre l'exécution là où elle a été arrêtée, appuyez à nouveau sur STOP/CONTINUE. Si vous appuyez sur START, l'exécution recommence au début du morceau.

5. Après avoir interrompu l'exécution vous pouvez revenir directement à l'affichage de sélection de motif en appuyant sur −1/NO, +1/YES ou sur une touche numérique.

TEMPO

FONCTION: Fixer le tempo (vitesse d'exécution) du motif, du morceau ou de la chaîne et la vitesse d'entrée du motif.

Le tempo peut être fixé entre 40 et 250 noires par minutes, au moyen du curseur TEMPO ③ ou de la touche TEMPO ⑳.

La touche TEMPO présente l'avantage de permettre la visualisation du tempo sur l'affichage. Cependant, avant de pouvoir continuer avec la fonction utilisée avant le réglage du tempo, vous devez appuyer à nouveau sur la touche de cette fonction. Par exemple, si vous entrez les données en temps réel, vous devez à nouveau appuyer sur la touche REAL TIME WRITE après avoir réglé le tempo au moyen de la touche TEMPO, pour pouvoir continuer à entrer les données.

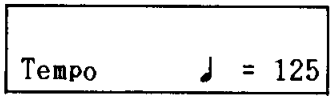
UTILISATION: Le tempo peut être réglé avec ou sans confirmation visuelle.

1. Réglage à l'oreille

Le curseur TEMPO peut être utilisé à tout moment pour régler le tempo sans interrompre l'opération en cours. Remarquez que le tempo est susceptible de "sauter" lorsque le curseur est déplacé.

2. Réglage visuel

Pour contrôler visuellement le réglage du tempo sur le LCD, appuyez sur la touche TEMPO. La ligne inférieure de l'affichage indiquera le tempo en nombre de temps (noires) par minute:



La ligne supérieure du LCD indique toujours le mode en cours.

Vous pouvez alors modifier le tempo au moyen des touches −1/NO, +1/YES, des touches numériques ou du curseur TEMPO. L'affichage change en conséquence et indique la nouvelle valeur de tempo.

CLICK

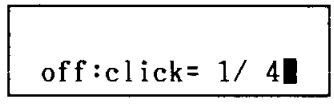
FONCTION: Emettre un son de métronome pendant l'entrée d'un motif ou pendant l'exécution d'un motif ou d'un morceau.

La fonction CLICK peut être réglée de telle sorte que le battement de métronome soit entendu tous les 1/2, 1/4, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24 ou 1/32 de ronde. Le début de chaque mesure est indiqué par un son plus aigu.

La vitesse du métronome peut être réglée et la fonction activée ou désactivée avant ou pendant toute opération sur un motif. Pour continuer cette opération, appuyez sur la touche correspondante. La fonction CLICK est toujours activée en mode REAL TIME WRITE.

UTILISATION:

1. Appuyez sur CLICK/TEMPO CHANGE. La ligne inférieure de l'affichage indique le statut activé/désactivé du métronome et sa vitesse.



2. Pour activer ou désactiver le métronome à la reproduction, appuyez sur −1/NO (OFF) ou +1/YES (ON).

3. Réglez la vitesse du métronome au moyen des touches numériques. (Les fractions indiquées sur les touches numériques désignent les différentes vitesses du métronome.)

4. Le volume du son du métronome peut être réglé au moyen du curseur CLICK ②. Il est indépendant de la position du curseur VOLUME.

QUANTIFICATION (QUANTIZE)

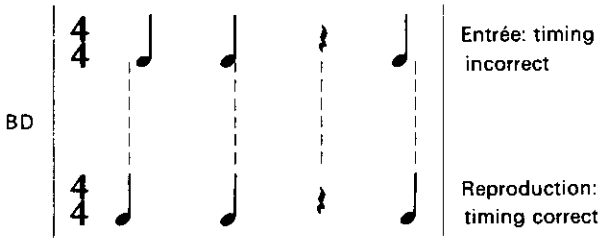
FONCTION: Mode REAL TIME WRITE:
Corriger automatiquement le timing en fonction de la vitesse pré-programmée.
Mode STEP WRITE:
Déterminer la longueur des notes ou silences entrés.

Du point de vue technique, la fonction QUANTIZE est la même pour le mode REAL TIME WRITE et le mode STEP WRITE: elle détermine la plus petite valeur de note qui peut être entrée. Une valeur de quantification de 1/4 signifie que des rondes, des blanches et des noires peuvent être entrées, mais pas des croches ni des doubles croches, etc.
Etant donné que les applications de la fonction QUANTIZE diffèrent légèrement en fonction du mode d'entrée des données, elles sont expliquées séparément dans ce manuel.

MODE REAL TIME WRITE

Comme le montre l'illustration ci-dessous, la fonction QUANTIZE corrige automatiquement le timing des notes entrées en les déplaçant sur le "battement" de quantification le plus proche. Elle peut être réglée entre 1/2 et OFF (1/96), ce qui détermine la plus petite valeur de note que vous pouvez entrer. (Rappelez-vous l'exemple d'introduction, dans lequel, en tapant aussi vite que possible sur la touche HI HAT, vous avez néanmoins enregistré des doubles-croches parfaitement synchronisées - parce que la fonction QUANTIZE était réglée sur 1/16.)

Exemple: QUANTIZE réglé sur 1/4



Plus la fraction est petite, plus la valeur de note minimale qu'il est possible d'entrer est petite, mais plus aussi vous avez de chances d'entrer une note sur le mauvais battement. La fonction QUANTIZE peut aussi être désactivée, pour conserver les nuances les plus subtiles du timing. (En fait, même si la fonction est désactivée, l'RX7 quantifie encore, avec un pas extrêmement petit de 1/96.)

Le choix de la valeur de quantification dépend de votre capacité à rester en mesure. Si vous avez un bon sens du rythme, vous pouvez tout aussi bien garder la fonction QUANTIZE désactivée en permanence. D'un autre côté, la fonction QUANTIZE vous offrira une plus grande précision si vous n'êtes pas trop bon batteur.

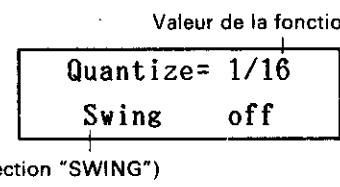
Un exemple concret d'utilisation de la fonction QUANTIZE en mode REAL TIME WRITE est donné dans la section REAL TIME WRITE, ci-dessous.

MODE STEP WRITE

En mode STEP WRITE, la fonction QUANTIZE détermine la "longueur du pas", c'est-à-dire la valeur des notes et silences entrés. Etant donné que le réglage de la fonction QUANTIZE fait partie intégrante de la procédure de programmation pas à pas, il sera expliqué en même temps que les autres opérations du mode STEP WRITE

UTILISATION: La fonction QUANTIZE peut être sélectionnée/réglée avant ou pendant l'entrée du motif.

1. Appuyez sur QUANTIZE/DELETE pour afficher



2. La valeur de quantification est réglée au moyen des touches numériques, de la même façon que pour la fonction CLICK. Les fractions indiquées sur ces touches indiquent les différentes valeurs disponibles (1/2 à 1/48). La touche numérique "9/OFF" désactive la fonction QUANTIZE.
3. Tout comme les fonctions TEMPO et CLICK, la fonction QUANTIZE peut être réglée à tout moment et il est nécessaire de sélectionner à nouveau la fonction précédente après avoir fixé la valeur de quantification, en pressant la touche correspondante.

REAL TIME WRITE

FONCTION: Créer, compléter ou modifier un motif en jouant des sons en temps réel.

Pour créer un nouveau motif à partir de rien, vous devez d'abord spécifier la mesure et le nombre de mesures dans le motif.

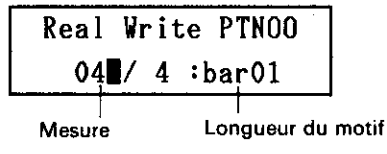
Ceci n'est pas possible si vous souhaitez compléter ou modifier des motifs existants car leur mesure et leur longueur sont déjà fixées. (Vous pouvez cependant utiliser la fonction COPY pour joindre des motifs et en créer un plus long.)

* Vous pouvez sortir du mode REAL TIME WRITE à tout moment, en appuyant sur STOP/CONTINUE.

UTILISATION

MESURE ET LONGUEUR DU MOTIF

1. Assurez-vous que le témoin à DEL PTN est allumé et que l'emplacement de motif dans lequel vous souhaitez entrer des données est sélectionné, puis appuyez sur REAL TIME WRITE. Si l'emplacement est vide, l'affichage suivant apparaît:



Ceci indique le réglage "par défaut": mesure = 4/4, longueur du motif = 1 mesure. Le curseur indique le réglage que vous pouvez modifier.

Remarque: Si le LCD affiche le message "Memory Protected", vous devez d'abord désactiver la

protection de la mémoire au moyen de l'opération UTILITY n°03.

* Si vous avez sélectionné un motif existant, le curseur n'apparaît pas et vous pouvez immédiatement commencer à entrer des données pour compléter ou modifier le motif après avoir appuyé sur START.

2. Si vous ne souhaitez pas utiliser le réglage par défaut, fixez le numérateur de la fraction indiquant la mesure en entrant un nombre de deux chiffres (par ex. : 3 → 03) entre 00 et 99.

3. Pour fixer le dénominateur, déplacez le curseur vers la droite en appuyant sur ACCENT 2 et entrez une valeur au moyen des touches numériques. Les fractions de 1/2 à 1/32 imprimées sur les touches sont valides (1/48 ne peut pas être utilisé.)

4. Finalement, entrez la longueur du motif en déplaçant à nouveau le curseur vers la droite et en entrant un nombre de deux chiffres entre 00 et 99.

Exemple: Mesure 6/8, longueur du motif 4 mesures

```
Real Write PTN00
 06 / 8 :bar04
```

* Ces réglages ne sont pas mémorisés jusqu'à ce que vous enregistriez les sons.

PROGRAMMER UN MOTIF

• Programmer un motif au moyen des touches d'instrument

En supposant que la valeur de quantification (voir exemple, plus loin), la mesure et la longueur du motif aient été réglés en conséquence,

1. Appuyez sur START.
   Le témoin à DEL RUN s'allume et vous pouvez entendre le battement du métronome. Si le motif est plus long qu'une mesure, le LCD indique le numéro de la mesure jouée.

2. Réglez les fonctions TEMPO et CLICK si nécessaire. Une fois que vous avez le tempo et les temps bien en tête, vous pouvez commencer à entrer des données (normalement sur le premier temps de la première mesure).

3. Entrez les sons souhaités en tapant sur les touches d'instrument avec le timing correct. Des notes/instruments peuvent être ajoutés au cours des répétitions successives du motif, qui se constitue, dès lors, couche par couche.

a) Vous pouvez entrer un seul instrument à la fois ou plusieurs instruments simultanément.

* Si vous souhaitez utiliser des sons qui ne sont assignés à aucune touche d'instrument, utilisez l'opération KEY ASSIGN n°01 pour assigner ces sons avant d'entrer les données.

b) Réglez la valeur de quantification en fonction de la partie d'instrument, si cela peut vous aider à entrer les sons avec plus de précision.

c) Pour accentuer un battement, maintenez l'une des touches vertes ACCENT enfoncée tout en tapant sur la touche d'instrument.

d) Pour effacer une erreur, maintenez la touche CLEAR enfoncée tout en tapant sur la touche d'instrument correspondante, en synchronisation avec la note que vous voulez effacer.

* La section PATTERN/VOICE CLEAR ci-dessous vous indique comment retirer un instrument d'un motif ou effacer tout un motif.

e) Ainsi que nous l'avons déjà vu dans l'introduction, les accents peuvent être entrés par la suite.

4. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur STOP/CONTINUE.
   Le témoin à DEL RUN s'éteint et l'affichage de sélection de motif apparaît. Vous pouvez alors exécuter votre motif en appuyant sur START. Pour ajouter ou retirer des notes, arrêtez l'exécution et repassez en mode REAL TIME WRITE (ou STEP WRITE).

• Entrer des données à partir d'un clavier MIDI

La programmation est essentiellement la même, avec les avantages suivants:

a) Il est possible d'entrer des variations dynamiques subtiles (changements de hauteur expressifs) en temps réel (si le clavier est sensible à la pression).

b) Il est possible d'entrer plus de sons différents qu'avec une seule configuration de touches d'instrument.

c) Il est plus facile d'entrer des lignes mélodiques et accords qu'avec les touches d'instrument de l'RX7.

D'abord, vous devez utiliser les opérations MIDI n°02 et n°04 pour assigner les sons de l'RX7 au(x) clavier(s) MIDI connecté(s). Ensuite, tout ce que vous avez à faire est de jouer sur le clavier et entrer les sons en temps réel.

* Les touches d'instrument de l'RX7 et le(s) clavier(s) MIDI peuvent être utilisés simultanément, pour la programmation et l'exécution.

DAMP

En mode REAL TIME WRITE, cette touche permet d'étouffer brusquement un son soutenu comme, par exemple, celui des cymbales. Cette fonction est particulièrement facile à utiliser à partir d'un clavier MIDI.

Dans le cas de la programmation au moyen des touches d'instrument, DAMP ne peut être utilisé qu'après qu'un motif

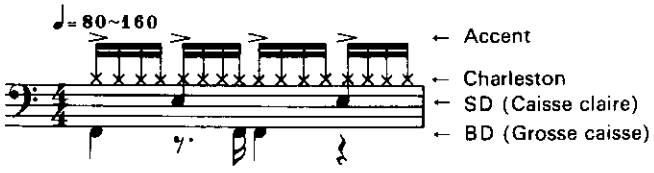
a été programmé. Sélectionnez le motif, passez en mode REAL TIME WRITE et appuyez sur DAMP. (Le témoin à DEL DAMP ⑩ s'allume.) Vous pouvez alors étouffer n'importe quel son enregistré en appuyant sur la touche d'instrument au moment exact où vous souhaitez que le son s'arrête.

Si vous disposez d'un clavier MIDI, vous pouvez également étouffer un son pendant la programmation en temps réel du motif. Appuyez sur DAMP, de sorte que le témoin à DEL DAMP s'allume. Les sons que vous jouez sur le clavier MIDI ne seront maintenus que tant que la touche est pressée. Dès que vous relâchez la touche, le son est immédiatement étouffé.

* Tant que le témoin à DEL DAMP est allumé, toutes les touches d'instrument de l'RX7 sont étouffées et ne peuvent être utilisées pour jouer des sons.
* Etant donné que le point d'étouffement est toujours reporté à la division de quantification la plus proche, l'effet de la fonction DAMP est influencé par la valeur de quantification. (Dans certains cas, il n'y aura pas d'effet d'étouffement du tout.) Il est donc préférable de désactiver la fonction QUANTIZE lorsque l'on utilise la fonction DAMP.

EXEMPLE DE QUANTIFICATION

Essayez de programmer en temps réel le motif de rock suivant avec la fonction QUANTIZE réglée sur 1/16.



Si le résultat est satisfaisant, vous n'avez pas besoin d'utiliser une autre valeur de quantification. Si, par contre, vous rencontrez des difficultés, essayez la méthode suivante. Ce n'est peut-être pas la plus "économique", mais c'est probablement la plus facile.

1. Réglez la fonction QUANTIZE sur 1/16 et entrez les notes de charleston fermées, sans tenir compte des accents pour l'instant.
   Comme dans l'exemple de l'introduction, il n'est pas possible de faire des fautes (sauf peut-être en oubliant des notes, mais il est toujours possible de réparer cela au cycle suivant).
2. Lorsque toutes les notes de charleston ont été entrées, réglez la fonction QUANTIZE sur 1/4 et accentuez le son de charleston sur chaque battement du métronome (en maintenant la touche ACCENT 2 enfoncée et en tapant sur la touche d'instrument HI HAT). Ici non plus, vous ne pouvez pas vous tromper. Parce que la fonction QUANTIZE est réglée sur 1/4, les accents seront parfaitement synchronisés, quelle que soit la manière dont vous tapez sur la touche HI HAT.
3. Sans changer la valeur de la fonction QUANTIZE, tapez sur la touche de la caisse claire (SD) tous les deux battements. Ici, pour la première fois, vous risquez de vous tromper. Si vous entrez trop de notes de caisse claire, effacez celles qui sont superflues en maintenant la touche CLEAR enfoncée tout en tapant sur SD.
4. Enfin, entrez la partie de grosse caisse (BD), la plus difficile. Réglez la fonction QUANTIZE sur 1/16 et ralentissez éventuellement le tempo. Si vous n'avez pas le sens du rythme (ou ne pouvez vous représenter le motif rien qu'en regardant la notation), essayez de compter les notes de charleston pour savoir quand vous devez taper sur la touche BD (à savoir, sur la 1ère, la 4ème, la 7ème, la 9ème et la 16ème note de charleston).
5. Si vous n'y parvenez toujours pas, tout n'est pas perdu. Vous pouvez encore entrer la partie de grosse caisse en mode STEP WRITE.

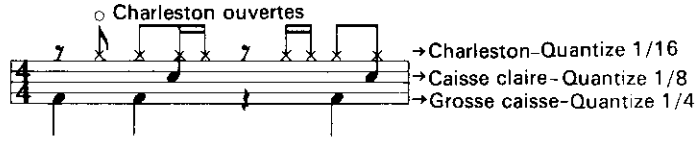
STEP WRITE

FONCTION: Créer ou modifier un motif pas à pas. Dans ce mode, vous pouvez entrer les notes à votre aise, une par une.

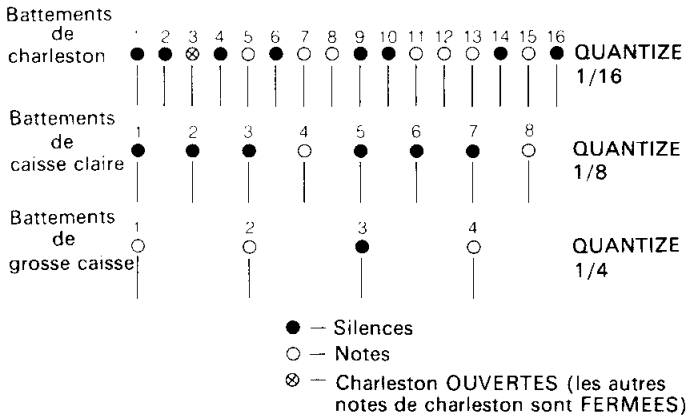
La longueur de chaque pas ou battement (= la valeur des notes et silences entrés) se règle en appuyant sur la touche QUANTIZE, puis sur la touche numérique portant la fraction correspondant à la valeur de note souhaitée (1/4 = noire, 1/8 = croche, etc.)
Comme le montre l'exemple ci-dessous, une utilisation intelligente de la fonction QUANTIZE accélère sensiblement la programmation en mode STEP WRITE.

* Pour entrer des notes de valeur supérieure à celle déterminée par la fonction QUANTIZE, vous pouvez combiner une note avec le nombre nécessaire de pas "vierges" (entrés au moyen de +1/YES).
  Par exemple, pour entrer des noires alors que la valeur de la fonction QUANTIZE est 1/16, tapez une fois sur la touche d'instrument appropriée, puis trois fois sur la touche +1/YES (car 1/4 = 4 x 1/16).

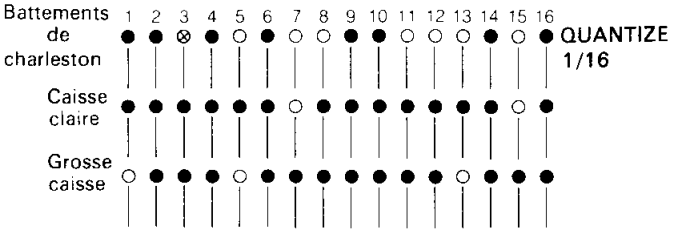
Ex. Programmez le motif suivant en mode STEP WRITE



Présenté sous forme de schéma rythmique, le motif ressemble à ceci. (Les points blancs indiquent des notes entrées en tapant sur une touche d'instrument tandis que les points noirs indiquent des silences ou des pas vierges entrés en pressant la touche +1/YES.)

