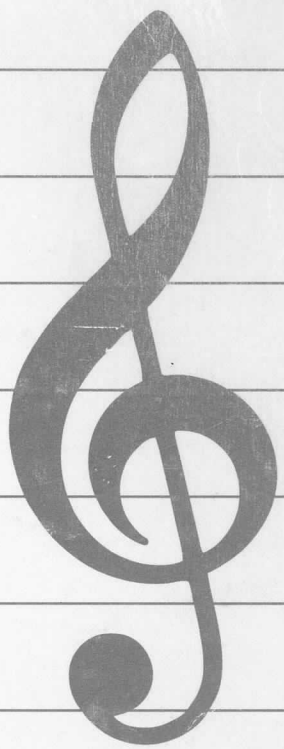
Technics

KEYBOARD

# SX-KN3000



FRANÇAIS

QQTG0377A

Technics

# MODE D'EMPLOI

## Attention

**Tension (à l'exception de l'Amérique du Nord, du Mexique, de la Nouvelle-Zélande et de l'Europe)**
Avant de mettre cet appareil sous tension, s'assurer que le sélecteur de tension situé sur le panneau arrière est réglé sur la tension locale. Pour régler le sélecteur de tension, utilisez un tournevis.

Avant toute utilisation, prière de lire l'avertissement apparaissant à la page 2.

---

## Avant de commencer à jouer

Il est recommandé de lire attentivement ce mode d'emploi afin de profiter agréablement et longtemps de cet instrument, et de vous familiariser avec les remarquables possibilités du clavier **KN3000**.

Ce mode d'emploi comprend les parties suivantes.

| | |
|---|---|
| FONCTIONS DE BASE | Cette partie comprend une explication des procédures de base et de quelques points importants qui vous seront utiles pour l'utilisation complète de l'instrument. |
| APPLICATIONS PRATIQUES | Cette partie comprend les explications détaillées sur sonorité, effet, rythme, **SEQUENCER**, **COMPOSER**, Disk Drive et MIDI. |
| REFERENCE GUIDE (brochure séparée) | Guide de référence pour **SOUND GROUP**, **RHYTHM GROUP**, données MIDI et etc. |

# Précautions d'utilisation

## Installation de l'instrument

1. Choisissez un endroit bien ventilé.
   Faites attention que la ventilation autour de l'instrument soit suffisante et que les orifices de ventilation ne soient recouverts par aucune matière comme par exemple un rideau.
2. Ne placez pas l'instrument à proximité d'une source de chaleur excessive.
3. Ne le placez pas non plus à un endroit où il pourrait être soumis à l'humidité, à des vibrations ou à la poussière.

## Alimentation de l'instrument

1. Assurez-vous que la tension indiquée sur le sélecteur à l'arrière de l'instrument correspond bien à la tension du secteur avant de connecter le cordon d'alimentation.
2. Un bloc d'alimentation externe ne peut être utilisé.

## Utilisation du cordon d'alimentation

1. Ne touchez jamais le cordon d'alimentation avec des mains mouillées.
2. Ne tirez jamais sur ce cordon pour le débrancher.

## L'insertion d'objet métallique à l'intérieur de l'instrument peut engendrer des dommages électriques.

Soyez particulièrement prudent si des enfants demeurent à proximité de l'instrument.

Si malencontreusement cela arrivait, débranchez le cordon d'alimentation de l'instrument et faites appel à votre revendeur.

## Si de l'eau pénètre dans l'instrument

Débranchez le cordon d'alimentation et faites appel à votre revendeur.

Par précaution ne placez pas de vase ni de récipient contenant un liquide, sur le dessus de l'instrument.

## Si quelque chose vous paraît anormal

Coupez l'alimentation générale immédiatement, débrancher le cordon d'alimentation et faites appel à votre revendeur.

N'utilisez pas l'instrument jusqu'à ce qu'il soit réparé par un technicien qualifié.

- L'instrument contient une alimentation, il est donc normal qu'il dégage un peu de chaleur.

## A propos du cordon d'alimentation

Si celui-ci est détérioré, partiellement entamé, cassé ou réalise un mauvais contact, il peut engendrer un risque d'incendie ou de court-circuit. N'UTILISEZ JAMAIS un cordon d'alimentation en mauvais état. Remplacez-le immédiatement en vous adressant à votre revendeur.

## Ne touchez pas les parties internes de l'instrument

Certaines parties internes de l'instrument sont soumises à un voltage important. Ne tentez jamais de démonter le couvercle ou le panneau arrière de l'instrument et de toucher les éléments internes à main nue ou avec un tournevis.

Ne procédez jamais à une réparation quelconque par vous-même. Faites appel à un technicien qualifié.

## Entretien

Les instructions suivantes vous permettront une utilisation optimale de votre instrument.

- Assurez-vous que l'alimentation générale de l'instrument soit bien coupée après chaque utilisation de celui-ci. N'actionnez pas le commutateur **POWER** plusieurs fois de suite.
- Pour l'entretien de l'ébénisterie utilisez un chiffon doux et sec. Vous pouvez utiliser des produits d'entretien ne contenant pas de solvants.

**EN CAS DE PROBLEME, FAITES APPEL A VOTRE REVENDEUR OU A UN TECHNICIEN QUALIFIE.**

# Table des matières

**Précautions d'utilisation** ..... 2

**Commandes et fonctions** ..... 6

## FONCTIONS DE BASE

Initiation ..... 8

Ecoute de la démonstration ..... 10

Sélection d'autres sonorités ..... 12

Utilisation des effets ..... 13

Utilisation des rythmes automatiques ..... 14

Accompagnement automatique ..... 16

Enregistrement d'une interprétation ..... 18

Reproduction de disquettes disponibles dans le commerce ..... 20

## APPLICATIONS PRATIQUES

A propos de l'écran d'affichage ..... 21

### Partie I Sonorités et effets

Sélection des sonorités ..... 26

Tirettes harmoniques (DIGITAL DRAWBAR) ..... 27

Assignation des sections du clavier ..... 29

Effets ..... 31

Transpose ..... 33

Techni-chord ..... 34

### Partie II Manual Sequence Pads

Reproduction de phrases ..... 35

Enregistrement d'une phrase ..... 36

### Partie III La section rythmique

Sélection des rythmes ..... 37

Reproduction d'un rythme ..... 39

Auto Play Chord ..... 40

Sound Arranger ..... 44

One Touch Play ..... 45

Music Style Select ..... 46

Music Style Arranger ..... 47
Panel Memory ..... 48
Réglage des fonctions d'interrupteur au pied ..... 50

## Partie IV La fonction Sequencer

A propos du séquenceur ..... 51
Song Select & Name ..... 53
La fonction Easy Record ..... 54
Les différentes parties du Sequencer ..... 55
Enregistrement en temps réel (REALTIME RECORD) ..... 56
Sequencer Play ..... 58
Enregistrement en pas à pas (STEP RECORD) ..... 60
Assignation des pistes (TRACK ASSIGN) ..... 66
Fonctions d'édition d'une interprétation ..... 67
Enregistrement par insertion (PUNCH RECORD) ..... 78
Reproduction enchaînée de plusieurs morceaux (SEQUENCER MEDLEY) ..... 79
Après enfoncement (AFTER TOUCH) ..... 80

## Partie V La fonction Composer

A propos du Composer ..... 81
Méthode d'enregistrement simple ..... 83
Modification d'un rythme présélectionné: préparatifs ..... 84
Création d'un nouveau rythme: préparatifs ..... 85
Copie de Sequencer à Composer ..... 87
Enregistrement de votre style ..... 88
Reproduction du style ..... 89
Enregistrement en pas à pas ..... 89
Les modes de la fonction Composer ..... 91
Plage de courbure de hauteur (BEND RANGE) ..... 92
Sélection de motifs Composer (COMPOSER CHORD MAP) ..... 92

## Partie VI Disk Drive

A propos de l'utilisation de Disk Drive ..... 94
Utilisation du lecteur-enregistreur de disquette ..... 95
Disque dur (option) ..... 96
Chargement des données ..... 97
Reproduction de disquettes disponibles dans le commerce ..... 100
Formatage d'une disquette ..... 101
Procédure de sauvegarde ..... 102

## Partie VII Modifier les sonorités


Le mode Sound ..... 106
Part Setting ..... 107
Mixer ..... 110
Overall Touch Sensitivity ..... 111
Master Tuning ..... 112
Réglage du tempérament (KEY SCALING) ..... 112
Techni-chord Type ..... 113
Left Hold ..... 114
Reverb ..... 115
Multi-effet numérique (DSP EFFECT) ..... 115


## Partie VIII Créer des sonorités


A propos de la fonction Sound Edit ..... 116
Easy Edit ..... 117
Tone Edit ..... 117
Pitch Edit ..... 120
Filter Edit ..... 123
Amplitude Edit ..... 126
Effect Edit ..... 129
Controller Edit ..... 130
Mémoriser une nouvelle sonorité ..... 131
Drum Kit Edit ..... 132
Enregistrement de sonorités Digital Drawbar ..... 134


## Partie IX MIDI


Qu'est ce que le MIDI? ..... 135
A propos des fonctions MIDI ..... 137
Réglage des fonctions ..... 138

**Initialisation** ..... 144

**Options et connexions** ..... 145

**Symptômes qui semblent être dus à un problème** ..... 146

**Messages d'erreurs** ..... 148

**Index** ..... 149

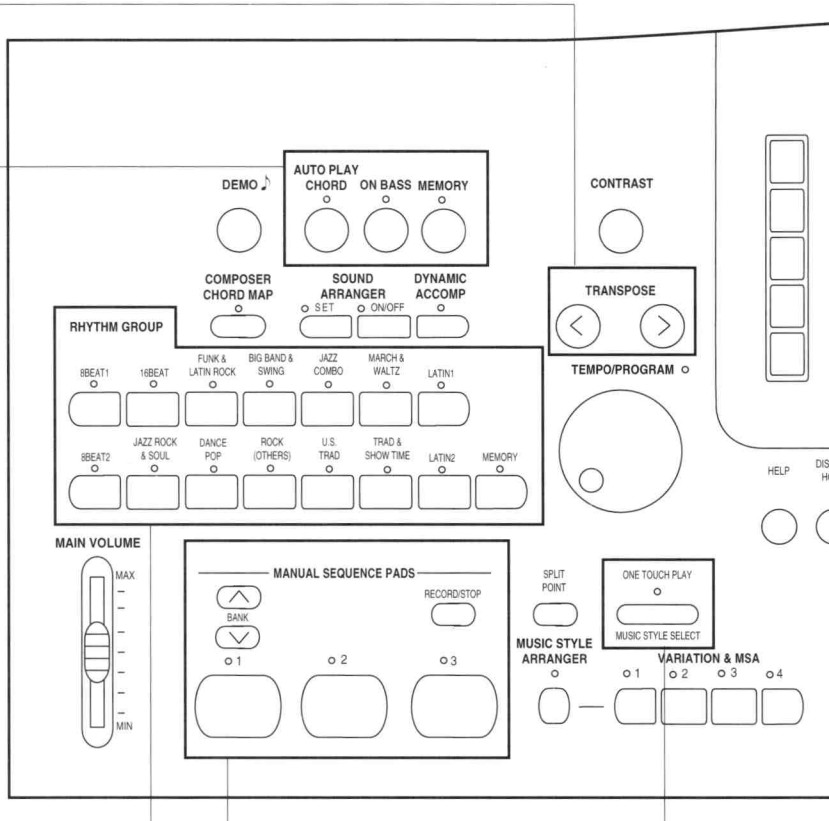
**Caractéristiques** ..... 151

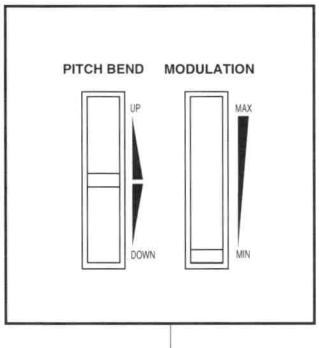
# Commandes et fonctions

**AUTO PLAY CHORD**
Permet d'ajouter un accompagnement automatique au rythme sélectionné. (Voir la page 40.)

**TRANSPOSE**
Permet d'augmenter ou d'abaisser la tonalité du clavier entier. (Voir la page 33.)

**DISPLAY**
Permet d'afficher les informations d'interprétation, les réglages des fonctions et d'autres messages. (Voir la page 21.)
Utilisez le bouton **CONTRAST** pour régler l'affichage de manière qu'il soit facile à lire. (Voir la page 24.)




**PITCH BEND/MODULATION**
La molette **PITCH BEND** permet de faire varier la hauteur de note en continu. La molette **MODULATION** sert à ajouter un effet de vibrato à la sonorité. (Voir la page 32.)

**ONE TOUCH PLAY**
Permet de choisir un rythme, les sonorités et effets correspondants seront réglés automatiquement. (Voir la page 45.)

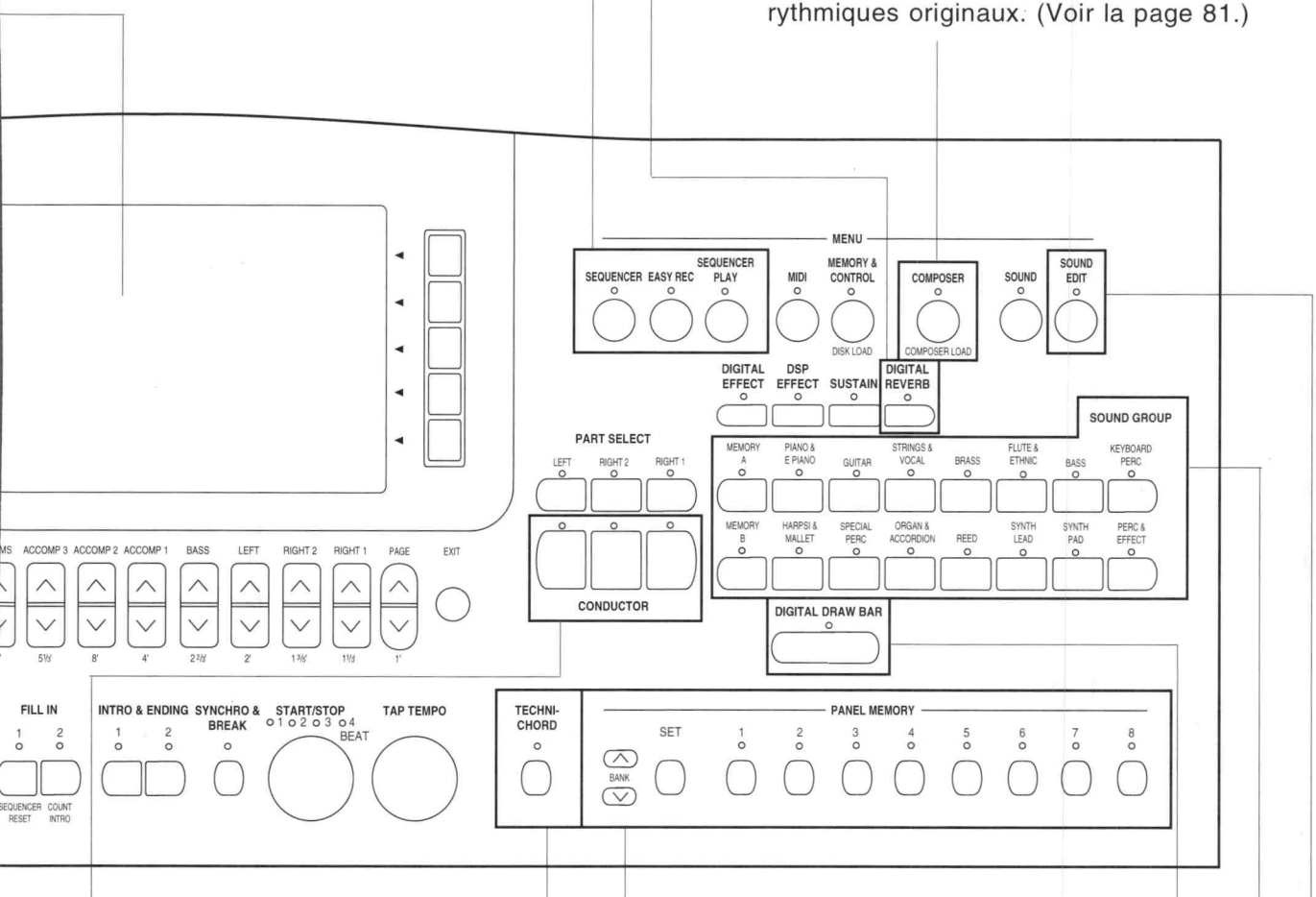
**MANUAL SEQUENCE PADS**
Permet d'ajouter les sons d'instrument de percussion à votre interprétation avec les boutons. (Voir la page 35.)

**RHYTHM GROUP**
Permet de choisir parmi les nombreux motifs rythmiques disponibles pour chaque groupe de rythmes. (Voir la page 37.)

**SEQUENCER**
Permet d'enregistrer et de reproduire l'interprétation. (Voir la page 51.)

**DIGITAL REVERB**
Permet d'ajouter un effet de réverbération à la sonorité. (Voir la page 32.)

**COMPOSER**
Permet de créer et d'enregistrer les motifs rythmiques originaux. (Voir la page 81.)




**CONDUCTOR**
Permet d'assigner une sonorité différente à chaque partie, puis assigner les parties désirées aux sections du clavier. (Voir la page 29.)

**TECHNI-CHORD**
Permet d'ajouter automatiquement les accords en harmonie avec la mélodie jouée. (Voir la page 34.)

**PANEL MEMORY**
Permet d'enregistrer les réglages de panneau, pour les rappeler instantanément en pressant seulement un ou deux bouton(s). (Voir la page 48.)

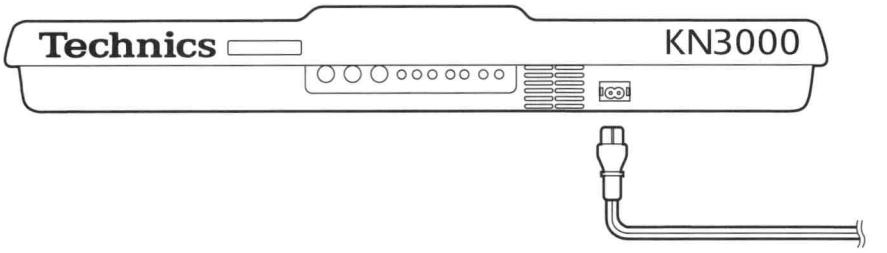
**DIGITAL DRAWBAR**
Permet de sélectionner les sonorités d'orgues drawbar authentiques. (Voir la page 27.)

**SOUND GROUP**
Permet de choisir parmi les nombreuses sonorités disponibles pour chaque groupe de sonorités. (Voir la page 26.)

**SOUND EDIT**
Permet de modifier les sonorités pré-sélectionnées pour créer des sonorités nouvelles et originales. (Voir la page 116.)

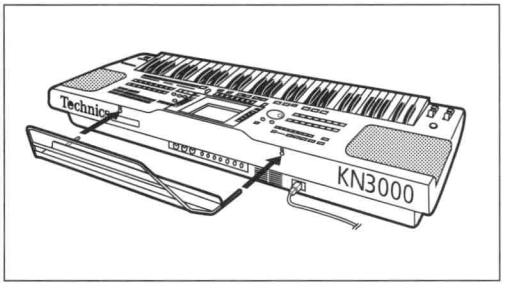
# Initiation

## Avant de jouer




**1** Raccordez le cordon d'alimentation à une prise secteur.

**2** Mettez en place le pupitre comme indiqué.

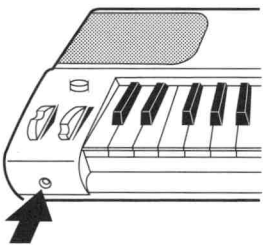



■ **Au sujet de la mémoire sauvegarde**

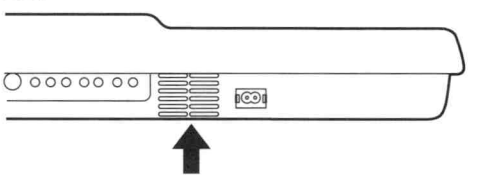
Les réglages du panneau, **PANEL MEMORY**, MIDI et etc. sont conservés dans la mémoire de sauvegarde interne pendant environ une semaine après la mise hors tension de cet instrument. Les autres données mémorisées, telles que celles du **SEQUENCER**, du **COMPOSER** et du **SOUND MEMORY** sont conservé pendant environ 80 minutes après la mise hors tension de l'instrument. Si vous désirez conserver ces données, vous devez effectuer une sauvegarde sur disquette (SAVE).

- La mémoire sauvegarde ne fonctionne pas si l'instrument est mis sous tension moins de 10 minutes.
- Lorsque vous quittez un mode d'opération, un affichage d'avertissement vous invite à sauvegarder votre enregistrement.

- Il est possible de connecter un casque d'écoute (vendu séparément) à la borne du casque d'écoute. Ceci coupe automatiquement les hauts-parleurs, et le son n'est émis que dans le casque d'écoute.

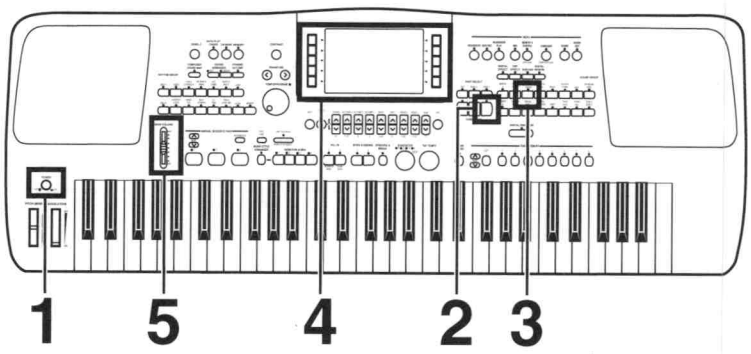


- L'accord de l'instrument peut être ajuster lors d'une utilisation avec d'autres instruments. (Voir la page 112.)
- Assurez-vous que les orifices d'aération à l'arrière de l'instrument ne sont pas bouchés.

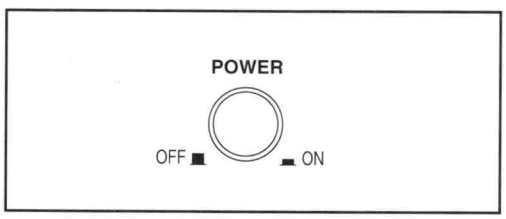


- Le ventilateur incorporé se met à fonctionner uniquement quand la température intérieure dépasse un niveau donné.

# Utilisation

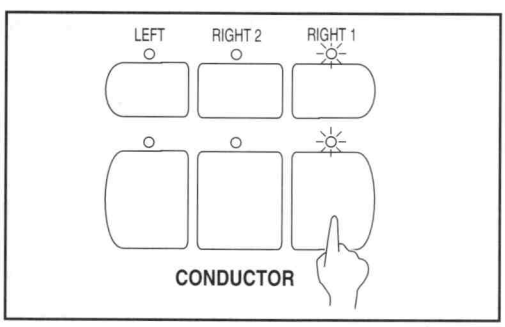



**1** Pressez le bouton **POWER** pour le mettre en fonction.

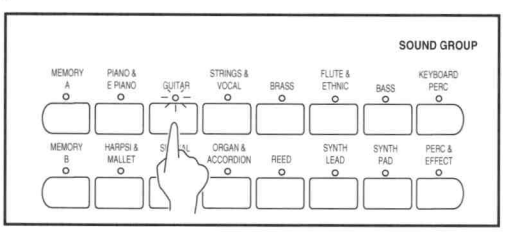



- Dans certaines conditions, les fonctions et les mémoires de cet instrument peuvent être initialisées lorsque l'instrument est sous tension. (Voir la page 144.)

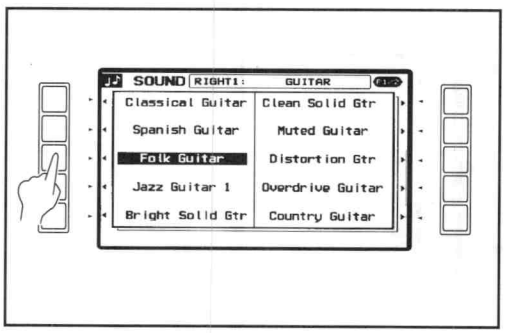
**2** Dans la section **CONDUCTOR** sur le panneau, pressez le bouton **RIGHT 1** pour le mettre en fonction.




**3** Dans la section **SOUND GROUP**, pressez le bouton **GUITAR**.

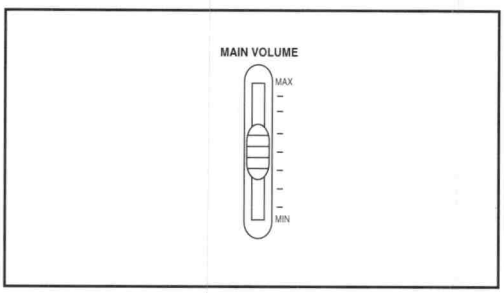



**4** Sélectionnez "Folk Guitar" dans la liste des sonorités sur l'écran.




- Jouez n'importe quelle note sur le clavier. La sonorité "Folk Guitar" est produite.

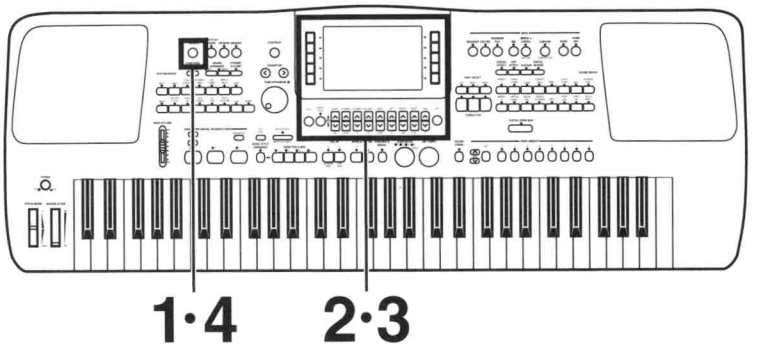
**5** Réglez **MAIN VOLUME** à un niveau approprié à l'aide du curseur.



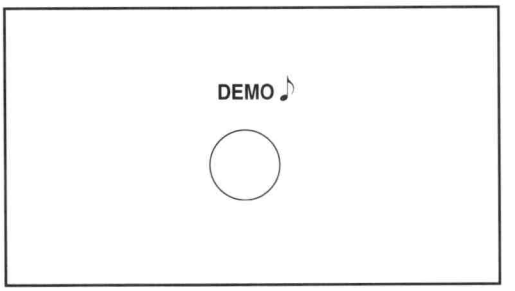

- Le clavier est doté d'une fonction "Touch Response" (clavier dynamique). Le volume dépend de la vitesse avec laquelle vous pressez les touches.

# Ecoute de la démonstration

## Ecouter une démonstration de sonorité ou de rythme.

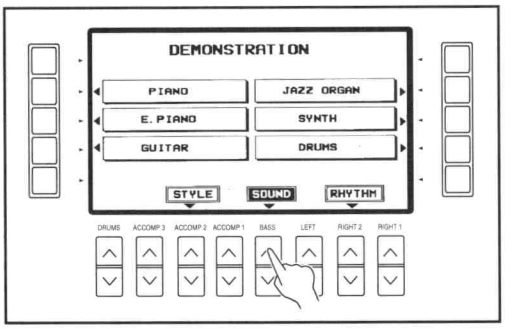



**1** Pressez le bouton **DEMO**.



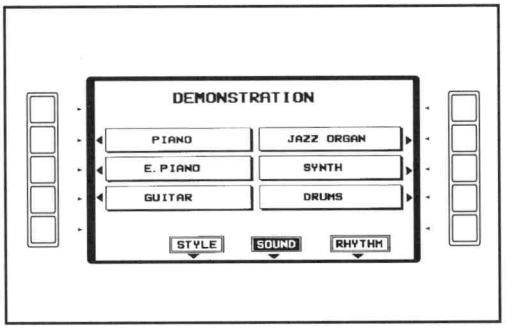

- L'affichage DEMONSTRATION apparaît.

**2** Utilisez les boutons de balance situés sous l'écran pour sélectionner SOUND ou RHYTHM.




- L'affichage change.

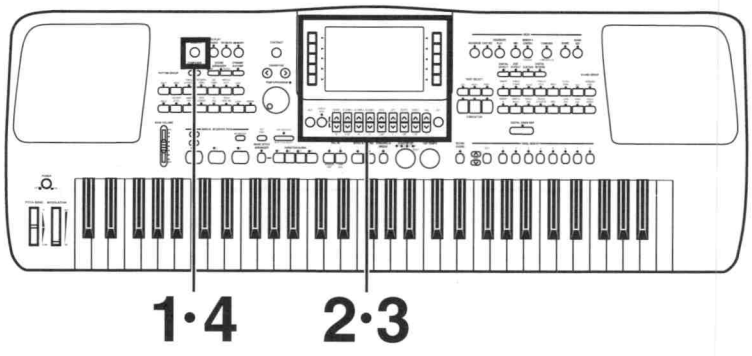
**3** Pressez le boutons situé à droite ou gauche de l'écran pour sélectionner la démonstration de sonorité ou de rythme que vous désirez entendre.
<Exemple: SOUND>



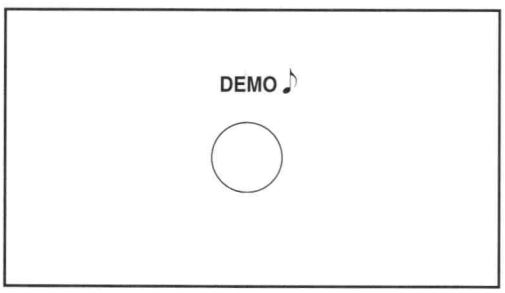

- La séquence de démonstration correspondant au choix effectué commence alors.
- Répétez cette procédure pour écounter d'autres démonstrations de sonorités et de rythmes.
- Pour mettre fin à la démonstration avant qu'elle ne soit terminée, pressez à nouveau le bouton de la sonorité ou du rythme choisi.

**4** Après avoir terminé d'écouter les morceaux de démonstration, pressez à nouveau le bouton **DEMO**.

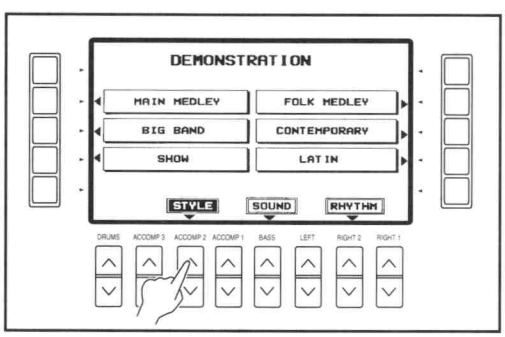
# Ecoute de la démonstration de style musical




**1** Pressez le bouton **DEMO**.

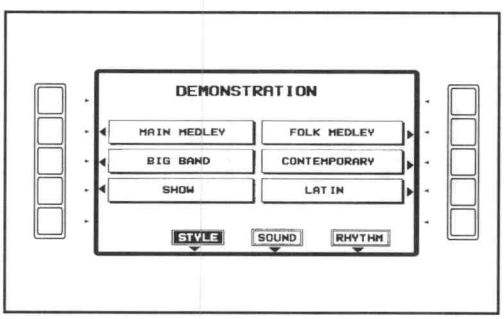



**2** Sélectionnez STYLE sur l'écran.




- L'affichage change.

**3** Pressez le boutons situé à droite ou gauche de l'écran pour sélectionner la démonstration de style que vous désirez entendre.

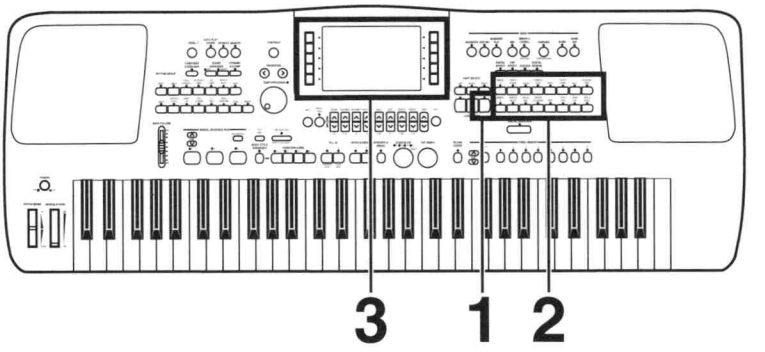



- La démonstration correspondant à la sélection effectuée commence.
- Procédez de la même manière pour écouter d'autres styles.

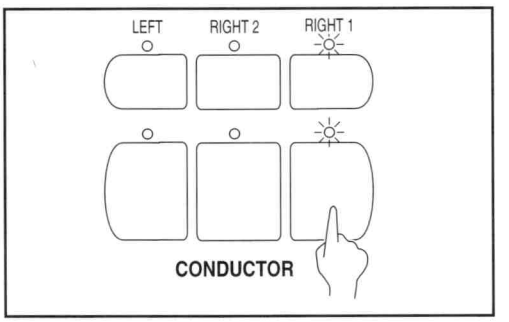
**4** Après avoir terminé d'écouter les morceaux de démonstration, pressez à nouveau le bouton **DEMO**.

- Si vous pressez et maintenez le bouton **DEMO** quelques secondes, ou si vous pressez le bouton **DEMO** puis le bouton **START/STOP**, les démonstrations de rythmes, de sonorités et de style s'enchaîneront successivement. Cet enchaînement continuera jusqu'à ce que le bouton **DEMO** ou le bouton **START/STOP** soit pressé de nouveau.
- Certains boutons sont inutilisables pendant les démonstrations.
- L'interprétation de démonstration affichée sur l'écran peut être changée.

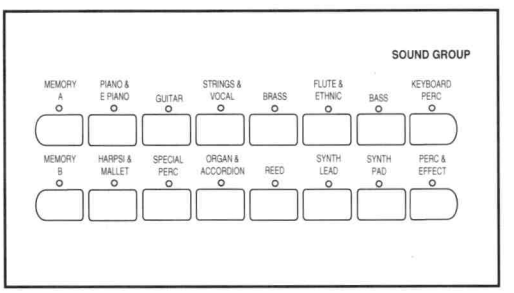
# Sélection d'autres sonorités




**1** Dans la section **CONDUCTOR**, pressez le bouton **RIGHT 1**.

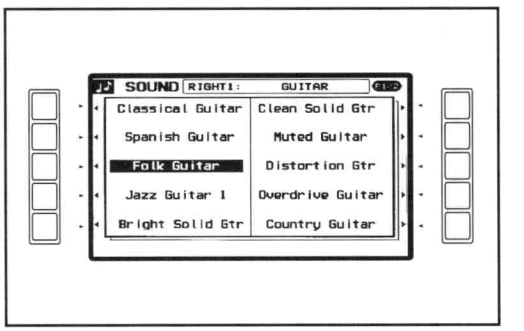



**2** Dans la section **SOUND GROUP**, choisissez un groupe de sonorités.




- L'affichage change.

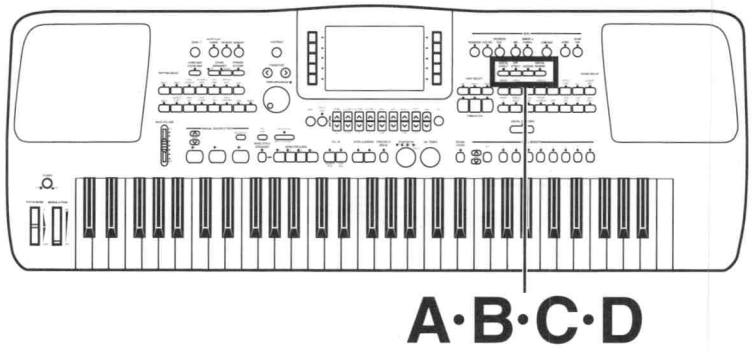
**3** Sélectionnez une sonorité sur l'écran. <Exemple: **GUITAR**>




- Pour visualiser la suite de la liste, pressez l'un des boutons **PAGE**.
- L'écran retourne quelque secondes après à son affichage précédent.

- Il est également possible de mélanger des sonorités et de jouer des sonorités différentes sur les sections gauche et droite du clavier. (Voir la page 29.)

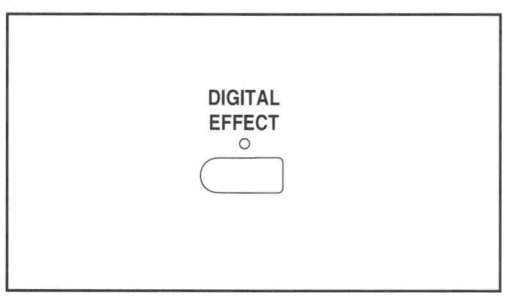
# Utilisation des effets






## Pour ajouter de l'ampleur à la sonorité

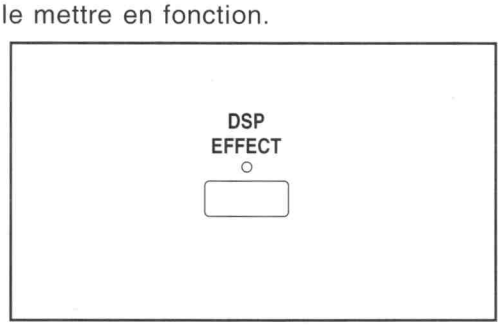
**A** Pressez le bouton **DIGITAL EFFECT** pour le mettre en fonction.




- La sonorité devient plus ample et plus profonde.

## Pour changer le type d'effet

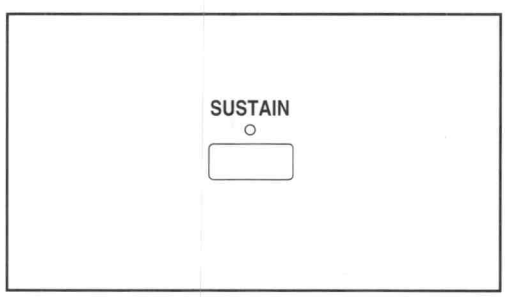
**B** Pressez le bouton **DSP EFFECT** pour le mettre en fonction.




- Divers effets sont ajoutés aux sonorités.

## Pour ajouter du sustain

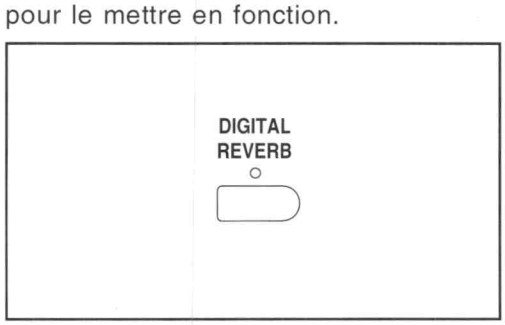
**C** Pressez le bouton **SUSTAIN** pour le mettre en fonction.




- Jouez une note et relâcher la touche. Le son disparaît progressivement lorsque vous relâchez la touche.

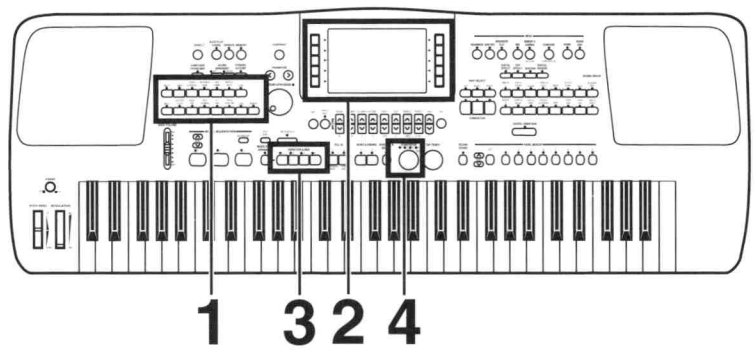
## Pour ajouter de la réverbération

**D** Pressez le bouton **DIGITAL REVERB** pour le mettre en fonction.

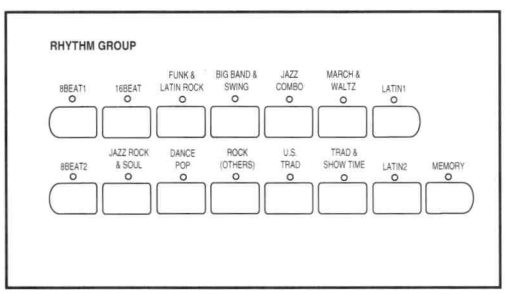



- L'effet de réverbération est appliqué à toutes les sonorités.

# Utilisation des rythmes automatiques

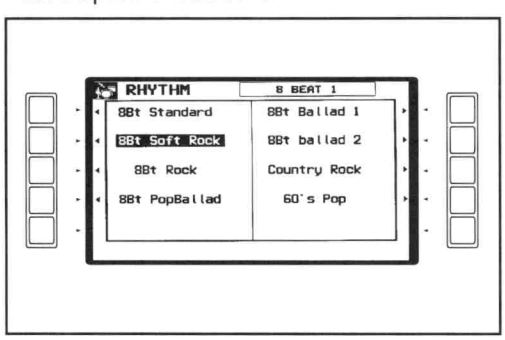



**1** Dans la section **RHYTHM GROUP**, choisissez un groupe de rythmes.



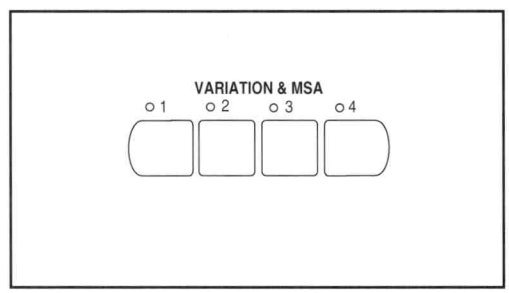

- L'affichage change.

**2** Sélectionnez un rythme sur l'écran. <Exemple: **8 BEAT 1**>



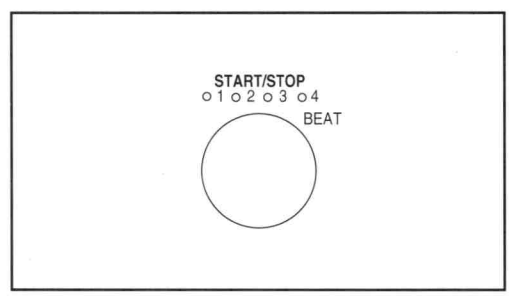

- L'écran retourne automatiquement à son affichage précédent.

**3** Utilisez les boutons **VARIATION** pour sélectionner le numéro de variation.

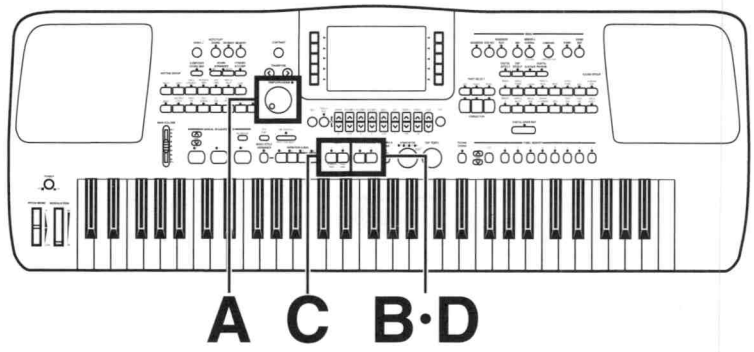



- La nuance du motif diffère selon chaque numéro de variation.

**4** Faites débuter le rythme en pressant le bouton **START/STOP**.



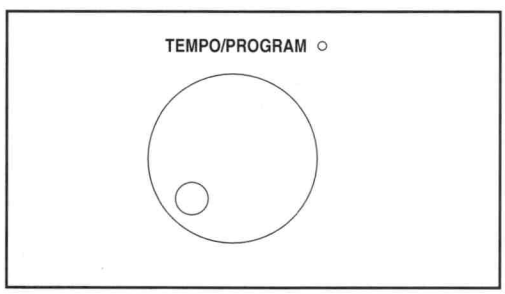

- Arrêtez le rythme en pressant à nouveau le bouton **START/STOP**.




## *Réglage du tempo*

**A**

Réglez le tempo à l'aide du cadran **TEMPO/PROGRAM**.

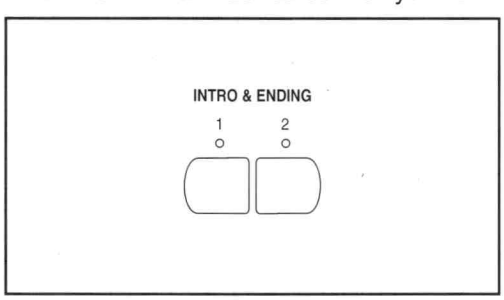



- Le tempo est indiqué sur l'affichage sous la forme "♩ = ".

## *Insertion d'un motif d'introduction*

**B**

Pour faire débuter l'interprétation par une introduction, pressez le bouton **INTRO & ENDING 1** ou **INTRO & ENDING 2** avant de lancer le rythme.

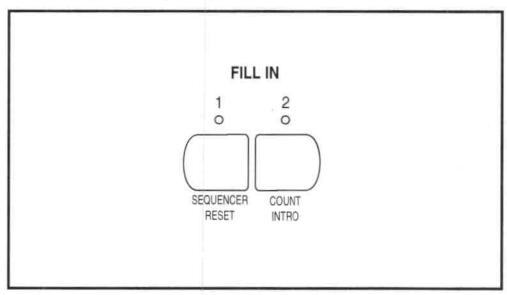



- Une introduction est jouée, puis le motif normal débute.

## *Insertion d'un motif "fill-in"*

**C**

Pressez un des boutons **FILL IN 1** ou **FILL IN 2** pendant la reproduction d'un motif rythmique préselectionné.

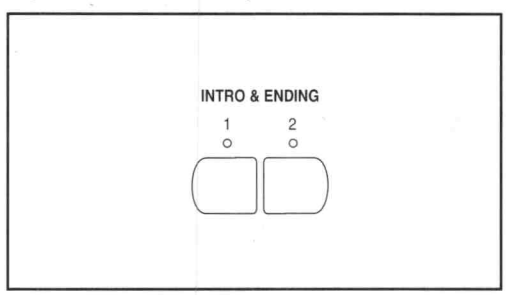



- La reproduction d'un motif de "fill-in" commence immédiatement.

## *Insertion du motif final*

**D**

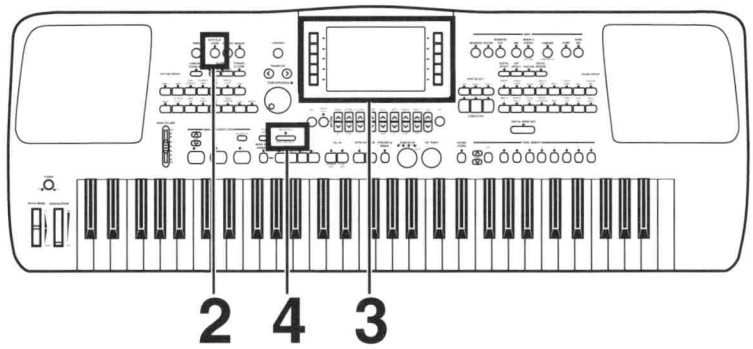
Pressez le bouton **INTRO & ENDING 1** ou **INTRO & ENDING 2** pendant la reproduction d'un rythme.




- Un motif final est émis immédiatement, puis la reproduction du rythme s'arrête.

# Accompagnement automatique

## Utilisation d'AUTO PLAY CHORD

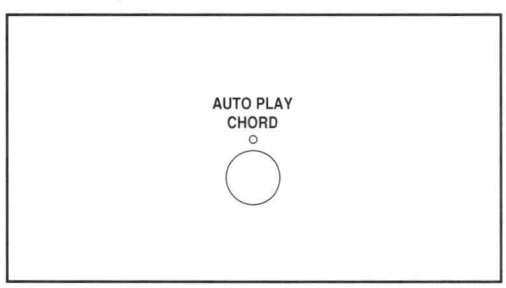



Utilisez **AUTO PLAY CHORD** pour le morceau suivant.

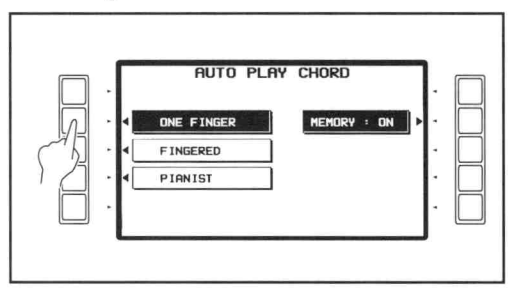



**1** Sélectionnez un rythme.

**2** Pressez le bouton **AUTO PLAY CHORD** pour le mettre en fonction.

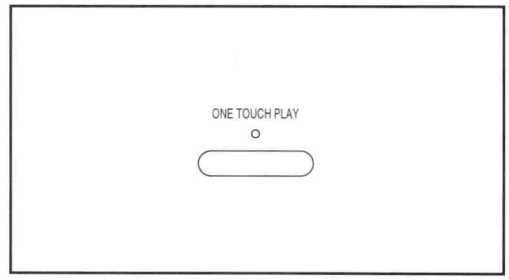


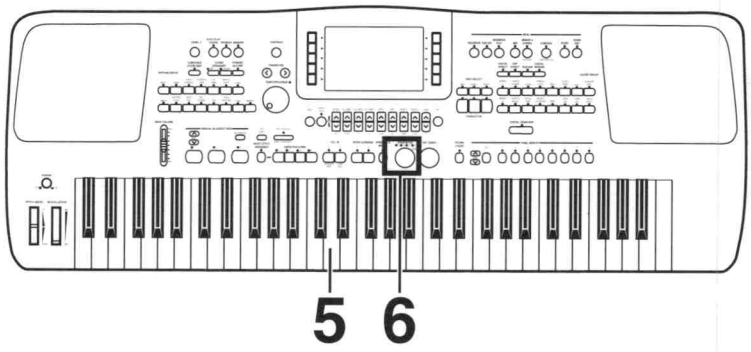

**3** Sélectionnez ONE FINGER sur l'affichage de l'écran.




- Quelques secondes après la fin de votre sélection, l'affichage de l'écran retourne à son état précédent.

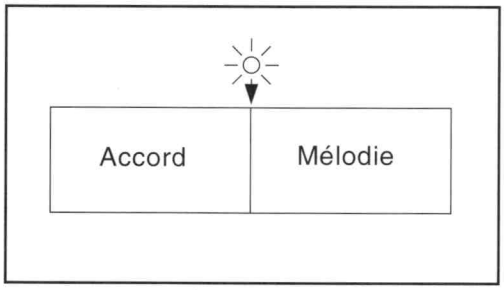
**4** Pressez et maintenez le bouton **ONE TOUCH PLAY** jusqu'à ce que le voyant s'éteigne.






## 5

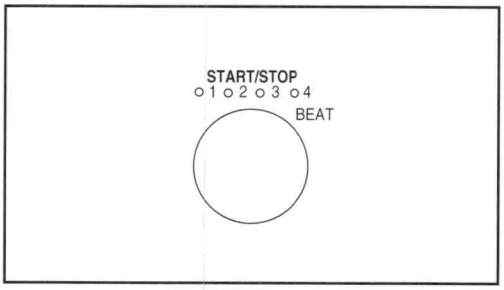
Jouez les accords avec la main gauche et la mélodie avec la main droite.



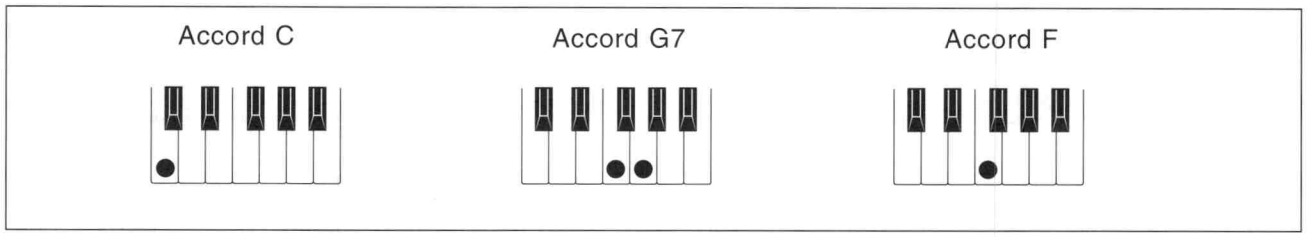

- Le fait de presser une touche de la section gauche du clavier fait débuter la reproduction du motif rythmique automatique (déclenchement synchronisé).
- Lorsque vous pressez la touche C (Do) sur la section gauche du clavier, la reproduction d'un accompagnement en Do majeur commence.
- Le fait de jouer la note de l'accord (note fondamentale) et la touche blanche située à sa gauche produit un accord de septième.

## 6

Lorsque l'interprétation est terminée, pressez le bouton **START/STOP**.




- L'accompagnement automatique s'arrête.

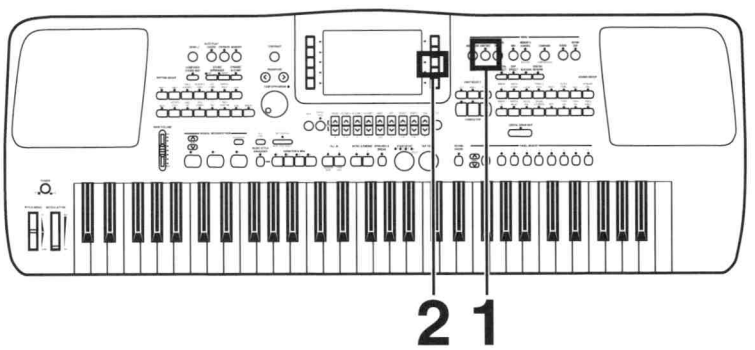



- Dans cet exemple, les accords ont été joués en pressant la touche correspondant aux notes fondamentales (accords par ONE FINGER). Il est également possible de spécifier l'accord en jouant toutes ses notes. (Voir la page 40.)

Vous pouvez remplacer automatiquement les réglages du panneau par les réglages convenant le mieux au style de musique choisi. (Voir la page 46.)

# Enregistrement d'une interprétation

Utilisez le **SEQUENCER** pour enregistrer une interprétation.




## Sonatina

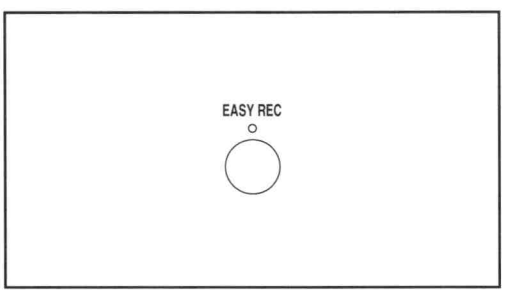
Sonorité: Piano 1 (partie **RIGHT 1**)

Main droite

Main gauche

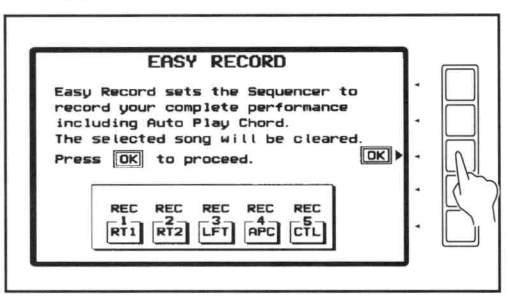


**1** Pressez le bouton **EASY REC** pour le mettre en fonction.

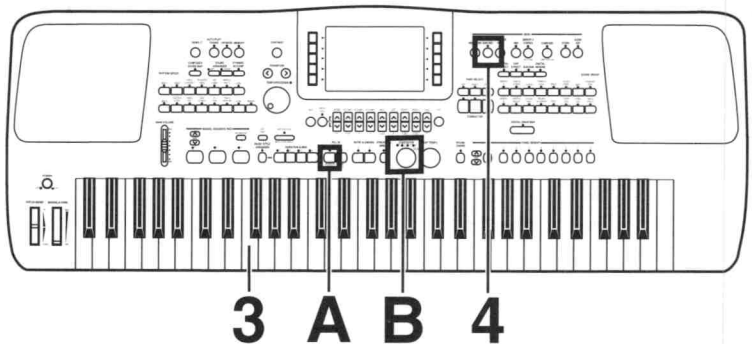



- L'affichage EASY RECORD apparaît.

**2** Pressez le bouton OK.

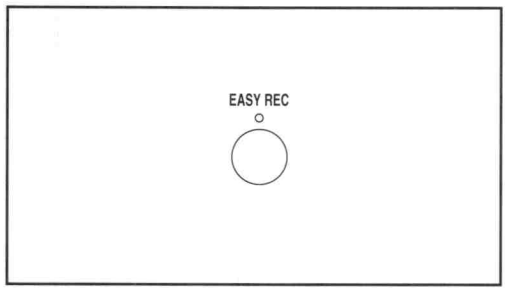



- L'affichage REALTIME RECORD apparaît.




**3** Jouez le morceau sur le clavier.

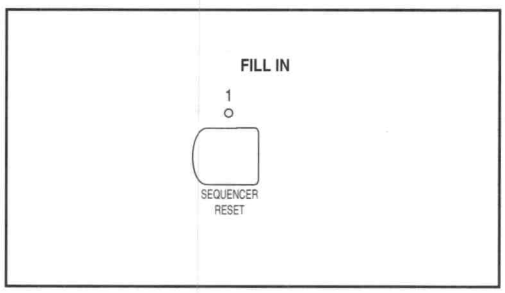
**4** Lorsque vous avez terminé de jouer, pressez à nouveau le bouton **EASY REC** pour le mettre hors fonction.



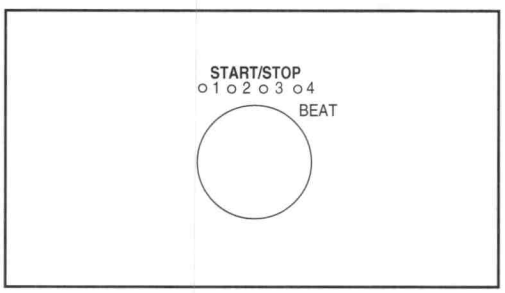

- L'affichage SEQUENCER PLAY apparaît.

## *Reproduction du morceau enregistré*

**A** Pressez le bouton **SEQUENCER RESET** (**FILL IN 1**).




**B** Pressez le bouton **START/STOP**.

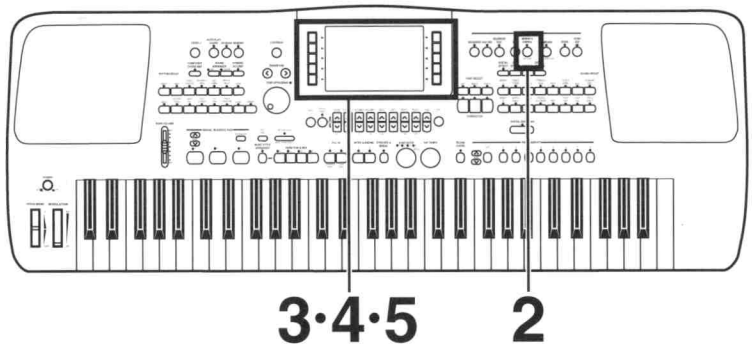



- Le morceau est reproduit exactement comme vous l'avez enregistré.
- Pour arrêter la reproduction, pressez le bouton **SEQUENCER PLAY** pour le mettre hors fonction.

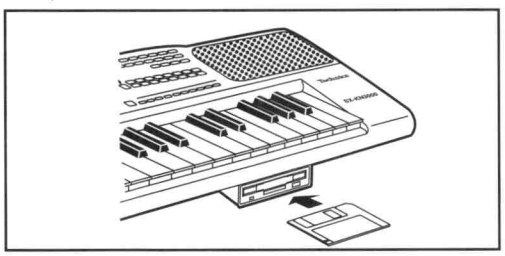
- Il est également possible d'enregistrer plusieurs parties séparément, puis de les reproduire simultanément pour obtenir une exécution d'ensemble. (Voir la page 57.)

# Reproduction de disquettes disponibles dans le commerce

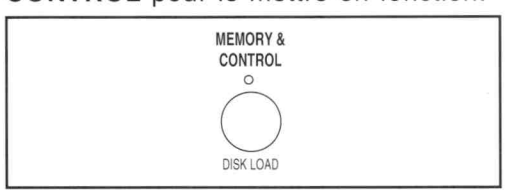
Reproduction de disquettes de morceaux de format Standard MIDI File (SMF) (FORMAT 0 seulement) disponibles dans le commerce




**1** Insérez la disquette (comportant les données désirées) dans l'unité de disquette.

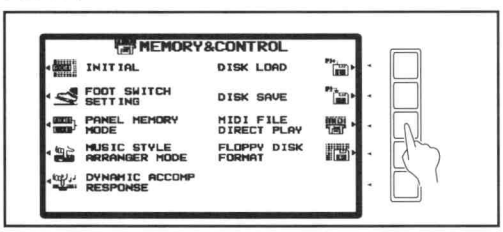


**2** Pressez le bouton **MEMORY & CONTROL** pour le mettre en fonction.



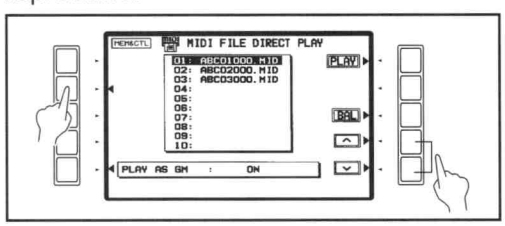

- L'affichage MEMORY & CONTROL apparaît.

**3** Pressez le bouton MIDI FILE DIRECT PLAY.



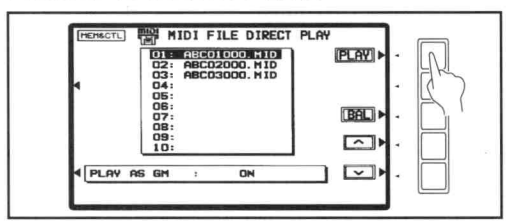

- L'affichage MIDI FILE DIRECT PLAY apparaît.

**4** Sélectionnez la colonne de la liste des morceaux, et utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le morceau à reproduire.




- Vous pouvez sélectionner la colonne PLAY AS GM, et utiliser les boutons ∧ et ∨ pour spécifier si oui ou non le morceau doit être reproduit en GM (General MIDI).

**5** Pressez le bouton PLAY.




- Le morceau sélectionné est reproduit.
- Pour ajuster la balance des volumes, pressez le bouton BAL sur l'écran.
- Le bouton PLAY devient le bouton STOP. Pressez ce bouton si vous désirez arrêter la reproduction avant qu'elle soit terminée.

- Vous pouvez utiliser la même méthode pour reproduire d'autres morceaux de la disquette.
- Il n'est pas possible d'effectuer la reproduction directe des disquettes FORMAT 1. Pour reproduire les disquettes FORMAT 1, suivez la procédure LOAD (page 98).

# A propos de l'écran d'affichage

L'écran d'affichage vous fournit diverses informations pour l'utilisation de la plupart des fonctions.

## Affichage normal

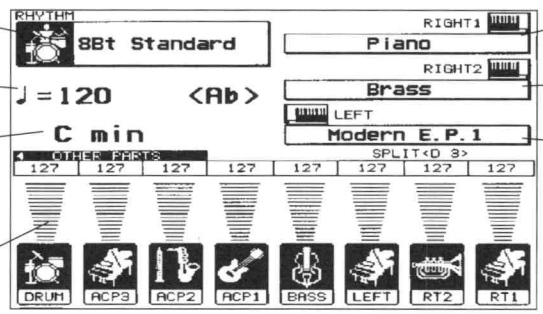
L'illustration vous montre le type d'affichage de l'écran au cours d'une utilisation en mode de reproduction normal.

Rythme sélectionné

Tempo

Nom de l'accord spécifié (lorsque l'accopagnement automatique est mis en fonction)

Volume de chaque partie



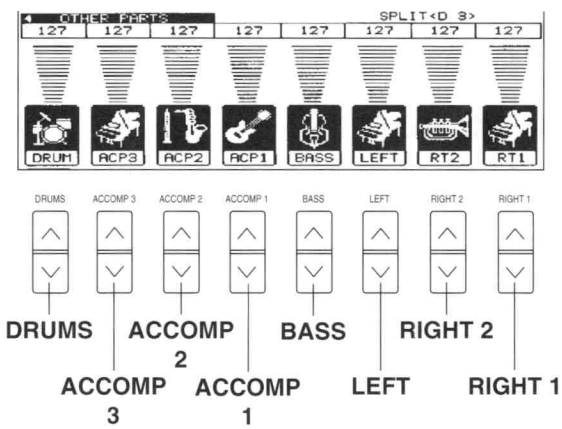

Sonorité de la partie **RIGHT 1**

Sonorité de la partie **RIGHT 2**

Sonorité de la partie **LEFT**

## Balance des volumes

Sur la partie inférieure de l'écran d'affichage en mode normal, le volume de chacune des parties est indiqué sous forme de graphique et de numéro (0 à 127).




Utilisez les flèches ∧ et ∨ situées sous l'écran pour ajuster le volume de chaque partie.

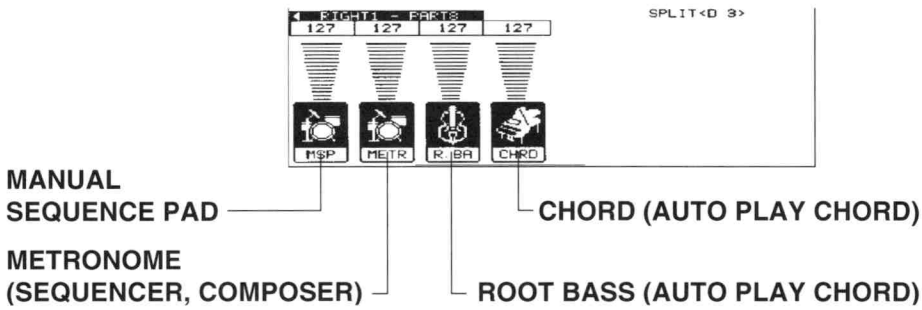
- Ces boutons répondent à deux types de pressions. Pour changer rapidement le volume, vous pouvez presser et maintenir le bouton fermement enfoncé.

### ■ MUTE

Pour mettre une partie en sourdine, pressez simultanément les deux boutons ∧ et ∨ correspondants.

- Le volume de la partie mise en sourdine est indiqué par "MUTE" sur l'affichage de l'écran.
- Si vous pressez l'un quelconque des boutons de balance d'une partie mise en sourdine, la fonction de sourdine sera annulée.

■ **Autres parties**
Si vous pressez le bouton correspondant à "OTHER PARTS" l'affichage de l'écran vous indiquera les volumes des autres parties.




- Pressez le bouton **EXIT** pour revenir à l'affichage normal de la balance des volumes.
- Ce bouton est également utilisé pour accéder à l'affichage du volume de RIGHT1-PART 8 et à l'affichage de volume de PART 9-16. Ces sonorités sont utilisées conjointement aux fonctions **SEQUENCER** et MIDI.

## Bouton PAGE

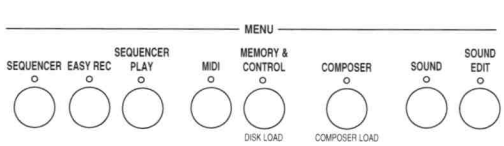
Lorsqu'il y a des parties supplémentaires à l'affichage actuel, une indication de numéro de page apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. Par exemple, si l'indication "PAGE 1/2" ou "P1/2" s'affiche, ceci signifie qu'il y a deux pages à l'affichage, et que la page actuelle est la page 1. Pressez les boutons **PAGE** ∧ et ∨ situé à droite des boutons de balance pour visualiser les différentes pages.



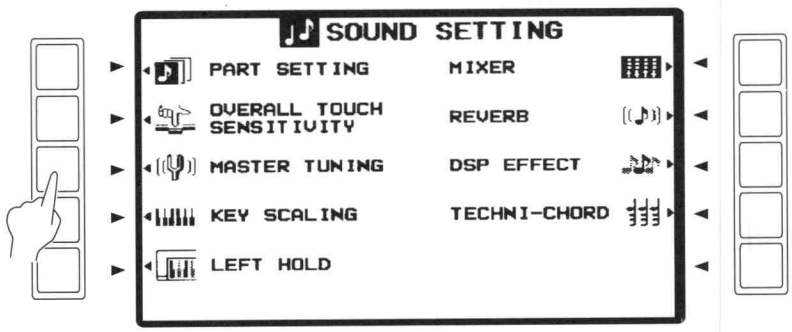

- Pressez le bouton ∧ pour visualiser la page suivante et pressez le bouton ∨ pour revenir à l'affichage de l'écran précédent.

## Affichage des menus

Les boutons représentés ci-dessous contrôlent diverses fonctions. Pressez l'un d'entre eux pour accéder au menu correspondant à la fonction.



■ **Exemple de l'affichage d'un menu: SOUND**
Sélectionnez une fonction en pressant le bouton correspondant situé à droite ou à gauche de l'écran et indiqué par les flèches ◀ ou ▶ .

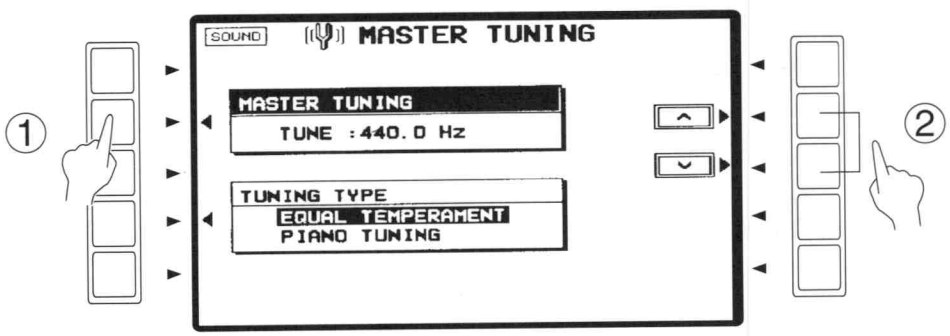



- Dans ce mode d'emploi, la procédure pour sélectionner une fonction du menu affiché est généralement abrégée sous la forme: "Sur l'affichage du menu **SOUND**, sélectionner MASTER TUNING" (voir l'illustration ci-dessus).

## Utilisation de l'écran d'affichage

Lorsque vous programmez diverses fonctions, les réglages disponibles sont indiqués sur l'écran. Les boutons situés à droite, à gauche et/ou directement en dessous de l'écran vous permettent d'effectuer vos réglages.

■ **Exemple de réglage du MASTER TUNING**




<Exemple de procédure pour régler une fonction>

① Dans l'exemple ci-dessus, deux fonctions sont indiquées: MASTER TUNING et TUNING TYPE. Premièrement sélectionner l'une d'entre elles en pressant le bouton qui vous est indiqué par la flèche ◀ (la fonction choisie apparaît alors en surbrillance).

- Dans ce manuel la procédure vous indiquant que vous devez presser un bouton pour sélectionner une option de l'écran est exprimée simplement sous la forme: "Sélectionnez MASTER TUNING".

② Les boutons ∧ et ∨ sur l'écran sont activés en pressant les boutons qui vous sont indiqués par les flèches ▶ . Ces boutons sont utilisés, lorsque c'est nécessaire, pour changer le réglage de la fonction sélectionnée.

- Dans ce manuel, cette procédure est exprimée de la façon suivante: "Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour régler l'accord".

## Bouton EXIT

Utilisez ce bouton pour revenir à l'affichage précédent.




## Bouton DISPLAY HOLD

Pressez ce bouton lorsque vous désirez que l'écran reste sur son affichage actuel. Par exemple, lorsqu'au cours d'une interprétation, vous désirez que l'écran vous indique un affichage qui n'est pas disponible en mode normal.

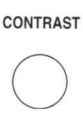



- Si vous pressez l'un des boutons **MENU**, le mode **DISPLAY HOLD** est annulé.

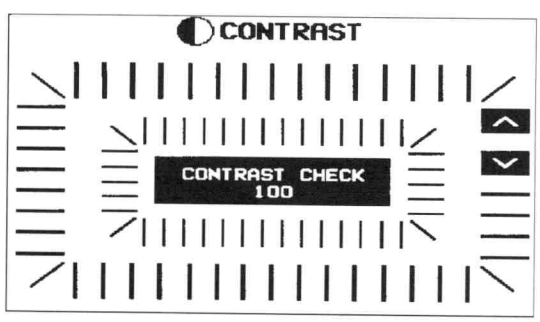
## Contraste (CONTRAST)

Ajustez le contraste de l'écran.

1. Pressez le bouton **CONTRAST**.




- L'affichage LCD CONTRAST apparaît.

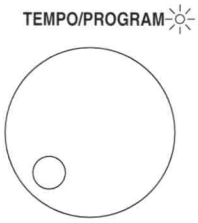



2. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour ajuster le réglage (1 à 100).
- Plus le chiffre est important, plus les caractères sont lumineux.
- A chaque pression sur le bouton **CONTRAST**, le nombre augmente de 10. Ceci permet d'obtenir rapidement le contraste désiré.

3. Lorsque vous avez terminé votre réglage, pressez le bouton **EXIT**.

## Cadran TEMPO/PROGRAM

Si le voyant **TEMPO/PROGRAM** vert est allumé lorsque vous utilisez l'écran pour un réglage, ceci signifie que vous pouvez utilisez le cadran pour changer la valeur ou le réglage affiché.




## Ecran d'assistance à l'utilisateur HELP

Une explication de la fonction de chaque bouton figure sur l'affichage de l'écran.

1. Lorsqu'un affichage de normal apparaît, pressez le bouton **HELP** (en bas à gauche de l'écran).




- L'affichage suivant apparaît.

```
HELP FUNCTION
Press any button on the KN3000 and the
screen will give you information about
the button's function

 <LANGUAGE SELECT>
You can select the language in which to
display the HELP information.
Press the LANGUAGE button under the
screen.

 <Exit HELP>
Press HELP or EXIT to turn off the HELP
function.

/ENGLISH/GERMAN/FRENCH/SPANISH/ITALIAN/
```

2. Pressez un bouton sur le panneau pour afficher une explication de la fonction du bouton sur l'écran.

3. Après avoir lu le message, pressez à nouveau le bouton **HELP**.

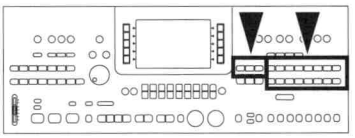
■ **LANGUAGE SELECT**

Utilisez les boutons situés sous l'écran pour choisir la langue dans laquelle les messages doivent être affichés.