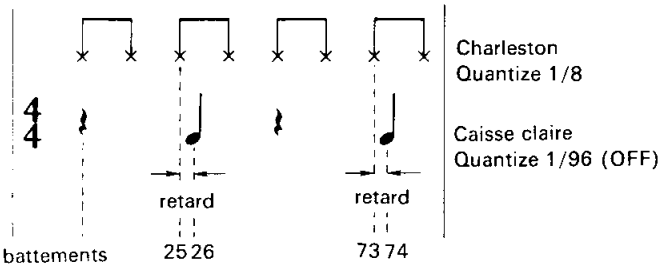


Les valeurs de quantification qui conviennent le mieux pour le mode STEP WRITE sont indiquées à droite de chaque partie d'instrument. Juste pour vous montrer comment le choix de la valeur de quantification appropriée peut vous faire gagner du temps, regardez combien de fois vous auriez dû presser la touche +1/YES pour entrer des pas vierges (silences), si vous aviez laissé la fonction QUANTIZE réglée sur 1/16 pour entrer les parties de caisse claire (SD) et de grosse caisse (BD).



D'un autre côté, en choisissant une valeur de quantification plus élevée, vous pouvez créer des variations de timing subtiles qui contribuent à rendre vos rythmes plus vivants. Les batteurs de rock, par exemple, produisent souvent une impression de tension en retardant légèrement certains battements de caisse claire. Cela peut se faire facilement en mode STEP WRITE.

Dans l'exemple suivant, la caisse claire est entrée en utilisant la valeur de quantification 1/48. Pour obtenir le retard souhaité, entrez les notes de caisse claire un pas plus tard que la seconde (battement 13) et la quatrième (battement 37) noire, c'est-à-dire sur les battements 14 et 38.



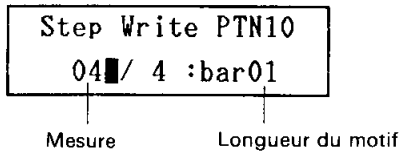
* Vous pouvez sortir du mode STEP WRITE à tout moment en pressant la touche STOP/CONTINUE.

* La protection de la mémoire (opération UTILITY n°03) doit être désactivée pour qu'il soit possible de programmer en mode STEP WRITE.

UTILISATION:

• MESURE ET LONGUEUR DU MOTIF

Ces réglages sont essentiellement les mêmes que pour le mode REAL TIME WRITE.
Assurez-vous que le témoin à DEL PTN est allumé et que l'emplacement de motif dans lequel vous souhaitez entrer des données est sélectionné, puis appuyez sur la touche STEP WRITE. Si l'emplacement est vide, l'affichage suivant apparaît:

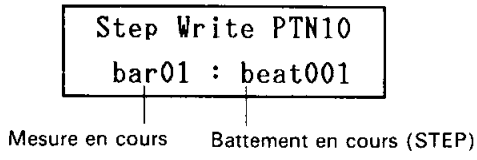


Si nécessaire, réglez ces valeurs comme nous l'avons vu pour le mode REAL TIME WRITE.

• PROGRAMMER UN MOTIF

1. Réglez la valeur de quantification en fonction de la partie d'instrument à entrer, puis pressez sur STEP WRITE.

2. Appuyez sur START.



3. Entrez le son souhaité en tapant sur la touche d'instrument correspondante. Pour entrer des silences ou des pas vierges, appuyez sur +1/YES.
Les sons sont entendus lorsqu'ils sont entrés et pendant les cycles successifs.

* Appuyez sur −1/NO pour revenir en arrière.

* En mode STEP WRITE, une seule note peut être entrée à la fois. Entrez les autres notes sur le même battement au cours des passages successifs du motif.

4. Entrez les différents sons par couches successives, en réglant, si nécessaire, la valeur de quantification en fonction de l'instrument.

* Pour accentuer des battements, maintenez l'une des touches ACCENT vertes enfoncée tout en tapant sur la touche d'instrument.

* Vous pouvez effacer vos erreurs en maintenant la touche CLEAR enfoncée et et tapant sur la touche d'instrument

correspondante, sur le battement de la note que vous souhaitez effacer.

5. Pour arrêter d'entrer des données, appuyez sur STOP/CONTINUE.
   Vous repassez alors à l'affichage de sélection du motif et il vous suffit d'appuyer sur la touche START pour exécuter votre motif.
   Si vous voulez entrer des changements, arrêtez l'exécution du motif et repassez en mode STEP WRITE (ou REAL TIME WRITE).

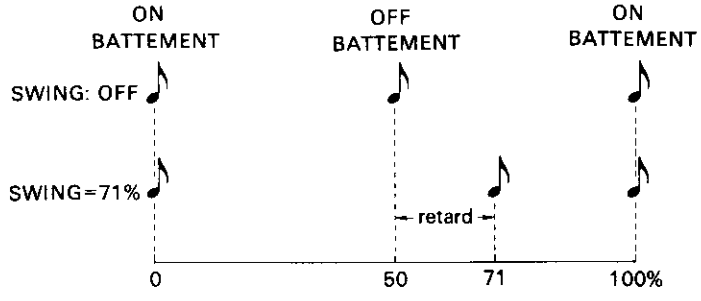
SWING

FONCTION: Créer un effet "swing" en entrant les données de motif en temps réel.

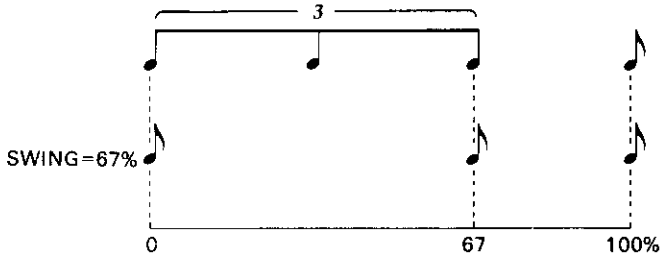
Cette fonction ne peut être utilisée qu'avec les valeurs de quantification 1/8 ou 1/16.

Si l'on considère que la noire vaut 100%, les battements faibles de la mesure interviendront normalement à 50%. En retardant légèrement ce battement faible, on obtient une sensation de "swing".

Cinq types de swing avec des retards différents sont disponibles, depuis 54% pour un effet très subtil jusqu'à 71%, pour un effet très prononcé.



Le réglage 67% produit un effet traînant de type triplet.



UTILISATION:

1. En mode PATTERN, avant ou pendant l'entrée des données en temps réel, appuyez sur SWING.

```
Swing Rate = off
```

2. Sélectionnez le type de swing avec les touches +1/YES et −1/NO. (Options: off, 54%, 58%, 63%, 62%, 71%.)

* Lorsque la fonction QUANTIZE est réglée sur 1/16, seuls les types de swing 58% et 67% peuvent être utilisés.

* Vous pouvez contrôler s'il y a du swing ou non en appuyant sur la touche QUANTIZE.

EFFACEMENT DE MOTIF/SON

FONCTION: Effacer des motifs entiers ou des sons spécifiés dans un motif.

Lorsque vous n'êtes pas satisfait d'un motif (ou avez besoin de plus d'espace en mémoire), vous pouvez l'effacer instantanément avec cette fonction.

Il est également possible d'effacer n'importe quel son d'instrument à l'intérieur d'un motif. Ceci est pratique, à la fois pour corriger les fautes et pour réarranger les motifs, en utilisant seulement certaines parties d'instrument pour créer des variations ou des motifs tout à fait nouveaux. (Si vous souhaitez conserver le motif existant, vous devez d'abord le copier dans un emplacement différent au moyen de PATTERN COPY avant de commencer à l'arranger.)

* Les 100 motifs peuvent être effacés instantanément au moyen de l'opération UTILITY n°05.

UTILISATION:

1. Assurez-vous que la protection de la mémoire est désactivée, sélectionnez le motif que vous souhaitez effacer (ou dans lequel vous souhaitez effacer un instrument), puis appuyez sur CLEAR.

```
Clear  PTN 07
1:PTN, 2:Voice  ?
```

• EFFACER DES MOTIFS ENTIERS

2. Appuyez sur la touche numérique "1" pour sélectionner l'effacement de motif. L'affichage vous demande de confirmer:

```
Are you sure?
```

3. a) Si vous êtes sûr, appuyez sur +1/YES. Le message "completed!" apparaît pendant une seconde, puis l'affichage de sélection de motif apparaît.

b) Si vous souhaitez annuler l'opération d'effacement, appuyez sur −1/NO.

* Si l'emplacement de mémoire sélectionné était vide, "completed!" ne sera pas affiché.

• **EFFACER DES SONS**

2. Appuyez sur la touche numérique "2" pour spécifier l'effacement de son. L'affichage vous demande de sélectionner le son par le message:

```
Select Voice
```

3. Spécifiez le son que vous souhaitez effacer en tapant sur la touche d'instrument correspondante. Le son sélectionné est indiqué sur le LCD.

```
Clear   PTN 07
clear 47-Crash
```

4. Appuyez sur +1/YES si vous souhaitez effacer l'instrument indiqué. L'affichage vous demande alors de confirmer par le message

```
Are you sure?
```

3. a) Si vous êtes sûr, appuyez sur +1/YES.
Le message "completed!" apparaît pendant un instant, puis est remplacé par l'affichage de sélection de motif.
b) Si vous souhaitez annuler l'opération d'effacement, appuyez sur −1/NO.

COPIE/JONCTION DE MOTIFS

FONCTION: Copier un motif dans un autre emplacement de la mémoire ou joindre un motif à un autre.

COPIE: Cette fonction est utile lorsque vous voulez créer une nouvelle version d'un motif existant tout en conservant le motif original ou lorsque vous voulez reclasser vos motifs dans un certain ordre.

JONCTION: Avec cette fonction, vous pouvez créer de nouveaux motifs, plus longs, en joignant des motifs existants.

* Seuls les motifs ayant la même mesure peuvent être joints.

UTILISATION:

• **COPIE DE MOTIFS**

1. Assurez-vous que la protection de la mémoire est désactivée et sélectionnez le motif que vous souhaitez copier, puis appuyez sur la touche COPY.

```
Copy PTN 27
1:Copy, 2:Append?
```

2. Sélectionnez "Copy" avec la touche numérique "1".

```
Copy PTN 27
to PTN **
```

3. Entrez l'emplacement de mémoire dans lequel vous souhaitez effectuer la copie au moyen des touches numériques.

* Si vous décidez de changer le motif à copier à ce stade, déplacez le curseur entre les lignes supérieure et inférieure de l'affichage avec ACCENT 2 et entrez un numéro de motif différent avec les touches numériques.

4. Appuyez sur ENTER (START)

a) Si l'emplacement de destination est vide, l'affichage indique "completed!", puis le numéro du motif copié.

b) Si l'emplacement de destination sélectionné contient déjà des données, le message suivant apparaît:

```
Rewrite PTN 78  ?
```

Appuyez sur +1/YES pour copier le motif dans l'emplacement affiché et effacer les données déjà contenues dans cet emplacement par la même occasion. Si vous souhaitez copier le motif dans un emplacement libre, appuyez sur −1/NO et répétez l'opération de copie.

• **JONCTION DE MOTIFS**

1. Sélectionnez le premier motif que vous voulez joindre, puis appuyez sur COPY.

```
Copy PTN 78
1:Copy, 2:Append?
```

2. Sélectionnez "Append" avec la touche numérique "2".

```
Append PTN 78
with PTN **
```

3. Entrez le motif que vous voulez joindre au motif sélectionné au moyen des touches numériques.

* Le curseur peut être déplacé entre les lignes inférieure et supérieure de l'affichage au moyen de la touche ACCENT 2.

4. Appuyez sur ENTER (START).
   Le message "completed!" est affiché.

EDITION DE MOTIF (EDIT PATTERN)

FONCTION: Contrôler la composition d'un motif et/ou de modifier les paramètres "pitch" (hauteur), "level" (volume), "decay" (durée) et "pan" (position stéréo) pour chaque note.

La fonction EDIT PATTERN vous permet de passer un motif en revue, note après note, de modifier le réglage des paramètres et d'activer ou de désactiver un effet pour chaque note individuelle. Vous pouvez contrôler/modifier les notes de tous les instruments ou seulement celles d'un seul instrument déterminé.

Des modifications subtiles dans le réglage des paramètres permettent de donner aux sons de l'RX7 un caractère "humain" qui les rendra impossibles à distinguer des sons de batterie acoustique. En outre, la fonction EDIT PATTERN peut être utilisée pour produire des effets tels que le "fondu" (diminuer progressivement les niveaux) ou les effets stéréo dynamique (en modifiant le réglage "pan" de notes successives).

* Les réglages de paramètre effectués en mode EDIT PATTERN affectent des NOTES INDIVIDUELLES dans un motif spécifié et non pas toutes les notes du même instrument dans le motif.
  Les réglages de paramètre de base sont tous déterminés par EDIT VOICE (voir plus loin). Dès lors, les réglages EDIT PATTERN sont toujours affichés en temps que valeurs RELATIVES (= décalages, indiqués par + ou -) par rapport aux valeurs EDIT VOICE de base. Les modifications apportées avec EDIT VOICE affectent donc également tous les réglages EDIT PATTERN pour l'instrument concerné.

UTILISATION:

1. Sélectionnez le motif que vous souhaitez éditer et appuyez sur EDIT PATTERN.

```
Edit   PTN  24
 3 / 4 :bar04
```

2. Appuyez sur START.

Numéro de "Clock" — Tous les instruments
Numéro de mesure — Paramètre

```
01:001al pitch
59-DXclav =-50
```

Son — Valeur du paramètre (par rapport à la valeur EDIT VOICE)

Le "a" de l'affichage ci-dessus indique que vous pouvez passer en revue toutes les notes de tous les instruments du motif au moyen de la touche +1/YES.

Vous pouvez également limiter l'affichage aux notes d'un son spécifié, que vous sélectionnez en tapant sur la note d'instrument appropriée. (Vous pouvez toujours revenir à l'affichage des notes de tous les instruments en appuyant sur EDIT PATTERN). L'affichage passera à

Numéro de la note de l'instrument

```
03:055■02 pitch
56-GtrCutU=±0
```

Son — Valeur relative du paramètre

* Si l'affichage indique "—" au lieu de la valeur du paramètre, cela signifie que le son sélectionné n'est pas utilisé dans le motif.

* "dmp" affiché au lieu de la valeur du paramètre signifie que la touche d'instrument correspondante a été pressée en mode REAL TIME WRITE alors que la fonction DAMP était activée. Aucun son ne sera entendu pour cette note.

* Si vous voulez sélectionner un instrument qui n'est pas directement accessible au moyen des touches d'instrument, assignez-le en utilisant l'opération KEY ASSIGN n°01.

* Le numéro "CLOCK" indique sur quel 1/96ème de battement la note est jouée (1/96 étant la valeur de quantification la plus petite).

* Le numéro de la note d'instrument indique quelle note dans la partie de l'instrument en question (première, deuxième, troisième,...) est actuellement affichée.

Si vous appuyez sur +1/YES pour passer à la note suivante, vous entendrez le son de la note qui était affichée.
Appuyez sur −1/NO pour revenir en arrière dans le motif.

3. Utilisez les touches numériques comme suit pour sélectionner le paramètre que vous voulez contrôler ou éditer.

   1: pitch 2: level 3: pan
   4: decay 5: effect (on/off seulement)

* Pour plus d'informations sur "decay" et "effect", voyez les sections correspondantes dans le chapitre "EDIT VOICE".

4. Pour régler le paramètre affiché, vous avez le choix entre deux possibilités:

a) En laissant le curseur où il se trouve (ce qui vous permet de parcourir les notes avec les touches +1/YES et −1/NO, vous pouvez modifier la valeur avec le curseur DATA.

b) Vous pouvez aussi amener le curseur sur le ligne inférieure en appuyant sur ACCENT 2 et régler la valeur avec les touches +1/YES et −1/NO ou avec le curseur DATA.
   (Dans les deux cas, utilisez les touches numériques pour commuter les paramètres.)

Dès qu'une valeur est modifiée, elle clignote sur l'affichage.

5. Pour entrer la valeur, appuyez sur ENTER.
   L'affichage s'arrête de clignoter et vous pouvez entendre la modification en appuyant sur +1/YES.

6. Pour sortir du mode EDIT PATTERN, appuyez sur STOP/CONTINUE.

DESCRIPTION

En mode SONG, vous pouvez:

* Sélectionner n'importe quel morceau (SONG) et le jouer au tempo souhaité en commençant à l'endroit souhaité.
* Assembler (éditer) jusqu'à 20 morceaux composés de 999 parties (PART) chacun et les stocker dans la mémoire interne.
* Insérer des répétitions, des changements de tempo (accelerando, ritardando) et des changements de volume (crescendo, decrescendo) dans un morceau.
* Fixer un repère dans un morceau et retrouver ce repère instantanément pour la reproduction ou l'édition.
* Copier un morceau ou une partie de morceau.
* Effacer un morceau ou une partie d'un morceau.

Sur l'RX7, un "morceau" (SONG) est une combinaison de motifs (parties) constituant un accompagnement complet pour un morceau de musique. Dans l'introduction, nous vous avons fait entendre deux exemples et vous pouvez en écouter d'autres en utilisant l'opération UTILITY n°07, LOAD DEMONSTRATION SONGS (chargement des morceaux de démonstration). Après avoir créé les motifs de rythme nécessaires, vous pouvez les relier de manière naturelle grâce aux fonctions SONG.

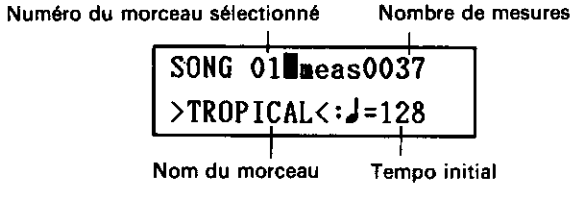
Une partie ne contient pas nécessairement un motif, mais peut être constituée d'autres données telles qu'une commande de répétition ou de changement de tempo.

* Alors qu'on accède directement à la plupart des fonctions SONG au moyen de la touche PATTERN/SONG⑰, les quatre opérations MARK SEARCH, MARK SET, SONG NAME et INITIAL TEMPO sont appelées en appuyant sur la touche JOB et en entrant le numéro d'opération correspondant, indiqué dans le menu imprimé au-dessus de la touche ACCENT 1.
* Pour utiliser les fonctions SONG, assurez-vous d'abord que le témoin à DEL SONG est allumé, ce qui indique que l'RX7 est en mode SONG.
* La touche PATTERN/SONG permet de commuter l'RX7 entre les modes PATTERN et SONG. Pour entrer en mode SONG, appuyez une fois ou deux fois sur cette touche et contrôlez que le témoin à DEL SONG ⑥ s'allume.
* L'espace restant en mémoire peut être contrôlé avec l'opération UTILITY N°02.

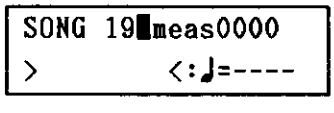
SELECTION DE MORCEAU

FONCTION: Sélectionner un morceau pour l'exécuter, l'éditer, etc.

Cette fonction est la première sélectionnée lorsque l'on passe en mode SONG.



L'RX7 peut stocker jusqu'à 20 morceaux dans des emplacements de mémoire numérotés 00 à 19. Outre le numéro et le nom du morceau, l'affichage de sélection de morceau indique également le nombre de mesures dans le morceau et le tempo initial. Si aucune donnée n'a encore été entrée, l'affichage ressemble à ceci:



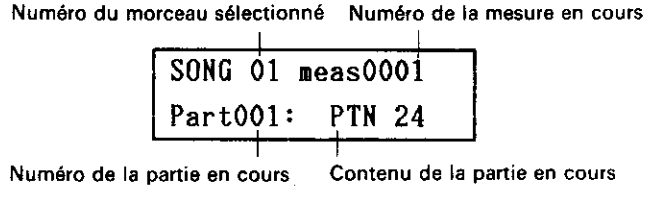
UTILISATION: Un morceau est toujours sélectionné en entrant directement son numéro à deux chiffres au moyen des touches numériques.

REPRODUCTION DE MORCEAU

FONCTION: Exécuter un morceau sélectionné.

UTILISATION:

1. Après avoir sélectionné le morceau souhaité, appuyez sur START ⑭ ou sur STOP/CONTINUE ⑬. Le témoin à DEL RUN ⑪ s'allume et l'affichage passe à



L'affichage continue à changer, en indiquant la position dans le morceau et le contenu de la partie, jusqu'à ce que l'exécution s'arrête à la fin du morceau ou soit interrompue.