- Les messages **HELP** et les messages d'erreurs sont données dans la langue choisie.
- L'aspect de l'affichage sur l'instrument peut être différent de celui du mode d'emploi, ceci dépendant de la région d'achat de l'instrument et de la langue d'affichage choisie.

# Partie I Sonorités et effets

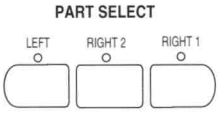
## Sélection des sonorités



Sélectionnez les sonorités pour les trois groupes de sonorités que vous pouvez jouer sur le clavier—**RIGHT 1**, **RIGHT 2** et **LEFT**. Après avoir choisi une section et un groupe de sonorités, sélectionnez la sonorité désirée sur l'écran.

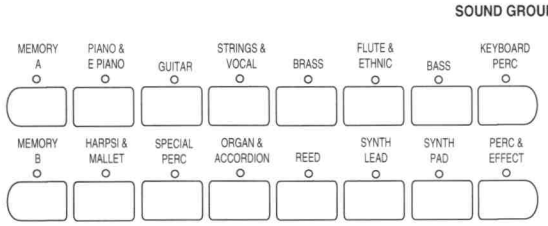
### Sélectionner une sonorité.

1. Dans la section **PART SELECT**, choisissez **RIGHT 1** (partie droite 1), **RIGHT 2** (partie droite 2) ou **LEFT** (partie gauche).



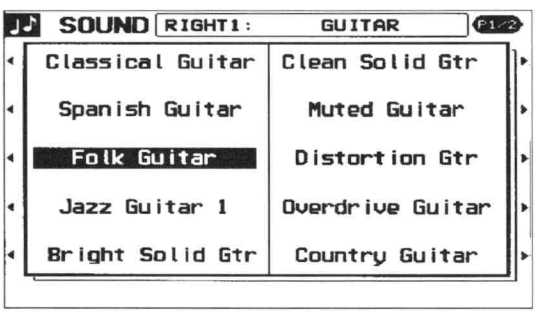

- Les boutons **CONDUCTOR** permettent de spécifier quelle sonorité est entendue. (Voir la page 29.)

2. Dans la section **SOUND GROUP**, sélectionnez un groupe de sonorités.




- Une liste de toutes les sonorités disponibles vous est fournie dans la brochure séparée "REFERENCE GUIDE" joint à ce mode d'emploi.
- **MEMORY A** et **MEMORY B** sont destinés à la mise en mémoire des sonorités que vous pouvez créer (voir la page 116).
- La plupart des sonorités dans les groupes de sonorités **KEYBOARD PERC** et **PERC & EFFECT** n'ont pas de hauteur tonale étalonnées.

3. Sélectionnez la sonorité désirée parmi celles figurant sur la liste affichée sur l'écran.




- Vous pouvez utiliser les boutons **PAGE** pour visionner une autre partie de la liste.
- Après quelques secondes, l'écran revient à son affichage précédent.
- La sonorité sélectionnée est automatiquement et indépendamment mémorisée de telle sorte que lorsque vous activez ce groupe de sonorités, cette sonorité soit toujours rappelée (sauf si vous effectuez une autre sélection).

4. Répétez les étapes 1 à 3 pour chacune des autres sonorités.

#### ■ Sonorités de percussions

Vous pouvez effectuer un solo de percussions sur votre clavier.

1. Dans la section **SOUND GROUP**, pressez le bouton correspondant à **KEYBOARD PERC**.

2. Sélectionnez le KIT d'instruments à percussion désiré parmi la liste affichée sur l'écran.

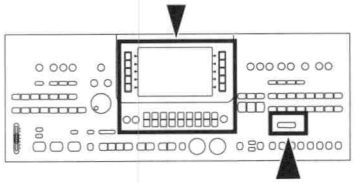
3. Jouez sur votre clavier.
- Les sonorités d'instruments à percussion sont reproduites en fonction des touches jouées et correspondent aux instruments dessinés au-dessus des touches (pour plus de détails, référez-vous à la brochure séparée "REFERENCE GUIDE" fourni avec ce mode d'emploi).
- Dans le Orchestral KIT et le Sound Effect KIT, l'arrangement des instruments de percussion est différent.

- Vous pouvez mémoriser votre kit de percussions original dans le USER KIT. (Voir la page 133.)

Cet instrument dispose des fonctions INITIAL TOUCH (le volume, par exemple, change en fonction de la force avec laquelle vous appuyez sur les touches du clavier) et AFTER TOUCH (des effets sont ajoutés en pressant plus fort les touches du clavier).
- La réponse au toucher du clavier peut être réglée. (Voir la page 111.)
- AFTER TOUCH peut être réglé. (Voir les pages 110 et 130.)

# Tirettes harmoniques

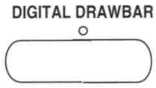
## (DIGITAL DRAWBAR)



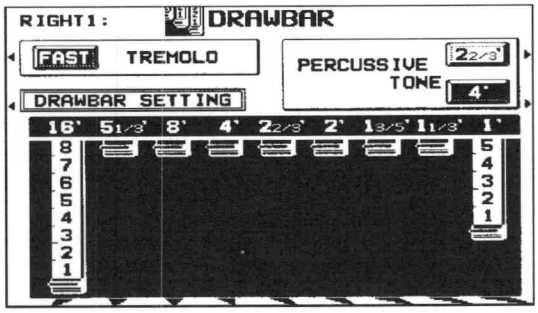
La fonction **DIGITAL DRAWBAR** permet de reproduire des sonorités d'orgue.

1. Dans la section **PART SELECT**, sélectionnez la partie.

2. Pressez le bouton **DIGITAL DRAWBAR** pour le mettre en fonction.




- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Utilisez les boutons de balance situés sous l'affichage de l'écran pour régler le volume de chaque registre.
- Les marques au-dessous de chaque bouton indiquent le registre. Le volume de chaque registre est illustré sur l'affichage de l'écran et change lorsque vous pressez les boutons de balance correspondants pour régler le volume. Le réglage de volume du registre de 1' est effectué à l'aide des boutons **PAGE**.

### ■ PERCUSSIVE TONE

PERCUSSIVE TONE ajoute un tone à attaque initiale rapide aux sonorités de tirettes harmoniques. Vous pouvez sélectionner deux niveaux (2 2/3', 4') de hauteur des tones d'attaque.

Utilisez les boutons PERCUSSIVE TONE 2 2/3' et 4' pour activer ou désactiver le tone correspondant.
- Le tone est activé lorsque l'indication correspondante est mise en valeur.

### ■ TREMOLO

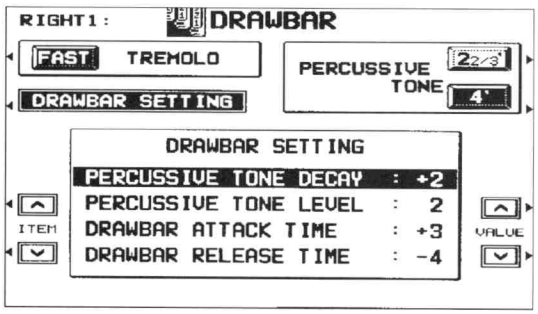
Le trémolo est une oscillation rapide de volume, rappelant l'effet d'un haut-parleur en rotation. Vous pouvez changer la vitesse du trémolo pendant que vous jouez.
- Le type de ROTARY SPEAKER sélectionné pour le **DSP EFFECT** est utilisé pour l'effet de trémolo. (Voir la page 115.)

Utilisez le bouton TREMOLO pour passer de la vitesse de rotation lente (SLOW) à la vitesse rapide (FAST) et inversement.
- Cet effet n'est pas disponible si le bouton **DSP EFFECT** est mis hors fonction.

## ■ DRAWBAR SETTING

Les sonorités de tirettes harmoniques peuvent être réglées plus précisément.

1. Pressez le bouton DRAWBAR SETTING afin de le mettre en valeur.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Sélectionnez le réglage de registration que vous désirez modifier.
- Utilisez les boutons ITEM ∧ et ∨ pour sélectionner l'élément. Utilisez les boutons VALUE ∧ et ∨ pour modifier le réglage.

PERCUSSIVE TONE DECAY: Pour régler le délai nécessaire à la disparition du tone.

PERCUSSIVE TONE LEVEL: Pour régler le volume du tone de percussion.

DRAWBAR ATTACK TIME: Pour régler le délai nécessaire à l'émission de la sonorité drawbar après que vous ayez pressé une touche du clavier.

DRAWBAR RELEASE TIME: Pour régler le délai nécessaire à la disparition de la sonorité de tirettes harmoniques après que vous ayez relâché les touches du clavier.

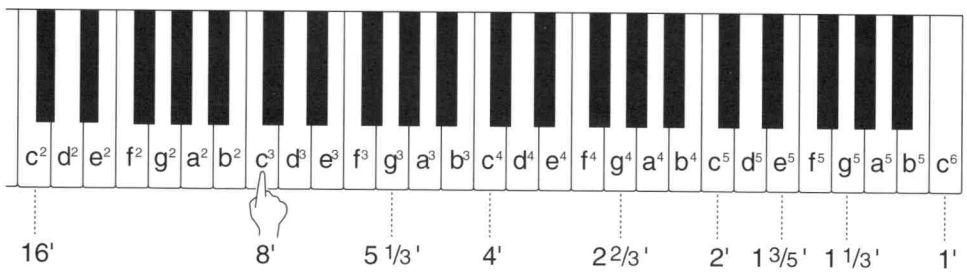
3. Lorsque vous avez terminé vos modifications, pressez à nouveau le bouton DRAWBAR SETTING.

Les réglages de registration peuvent être mémorisés dans les boutons **MEMORY A** et **MEMORY B**. (Voir la page 134.)

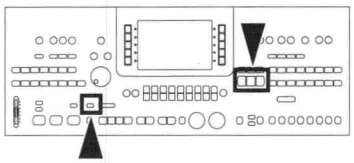
**A propos des marques de pied**

Les indications marquées sur chaque bouton tab (par exemple 8') correspondent à la hauteur d'un rang de tuyaux de l'orgue à tuyaux. Si 8' est utilisé comme standard (la hauteur sonore jouée sur le clavier), une hauteur de rang 16' sera une octave au-dessous de la hauteur de rang 8', et une hauteur de rang 4' sera une octave au-dessus.

Quand la touche $C^3$ est pressé, les hauteurs de rang du son reproduites sont indiquées ci-dessous.

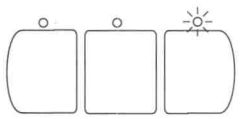
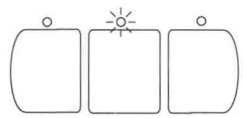
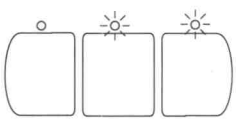
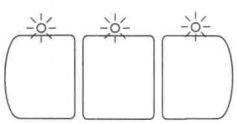
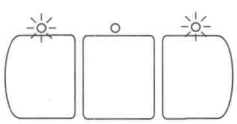
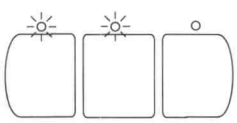


# Assignation des sections du clavier



Les boutons de **CONDUCTOR** permettent d'activer les sections du clavier de plusieurs manières. Par exemple, vous pouvez choisir de jouer simultanément deux sonorités sur la totalité du clavier ou de diviser celui-ci en deux parties, droite et gauche (mode **SPLIT**), et d'assigner des sonorités différentes à chacune d'entre elles.

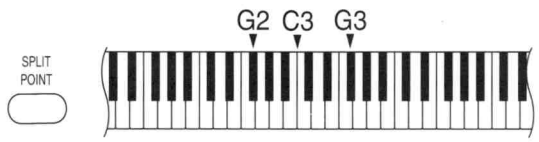
## Sélecteur de parties (CONDUCTOR)

| Sélections du **CONDUCTOR** | Voici comment les sonorités sont assignées au clavier |
|---|---|
|  CONDUCTOR | Toutes les touches reproduisent la sonorité assignée à **RIGHT 1**. **RIGHT 1** |
|  CONDUCTOR | Toutes les touches reproduisent la sonorité assignée à **RIGHT 2**. **RIGHT 2** |
|  CONDUCTOR | Toutes les touches reproduisent imultanément les sonorités assignées à **RIGHT 1** et **RIGHT 2**. **RIGHT 1 + RIGHT 2** |
|  CONDUCTOR | Les touches de gauche reproduisent la sonorité assignée à **LEFT** et les touches de droite reproduisent les sonorités assignées à **RIGHT 1** et **RIGHT 2**. **LEFT** \| **RIGHT 1 + RIGHT 2** |
|  CONDUCTOR | Les touches de gauche reproduisent la sonorité assignée à **LEFT** et les touches de droite reproduisent la sonorité assignée à **RIGHT 1**. **LEFT** \| **RIGHT 1** |
|  CONDUCTOR | Les touches de gauche reproduisent la sonorité assignée à **LEFT** et les touches de droite reproduisent la sonorité assignée à **RIGHT 2**. **LEFT** \| **RIGHT 2** |

- Le volume de chaque partie peut être ajusté indépendamment (voir la page 21).
- Les conditions suivantes sont actives lorsque **AUTO PLAY CHORD** est utilisé.
  Mode ONE FINGER, FINGERED: Il n'est pas possible d'affecter des sonorités à toutes les touches.
  Mode PIANIST: Le clavier ne peut pas être divisé.

## Point de partage du clavier (SPLIT)

Lorsque le clavier est divisé en deux parties, gauche et droite, le point de partage est indiqué par un voyant. Vous pouvez changer la position de ce point de partage.




Chaque fois que vous pressez le bouton **SPLIT POINT** le nouveau point de partage du clavier vous est indiqué par un voyant. Ces voyants se succédent dans l'ordre suivant: G2 → C3 → G3 → Point de partage personnalisé (voyants éteints—voir ci-dessous).



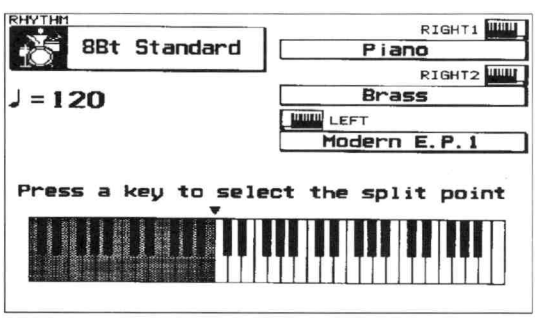
### ■ Personnalisation du point de partage

Si vous désirez partager votre clavier à un autre endroit que G2, C3 ou G3, effectuer la procédure suivante:

1. Pressez et maintenez le bouton **SPLIT POINT** pendant quelques secondes.

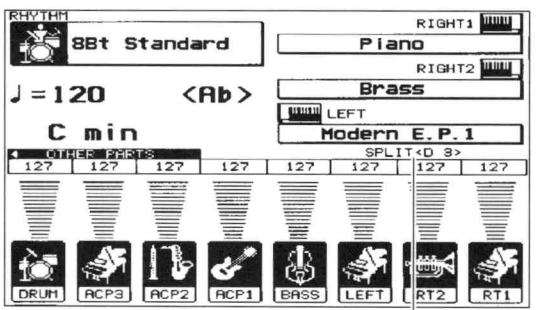



- L'affichage suivant apparaît.



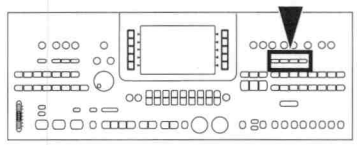

2. Pressez la touche du clavier correspondante au point de partage désiré.

- Le point de partage est assigné à la touche enfoncée et il est indiqué par une flèche sur l'illustration représentant le clavier sur l'écran d'affichage.
- Cette touche est la dernière utilisable pour jouer la sonorité de la section droite du clavier.
- Après quelques secondes, l'écran revient automatiquement à son mode d'affichage normal.
- Chaque fois que le clavier est partagé, vous pouvez rappeler votre point de partage personnalisé en pressant le bouton **SPLIT POINT** jusqu'à extinction de tous les voyants. Dans ce cas le point de partage vous sera indiqué sur l'affichage de l'écran.




Personnalisation du point de partage

# Effets



Vous pouvez encore améliorer et dynamiser vos sonorités en leur adjoignant divers effets.

## DIGITAL EFFECT

**DIGITAL EFFECT** modifie l'ampleur et la diffusion de la sonorité.

1. Dans la section **PART SELECT**, mettez en fonction la partie à laquelle vous désirez adjoindre un effet.

2. Pressez le bouton **DIGITAL EFFECT** pour le mettre en fonction.




- L'état activé ou désactivé de **DIGITAL EFFECT** est fixé automatiquement pour chaque sonorité.
- Le type de cet effet dépend de la sonorité sélectionnée.
- Cet effet n'est pas disponible pour **DIGITAL DRAWBAR** et les sonorités du groupe **KEYBOARD PERC**.
- L'écran peut être utilisé pour sélectionner l'état en/hors fonction pour chaque partie (voir la page 108).

## DSP EFFECT

Vous pouvez intervenir sur le type de la sonorité en lui additionnant l'un de ces effets numériques.

1. Dans la section **PART SELECT**, sélectionnez la partie à laquelle cet effet sera appliqué.

2. Pressez le bouton **DSP EFFECT** pour le mettre en fonction.




- **DSP EFFECT** peut être affecté à chaque partie indépendamment.
- Lorsque le **DIGITAL DRAWBAR** est activé, ce bouton permet d'activer l'effet de trémolo (ROTARY SPEAKER).
- Si vous pressez et maintenez ce bouton, l'écran peut être utilisé pour sélectionner le type de **DSP EFFECT** et pour faire des réglages fins (voir la page 115).

## SUSTAIN

L'effet **SUSTAIN** produit une atténuation progressive du son après que les touches aient été relâchées.

1. Dans la section **PART SELECT**, sélectionnez la partie à laquelle cet effet sera appliqué.

2. Pressez le bouton **SUSTAIN** pour le mettre en fonction.




- Le **SUSTAIN** peut être appliqué ou non indépendamment à chaque partie.
- Cet effet n'est pas applicable aux sonorités du groupe **KEYBOARD PERC**.
- L'écran peut être également utilisé pour sélectionner l'application de cet effet à chacune des parties et pour régler la durée de celui-ci (voir la page 108).
- Le **SUSTAIN** peut être également utilisé avec un interrupteur au pied optionnel (vendu séparément). (Voir les pages 50 et 110.)

## DIGITAL REVERB

**DIGITAL REVERB** adjoint un effet de réverbération au son.

Pressez le bouton **DIGITAL REVERB** pour le mettre en fonction.

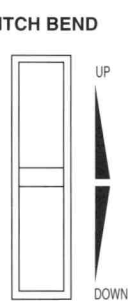



- Il peut être appliqué à toutes les sonorités de l'instrument.
- Si vous pressez et maintenez ce bouton, l'écran peut être utilisé pour sélectionner le type d'effet de réverbération désiré et modifier cetains réglages (voir la page 115).
- L'écran peut être utilisé pour sélectionner la profondeur de cette fonction pour chaque partie (voir la page 108).

## PITCH BEND

La hauteur de l'accord de l'instrument peut être progressivement augmentée ou abaissée avec la molette de **PITCH BEND** située à l'extrémité gauche du clavier. En l'utilisant vous pouvez reproduire un effet de glissando.

Tout en maintenant une touche enfoncée, manipuler la molette vers le haut ou vers le bas pour modifier la hauteur de l'accord.

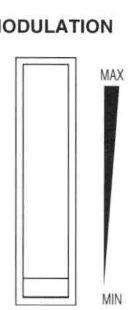



- Lorsque vous relâchez la molette, celle-ci revient à sa position centrale et l'effet de **PITCH BEND** est annulé.
- L'effet de hauteur de l'accord ne fonctionne pas pour le motif d'accompagnement **AUTO PLAY CHORD** et pour les sonorités de la partie **LEFT**.
- Il est possible de régler la portée de l'amplitude tonale accessible avec la molette (voir la page 109).

## MODULATION

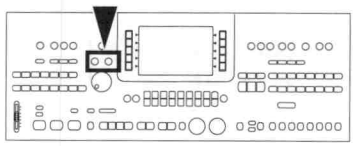
La molette **MODULATION** est utilisée pour appliquer un effet de vibrato, par exemple, à la sonorité.

Tout en pressant une touche du clavier, tournez la molette vers le haut de façon à produire un effet.




- Lorsque cet effet n'est pas nécessaire, placez la molette **MODULATION** sur la position **MIN**.
- Cet effet varie selon la sonorité sélectionnée.
- L'effet de vibrato ne fonctionne pas pour le motif d'accompagnement de **AUTO PLAY CHORD** et pour les sonorités de la partie **LEFT**.

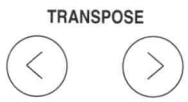
# Transpose



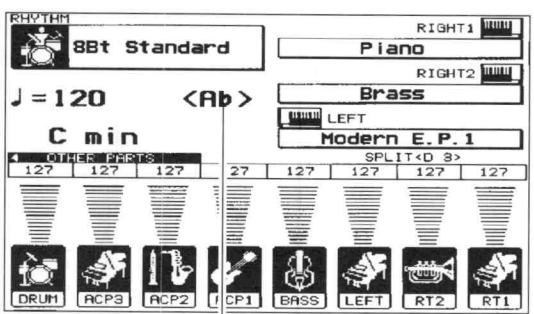
Les boutons **TRANSPOSE** servent à transposer la tonalité de tout l'instrument par étape d'un demi-ton sur toute une octave.

Supposez que vous appreniez à jouer une chanson dans la tonalité de Do majeur et que vous souhaitiez la chanter. Vous vous apercevez alors que sa tonalité ne correspond pas à la tessiture de votre voix. Vous aurez alors le choix entre ré-apprendre cette chanson dans une tonalité mieux adaptée ou recourir tout simplement à la fonction **TRANSPOSE**.

Sélectionnez la tonalité au moyen des boutons < et >.




- A chaque pression sur le bouton >, la tonalité de l'instrument change dans l'ordre suivant: D♭ → D → E♭ → E → F → F♯. A chaque pression sur le bouton <, la tonalité de l'instrument change dans l'ordre suivant: B → B♭ → A → A♭ → G.
- Si les deux boutons sont pressés simultanément le réglage revient à Do majeur (C).
- Lorsque la fonction **TRANSPOSE** est activée la tonalité utilisée est indiquée sur l'écran d'affichage comme suit:




Tonalité utilisée

<Exemple: transposition en Ré majeur (D)>

Touches jouées



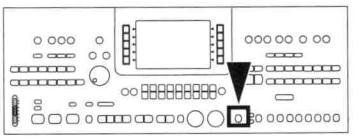
Do majeur (C)

Notes produites



Ré majeur (D)

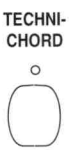
# Techni-chord



La fonction **TECHNI-CHORD** transforme vos simples mélodies en une progression d'accords et vous propose 13 types différents d'accords, d'un simple duo qui additionne une seule note en harmonie de celle jouée, jusqu'à 4 notes pour reproduire par exemple l'effet d'un Big Band de jazz. Si **TECHNI-CHORD** est activé par l'utilisation de **ONE TOUCH PLAY** ou de **MUSIC STYLE SELECT** le réglage du type d'accord convenant le mieux est automatiquement sélectionné.

1. Partagez votre clavier en deux sections (voir la page 29).

2. Pressez le bouton **TECHNI-CHORD** pour le mettre en foction.




3. Jouez sur votre clavier.

- La mélodie que vous jouez est reproduite automatiquement comme si vous jouiez des accords avec votre main droite. Ces accords correspondent à la tonalité de l'accord que vous jouez avec votre main gauche.

Exemple:

Main gauche (accord)

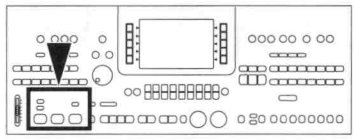
Main droite (mélodie)




- Cette fonction est très utile lorsqu'elle est utilisée avec le mode **AUTO PLAY CHORD**.
- Si vous pressez et maintenez ce bouton, l'écran peut être utilisé pour modifier le type d'harmonie désiré (voir la page 113).

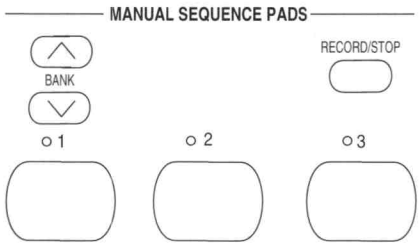
# Partie II Manual Sequence Pads

## Reproduction de phrases

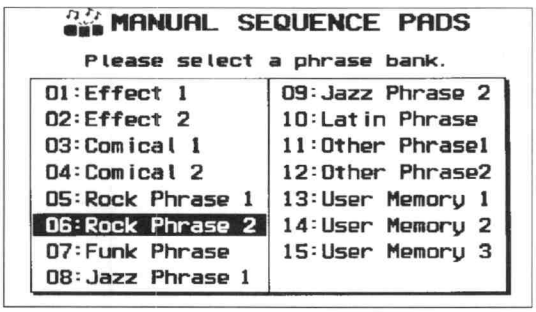


Pendant votre interprétation, vous pouvez insérer une courte phrase enregistrée en pressant un pad. Plusieurs types de phrases ont été préenregistrés, mais vous pouvez aussi créer vos propres phrases et les mémoriser.

1. Utilisez le bouton **BANK** pour sélectionner la banque de phrase désirée.




- Les banques 13 à 15 sont réservées à vos nouvelles phrases. (Voir la page 36.)
- Lors de la sélection des banques, l'affichage de sélection de banque suivant s'affiche sur l'écran. Quelques secondes après, l'affichage de l'écran retourne à son état précédent.




2. Pendant votre interprétation, pressez le pad **1**, **2** ou **3**.

- La phrase sélectionnée est reproduite avec le tempo actuellement utilisé.
- Pour arrêter la phrase avant qu'elle soit terminée, pressez le bouton **RECORD/STOP**.
- Certaines phrases continuent d'être reproduites jusqu'à ce que vous ayez pressé le bouotn **RECORD/STOP**.
- Une phrase différente est reproduite par chaque pad **1**, **2** et **3**.
- Lorsque l'accompagnement automatique est en fonction, la phrase est reproduite dans la tonalité de l'accord spécifié.
- Le volume de **MANUAL SEQUENCE PADS** peut être réglage. (Voir la page 22.)

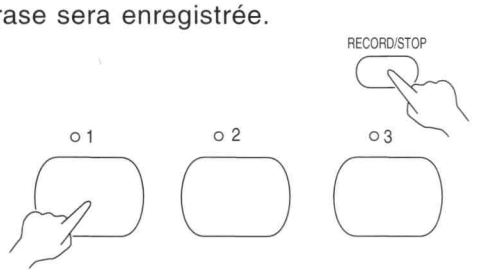
# Enregistrement d'une phrase

Les banques 13 à 15 sont réservées à vos nouvelles phrases.

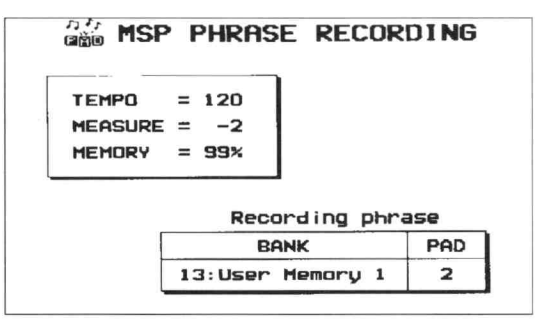
1. Réglez le tempo d'enregistrement au moyen du cadran **TEMPO/PROGRAM**.

2. Utilisez les boutons **BANK** pour sélectionner un numéro de banque d'utilisateur (13, 14 ou 15).
- Ne sélectionnez pas une banque différente.

3. Tout en maintenant le bouton **RECORD/STOP** enfoncé, pressez le pad dans laquelle la phrase sera enregistrée.




- Pendant l'enregistrement, le voyant de pad sélectionné clignote.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




4. Sélectionnez les sonorités et les effets pour la phrase que vous allez enregistrer.

5. Pressez le bouton **START/STOP**.
- Après un compte de deux mesures (MEASURE= –2, –1), l'enregistrement commence.

6. Enregistrez la phrase.

7. Lorsque votre enregistrement est terminé, pressez le bouton **START/STOP**.
- Vous pouvez aussi arrêter l'enregistrement en pressant le bouton **RECORD/STOP**.

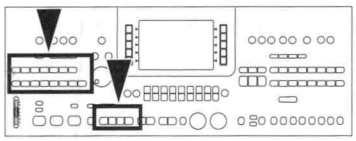
8. Répétez les étapes 1 à 7 pour enregistrer d'autres phrases pour les autres pads.
- Suivez les mêmes procédures pour enregistrer des phrases dans les autres banques d'utilisateur.

- Les informations suivantes sont mémorisées.
  — Interprétation sur votre clavier
  — Réglage de sonorité et changement de sélection
  — Réglage de **SUSTAIN**
  — Utilisation de la molette de **PITCH BEND**, **MODULATION**
- La capacité d'enregistrement de toutes banques d'utilisateur de **MANUAL SEQUENCE PADS** est d'environ 1200 notes. La capacité disponible est indiquée sur l'écran sous forme de pourcentage (MEMORY= %). Lorsque l'indication "Memory Full!" apparaît sur l'affichage de l'écran, il n'est plus possible d'enregistrer de données.

# Partie III La section rythmique

La section rythmique diversifie les possibilités de votre clavier. Ceci grâce aux caractéristiques telles que la reproduction automatique des motifs rythmiques présélectionnés et des motifs d'accompagnement.

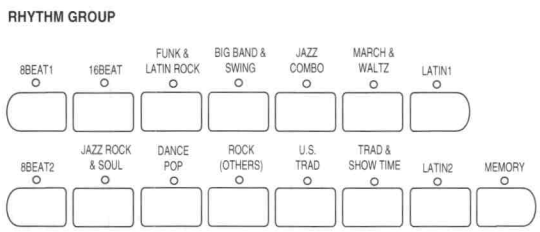
# Sélection des rythmes



Après avoir tout d'abord sélectionné un **RHYTHM GROUP**, choisissez le rythme désiré dans la liste affichée sur l'écran.

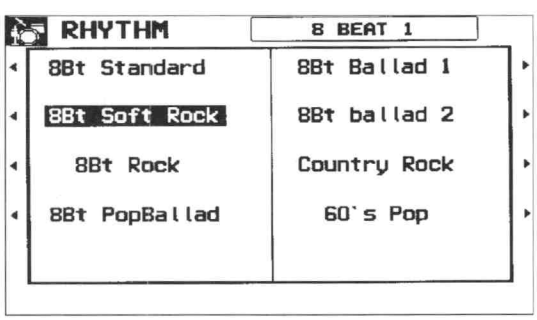
## Sélectionner un rythme

1. Dans la section **RHYTHM GROUP**, sélectionnez un groupe de rythmes.




- Une liste de rythmes correspondante à chaque groupe de rythmes est disponible dans la brochure séparée "REFERENCE GUIDE" joint à ce mode d'emploi.
- **MEMORY** est destiné à la mémorisation de vos propres rythmes (voir la page 81).
- Vous pouvez aussi sélectionner un **COMPOSER CHORD MAP** comme rythme. (Voir la page 92.)

2. Choisissez le rythme désiré parmi la liste qui vous est proposée sur l'écran.




- Le rythme que vous avez sélectionné s'affiche dans la case RHYTHM de l'écran d'interprétation normale.
- Le rythme sélectionné est mémorisé indépendamment pour chaque groupe de rythme, et chaque fois que vous appelez un **RHYTHM GROUP**, le dernier rythme sélectionné est automatiquement rappelé.
- L'écran revient à l'affichage précédent quelques secondes après que vous avez effectué le réglage.

### ■ VARIATION

Quatre variations sont possibles pour chaque sonorité. Choisissez l'une de ces variations à l'aide du bouton **VARIATION & MSA**.




- La nuance du motif diffère selon chaque numéro de variation.
- Vous pouvez passer à une autre variation pendant que le rythme est reproduit.

## Déclenchement du rythme

Il y a deux possibilités pour déclencher la reproduction du rythme.

### ■ Déclenchement instantané

1. Sélectionnez un rythme.

2. Pressez le bouton **START/STOP** pour le mettre en fonction.




- La reproduction du rythme sélectionné commence instantanément.
- Vous pouvez arrêter la reproduction du rythme en pressant à nouveau le bouton **START/STOP**.
- Les voyants **BEAT** situés au-dessus du bouton **START/STOP** vous indiquent les temps de la mesure. Le premier temps de la mesure est indiqué par le voyant rouge. Les temps suivants sont indiqués par les voyants verts.

### ■ Déclenchement synchronisé

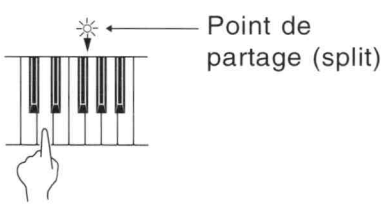
Avec la fonction de déclenchement synchronisé, la reproduction du motif rythmique débute dès que vous enfoncez l'une des touches du clavier.

1. Sélectionnez un rythme.

2. Pressez le bouton **SYNCHRO & BREAK** pour le mettre en fonction.



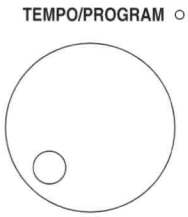

3. Jouez l'une des touches situées à gauche du point de partage.




- La reproduction du rythme débute instantanément.
- Vous pouvez utiliser la fonction de déclenchement synchronisé même si le clavier n'est pas partagé en deux sections droite et gauche. Pour déclencher le rythme, enfoncer une touche située à gauche du point de partage specifié.

### ■ Réglage de la vitesse du tempo.

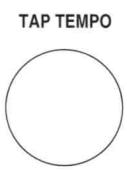
La vitesse du tempo peut être contrôlée au moyen du cadran **TEMPO/PROGRAM**.




- La vitesse du tempo est indiquée sur l'écran sous la forme d'un chiffre (♩ = 40 à 300).
- Lorsque le voyant **TEMPO/PROGRAM** est allumé, le cadran **TEMPO/PROGRAM** ne peut pas être utilisé pour régler la vitesse du tempo.

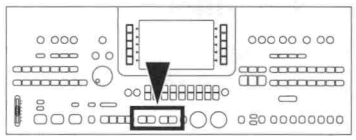
### ■ TAP TEMPO

Vous pouvez régler le tempo du rythme en tapotant quelques fois sur ce bouton avec le doigt.




- Le tempo auquel vous tapotez le bouton est détecté, et le tempo change automatiquement en fonction de cela.

# Reproduction d'un rythme

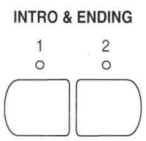


Des motifs d'introduction, de Fill-In et de conclusion (Ending) adaptés à chaque motif rythmique sont enregistrés de façon permanente dans votre instrument afin de vous proposer une grande variété de motifs rythmiques.

## INTRO

Vous pouvez faire débuter la reproduction du rythme par un motif d'introduction.

1. Pressez le bouton **INTRO & ENDING 1** ou **INTRO & ENDING 2** pour le mettre en fonction.




2. Pressez le bouton **START/STOP** pour déclencher la reproduction du rythme.

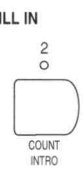



- Un motif d'introduction est reproduit puis la reproduction du motif normal débute.

## COUNT INTRO (décompte d'intro)

Vous pouvez faire débuter la reproduction d'un rythme par un décompte d'une mesure.

1. Pressez le bouton **COUNT INTRO** (**FILL IN 2**) pour le mettre en fonction.



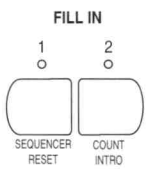

2. Pressez le bouton **START/STOP** pour déclencher la reproduction du rythme.
- Un décompte d'une mesure est donné, puis la reproduction du rythme commence.

## FILL IN

Vous pouvez insérer une variation **FILL IN** à tout moment pendant la reproduction d'un rythme. Vous avez le choix entre deux motifs de variation différents.

1. Sélectionnez un rythme puis pressez le bouton **START/STOP**.

2. Pressez le bouton **FILL IN 1** ou **FILL IN 2**.



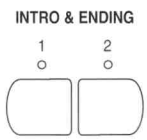

- Une variation du motif rythmique est déclenchée jusqu'à la fin de la mesure.
- Lorsqu'un bouton **FILL IN** est pressé sur le dernier temps d'une mesure, la variation correspondante est déclenchée jusqu'à la fin de la mesure suivante.

## ENDING (final)

Vous pouvez terminer la reproduction d'un rythme avec un motif final.

1. Sélectionnez un rythme puis pressez le bouton **START/STOP**.

2. Pressez le bouton **INTRO & ENDING 1** ou **INTRO & ENDING 2** pour le mettre en fonction.

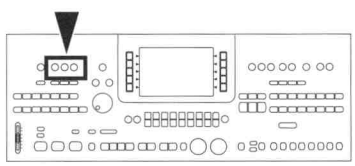



- Un motif final est reproduit puis le rythme s'arrête.

- Si vous avez accidentellement pressé le bouton **INTRO & ENDING** au milieu d'un morceau, vous pouvez presser le bouton **FILL IN 1** ou **FILL IN 2**. Le motif final est alors interrompu, une variation est interprétée, puis le rythme normal reprend.