* Si vous souhaitez commencer l'exécution à partir d'une autre partie que la première, sélectionnez cette partie avec les touches −1/NO et +1/YES (maintenez la touche enfoncée pour avancer plus rapidement). Appuyez sur STOP/CONTINUE pour lancer l'exécution.

2. Pour arrêter l'exécution, appuyez sur STOP/ CONTINUE.
3. Pour reprendre l'exécution là où elle a été interrompue, appuyez à nouveau sur la touche STOP/CONTINUE. Si vous appuyez sur la touche START, l'exécution recommencera au début du morceau.
4. Après avoir interrompu l'exécution, vous pouvez sélectionner un autre morceau avec les touches numériques.

* Le tempo peut être réglé de la même manière que pour les motifs.
* La fonction CLICK peut être utilisée, mais elle doit être réglée en mode PATTERN.

EXECUTION REPETEE

FONCTION: Répéter continuellement un morceau sélectionné.

UTILISATION:

1. Après avoir sélectionné le morceau souhaité ou pendant l'exécution de ce morceau, appuyez sur la touche SWING/REPEAT. L'affichage indiquera:

```
repeat    off
```

2. Vous pouvez alors activer et désactiver la fonction de répétition avec les touches −1/NO et +1/YES.

EDITION DE MORCEAU (EDIT SONG)

FONCTION: Créer ou modifier des morceaux en combinant des motifs.

UTILISATION:

1. Sélectionnez le numéro de morceau souhaité (emplacement de mémoire) et appuyez sur REAL TIME

```
Edit   SONG 00
Part001= PTN **
```

2. Entrez le numéro du motif que vous voulez utiliser pour la partie 01 avec les touches numériques.
3. Passez à la partie suivante en utilisant les touches −1/NO et +1/YES.
4. Entrez le contenu des parties suivantes, c.-à-d. un motif, un symbole de répétition, une commande de changement de tempo ou de volume ou un repère.

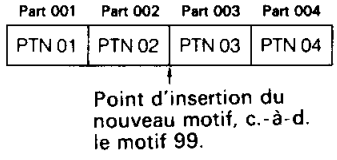
Les autres fonctions EDIT SONG que vous pouvez à présent utiliser sont INSERT, DELETE et PATTERN COPY.

INSERTION (INSERT)

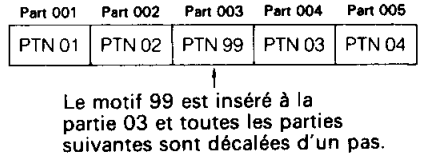
FONCTION: Insérer de nouvelles parties dans un morceau.

Pour faire place à la partie insérée, l'RX7 décale toutes les parties suivantes. Exemple: Pour insérer une partie conprenant le motif 99 entre les parties 02 et 03, sélectionner la partie 03 pour l'insertion.

AVANT L'INSERTION



APRES L'INSERTION



UTILISATION:

1. Sélectionnez la partie du morceau où vous souhaitez insérer une nouvelle partie et appuyez sur STEP WRITE/INSERT. La marque "**" apparaît pour vous demander d'entrer le contenu de la partie insérée.

```
Edit   SONG 04
Part041= PTN **
```

2. Entrez un motif, un symbole de répétition, une commande de changement de tempo, une commande de changement de volume ou un repère.
   Pour annuler l'entrée de données, appuyez sur −1/NO.

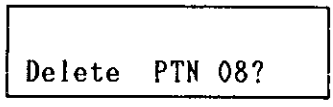
EFFACEMENT (DELETE)

FONCTION: Effacer des parties dans un morceau.

DELETE est complémentaire à INSERT. Toutes les parties après la partie effacée sont décalées.

UTILISATION:

1. Sélectionnez la partie du morceau que vous souhaitez effacer et appuyez sur QUANTIZE/DELETE. L'appareil vous demande de confirmer par le message:



2. Appuyez sur +1/YES pour confirmer.
   L'affichage montre alors le contenu de la partie suivante, qui a, à présent, le numéro de la partie effacée.
   Pour annuler l'opération d'effacement, appuyez sur −1/NO.

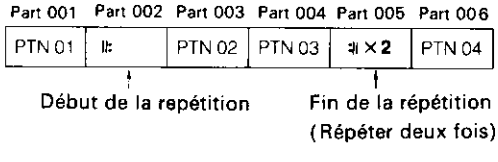
COMMANDES DE REPETITION

FONCTION: Entrer des commandes de répétition dans un morceau pour répéter certaines parties.

Au lieu d'entrer continuellement les mêmes numéros de motifs dans un morceau, vous pouvez utiliser des "commandes de répétition". Les parties ou groupes de parties spécifiés peuvent être répétés jusqu'à 99 fois et il est possible d'intégrer des répétitions à l'intérieur de répétitions jusqu'à 10 niveaux.

Il y a deux commandes de répétition: l'une pour marquer le début de la partie à répéter et l'autre pour en marquer la fin.

Le nombre de répétitions est spécifié dans la commande de fin de répétition. Rappelez-vous que ce nombre correspond toujours au nombre de fois que vous entendez la section spécifiée MOINS UN (1 exécution normale + N répétitions).



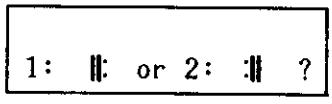
SEQUENCE EXECUTEE

PTN 01	PTN 02	PTN 03	PTN 02	PTN 03	PTN 02	PTN 03	PTN 04

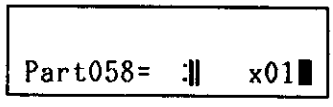
* Il est généralement plus facile d'entrer les commandes de répétition en utilisant la fonction INSERT, après avoir programmé le morceau sans répétitions.

UTILISATION:

1. Sélectionnez la partie du morceau à partir de laquelle vous souhaitez que la répétition commence et appuyez sur SWING/REPEAT. L'affichage vous demande de sélectionner la commande de début ou de fin de répétition.



2. Appuyez sur la touche numérique 1 pour entrer une commande de début de répétition, puis continuez à éditer (à entrer les parties) jusqu'à ce que vous atteigniez la fin de la section à répéter.
3. Appuyez sur SWING/REPEAT. L'affichage vous demande à nouveau de sélectionner la commande de début ou de fin de répétition.
4. Appuyez sur la touche numérique "2" pour entrer une commande de fin de répétition.



5. Vous pouvez à présent entrer le nombre de répétitions souhaitées au moyen des touches numériques et continuer l'édition.

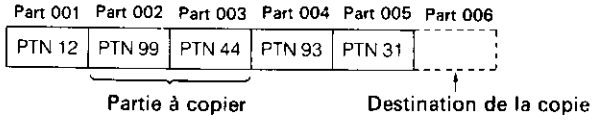
COPIE DE PARTIE

FONCTION: Copier un nombre spécifié de parties consécutives à un autre endroit du morceau.

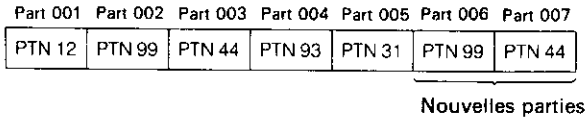
Remarque: Les parties qui suivent le point de destination de la copie sont effacées, de sorte que vous ne pouvez pratiquement placer la copie qu'à la fin du morceau.

- **COPIER A LA FIN DU MORCEAU**

AVANT LA COPIE

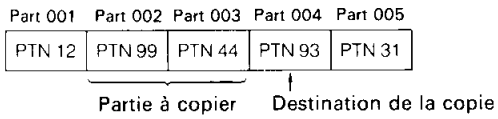


APRES LA COPIE

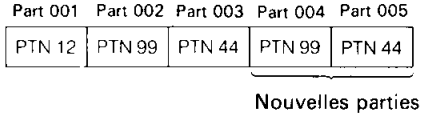


- **COPIER AVANT LA FIN DU MORCEAU**

AVANT LA COPIE



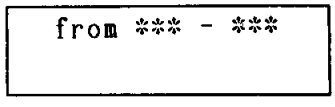
APRES LA COPIE



Les parties originales situées après la destination de la copie sont effacées.

UTILISATION:

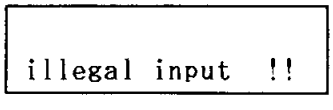
1. Sélectionnez la partie du morceau où vous souhaitez insérer la copie de destination et appuyez sur COPY. La ligne supérieure du LCD vous demande de spécifier la première et la dernière partie de la section que vous voulez copier:



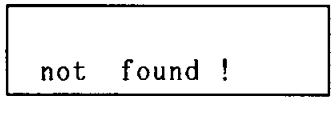
2. Entrez les numéros de la première et de la dernière partie de la section à copier en trois chiffres, puis appuyez sur + 1/YES ou ENTER pour compléter l'entrée de données. La copie est effectuée et le LCD affiche le numéro de l'emplacement de partie vide qui suit la fin de la section copiée.

* Si vous faites une erreur en spécifiant la section à copier, l'un des messages d'erreur suivants apparaît et la copie est annulée.

a) Si le numéro de la première partie copiée est plus grand que celui de la dernière partie du morceau ou si la section à copier inclut la partie de destination, le LCD indiquera:



b) Si vous spécifiez une partie à copier qui n'existe pas, le LCD indiquera:



COMMANDES DE CHANGEMENT DE TEMPO

FONCTION: Entrer des commandes de changement de tempo dans un morceau pour le ralentir ou l'accélérer progressivement.

Des changements de tempo progressifs et naturels (accelerando ou ritardanto) peuvent être créés avec ces commandes. La vitesse (en nombre de noires par minute) et la durée (en noires) du changement de tempo peuvent être programmées.

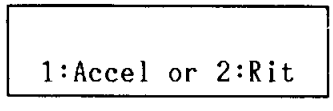
En entrant une commande de changement de tempo dans une section répétée, vous pouvez créer des accelerando ou ritardando plus longs que les 99 noires qui constituent normalement la limite pour un seul changement de tempo.

* Il est généralement plus facile d'entrer des changements de tempo après avoir terminé un morceau, en utilisant INSERT.

Remarque: A moins qu'accelerandi et ritardandi ne se compensent, votre morceau se terminera avec un tempo différent de celui avec lequel il a commencé. Si vous n'avez pas fixé un tempo initial pour le morceau et l'exécutez immédiatement, il commencera au tempo final précédent. Il est donc utile de spécifier un tempo initial au moyen de l'opération n°04.

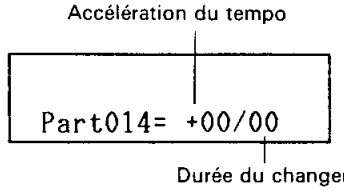
UTILISATION

1. Sélectionnez la partie du morceau à partir de laquelle vous voulez que le changement de tempo commence et appuyez sur CLICK/TEMPO CHANGE. L'affichage vous demande alors de sélectionner Accel(erando) ou Rit(ardando).

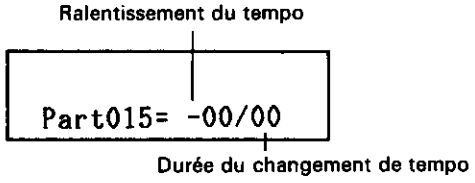


2. Appuyez sur la touche numérique "1" pour sélectionner "accelerando" et sur la touche "2" pour sélectionner "ritardando".

Accélération du tempo



Ralentissement du tempo



3. Entrez la valeur du changement de tempo (c.-à-d. l'importance de l'accélération ou du ralentissement du tempo) au numérateur et la durée du changement de tempo au dénominateur de la fraction affichée sur le LCD en utilisant ACCENT 2 pour passer entre les deux. Par exemple, si vous voulez augmenter le tempo de 15 noires par minutes sur 4 mesures, vous devez entrer +15/16, parce que 4 mesures correspondent à 16 noires. Des changements de tempo instantanés peuvent être obtenus en entrant 0 au dénominateur.

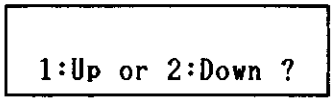
COMMANDES DE CHANGEMENT DE VOLUME

FONCTION: Entrer des commandes de changement de volume à n'importe quel endroit d'un morceau pour élever ou abaisser le volume.

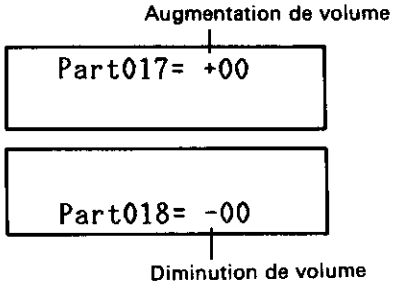
Tout changement de volume est possible dans les limites de niveau du son utilisé (0 ~ 63). En entrant plusieurs commandes de changement de volume, il est possible de créer des changements de volume progressifs ("fade-in", "fade-out", etc.)

UTILISATION

1. Sélectionnez la partie du morceau où vous voulez changer le volume et appuyez sur EDIT PATTERN/VOLUME CHANGE. L'appareil vous demande de choisir entre un changement vers le haut (Up) ou vers le bas (Down).



2. Appuyez sur la touche numérique "1" pour sélectionner "Up" et sur la touche numérique "2" pour sélectionner "Down".



3. Entrez le degré (valeur) du changement de volume avec les touches numériques.

COPIE DE MORCEAUX

FONCTION: Copier des morceaux entiers dans un autre emplacement.
Cette fonction vous sera utile si vous voulez modifier un morceau tout en conservant la version originale.

UTILISATION:

1. Sélectionnez le morceau que vous voulez copier et appuyez sur COPY. Le LCD vous demande d'entrer le numéro de de destination de la copie (emplacement du nouveau morceau).



2. Entrez le numéro de l'emplacement de la copie avec les touches numériques, puis appuyez sur +1/YES pour copier. Le message "completed!" indique que la copie a été effectuée.

* Si vous décidez de copier un morceau différent après avoir spécifié la copie de destination, déplacez le curseur sur la ligne supérieure du LCD au moyen de ACCENT 2 et entrez un numéro de morceau différent.

* Si l'emplacement de destination spécifié contient déjà un morceau, ce morceau sera effacé pour faire place au nouveau morceau. Pour éviter les erreurs, l'appareil vous demande de confirmer par le message



si l'emplacement de destination est occupé. Vous pouvez alors annuler l'opération de copie de morceau en appuyant sur −1/NO ou exécuter la copie en appuyant sur +1/YES.

EFFACEMENT DE MORCEAU

FONCTION: Effacer des morceaux entiers.

* Il est également possible d'effacer les 20 morceaux simultanément avec l'opération UTILITY n°06.

UTILISATION:

1. Sélectionnez le morceau que vous voulez effacer et appuyez sur CLEAR.

```
Clear  SONG 00?
```

2. Appuyez sur +1/YES. Le LCD vous demande

```
Are you sure?
```

3. Appuyez sur +1/YES pour confirmer (ou sur −1/YES pour annuler l'effacement de morceau).
   Après avoir affiché le message "completed!", le LCD indique l'emplacement du morceau effacé.

OPERATIONS ACCESSIBLES VIA LA TOUCHE "JOB"

Les fonctions SONG figurant à l'extrême gauche du menu du panneau sous SONG et EDIT SONG sont sélectionnées en appuyant sur la touche JOB, puis en entrant le numéro correspondant avec les touches numériques.

A l'exception de l'opération n°01, MARK SEARCH, qui est aussi disponible en mode SONG, (voir menu imprimé sur le panneau de commande), ces opérations ne sont accessibles qu'en mode EDIT SONG.

OPERATION N°01: MARK/PART SEARCH

FONCTION: Retrouver instantanément un endroit spécifié dans un morceau.
Cette fonction est très utile pour l'exécution ou l'édition et vous permet de retrouver instantanément n'importe quelle partie dans un morceau ou un emplacement marqué au moyen de l'opération n°02 (voir plus loin).

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°01.
   La ligne inférieure de l'affichage vous demande d'entrer le motif ou le repère que vous voulez retrouver.

```
Search  "▮    "
```

2. a: PART SEARCH
   Si vous recherchez une partie, entrez son numéro en trois chiffres au moyen des touches numériques. Dès que le premier chiffre est entré, l'affichage passe à

```
Search Part 0▮*
```

Lorsque les trois chiffres ont été entrés correctement, la partie recherchée apparaît sur l'affichage.
Si vous commettez un erreur (par exemple, si vous oubliez d'entrer un "0" devant les nombres inférieurs à 100), l'affichage indique

```
not found !
```

Dans ce cas, sélectionnez à nouveau l'opération n°01 et entrez le numéro correct.

2. b: MARK SEARCH
   Si vous recherchez un repère préalablement entré avec l'opération n°02, entrez le mot-repère en utilisant les touches alphabétiques (= les touches d'instrument) et les touches numériques, comme cela est expliqué pour l'opération n°02, ci-dessous.
   Lorsque le mot-repère entier a été correctement entré, l'emplacement marqué apparaît sur l'affichage.
   Si vous commettez une erreur, le LCD indiquera

```
not found !
```

Si cela se produit, sélectionnez à nouveau l'opération n°01 et entrez le mot-repère correct.

OPERATION N°02: MARK SET

FONCTION: Marquer un endroit spécifique dans un morceau pour pouvoir le retrouver instantanément par la suite.

Vous pouvez désigner n'importe quel endroit d'un morceau par un mot de 6 caractères max. (lettres ou chiffres). Ce repère peut servir à la fois à rendre la structure du morceau plus claire (par exemple si vous entrez des mots tels que "INTRO" ou "1.MELO") et à repérer ultérieurement n'importe quel endroit marqué en utilisant l'opération n°01 comme indiqué ci-dessus.

Un repère est également compté comme une partie (PART).

UTILISATION:

1. Après vous être assuré que vous êtes bien en mode EDIT SONG, sélectionnez l'opération n°02.
   La ligne inférieure de l'affichage vous demande d'entrer le repère que vous souhaitez utiliser.



2. Entrez un mot de six caractères max., en utilisant les touches d'instrument et les touches numériques.

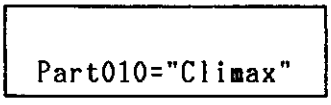
* Outre les touches d'instruments, les touches ACCENT 1 et 2 sont également utilisées pour entrer "Y" et "Z". La touche EFFECT ⑱ entre un espace et la touche DAMP ⑲, un point.

Les lettres minuscules peuvent être entrées en pressant une touche alphabétique tout en maintenant la touche SHIFT/COMPARE enfoncée.

Le curseur peut être déplacé au moyen des touches −1/NO et +1/YES.

* Les mots-repères ne peuvent pas commencer par un chiffre.

3. Lorsque vous avez terminé d'entrer votre mot, appuyez sur ENTER. L'affichage passe à



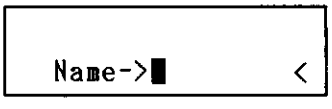
pour indiquer qu'un repère ayant le nom affiché a été entré à l'emplacement de la partie indiquée.

OPERATION N°03: SONG NAME

FONCTION: Donner un nom à un morceau ou changer le nom d'un morceau.

UTILISATION:

1. Après avoir sélectionné le morceau auquel vous voulez donner un nom en mode EDIT SONG, sélectionnez l'opération n°03.
   La ligne inférieure de l'affichage vous demande d'entrer le nom du morceau.



2. Entrez un nom de morceau constitué de huit caractères max., comme expliqué ci-dessus pour l'entrée du mot-repère.

* Contrairement aux mots-repères, les noms de morceau peuvent commencer par un chiffre.

3. Lorsque vous avez terminé d'entrer le nom du morceau, appuyez sur ENTER.
   Le LCD revient à l'affichage EDIT SONG normal, pour indiquer que le nom du morceau a été entré.

* Cette fonction peut également être utilisée pour changer les noms de morceau.
Le nom du morceau sélectionné est affiché lorsque l'opération n°03, SONG NAME, est appelée et peut être changé de la même manière que pour désigner un nouveau morceau.

OPERATION N°04: INITIAL TEMPO

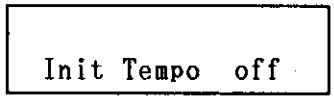
FONCTION: Fixer le tempo initial d'un morceau.

Vous permet de déterminer le tempo auquel l'exécution d'un morceau commencera (les changements de tempo à l'intérieur du morceau restent valides).

Le tempo peut toujours être modifié manuellement.