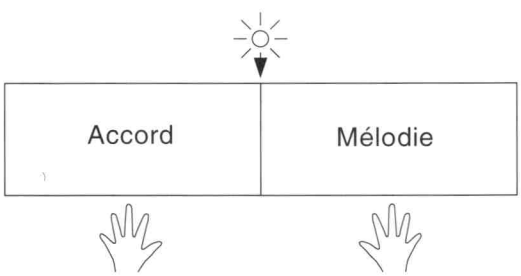


# Auto Play Chord



Simplement en jouant un accord, la fonction **AUTO PLAY CHORD** vous fournit un motif d'accompagnement assorti au rythme choisi. Avec cet accompagnement automatique en fond sonore, vous pouvez vous concentrer sur l'interprétation de la mélodie.

## Voici comment AUTO PLAY CHORD fonctionne.




Lorsque le mode **AUTO PLAY CHORD** est sélectionné, un accompagnement automatique correspondant au rythme choisi est reproduit en fonction de l'accord que vous jouez avec votre main gauche. Avec votre main droite jouez la mélodie.

- Le motif d'accompagnement d'**AUTO PLAY CHORD** est composé de cinq parties: **DRUMS** (percussions), **BASS** (la basse), **ACCOMP 1**, **ACCOMP 2** et **ACCOMP 3**.
- Le volume de chaque partie peut être contrôlé grâce aux boutons situés sous l'écran (voir la page 21).

## Jouez les accords

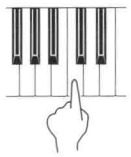
Choisissez l'un des 3 modes de jeu disponibles.



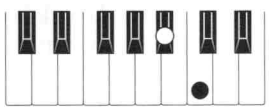
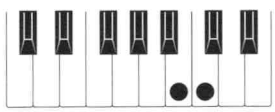
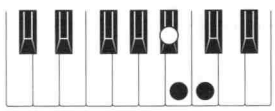
### ■ Le mode ONE FINGER

Dans le mode ONE FINGER, un accord majeur peut être joué en pressant seulement la note fondamentale de celui-ci.

Exemple: Accord de C (Do)

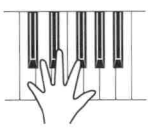


Les accords mineurs, de septième et de mineur septième peuvent être aussi facilement reproduits.

| Accord mineur | Accord de septième | Accord de mineur septième |
|---|---|---|
| Jouer la note fondamentale et l'une des touches noires situées à gauche de celle-ci. | Jouer la note fondamentales et l'une des touches blanches situées à gauche de celle-ci. | Jouer la note fondamentale avec l'une des touches noires et l'une des touches blanches situées à gauche de celle-ci. |
| Exemple: Cm  | Exemple: C7  | Exemple: Cm7  |

### ■ Le mode FINGERED

Dans le mode FINGERED, vous spécifiez vos accords en jouant toutes les notes de l'accord.



- Cet instrument est capable de distinguer les variations d'accords suivantes dans toutes les tonalités (C/Do est donné comme exemple): C, C7, CM7, Caug, Caug7, Cm, Cm7, Cdim, Cm7♭5, CmM7, Csus4, C7sus4, C♭5, C7♭5, Cm♭5, C6, Cm6, CM7♭5, CM7♯5, CmM7♭5, etc.

### ■ Le mode PIANIST

Dans le mode PIANIST, la totalité du clavier sert à spécifier les accords (mode FINGERED) pour piloter l'accompagnement automatique. La section **RIGHT** est assignée à tout le clavier et le clavier ne pas être partagé (split). En plus des accords reconnus dans le mode FINGERED, les accords de neuvième (9th) et treizième (13th) sont également reconnus.

- Lorsque vous spécifiez un accord, si vous jouez une note correspondant à la dominante, ou toute autre note, située en dessous de la note la plus grave de l'accord, la partie de basse (**BASS**) reproduira alors un motif basé sur cette note.

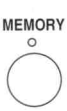
### ■ ON BASS




Si le bouton **ON BASS** est en fonction alors que le mode FINGERED ou PIANIST a été sélectionné, la partie **BASS** est reproduite dans la tonalité de la note la plus grave de l'accord joué, cela afin d'obtenir, par exemple, un accord Do Majeur Basse Sol (C on G).

- Par exemple, lorsque le bouton **ON BASS** est en fonction, si vous jouez un accord de Do (C) en pressant les touches Sol, Do et Mi (G, C et E), la partie **BASS** sera produite dans la tonalité de Sol (G).

### ■ MEMORY

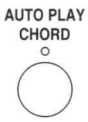



Lorsque le bouton **MEMORY** est en fonction, même lorsque les touches sont relâchées, l'accord est mémorisé et l'accompagnement automatique continue jusqu'à ce qu'un autre accord soit spécifié.

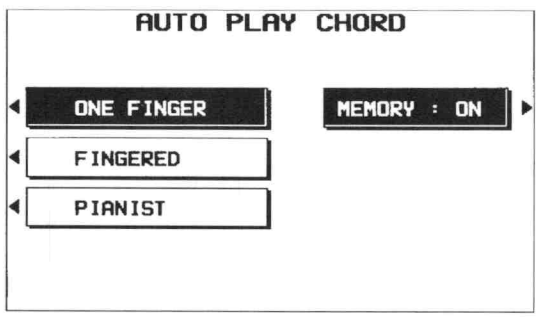
## Utilisation de AUTO PLAY CHORD

1. Sélectionnez le rythme, les sonorités et le tempo désiré.

2. Pressez le bouton **AUTO PLAY CHORD** pour le mettre en fonction.



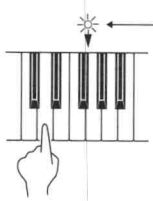

- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Sélectionnez un mode **AUTO PLAY CHORD** (ONE FINGER, FINGERED ou PIANIST).
- Quelques secondes après la fin de votre sélection, l'affichage de l'écran retourne à son état précédent.
- Si ONE FINGER ou FINGERED a été sélectionné, le clavier se partage (split) automatiquement en deux sections.
- L'état en/hors fonction du bouton **MEMORY** peut aussi être changé sur l'affichage à l'aide du bouton MEMORY.

4. Pressez le bouton **START/STOP** pour déclencher le rythme.
- Vous pouvez déclencher le rythme en enfonçant une touche du clavier (voir la page 38).

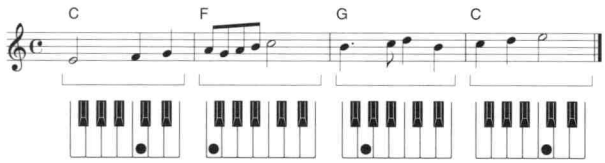
5. Jouez un accord.
- Si le mode ONE FINGER ou FINGERED a été sélectionné, jouez un accord sur la partie gauche du clavier en dessous du point de partage (split).




- Un motif d'accompagnement dans la tonalité de l'accord joué est automatiquement reproduit. Jouez la mélodie avec la main droite.

**Exemple indiquant comment obtenir un accompagnement avec le mode ONE FINGER**

Jouez la mélodie avec la main droite.




Main gauche

- Lorsque vous utilisez **FILL IN**, **INTRO** ou **ENDING**, l'accompagnement automatique varie suivant le pattern activé.
- Dans le mode ONE FINGER, la sonorité assignée à la partie gauche du clavier (**LEFT**) ne sera pas reproduite en condition normale (réglage initial).
- Vous pouvez sélectionner le mode déterminant la reproduction de la sonorité de main gauche (**LEFT**) pendant l'utilisation de **AUTO PLAY CHORD** (voir la page 114).

6. Pour arrêter l'accompagnement automatique, pressez le bouton **START/STOP**.

- A l'état de réglage initial, lorsque le rythme n'est pas activé, que le mode **AUTO PLAY CHORD** est en fonction et qu'un accord est spécifié, la note fondamentale (R.BASS) et les autres notes de cet accord (CHORD) seront reproduites. Le niveau de volume de ces notes peut être réglé (voir la page 22).
- Le volume pour chaque partie peut être réglagé. (Voir la page 21.)

## DYNAMIC ACCOMP

**DYNAMIC ACCOMP** est une fonction qui modifie chaque motif d'accompagnement reproduit par **AUTO PLAY CHORD**.

1. Pressez le bouton **DYNAMIC ACCOMP** pour le mettre en fonction.

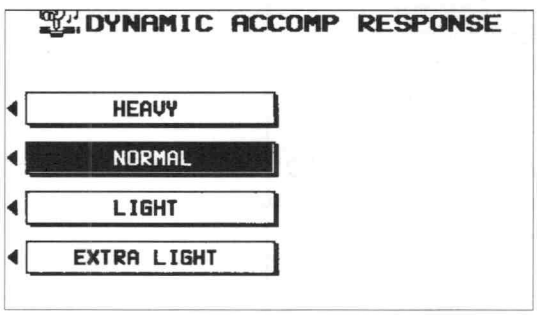



2. Jouez sur votre clavier en utlisant l'un des modes d'**AUTO PLAY CHORD**.
- En fonction de votre interprétation, chacune des parties d'accompagnement est modifiée.

■ **Réglage de la réponse**

Vous pouvez régler la manière dont le toucher du clavier affecte la fonction **DYNAMIC ACCOMP**.

1. Maintenez le bouton **DYNAMIC ACCOMP** pressé pendant quelques secondes.
- L'affichage de l'écran est le suivant.



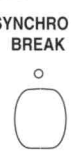

2. Sélectionnez le mode désiré.
- Quelques secondes après, l'affichage de l'écran retourne à son état précédent.
- Vous pouvez aussi accéder à cet affichage de réglage à partir de l'affichage du menu **MEMORY & CONTROL**. (Voir la page 95.)

## Fonction d'interruption "BREAK"

Avec la fonction break, le rythme débute lorsque vous jouez sur la partie gauche du clavier et s'arrête lorsque vous relâchez les touches.

1. Sélectionnez un mode **AUTO PLAY CHORD**.
- Le bouton **MEMORY** doit être désactivé.

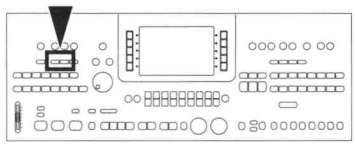
2. Pressez le bouton **SYNCHRO & BREAK** pour le mettre en fonction.




3. Jouez un accord avec votre main gauche.
- L'accompagnement automatique débute (déclenchement synchronisé).
- Pour le mode **PIANIST**, jouez sur les touches situées à gauche du point de partage du clavier actuellement choisi.

4. Relâchez les touches d'accord.
- L'accompagnement automatique s'arrête. Lorsque les touches seront enfonçées de nouveau, le rythme reprendra au premier temps de la première mesure.

# Sound Arranger

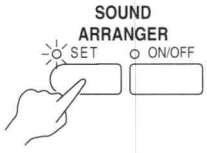


La fonction **SOUND ARRANGER** permet d'affecter d'autres sonorités aux parties de l'**AUTO PLAY CHORD** pour chacun des rythmes.

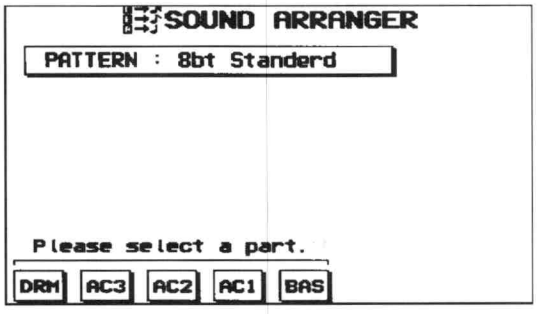
## Changement de sonorités

1. Sélectionnez le rythme dont vous désirez changer les affectations de sonorités.
- Ne sélectionnez pas un rythme de **MEMORY**.

2. Dans la section **SOUND ARRANGER**, pressez le bouton **SET** pour le mettre en fonction.

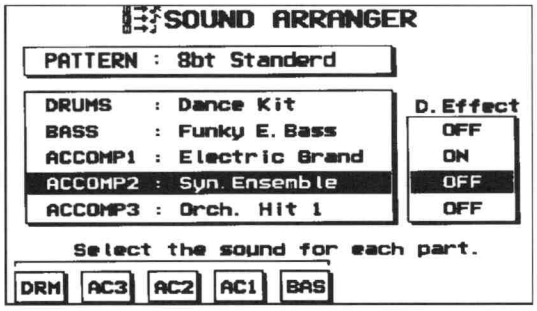



- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Utilisez les boutons de balance situés sous l'affichage de l'écran pour sélectionner la partie dont vous voulez modifier la sonorité.
   BAS: **BASS**
   AC1: **ACCOMP 1**
   AC2: **ACCOMP 2**
   AC3: **ACCOMP 3**
   DRM: **DRUMS**

- L'affichage de l'écran est le suivant.



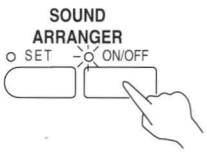

4. Sélectionnez la sonorité désirée.
- Vous pouvez aussi activer/désactiver les effets **DIGITAL EFFECT** (sauf pour la partie **DRUMS**).
- Pour la partie **DRUMS**, effectuez votre choix parmi les sonorités **KEYBOARD PERC**. (Ces sonorités ne peuvent pas être sélectionnées pour d'autres parties.)
- Le nom de la sonorité et l'état en/hors fonction de **DIGITAL EFFECT** sont indiqués sur l'affichage.

5. Répétez les étapes 3 et 4 pour les autres parties que vous désirez modifier.

6. Lorsque vous avez terminé vos modifications, pressez à nouveau le bouton **SET**.

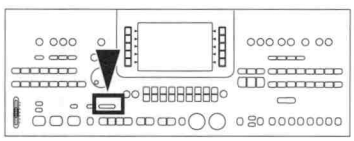
## Utilisation de vos réglages de sonorités

1. Dans la section **SOUND ARRANGER**, pressez le bouton **ON/OFF** pour le mettre en fonction.




2. Déclenchez la reproduction du rythme (avec l'accompagnement automatique).
- Lorsque le bouton **ON/OFF** est hors fonction, la présélection d'usine est utilisée.

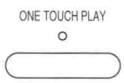
# One Touch Play



La fonction **ONE TOUCH PLAY** présélectionne les sonorités de cet instrument selon le rythme choisi afin de vous procurer une orchestration professionnelle dès la première utilisation. En pressant un seul bouton, la fonction **ONE TOUCH PLAY** vous propose une sélection de sonorités, une balance sonore et un tempo appropriés à chacun des rythmes.

1. Sélectionnez un rythme.
- Ne sélectionnez pas un rythme provenant des groupes **MEMORY**.

2. Pressez le bouton **ONE TOUCH PLAY** jusqu'à ce qu le voyant s'éteigne.




- L'affichage de l'écran est alors le suivant.

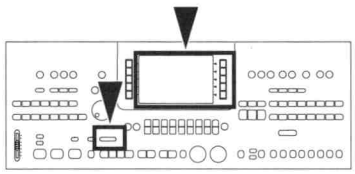



- Les boutons **AUTO PLAY CHORD**, **MEMORY** et **SYNCHRO & BREAK** sont automatiquement activés. Lorsque une touche de la partie gauche du clavier est enfoncée, le rythme automatique débute immédiatement.

**Suggestions d'utilisation de ONE TOUCH PLAY**

Pressez le bouton **INTRO & ENDING** avant de jouer pour obtenir une introduction musicale très "pro". Utilisez la registration de **ONE TOUCH PLAY** comme point de départ de votre propre registration. Puis modifiez le choix de sonorités, de balance et de tempo suivant votre besoin, et mémorisez vos réglages dans l'un des **PANEL MEMORY** pour une utilisation future.

# Music Style Select



**MUSIC STYLE SELECT** sélectionne automatiquement la registration de cet instrument convenant au style de musique désiré.
Faites votre choix parmi la liste de styles que cet instrument vous propose, et **MUSIC STYLE SELECT** fera le reste! Les sonorités, la balance des niveaux, le rythme, l'accompagnement et la vitesse de tempo appropriés seront automatiquement sélectionnés en fonction du style musical choisi.

1. Pressez le bouotn **ONE TOUCH PLAY**.
- L'affichage de l'écran est alors le suivant.




- Le nom du style indiqué sur l'affichage peut changer.

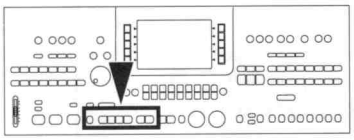
2. Dans la section **RHYTHM GROUP**, sélectionnez un groupe de rythmes.

3 Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner un style musical.
- Les boutons **AUTO PLAY CHORD**, **MEMORY** et **SYNCHRO & BREAK** sont en fonction, et les sonorités, les effets, le rythme et le tempo les mieux adaptés à ce style musical sont automatiquement et instantanément sélectionnés. Lorsque une touche de la partie gauche du clavier est enfoncée, le rythme débute automatiquement.

**Suggestion pour MUSIC STYLE SELECT**

Pressez le bouton **INTRO & ENDING** avant de jouer pour obtenir une introduction musicale très "pro".
Utilisez la registration de **MUSIC STYLE SELECT** comme point de départ de votre propre registration. Puis modifiez le choix de sonorités, la balance et le tempo suivant votre besoin et mémorisez votre nouvelle registration dans l'un des **PANEL MEMORY** pour une utilisation future.

# Music Style Arranger



La fonction **MUSIC STYLE ARRANGER** vous aide à réaliser des changements de registration très "pro" au cours de vos interprétations. Choisissez parmi trois variations de registration en pressant un bouton ou bien laissez cet instrument changer automatiquement de registration lorsque vous pressez les boutons **FILL IN 1** ou **2**. **MUSIC STYLE ARRANGER** modifiera à la fois le motif d'accompagnement et la registration afin de créer un arrangement idéal.

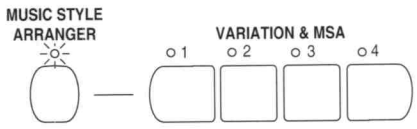
## Utilisation de MUSIC STYLE ARRANGER

1. Sélectionnez un rythme.

2. Pressez le bouton **MUSIC STYLE ARRANGER** pour le mettre en fonction.



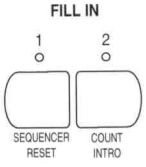

3. Utilisez le bouton **VARIATION & MSA** pour sélectionner le style (**1** à **4**).




- La nuance du motif diffère en fonction de chacun des numéros.
- Les réglages du panneau (y compris le tempo) sont modifiés en fonction du rythme et du style musical sélectionnés. **AUTO PLAY CHORD**, **MEMORY** et **SYNCHRO & BREAK** sont automatiquement activés. Lorsque une touche de la partie gauche du clavier est enfoncée, le rythme débute instantanément.
- Pendant votre interprétation, le style peut être changé, mais le tempo ne change pas.

## Voici comment changer de style musical au cours d'une interprétation.

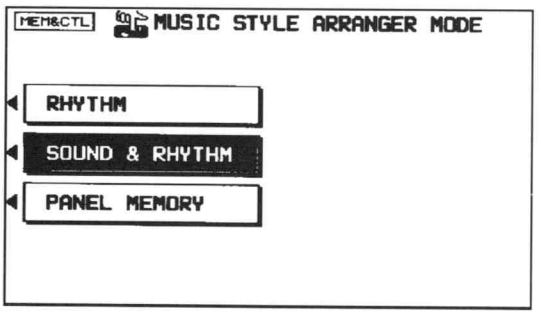
Tout en jouant après avoir activé **MUSIC STYLE ARRANGER**, pressez **FILL IN 1** ou **FILL IN 2**.




- Chaque fois que le bouton **FILL IN 1** est pressé, la variation **FILL IN 1** est déclenchée et le style musical change dans l'ordre suivant **4** → **3** → **2** → **1**. Chaque fois que **FILL IN 2** est pressé, la variation **FILL IN 2** est déclenchée et le style musical change dans l'ordre suivant **1** → **2** → **3** → **4**.

■ **Mode de MUSIC STYLE ARRANGER**
Vous pouvez sélectionner quel changement de réglage sera effectué lorsque vous pressez le bouton **FILL IN**, lorsque le **MUSIC STYLE ARRANGER** est en fonction.

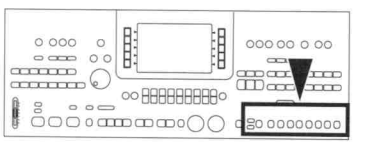
1. Pressez et maintenez le bouton **MUSIC STYLE ARRANGER** pendant quelques secondes.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Sélectionnez un mode.
RHYTHM: seulement le rythme change.
SOUND & RHYTHM: les sonorités et le rythme changent.
PANEL MEMORY: les numéros de **PANEL MEMORY** (**1** à **4**) changent.
- Après quelques secondes, l'écran revient à son affichage normal.

- Vous pouvez aussi accéder à cet affichage de réglage à partir de l'affichage du menu **MEMORY & CONTROL**. (Voir la page 95.)

# Panel Memory

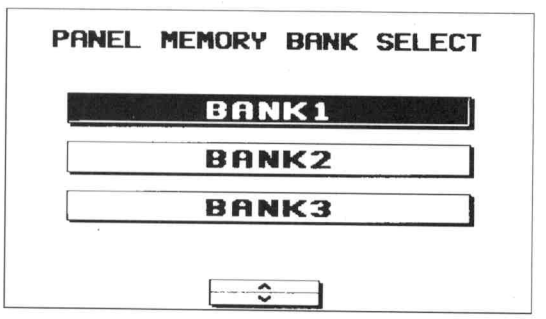


La fonction **PANEL MEMORY** mémorise les réglages du panneau de contrôle de cet instrument et vous permet d'effectuer des changements de réglages complexes en pressant un seul bouton!

## Voici comment mémoriser les réglages du panneau

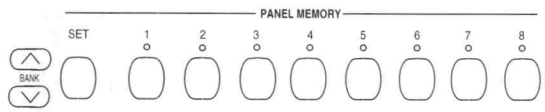
1. Effectuez vos réglages (sonorités, niveaux des volumes, etc...).

2. Pressez le bouton **BANK** pour sélectionner une banque (1 à 3).
- Le numéro de la banque est indiqué sur l'affichage.




- Vous pouvez aussi utiliser les boutons ∧ et ∨ situés sous l'écran pour sélectionner la banque.
- L'écran revient à l'affichage précédent quelques secondes après que vous avez effectué le réglage.

3. Tout en pressant le bouton **SET**, pressez l'un des boutons **PANEL MEMORY** (**1** à **8**).



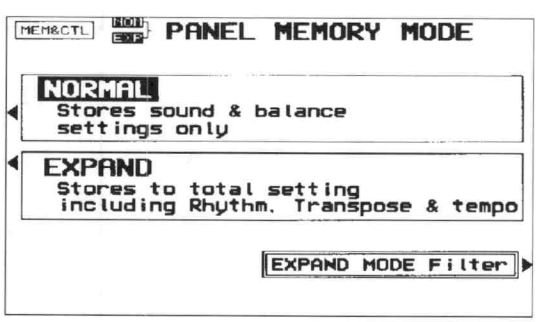

- Les réglages du panneau sont maintenant mémorisés dans la banque spécifiée sous le numéro choisi.

- Pour rappeler les réglages mémorisés, sélectionner simplement **BANK**, puis presser le bouton correspondant au numéro de **PANEL MEMORY** désiré (vous pouvez toujours changer les réglages de sonorités, etc., manuellement; de toute façon le contenu de la mémoire du **PANEL MEMORY** ne peut être modifié jusqu'à ce qu'une nouvelle procédure de mémorisation soit effectuée).
- Les réglages **PANEL MEMORY** peuvent être sauvegardés sur disquette pour être rappelés ultérieurement (voir la page 101).

## ■ Mode de PANEL MEMORY

Vous pouvez sélectionner quels réglages sont pris en compte lorsqu'un **PANEL MEMORY** est utilisé.

1. Pressez et maintenez le bouton **SET** quelques secondes.
- L'affichage de l'écran est alors le suivant.




2. Sélectionnez le mode.

   NORMAL: Les sonorités et l'équilibre de volume, les effets et l'état **CONDUCTOR** sont mémorisés.

   EXPAND: Tous les réglages de l'instrument sont mémorisés, y compris le rythme (sauf l'état activé/désactivé de **SOUND ARRANGER**), **TRANSPOSE**, le tempo, etc.

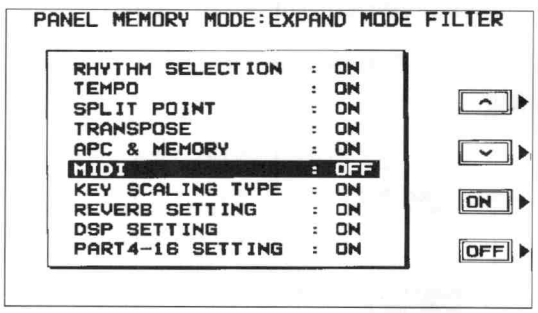
- Après quelques secondes, l'écran revient à son affichage normal.

- Vous pouvez aussi accéder à cet affichage de réglage à partir de l'affichage du menu **MEMORY & CONTROL**. (Voir la page 95.)

## ■ EXPAND MODE FILTER

Vous pouvez spécifier quelles données sont mémorisées en mode EXPAND.

1. Sur l'affichage du menu PANEL MEMORY MODE, pressez le bouton EXPAND MODE FILTER.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner l'élément.

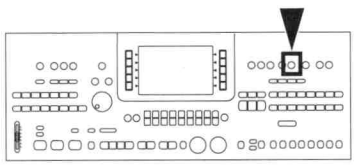
3. Utilisez les boutons ON et OFF pour mémoriser l'état en ou hors fonction de l'élément sélectionné.

4. Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque fonction si nécessaire.

**Suggestions pour utiliser PANEL MEMORY**

Le réglage d'usine de **PANEL MEMORY** contient des configurations "pro" que vous pouvez choisir d'utiliser ou de modifier. Vous pourrez les rappeler à tout instant en effectuant une initialisation de **PANEL MEMORY**. Vous pouvez passer d'un **PANEL MEMORY** à un autre en utilisant un interrupteur au pied. Pressez **MEMORY & CONTROL** et sélectionnez FOOT SWITCH SETTING sur l'écran pour activer cette fonction.

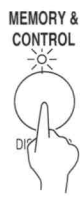
# Réglage des fonctions d'interrupteur au pied



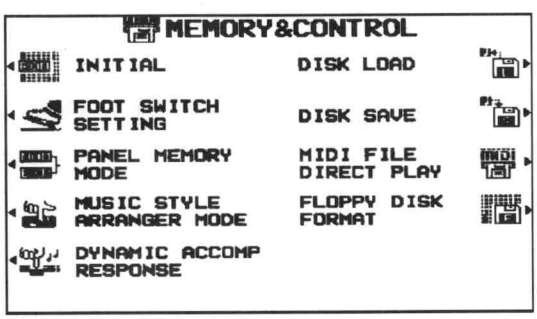
Si un interrupteur au pied (foot switch), en option, est connecté, vous pouvez lui assigner diverses fonctions.

## Assignation des fonctions

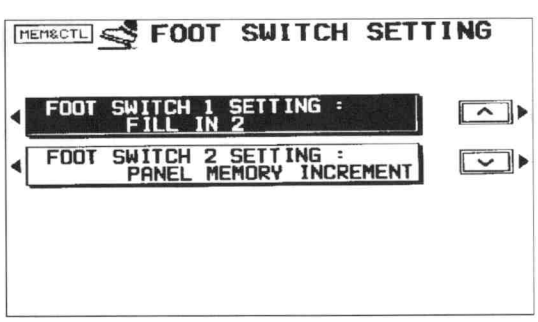
1. Pressez le bouton **MEMORY & CONTROL** pour le mettre en fonction.




- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Sélectionnez FOOT SWITCH SETTING.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Sélectionnez FOOT SWITCH 1 SETTING ou FOOT SWITCH 2 SETTING.

4. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner la fonction désirée.

PANEL MEMORY 1–1 à 3–8: La banque et le numéro de **PANEL MEMORY** sont activés.
PANEL MEMORY INCREMENT: un changement de **PANEL MEMORY** par numéro croissant sera effectué à chaque pression. Le sélectionner en pressant 1.
START/STOP: le bouton **START/STOP** en/hors fonction.
RHYTHM VARIATION 1–4: le bouton **VARIATION** activé.
FILL IN 1: le bouton **FILL IN 1** activé.
FILL IN 2: le bouton **FILL IN 2** activé.
INTRO & ENDING 1: le bouton **INTRO & ENDING 1** activé.
INTRO & ENDING 2: le bouton **INTRO & ENDING 2** activé.
SUSTAIN: le bouton **SUSTAIN** en/hors fonction.
PAD 1–3: **MANUAL SEQUENCE PADS** activé
DIGITAL EFFECT: le bouton **DIGITAL EFFECT** en/hors fonction.
DSP EFFECT: le bouton **DSP EFFECT** en/hors fonction.
GLIDE: fonction GLIDE (glissando par demi-ton) en/hors fonction.
TECHNI-CHORD: le bouton **TECHNI-CHORD** en/hors fonction.
PUNCH RECORD: PUNCH IN/PUNCH OUT (voir la page 78).
TREMOLO SLOW/FAST: TREMOLO SLOW/FAST de **DIGITAL DRAWBAR** (Voir la page 27.)

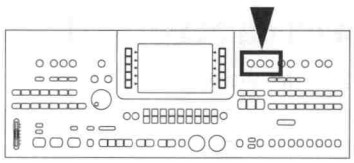
5. Répétez les étapes 3 et 4 pour assigner les fonctions désirées à chaque pad ou au interrupteur au pied.

6. Lorsque vos réglages sont terminés, pressez à nouveau le bouton **MEMORY & CONTROL**.

- Pour plus de détails concernant la connexion du interrupteur au pied, voir la page 145.

# Partie IV La fonction Sequencer

## A propos du séquenceur



La fonction du séquenceur enregistre vos interprétations comme un véritable magnétophone. Le **SEQUENCER** de cet instrument vous permet de vous enregistrer de différentes manières. Vous pouvez enregistrer votre interprétation en une seule fois (surtout si vous utilisez **AUTO PLAY CHORD** pour l'accompagnement), ou réaliser un arrangement complexe utilisant plusieurs parties jouant simultanément, comme un orchestre complet! Le séquenceur de cet instrument dispose de 16 pistes. Cela signifie que vous pouvez entegistrer 16 parties différentes. Probablement, vous utiliserez rarement ces 16 pistes simultanément! L'utilisation la plus simple se fera avec une ou deux pistes. Le **SEQUENCER** de cet instrument vous permet de modifier vos enregistrements. A la différence d'un megnétophone, vous pouvez changer la sonorité ou le tempo durant la reproduction, ou encore corriger les fausses notes et les erreurs d'interprétation.

### Caractéristiques essentielles

■ **Vous pouvez changer le tempo sans changer de tonalité.**

Lorsque vous enregistrez une interprétation à un certain tempo et que vous vous ré-écouter à un tempo plus rapide, la tonalité n'est pas modifiée.

■ **Stabilité de la qualité sonore**

Votre interprétation est reproduite par un module sonore utilisant des données numériques. Contrairement à un enregistrement sur bande magnétique la qualité de votre enregistrement ne va pas se détériorer même après de nombreuses utilisations.

■ **Editions de votre enregistrement**

Des fonctions d'édition, pratiques d'utilisation, vous permettent de modifier vos enregistrements. Les données peuvent être facilement effacées, corrigées ou copiées, afin de vous fournir des outils destinés à faciliter l'expression de votre inspiration.

■ **Recherche intantanée**

Une bande magnétique peut être rembobinée, mais cela prend un certain temps correspondant à la longueur de celle-ci. Le fait d'utiliser des données numériques permet de revenir au début de l'enregistrement, ou à un point précis de celui-ci, instantanément.

■ **Sauvegarde de vos enregistrements sur disquette**

Toutes les données de votre interprétation peuvent être sauvegardées sur une disquette. Le lecteur-enregistreur incorporé dans l'instrument vous permet d'utiliser les disquettes commercialisées pour votre clavier.

- Les caractéristiques et l'utilisation de ce lecteur-enregistreur de disquette sont décrites dans la Partie VI: Disk Drive (voir la page 94).

### Caractéristiques pratiques

■ **Procédure d'enregistrement simplifiée**

La fonction EASY RECORD vous permet de ne pas être obligé d'effectuer de nombreux réglages compliqués. Vous pouvez enregistrer et écouter votre enregistrement très rapidement et très simplement.

- Vous pouvez dans votre enregistrement utiliser un accompagnement **AUTO PLAY CHORD**.

■ **Créer un orchestre par vous-même**

Utiliser la fonction REALTIME RECORD pour vous enregistrer sur 1 ou jusqu'à 16 pistes (parties) pour créer votre propre groupe ou orchestre.

■ **Mémoriser certaines données**

Pour mémoriser les répétitions de phrase ou des passages compliqués, la fonction STEP RECORD est très utile et permet un enregistrement note par note.

- Cette méthode peut être utilisée pour mémoriser une progresion d'accord pilotant l'accompagnement automatique et les changements de rythme.

### Capacité de la mémoire

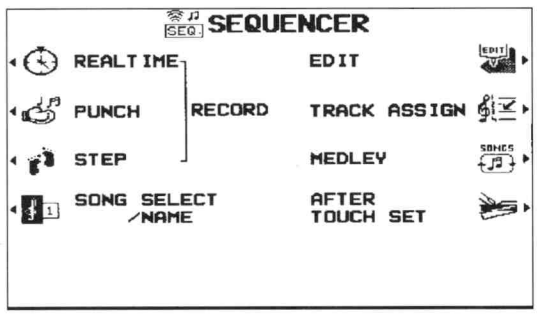
Vous pouvez mémoriser jusqu'à 10 morceaux dans le **SEQUENCER**. En terme de nombre de notes la capacité maximale d'informations qui peuvent être enregistrées dans la mémoire du **SEQUENCER** sur l'ensemble des pistes et des morceaux est de 40.000 notes. La capacité disponible est indiquée sur l'écran sous forme de pourcentage (MEMORY= %).

- Lorsque "Memory full!" apparaît sur l'écran, il n'est plus possible d'enregistrer plus d'informations dans le **SEQUENCER**.
- Le contenu enregistré peut être sauvegardé sur disquette pour être rappelé ultérieurement (voir la page 102).

## Menu du SEQUENCER

Lorsque vous pressez le bouton **SEQUENCER** l'affichage de l'écran est le suivant.




### Aperçu des éléments du menu SEQUENCER

**SONG SELECT/NAME** (page 53)
Spécifiez le numéro de morceau et le nom du morceau à enregistrer ou à reproduire.

**REALTIME RECORD** (page 56)
Enregistrez votre interprétation directement comme vous l'avez jouée.

**STEP RECORD** (page 60)
Effectuez un enregistrement note après note avec visualisation sur l'écran

**TRACK ASSIGN** (page 66)
Assignez chacune des 16 différentes pistes

**EDIT** (page 67)
Des fonctions d'édition très complètes sont disponibles

NOTE EDIT: Pour mémoriser et corriger les données d'interprétation (NOTE) sur un affichage en rouleau de piano.

DRUM EDIT: Pour mémoriser et corriger les données de la partie DRUMS sur un affichage spécial.

QUANTIZE: Pour corriger la manière par rapport aux temps de la mesure avec laquelle les notes ont été jouées.

TRANSPOSE: Pour changer la tonalité des données d'interprétation spécifiées.

VELOCITY CHANGE: Pour modifier la vélocité enregistrée (la façon dont les notes ont été jouées)

SONG CLEAR: Pour effacer le contenu de toutes les pistes.

TRACK CLEAR: Pour efface le contenu d'une seule piste.

NOTE CHANGE: Pour changer la hauteur de notes particulières.

ADVANCE/DELAY: Pour accélérer ou ralentir la production des sonorités des données d'interprétation.

SONG COPY: Pour copier des morceaux particuliers.

TRACK MERGE: Pour fusionner le contenu de deux pistes sur une troisième.

PANEL WRITE: Pour modifier l'état du panneau en début de morceau.

MEASURE COPY: Pour copier le contenu d'une mesure spécifiée

MEASURE ERASE: Pour effacer le contenu d'une mesure spécifiée.

MEASURE DELETE: Pour effacer le contenu d'une mesure spécifiée.

MEASURE INSERT: Pour insérer des mesures supplémentaires dans l'interprétation.

**PUNCH RECORD** (page 78)
Corrigez seulement un passage de l'enregistrement.

**MEDLEY** (page 79)
Effectuez une reproduction enchaînée des morceaux contenus sur une disquette.

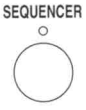
**AFTER TOUCH SET** (page 80)
Spécifiez si oui ou non l'après toucher du clavier est enregistré comme donnée d'interprétation.

■ **Au sujet du compte de mesures**
- La mesure indiquée sur l'écran correspond à celle du rythme sélectionné. Toutefois, si les données de rythme sont mémorisées dans la partie RHYTHM et que vous lisez cette sonorité, le compte de mesures sur l'affichage correspond aux données de rythme en mémoire. (Voir la page 58.)
- Si vous désirez utiliser une fraction de mesure non disponible dans les rythmes préréglés, utilisez le **COMPOSER** pour créer une nouvelle fraction de mesure. (Voir la page 85.)

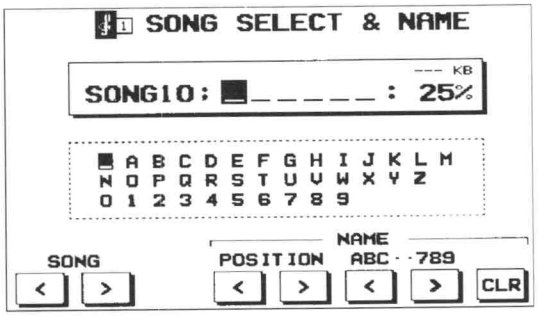
# Song Select & Name

Il est possible d'enregistrer jusqu'à 10 morceaux dans le **SEQUENCER**. Le numéro et le nom du morceau doivent être spécifiés avant que l'enregistement commence.

1. Pressez le bouton **SEQUENCER** pour le mettre en fonction.




2. Sur l'affichage du menu, sélectionnez SONG SELECT/NAME.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Utilisez les boutons SONG < et > pour sélectionner le numéro de morceau (1 à 10).

4. Composez le nom du morceau (jusqu'à 6 caractères).
- Utilisez les boutons POSITION < et > pour déplacer le curseur sur la position où vous allez définir un caractère. Utilisez les boutons ABC ·· 789 < et > pour sélectionner un caractère alphanumérique. Répétez ces opérations pour composer le nom complet.
- Pour effacer le nom, pressez le bouton CLR.

- La quantité totale de mémoire utilisée pour le morceau actuel est indiquée sous forme de pourcentage (%) à droite du nom du morceau.

5. Pressez le bouton **EXIT**.

6. Suivez la procédure normale d'enregistrement pour le morceau.

- Jusqu'à ce que cette procédure soit répétée, toutes les procédures d'enregistrement précédentes sont associées avec le numéro de morceau spécifié.
- Pour optimiser la mémoire, il est nécessaire d'effacer les morceaux que vous ne désirez pas conserver. (Voir la page 72.)

- Si vous voulez enregistrer le tempo de chaque morceau, enregistrez le tempo désiré au début de la partie CONTROL. Lorsque vous reproduisez le morceau, veillez aussi à sélectionner la partie CONTROL pour la reproduction.

# La fonction Easy Record

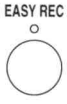
Si vous désirez enregistrer une interprétation et l'écouter avec un minimum de manipulations, vous pouvez le faire facilement et rapidement grâce à cette fonction.

## Procédure d'enregistrement

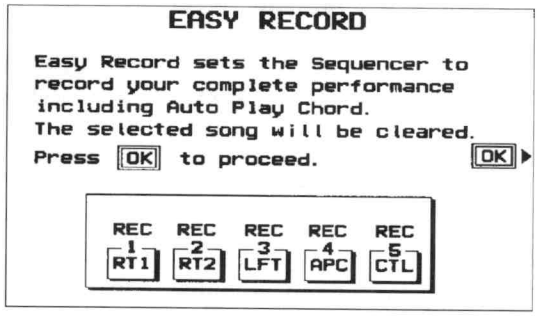
1. Réglez les sonorités désirées, les effets, le rythme, etc.

2. Sélectionnez le numéro de morceau. (Voir la page 53.)

3. Pressez le bouton **EASY REC** pour le mettre en fonction.




- L'affichage de l'écran est alors le suivant.




**Voici la programmation de votre instrument lorsque EASY RECORD est activée:**

- Les données enregistrées du numéro de morceau SONG actuellement sélectionné sont effacées (SONG CLEAR).
- Les pistes disponibles pour l'enregistrement sont les suivantes:
  1: partie RIGHT 1
  2: partie RIGHT 2
  3: partie LEFT
  4: partie APC
  5: partie CONTROL

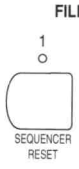
4. Pressez le bouton OK.
- L'affichage de l'écran REALTIME RECORD apparaît.

5. Jouez sur votre clavier.
- L'enregistrement débute dès que le rythme est déclenché ou qu'une touche est enfoncée.

6. Lorsque l'enregistrement est terminé, pressez le bouton **EASY REC** pour le mettre hors fonction.
- L'affichage SEQUENCER PLAY apparaît.

## Pour écouter l'enregistrement (PLAYBACK)

1. Pressez le bouton **SEQUENCER RESET** (**FILL IN 1**).




2. Pressez le bouton **START/STOP**.
- La reproduction de votre enregistrement débute immédiatement.
- Pour arrêter la reproduction, pressez le bouton **SEQUENCER PLAY** pour le mettre hors fonction.

# Les différentes parties du Sequencer

Le sommaire suivant explique le contenu de chaque partie de **SEQUENCER**.

| Nom de la partie [sur l'écran] | Utilisation | Contenu enregistré |
|---|---|---|
| **RIGHT1** [RT1]<br>**RIGHT2** [RT2]<br>**LEFT** [LFT]<br>**PART4** [P 4]<br>⋮<br>**PART15** [P15] | nregistre chaque parties (REALTIME/STEP) | • Réglages de sonorités et de leur volume<br>• En/hors fonction de **DIGITAL EFFECT**, **DSP EFFECT** et **SUSTAIN**<br>• Utilisation de la molette de **PITCH BEND**<br>• Utilisation de la molette de **MODULATION**<br>• AFTER TOUCH (REALTIME seulement) (voir la page 80) |
| **DRUMS** [DRM] (PART 16) | Enregistre la partie de percussions jouée avec le groupe de **KEYBOARD PERC** (REALTIME/STEP) | • Réglages de sonorités (KIT de batterie) |
| **CONTROL** [CTL] | Enregistre l'étatdes différents boutons du panneau (REALTIME/ STEP) | • Réglages de rythme et changements de sélection<br>• En/hors fonction de **DIGITAL REVERB**<br>• Réglage d'**AUTO PLAY CHORD**<br>• En/hors fonction d'**ON BASS**<br>• En/hors fonction de **DYNAMIC ACCOMP**<br>• Réglage de **MUSIC STYLE, ARRANGER**<br>• En fonction de **FILL IN 1**, **2**, **INTRO & ENDING 1** et **2**<br>• Réglage du point de partage (**SPLIT**)<br>• Changement de **PANEL MEMORY**<br>• Réglage de **TRANSPOSE**<br>• En/hors fonction de **START/STOP**<br>• Réglage de **TEMPO**<br>• Assignation de **CONDUCTOR**<br>• Utilisation de **MANUAL SEQUENCE PADS**<br>• Utilisation de la pédale d'expression (en option) |
| **AUTO PLAY CHORD** [APC] | Enregistrement des accords joués avec **AUTO PLAY CHORD** (REALTIME) | • Réglage d'**AUTO PLAY CHORD**<br>• En/hors fonction d'**ON BASS** |
| **CHORD** [CHD] | Enregistre la progression d'accords jouée avec l'**AUTO PLAY CHORD** (STEP) | • Progression d'accords<br>• En fonction de **FILL IN 1**, **2**, **INTRO & ENDING 1** et **2** |
| **RHYTHM** [RHY] | Règle les données relatives au rythme (STEP) | • Réglages de rythme et changements de sélection<br>• En fonction de **FILL IN 1**, **2**, **INTRO & ENDING 1**, et **2**<br>• En/hors fonction de **START/STOP**<br>• Réglage de **TEMPO** |

- Vous pouvez utiliser la fonction TRACK ASSIGN pour assigner les parties aux pistes (voir la page 66).

■ **Paramètres de sonorités par défaut**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1: RIGHT1 | 5: CONTROL | 9: PART5 | 13: PART9 |
| 2: RIGHT2 | 6: RHYTHM | 10: PART6 | 14: PART10 |
| 3: LEFT | 7: DRUMS | 11: PART7 | 15: PART11 |
| 4: APC/CHORD | 8: PART4 | 12: PART8 | 16: PART12 |

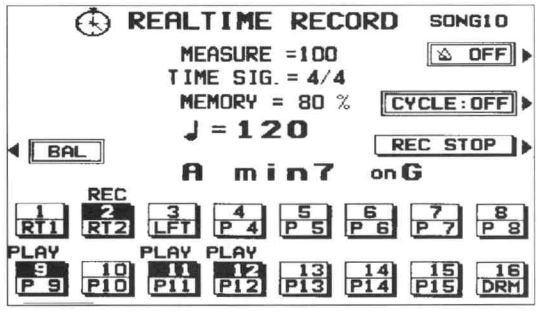
# Enregistrement en temps réel (REALTIME RECORD)

Avec la fonction REALTIME RECORD, votre interprétation est enregistrée exactement de la façon dont vous la jouez. Ce mode vous permet d'enregistrer la moindre nuance de votre interprétation.

## Procédure d'enregistrement

1. Sélectionnez le numéro de morceau. (Voir la page 53.)

2. Sur l'affichage du menu **SEQUENCER**, sélectionnez REALTIME RECORD.
- L'affichage de l'écran devient le suivant.




3. Sélectionnez les sonorités, les effets, les niveaux de volume, etc. de toutes les parties que vous allez enregistrer.

4. Utilisez les boutons de balance situés sous l'écran pour spécifier la piste correspondant à la partie que vous allez enregistrer.
- Pressez les boutons pour afficher "REC" au-dessus des numéros des pistes que vous voulez enregistrer.
- Utilisez les boutons supérieurs pour sélectionner les pistes 1 à 8, et les boutons inférieurs pour sélectionner les pistes 9 à 16.
- Pendant l'enregistrement, vous pouvez reproduire des pistes qui sont déjà enregistrées. Pressez les boutons pour afficher "PLAY" au-dessus des numéros des pistes que vous voulez reproduire.
- Vous pouvez sélectionner l'enregistrement de deux pistes ou plus simultanément. Pour enregistrer une partie d'interprétation, il faut que le bouton correspondant du **CONDUCTOR** (**RIGHT 1**, **RIGHT 2**, **LEFT**) soit aussi en fonction.
- La piste de la partie RHYTHM (RHY) peut être sélectionnée pour l'enregistrement seulement lorsque STEP RECORD est activé.
- Lorsque vous avez sélectionné une piste, le réglage du panneau réalisé à l'étape 3 est mémorisé.

5. Utilisez le cadran **TEMPO/PROGRAM** pour ajuster le tempo.
- Le tempo vous est indiqué par un chiffre sur l'écran (♩ =).
- Si vous désirez enregistrer le réglage de tempo et les changements de tempo, mémorisez-les dans la partie CONTROL, ou utilisez le STEP RECORD: RHYTHM. (Voir la page 64.)

6. Mettez en fonction le métronome si vous le désirez, avec le bouton ON ou OFF.
- La sélection du métronome alterne sur ON ou OFF chaque fois que le bouton est pressé.
- Le son du métronome n'est pas enregistré.
- Le volume du métronome peut être réglé (voir la page 22).

7. Jouez sur votre clavier.
- L'enregistrement débute.
- Le numéro de mesure actuel est indiqué par "MEASURE=" sur l'affichage de l'écran.
- Vous pouvez aussi presser le bouton **START/STOP** pour déclencher le rythme et ainsi l'enregistrement.
- Si le métronome est en fonction, lorsque vous pressez le bouton **START/STOP**, un décompte de deux mesures vous est indiqué, puis l'enregistrement débute. Dans ce cas, le rythme n'est pas déclenché.
- L'enregistrement s'enclenche seulement après le compte de deux mesures.

- Les conditions d'enregistrement sont continuellement ré-actualisées sur l'écran au cours d'un enregistrement. "TIME SIG.=" indique la mesure uilisée; et "MEMORY=" indique la capacité de mémoire restante disponible en pourcentage (%).
- Si vous désirez mofifier le volume de chaque piste ou partie pendant l'enregistrement, il vous suffit de presser le bouton BAL pour rappeler l'affichage TRACK BALANCE, et d'effectuer vos modifications.
- Si vous effectuez une erreur au cours d'un enregistrement, vous pouvez modifier un passage de votre interprétation sans devoir recommencer toute la partie (voir la page 78).

- Si vous désirez refaire l'enregistrement, pressez le bouton REC STOP. Les mêmes pistes retournent à l'état d'attente d'enregistrement. Refaites les réglages de panneau s'ils ont été modifiés.

8. Lorsque l'enregistrement est terminé, pressez le bouton **SEQUENCER** pour le mettre hors fonction.
- Lorsque le bouton **SEQUENCER** est hors fonction, la commande de fin est enregistrée. Notez bien que, aussi longtemps que la commande de fin (END) n'est pas enregistrée, l'enregistrement vierge continue même si vous arrêtez de jouer.
- L'afichage SEQUENCER PLAY apparaît.

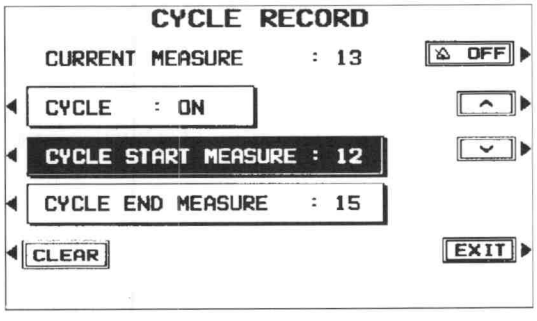
9. Si vous désirez enregistrer d'autres pistes, répétez les étapes 2 à 8 et poursuivez l'enregistrement des autres pistes du morceau (enregistrement multi-pistes).
- Pour l'enregistrement multi-pistes, il faut presser le bouton **START/STOP** pour enclencher la reproduction des pistes déjà enregistrées.

## CYCLE RECORD (enregistrement en boucle)

Ce mode vous permet de répéter continuellement des mesures d'enregistrement spécifiées. Ainsi, vous pouvez enregistrer des mesures en ajoutant des notes pendant un cycle quelconque.

1. Sur l'affichage REALTIME RECORD, spécifiez "REC" pour les numéros de piste que vous allez enregistrer, et "PLAY" pour les numéros de piste que vous voulez reproduire.

2. Pressez le bouton CYCLE: OFF.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Sélectionnez CYCLE START MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le point de départ (numéro de mesure).

4. Sélectionnez CYCLE END MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le point de fin (numéro de mesure)
- Vous pouvez aussi spécifier la mesure à laquelle la commande END a été mémorisée.




5. Pressez le bouton **START/STOP**.
- Si le métronome est activé, l'enregistrement en cycle des mesures spécifiées commence après un compte de deux mesures.

6. Jouez sur votre clavier.
- Les mesures spécifiées sont répétées; vous pouvez alors enregistrer en ajoutant progressivement des notes aux moments adéquats (enregistrement superposé).
- Si vous voulez effacer toutes les données d'interprétation des mesures spécifiées, pressez le bouton CLEAR.
- Si vous sélectionnez CYCLE et que vous sélectionnez OFF à l'aide du bouton ∨ , l'enregistrement en boucle sera désactivé. Ce bouton ne fonctionne pas pendant l'enregistrement.
- Pressez le bouton EXIT pour revenir à l'affichage REALTIME RECORD.
- L'enregistrement de cycle peut aussi être enclenché à partir de l'écran REALTIME RECORD lorsque l'indication CYCLE: ON est affichée.
- Le nombre maximum de notes pouvant être produites simultanément pour la piste est 16.

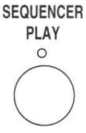
7. Lorsque l'enregistrement terminé, pressez le bouton **SEQUENCER** pour le mettre hors fonction.

# Sequencer Play

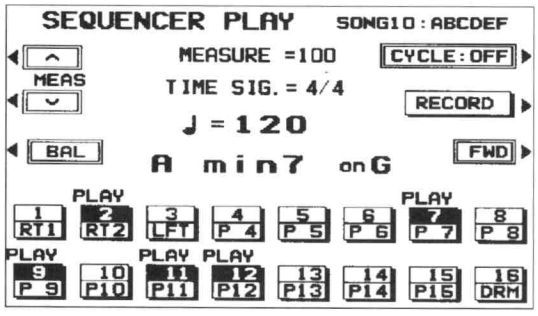
Déclenchez la reproduction de votre interprétation enregistrée.

1. Sélectionnez le numéro du morceau que vous voulez reproduire. (Voir la page 53.)
- Si vous reproduisez un morceau immédiatement après l'avoir enregistré, le même numéro de morceau se trouvera déjà sélectionné, et il est alors inutile d'effectuer cette étape.

2. Pressez le bouton **SEQUENCER PLAY** pour le mettre en fonction.




- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Utilisez les boutons situés sous l'écran pour afficher "PLAY" au-dessus des numéros des pistes que vous voulez reproduire.
- Utilisez les boutons supérieurs pour sélectionner les pistes 1 à 8, et les boutons inférieurs pour sélectionner les pistes 9 à 16.
- Vous pouvez sélectionner deux pistes ou plus à reproduire en une seule fois.

4. Utilisez le cadran **TEMPO/PROGRAM** pour régler le tempo de reproduction.
- Le tempo est indiqué sur l'affichage sous la forme "♩ =".

5. Pressez le bouton **SEQUENCER RESET** (**FILL IN 1**).
- Le **SEQUENCER** revient au début de l'enregistrement et les réglages de départ sont automatiquement rappelés.

6. Pour déclencher la reproduction à partir d'une mesure autre que la mesure 1, spécifiez la mesure de début à l'aide des boutons MEAS ∧ et ∨.
- "MEASURE=" indique le numéro de la mesure sélectionnée.
- Vous pouvez rechercher rapidement la mesure désirée tout en écoutant l'interprétation enregistrée en maintenant le bouton FWD enfoncé. (Ce bouton ne fonctionne pas pendant la reproduction normale.)

7. Pressez le bouton **START/STOP**.
- La reproduction de la séquence débute à partir de la mesure spécifiée.
- Lorsque la reproduction commence sur une mesure où **INTRO**, **COUNT INTRO**, **FILL IN** ou **ENDING** ont été enregistrés, la variation enregistrée ne sera pas reproduite.
- Si vous désirez mofifier le volume de chaque piste ou partie, il vous suffit de presser le bouton BAL pour rappeler l'affichage PART BALANCE, et d'effectuer vos modifications.

8. Pour arrêter la reproduction, pressez le bouton **START/STOP**.
- Si vous pressez encore le bouton **START/STOP**, la reproduction reprendra sur le temps de la mesure sur lequel elle s'était arrêtée.
- Si vous pressez le bouton RECORD pendant que la reproduction est arrêtée, l'affichage REALTIME RECORD apparaît sur l'écran.

9. Pour arrêter la reproduction, pressez le bouton **SEQUENCER PLAY** pour le mettre hors fonction.

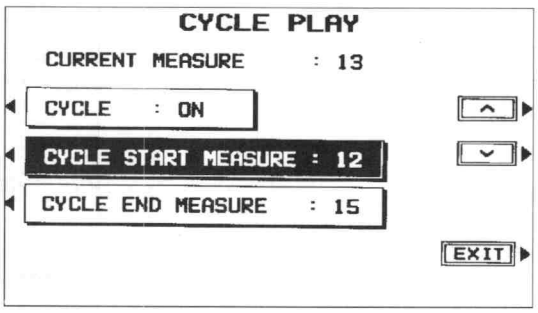
Si "PLAY" est spécifié pour la piste à laquelle la partie RHYTHM (RHY) est assignée, l'affichage MEASURE utilisé dans les écrans STEP RECORD et EDIT apparaît conformément aux données de fraction de mesure mémorisées dans la partie RHYTHM.

## CYCLE PLAY (reproduction en boucle)

Vous pouvez enclencher la reproduction continue de mesures spécifiées.

1. Sur l'affichage SEQUENCER PLAY, spécifiez "PLAY" pour les numéros de piste que vous voulez reproduire.

2. Pressez le bouton CYCLE:OFF.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Sélectionnez CYCLE START MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le point de départ (numéro de mesure).

4. Sélectionnez CYCLE END MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le point de fin (numéro de mesure).
- Vous pouvez aussi spécifier la mesure à laquelle la commande END a été mémorisée.




5. Pressez le bouton **START/STOP**.
- La reproduction en boucle des mesures spécifiées commence.
- Le motif rythmique n'est pas reproduit.
- Si vous entrez la commande END au cours de l'interprétation, la reproduction s'arrête à ce point. La fonction NOTE EDIT peut être utilisée pour changer la position de la commande END. (Voir la page 68.)

6. Pour arrêter la reproduction, pressez à nouveau le bouton **START/STOP**.
- Lorsque la reproduction est arrêtée, si vous pressez le bouton **SEQUENCER RESET** (**FILL IN 1**), le **SEQUENCER** retourne au numéro de mesure spécifié à l'étape 3. Si vous pressez à nouveau le bouton **SEQUENCER RESET**, le **SEQUENCER** retourne à la mesure 1.
- Si vous sélectionnez CYCLE et que vous sélectionnez OFF à l'aide du bouton ∨ , le reproduction en boucle sera désactivé.
- Pressez le bouton EXIT pour revenir à l'affichage SEQUENCER PLAY.
- La reproduction en cycle peut aussi être spécifiée sur l'affichage SEQUENCER PLAY lorsque l'indication CYCLE: ON est affichée.

# Enregistrement en pas à pas (STEP RECORD)

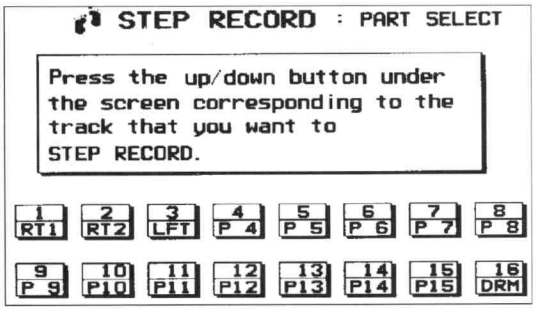
La fonction STEP RECORD permet d'enregistrer un morceau très simplement en enregistrant chaque note l'une après l'autre en la visualisant sur l'écran. Au lieu d'enregistrer directement votre interprétation sur le clavier comme dans le mode REALTIME RECORD, vous pouvez prendre votre temps pour enregistrer chaque note. C'est une méthode très pratique pour enregistrer des passages compliqués difficiles à interpréter.

## Procédure d'enregistrement

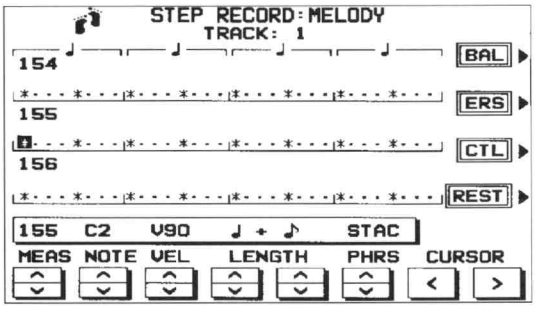
Enregistrement d'une interprétation et des changements de réglage du panneau.

1. Sélectionnez le numéro de morceau. (Voir la page 53.)

2. Sur l'affichage de l'écran correspondant à **SEQUENCER**, sélectionnez STEP RECORD.
- L'affichage de l'écran vous indique les différentes parties PART SELECT disponibles.




3. Utilisez les boutons de balance situées sous l'écran pour spécifier la piste pour la partie que vous désirez enregistrer (une seule piste peut être enregistrée à la fois).
- Utilisez les boutons supérieurs pour sélectionner les pistes 1 à 8, et les boutons inférieurs pour sélectionner les pistes 9 à 16.
- L'affichage de l'écran vous indique les conditions et les données d'enregistrement de STEP RECORD.




- Si vous sélectionnez la piste pour laquelle la partie CHORD (enregistrement d'une progression d'accord) a été assignée, l'écran passe à l'affichage de la fonction STEP RECORD: CHORD (voir la page 63).
- Si vous sélectionnez la piste pour laquelle la partie RHYTHM a été assignée, l'écran passe à l'affichage de la fonction STEP RECORD: RHYTHM (voir la page 64).

4. Utilisez les boutons MEAS ∧ et ∨ pour sélectionner le numéro de mesure.
- Cette étape n'est pas nécessaire si votre enregistrement commence à la première mesure d'une piste vierge.

5. Utilisez les boutons CURSOR < et > pour positionner le curseur sur le point où la note doit être enregistrée.
- Chaque point représente 1/8 éme de noire (1/32 de ronde).
- Lorsque vous enregistrez des triolets, il peut ne pas être possible de visualiser exactement la position des notes au 1/32ème de ronde. De toute façon, si vous sélectionnez un type de notes en triolet avec le bouton LENGTH à l'étape 6, la position exacte sera automatiquement corrigée.

6. Utilisez les boutons de gauche de LENGTH ∧ et ∨ pour spécifier la valeur de la note. Choisissez entre 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅰3, 𝅘𝅥𝅱3, 𝅘𝅥𝅮3, ♪3, ♩3, ♩, 𝅗𝅥., 𝅝, 𝅝. × 2 à 4 (le 3 désigne un triolet).
- Pour les notes de valeur différentes, utilisez les boutons de droite de LENGTH pour déterminer quelle valeur doit être additionnée à celle déjà spécifiée pour réaliser la valeur désirée.

Exemple: pour enregistrer une noire pointée ( ♩. )
♩ + ♪

7. Utilisez les bouton PHRS ∧ et ∨ pour déterminer la durée de la note jouée pour obtenir un effet "Legato" ou "Staccato".

TENU (tenuto): la note est jouée à 100 % de sa valeur
NORM (normal): 80%
STAC (staccato): 50%
CUTT (piquée): 25%

8. Spécifiez la hauteur de l'accord et la vitesse d'attaque de la note en jouant sur le clavier.
- Le point sur lequel la note a été enregistré indique une *.
- Lorsque vous enregistrez des accords, vous pouvez mémoriser plusieurs notes sur une seule position.
- Tout changement de réglage du panneau—par exemple, de sélection de sonorité, d'utilisation d'un bouton, d'utilisation de la molette, etc.—est enregistré sur la position où le curseur est pointé.
- Lorsque vous agitez sur une molette ou un cadran, la valeur entrée est indiquée sur l'affichage. Assurez-vous que cette valeur est correcte, puis pressez le bouton YES pour enregistrer la valeur ou sur le bouton NO pour l'annuler.

REST (silence):
Pour mémoriser un silence, spécifiez la durée LENGTH de la note, puis pressez le bouton REST.
- Les positions où aucune donnée n'a été mémorisée sont considérées comme des silences.

ERS: Si vous une erreur, déplacez le curseur sur l'erreur, puis, après avoir affiché la donnée que vous désirez effacer, pressez le bouton ERS.

BAL: Pour spécifier le volume à la position du curseur, pressez le bouton BAL, puis utilisez les boutons VALUE pour régler le volume (de 0 à 127).

9. Répétez les étapes 5 à 8 pour continuer votre enregistrement.
- Pour enregistrer sur une autre piste, presser le bouton de la piste désirée et répéter la procédure à partie de l'étape 2.

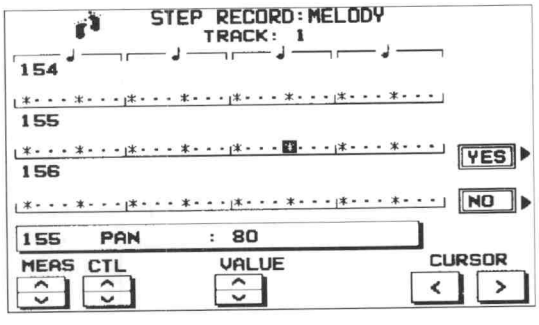
10. Lorsque votre enregistrement est terminé, pressez le bouton **SEQUENCER** pour le mettre hors fonction.



### ■ Mémorisation des données de contrôle

Différentes données de contrôle peuvent être mémorisées à la position du curseur.

1. Sur l'affichage STEP RECORD: MELODY, pressez le bouton CTL.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons CTL ∧ et ∨ pour sélectionner les données de contrôle que vous désirez insérer.
- Sélectionnez parmi PAN, KEY SHIFT (COARSE TUNE), TUNING (FINE TUNE), BEND SENS.

3. Utilisez les boutons VALUE ∧ et ∨ pour régler la valeur numérique du réglage.

4. Pressez le botuon YES.

■ **Correction des données enregistrées**

1. Dans le mode STEP RECORD, indiquez la piste que vous désirez corriger.

2. Utilisez les bouton MEAS pour vous déplacer sur la mesure à corriger. Utilisez le curseur pour vous positionner sur le point ( * ) que vous voulez modifier.
- Les données mémorisées à cet endroit sont indiquées sur l'écran.
- Lorsque plusieurs données sont mémorisées, chaque pression sur le bouton CURSOR vous indiquera l'une des données. Lorsqu'un accord est enregistré sur cette position, une différente note composant l'accord vous est indiqué à chaque pression sur le bouton CURSOR.

3. Corrigez les données.

Il y a trois types de données:

**Données d'interprétation**
Les données NOTE (hauteur de note) et les données VEL (force avec laquelle touche est attaquée), etc., sont affichées.

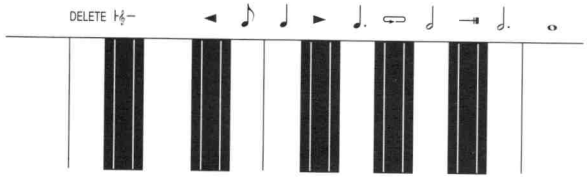
**Donnée de choix de sonorité**
Le nom de la sonorité concernée apparaît sur l'écran. Changez la sonorité si vous le désirez (l'affichage correspondant s'incruste sur celui déjà affiché).

**Données de contrôle**
Le nom de la fonction concernée apparaît sur l'écran. Modifiez la donnée si vous le désirez.

- Pressez le bouton ERS pour effacer les données actuellement affichées.
- Vous pouvez aussi corriger les données précédemment enregistrées en mode REALTIME RECORD.
- Les données d'interprétation (NOTE) peuvent être enregistrées ou modifiées sur un affichage en rouleau de piano, et il y a aussi un écran spécial pour enregistrer et modifier les données de la partie DRUMS. (Voir la page 69.)

## Enregistrement d'une progression d'accord

Enregistrement d'une progression d'accord avec **AUTO PLAY CHORD** sur la piste assignée à la partie CHORD. Cette procédure vous permet d'enregistrer une partie d'accompagnement utilisant l'**AUTO PLAY CHORD**, pour vous libérer des accords de la main gauche, qui seront reproduits automatiquement, afin de vous concentrer sur la partie de main droite.
- La durée de l'accord est spécifiée à l'aide des touches **CHORD STEP RECORD** situées sur le clavier.




**Valeur des notes**
- 𝅝 ronde
- 𝅗𝅥. blanche pointée
- 𝅗𝅥 blanche
- ♩. noire pointée
- ♩ noire
- ♪ croche

**Touche de retour (Reset)**
- Pressez cette touche pour commencer l'enregistrement au début du morceau.

**Touches de correction**
- ◀ pour se déplacer sur l'accord précédent.
- ▶ pour se déplacer sur l'accord suivant.

**Touche de répétition**
- Pressez cette touche à la fin de l'enregistrement de la progression d'accords pour indiquer une répétition de toute la progression.

**Touche de fin**
- Pressez cette touche pour terminer votre enregistrement.

**Touche pour effacer**
- DELETE Pressez cette touche pour effacer les données enregistrées.
- Pour effacer toutes les données de la piste sélectionnée, tout en pressant la touche **DELETE**, pressez la touche de fin ( ).

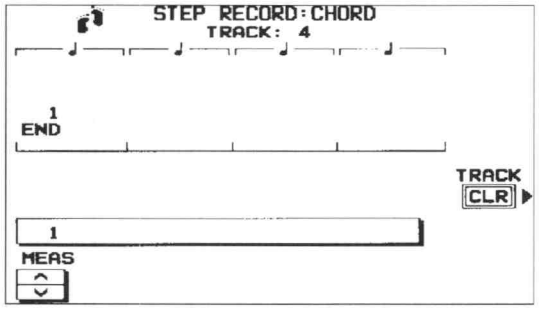
## ■ Exemple d'enregistrement d'une progression d'accords

| Mesure 1 | 2 | 3 | | 4 | |
|---|---|---|---|---|---|
| C | C | F | G7 | C | Am |
| 𝅝 | 𝅝 | 𝅗𝅥 | 𝅗𝅥 | 𝅗𝅥 | 𝅗𝅥 |

1. Sélectionnez le numéro de morceau. (Voir la page 53.)

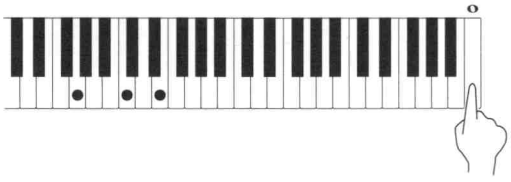
2. Sur l'affichage du menu **SEQUENCER**, sélectionnez STEP RECORD.
- L'affichage de l'écran PART SELECT apparaît.

3. Utilisez les boutons de balance situés sous l'écran pour sélectionner la piste à laquelle la partie CHORD (CHD) a été assignée.
- L'affichage de l'écran STEP RECORD: CHORD apparaît.



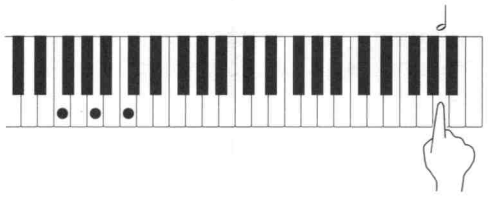

4. Enregistrez les accords

<Mesure 1, mesure 2>
Tout en jouant l'accord de Do majeur (C) avec votre main gauche presser la touche 𝅝 une fois.

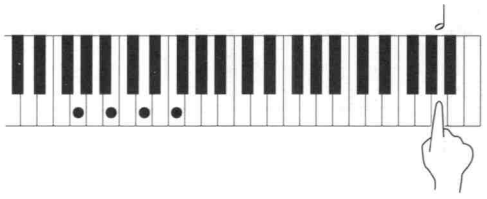


- Un "beep" vous indique que l'enregistrement de l'accord est accompli avec succès.
- Le point sur l'écran auquel l'accord a été enregistré indique ∗ et le curseur se déplace sur la position suivante en fonction de la valeur de l'accord spécifiée. Le nom de l'accord est indiqué sur l'écran.

<Mesure 3>
(1) Tout en pressant un accord de Fa majeur (F), pressez la touche 𝅗𝅥 une fois.



(2) Tout en jouant un accord de Sol septième (G7), pressez la touche 𝅗𝅥 une fois.



<Mesure 4>
(1) Tout en pressant un accord de Do majeur (C), pressez la touche 𝅗𝅥 une fois.

(2) Tout en pressant un accord de La mineur (Am), pressez la touche 𝅗𝅥 une fois.

- Vous pouvez presser le bouton **INTRO & ENDING** ou l'un des boutons **FILL IN** pour enregistrer le style sur la position du curseur désirée (**INTRO** ou **COUNT INTRO** pourra être enregistrée uniquement au début d'un enregistrement).
- Mémorisez un silence en pressant la touche d'une note sans spécifier d'accord.

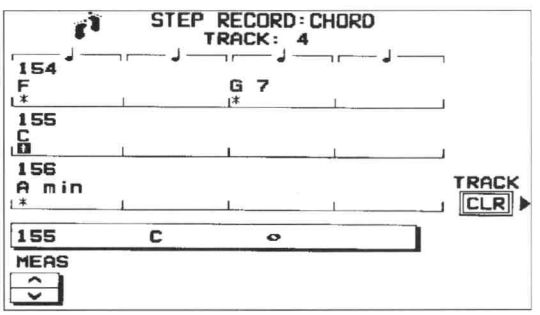
5. A la fin de l'enregistrement de la progression d'accord, presser la touche de fin ( ⟞ ).
- L'instrument quitte le mode d'enregistrement.
- Durant la reproduction, celle-ci s'arrêtera à ce point. Pour une répétition automatique de la progression d'accord, pressez la touche de répétition ( ⟲ ) au lieu de la touche de fin ( ⟞ ).

- Lorsque vous écoutez la reproduction de la piste CHORD, tout l'accompagnement automatique suit la progression d'accord enregistrée.
- Les accords peuvent également être spécifiés en mode ONE FINGER.
- Si le bouton **ON BASS** est en fonction, vous pouvez spécifier les accords du type Do en Sol (C on G) (sauf en mode ONE FINGER).

### ■ Correction de l'enregistrement d'une progression d'accord

1. Suivez la procédure pour sélectionner l'affichage de l'écran STEP RECORD: CHORD.

2. Utilisez les boutons MEAS pour vous déplacer sur la mesure à corriger. Utilisez les touches correction ◀ et ▶ pour déplacer le curseur sur le point (∗) que vous désirez corriger.




- La durée des silences est indiquée par le symbole correspondant et éventuellement un coefficient multiplicateur.

  Exemple:
  - 𝄽 ..... 1 temps de silence (soupir)
  - 𝄾 ..... 1/2 temps de silence (demi-soupir)
  - 𝄽 × 1 + 𝄾 .. 1 temps et demi de silence (soupir pointé)
  - 𝄽 × 10 .... 10 temps de silence

- Pour vous déplacer directement sur la fin de la progression d'accords, tout en pressant la touche de retour (𝄞–), pressez la touche ◀ .

3. Corrigez l'accord

**Données de l'accord**

Lorsque le nom d'un accord est spécifié sur l'écran à la position du curseur sélectionné, vous pouvez presser la touche **DELETE** pour effacer les données afin d'enregistrer un autre accord.