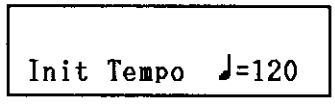
UTILISATION:

1. Sélectionnez le morceau dont vous voulez fixer le tempo initial, entrez en mode EDIT SONG et sélectionnez l'opération n°04.
   La ligne inférieure de l'affichage indiquera si le réglage du tempo initial est activé ou non (on/off).



2. Si nécessaire, activez le tempo initial avec +1/YES. (Le tempo initial peut être désactivé en appuyant sur −1/NO, puis sur ENTER.)

3. Appuyez sur ENTER pour afficher la valeur actuelle du tempo initial.



4. Modifiez le réglage du tempo initial avec les touch
   −1/NO ou +1/YES ou en entrant directement la nc
   velle valeur avec les touches numériques.
5. Appuyez sur ENTER pour entrer la nouvelle va
   Le LCD passe à l'affichage EDIT SONG.

DESCRIPTION

Le mode CHAIN vous permet:

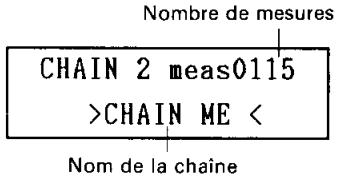
* de créer un maximum de 3 chaînes de 90 morceaux (maillons) max.
* de sélectionner une chaîne et de l'exécuter au tempo souhaité.
* d'effacer une chaîne. Dans le contexte de l'RX7, le mot "CHAIN" désigne une combinaison de morceaux, disposés en tant que "maillons" dans la chaîne. Vous pouvez ainsi créer des séquences d'accompagnement pour des groupes de morceaux, pour un spectacle ou une session d'enregistrement.
* Pour utiliser les fonctions CHAIN, entrez d'abord en mode CHAIN PLAYBACK en appuyant sur CHAIN. Pour sélectionner d'autres opérations, appuyez sur JOB et entrez le numéro correspondant.

OPERATION N°01: CHAIN PLAYBACK

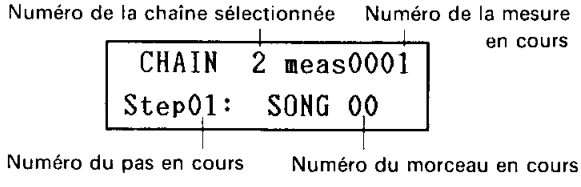
FONCTION: Exécuter une chaîne sélectionnée.

UTILISATION:

1. Après avoir appuyé sur CHAIN, sélectionnez la chaîne souhaitée au moyen des touches numériques 0, 1 ou 2.



2. Appuyez sur START ⑭ ou sur STOP/CONTINUE ⑬. Le témoin à DEL RUN s'allume et l'affichage passe à



L'affichage change continuellement pour indiquer la position dans la chaîne ("Step") et le morceau en cours jusqu'à ce que l'exécution s'arrête à la fin de la chaîne.

3. Pour interrompre l'exécution, appuyez sur STOP/CONTINUE. Le témoin à DEL RUN s'éteint.
4. Pour reprendre l'exécution là où elle a été arrêtée, appuyez à nouveau sur STOP/CONTINUE. Si vous appuyez sur START, l'exécution recommencera au début de la chaîne.
5. Après avoir interrompu l'exécution, vous pouvez sélectionner une autre chaîne avec les touches numériques 0, 1 ou 2.

* Le tempo peut être réglé de la même manière que pour un motif.
* La fonction CLICK peut être utilisée, mais elle doit être réglée en mode PATTERN.

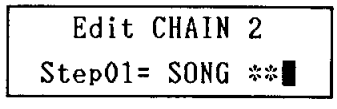
OPERATION N°02: CHAIN EDIT

FONCTION: Combiner des morceaux pour former une nouvelle chaîne ou en modifier une existante.

Créer une chaîne à partir de morceaux ("Step"), c'est essentiellement la même chose que de créer un morceau à partir de motifs et d'autres parties. Le nombre maximum de "Step" est de 90.

UTILISATION:

1. Après avoir appuyé sur CHAIN, sélectionnez la chaîne souhaitée avec les touches numériques 0, 1 ou 2, puis sélectionnez l'opération n°02.



(Si vous modifiez une chaîne existante, le numéro du premier symbole apparaîtra au lieu de "**".)

2. Sélectionnez le morceau à utiliser en premier (Step 1) en entrant son numéro avec les touches numériques.
3. Appuyez sur +1/YES pour entrer le morceau sélectionné et passez au maillon ("Step") suivant.
   (Les touches −1/NO et +1/YES peuvent être utilisées pour passer d'un "Step" à l'autre.)
   Continuez jusqu'à ce que vous ayez programmé la chaîne entière.

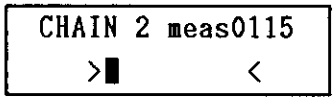
* Les fonctions INSERT et DELETE peuvent être utilisées comme en mode EDIT SONG.

OPERATION N°03: CHAIN NAME

FONCTION: Donner un nom à une chaîne ou changer son nom.

UTILISATION:

1. Soit appelez l'affichage CHAIN PLAYBACK, soit sélectionnez l'opération n°03.



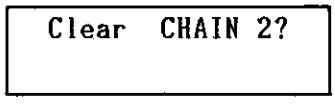
2. Entrez un nom de chaîne de huit caractères max., de la même manière que pour le mot-repère. Appuyez sur ENTER après avoir écrit le nom de la chaîne pour revenir à l'affichage CHAIN PLAYBACK.

OPERATION N°04: CHAIN CLEAR

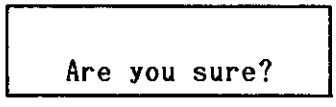
FONCTION: Effacer des chaînes entières.

UTILISATION:

1. Spécifiez la chaîne que vous voulez effacer, puis sélectionnez l'opération n°04.



2. Appuyez sur +1/YES. Le LCD vous demande de confirmer par le message



3. Appuyez sur +1/YES pour confirmer (ou sur −1/NO pour annuler) l'effacement de la chaîne.
Après avoir affiché le message "completed!", le LCD indique l'emplacement de la chaîne effacée.

DESCRIPTION

Le mode EDIT VOICE vous permet:

* d'éditer (modifier) des paramètres tels que la hauteur, le niveau ou la position stéréo de n'importe quel son.
* de créer des effets spéciaux pour les sons individuels, y compris les effets de hauteur, le vibrato et le tremolo.
* de stocker des données éditées dans la mémoire interne.
* de réinitialiser un son édité à ses valeurs originales.

Le caractère des instruments individuels peut être complètement changé avec EDIT VOICE, plus particulièrement en réglant une combinaison de paramètres tels que DECAY RATE, PITCH BEND RATE/RANGE et PITCH.

EDIT VOICE vous permet de régler les valeurs de base de certains paramètres qui peuvent encore être modifiés avec KEY ASSIGN (voir plus bas) et, note par note, avec EDIT PATTERN, comme nous l'avons vu plus haut. Les changements apportés avec EDIT VOICE affectent également les instruments concernés dans les motifs déjà programmés.

Appuyez sur EDIT VOICE pour entrer dans ce mode. L'affichage indique le son et l'opération sélectionnés en dernier lieu.

```
Edit Voice :KeyH
Decay Rate  =13
```

Pour sélectionner une autre opération, appuyez sur JOB. La ligne inférieure du LCD vous demande d'entrer le numéro de l'opération souhaitée:

```
push Job#  --
```

Entrez le numéro de l'opération avec les touches numériques. Les données peuvent être entrées avec les touches − 1/NO et + 1/YES ainsi qu'avec le curseur DATA ④.
Dès que des données sont modifiées, le "E" de "Edit Voice" est affiché en minuscule.

```
edit Voice  :KeyH
Decay Rate  =15
```

Vous pouvez comparer cette valeur modifiée avec la la précédente en appuyant sur SHIFT/COMPARE (= STOP/CONTINUE). Un trait apparaît alors au-dessus du "e" de "edit" et la valeur originale est affichée.

```
ēdit Voice  :KeyH
Decay Rate  =13
```

Les données ne peuvent être modifiées tant qu'il y a un trait au-dessus du "e" de "edit". (Le curseur disparaît). Pour continuer à éditer, appuyez à nouveau sur SHIFT/COMPARE.

OPERATION N°01: VOICE SELECT

FONCTION: Sélectionner un son pour l'éditer ou contrôler ses paramètres.

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°01.

Touche d'instrument à laquelle le son est actuellement assigné

```
Edit Voice :KeyG
Voice:37-E.Tom4
```

2. Sélectionnez le son que vous voulez éditer ou contrôler en tapant sur la touche d'instrument correspondante ou

en entrant directement le numéro du son avec les touches numériques. (Voir la liste des sons dans le chapitre PRINCIPES ET DEFINITIONS.)

* Si vous sélectionnez un son non assigné à une touche d'instrument, le message "key-" apparaît dans le coin supérieur droit de l'affichage. De tels sons peuvent être édités, mais vous ne pouvez entendre le résultat que si vous jouez la touche correspondante sur un clavier MIDI connecté et correctement assigné.

3. Continuez en sélectionnant l'une des opérations d'édition suivantes.

Remarque: Les valeurs éditées doivent être stockées (opération n°07) pour devenir permanentes. Si vous avez édité un son mais ne l'avez pas sauvegardé au moyen de la fonction VOICE STORE, le premier "e" de "edit Voice" restera en minuscule et toutes les données éditées seront perdues si vous sélectionnez un son différent (ou à nouveau le même son) avec l'opération n°01. Soyez donc particulièrement prudent si vous appelez l'opération VOICE SELECT et que le premier "e" de "edit Voice" est en minuscule. (Les données perdues peuvent être récupérées dans le tampon EDIT RECALL avec l'opération n°09.)

OPERATION N°02: PITCH

FONCTION: Fixer la hauteur de base du son sélectionné.

- Plage: $-3600 \sim +2400$ centièmes de demi-ton (par incréments de 10 centièmes de demi-ton) ($= -3$ à $+2$ octaves)

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°02. La ligne inférieure de l'affichage indique

```
Pitch=± 0cent
```

2. Pour régler la hauteur, utilisez le curseur DATA ou les touches −1/NO et +1/YES.

OPERATION N°03: DECAY

FONCTION: Fixer la vitesse d'amortissement du son sélectionné.

- Plage: Decay Rate = 01 ~ 31

Considérez que le paramètre DECAY d'un son représente la vitesse avec laquelle le son s'estompe. Plus la valeur du paramètre est élevée, plus le son sera court et, inversément, plus la valeur du paramètre est basse, plus le son sera long. Essayez de changer la valeur du paramètre DECAY RATE de différents sons pour saisir l'influence de ce réglage sur le son.

* Le réglage DECAY RATE n'a aucun effet sur les sons "reverse".

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°03. La ligne inférieure de l'affichage indique:

```
Decay Rate  =13
```

2. Utilisez les touches −1/NO et +1/YES ou le curseur DATA pour augmenter ou réduire la valeur du paramètre DECAY RATE.

OPERATION N°04: BEND

FONCTION: Régler les paramètres BEND du son sélectionné.

- Plage: Bend Rate = 0 ~ 60
  Bend Range = −60 ~ +60

Dans ce contexte, l'expression "BEND" désigne les effets de variation de hauteur linéaires qui augmentent ou abaissent automatiquement la hauteur d'une note pendant qu'elle est jouée.

Deux paramètres peuvent être réglés - BEND RATE, qui détermine la vitesse de la variation de hauteur et BEND RANGE, qui détermine l'amplitude de la variation de hauteur.

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°04. L'un des affichages suivants apparaît. Pour les commuter, utilisez les touches numériques 1 (→ Rate) ou 2 (→ Range).

1:

```
Bend Rate = 04
```

Le paramètre BEND RATE peut être réglé entre 0 et 60 (unité: 10 centièmes de demi-ton par 10 microsecondes). Lorsqu'on augmente cette valeur, l'effet de variation de hauteur s'accélère.

2:

```
Bend Range = + 08
```

Le paramètre BEND RANGE peut être réglé entre - 60 et +60 (unité: 1 demi-ton). Lorsqu'on élève cette valeur, la différence de hauteur entre le début et la fin de la variation augmente.

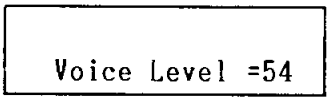
OPERATION N°05: VOICE LEVEL

FONCTION: Fixer le volume de base du son sélectionné.

- Plage: Voice Level = 0 ~ 63

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°05. La ligne inférieure du LCD affiche



2. Réglez le volume (= niveau) au moyen du curseur DATA ou des touches −1/NO et +1/YES.

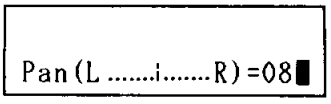
OPERATION N°06: PAN

FONCTION: Fixer la position stéréo de base du son sélectionné.

- Plage: 0 (complètement à gauche) à 15 (complètement à droite)

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°06. La ligne inférieure de l'affichage indique:



La position stéréo de base du son sélectionné peut être contrôlée visuellement sur l'affichage graphique ci-dessus.

2. Réglez la position stéréo avec les touches −1/NO et +1/YES ou le curseur DATA.

* La position stéréo affecte le "nombre polyphonique maximum". On peut entrer plus de notes lorsque le son est complètement à gauche ou à droite ou exactement au centre que dans les autres positions.

OPERATION N°07: VOICE STORE

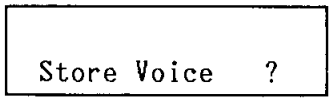
FONCTION: Sauvegarder toutes les données éditées du son actuellement sélectionné dans la mémoire interne.

A moins qu'elles ne soient sauvegardées avec cette fonction, les données éditées d'un son seront effacées aussitôt qu'un autre son sera sélectionné pour être édité.

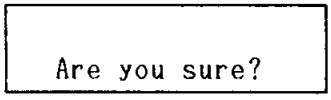
Sauvegardés avec cette fonction, les réglages EDIT VOICE sont permanents. Tous les sons peuvent être réinitialisés avec l'opération n°08, VOICE INITIALIZE.

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°07. La ligne inférieure de l'affichage vous demande quel son vous voulez sauvegarder:

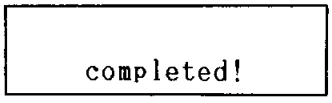


2. Si vous avez commis une erreur et ne voulez pas sauvegarder, appuyez sur −1/NO. Dans le cas contraire, appuyez sur +1/YES. L'appareil vous demande de confirmer par le message



3. Confirmez en appuyant sur +1/YES ou annulez en appuyant sur −1/NO.

4. Si vous avez choisi YES, le message



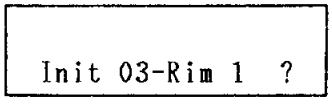
appararaîtra et le "e" de "edit Voice", sur la ligne supérieure du LCD, sera affiché en majuscule, pour indiquer qu'un autre son peut à présent être sélectionné et édité.

OPERATION N°08: VOICE INITIALIZE

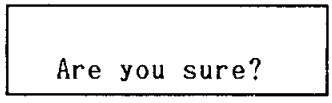
FONCTION: Rendre aux sons édités leurs paramètres originaux.

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°08. La ligne inférieure de l'affichage vous demande



2. Si vous ne voulez pas initialiser, appuyez sur −1/NO. Dans le cas contraire, appuyez sur +1/YES. L'appareil vous demande de confirmer par le message



3. Appuyez sur +1/YES (ou −1/NO pour annuler). Le message "completed!" est affiché.

* Bien que le son ait à présent été initialisé, les valeurs intiales ne sont toujours pas sauvegardées - ce qui est indiqué par

le "e" minuscule de "edit Voice". A moins que vous ne sauvegardiez ces valeurs initiales avec l'opération n°07, les paramètres édités seront rétablis dès que vous sélectionnerez un autre son et l'éditerez.

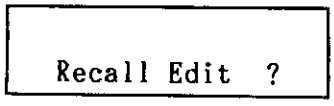
OPERATION N°09: EDIT RECALL

FONCTION: Rappeler les paramètres édités qui ont été effacés par erreur.

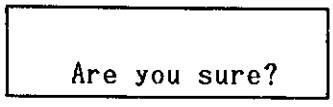
Comme nous l'avons expliqué sous VOICE STORE, les données éditées sont perdues dès qu'un son différent est sélectionné au moyen de l'opération n°01, à moins qu'elles n'aient été mises en mémoire. Si vous oubliez de mémoriser votre son édité et passez à un son différent, vous avez encore une chance de récupérer les dernières données éditées au moyen de cette fonction.

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°09. La ligne inférieure indique



2. Si vous ne souhaitez pas rappeler les données antérieures, appuyez sur −1/NO. Dans le cas contraire, appuyez sur +1/YES. L'appareil vous demande de confirmer par le message



3. Appuyez sur +1/YES (ou −1/NO pour annuler). Les données éditées précédentes sont rappelées et le LCD repasse à l'affichage de sélection de son. Vous pouvez alors continuer à éditer le son ou stocker les données éditées.

OPERATION N°10: LFO

FONCTION: Régler les paramètres LFO pour le son sélectionné.

Sur l'RX7, les LFO (oscillateurs à basse fréquence) peuvent être utilisés pour produire des variations périodiques de la hauteur et/ou du volume des sons et obtenir ainsi toute une série d'effets tels que vibrato, tremolo ou "distorsion".
Les paramètres LFO disponibles sont

1: FREQUENCY - détermine la vitesse de l'effet périodique.
Valeurs: 2.4, 5.6, 6.0, 6.4, 6.9, 9.8, 48.8, 78.1 Hz (cycles par seconde).

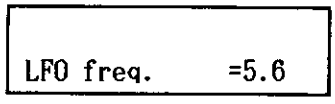
2: AMD (Profondeur de la modulation d'amplitude) - détermine l'intensité de l'effet sur l'amplitude (= niveau de volume) d'un son (profondeur "tremolo").
Plage: 0 ~ 3

3: PMD (Profondeur de la modulation de hauteur) - détermine l'intensité de l'effet sur la hauteur d'un son (profondeur "vibrato").
Plage: 0 ~ 7

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°10. L'un des types d'affichage suivants apparaît.
Utilisez les touches numériques 1, 2 et 3 pour commuter ces affichages, conformément au menu imprimé au dessus de la touche PATTERN SONG.

1:



Si l'on élève la valeur, la vitesse du cycle augmente.

2:



0 signifie aucun effet. Des valeurs plus élevées augmentent l'intensité du vibrato.

3:



0 signifie aucun effet. Des valeurs plus élevées augmentent l'intensité du tremolo.

Faites des essais avec différents réglages pour avoir une idée des possibilités.

OPERATION N°11: POLY

FONCTION: Fixer le "nombre polyphonique" du son sélectionné.

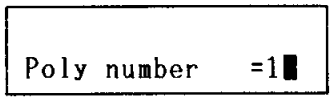
- Plage: 1 ~ 8

Le "nombre polyphonique" détermine le nombre maximal de notes qui peuvent être émises simultanément pour un son. Généralement, ce nombre est 1. Dans ce cas, une seule note pouvant être émise à la fois, une seconde frappe sur la même touche d'instrument sur le même battement aura pour effet d'annuler la première note.

Dans le cas d'un roulement de tambour rapide, par exemple, cela peut entraîner un effet peu naturel que l'on peut éviter en élevant le "nombre polyphonique". Le "nombre polyphonique" est également réglé sur une valeur supérieure à 1 avec des instruments tels que "Brass" ou "DX7-Orchestra", lesquels produisent des accords.

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°11.



2. Utilisez les touches −1/NO et +1/YES ou le curseur DATA pour entrer le "nombre polyphonique" souhaité.

OPERATION N°12: EFFECT

FONCTION: Fixer les paramètres d'effet pour le son sélectionné.

Cette opération fonctionne un peu comme une combinaison de retard numérique et de décalage de hauteur: elle répète le son 2, 3 ou 4 fois, en fonction du réglage "Simul Number". (Si le temps de retard est 0 et que le "nombre polyphonique" est réglé en conséquence, ces répétitions seront produites au même moment et formeront un "accord", en fonction du réglage de la hauteur.) Etant donné que chacune des répétitions peut avoir une hauteur, un volume et une position stéréo différents, vous pouvez, par exemple, faire voyager le son entre les canaux gauche et droit, pendant que vous jouez une mélodie ou déplacer graduellement le son vers la gauche à mesure que la hauteur augmente.