- Si vous n'effacez pas ces données avant d'enregistrer un autre accord, le nouvel accord sera inséré sur cette position et l'accord précédent sera décalé de la valeur de ce nouvel accord.
- Les silences peuvent être aussi effacés. Chaque fois que la touche **DELETE** est pressé, le silence est effacé par valeur d'un soupir (𝄽 × 1). Le demi-soupir est effacé en dernier.

**Données de contrôle**

Le nom de la fonction mémorisée (INTRO, FILL, etc.) est indiqué sur l'écran. Vous pouvez utiliser la touche **DELETE** pour effacer la fonction qui est indiquée.

### ■ TRACK CLEAR

Pour effacer toutes les données de la piste actuelle, appuyer sur le bouton CLR, puis pressez le bouton YES sur l'affichage de confirmation.

- Pour annuler la procédure d'effacement, pressez le bouton NO.

## Enregistrement d'une progression de rythme

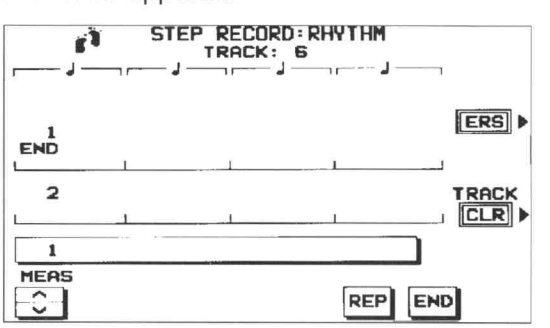
Les changements de sélection de rythme et de tempo, comme l'intro, les fill ins et le ending, peuvent être mémorisés à chaque mesure en utilisant la méthode d'enregistrement en pas à pas.

1. Sélectionnez le numéro de morceau. (Voir la page 53.)

2. Sur l'affichage du menu **SEQUENCER**, sélectionnez STEP RECORD.
- L'affichage de l'écran PART SELECT apparaît.

3. Utilisez les boutons de balance situés sous l'écran pour sélectionner la piste qui a été affectée à la partie RHYTHM (RHY).

- L'affichage de l'écran STEP RECORD: RHYTHM apparaît.



4. Utilisez les boutons MEAS ∧ et ∨ pour vous déplacer sur la mesure que vous voulez enregistrer.

5. Enregistrez les données concernant le rythme.
- Les données qui peuvent être enregistrées:
  **START/STOP**
  Les changements de sélection de rythme
  **COUNT INTRO**, **INTRO**, **FILL IN**, **ENDING**
  Les changementes de tempo
- Assurez-vous de bien enregistrer le **START/STOP** dans la mesure à laquelle le rythme doit débuter.
- Si vous enregistrez un **COUNT INTRO** ou un **INTRO**, faites-le avant d'enregistrer un **START/STOP**.
- Si vous changez le tempo, l'affichage de confirmation apparaît sur l'écran. Spécifiez le tempo désiré, puis pressez le bouton YES pour mémoriser le tempo spécifié, ou pressez le bouton NO pour annuler la nouvelle valeur de tempo.

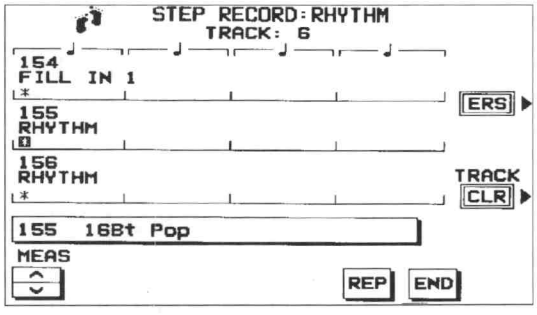
6. Répétez les étapes 4 et 5 pour continuer d'enregistrer la progression de rythme.

7. A la fin de l'enregistrement de la progression de rythme, pressez le bouton END.
- Si vous pressez le bouton REP au lieu du bouton END, la progression rythmique enregistrée sera répétée pendant la reproduction.
- L'instrument sort du mode d'enregistrement.

## ■ Correction d'un progression de rythme

1. Suivez la procédure pour sélectionner l'affichage de STEP RECORD: RHYTHM.

2. Utilisez les boutons MEAS pour vous déplacer sur la mesure à corriger (∗ apparaît en surbrillance).




3. Corrigez les données de rythme.
- Pressez le bouton ERS pour effacer les données à la position du curseur.
- Si vous sélectionnez un rythme correspondant à une mesure différente, les mesures suivantes seront toutes affectées.
- Si des données de rythme ont été enregistrées sur une autre piste, vous ne pourrez pas sélectionner un rythme correspondant à une mesure différente.

## ■ TRACK CLEAR

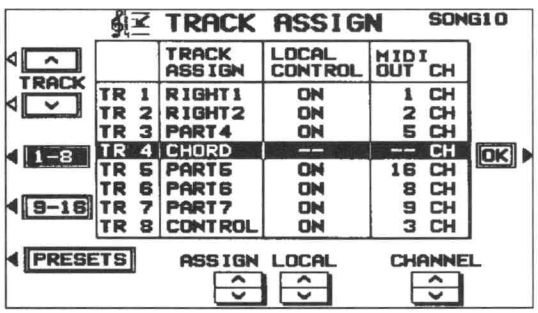
Pour effacer toutes les données de la piste actuelle, pressez le bouton CLR, puis pressez le bouton YES sur l'affichage de confirmation.
- Pour annuler la procédure d'effacement, pressez le bouton NO.

# Assignation des pistes (TRACK ASSIGN)

Chaque partie du **SEQUENCER** est toujours assignée à un numéro de piste. Vous pouvez utiliser la fonction TRACK ASSIGN pour ré-assigner les parties aux pistes, comme vous le désirez. Cette fonction sert également à désigner les pistes utilisées pour les données de rythme et de progression d'accord.

1. Sélectionnez le numéro de morceau. (Voir la page 53.)

2. Sur l'affichage du menu **SEQUENCER**, sélectionnez TRACK ASSIGN.
- L'affichage de l'écran devient le suivant.




3. Utilisez les boutons TRACK ∧ et ∨ pour sélectionner la piste.
- Vous pouvez commuter l'affichage sur celui des pistes 1 à 8 et celui des pistes 9 à 16 en utilisant les boutons 1–8 et 9–16

4. Utilisez les boutons ASSIGN ∧ et ∨ pour sélectionner la partie correspondant à la piste spécifiée.
- Sélectionnez l'une des parties suivantes: RIGHT1, RIGHT2, LEFT, PART4 à PART15, DRUMS, CONTROL, APC, CHORD, RHYTHM (pour une explication détaillée sur chaque partie du **SEQUENCER**, voir la page 55).
- Lorsqu'une partie autre que CONTROL, APC/CHORD ou RHYTHM est affectée, la procédure d'affectation de piste se termine en ce point.
- L'une ou l'autre des parties CHORD et APC peuvent être assignées à une piste, mais jamais les deux à la fois.
- Les parties RHYTHM, CONTROL et APC/CHORD ne peuvent pas être assignées à plus d'une piste.
- Vous pouvez utiliser les boutons LOCAL ∧ et ∨ pour sélectionner l'état du LOCAL CONTROL en/hors fonction, et les boutons CHANNEL ∧ et ∨ pour assigner MIDI OUT CHANNEL (pour une explication détaillée de ces fonctions MIDI, voir les pages 138 et 139).

5. Lors de l'assignation des parties CONTROL, APC/CHORD ou RHYTHM, pressez le bouton OK.
- L'affichage de confirmation apparaît afin de vous prévenir que les données déjà enregistrées seront effacées si vous poursuivez la procédure. Pressez YES pour confirmer votre sélection ou NO pour interrompre la procédure.

### ■ TRACK ASSIGN PRESETS

Il est possible de sélectionner une assignation de piste préréglée.

1. Sur l'affichage TRACK ASSIGN, pressez le bouton PRESET.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons SONG NO/ALL < et > pour sélectionner le numéro de morceau pour lequel l'assignation de piste préréglée sera opérationnelle.
- Si vous sélectionnez ALL, l'assignation de piste sera opérationnelle pour tous les morceaux.

3. Sélectionnez le mode d'assignation de piste.
- Sélectionnez parmi les modes suivants.
  INITIAL: Réglages d'usine
  TECHNICS MULTI RECORDING: Assignation des pistes optimale pour l'enregistrement multiplex
  GM MULTI RECORDING: Assignation de piste optimale pour enregistrer un séquence General MIDI.

4. Pressez le bouton OK.
- L'indication "COMPLETED!" apparaît sur l'affichage et le mode d'assignation de piste est activé.
- Vous pouvez confirmer les réglages d'assignation de piste sur l'affichage TRACK ASSIGN.

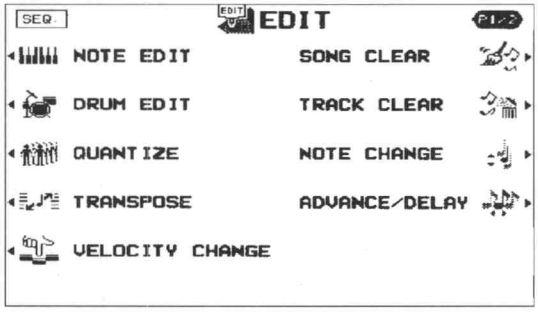
# Fonctions d'édition d'une interprétation

Les fonctions d'édition vous permettent d'effacer ou de modifier totalement ou en partie une interprétation enregistrée.

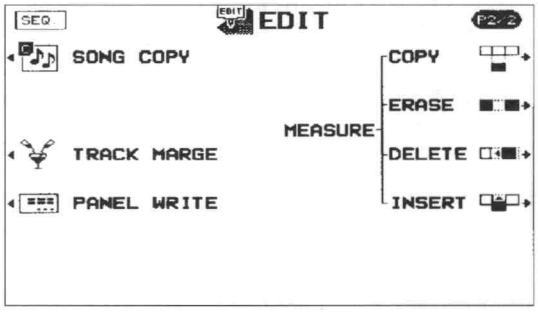
## Sélectionnez la fonction d'édition (EDIT)

1. Sélectionnez le numéro du morceau que vous voulez éditer. (Voir la page 53.)

2. Sur l'affichage du menu **SEQUENCER**, sélectionnez EDIT.
- L'affichage EDIT apparaît.




- Utilisez les boutons **PAGE** ∧ et ∨ pour visionner différentes sections du menu.




3. Sélectionnez la fonction d'édition.
- L'affichage de l'écran change en fonction de votre sélection.

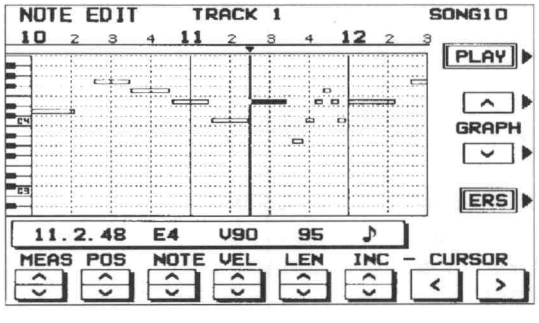
4. Effectuez les procédures d'édition.
- Pendant une procédure d'édition, pressez le bouton **EXIT** pour revenir à l'affichage EDIT.
- Pendant une procédure d'édition, le voyant de **TEMPO/PROGRAM** reste allumé pour vous indiquer que vous pouvez l'utiliser pour effectuer votre édition.

## NOTE EDIT

Vous pouvez éditer des données (NOTE) d'interprétation sur un affichage ressemblant à un rouleau de mécanique. Cette procédure diffère de la procédure d'édition STEP RECORD normale, et permet de vérifier commodément les données de chacune des notes.
- Les données autres que celles de NOTE ne peuvent pas être corrigées ou enregistrées. Pour corriger ou enregistrer d'autres types de données, utilisez l'écran STEP RECORD. (Voir la page 60.)

1. Sur l'affichage PART SELECT, sélectionnez une piste.
- Les pistes CHORD, RYHTHM et CONTROL ne peuvent pas être sélectionnées.

- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons MEAS ∧ et ∨ pour vous déplacer sur la mesure à modifier.

3. Utilisez les boutons CURSOR < et > pour vous positionner sur le point que vous voulez modifier (▼).
- Les données (NOTE) d'interprétation enregistrées apparaissent sous forme de barres horizontales. Les données sélectionnées pour l'édition sont en surbrillance.

- Vous pouvez utiliser les boutons INC ∧ et ∨ pour changer l'incrément du mouvement du curseur. La résolution peut être réglée à ♩ /96. Cependant, si des données de NOTE sont présentes entre les incréments, le curseur s'arrêtera.
- Vous pouvez presser énergiquement un bouton CURSOR pour déplacer le curseur d'un temps à la fois.
- Utilisez les boutons POS ∧ et ∨ pour modifier la valeur.
  Exemple: 10.2.48 indique un point de la mesure 10, temps 2, point 48 (un point est 1/96 de noire [ ♩ ]).
- L'indication ⊣ s'affiche au point où la commande END est mémorisée.

4. Sélectionnez les données à modifier (devient une barre horizontale mise en valeur). Modifiez les données.
- Utilisez les boutons POS ∧ et ∨ pour vous positionner sur le point que vous voulez modifier, NOTE ∧ et ∨ pour changer le numéro de note, les boutons VEL ∧ et ∨ pour changer la vélocité (intensité de frappe des notes) et les boutons LEN ∧ et ∨ pour changer la longueur de note (1 = 1/96 de noire [ ♩ ]).
- Utilisez les boutons GRAPH ∧ et ∨ pour visionner une section supérieure ou inférieure du clavier (par pas d'une octave).
- Si vous pressez le bouton ERS, les données NOTE sélectionnées seront effacées.

5. Répétez les étapes 2 à 4 pour continuer l'édition.

**■ Insertion de données de note**

Vous pouvez aussi mémoriser des données de notes sur cet affichage.

1. Spécifiez le point où les nouvelles données de notes seront mémorisées.

2. Utilisez les boutons LEN ∧ et ∨ pour spécifier la longueur de note.
- Exemples de longueurs de notes ( ♩ = 96)
  96: tenuto (100%)
  76: normal (80%)
  48: staccato (50%)
  24: piquée (25%)

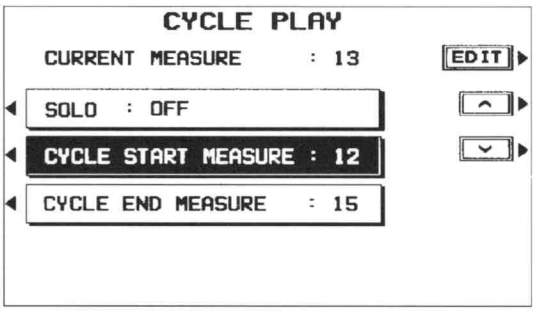
3. Pressez une touche du clavier pour spécifier la hauteur de note (NOTE NUMBER) et la vélocité (intensité de frappe de la note).

4. Répétez les étapes 1 à 3 pour entrer davantage de données de notes.

**■ CYCLE PLAY (reproduction en boucle)**

Vous pouvez vérifier les données que vous modifiez actuellement en accédant à l'écran CYCLE PLAY à partir de l'écran NOTE EDIT.
- Si vous désirez reproduire d'autres pistes, celles-ci doivent être préalablement sélectionnées sur l'affichage SEQUENCER PLAY. (Voir la page 58.)

1. Sur l'affichage NOTE EDIT, pressez le bouton PLAY.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Sélectionnez CYCLE START MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le point de départ (numéro de mesure).

3. Sélectionnez CYCLE END MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le point de fin (numéro de mesure).

4. Pressez le bouton **START/STOP**.
- La reproduction de cycle des mesures spécifiées commence.
- Si le bouton SOLO est mis en fonction, la reproduction de la piste d'enregistrement seulement sera effectuée. S'il est mis hors fonction, toutes les pistes spécifiées sur l'affichage SEQUENCER PLAY seront reproduites.

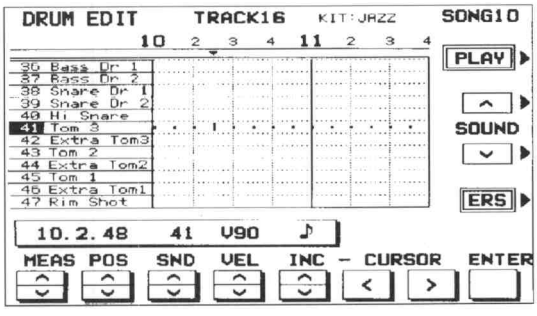
5. Pour arrêter la reproduction, pressez à nouveau le bouton **START/STOP**.

- Lorsque la reproduction est arrêtée, si vous pressez le bouton **SEQUENCER RESET** (**FILL IN 1**), le **SEQUENCER** retourne au numéro de mesure spécifié à l'étape 2. Si vous pressez à nouveau le bouton **SEQUENCER RESET**, le **SEQUENCER** retourne à la mesure 1.
- Lorsque la reproduction est arrêtée, si vous pressez le bouton EDIT, le **SEQUENCER** retournera à l'affichage NOTE EDIT.

## DRUM EDIT

La partie DRUMS peut être éditée sur un affichage spécial. Cette procédure diffère de la procédure d'édition STEP RECORD normale, et permet de vérifier commodément les données de chacune des notes.

1. Sur l'affichage PART SELECT, sélectionnez une piste pour la partie DRUMS.
- Les pistes CHORD, RYHTHM et CONTROL ne peuvent pas être sélectionnées.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons SOUND ∧ et ∨ pour sélectionner l'instrument à percussion que vous désirez modifier.
- Si des sonorités autres que celles d'instruments à percussion sont assignées, elles ne sont pas affichées.
- Le nombre figurant à gauche du nom de l'instrument est le numéro de note de tonalité correspondante.

3. Utilisez les boutons MEAS ∧ et ∨ pour vous déplacer sur la mesure à modifier.

4. Utilisez les boutons CURSOR < et > pour vous positionner sur le point que vous voulez modifier (▼).
- Les données d'interprétation enregistrées apparaissent sous forme de barres verticales. Les données sélectionnées pour l'édition apparaissent sous forme de barre verticale plus longue.
- Vous pouvez utiliser les boutons INC ∧ et ∨ pour changer l'incrément du mouvement du curseur. La résolution peut être réglée à ♩ /96. Cependant, si des données de NOTE sont présentes entre les incréments, le curseur s'arrêtera.
- Vous pouvez presser énergiquement un bouton CURSOR pour déplacer le curseur d'un temps à la fois.
- Utilisez les boutons POS ∧ et ∨ pour changer la valeur.
  Exemple: 10.2.48 indique un point de la mesure 10, temps 2, point 48 (un point est 1/96 de noire [ ♩ ]).
- L'indication ⊣ s'affiche au point où la commande END est mémorisée.

5. Sélectionnez les données à modifier (une barre longue apparaît alors). Modifiez les données.
- Utilisez les boutons POS ∧ et ∨ pour vous positionner sur le point que vous voulez modifier, SND ∧ et ∨ pour changer la sonorité d'instrument à percussion, et les boutons VEL ∧ et ∨ pour changer la vélocité (intensité de frappe des notes).
- Si vous pressez le bouton ERS, les données NOTE sélectionnées seront effacées.

6. Répétez les étapes 2 à 5 pour continuer l'édition.

### ■ Insertion des données DRUMS

Vous pouvez aussi mémoriser des données DRUMS sur cet affichage.

1. Spécifiez le point où les nouvelles données de notes seront mémorisées.

2. Utilisez les boutons VEL ∧ et ∨ pour spécifier la vélocité (intensité de frappe de la note).

3. Pressez le bouton ENTER pour mémoriser les données.
- Au lieu de presser le bouton ENTER, vous pouvez mémoriser des données (y compris les données de vélocité) en jouant sur le clavier. Dans ce cas, l'instrument choisi est l'instrument spécifié sur l'affichage, et ce quelle que soit la touche pressée.
- La longueur de note est fixe. Si vous désirez changer la longueur de note, utilisez la fonction STEP RECORD pour spécifier une longueur de note différente. L'écran NOTE EDIT peut aussi être utilisé pour changer la longueur (LEN). (Voir la page 68.)

4. Répétez les étapes 1 à 3 pour entrer davantage de données DRUMS.

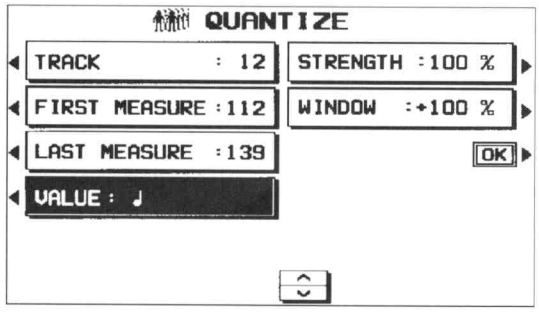
### ■ CYCLE PLAY (reproduction boucle)

Vous pouvez vérifier les données que vous modifiez actuellement en accédant à l'écran CYCLE PLAY à partir de l'écran DRUM EDIT.

- La procédure est la même que pour NOTE EDIT.
- Si vous désirez reproduire d'autres pistes, celles-ci doivent être préalablement sélectionnées sur l'affichage SEQUENCER PLAY. (Voir la page 58.)

## QUANTIZE

La fonction QUANTIZE permet de corriger un décalage non désiré de votre interprétation par rapport au tempo. Si votre rythme est légèrement décalé ou inexact, il sera automatiquement corrigé au niveau de quantification spécifié.



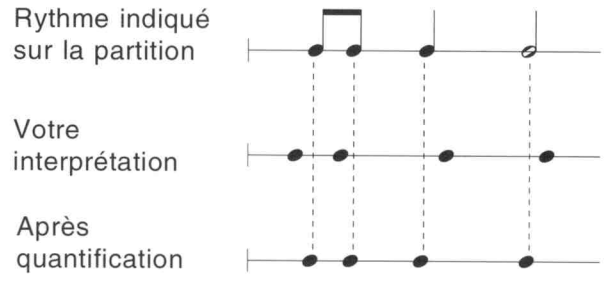

1. Sélectionnez TRACK. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de piste.
- Cette fonction n'est pas disponible pour les pistes CONTROL, RHYTHM ou CHORD.
- Si vous sélectionnez ALL, toutes les pistes sont quantifiées.

2. Sélectionnez FIRST MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le point de départ (numéro de mesure).

3. Sélectionnez LAST MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le point de fin (numéro de mesure).

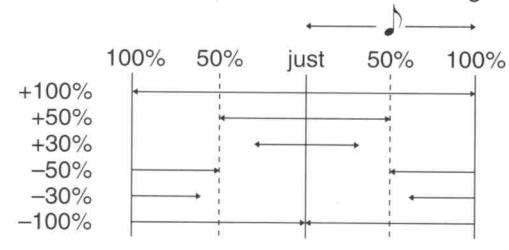
4. Sélectionnez VALUE . Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le niveau de quantification.
- Choisissez entre ♩, ♪, ♪3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅰3. (Un 3 désigne un triolet.)

5. Sélectionnez STRENGTH. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner la quantité de quantification (%).
- 100% est un réglage commode. Lorsque le réglage est à 100%, les données d'interprétation sont quantifiées exactement au niveau spécifié pour la VALUE (valeur "juste"). Par exemple, lorsque le réglage est à 50%, les données sont quantifiées à une valeur égale à la moitié du niveau juste. En utilisant ce réglage, vous pouvez produire un très léger effet de décalage rythmique.




6. Sélectionnez WINDOW. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier l'étendue (%) affectée par le réglage de quantification.
- L'incrément étant réglé à 100 pour la VALUE, à un réglage +, les données proches du point juste sont corrigées, et à un réglage –, les données éloignées du point juste sont corrigées. Par exemple, si vous réglez à –30%, la fonction de quantification affectera les données éloignées du point juste, et si vous réglez à +30%, la fonction de quantification affectera les données proches du point juste. +100% est un réglage commode.
- Les réglages +100% et –100% sont identiques.

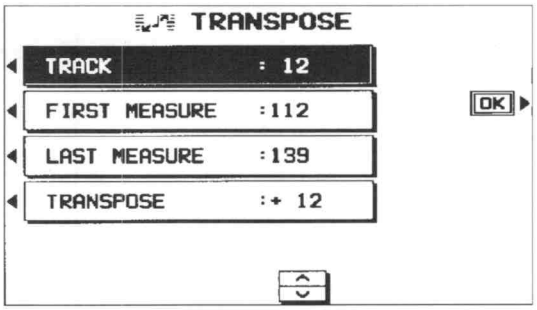
Exemple: Lorsque la VALUE est réglée à ♩




7. Pressez le bouton OK.
- L'affichage de confirmation apparaît. Pressez le bouton YES pour activer la fonction, ou pressez le bouton NO pour annuler la fonction.

## TRANSPOSE

Changement de la tonalité de mesures spécifiques de pistes désignées




1. Sélectionnez TRACK. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de piste.
- Cette fonction n'est pas disponible pour les pistes CONTROL, RHYTHM ou CHORD.
- Si vous sélectionnez ALL, toutes les pistes sont modifiées.

2. Sélectionnez FIRST MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le point de départ (numéro de mesure).

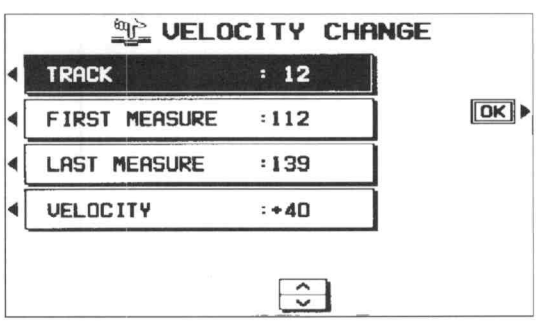
3. Sélectionnez LAST MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le point de fin (numéro de mesure).

4. Sélectionnez TRANSPOSE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le changement de hauteur.
- Les incréments sont par demi-tons. Une valeur de 12 correspond à une octave. Une valeur – abaisse la hauteur, et une valeur + l'élève.

5. Pressez le bouton OK.
- L'affichage de confirmation apparaît. Pressez le bouton YES pour activer la fonction, ou pressez le bouton NO pour annuler la fonction.

## VELOCITY CHANGE

Permet de modifier la vélocité enregistrée dans certaines mesures de certaines pistes.




1. Sélectionnez TRACK. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de piste.
- Cette fonction n'est pas disponible pour les pistes CONTROL, RHYTHM ou CHORD.
- Si vous sélectionnez ALL, toutes les pistes sont modifiées.

2. Sélectionnez FIRST MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le point de départ (numéro de mesure) du changement de vélocité.

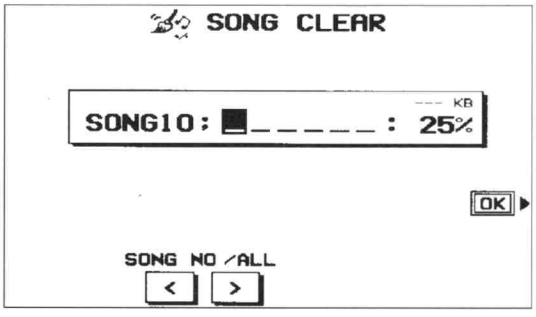
3. Sélectionnez LAST MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier la fin (numéro de mesure) du changement de vélocité.

4. Sélectionnez VELOCITY. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le changement de vélocité.
- La valeur que vous sélectionnez est ajoutée ou effacée de la vélocité en cours.

5. Pressez le bouton OK.
- L'affichage de confirmation apparaît. Pressez le bouton YES pour activer la fonction, ou pressez le bouton NO pour annuler la fonction.

## SONG CLEAR

Permet d'effacer le contenu de toutes les pistes.

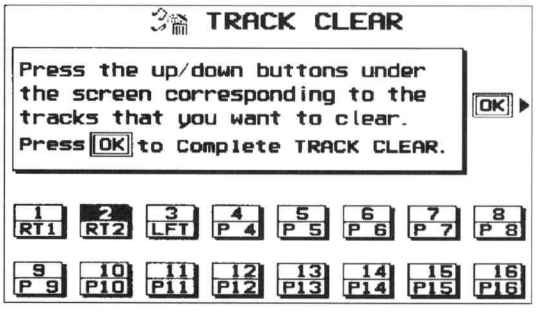



1. Utilisez les boutons SONG NO/ALL < et > pour spécifier le numéro du morceau à effacer.
- La quantité totale de mémoire **SEQUENCER** et de mémoire utilisée pour le morceau actuel est indiquée sous forme de pourcentage (%) à droite du nom du morceau.
- Si vous sélectionnez ALL, tous les morceaux enregistrés dans le **SEQUENCER** seront effacés.

2. Pressez le bouton OK.
- L'affichage de confirmation apparaît. Pressez le bouton YES pour activer la fonction, ou pressez le bouton NO pour annuler la fonction.
- Si vous pressez le bouton YES, l'indication "COMPLETED!" apparaît sur l'affichage de l'écran, les morceaux spécifiés sont effacés, et l'instrument retourne au mode de fonctionnement normal.

## TRACK CLEAR

Pour effacer le contenu d'une piste spécifiée.

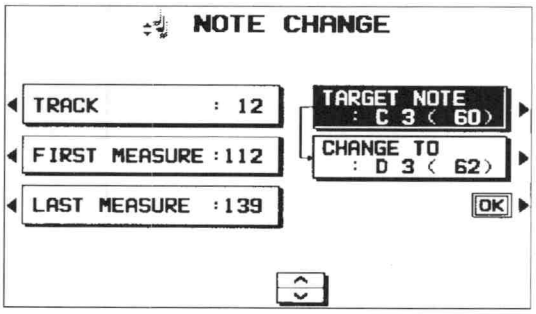



1. Utilisez les boutons de balance pour sélectionner la (les) piste(s) que vous voulez effacer.
- Les pistes sélectionnées sont mises en valeur sur l'affichage de l'écran.

2. Pressez le bouton OK.
- L'affichage de confirmation apparaît. Pressez le bouton YES pour activer la fonction, ou pressez le bouton NO pour annuler la fonction.
- Si vous pressez le bouton YES, l'indication "COMPLETED!" apparaît sur l'affichage de l'écran, les morceaux spécifiés sont effacés.

## NOTE CHANGE

Pour changer la hauteur de notes spécifiées.




1. Sélectionnez TRACK. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de piste.
- Cette fonction n'est pas disponible pour les pistes CONTROL, RHYTHM ou CHORD.
- Si vous sélectionnez ALL, toutes les pistes sont modifiées.

2. Sélectionnez FIRST MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le point de départ (numéro de mesure).

3. Sélectionnez LAST MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le point de fin (numéro de mesure).

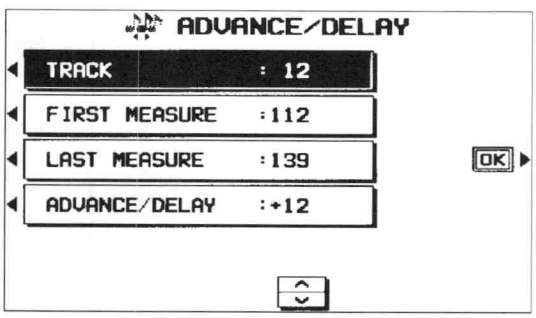
4. Sélectionnez TARGET NOTE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier la hauteur de la note que vous voulez changer.
- Le numéro placé à côté du nom de la note est son numéro de note.

5. Sélectionnez CHANGE TO. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier la hauteur que vous voulez obtenir.

6. Pressez le bouton OK.
- L'affichage de confirmation apparaît. Pressez le bouton YES pour activer la fonction, ou pressez le bouton NO pour annuler la fonction.

## ADVANCE/DELAY

Pour accélérer ou retarder la production des sonorités des données d'interprétation spécifiées.




1. Sélectionnez TRACK. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de piste.
- Cette fonction n'est pas disponible pour les pistes CONTROL, RHYTHM ou CHORD.
- Si vous sélectionnez ALL, toutes les pistes sont modifiées.

2. Sélectionnez FIRST MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le point de départ (numéro de mesure).

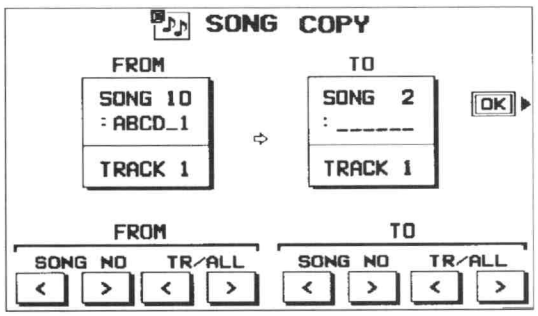
3. Sélectionnez LAST MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le point de fin (numéro de mesure).

4. Sélectionnez ADVANCE/DELAY. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour accélérer ou retarder le minutage de production des sonorités (–96 à + 96).
- Une valeur + permet de retarder la production du son des notes, et une valeur – permet de l'avancer.

5. Pressez le bouton OK.
- L'affichage de confirmation apparaît. Pressez le bouton YES pour activer la fonction, ou pressez le bouton NO pour annuler la fonction.

## SONG COPY

Pour copier les données enregistrées de pistes particulières d'un morceau.




1. Sur le côté FROM, utilisez les boutons SONG NO < et > pour spécifier le numéro de morceau à partir duquel vous voulez copier.

2. Sur le côté FROM, utilisez les boutons TR/ALL < et > pour spécifier le numéro de piste à partir duquel vous voulez copier.
- Si vous sélectionnez ALL, toutes les pistes du numéro de morceau spécifié seront copiées.

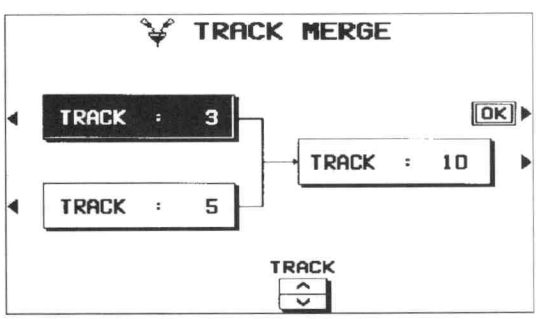
3. Sur le côté TO, utilisez les boutons SONG NO < et > pour spécifier le numéro de morceau sur lequel vous voulez copier.

4. Sur le côté TO, utilisez les boutons TR/ALL < et > pour spécifier le numéro de piste sur lequel vous voulez copier.
- Si vous sélectionnez ALL, les données seront copiées sur toutes les pistes du numéro de morceau spécifié.

5. Pressez le bouton OK.
- L'affichage de confirmation apparaît. Pressez le bouton YES pour activer la fonction, ou pressez le bouton NO pour annuler la fonction.
- Les réglages d'assignation des pistes sont aussi copiés. Bien noter que dans certains cas, les données des parties CONTROL, RHYTHM et CHORD des pistes de destination peuvent être perdues.

## TRACK MERGE

Permet de fusionner les contenus de deux pistes (pistes source) et d'enregistrer leurs contenus fusionnés sur une troisième piste (piste de destination).
- Lorsque la fonction TRACK MERGE est activée, les contenus des deux pistes source sont effacés.




1. Sélectionnez les deux pistes source (côté gauche de l'écran).
- Utilisez les boutons situés à gauche de l'écran pour sélectionner l'une des pistes source, et utilisez les boutons TRACK ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de piste. Répétez cette opération pour l'autre piste source.
- Cette fonction n'est pas disponible pour les pistes CONTROL, RHYTHM ou CHORD.

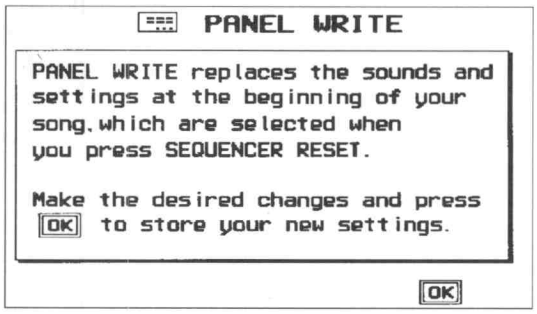
- Si la partie assignée à la première piste (en haut de l'écran) est différente de celle assignée à la deuxième piste (en bas de l'écran), lorsque les parties seront fusionnées dans la piste de destination, cette nouvelle piste sera assignée à la même partie que la première piste.

2. Sélectionnez la piste de destination (partie droite de l'écran).
- Pressez le bouton situé à droite de l'écran pour sélectionner la piste de destination, et utilisez les boutons TRACK ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de piste.

3. Pressez le bouton OK.
- L'affichage de confirmation apparaît. Pressez le bouton YES pour activer la fonction, ou pressez le bouton NO pour annuler la fonction.

## PANEL WRITE

Vous pouvez changer le réglage du panneau qui est sélectionné au début du morceau. Ces réglages sont rappelés lorsque vous pressez le bouton **SEQUENCER RESET**.

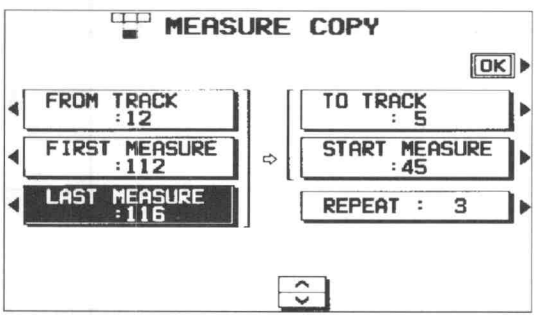



1. Utilisez les boutons du panneau pour établir les réglages de panneau désirés.

2. Pressez le bouton OK.
- L'indication "COMPLETED!" apparaît sur l'affichage de l'écran.
- PANEL WRITE est automatiquement activé au début du REALTIME RECORD, ou lorsqu'un réglage de panneau est changé pendant l'arrêt d'enregistrement.