Avec un peu d'imagination et de pratique, les paramètres suivants vous permettront de réaliser toute une série d'effets intéressants.

Paramètres	Plage	Fonction
1: Simul number	2 ~ 4	Détermine le nombre de "répétitions".
2: Delay time	0 ~ 50	Temps entre les répétitions (par incréments de 10 microsecondes).
3: Pitch	−600 ~ +600	Différence de hauteur entre chaque répétition et le son original (par incréments de 10 centièmes de demi- ton).
4: Level	−63 ~ +63	Différence de volume entre chaque répétition et le son original.
5: Pan	−14 ~ +14	Différence entre la position stéréo de chaque répétition et la position stéréo du son original.

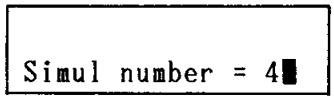
Les paramètres sont sélectionnés au moyen des touches numériques 1 à 5. Pour sélectionner l'affichage des paramètres des différentes répétitions, appuyez de façon répétitive sur les touches numériques 1 à 5 correspondantes.

* Les effets peuvent être activés ou désactivés pour tous les sons avec la touche EFFECT ⑱. Le témoin à DEL EFFECT ⑨ s'allume lorsque les effets sont activés. Cependant, la touche EFFECT ne désactive pas les effets pour les sons qui sont déjà programmés dans des motifs.
* Les effets peuvent être activés et désactivés à l'intérieur de motifs programmés en utilisant EDIT PATTERN.

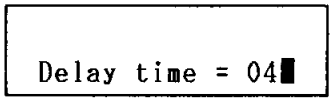
UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°12, puis le paramètre d'effet souhaité au moyen des touches numériques, comme indiqué ci-dessous.

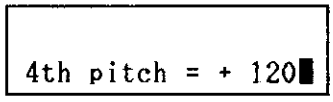
1:



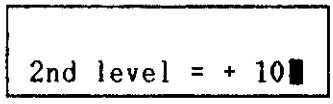
2:



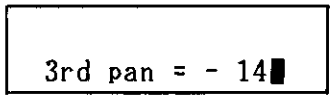
3:



4:



5:



Pour commuter entre "4th pitch" et "2nd pitch", appuyez sur la touche numérique 3 et utilisez les touches −1/NO , +1/YES ou le curseur DATA pour entrer les données.

DESCRIPTION

Le mode KEY ASSIGN vous permet:

* d'assigner n'importe quel son à une touche d'instrument.
* d'assigner un seul son à la rangée supérieure des touches d'instrument.
* de modifier la hauteur, le volume, la position stéréo et la durée du son de chaque instrument.
* de régler le niveau d'accentuation pour chaque touche d'instrument.
* d'assigner une fonction à un commutateur au pied connecté.
* de sauvegarder toutes les données d'assignation de touche dans l'un des quatre emplacements de mémoire prévus à cet effet.

Remarque: Le "tableau de programmation du RX7" à la fin de ce manuel vous aidera à vous souvenir de vos réglages KEY ASSIGN. Copiez-le et entrez les données de vos différentes "batteries" de sons.

Appuyez sur KEY ASSIGN pour entrer dans ce mode. L'affichage vous indiquera l'opération sélectionnée en dernier lieu. Pour spécifier une autre opération, appuyez sur JOB. La ligne inférieure du LCD vous demande d'entrer le numéro de l'opération souhaitée:

```
push Job#  --
```

Entrez le numéro de l'opération au moyen des touches numériques.
Les données peuvent être entrées au moyen des touches −1/NO et +1/YES ou du curseur DATA ④.

OPERATION N°01: VOICE ASSIGN

FONCTION: Assigner n'importe quel son à n'importe quelle touche d'instrument.

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°01.

```
Voice Assign
KeyM :00-BD 1
```

Touche d'instrument — Son

2. Sélectionnez la touche d'instrument souhaitée en tapant dessus. (Cela vous permet également de contrôler quel son est affecté à quelle touche.)
3. Utilisez les touches −1/NO et +1/YES ou le curseur DATA pour sélectionner le son que vous voulez assigner à la touche ou entrez directement le numéro du son en vous reportant à la liste des sons du chapitre PRINCIPES ET DEFINITIONS.

* Le son est assigné dès qu'il apparaît sur le LCD. Remarquez que tous les réglages précédemment effectués pour la touche d'instrument concernée, au moyen de l'opération n°03, sont effacés par la même occasion.

OPERATION N°02: PARAMETER ASSIGN

FONCTION: Modifier la hauteur, le volume, la position stéréo et/ou la durée des sons assignés à des touches d'instruments spécifiées.

Remarquez la différence par rapport aux modifications apportées en mode EDIT VOICE. Les modifications apportées par PARAMETER ASSIGN n'affectent que le son de la touche d'instrument sélectionnée, tandis que les modifications EDIT VOICE affectent le son de manière globale (c.-à-d. également le même son déjà entrés dans d'autres motifs ou déclenché à partir d'un instrument MIDI externe). Dès lors, comme pour EDIT PATTERN, les valeurs fixées avec PARAMETER ASSIGN sont affichées, pour chaque touche d'instrument, sous forme de décalage par rapport à la valeur EDIT VOICE.

UTILISATION:

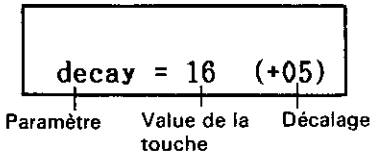
1. Sélectionnez l'opération n°02.
   La ligne supérieure du LCD affiche la touche précédemment sélectionnée et le son qui lui est assigné.

```
KeyX :63-Cowbell
```

2. Sélectionnez la touche d'instrument souhaitée en tapant dessus.
3. La ligne inférieure du LCD indique l'un des quatre paramètres mentionnés ci-dessous, la valeur de sa touche et son décalage par rapport à la valeur EDIT VOICE.

Les paramètres sont sélectionnés au moyen des touches numériques 1 à 4, conformément au menu marqué "*", imprimé juste au-dessus de la touche numérique "7".

Exemple:



L'affichage ci-dessus signifie que la valeur du paramètre DECAY, pour la touche sélectionnée, est 16 et que cette valeur est augmentée de 5 unités (+) par rapport à la valeur de base EDIT VOICE, qui est 11. (Un décalage de 00 indique que la valeur de la touche est identique à la valeur de base.)

* Remarquez que l'amplitude du décalage par rapport à la valeur EDIT VOICE est limitée par la plage de réglage du paramètre. Si le décalage spécifié dépasse les limites fixées pour le paramètre, il est ignoré.

Plages de décalage:

1: PITCH −600 à +600 centièmes de demi-ton
2: LEVEL −63 à +63
3: PAN −14 à +14
4: DECAY −30 à +30

Voyez EDIT VOICE pour plus de détails sur les paramètres ci-dessus.

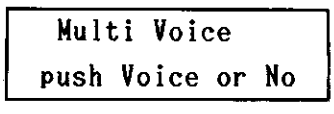
OPERATION N°03: MULTI VOICE

FONCTION: Assigner un seul son à toute la rangée supérieure de touches d'instrument (A à L).

MULTI VOICE permet d'affecter le même son à toutes les touches d'instrument de la rangée supérieure et de créer un "clavier" spécial, consacré à un seul son pour faciliter l'entrée de motifs. Vous utiliserez généralement cette possibilité en conjonction avec l'opération suivant, MULTI STEP ou la précédente, PARAMETER ASSIGN, pour régler le volume, la hauteur, la position stéréo ou la durée de chacune des touches d'instrument de la rangée supérieure.

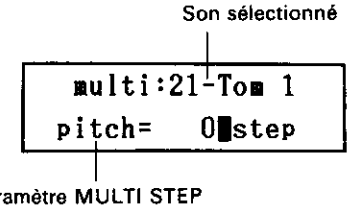
UTILATION:

1. Sélectionnez l'opération n°03.



2. Vous pouvez alors sélectionner le son que vous souhaitez assigner aux touches A à L en tapant sur la touche d'instrument correspondante ou quitter la fonction MULTI VOICE en appuyant sur −1/NO.

3. Dès que vous avez assigné un son à la rangée supérieure, le paramètre MULTI STEP est automatiquement sélectionné et l'affichage qui apparaît sur le LCD ressemble à ceci:



Le témoin à DEL MULTI ⑧ s'allume et vous pouvez immédiatement procéder au réglage MULTI STEP comme décrit ci-dessous.

OPERATION N°04: MULTI STEP

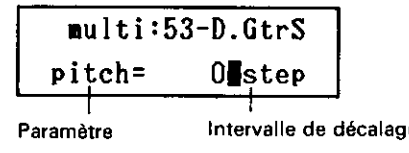
FONCTION: Changer la hauteur, le volume, la position stéréo et/ou la durée du son affecté à la rangée supérieure de touches d'instrument (Voir opération n°03, ci-dessus.)

Avec MULTI STEP, les valeurs des paramètres EDIT VOICE sont décalées d'un intervalle égal entre les touches B et L (de gauche à droite), la touche A conservant la valeur EDIT VOICE originale. Par exemple si vous choisissez un intervalle de hauteur de +100 (1 demi-ton), chacune des touches de la rangée supérieure sera un demi-ton plus haut que la précédente, la touche A conservant sa hauteur originale. Cela signifie que vous pouvez jouer des mélodies (et même, en fonction du "nombre polyphonique" spécifié en mode EDIT VOICE, des harmonies) sur la rangée de touches supérieure, comme sur un clavier.

UTILISATION:

1. Si vous venez d'utiliser l'opération n°03, MULTI VOICE, cette opération est déjà sélectionnée.

   Si ce n'est pas le cas, sélectionnez l'opération n°04.



2. Comme dans le cas de PARAMETER ASSIGN, la ligne inférieure du LCD indique l'un des paramètres PITCH, LEVEL, PAN, ou DECAY, ainsi que l'intervalle de décalage entre chaque touche.
   Les différents paramètres sont appelés au moyen des touches 1 à 4.

3. L'intervalle de décalage est réglé au moyen des touches −1/NO et +1/YES ou du curseur DATA. La nouvelle valeur ne devient effective que lorsque vous appuyez sur ENTER (=touche START). A ce moment, le LCD affiche momentanément le message "set!".

- **Plages d'intervalle**

Les plages d'intervalle mentionnées ci-dessous représentent le décalage par rapport à la valeur EDIT VOICE, toujours affectée à la touche A. Comme pour PARAMETER ASSIGN, cette valeur ne peut être décalée que dans une certaine marge et tout décalage qui dépasse cette marge est ignoré.

En d'autres termes, selon la valeur affectée aux paramètres EDIT VOICE du son sélectionné, il se peut que la valeur maximum ou minimum soit atteinte par l'une des touches de la rangée supérieure. Toutes les touches à la droite de cette touche produiront le même son étant donné qu'elles dépassent la valeur limite.

1: PITCH Plage −200 à +200 centièmes de demi-ton (par incréments de 10 centièmes de demi-ton), c.-à-d. 1 ton.
Une valeur positive, par exemple, +100 (= 1 demi-ton) produit une gamme ascendante et une valeur négative, par exemple -200 (= 1 ton), une gamme descendante (de gauche à droite).
La hauteur de la touche A reste toujours la même (= hauteur fixée par EDIT VOICE).

2: LEVEL Plage −10 à +10
Une valeur positive fait augmenter le volume de gauche à droite tandis qu'une valeur négative produit l'effet inverse.
Le volume de la touche A est toujours le même (= niveau fixé par EDIT VOICE).

3. PAN Plage −5 à +5
Plus la touche d'instrument pressée est située à droite, plus le son est déplacé vers la droite (valeurs positives) ou vers la gauche (valeurs négatives) du panorama stéréo.
La position stéréo de la touche A reste toujours la même (= position fixée par EDIT VOICE).

4. DECAY Plage −10 à +10
Des valeurs positives produisent des sons de plus en plus courts à mesure que l'on passe de la touche A à la touche L tandis que des valeurs négatives produisent des sons de plus en plus longs, dans le même sens.
La durée de la touche A est toujours la même (= durée fixée par EDIT VOICE).

* Les quatre paramètres peuvent être réglés individuellement. Remarquez, cependant, que vous ne pouvez plus contrôler la valeur de l'intervalle sur l'affichage une fois que vous avez commuté les paramètres avec les touches numériques. ("0" est alors toujours affiché, quel que soit la valeur de l'intervalle.)

* Une fois que vous avez effectué vos réglages MULTI STEP et que vous êtes sorti de cette opération, vous devez accéder directement à l'opération n°04 pour apporter d'autres modifications et non pas sélectionner d'abord l'opération n°03 car vous effaceriez alors tous les réglages MULTI STEP déjà programmés.

* PARAMETER ASSIGN peut être utilisé à la place ou en plus de MULTI STEP pour modifier la valeur des paramètres de chaque touche individuellement. Cela vous permet de créer n'importe quel type de "clavier" avec les touches A à L pour obtenir, par exemple, une gamme majeure ou mineure.

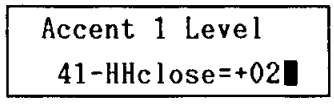
OPERATION N°05: ACCENT LEVEL

FONCTION: Programmer les changements de volume produits par les touches ACCENT 1 et 2 pour chaque son individuellement.

Les touches vertes ACCENT 1 et ACCENT 2 sont généralement utilisées pour accentuer les sons sur certains battements en augmentant leur volume à un degré qui peut être programmé avec cette fonction, Des valeurs négatives peuvent également être programmées pour produire des effets assez singuliers.

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°05.



2. Sélectionnez le son dont vous souhaitez programmer l'accentuation en tapant sur la touche d'instrument correspondante.
(Tous les niveaux d'accentuation actuellement programmés peuvent être vérifiés en appuyant successivement sur toutes les touches d'instrument.)

3. Pour commuter entre ACCENT 1 et ACCENT 2, appuyez sur la touche ACCENT correspondante.

4. Entrez la valeur d'accentuation avec les touches −1/NO et +1/YES ou avec le curseur DATA.

* Les valeurs d'accentuation sont également exprimées sous forme d'intervalle de décalage par rapport au niveau EDIT VOICE. Bien que leur plage théorique soit de −63 à +63, les accents sont limités par la plage de niveau du son. Si le niveau du son est déjà réglé à 60, par exemple (c.-à-d. 3 en dessous du niveau maximum de 63), toutes les valeurs d'accentuation au dessus de 3 (c.-à-d. de +3 à +63) produiront le même effet: une élévation du niveau à 63 chaque fois la touche ACCENT est pressée.

OPERATION N°06: FOOT SWITCH ASSIGN

FONCTION: Assigner la fonction de n'importe quelle touche du panneau de commande à un commutateur au pied connecté.

Vous pouvez programmer cette fonction comme bon vous semble et assigner au commutateur au pied un son, l'accentuation, l'action de la touche +1/YES, etc...

Le réglage par défaut est START/STOP. Le commutateur au pied fonctionne alors comme une combinaison des touches START et STOP/CONTINUE.

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°06. L'affichage vous demande

```
Assign Foot Sw.?
```

2. Appuyez sur +1/YES.
   L'affichage indique la fonction actuellement assignée au commutateur au pied.

```
Foot sw. Assigned
to      STRT/STP
```

3. Appuyez sur la touche du panneau avant dont vous voulez assigner la fonction au commutateur au pied. Le nom de la fonction/touche sera affiché sur le LCD (si la touche a plusieurs fonctions, une seule est affichée). Le curseur disparaît pour indiquer que l'assignation est terminée.

```
Foot sw. Assigned
to    +1   YES
```

OPERATION N°07: KEY DATA SAVE

FONCTION: Sauvegarder la disposition actuelle des touches d'instrument et les autres réglages KEY ASSIGN dans la mémoire interne de l'RX7.

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°07. L'affichage indique

```
Save Key Date#*
 select 0 to 4
```

2. Vous pouvez alors déterminer sous quel numéro KEY DATA de 1 à 4 vous voulez sauvegarder les données d'assignation de touches d'instrument.
   Appuyez sur la touche numérique correspondante puis sur +1/YES.

3. Le message

```
completed!
```

apparaît pour indiquer que les données ont été sauvegardées sous le numéro spécifié.

OPERATION N°08: KEY DATA LOAD

FONCTION: Affecter un jeu de données d'assignation de touches (disposition, etc.) en mémoire aux touches d'instrument.

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°08. L'affichage indique

```
Load Key Data#*
 select 0 to 9
```

2. Entrez le numéro du paramètre KEY DATA souhaité au moyen de la touche numérique correspondante et appuyez sur +1/YES.

* Les numéros 1 à 4 correspondent aux données suavegardées avec l'opération n°07 tandis que les numéros 5 à 9 appellent les données stockées en permanence dans la mémoire de l'RX7.

3. Le message

```
completed!
```

indique que les données ont été chargées.

* Si vous appuyez à nouveau sur +1/YES, les touches d'instrument produiront les mêmes sons qu'avant le chargement des données.

DESCRIPTION

Les applications de ces fonctions sont innombrables. Elles vous permettent d'utiliser l'RX7 comme source de son et commande MIDI. Elles vous permettent, entre autres:

* de jouer n'importe lequel ou la totalité des sons du RX7 à partir de 16 claviers ou séquenceurs MIDI externes en assignant des numéro de note MIDI à chacun des instruments de l'RX7 et des canaux MIDI différents à 16 d'entre eux.
* d'utiliser les sons de l'RX7 comme sources de son pour des claviers ou séquenceurs externes pour, par exemple, jouer des gammes et des accords avec ces sons à partir du clavier d'un synthétiseur.
* de sélectionner instantanément et à distance jusqu'à 16 sons différents sur l'RX7 et de les jouer à partir d'un clavier externe, en commutant simplement des canaux MIDI.
* d'utiliser la molette d'effet de hauteur (PITCH BEND WHEEL) d'un synthétiseur pour commander les effets de variation de hauteur avec les sons de l'RX7.
* de commander des sources MIDI externes à partir des touches d'instrument de l'RX7 avec les numéros de note MIDI sortis par l'RX7 sur 16 canaux MIDI.
* d'utiliser l'RX7 comme séquenceur.
* de transmettre ou recevoir des groupes de données.

Pour être en mesure d'utiliser pleinement les informations données dans ce chapitre, il est nécessaire d'avoir une connaissance élémentaire de la norme MIDI. Un guide intitulé "The MIDI Book" est disponible chez tous les revendeurs Yamaha. Pour en savoir plus, consultez ce guide ou l'une des nombreuses autres publications concernant le système MIDI.

La borne MIDI IN ⑤ du panneau arrière doit être connectée à la borne MIDI OUT de l'appareil externe pour que celui-ci puisse commander l'RX7. Si vous voulez contrôler d'autres appareils MIDI à partir du RX7, connectez la borne MIDI OUT ④ à la borne MIDI IN de l'autre appareil MIDI. Pour utiliser les fonctions MIDI, appuyez sur la touche MIDI. La ligne supérieure du LCD affichera

```
MIDI Information
```

OPERATION N°01: CHANNEL MESSAGE

FONCTION: Autoriser ou interdire la réception/transmission des messages "canal" MIDI.

A moins que cette fonction ne soit activée, aucune communication n'est possible entre l'RX7 et l'appareil MIDI connecté (c.-à-d, que l'RX7 ne peut ni commander, ni être commandé par un appareil MIDI externe.

* Même si cette fonction est activée (ON), la communication est impossible tant que les canaux MIDI de l'RX7 et ceux des appareils connectés ne correspondent pas. (Voir opérations n°02 et n°03 ci-dessous).

UTILISATION:

1. Assurez-vous que "MIDI Information" est affiché, puis sélectionnez l'opération n°01.
   La ligne inférieure de l'affichage indique si la réception/transmission des messages "canal" MIDI est possible ou non.

```
Ch Message  on
```

2. Utilisez les touches −1/NO et +1/YES ou le curseur DATA pour activer ou désactiver (on/off) cette fonction.

OPERATION N°02: RECEIVE CHANNEL

FONCTION: Sélectionner les canaux pour la réception des données MIDI et déterminer le type de commande de numéro de note pour chaque canal.

Avec cette fonction, la réception des donnés MIDI peut être validée ou invalidée pour chaque canal individuellement.