## MEASURE COPY

Pour copier des données enregistrées de mesures spécifiées sur un point spécifié.
- Sur la piste de destination, les nouvelles données remplacent les précédentes.




1. Sélectionnez FROM TRACK. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner la piste source.
- Vous ne pouvez pas sélectionner la piste assignée à la partie RHYTHM ou CHORD si une information de répétition y a déjà été enregistrée.
- Si ALL est sélectionné, les données des mesures spécifiées sont copiées sur toutes les pistes à la fois.

2. Sélectionnez FIRST MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le point de départ (numéro de mesure) de la piste source.

3. Sélectionnez LAST MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le point de fin (numéro de mesure) de la piste source.

4. Sélectionnez TO TRACK. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier la piste de destination.
- Les mesures d'une piste concernant la partie CONTROL, RHYTHM ou CHORD ne peuvent être copiées que sur la même piste.

5. Sélectionnez START MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le point de départ (numéro de mesure) de la piste de destination.

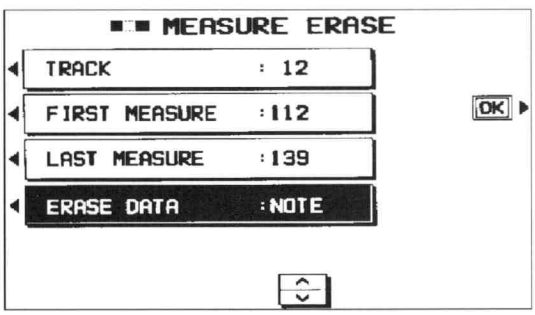
6. Sélectionnez REPEAT. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le nombre de fois que les mesures spécifiées seront répétées.
- Les mesures seront répétées le nombre de fois spécifié.

7. Pressez le bouton OK.
- L'affichage de confirmation apparaît. Pressez le bouton YES pour activer la fonction, ou pressez le bouton NO pour annuler la fonction.
- Notez bien que si la commande END est incluse dans les données de source, elle sera aussi copiée. Les données suivant la commande END ne sont pas copiées.

## MEASURE ERASE

Permet d'effacer le contenu des mesures spécifiées. Vous pouvez aussi spécifier quels types de données seront effacés.

- Notez bien que seulement le contenu des mesures est effacé, et non les mesures elles-mêmes; la longueur de l'interprétation reste la même.




1. Sélectionnez TRACK. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de piste.
- Cette fonction n'est pas disponible pour la partie RHYTHM ou CHORD si une information de répétition y a déjà été enregistrée.
- Si ALL est sélectionné, les données des mesures spécifiées sont effacées sur toutes les pistes à la fois.

2. Sélectionnez FIRST MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le point de départ (numéro de mesure).

3. Sélectionnez LAST MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le point de fin (numéro de mesure).

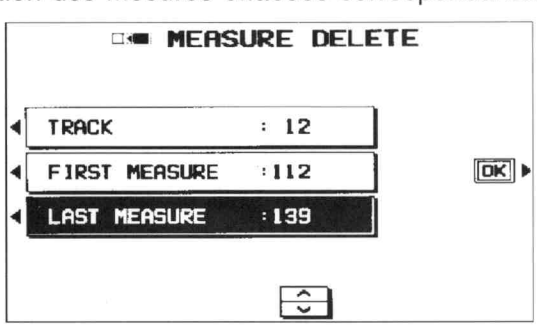
4. Sélectionnez ERASE DATA. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le type de données que vous voulez effacer.
   ALL: Toutes les données sont effacées.
   NOTE: Les données de note seulement sont effacées.
   CONTROL: Les données de contrôle seulement (volume, effets et autres réglages du panneau et changements de sélection) sont effacées.

5. Pressez le bouton OK.
- L'affichage de confirmation apparaît. Pressez le bouton YES pour activer la fonction, ou pressez le bouton NO pour annuler la fonction.

## MEASURE DELETE

Permet d'effacer des mesures spécifiées d'une piste.

- La durée de l'interprétation diminue en fonction des mesures effacées correspondantes.




1. Sélectionnez TRACK. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier la piste dans laquelle des mesures doivent être effacées.
- Cette fonction n'est pas disponible pour la partie CHORD ou RHYTHM si une information de répétition y a déjà été enregistrée.
- Si ALL est sélectionné, les données des mesures spécifiées sont effacées sur toutes les pistes à la fois.

2. Sélectionnez FIRST MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier la première mesure à effacer.

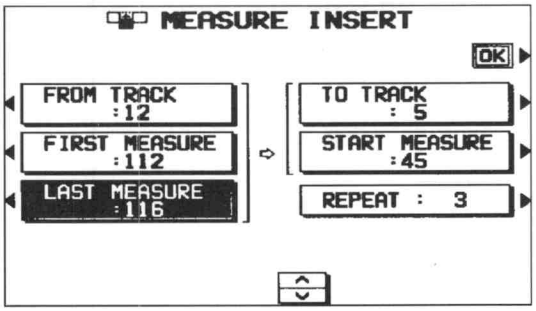
3. Sélectionnez LAST MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier la dernière mesure à effacer.

4. Pressez le bouton OK.
- L'affichage de confirmation apparaît. Pressez le bouton YES pour activer la fonction, ou pressez le bouton NO pour annuler la fonction.

## MEASURE INSERT

Permet d'insérer des mesures spécifiées à un point spécifié.

- La durée de l'interprétation augmente en fonction des mesures insérées correspondantes.




1. Sélectionnez FROM TRACK. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner la piste source.
- Cette fonction n'est pas disponible pour la partie CHORD ou RHYTHM si une information de répétition y a déjà été enregistrée.
- Si ALL est sélectionné, les données des mesures spécifiées sont insérées sur toutes les pistes à la fois.

2. Sélectionnez FIRST MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier la première mesure de la piste source à partir de laquelle vous voulez copier.

3. Sélectionnez LAST MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier la dernière mesure de la piste source à partir de laquelle vous voulez copier.

4. Sélectionnez TO TRACK. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier la piste de destination.
- Les mesures d'une piste concernant la partie CHORD, RHYTHM ou CONTROL ne peuvent être insérées que sur la même piste.

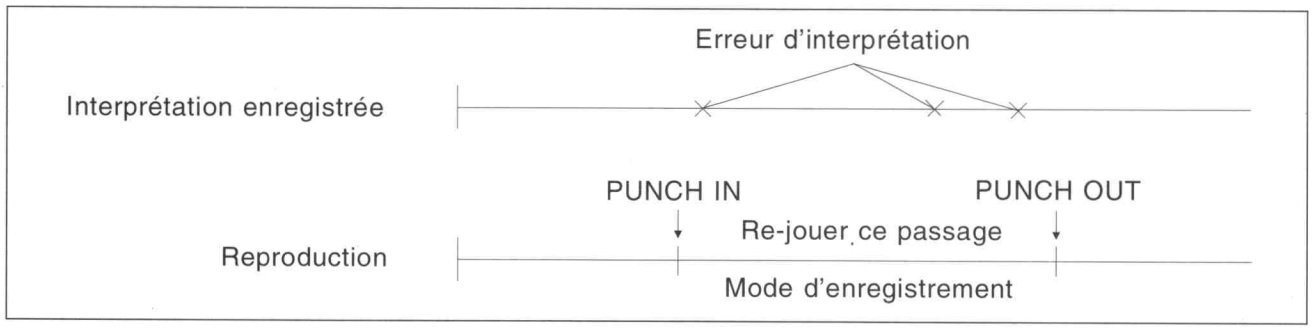
5. Sélectionnez START MEASURE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le point d'insertion sur la piste de destination.

6. Sélectionnez REPEAT. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le nombre de fois que vous voulez insérer les mesures spécifiées.
- Les mesures seront insérées le nombre de fois spécifié.

7. Pressez le bouton OK.
- L'affichage de confirmation apparaît. Pressez le bouton YES pour activer la fonction, ou pressez le bouton NO pour annuler la fonction.
- Notez bien que si la commande END est incluse dans les données de source, elle sera aussi insérée. Les données suivant la commande END ne sont pas insérées.

# Enregistrement par insertion (PUNCH RECORD)

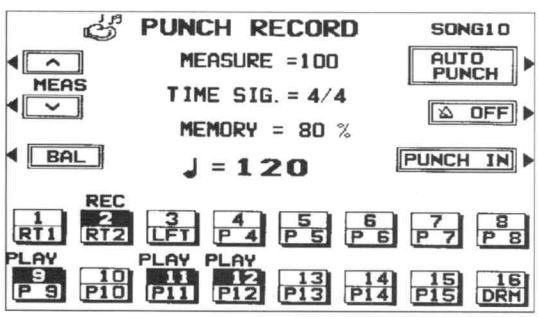
Si vous commettez une erreur pendant un enregistrement, ou si vous désirez modifier l'enregistrement pour une autre raison, il est possible en utilisant la fonction d'enregistrement par insertion (punch), de corriger un passage déterminé, sans devoir ré-enregistrer la totalité de la piste.






1. Sélectionnez le numéro de morceau. (Voir la page 53.)

2. Sur l'affichage du menu **SEQUENCER**, sélectionnez PUNCH RECORD.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Sélectionnez la piste contenant le passage que vous désirez corriger.
- Sur l'écran "REC" indique les pistes déjà enregistrées et "PLAY" les pistes qui sont reproduites.

4. Utilisez les bouton MEAS ∧ et ∨ pour spécifier la mesure du début de la reproduction.
- "MEASURE=" indique le numéro de la mesure sélectionnée.

5. Pressez le bouton **START/STOP** pour déclencher la reproduction de la piste spécifiée.

6. Pendant cette reproduction, pressez le bouton PUNCH IN lorsque vous désirez commencer à corriger un passage.
- L'enregistrement débute dès que PUNCH IN est pressé. Commencez à jouer immédiatement.
- Le bouton PUNCH IN commute alors sur PUNCH OUT.

7. Pressez le bouton PUNCH OUT lorsque vous désirez stopper votre enregistrement.
- L'enegistrement s'arrête immédiatement.

8. Lorsque vous avez terminé vos corrections, pressez le bouton **SEQUENCER**.

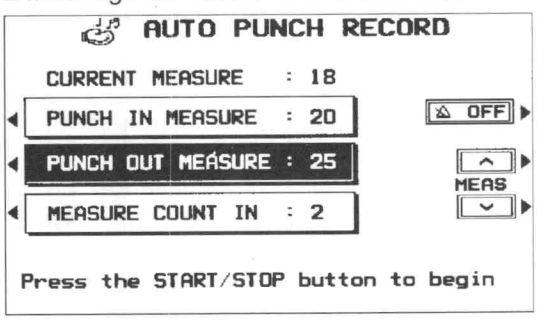
- Vous pouvez également commencer l'insertion en jouant sur le clavier.
- Vous pouvez déclencher PUNCH IN et PUNCH OUT au moyen d'un interrupteur au pied (en option) (voir la page 50).

### ■ AUTO PUNCH RECORD

Il est également possible de fixer les points d'insertion et de suppression au préalable de manière que l'enregistrement commence et se termine automatiquement aux points spécifiés.

1. Sur l'affichage du menu **SEQUENCER**, sélectionnez PUNCH RECORD. Spécifiez la piste que vous désirez corriger.

2. Pressez le bouton AUTO PUNCH.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Sélectionnez PUNCH IN MEASURE. Utilisez les boutons MEAS ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de la mesure où commencera l'insertion (PUNCH IN).

4. Sélectionnez PUNCH OUT MEASURE. Utilisez les boutons MEAS ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de la mesure où se terminera l'insertion (PUNCH OUT).
- Le chiffre de la mesure de fin d'insertion (PUNCH OUT) doit être plus élevé que le chiffre de la mesure de début d'insertion (PUNCH IN).
- La mesure de fin d'insertion spécifiée ne sera pas enregistrée.

5. Sélectionnez MEASURE COUNT IN. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le nombre de mesures que vous désirez voir jouer avant la mesure d'insertion.
- Sélectionnez la mise en fonction du métronome à l'aide du bouton metronome ON/OFF.

6. Pressez le bouton **START/STOP**.
- La reproduction commence à la mesure indiquée par CURRENT MEASURE sur l'écran.

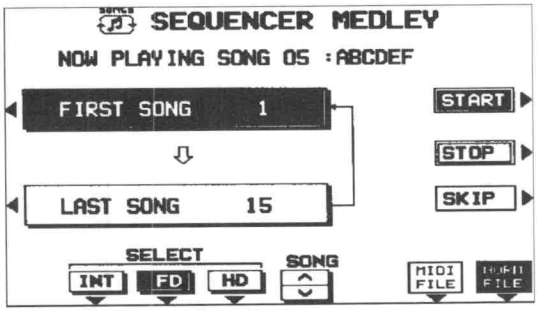
7. Enregistrez votre nouvelle interprétation.
- Le mode d'enregistrement s'enclenche automatiquement dès que le reproduction arrive à la mesure de début d'insertion (PUNCH IN). Le mode d'enregistrement s'arrête dès que la reproduction arrive à la mesure de fin d'insertion (PUNCH OUT).
- L'insertion commence aussi si vous jouez sur le clavier avant la mesure d'insertion PUNCH IN MEASURE spécifiée.

8. Lorsque vos corrections sont terminées, pressez à nouveau le bouton **SEQUENCER**.

# Reproduction enchaînée de plusieurs morceaux (SEQUENCER MEDLEY)

Vous pouvez écouter la reproduction enchaînée de plusieurs morceaux (ou séquences), les uns après les autres automatiquement. Les morceaux sauvegardés sur disquette et disque dur peuvent aussi être reproduits dans un medley.

1. Sur l'affichage du menu **SEQUENCER**, sélectionnez MEDLEY.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons SELECT pour spécifier le morceau.
- Pressez le bouton INT pour spécifier la reproduction medley des morceaux du **SEQUENCER** de cet instrument, ou pressez le bouton FD pour spécifier des morceaux sur la disquette.
- Pour spécifier la reproduction medley de morceaux sur disque dur (option vendue séparément), pressez le bouton HD.

- Bien noter que si vous sélectionnez FD ou HD et qu'une reproduction medley est exécutée, toutes les données de morceaux (SONG 1–10) actuellement mémorisées dans la mémoire du **SEQUENCER** seront effacées. Cependant, si vous sélectionnez seulement les données Standard MIDI File pour la reproduction medley, la mémoire du **SEQUENCER** ne sera pas effacée.

3. Si vous avez sélectionné la disquette FD, utilisez le bouton MIDI FILE/NORM FILE pour sélectionner les types de fichiers pour la reproduction medley.
- Sélectionnez MIDI FILE pour reproduire des Standard MIDI Files (FORMAT 0 seulement), ou sélectionnez NORM FILE pour reproduire des fichiers Technics.

4. Sélectionnez FIRST SONG. Utilisez les boutons SONG ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de la première séquence dont vous souhaitez la reproduction.

5. Sélectionnez LAST SONG. Utilisez les boutons SONG ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de la dernière séquence.

6. Pressez le bouton START.
- Les morceaux sont reproduits dans l'ordre spécifié.
- Vous pouvez utiliser le bouton SKIP pour sauter jusqu'au morceau suivant.

7. Pour arrêter la reproduction enchaînée, pressez le bouton STOP.
- Les caractéristiques et l'utilisation de Disk Drive sont décrites dans la Partie VI: Disk Drive (page 94).

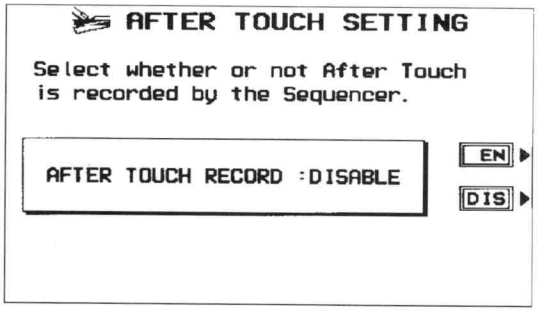


# Après enfoncement (AFTER TOUCH)

Pour spécifier si oui ou non les données d'AFTER TOUCH sont enregistrées. L'AFTER TOUCH applique un effet spécial à la sonorité en fonction de la pression exercée après l'enfoncement des touches.

1. Sélectionnez le numéro de morceau. (Voir la page 53.)

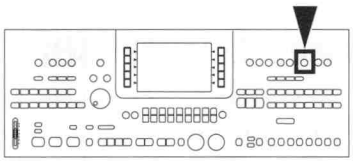
2. Sur l'affichage du menu **SEQUENCER**, sélectionnez AFTER TOUCH SET.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Pressez le bouton EN ou DIS pour spécifier si les données d'AFTER TOUCH sont enregistrées.
ENABLE: Les données d'AFTER TOUCH sont enregistrées avec l'interprétation.
DISABLE: Les données ne sont pas enregistrées (préréglage d'usine).

# Partie V La fonction Composer

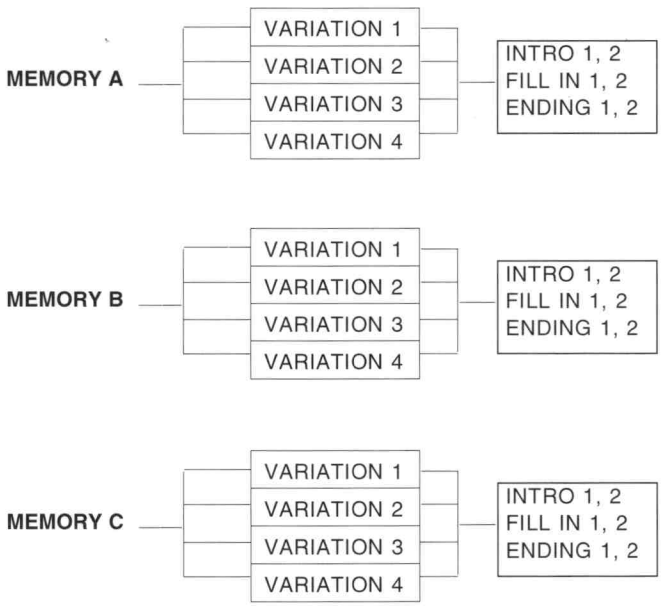
## A propos du Composer



La fonction **COMPOSER** vous permet de créer vos propres arrangements d'accompagnement (styles), ou de modifier les styles existants. Un style est composé de cinq parties: **DRUMS** (percussions), **BASS** (basse) et de 3 parties d'**ACCOMP**. Ces parties constituent l'orchestration d'accompagnement. Par exemple: percussions, basse acoustique, piano, guitare jazz et vibraphone. Vous pouvez trouver plus facile en premier lieu de copier et e modifier un style existant.

### Eléments du rythme qui peuvent être enregistrés.

Vous pouvez mémoriser jusqu'à 12 rythmes (4 dans chaque banque [**A**, **B**, **C**])




- Vous pouvez créer des motifs **INTRO**, **FILL IN** et **ENDING** pour chaque **MEMORY** (**A**, **B**, **C**). Ces motifs sont reproduits lorsque COMPOSER MODE est réglé sur EXPAND. (Voir la page 91.)

### Capacité de la mémoire

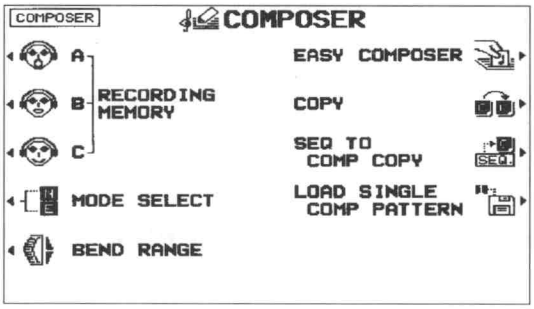
En nombre de notes, la capacité totale de **COMPOSER** est de 10.000 notes. La capacité de mémoire disponible est indiquée sur l'affichage REVERB en pourcentage (MEMORY= %).

- Lorsque "Memory full!" (mémoire saturée) apparaît sur l'écran, il n'est plus possible d'enregistrer plus de données dans **COMPOSER**.
- Les données **COMPOSER** enregistrées peuvent être sauvegardées sur une disquette et rappelées rapidement ultérieurement (COMPOSER LOAD). (Voir la page 98.)

## Menu de COMPOSER

Lorsque vous pressez le bouton **COMPOSER**, l'affichage de l'écran est le suivant.




**Aperçu des éléments du menu COMPOSER**

**RECORDING MEMORY-A**
Pour utiliser une mémoire de la banque **MEMORY A**.

**RECORDING MEMORY-B**
Pour utiliser une mémoire de la banque **MEMORY-B**.

**RECORDING MEMORY-C**
Pour utiliser une mémoire de la banque **MEMORY-C**.

**EASY COMPOSER** (page 83)
Pour créer un rythme d'une manière simplifiée

**MODE SELECT** (page 91)
Spécifiez si oui ou non vous reproduisez vos propres motifs **INTRO**, **FILL IN** et **ENDING**.

**COPY** (page 84)
Pour copier un rythme présélectionné dans l'une des mémoires.

**SEQ TO COMP COPY** (page 87)
Pour copier des données enregistrées du **SEQUENCER** au **COMPOSER**.

**BEND RANGE** (page 92)
Pour régler la plage **PITCH BEND** effective pour les sonorités **ACCOMP** et **BASS** durant l'enregistrement.

**LOAD SINGLE COMP PATTERN**
Pour charger les données d'un **COMPOSER** enregistrées sur une disquette. Les éléments de ce menu sont aussi disponibles dans le menu **DISK LOAD**, et les procédures sont identiques (voir la page 97).

## Trois possibilités d'enregistrement pour COMPOSER

Vous disposez de trois possibilités pour créer et enregistrer un rythme.

■ **Méthode d'enregistrement simple**
Utilisez EASY COMPOSER pour créer rapidement un rythme unique en sélectionnant simplement un style et une variation pour chaque partie. (Voir la page 83.)

■ **Modifier un Pattern de rythme présélectionné.**
Utilisez la fonction COPY pour recopier un rythme présélectionné dans l'une des mémoires **MEMORY**, changer les parties, et l'enregistrer comme un nouveau rythme. (Voir les pages 84 et 88.)

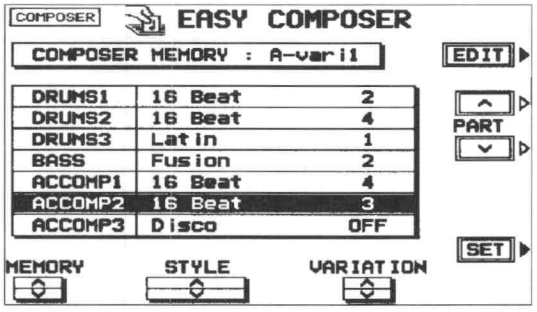
■ **Créer un rythme complétement nouveau**
Videz l'une des mémoires et composer un nouveau rythme. (Voir les pages 85 et 88.)

- Vous pouvez utiliser l'une ou les deux méthodes d'enregistrement. L'enregistrement en temps réel vous permet d'enregistrer le rythme exactement comme vous le jouez. Mais pour les passages difficiles, vouspouvez utiliser le mode STEP RECORD pour enregistrer les notes une par une, exactement comme si vous écriviez la partition.

# Méthode d'enregistrement simple

Avec EASY COMPOSER vous pouvez créer facilement un motif rythmique nouveau en sélectionnant un style différent pour chaque partie du rythme.

1. Sur l'affichage du menu **COMPOSER**, sélectionnez EASY COMPOSER.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons MEMORY ∧ et ∨ pour spécifier la mémoire.
- Choisissez parmi A-vari 1 à 4, B-vari 1 à 4, C-vari 1 à 4.

3. Utilisez les boutons PART ∧ et ∨ pour sélectionner la partie désirée.
- Dans le EASY COMPOSER, le nouveau motif rythmique est divisé en 7 parties, à chacune desquelles un style et une variation sont assignées.

4. Utilisez les boutons STYLE ∧ et ∨ pour sélectionner un style.

5. Utilisez les boutons VARIATION ∧ et ∨ pour sélectionner un numéro de variation.
- Le nombre de variations diffère selon le style sélectionné.
- La partie qui est réglée sur OFF ne produit pas de son. Notez bien que, la partie DRUMS1 ne peut pas être réglée sur OFF.

6. Répétez les étapes 3 à 5 pour sélectionner le style des autres parties.

7. Pressez le bouton SET.
- Le motif rythmique est reproduit.
- Le nom de RHYTHM passe à "Easy".
- Si vous n'êtes pas satisfait du motif rythmique, répétez les étapes 3 à 7.
- Si vous désirez corriger les sonorités ou les phrases de votre motif rythmique, pressez le bouton EDIT. L'affichage de l'écran d'enregistrement apparaît alors. (Voir la page 88.)

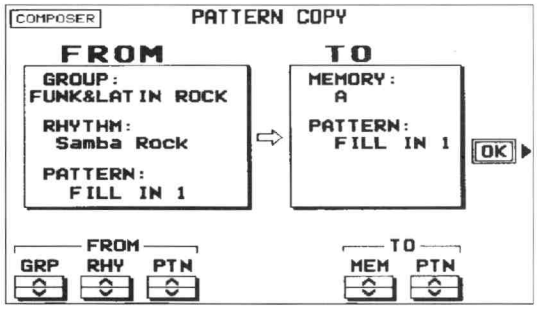
- Pour la reproduction, voir la page 89.

# Modification d'un rythme présélectionné: préparatifs

Il y a un certain nombre d'instructions à suivre étape par étape pour modifier un style déjà existant. Tout d'abord, vous devez copier l'un rythme présélectionné de la section **RHYTHM GROUP** dans l'une des mémoires de la banque **MEMORY**.

- Les données peuvent être aussi copiées à partir du **SEQUENCER**. (Voir la page 87.)

1. Sur l'affichage du menu **COMPOSER**, sélectionnez COPY.
- L'affichage de l'écran est le suivant.



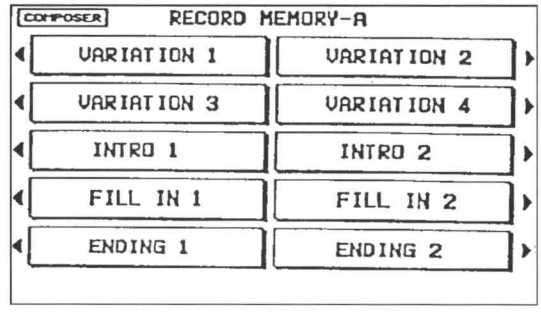

2. Sélectionnez un groupe de rythmes, son nom et le type de style à copier (FROM).
- Utilisez les boutons GRP ∧ et ∨ pour spécifier le **RHYTHM GROUP**.
- Utilisez les boutons RHY ∧ et ∨ pour spécifier le nom du rythme.
- Utilisez les boutons PTN ∧ et ∨ pour spécifier le type de style.
- Vous pouvez également sélectionner le **RHYTHM GROUP** et le rythme avec les boutons du panneau.

3. Sélectionnez une banque de mémoire et un type de style comme destination de la copie (TO).
- Utilisez les boutons MEM ∧ et ∨ pour spécifier la banque de mémoire (A, B ou C).
- Utilisez les boutons PTN ∧ et ∨ pour spécifier le type de Pattern.

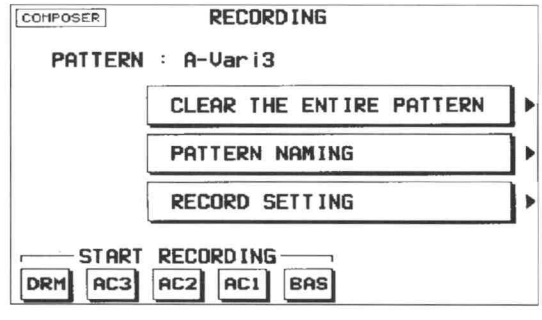
4. Pressez le bouton OK.
- Lorsque la copie est terminée, "COPY COMPLETED!" (copie terminée) apparaît sur l'écran.

5. Pressez le bouton **EXIT**.

6. Sur l'affichage du menu **COMPOSER**, sélectionnez la banque dans laquelle vous avez enregistré le nouveau Pattern de rythme (la banque de mémoire spécifiée à l'étape 3: RECORDING MEMORY-A, RECORDING MEMORY-B ou RECORDING MEMORY-C).
- L'affichage de l'écran est le suivant.

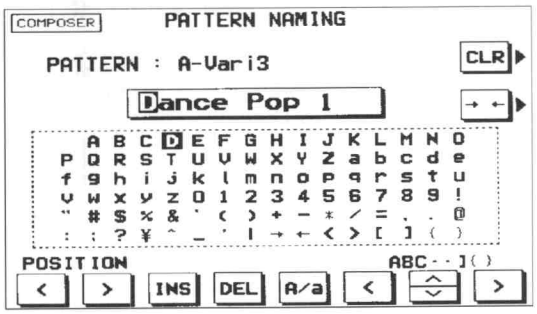



7. Sélectionnez le nom du style que vous avez copié (le nom du style spécifie à l'étape 3).
- L'affichage de l'écran est le suivant.




8. Si vous désirez donner un nom à votre nouveau style (excepté pour FILL IN, INTRO, ENDING), sélectionnez PATTERN NAMING.
- Si vous ne donnez pas un nouveau nom à votre style,son nom sera automatiquement le même que celui du style d'origine.

- L'affichage de l'écran est le suivant.




9. Composez un nouveau nom pour votre style (maximum 13 caractères).
- Utilisez les boutons POSITION < et > pour mettre en surbrillance la position du curseur où vous allez assigner un caractère. Utilisez les boutons ABC··]{} pour sélectionner un caractère. Répétez cette manipulation pour écrire le nom complet.
- Utilisez le bouton INS pour taper un espace.
- Utilisez le bouton DEL pour effacer un caractère.
- Utilisez le bouton A/a pour sélectionner les caractères en majuscule ou en minuscule.
- Pour effacer tous les caractères, pressez le bouton CLR.
- Vous pouvez presser le bouton → ← si vous désirez centrer le nom.

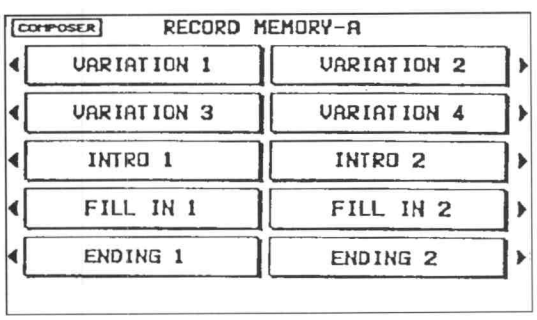
10. Pressez le bouton **EXIT**.
- L'écran retourne à son affichage précédent.

11. Dans la partie START RECORDING de l'écran, sélectionnez la partie du rythme que vous désirez enregistrer en premier.
BAS: **BASS**
AC1: **ACCOMP 1**
AC2: **ACCOMP 2**
AC3: **ACCOMP 3**
DRM: **DRUMS**
- Le style copié est reproduit, le métronome est mis en fonction et l'enregistrement débute (voir la page 88).

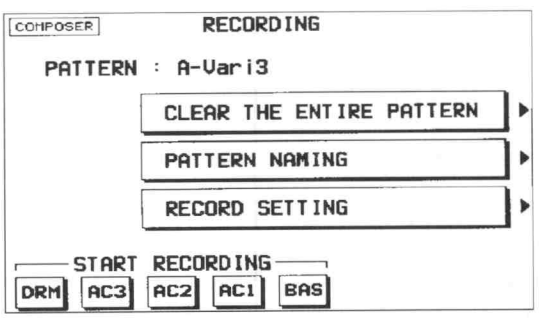
# Création d'un nouveau rythme: préparatifs

Voici les préparatifs nécessaires pour créer un nouveau rythme.

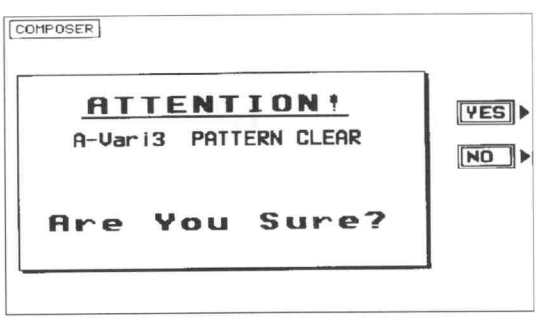
1. Sur l'affichage du menu **COMPOSER**, sélectionnez la banque dans laquelle le rythme sera enregistré (RECORDING MEMORY-A, RECORDING MEMORY-B ou RECORDING MEMORY-C).
- L'affichage de l'écran est le suivant.



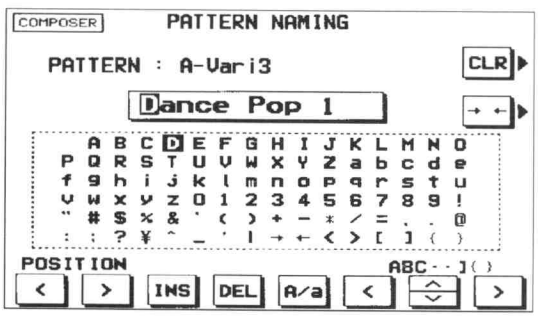

2. Spécifiez le type de style que vous allez créer.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Pressez le bouton CLEAR THE ENTIRE PATTERN.
- L'affichage de confirmation suivant apparaît. Pressez le bouton YES pour déclencher la fonction, ou pressez le bouton NO pour stopper la fonction.



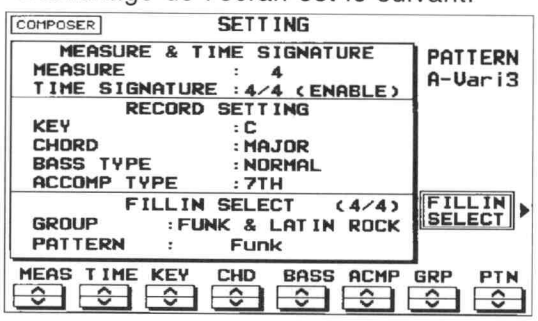
4. Sélectionnez PATTERN NAMING (excépte pour FILL IN, INTRO, ENDING).
- L'affichage de l'écran est le suivant.




5. Composez un nom pour votre style (maximum 13 caractères).
- Utilisez les boutons POSITION < et > pour mettre en surbrillance la position du curseur ou vous allez assigner un caractère. Utilisez les boutons ABC··]{} pour sélectionner un caractère. Répétez cette manipulation pour écrire le nom complet.
- Utilisez le bouton INS pour taper un espace.
- Utilisez le bouton DEL pour effacer un caractère.
- Utilisez le bouton A/a pour sélectionner les caractères en majuscule ou en minuscule.
- Pour effacer tous les caractères, pressez le bouton CLR.
- Vous pouvez presser le bouton → ← si vous désirez centrer le nom.

6. Pressez le bouton **EXIT**.
- L'écran retourne à son affichage précédent.

7. Sélectionnez RECORD SETTING
- L'affichage de l'écran est le suivant.




8. Effectuez vos divers réglages d'enregistrement
- Voir la section suivante "Réglages d'enregistrement".

9. Lorsque tous les réglages ont été effectués, pressez le bouton **EXIT**.
- L'écran retourne à son affichage précédent.

10. Dans la partie START RECORDING de l'écran, sélectionnez la partie du rythme que vous désirez enregistrer en premier.
BAS: **BASS**
AC1: **ACCOMP 1**
AC2: **ACCOMP 2**
AC3: **ACCOMP 3**
DRM: **DRUMS**
- Le métronome est mis en fonction et l'enregistrement débute. (Voir la page 88.)

## ■ Réglages d'enregistrement

### MEASURE & TIME SIGNATURE

Ces réglages peuvent être effectués uniquement lorsqu'un style a été effacé en utilisant la fonction CLEAR THE ENTIRE PATTERN.

MEASURE: Utilisez les boutons MEAS ∧ et ∨ pour spécifier le nombre de mesures sur lesquelles sera enregistré le style.
TIME SIGNATURE: Utilisez les boutons TIME ∧ et ∨ pour indiquer le type de la mesure.

### RECORD SETTING

KEY: Utilisez les boutons KEY ∧ et ∨ pour spécifier le la note fondamentale de l'accord que vous désirez enregistrer.
CHORD: Utilisez les boutons CHD ∧ et ∨ pour spécifier le type de l'accord que vous désirez enregistrer (MAJOR/majeur ou MINOR/mineur).
BASS TYPE: Utilisez les bouton BASS ∧ et ∨ pour spécifier le type de progression de la ligne de basse (NORMAL ou 7TH/7éme).
ACCOMP TYPE: Utilisez les boutons ACMP ∧ et ∨ pour spécifier le type de progression mélodique des parties d'accompagnement **ACCOMP** (NORMAL ou 7TH/7éme).

### FILL IN SELECT

Vous pouvez choisir les s de variation rythmique (fill in), les styles d'introduction et les styles finals à partir de motifs rythmiques préréglés. Ces styles préréglés sont produits lorsque vous pressez le bouton **FILL IN** ou sur le bouton **INTRO & ENDING** durant la lecture du nouveau style.
- Ce réglage est possible uniquement lorsque le COMPOSER MODE est réglé sur NORMAL MODE.