Le type de commande de numéro de note peut également être spécifié pour chaque canal:

Assignation de
hauteur (p)....."p" indique que les numéros de note reçus sur ce canal MIDI

commandent la hauteur du son de l'RX7 assigné à ce canal. En d'autres mots, ce son peut être joué avec une hauteur variable à partir d'un clavier ou séquenceur externe.

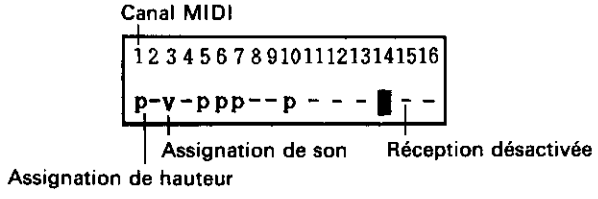
Assignation de son (v)....."v" indique que les numéros de note reçus sur le canal MIDI commandent les sons individuels de l'RX7 en fonction de leur assignation aux numéros de note. En d'autres mots, un clavier peut, par exemple, être utilisé pour jouer un son différent de l'RX7 avec chaque touche.

* Un ou tous les canaux peuvent être réglés sur "p" pour commander la hauteur, mais un seul canal peut être utilisé pour la commande du son "v".

La manière d'assigner des canaux MIDI et des numéros de note aux sons est expliquée sous l'opération n°04, NOTE NUMBER ASSIGNMENT.

UTILISATION:

1. Assurez-vous que "MIDI Information" est affiché et sélectionnez l'opération n°02.
   Le type d'affichage suivant apparaît sur le LCD:



2. En utilisant les touches −1/NO et +1/YES pour déplacer le curseur entre les canaux, sélectionnez le type de commande de numéro de note comme suit:

"v".....Des pressions répétées sur la touche numérique "1" commutent le canal correspondant entre "v" et OFF ("−").

"p".....Des pressions répétées sur la touche numérique "2" commutent le canal correspondant entre "p" et OFF ("−").

* Si vous essayez de spécifier "v" pour plus d'un canal, la réception des données sera désactivée ("−") pour le premier canal sélectionné.

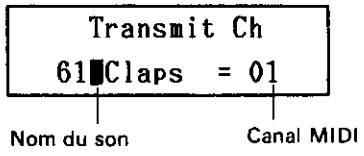
OPERATION N°03: TRANSMIT CHANNEL

FONCTION: Sélectionner des canaux pour la transmission de données MIDI en fonction du son.

Cette fonction vous permet de spécifier un canal de transmission MIDI pour chaque son de l'RX7. Pendant la transmission de données de l'RX7 à un autre appareil MIDI, le numéro de note assigné à ce son avec l'opération n°04 est sortie sur le canal MIDI sélectionné. Cela vous permet d'utiliser l'RX7 comme séquenceur.

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°03.
   Le LCD indique



2. Utilisez les touches −1/NO et +1/YES ou le curseur DATA pour entrer les noms de son et les canaux MIDI. (Il est également possible de sélectionner les sons en entrant directement leur numéro au moyen des touches numériques.)
   Utilisez ACCENT 2 pour déplacer le curseur entre les paramètres VOICE et CHANNEL.

OPERATION N°04: NOTE NUMBER ASSIGN

FONCTION:
1. Assigner un numéro de note MIDI à chaque son de l'RX7.
2. Assigner un son de l'RX7 à chaque canal de réception MIDI.

Chaque son de l'RX7 peut être assigné à un certain numéro de note MIDI. Lorsque ce numéro de note est reçu, le son correspondant (ou les sons, si le même numéro de note est assigné à plusieurs sons) est entendu. Ces réglages déterminent, par exemple, quelles touches d'un clavier MIDI externe joueront quels son du RX7 sur le canal MIDI réglé sur "v" avec l'opération n°02.

Par la même occasion, si vous jouez un son sur l'RX7, le numéro de note MIDI correspondant sera transmis à l'autre appareil MIDI sur le canal fixé pour ce son avec l'opération n°03. Ceci vous permet de commander un appareil MIDI externe à partir de l'RX7 comme avec un séquenceur (pourvu que tous les autres réglages soient corrects!).

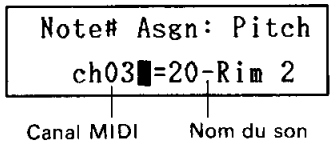
En outre, chaque canal de réception MIDI peut être assigné à un seul son de l'RX7, ce qui vous permet de contrôler la hauteur de ce son à partir d'un clavier ou séquenceur MIDI externe. En commutant les canaux de commande MIDI sur un synthétiseur connecté, vous pouvez alors sélectionner le son correspondant de l'RX7 comme source de son (si ce canal est réglé sur "p" avec l'opération n°02).

* Lisez également les informations concernant les opérations n°02 et n°03.

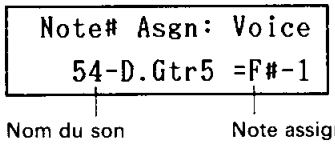
UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°04.

L'affichage indiquera soit



soit



2. Pour commuter entre les deux types d'affichage, "assignation de numéro de note au son" ou "assignation de numéro de note à la hauteur", utilisez les touches numériques 1 (Voice) ou 2 (Pitch).
   La touche ACCENT 2 permet de commuter les deux paramètres affichés.

a. Voice.
   Pour sélectionner les sons et les notes assignées, utilisez les touches −1/NO et +1/YES ou le curseur DATA.

* La plage des notes va de C-2 à G8 (= numéro de note MIDI 0 à 127).

b. Pitch.
   Pour sélectionner les canaux MIDI et assigner les sons, utilisez les touches −1/NO et +1/YES et le curseur DATA.

* La commande de la hauteur des sons assignés est possible sur une plage de C1 à C6 (Do médian = C4).

* Les sons ne peuvent être assignés qu'aux canaux qui ont été réglés sur "p" avec l'opération n°02. Si le canal est OFF ou réglé sur "v", l'affichage suivant apparaît pour indiquer que l'assignation n'est pas possible



Pour assigner un son à un tel canal, réglez d'abord celui-ci sur "p" avec l'opération n°02.

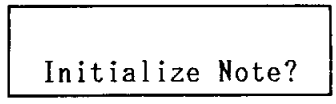
OPERATION N°05: NOTE INITIALIZE

FONCTION: Réinitialiser les numéros de note MIDI de tous les sons à leur valeur initiale.

Utilisez cette fonction pour rétablir les assignations de numéro de note originales (programmées à l'usine).

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°05.
   L'affichage vous demande



2. Appuyez sur +1/YES pour rétablir les numéros de note originaux.

OPERATION N°06: PITCH BEND RANGE

FONCTION: Fixer la plage de variation de hauteur MIDI pour chaque son.

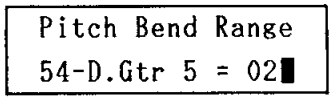
L'RX7 peut recevoir les messages PITCH BEND MIDI, ce qui permet de commander l'effet de hauteur de tous les sons à partir d'un appareil MIDI externe.

Pour qu'il soit possible de contrôler la variation de hauteur d'un son, sa plage d'effet de hauteur (PITCH BEND RANGE) doit être d'au moins 01.

* L'RX7 ne peut mémoriser les données d'effet de hauteur MIDI. Cette fonction est fournie pour renforcer l'utilité de l'RX7 en tant que source de son MIDI commandée, par exemple, par un enregistreur de séquence.

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°06.



2. Utilisez les touches −1/NO et +1/YES ou le curseur DATA pour entrer le nom des sons et leur plage d'effet de hauteur. (Il est également possible de sélectionner les sons en entrant directement leur numéro au moyen des touches numériques.)
   Utilisez ACCENT 2 pour déplacer le curseur entre les paramètres VOICE et PITCH BEND.

- Plage: 0 à 12 (demi-tons)
  La valeur 02 permet de faire varier la hauteur dans une plage de 1 ton, tandis que la valeur 12 permet de faire varier la hauteur dans une plage d'une octave.

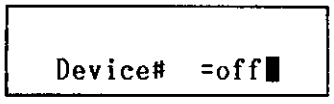
OPERATION N°07: DEVICE NUMBER

FONCTION: Régler l'RX7 pour qu'il reçoive/transmette les données SYSTEM EXCLUSIVE sur un canal MIDI spécifié.

Pour recevoir ou transmettre des données SYSTEM EXCLUSIVE, le "DEVICE NUMBER" (= numéro de canal MIDI) doit être le même des deux côtés.

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°07.



2. Utilisez les touches −1/NO et +1/YES ou le curseur DATA pour valider les communications SYSTEM EXCLUSIVE et sélectionner le canal MIDI (device number).

OPERATION N°08: BULK REQUEST

FONCTION: Envoyer une demande de vidage de masse à un autre appareil MIDI.

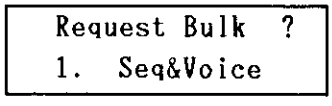
Si vous souhaitez que l'RX7 reçoive les données BULK d'un autre RX7, d'un enregistreur de séquence Yamaha ou d'un autre appareil approprié, l'RX7 doit envoyer une demande de transmission des données BULK à cet appareil.

Le "DEVICE NUMBER" (voir opération n°07) doit être le même des deux côtés.

* La réception des données BULK aura pour effet d'effacer les données correspondantes dans l'RX7.

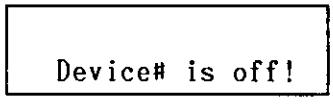
UTILISATION

1. Sélectionnez l'opération n°08.
   L'affichage demande



2. Vous pouvez alors sélectionner le type de données BULK que vous souhaitez recevoir parmi les suivantes, au moyen des touches −1/NO et +1/YES.
   1. Seq&Voice (séquence et son)
   2. Pattern 00 (motif unique)
   3. Voice 00 (son unique)
   4. Setup (réglage)
3. Si vous sélectionnez le type de données 2 ou 3, vous devez également entrer un numéro de son ou de motif au moyen des touches numériques.
4. Pour transmettre la demande de vidage à l'appareil MIDI connecté, appuyez sur ENTER.

* Si le "DEVICE NUMBER" a été réglé sur OFF avec l'opération n°07, le message d'erreur



apparaît. Spécifiez le "DEVICE NUMBER" correct et Répétez la demande de vidage en masse.

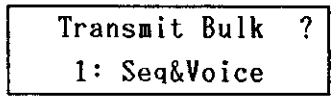
OPERATION N°09: BULK TRANSMIT

FONCTION: Transmettre des données en masse (BULK DATA) à un autre appareil MIDI.

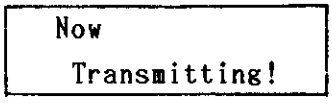
Pour pouvoir utiliser cette fonction, l'appareil MIDI externe doit être réglé pour recevoir des données BULK DATA. Assurez-vous que le même "DEVICE NUMBER" est sélectionné sur l'RX7 et sur l'autre appareil MIDI.

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°09.
   L'affichage vous demande

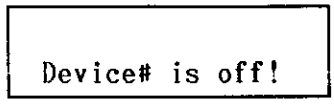


2. Vous pouvez alors sélectionner le type de données BULK DATA à transmettre parmi les suivantes, en utilisant les touches −1/NO et +1/YES.
   1. Seq&Voice (séquences et sons)
   2. Pattern 00 (motif unique)
   3. Son 00 (son unique)
   4. Setup (réglage)
3. (Si vous sélectionnez le type de données 2 ou 3, vous devez également entrer le numéro de motif ou de son au moyen des touches numériques.)
4. Appuyez sur ENTER pour transmettre les données BULK DATA sélectionnées à l'appareil MIDI connecté. Pendant la transmission des données, le LCD indique



Si la transmission a été correctement effectuée, le LCD revient à l'affichage précédent.

* Si le "DEVICE NUMBER" a été réglé sur OFF avec l'opération n°07, le message d'erreur



apparaît. Fixez le "DEVICE NUMBER" correct et répétez l'opération BULK TRANSMIT.

* Sauf pendant la reproduction, l'enregistrement ou l'exécution d'opérations sur cassette/cartouche, l'RX7 répondra à une demande de vidage de masse (BULK REQUEST) si le "DEVICE NUMBER" a été réglé correctement.

DESCRIPTION

Sync (pour synchronisation) est utilisé pour commander la vitesse d'horloge (CLOCK) (vitesse de reproduction/enregistrement) et les fonctions START/STOP à partir d'appareils MIDI externes ou enregistreurs multipistes).

Normalement, la fonction CLOCK de l'RX7 est réglée sur "Internal", ce qui signifie que la vitesse de reproduction et d'enregistrement (mode REAL TIME) est contrôlée par l'horloge interne de l'RX7, dont la vitesse peut être réglée par la fonction TEMPO.

Lorsque SYNC est réglé sur "Internal", vous pouvez également utiliser l'RX7 pour commander la fonction CLOCK RATE d'appareils MIDI externes tels que des séquenceurs ou autres boîtes à rythme à partir de la borne MIDI OUT de l'RX7.

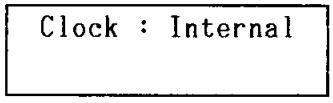
Lorsque SYNC est réglé sur MIDI, la fonction CLOCK RATE est commandée par le signal MIDI reçu de l'autre appareil MIDI, sur la borne MIDI IN. Les fonctions START/STOP et TEMPO dépendent alors de l'appareil "maître" externe, l'RX7 faisant office d'appareil "asservi".

En utilisant le convertisseur MIDI Yamaha YMC10 (qui convertit les signaux de synchronisation MIDI en signaux de synchronisation de bande (FSK) et vice-versa), les signaux FSK peuvent être enregistrés sur bande à partir de l'RX7, via la borne MIDI OUT, pour synchroniser un enregistrement sur l'horloge interne du RX7. Egalement, la reproduction des signaux FSK de la bande peut être utilisée pour commander le tempo et les fonctions START/STOP de l'RX7 via MIDI IN.

* Lorsque l'RX7 est réglé pour être commandé par des signaux MIDI externes, le témoin à DEL SYNC ⑦ s'allume.

UTILISATION

1. Appuyez sur SYNC.



2. Utilisez les touches − 1/NO et + 1/YES pour commuter entre les modes de synchronisation "MIDI" et "Internal".

DESCRIPTION

La touche UTILITY vous donne accès à une variété de fonctions qui vous permettent, entre autres

* d'afficher l'espace restant en mémoire pour les motifs et morceaux.
* de désactiver et d'activer la protection de la mémoire.
* d'échanger des sons dans les motifs existants.
* d'effacer tous les sons et motifs.
* de charger les données de démonstration de la mémoire ROM interne.

OPERATION N°01: REMAINING PATTERN MEMORY

FONCTION: Afficher l'espace restant dans la mémoire de motifs en %.

UTILISATION: Sélectionnez l'opération n°01.

OPERATION N°02: REMAINING SONG MEMORY

FONCTION: Afficher l'espace restant dans la mémoire de morceaux en %.

UTILISATION: Sélectionnez l'opération n°02.

OPERATION N°03: MEMORY PROTECT

FONCTION: Activer ou désactiver la protection de la mémoire.

Excepté lorsque vous éditez des données, laissez la protection de mémoire activée pour éviter tout effacement accidentel de données précieuses.

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°03.
2. Utilisez −1/NO et +1/YES pour désactiver (off) et activer (on) la protection de la mémoire.

OPERATION N°04: VOICE CHANGE

FONCTION: Echanger des sons dans un ou tous les motifs.

Cette fonction vous sera utile pour essayer d'autres combinaisons de sons après avoir programmé un motif.

* Si vous voulez n'échanger que les sons d'un seul motif, vous devez sélectionner celui-ci préalablement, au moyen de cette opération.

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°04. L'affichage vous demande:

```
Change Voice
1:PTN44 or 2: All
```

2. Sélectionnez l'option souhaitée au moyen des touches numériques 1 ou 2.

```
from  59-DXclav
to    57-DXorch
```

3. Utilisez la touche ACCENT 2 pour passer entre la ligne supérieure et la ligne inférieure de l'affichage et les touches numériques ou les touches −1/NO et +1/YES pour sélectionner les instruments à échanger.
4. Appuyez sur ENTER.

```
Change Voice
 PTN sure      ?
```

ou

```
Change Voice
 All sure      ?
```

5. Confirmez en appuyant sur +1/YES.

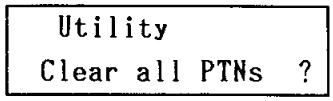
* Pour que cette fonction puisse être utilisée, la protection de la mémoire doit être désactivée.

OPERATION N°05: ALL PATTERNS CLEAR

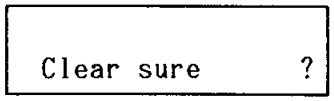
FONCTION: Effacer tous les motifs de la mémoire du RX7.

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°05.



2. Appuyez sur +1/YES.



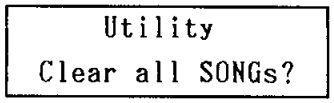
3. Confirmez en appuyant à nouveau sur +1/YES.

OPERATION N°06: ALL SONGS CLEAR

FONCTION: Effacer tous les morceaux de la mémoire de l'RX7.

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°06.



2. Appuyez sur +1/YES. Confirmez en appuyant à nouveau sur +1/YES.

OPERATION N°07: DEMO DATA LOAD

FONCTION: Charger les morceaux de démonstration.

Cinq morceaux de démonstration (en trois groupes) sont mémorisés en permanence dans la ROM interne. (Vous avez déjà entendu les deux morceaux contenus dans le groupe Demo n°1.)

Remarque: Tous les morceaux et motifs existants sont effacés lorsque les morceaux de démonstration sont chargés. Aussi, n'oubliez pas de sauvegarder tous vos motifs et morceaux avant de charger les morceaux de démonstration. Les morceaux du groupe n°3 sont des motifs de rock, fusion et rythmes latins que vous pouvez utiliser dans vos propres arrangements.

Liste des morceaux de démonstration

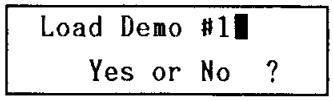
Groupe n°1
- Morceau 00 GET FUNK
- Morceau 01 TROPICAL

Groupe n°2
- Morceau 00 DOO WAP
- Morceau 01 NOISE
- Morceau 02 ROCK

Groupe n°3
- Morceau 00 ROCK
- Morceau 01 16 BEAT
- Morceau 02 LATIN

UTILISATION:

1. Sélectionnez l'opération n°07.



2. Sélectionnez l'un des groupes de morceaux de démonstration au moyen des touches numériques 1, 2 ou 3.

3. Appuyez sur +1/YES et confirmez en appuyant à nouveau sur +1/YES.

DESCRIPTION

Le mode CASSETTE/CARTRIDGE vous permet:

* de sauvegarder des séquences (motifs/morceaux/chaînes), des sons et des données de réglage de système (cassette uniquement) sur une cartouche de données RAM4 Yamaha ou une cassette audio standard.
* de contrôler que les données ont été correctement sauvegardées.
* de recharger ces données sur l'RX7.
* de formater une cartouche de données (cartouche uniquement).

Mis à part la fonction de formatage de cartouche (opération n°30), le mode CASSETTE/CARTRIDGE compte 15 opérations réparties en 3 groupes (SAVE, LOAD et VERIFY) de 5 opérations chacun. Les opérations sont numérotées de telle sorte que leur premier chiffre indique le groupe auquel elles appartiennent: "0" = SAVE, "1" = LOAD et "2" = VERIFY et leur second chiffre, le type de données traitées.

TABLEAU DES OPERATIONS CASSETTE/CARTRIDGE

TYPE DE DONNEES

	TOUTES* LES DONNEES DE SON ET DE SEQUENCE**	TOUTES LES DONNEES DE SEQUENCE	MOTIF UNIQUE	TOUTES LES DONNEES DE SON	DONNEES DE REGLAGE DE SYSTEME***
SAVE	N°01	N°02	N°03	N°04	N°05
LOAD	N°11	N°12	N°13	N°14	N°15
VERIFY	N°21	N°22	N°23	N°24	N°25
FORMAT	N°30 (Formatage de nouvelle cartouche RAM 4 pour utilisation avec l'RX7)				

* "TOUTES" signifie la totalité des données actuellement stockées dans la mémoire de l'RX7, c.-à-d. les données de séquence pour jusqu'à 100 motifs, 20 morceaux et 3 chaînes et/ou toutes les données de son actuellement présentes.

** "SEQUENCE" signifie motifs + morceaux + chaînes

*** Cassette uniquement.

Appuyez sur la touche CASSETTE/CARTRIDGE pour sélectionner ce mode. La même touche permet également de commuter entre les opérations sur cartouche et les opérations sur cassette.

Les opérations sur cartouche et les opérations sur cassette étant essentiellement les mêmes, nous les aborderons ensemble. Elles se distinguent par une indication différente sur la ligne supérieure du LCD:

```
Cassette Control
```

ou

```
Cartridge Ctrl
```

CARTOUCHES

Lorsque vous utilisez une cartouche RAM4, assurez-vous de l'insérer correctement dans le connecteur CARTRIDGE ⑫ situé à l'arrière de l'appareil, avec le répertoire des programmes dirigé vers le haut. Si vous voulez sauvegarder des données, le commutateur MEMORY PROTECT de la cartouche doit être sur la position OFF. Après avoir sauvegardé vos données, remettez ce commutateur sur ON afin de protéger le contenu de la cartouche de tout effacement accidentel.

Afin de pouvoir utiliser une nouvelle cartouche RAM avec cet appareil, vous devez la formater. Voyez l'opération n°30 à la fin de ce chapitre.

CASSETTES

Avant d'utiliser les opérations avec cassette, assurez-vous que l'RX7 est correctement connecté à un enregistreur à cassette au moyen du câble fourni. Insérez la fiche DIN à 8 broches dans la prise CASSETTE⑥ et connectez le fil rouge à la prise pour micro et le fil blanc à la prise pour écouteur de l'enregistreur.

Réglez les niveaux d'enregistrement et de lecture assez haut pour minimiser le bruit de la bande.

* Opérations SAVE
  Avant de sauvegarder des données, insérez une cassette vierge dans l'enregistreur. L'enregistreur doit être lancé en mode enregistrement avant d'exécuter la commande SAVE sur l'RX7 avec la touche +1/YES.

* Opérations LOAD et VERIFY
  Pour les opérations LOAD et VERIFY, assurez-vous que la cassette de données adéquate est insérée dans l'enregistreur et rembobinée au début des données enregistrées. La lecture doit être lancée avant l'exécution de la commande sur l'RX7. Le coin supérieur gauche du LCD se met à clignoter dès que le titre (début des données sur cassette) est trouvé.

* Interruption
  Une pression sur STOP/CONTINUE pendant une opération de sauvegarde, de chargement ou de vérification interrompt cette opération et affiche

```
..... break !
```

Il est prudent de vérifier les données après une opération de sauvegarde, en particulier dans le cas de cassettes, afin de s'assurer qu'elles sont correctement mémorisées. (La fonction VERIFY compare les données sauvegardées avec les données originales.)

OPERATIONS N°01 - 05: SAVE DATA

FONCTION: Sauvegarder différents types de données sur cartouche/cassette.

Voyez le menu CASSETTE/CARTRIDGE sur le panneau de commande de l'RX7 et le tableau des opérations CASSETTE/CARTRIDGE ci-dessus pour déterminer le numéro de l'opération correspondant au type de données à sauvegarder.

Etant donné que la sauvegarde de motifs individuels sur cassette ou sur cartouche requiert des procédures légèrement différentes, nous expliquerons celles-ci séparément.

* Lorsque vous effectuez une opération de sauvegarde pour n'importe quel type de données, à l'exception de motifs individuels, sur une cartouche contenant déjà ce genre de données, les données antérieures sont effacées.

* Les données de réglage de système (SETUP), qui ne peuvent être sauvegardées que sur cassette, comprennent les données suivantes:
  * Les 4 jeux de données de touche (KEY DATA) actuellement mémorisés dans l'RX7.
  * Les niveaux d'accentuation de tous les sons.
  * Les canaux de transmission/réception MIDI et les numéros de note de tous les sons.

OPERATIONS DE SAUVEGARDE COMMUNES

1. Sélectionnez l'opération n°01, n°02, n°04 ou n°05. L'appareil vous demande alors de confirmer votre choix du type de données.

```
Save  Voice   ?
```

2. Appuyez sur +1/YES si vous voulez sauvegarder les données affichées. Le LCD vous demande de confirmer:

```
Save  Sure ?
```

3. Appuyez à nouveau sur +1/YES pour confirmer. L'affichage indique

```
Save   executing
```

puis

```
Save   completed
```

pour indiquer que les données ont été sauvegardées.

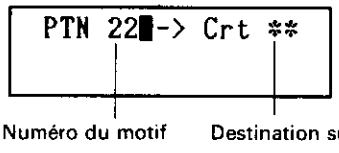
* Il est prudent, à ce stade, de vérifier si l'opération a été correctement effectuée.

SAUVEGARDER DES MOTIFS INDIVIDUELS SUR CARTOUCHE

1. Sélectionnez l'opération n°03 en mode CARTRIDGE. L'affichage vous demande de confirmer par:

```
Save PTN ?
```

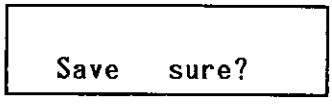
2. Appuyez sur +1/YES. L'affichage passe à



3. Vous pouvez alors spécifier le numéro du motif à sauvegarder ainsi que la destination souhaitée dans la cartouche RAM.
(Utilisez ACCENT 2 pour commuter entre les deux.)

* Si la destination spécifiée contient déjà des données, celles-ci seront effacées par l'opération de sauvegarde.

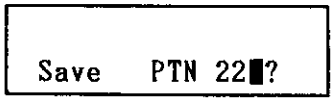
4. Appuyez sur +1/YES.
Le LCD vous demande de confirmer



5. Appuyez à nouveau sur +1/YES.
L'affichage indiquera "executing!", puis "completed!".

SAUVEGARDER DES MOTIFS INDIVIDUELS SUR UNE CASSETTE.

1. Sélectionnez l'opération n°03 en mode CASSETTE.
L'affichage vous demande d'entrer le numéro du motif.



2. Entrez directement le numéro du motif avec les touches numériques.

3. Appuyez sur +1/YES. L'affichage indique alors "executing!", puis "completed!".

OPERATION N°11 - 15: LOAD DATA

FONCTION: Charger différents types de données d'une cartouche ou d'une cassette.

Voyez le menu CASSETTE/CARTRIDGE sur le panneau de commande de l'RX7 et le tableau des opérations CASSETTE/CARTRIDGE ci-dessus pour déterminer le numéro de l'opération appropriée pour le type de données à charger.

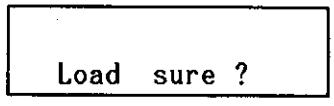
Etant donné que le chargement de motifs individuels sur cassette ou sur cartouche (opération n°13) requiert des procédures légèrement différentes, nous expliquerons celles-ci séparément.

OPERATIONS DE CHARGEMENT COMMUNES

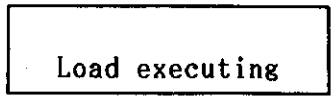
1. Sélectionnez l'opération n°11, n°12, n°14 ou n°15.
L'affichage vous demande de confirmer votre choix du type de données.



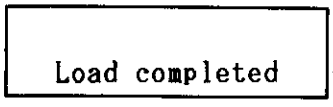
2. Appuyez sur +1/YES si vous voulez charger les données affichées.
Le LCD vous demande de confirmer:



3. Appuyez à nouveau sur +1/YES pour confirmer.
L'affichage indique



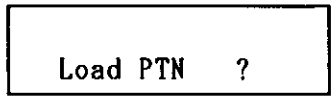
puis



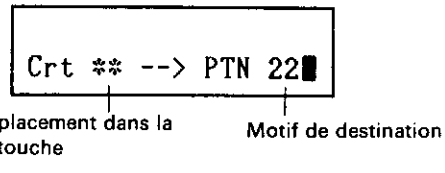
pour indiquer que les données ont été chargées dans l'RX7.

CHARGEMENT DE MOTIFS INDIVIDUELS A PARTIR D'UNE CARTOUCHE

1. Sélectionnez l'opération n°13 en mode CARTRIDGE.
L'affichage vous demande de confirmer:



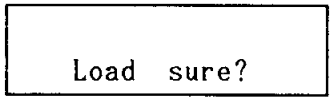
2. Appuyez sur +1/YES. L'affichage passe à



3. Vous pouvez alors spécifier l'emplacement de la cartouche à partir duquel vous souhaitez effectuer le chargement ainsi que le numéro d'emplacement de motif dans lequel vous souhaitez charger les données. (Utilisez ACCENT 2 pour commuter entre les deux.)

* Si vous spécifiez un numéro de motif qui contient déjà des données, ces données seront effacées lorsque vous effectuerez le chargement.

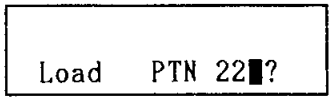
4. Appuyez sur +1/YES.
Le LCD vous demande de confirmer.



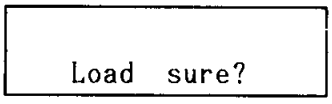
5. Appuyez à nouveau sur +1/YES.
L'affichage indique "executing!" puis "completed!".

CHARGER DES MOTIFS INDIVIDUELS A PARTIR D'UNE CASSETTE.

1. Sélectionnez l'emplacement de motif dans lequel vous souhaitez sauvegarder les données de la cassette.
2. Sélectionnez l'opération n°13 en mode CASSETTE. L'affichage vous demande d'entrer le numéro du motif.



3. Entrez le numéro de motif directement, avec les touches numériques, puis appuyez sur +1/YES. L'affichage vous demande de confirmer:



4. Apuyez à nouveau sur +1/YES. L'affichage indique "executing!", puis "completed".

OPERATIONS N°21 - 25: VERIFY DATA

FONCTION: Vérifier si les données ont été correctement sauvegardées sur une cartouche ou cassette.

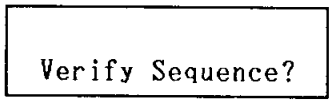
Reportez-vous au menu CASSETTE/CARTRIDGE sur le panneau de commande de l'RX7 et au tableau des opérations CASSETTE/CARTRIDGE ci-dessus pour déterminer le numéro de l'opération appropriée pour le type de données à vérifier.

Etant donné que la vérification de motifs individuels sur cassette ou sur cartouche (opération n°13) requiert des procédures légèrement différentes, nous expliquerons celles-ci séparément.

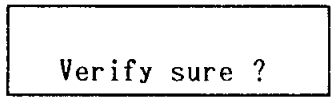
L'opération de vérification est complémentaire de l'opération de sauvegarde expliquée ci-dessus.

OPERATIONS DE VERIFICATION COMMUNES

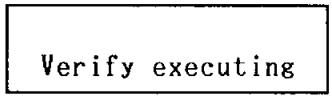
1. Sélectionnez l'opération n°21, n°22, n°24 ou n°25.
L'affichage vous demande de confirmer votre choix du type de données.



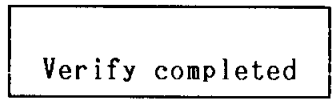
2. Appuyez sur +1/YES si vous voulez vérifier les données affichées. Le LCD vous demande de confirmer:



3. Appuyez à nouveau sur +1/YES pour confirmer. L'affichage indique



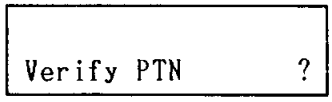
puis



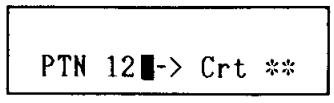
pour indiquer que les données ont été vérifiées.

VERIFIER LES MOTIFS INDIVIDUELS SAUVEGARDES SUR UNE CARTOUCHE

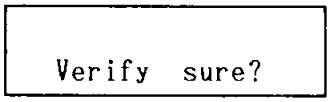
1. Sélectionnez l'opération n°23 en mode CARTRIDGE. L'affichage vous demande de confirmer:



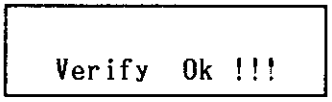
2. Appuyez sur +1/YES. L'affichage passe à



3. Vous pouvez alors spécifier le numéro du motif et l'emplacement de la cartouche que vous voulez vérifier. (Utilisez la touche ACCENT 2 pour commuter entre les deux.)
4. Appuyez sur +1/YES.
Le LCD vous demande de confirmer.



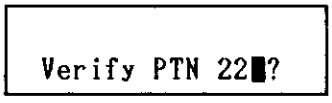
5. Appuyez à nouveau sur +1/YES.
Si les données ont été correctement sauvegardées, l'affichage indiquera



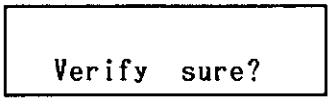
* Si les données n'ont pas été correctement sauvegardées, un message d'erreur apparaîtra. Reportez-vous au chapitre MESSAGES D'ERREUR.

VERIFIER LES MOTIFS INDIVIDUELS SAUVEGARDES SUR UNE CASSETTE

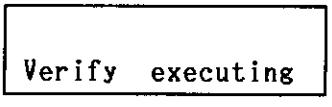
1. Sélectionnez l'opération n°23 en mode CASSETTE.
L'affichage vous demande d'entrer le numéro de motif.



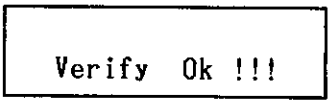
2. Entrez directement le numéro de motif au moyen des touches numériques, puis appuyez sur +1/YES. L'affichage vous demande de confirmer:



3. Appuyez à nouveau sur +1/YES. L'affichage indique alors



Après vérification, l'affichage indique le message suivant, si les données ont été correctement sauvegardées.



* Si les données n'ont pas été correctement sauvegardées, un message d'erreur apparaît. Reportez-vous au chapitre MESSAGES D'ERREUR.

OPERATION N°30: FORMAT CARTRIDGE

FONCTION: Formater une cartouche de données RAM4 pour utilisation avec l'RX7.

Les cartouches neuves ou celles qui ont été déjà utilisées avec un autre type d'appareil doivent être formatées avec cette opération avant de pouvoir être utilisées avec l'RX7. Assurez-vous que la cartouche est correctement insérée et que son commutateur MEMORY PROTECT est sur la position OFF.

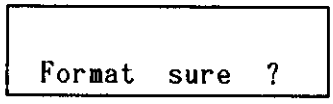
* Lorsqu'un cartouche qui contient déjà des données est formatée, toutes les données sont effacées.

UTILISATION:

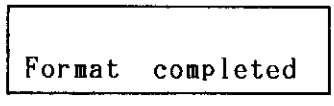
1. En mode CARTRIDGE, sélectionnez l'opération n°30.
L'affichage vous demande



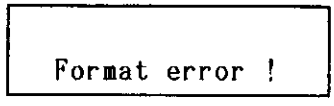
2. Appuyez sur +1/YES.
L'affichage vous demande de confirmer:



3. Si vous êtes sûr, appuyez à nouveau sur +1/YES.
Après "executing!", le LCD affiche



* Si le formatage n'a pas été correctement effectué, le message



apparaît. Dans ce cas, répéter la procédure de formatage.

MESSAGES D'ERREUR

Vous avez probablement déjà rencontré certains des messages d'erreur repris ici dans les chapitres précédents. En général, l'RX7 affichera un message d'erreur si:

* vous avez commis une erreur d'utilisation.
* la mémoire est pleine ou une limite quelconque a été atteinte.
* une erreur de fonctionnement s'est produite (en raison de connexions défectueuses, etc.)

Les messages d'erreur apparaissent toujours sur la ligne inférieure du LCD. Voici la liste des messages d'erreur que vous pouvez rencontrer:

MESSAGES D'ERREUR GENERAUX

MESSAGE	CAUSE	REMEDE
checksum error!	Pendant une opération "Receive Bulk" (opération MIDI n°09) il y a eu une interruption dans la transmission en raison d'un câble défectueux ou d'un problème d'isolation électrique.	Contrôlez si le câble MIDI n'est pas défectueux et répétez l'opération. Lisez également la section du chapitre PRECAUTIONS consacrée aux interférences électriques.
illegal input!	En utilisant la fonction PART COPY (mode EDIT SONG), vous avez sélectionné un numéro de partie qui n'apparaît pas dans le morceau ou le second numéro de partie que vous avez sélectionné était inférieur au premier numéro de partie.	Entrez les numéros de partie corrects.
memory full!!	La mémoire de séquence (motif, morceau ou chaîne) est pleine.	Sauvegardez les données se trouvant actuellement dans l'RX7 sur cartouche ou cassette et effacez les données pour faire de la place. Vous pouvez soit effacer les motifs, morceaux et chaînes individuellement, soit effacer tous les motifs et tous les morceaux en une fois (opérations UTILITY n°05 et n°06).
Memory Protected	Vous avez essayé d'effacer ou d'éditer des données de son ou de séquence (en entrant ou en chargeant de nouvelles données) alors que la fonction de protection de la mémoire était activée.	Désactivez la protection de la mémoire de l'RX7 au moyen de l'opération UTILITY n°03 et effectuez à nouveau l'opération.
MIDI BUFFER FULL	Le tampon MIDI de l'RX7 est plein parce que trop de données ont été envoyées trop rapidement à partir d'un appareil externe. Le tampon MIDI est une sorte de "salle d'attente" pour données MIDI, où les donnés sont maintenues pendant d'infimes périodes de temps (de l'ordre de 0,0003 secondes pour un octet) pendant qu'elles sont traitées par l'RX7.	Appuyez sur n'importe quelle touche pour effacer l'affichage. Envoyez des données moins denses ou envoyez- les moins vite.
MIDI DATA ERROR!	Vous avez mis sous tension un appareil MIDI connecté qui a envoyé un signal non standard au RX7. En termes techniques cela est appelé "erreur d'encadrement" (framing error) ou "erreur de surcharge" (overrun error).	Appuyez sur n'importe quelle touche pour effacer l'affichage et reprenez une utilisation normale.
no data!	Vous avez essayé d'utiliser la fonction EDIT PATTERN pour éditer un motif qui ne contient pas de données.	
not found!	1. Vous avez utilisé la fonction SEARCH MARK pour rechercher un mot-repère qui ne se trouve pas dans le morceau. 2. Vous avez utilisé la fonction SEARCH PART ou COPY PART et spécifié un numéro de partie qui est plus élevé que le nombre total des parties dans le morceau.	1. Entrez le mot-repère correct. 2. Entrez le numéro de partie correct.

MESSAGE	CAUSE	REMEDE
too large PART!	1. Vous avez essayé d'insérer une partie dans un morceau qui en contient déjà 999. 2. A la suite de l'opération de copie de partie que vous êtes en train d'effectuer, le morceau aura plus de 999 parties.	Divisez votre long morceau en deux et utilisez le mode CHAIN EDIT pour combiner vos deux nouveaux morceaux en une séquence continue.
too large PTN!	1. Vous essayez d'entrer plus de données dans un motif qui en contient déjà la quantité maximum. 2. Vous essayez de joindre deux motifs qui, combinés, dépasseraient la quantité maximum de données permise.	Faites des motifs plus courts et utilisez le mode EDIT SONG pour les combiner en une séquence continue.
wrong signature!	1. Vous avez essayé de joindre deux motifs qui ont une mesure différente. 2. Vous avez essayez de joindre deux motifs qui, combinés, représentent plus de 100 mesures.	1. Créez un nouveau motif ayant une mesure équivalente à celles des deux motifs originaux combinés. Par exemple, si vous voulez joindre un motif 4/4 avec un motif 3/4, créez un nouveau motif 7/4 (3/4 + 4/4 = 7/4). 2. Ré-écrivez les mêmes deux motifs en utilisant des mesures plus longues, puis joignez-les. Par exemple, si les deux motifs contiennent chacun 52 mesures 4/4 (104 mesures au total), faites-en 26 mesures 8/4. Vous pourrez alors joindre vos deux motifs.

MESSAGES D'ERREUR DU MODE CARTRIDGE

MESSAGE	CAUSE	REMEDE
Cartrg not ready	Vous avez essayé de sélectionner le mode CARTRIDGE alors qu'aucune cartouche RAM 4 n'est insérée dans le connecteur de l'RX7.	Insérez une cartouche RAM 4, puis sélectionnez à nouveau le mode CARTRIDGE.
Cartrg other type	Vous avez sélectionné le mode CARTRIDGE, mais la cartouche qui est insérée dans le connecteur de l'RX7 ne convient pas.	Retirez la mauvaise cartouche et insérez une cartouche RAM 4.
Cartrg protected	Vous avez essayé de sauvegarder des données sur cartouche ou d'exécuter l'opération de formatage alors que le dispositif de protection de la cartouche RAM 4 est engagé.	Retirez la cartouche RAM4 et désengagez son dispositif de protection en faisant basculer le commutateur situé sur la face inférieure de la cartouche. Insérez ensuite la cartouche et entrez à nouveau le numéro d'opération approprié.
Format conflict!	Vous avez sélectionné le mode CARTRIDGE, mais une cartouche de format différent est insérée dans le connecteur de l'RX7.	1. Retirez la cartouche et insérez une cartouche RAM4 qui a été formatée pour l'RX7. 2. Retirez la cartouche et insérez une cartouche RAM4 qui n'a pas été formatée, puis sélectionnez le mode CARTRIDGE et exécutez l'opération de formatage (opération UTILITY n°30). 3. Si les données mémorisées dans la cartouche ne sont plus nécessaires, désengagez le dispositif de protection de la cartouche et formatez-la avec l'RX7 (opération UTILITY n°30).
no data!	Vous avez essayé de sauvegarder, de charger ou de vérifier un motif qui ne contient pas de données.	
Verify error!	Vous avez essayé de vérifier les données de la cartouche, mais l'RX7 contient des données différentes de celles sauvegardées sur la cartouche RAM4.	1. Sauvegardez à nouveau les données, puis effectuez à nouveau l'opération VERIFY. 2. Pour vérifier un motif unique, effectuez à nouveau l'opération de vérification après avoir entré le numéro de motif correct.
Format error!	L'opération de formatage n'a pas été correctement effectuée.	Recommencez l'opération de formatage.

MESSAGES D'ERREUR DU MODE CASSETTE

MESSAGE	CAUSE	REMEDE
data error	Vous avez essayé de vérifier les données de la cassette. Le type de données est correct (p. ex. données de motif unique), mais l'RX7 contient des données différentes de celle sauvegardées sur la cassette.	Sauvegardez à nouveau les données, puis exécutez à nouveau l'opération.
Sum error	Une erreur a été détectée dans la somme de contrôle des données que vous avez essayé de vérifier ou de charger à partir de la cassette.	Répétez l'opération de vérification ou de chargement et assurez-vous que le niveau de reproduction est suffisamment élevé. Contrôlez également que les connexions entre l'RX7 et l'enregistreur à cassette sont correctement effectuées, avec des câbles corrects. Si nécessaire, nettoyez et démagnétisez les têtes de l'enregistreur.
type error	Vous avez essayé de charger des données à partir d'une cassette ou de vérifier des données en utilisant un mauvais numéro d'opération. Par exemple vous avez utilisé l'opération de chargement de motif unique (opération n°13) alors que vous essayiez de sauvegarder des données de son.	Utilisez le numéro d'opération correct ou utilisez les données correctes.

FICHE TECHNIQUE

SOURCE DE SON

- Sons échantillonnés, résolution 12 bits, 100 sons
- "Nombre polyphonique max.": 8~16

CAPACITE DE LA MEMOIRE

- 100 motifs (PATTERN) — Longueur max.: 99 mesures
- 20 morceaux (SONG) — Longueur max.: 999 parties (PART)
- 3 chaînes (CHAIN) — Longueur max.: 90 pas (STEP)
- 10 jeux de données de touche (KEY DATA) dont 5 programmables par l'utilisateur.

COMMANDES

- Curseurs: VOLUME, CLICK (métronome), TEMPO, DATA (entrée de données)
- Touches: ACCENT 1, ACCENT 2, STOP/CONTINUE/SHIFT/COMPARE, START/ENTER, touches d'instrument A à X (24), PATTERN/SONG, REAL TIME WRITE/SONG EDIT, STEP WRITE/INSERT, QUANTIZE/DELETE, SWING/REPEAT, CLICK/TEMPO CHANGE, PATTERN EDIT/VOLUME CHANGE, CLEAR, COPY, EFFET, DAMP, TEMPO, VOICE EDIT, KEY ASSIGN, CHAIN, CASSETTE/CARTRIDGE, SYNC, MIDI, UTILITY, JOB, pavé de touches numériques (10), -1/NO, +1/YES

AFFICHAGE

- LCD: 16 caractères x 2 lignes
- Témoins à DEL (diode électroluminescente): SONG, MIDI SYNC, MULTI, EFFECT, DAMP, RUN

CONNEXIONS

- Sorties audio: PHONES, LEFT/MONO, RIGHT, CLICK
- MIDI: IN, OUT, THRU
- Interface: CASSETTE (IN/OUT, connecteur DIN), connecteur de cartouche CARTRIDGE
- Commande au pied: FOOT SWITCH
- Alimentation: DC 12V IN (transformateur)

ENCOMBREMENT (L x P x H)

- 439 x 270 x 78 mm (17-1/4" x 10-5/8" x 3")

POIDS

- 2,95 kg (6-1/2 lbs)

CONSOMMATION ELECTRIQUE (avec transformateur 12V PA-1210)

- Etats-Unis et Canada: 120 V, 50/60 Hz
- Europe: 220-240 V, 50 Hz

* Ces caractéristiques techniques sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.

[Digital Rythm Programmer] Date : 9/18, 1987

Model RX7 MIDI Implementation Chart Version : 1.0

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	1 - 16	1 - 16	memorized
Basic Changed	1 - 16	1 - 16	
Mode Default	3	3	
Mode Messages	x	x	
Mode Altered	**********	x	
Note Number	0 - 127	0-127/36-96	*1
True voice	**********	x	
Velocity Note ON	o 9nH,v=1-127	o v=1-127	
Velocity Note OFF	x 9nH,v=0	x	
After Touch Key's	x	x	
After Touch Ch's	x	x	
Pitch Bender	x	o	Note# asgn:pitch
Control Change 10	x	o	Pan Note# asgn:pitch
Prog Change	x	o	Note# asgn:pitch
Prog Change True #	**********		
System Exclusive	o	o	
System Common Song Pos	x	o	
System Common Song Sel	o 0 - 19	o 0 - 19	
System Common Tune	x	x	
System Real Time Clock	o	o	
System Real Time Commands	o	o	
Aux Mes- Local ON/OFF	x	x	
Aux Mes- All Notes OFF	x	x	
Aux Mes- Active Sense	o	o	
Aux Mes- sages Reset	x	x	

Notes: *1 = When Note number assign switch is set to VOICE, each voice sounds by each note. (Note # range : 0 - 127)
When Note number assign switch is set to PITCH, each voice sounds by each channel. (Note # range : 36 - 96)

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO o : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO x : No

TABLEAU DE PROGRAMMATION DU RX7

Inscrivez les noms des sons sur les touches d'instrument correspondantes

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

PAN POSITIONS L.....R L.....R L.....R L.....R L.....R L.....R L.....R L.....R L.....R L.....R L.....R L.....R

VALEUR STEREO _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____

		Touche	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
VOICE EDIT	OPERATION N°02	PITCH																								
	OPERATION N°03	DECAY																								
	OPERATION N°04	BEND																								
	OPERATION N°05	VOICE LEVEL																								
	OPERATION N°06	PAN																								
KEY ASSIGN	OPERATION N°02	PITCH MULTI STEP																								
	Inscrivez les valeurs de décalage ou les valeurs combinées	LEVEL MULTI STEP																								
	NOM DU MULTISON	PAN MULTI STEP																								
		DECAY MULTI STEP																								

Informations complémentaires, page 36.

— MEMO —

CONTROL & REAR PANEL
PANNEAU DE COMMANDE ET ARRIERE
OBER- UND RÜCKSETTE

OBERSEITE

① VOLUME-Regler
② CLICK-Regler
③ TEMPO-Regler
④ DATA-Regler
⑤ PTN-Diode
⑥ SONG-Diode
⑦ MIDI SYNC-Diode
⑧ MULTI-Diode
⑨ EFFECT-Diode
⑩ DAMP-Diode
⑪ RUN-Diode
⑫ Flüssigkristallanzeige
⑬ STOP/CONTINUE-Taste
⑭ START-Taste
⑮ Voice-Tasten
⑯ ACCENT 1-/ACCENT 2-Taste
⑰ PATTERN/SONG-Taste
⑱ EFFECT-Taste
⑲ DAMP-Taste
⑳ TEMPO-Taste
㉑ JOB-Taste
㉒ 10er-Tastenfeld
㉓ −1/NO- und +1/YES-Taste
㉔ Funktionsmenü

PANNEAU DE COMMANDE

① VOLUME
② CLICK
③ TEMPO
④ DATA
⑤ PTN
⑥ SONG
⑦ MIDI SYNC
⑧ MULTI
⑨ EFFECT
⑩ DAMP
⑪ RUN
⑫ LCD
⑬ STOP/CONTINUE
⑭ START
⑮ Touches d'instrument
⑯ ACCENT 1, 2
⑰ Touches PATTERN/SONG
⑱ EFFECT
⑲ DAMP
⑳ TEMPO
㉑ Touches MODE/JOB
㉒ Pavé de touches numériques
㉓ Touches −1/NO et +1/YES
㉔ Menu des opérations

CONTROL PANEL

① VOLUME
② CLICK
③ TEMPO
④ DATA
⑤ PTN
⑥ SONG
⑦ MIDI SYNC
⑧ MULTI
⑨ EFFECT
⑩ DAMP
⑪ RUN
⑫ LCD
⑬ STOP/CONTINUE
⑭ START
⑮ Instrument keys
⑯ ACCENT 1, 2
⑰ Pattern/Song keys
⑱ EFFECT
⑲ DAMP
⑳ TEMPO
㉑ Mode/Job keys
㉒ Numeric key pad
㉓ −1 NO / +1 YES keys
㉔ Job Menu

RÜCKSEITE

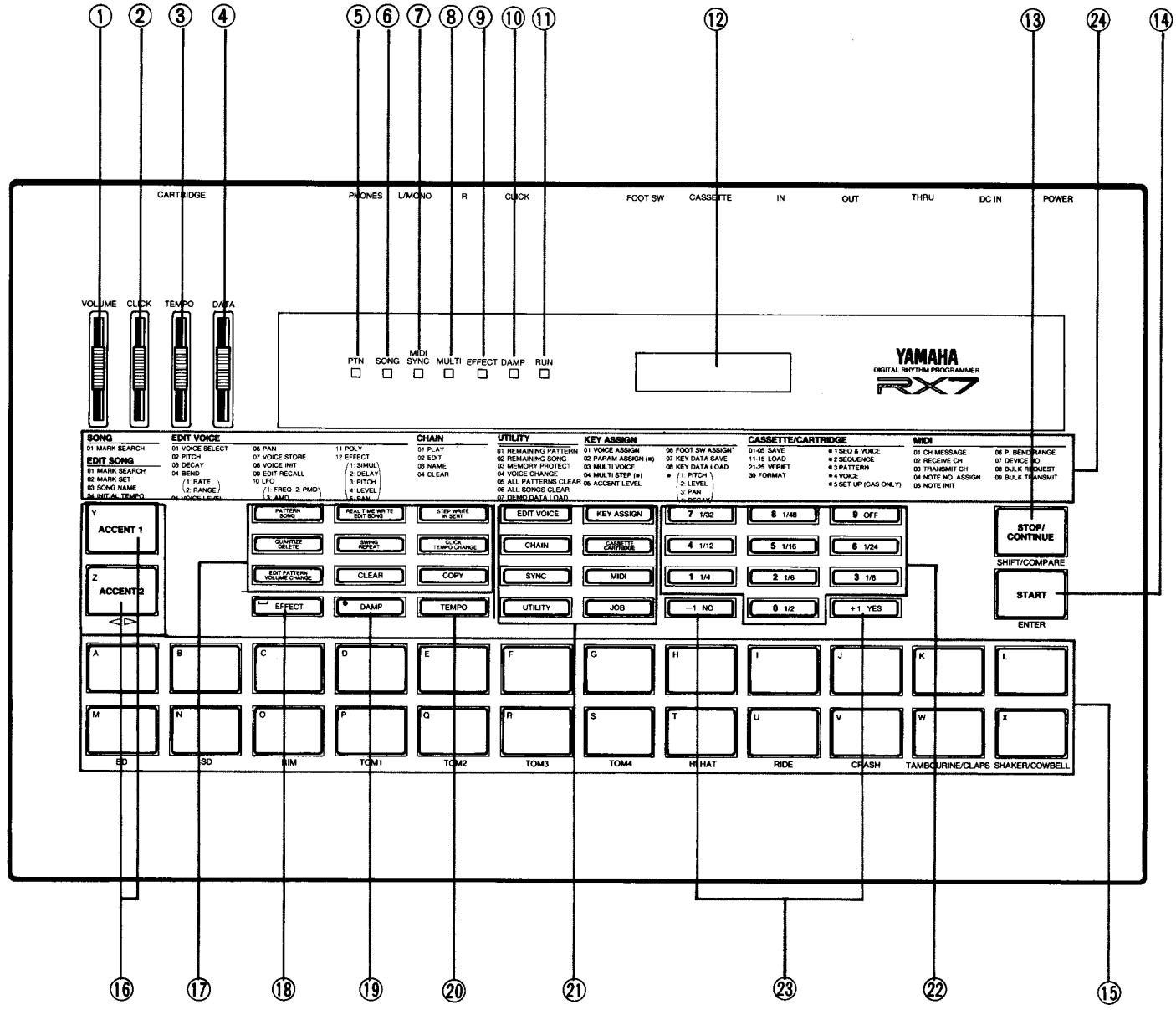
① POWER ON/OFF-Taste
② DC 12V IN-Netzstecker
③ MIDI THRU-Buchse
④ MIDI OUT-Buchse
⑤ MIDI IN-Buchse
⑥ CASSETTE-Buchse
⑦ FOOT SW-Buchse
⑧ CLICK-Buchse
⑨ OUTPUT R-Buchse
⑩ OUTPUT L-Buchse
⑪ PHONES-Buchse
⑫ DATA CARTRIDGE-Schacht

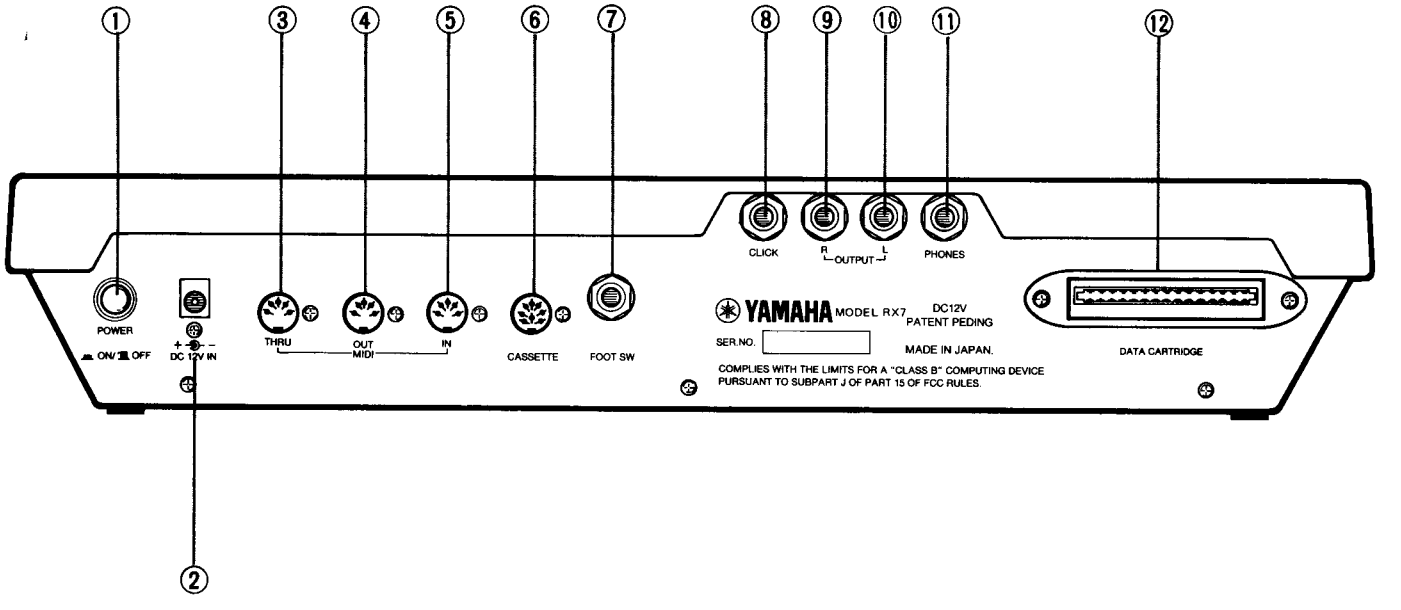
PANNEAU ARRIERE

① POWER ON/OFF
② DC 12 V IN
③ MIDI THRU
④ MIDI OUT
⑤ MIDI IN
⑥ CASSETTE
⑦ FOOT SW
⑧ CLICK
⑨ OUTPUT R
⑩ OUTPUT L
⑪ PHONES
⑫ DATA CARTRIDGE

REAR PANEL

① POWER ON/OFF
② DC 12 V IN
③ MIDI THRU
④ MIDI OUT
⑤ MIDI IN
⑥ CASSETTE
⑦ FOOT SW
⑧ CLICK
⑨ OUTPUT R
⑩ OUTPUT L
⑪ PHONES
⑫ DATA CARTRIDGE


CARTRIDGE
PHONES
L/MONO
R
CLICK
FOOT SW
CASSETTE
IN
OUT
THRU
DC IN
POWER
VOLUME
CLICK
TEMPO
DATA
PTN
SONG
MIDI SYNC
MULTI
EFFECT
DAMP
RUN
YAMAHA
DIGITAL RHYTHM PROGRAMMER
RX7
SONG
01 MARK SEARCH
EDIT SONG
01 MARK SEARCH
02 MARK SET
03 SONG NAME
04 INITIAL TEMPO
EDIT VOICE
01 VOICE SELECT
02 PITCH
03 DECAY
04 BEND
05 PAN
07 VOICE STORE
08 VOICE INIT
09 EDIT RECALL
10 LFO
11 POLY
12 EFFECT
CHAIN
01 PLAY
02 EDIT
03 NAME
04 CLEAR
UTILITY
01 REMAINING PATTERN
02 REMAINING SONG
03 MEMORY PROTECT
04 VOICE CHANGE
05 ALL PATTERNS CLEAR
06 ALL SONGS CLEAR
07 DEMO DATA LOAD
KEY ASSIGN
01 VOICE ASSIGN
02 PARAM ASSIGN (#)
03 MULTI VOICE
04 MULTI STEP (#)
05 ACCENT LEVEL
06 FOOT SW ASSIGN
07 KEY DATA SAVE
08 KEY DATA LOAD
CASSETTE/CARTRIDGE
01-05 SAVE
11-15 LOAD
21-25 VERIFY
30 FORMAT
MIDI
01 CH MESSAGE
02 RECEIVE CH
03 TRANSMIT CH
04 NOTE NO. ASSIGN
05 NOTE INIT
06 P. BEND RANGE
07 DEVICE NO.
08 BULK REQUEST
09 BULK TRANSMIT
ACCENT 1
ACCENT 2
STOP/ CONTINUE
SHIFT/COMPARE
START
ENTER
EDIT VOICE
KEY ASSIGN
CHAIN
CASSETTE CARTRIDGE
SYNC
MIDI
UTILITY
JOB
EFFECT
DAMP
TEMPO
CLEAR
COPY
BD
SD
RIM
TOM1
TOM2
TOM3
TOM4
HI-HAT
RIDE
CRASH
TAMBOURINE/CLAPS
SHAKER/COWBELL


POWER
ON/ OFF
DC 12V IN
THRU
OUT
MIDI
IN
CASSETTE
FOOT SW
CLICK
R
OUTPUT
L
PHONES
YAMAHA MODEL RX7
DC12V
PATENT PEDING
SER.NO.
MADE IN JAPAN.
COMPLIES WITH THE LIMITS FOR A "CLASS B" COMPUTING DEVICE
PURSUANT TO SUBPART J OF PART 15 OF FCC RULES.
DATA CARTRIDGE

YAMAHA

YAMAHA CORPORATION
10-1 Nakazawa-cho Hamamatsu 430 Japan
VE17520 87 12 1.5 R3 CR Printed in Japan