GROUP: Utilisez les boutons GRP ∧ et ∨ pour spécifier le **RHYTHM GROUP**.
PATTERN: Utilisez les boutons PTN ∧ et ∨ pour spécifier le nom du rythme.

- Si vous changez les réglages de la partie FILL IN SELECT de l'écran, pressez le bouton FILL IN SELECT. Lorsque les réglages ont été correctement mémorisés, "COPY COMPLETED!" apparaît sur l'écran.
- Vous ne pouvez pas sélectionner un rythme d'une mesure différente à celle de celui que vous avez spécifié.

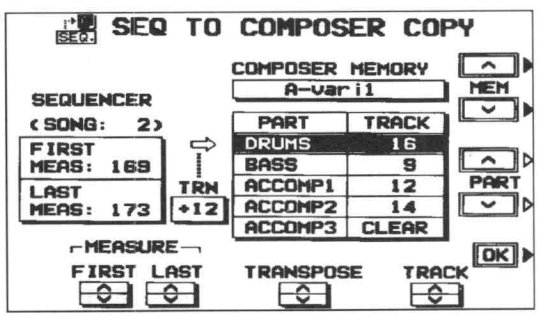
# Copie de Sequencer à Composer

Les données du **SEQUENCER** peuvent être copiées sur une mémoire **COMPOSER**. Par exemple, vous pouvez utiliser un motif rythmique d'une disquette de morceaux comme accompagnement automatique de votre propre interprétation.

1. Reproduisez le morceau que vous désirez copier à partir du **SEQUENCER** pour confirmer les pistes, les mesures et la fraction de mesure que vous voulez copier.

2. Effectuez la procédure de la section "Création d'un nouveau rythme: préparatifs" pour préparer la mémoire du **COMPOSER** sur laquelle vous allez copier. (Voir les pages 83 et 86).
- Veillez à ce que le réglage de la fraction de mesure des données du **SEQUENCER** à partir desquelles vous copiez et de la fraction de mesure de la mémoire du **COMPOSER** sur laquelle vous copiez sont identiques, sinon les données ne pourront pas être copiées correctement.

3. Sur l'affichage du menu **COMPOSER**, sélectionnez SEQ TO COMP COPY.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




4. Utilisez les boutons MEASURE FIRST ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de la première mesure à copier.

5. Utilisez les boutons MEASURE LAST ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de la dernière mesure à copier.
- Vous pouvez copier jusqu'à 8 mesures.

6. Utilisez les boutons TRANSPOSE ∧ et ∨ pour changer la tonalité des mesures copiées (–12 à +12).
- Les unités sont en demi-tons.

7. Utilisez les boutons MEM ∧ et ∨ pour spécifier la mémoire **COMPOSER** de destination.

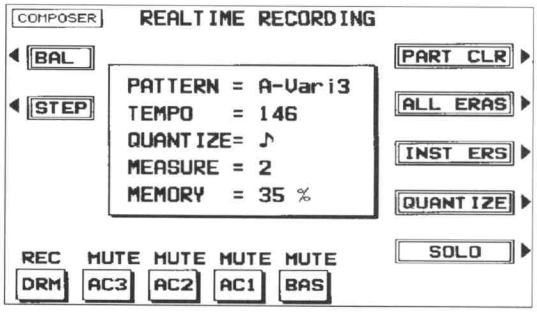
8. Pour chaque partie **COMPOSER**, spécifiez la piste **SEQUENCER** à partir de la quelle vous voulez copier des données.
- Utilisez les boutons PART ∧ et ∨ pour spécifier le nom de la partie, et utilisez les boutons TRACK ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de piste.
- Les parties réglées sur CLEAR sont vierges.

9. Pressez le bouton OK.
- L'indication "COPY COMPLETED!" apparaît sur l'écran.
- Si vous voulez modifier le motif que vous avez copié, effectuez les étapes 1, 2 et 10 de la section "Création d'un nouveau rythme: préparatifs", puis effectuer la procédure d'enregistrement.

# Enregistrement de votre style

Enregistrez chaque partie comme vous la jouez sur le clavier.

## Procédure d'enregistrement




1. Réglez le tempo.
- Le tempo peut être facilement modifié lors de la reproduction du style, donc vous pouvez enregistrer à la vitesse qui vous convient le mieux.

2. Sélectionnez une sonorité.
- Pour la partie DRM, sélectionnez l'un des groupes **KEYBOARD PERC**.
- Pour les parties AC1, AC2, AC3 et BAS, sélectionnez les sonorités de groupes autres que le groupe de sonorités **KEYBOARD PERC**.

3. Enregistrez la partie.



- Le nombre de mesures spécifiées se répète durant la reproduction et toute nouvelle note jouée sera additionnée à celles enregistrées. Le numéro de mesure en cours de reproduction est indiqué sur l'écran par "MEASURE =".
- Enregistrez votre style en Do majeur pour que la progression des accords soit correct pendant la reproduction. Pour enregistrer dans une tonalité différente, suivez la procédure RECORD SETTING pour spécifier la tonalité et le type d'accord CHORD.
- L'utilisation des molette **PITCH BEND** et **MODULATION** et l'état en/hors fonction des **SUSTAIN** et **DIGITAL EFFECT** sont aussi enregistrés (excepté pour la partie DRM).
- AFTER TOUCH ne fonctionne pas pendant l'enregistrement.
- Vous pouvez également spécifier la plage de hauteur de l'accord lorsque la molette **PITCH BEND** est utilisée durant l'enregistrement (voir la page 92).

4. Lorsque vous avez terminé l'enregistrement d'une partie, utilisez les boutons en dessous de l'écran pour sélectionner la partie suivante.

5. Répétez les étapes 1 à 4 pour enregistrer toutes les autres parties.

6. Lorsque votre enregistrement est terminé, pressez le bouton **COMPOSER**.
- Pour continuer à créer d'autres styles, pressez le bouton **EXIT** pour revenir à l'affichage de sélection de styles.

### ■ L'affichage de l'écran pendant l'enregistrement

**BAL**
Si vous désirez ajuster le volume de chaque partie pendant l'enregistrement, pressez le bouton BAL. L'affichage PART BALANCE apparaît. Réglez le volume de chaque sonorité.
- Si vous pressez le bouton **EXIT**, l'écran retourne à son affichage précédent.
- Ces réglages ne sont pas enregistrés.

**STEP**
Lorsque vous pressez ce bouton, l'affichage de l'écran passe à celui du mode STEP RECORD pour vous permettre d'enregistrer les notes une par une (voir la page 89).

**PART CLR**
Pressez ce bouton si vous désirez effacer tout le contenu de la partie sélectionnée.

**ALL ERAS**
Aussi longtemps que ce bouton est pressé tout le contenu de la piste sélectionnée s'efface.

**INST ERS**
Lorsque la partie DRM est sélectionnée, cette partie peut être effacée instrument par instrument. Maintenez ce bouton et désigner l'instrument qui doit être effacé en pressant la touche correspondant à celui-ci sur le clavier. Il sera complètement ou partiellement effacé de la partie DRM, en fonction de l'instant ou vous relâchez la touche.

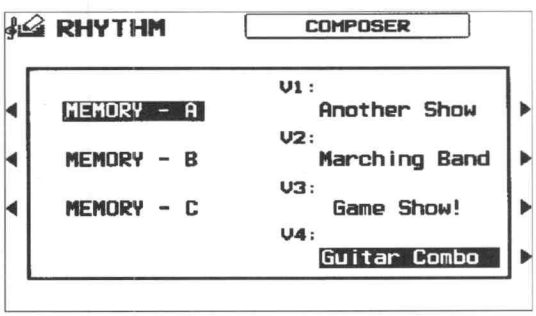
**QUANTIZE**
Réglez le niveau de quantification pour corriger les erreurs de rythme dans votre enregistrement. Chaque fois que ce bouton est pressé l'indication de niveau change. Ce niveau est indiqué au centre de l'écran par "QUANTIZE=". Sélectionnez $\frac{3}{32}$, $\frac{1}{32}$, $\frac{3}{16}$, OFF, $\frac{1}{16}$, $\frac{3}{8}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{4}$. (3 indique un triolet.)

**SOLO**
Lorsque vous pressez ce bouton pendant un enregistrement, uniquement la piste que vous enregistrez est reproduite. Lorsque SOLO est en fonction, l'indication MUTE de chacune des autres parties vous rappelle que celles-ci sont hors fonction.

- Pour désactiver la fonction SOLO, pressez à nouveau ce bouton.

# Reproduction du style

1. Dans la section **RHYTHM GROUP**, pressez le bouotn **MEMORY** pour le mettre en fonction.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons situés à gauche de l'affichage de l'écran pour sélectionner la mémoire (A, B ou C) et les boutons situés à droite de l'affichage de l'écran pour sélectionner la variation.
- Les boutons **VARIATION & MSA** peuvent aussi être utilisés pour sélectionner la variation.

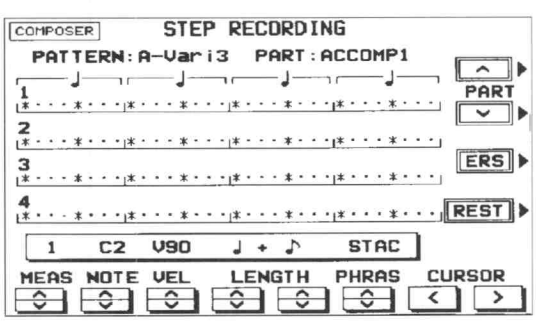
3. Pressez le bouton **START/STOP**.
- La reproduction de la partie de **DRUMS** débute.
- Les parties de **BASS** et d'**ACCOMP** sont reproduite si vous utilisez l'**AUTO PLAY CHORD**.

# Enregistrement en pas à pas

Utilisez STEP RECORD pour enregistrer les notes une par une sur l'écran. C'est une façon pratique pour enregistrer un Pattern compliqué, difficile à jouer.

## Procédure d'enregistrement

1. Tout en effectuant votre enregistrement, pressez le bouton STEP.
- L'affichage de l'écran vous indique les conditions et les données d'enregistrement de STEP RECORD.




2. Utilisez les boutons MEAS pour sélectionner le numéro de mesure.
- Cette étape n'est pas nécessaire si votre enregistrement commence à la première mesure d'une piste vierge.

3. Utilisez les boutons CURSOR < et > pour positionner le curseur sur le point où la note doit être enregistrée.
- Chaque point représente 1/8éme de noire (1/32 de ronde).
- Lorsque vous enregistrez des triolets, il peut ne pas être possible de visualiser exactement la position des notes au 1/32éme de ronde. De toute façon, si vous sélectionnez un type de notes en triolet avec le bouton LENGTH à l'étape 4, la position exacte sera automatiquement corrigée.

4. Utilisez les boutons LENGTH pour spécifier la valeur de la note. Choisir entre 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, ♪3, ♪, ♩3, ♩, 𝅗𝅥, 𝅝, 𝅝 × 2 à 4 (le 3 désigne un triolet).
- Pour les notes de valeur différentes, utilisez les boutons de droite de LENGTH pour déterminer quelle valeur doit être additionnée à celle déjà spécifiée pour réaliser la valeur désirée.

Exemple: pour enregistrer une noire pointée (♩. )
♩ + ♪

5. Utilisez les boutons PHRAS ∧ et ∨ pour déterminer la durée de la note jouée pour obtenir un effet "Legato" ou "Staccato".

| | |
|---|---|
| TENU (tenuto): | la note est jouée à 100% de sa valeur |
| NORM (normal): | 80% |
| STAC (staccato): | 50% |
| CUTT (piquée): | 25% |

6. Spécifiez la hauteur tonale et la vitesse d'attaque de la note en jouant sur le clavier.
- Le point sur lequel la note a été enregistrée indique une ∗.
- Lorsque vous enregistrez des accords, vous pouvez mémoriser plusieurs notes sur une seule position.

REST: Pour mémoriser un silence, spécifiez la durée LENGTH de la note, puis pressez le bouton REST.
- Les positions où aucune donnée n'a été mémorisée sont considérées comme des silences.

ERS: Si vous une erreur, déplacez le curseur sur l'erreur, puis, après avoir affiché la donnée que vous désirez effacer, pressez le bouton ERS.

7. Répétez les étapes 3 à 6 pour continuer d'enregistrer les autres notes.
- Pour enregistrer une autre partie, utilisez les boutons PART ∧ et ∨ pour sélectionner cette autre partie.

- Vous pouvez décider d'enregistrer une partie en mode REALTIME et une autre en mode STEP. Pour retourner au mode REALTIME à partir de STEP RECORD, pressez simplement le bouton **EXIT**.

### ■ Correction des données enregistrées

1. Dans le mode STEP RECORD, indiquez la piste que vous désirez corriger.

2. Utilisez les boutons MEAS pour vous déplacer sur la mesure à corriger. Utilisez les boutons CURSOR pour vous positionner sur le point (∗) que vous voulez modifier.
- Les données mémorisées à cet endroit sont indiquées sur l'écran.
- Lorsqu'un accord est enregistré sur cette position, une différente note composant l'accord vous est indiqué à chaque pression sur le bouton CURSOR.

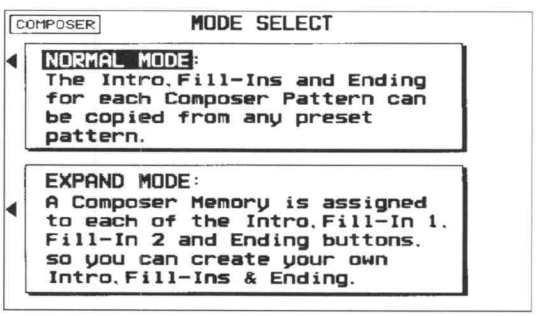
3. Corrigez les données.
- Les donnée NOTE (hauteur de note), les dpnmnées VEL (force avec laquelle la touche est attaquée), etc sont affichées sur l'écran. Faites vos corrections.

- Pressez le bouton ERS pour effacer les données actuellement affichées.
- Vous pouvez aussi corriger des données qui avaient été mémorisées en mode REALTIME RECORD.

# Les modes de la fonction Composer

Deux modes de reproduction sont disponibles. Si vous désirez utiliser des styles d'intro, de fill in et d'ending provenant des rythmes présélectionnés, pour compléter votre style, sélectionnez NORMAL MODE. Pour créer et utiliser vos propres styles, sélectionnez EXPAND MODE.

1. Sur l'affichage du menu **COMPOSER**, sélectionnez MODE SELECT.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Sélectionnez un mode.

### ■ NORMAL MODE

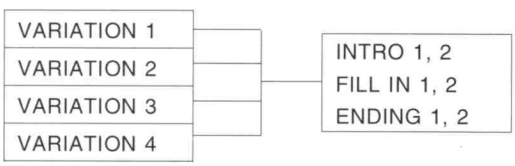
Lorsque l'un des boutons **FILL IN** ou **INTRO & ENDING** est pressé durant une reproduction, le style correspondant au rythme présélectionné d'origine est utilisé. Ce rythme est celui que vous avez spécifié avec FILL IN SELECT sur l'écran de RECORD SETTING (voir la page 86).

### ■ EXPAND MODE

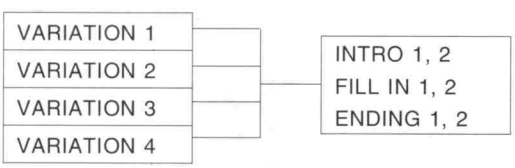
Lorsque l'un des boutons **FILL IN** ou **INTRO & ENDING** est pressé durant une reproduction, le style que vous avez créé est reproduit.

- Un seul style **FILL IN 1**, **FILL IN 2**, **INTRO 1**, **INTRO 2**, **ENDING 1** et **ENDING 2** peut être mémorisé dans chacune des deux banques (**MEMORY A**, **MEMORY B** ou **MEMORY C**). Ils sont utilisés pour chacun des styles de base de la même banque.
- Chaque motif d'une mémoire doit avoir la même fraction de mesure.

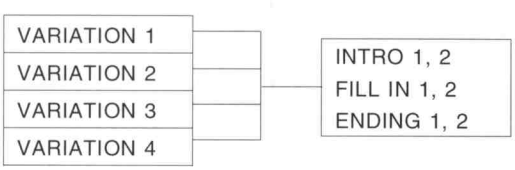
**<MEMORY A>**




**<MEMORY B>**



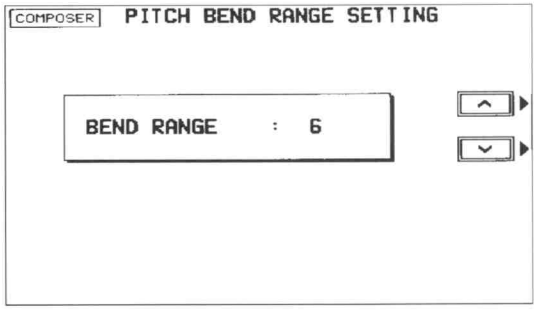

**<MEMORY C>**



# Plage de courbure de hauteur (BEND RANGE)

Réglez l'importance du changement de hauteur pour les parties **ACCOMP** et la partie **BASS** lorsque la molette **PITCH BEND** est actionnée durant l'enregistrement de **COMPOSER**.

1. Sur l'affichage du menu **COMPOSER** sélectionnez BEND RANGE.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier la plage (0 à 12).
- Les incréments sont en demi-tons.

# Sélection de motifs Composer (COMPOSER CHORD MAP)

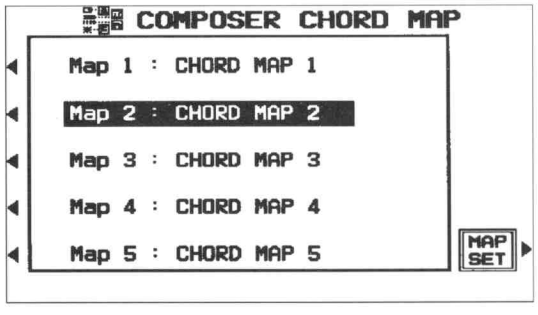
Vous pouvez sélectionner un motif d'accompagnement différent pour chacun des quatre types d'accords (majeur, mineur, septième et diminué). La combinaison d'accompagnement peut ensuite être mémorisée dans l'une des cinq sélections.

- Mémorisez préalablement dans une mémoire **COMPOSER** chacun des motifs d'accompagnement que vous allez jouer lorsqu'un type d'accord a été sélectionné. Lors de l'enregistrement d'un motif, effectuez par exemple l'enregistrement en mode mineur pour un motif en mineur.

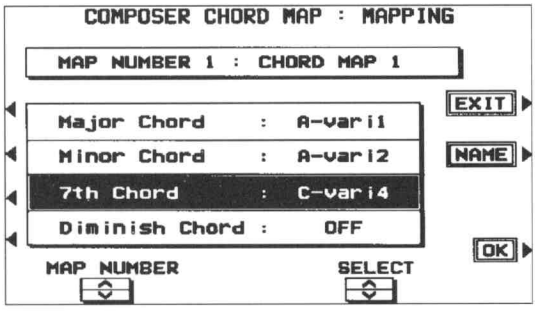
1. Pressez le bouton **COMPOSER CHORD MAP** pour le mettre en fonction.




- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Pressez le bouton MAP SET.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Utilisez les boutons MAP NUMBER ∧ et ∨ pour sélectionner un numéro de sélection (1 à 5).

4. Utilisez les boutons situés à gauche de l'affichage de l'écran pour sélectionner un type d'accord.

5. Utilisez les boutons SELECT ∧ et ∨ pour sélectionner un motif pour le type d'accord choisi.
- Il est possible de sélectionner seulement des motifs comportant le même nombre de mesures et le même type de mesure.
- Le motif d'accompagnement pour **INTRO**, **FILL IN** et **ENDING** est celui sélectionné pour Major.
- Le motif d'accompagnement pour les accords réglés sur OFF est le même que le motif pour les accords Major.

6. Pressez le bouton NAME.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




7. Assignez un nom à la sélection.
- Utilisez les boutons POSITION < et > pour mettre en surbrillance une position de caractère. Utilisez les boutons ABC ··] { } pour sélectionner un caractère alphanumérique. Répétez cette manipulation pour composer la totalité du nom.
- Utilisez le bouton INS pour taper un espace.
- Utilisez le bouton DEL pour effacer un caractère.
- Utilisez le bouton A/a pour sélectionner les caractères en majuscule ou en minuscule.
- Pour effacer tous les caractères, pressez le bouton CLR.
- Vous pouvez presser le bouton → ← si vous désirez centrer le nom.

8. Pressez le bouton **EXIT**.
- L'affichage de l'écran retourne à son état précédent.

9. Répétez les étapes 3 à 8 pour créer d'autres sélections, si nécessaire.

10. Pressez le bouton OK.

11. Lorsque vous avez terminé vos réglages de MAP SET, pressez le bouton EXIT.

## Rappel d'une sélection de motifs

Suivez la procédure décrite ci-dessous pour rappeler une carte d'accords mémorisée à utiliser avec votre interprétation.

1. Pressez le bouton **COMPOSER CHORD MAP** pour le mettre en fonction.

2. Utilisez les boutons situés à gauche de l'affichage de l'écran pour sélectionner la sélection désirée.
- L'écran revient à l'affichage précédent quelques secondes après que vous avez effectué le réglage.

3. Jouez sur le clavier en utilisant l'accompagnement automatique.
- Le motif change selon le type d'accord que vous jouez.
- Si vous désirez terminer une interprétation utilisant un **COMPOSER CHORD MAP**, sélectionnez un rythme différent du **RHYTHM GROUP**.

# A propos de l'utilisation de Disk Drive

Pour les réutiliser ultérieurement, ce Disk Drive (lecteur-enregistreur de disquette) vous permet de sauvegarder vos programmations de **COMPOSER**, vos enregistrements de séquence etc.

## Capacité de la mémoire interne et possibilités du lecteur-enregistreur de disquette

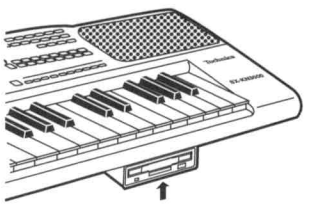
La capacité de la mémoire interne de votre clavier est limitée, mais grâce au lecteur-enregistreur vous pouvez sauvegarder sur disquette un nombre illimité d'enregistrements.

- Vous pouvez utiliser des disquettes 3,5 pouces 2DD (720 KB) ou 2HD (1,44 MB); cependant, des disquettes 2HD formatées à 2DD ne peuvent être utilisées.
- Pour les formats de fichiers particuliers, procédez comme indiqué ci-après.

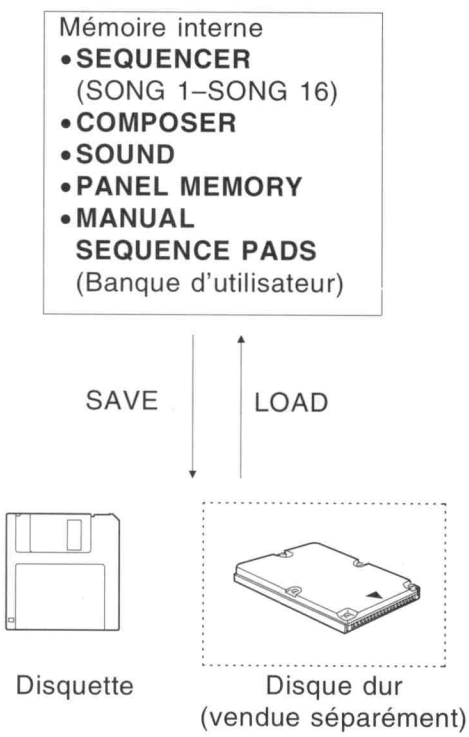
| | | SAVE | LOAD |
|---|---|---|---|
| TECHNICS File | | ○ | ○ |
| Standard MIDI File | FORMAT 0 | ○ | ○ |
| | FORMAT 1 | × | ○ |

FORMAT 0: la disquette comporte 1 piste et celle-ci peut contenir des données sur les 16 canaux MIDI.

FORMAT 1: la disquette comporte un nombre illimité de pistes, chacune peut contenir des données sur les 16 canaux MIDI.



Lecteur-enregistreur de disquette




- Les données du **SEQUENCER** sont sauvegardées et chargées morceau par morceau.

### ■ Reproduction des softwares commerciaux

Les séquences sur disquettes enregistrées par le lecteur-enregistreur de cet instrument sont, bien entendu, reproduites par votre clavier (Technics File). Mais cet instrument peut aussi reproduire les séquences sur disquette enregistrées sous le format "Standard MIDI File" disponibles dans le commerce. De plus, en sauvegardant vos enregistrements sous le format "Standard MIDI File", vous pouvez les faire reproduire par un autre instrument également compatible.

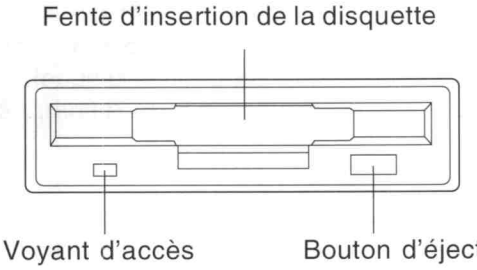
## A propos du Standard MIDI Files

"Standard MIDI Files" est un format de standardisation des données qui permet une compatibilité entre tous les séquenceurs. Les données enregistrées sur un autre type de séquenceur peuvent être interprétées par votre instrument et inversement.

- Seuls les fichiers ayant l'extension ".MID" peuvent être chargés.
- Il n'est pas possible de charger des fichiers de plus de 310 KB sur cet instrument.

**Attention**: Le "Standard MIDI File" permet une compatibilité des informations de note, de vélocité et de numéro de changement de programme. Il ne garantit pas 100% de reproduction parfaite d'une musique enrgistrée sous ce standard. Pour cette reproduction soit parfaite, il se peut que vous ayez à effectuer des réglages supplémentaires de sonorité. Comme vous êtes l'utilisateur et donc l'auditeur, vous êtes également le meilleur juge pour effectuer ces réglages afin d'obtenir toute satisfaction.

## Eléments principaux du lecteur-enregistreur de disquette

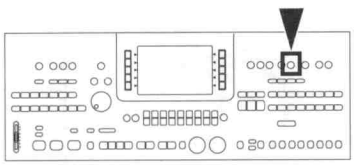



**Bouton d'éjection**
Pressez ce bouton pour extraire la disquette.

**Voyant d'accès**
Il est allumé lorsqu'une opération de sauvegarde ou de chargement est effectuée.

- Pour éviter toute perte d'information, ne jamais éjecter la disquette ou couper l'alimentation générale de l'instrument lorsque le voyant d'accès est allumé.

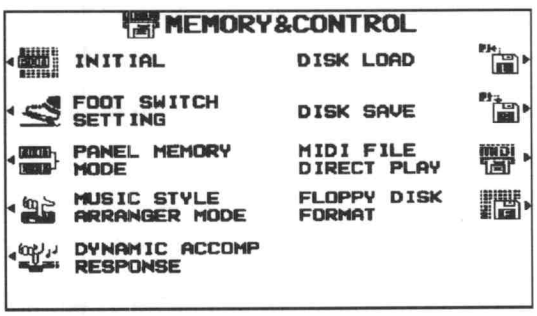
# Utilisation du lecteur-enregistreur de disquette



1. Pressez le bouton **MEMORY & CONTROL** pour le mettre en fonction.




- L'affichage de l'écran est le suivant.




**DISK LOAD** (page 97)
Pour charger des données en format Technics ou "Standard MIDI File" d'une disquette dans la mémoire du clavier.

**DISK SAVE** (page 102)
Pour sauvegarder des données de la mémoire du clavier sur une disquette, en format Technics ou en format "Standard MIDI File".

**MIDI FILE DIRECT PLAY** (page 100)
Pour reproduire immédiatement les données de disquette en format "Standard MIDI File".

**FLOPPY DISK FORMAT** (page 101)
Pour formater ou effacer le contenu d'une disquette afin qu'elle soit utilisable avec l'instrument.

- INITIAL est expliqué à la page 144.
- FOOT SWITCH SETTING est expliqué à la page 50.
- PANEL MEMORY MODE est expliqué à la page 49.
- MUSIC STYLE ARRANGER MODE est expliqué à la page 48.
- DYNAMIC ACCOMP RESPONSE est expliqué à la page 43.

2. Sélectionnez le menu désiré et suivez les procédures indiquées sur l'écran correspondant.
- Lorsque le voyant **TEMPO/PROGRAM** est allumé, vous pouvez utiliser la molette pour réaliser vos réglages.

3. Lorsque vous avez terminé vos réglages, pressez le bouton **MEMORY & CONTROL** pour le mettre hors fonction.

# Disque dur (option)

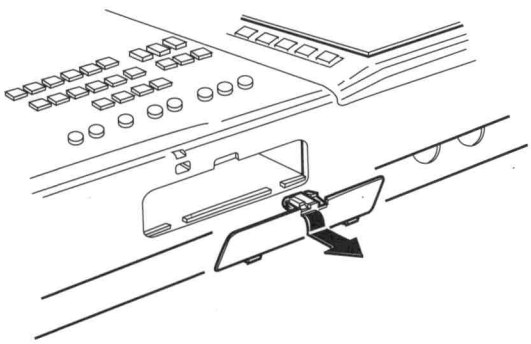
Lorsqu'un unité de disque dur (**SY-HD1**) (option vendue séparément) est installé, la capacité de mémoire pour mémoriser vos données d'interprétation est beaucoup plus grande que celle d'une disquette.

- Pour ce qui concerne les caractéristiques de l'unité de disque dur, veuillez lire le manuel du propriétaire **SY-HD1**.

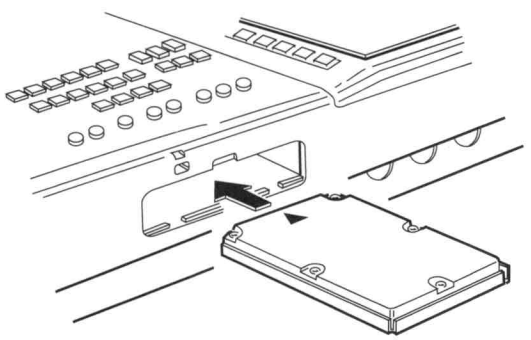
## Installation de l'unité de disque dur (HDD)

1. Avant d'entreprendre l'installation, veillez à ce que l'instrument soit bien hors tension.

2. Retirez le couvercle de la fente HARD DISK (panneau arrière).



3. Insérez bien à fond le HD1 de manière à ce qu'il soit complèment en place.



4. Fixez le couvercle.

- Lorsqu'un disque dur est installé, les menus et les boutons servant au fonctionnement du disque dur sont indiqués sur l'affichage de l'écran pendant l'utilisation de l'unité de disquette.

AVERTISSEMENT: Lorsque vous chargez ou que vous sauvegardez des données, ne mettez jamais cet instrument hors tension et ne lui faites pas subir de secousses, sinon vous risqueriez de perdre ou de détruire des données.

### ■ Précautions d'utilisation

- Fixez seulement l'ensemble HDD recommandé sur votre l'instrument.
- Evitez d'utiliser et de ranger l'ensemble HDD aux emplacements suivants:
  - —Emplacements où de l'électricité statique peut se produire
  - —Emplacements très chauds ou très froids
  - —Emplacements soumis à de grandes variations de température
  - —Sous le rayonnement direct du soleil
  - —A des emplacements très humides ou poussiéreux
  - —Emplacements où des chocs ou des vibrations peuvent se produire
- Ne démontez pas l'emsemble HDD.
- Ne l'exposez pas à une source de forte chaleur ou au feu.
- Ne mettez pas d'objets lourds sur l'ensemble HDD.
- Afin d'empêcher la production d'électricité statique, évitez de toucher le connecteur de l'ensemble HDD ou de l'instrument.
- Lors du transport de l'ensemble HDD, évitez de l'exposer à une chute ou à un choc contre le coin d'une table ou de tout autre objet dur.

- Pour éviter d'effacer accidentellement les données mémorisées sur le disque dur, nous vous recommandons de sauvegarder aussi vos données sur disquettes.
- Faites très attention en déplaçant l'instrument lorsqu'un disque dur est installé. Veillez à ne pas lui faire subir des vibrations ou des chocs.

### ■ FORMAT

L'unité de disque dur est spécialement formatée pour les instruments Technics au moment de l'expédition de l'usine. Elle ne peut pas être formattée par l'utilisateur.

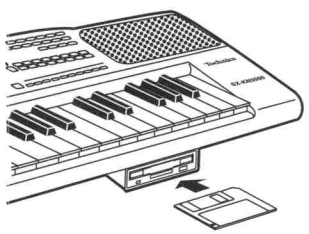
- Si vous avez des difficultés pour sauvegarder ou pour charger des données sur le disque dur, adressez-vous à un concessionnaire Technics.
- Nous attirons l'attention de l'utilisateur sur le fait que si des réparations sont nécessaires, il pourra être impossible d'éviter la perte des données.

# Chargement des données

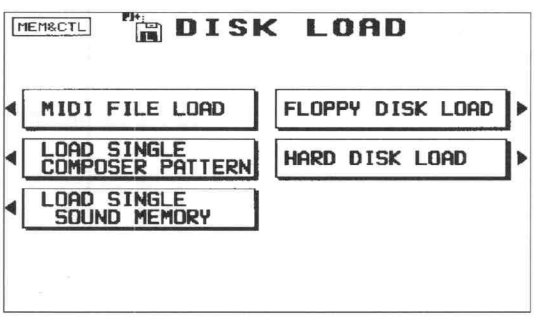
Pour rappeler (charger) les données de la disquette dans les mémoires du clavier.
**ATTENTION:** La procédure de chargement efface les données actuellement mémorisées dans les mémoires correspondantes.

## DISK LOAD

1. Insérez la disquette comportant les données désirées dans l'unité de disquette.



2. Sur l'affichage du menu **MEMORY & CONTROL**, sélectionnez DISK LOAD.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Sélectionnez le type de chargement de données que vous voulez.

**FLOPPY DISK LOAD**
Pour charger des données sauvegardées en format Technics.

**MIDI FILE LOAD**
Pour charger des données sauvegardées en format "Standard MIDI File".

**HARD DISK LOAD**
Pour charger des données sauvegardées sur le disque dur en format Technics.
- Pour plus de détail sur le disque dur, voir la page 96.

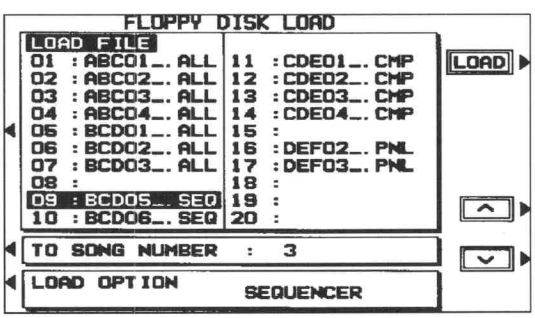
**LOAD SINGLE COMPOSER PATTERN**
Pour ne charger que des données de **COMPOSER** dans la mémoire interne de l'instrument sous un numéro de mémoire déterminé.

**LOAD SINGLE SOUND MEMORY**
Pour ne charger que des données de **SOUND** dans la mémoire interne de l'instrument sous un numéro de mémoire déterminé.

4. Effectuez la procédure de chargement sélectionnée. (Voir les sections suivantes.)

### ■ FLOPPY DISK LOAD

Pour charger des données sauvegardées en format Technics.




1. Sélectionnez la case LOAD FILE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour le fichier de la disquette que vous voulez charger (copier) dans les mémoires du clavier.
- Le nom de fichier est indiqué à côté de chacun des numéros de dossier.

2. Sélectionnez la case TO SONG NUMBER. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le numéro de morceau dans les mémoires du clavier sur lesquelles vous désirez charger (copier) le morceau.
- Les données du **SEQUENCER** sont chargées morceau par morceau. Cependant, si vous chargez un dossier pour lequel la SAVE OPTION a été réglée sur ALL, les morceaux 1 à 10 de **SEQUENCER** sont chargés en une seule fois.

3. Sélectionnez la case LOAD OPTION. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le type de données que vous voulez charger de la disquette sur votre instrument.

ALL: toutes les données suivantes sont chargées.
SEQUENCER: uniquement les données de **SEQUENCER**
COMPOSER: uniquement les données de **COMPOSER**
SOUND MEMORY: uniquement les données de **SOUND**
PANEL MEMORY: uniquement les données de **PANEL MEMORY**
MSP: uniquement les données de **MANUAL SEQUENCE PADS**

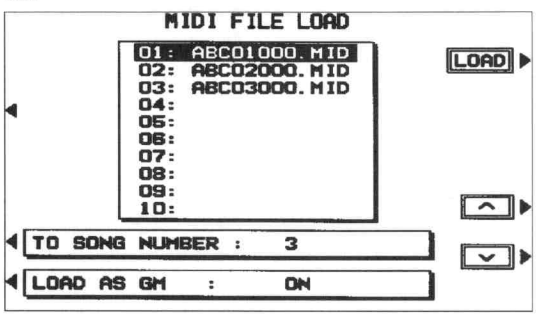
- L'option que vous aviez spécifiée pendant la procédure SAVE est automatiquement sélectionnée. Sautez cette étape si vous ne voulez pas changer la sélection.

4. Pressez le bouton LOAD.
- Le chargement LOAD commence.
- Lorsque le chargement est terminé, l'indication "COMPLETED!" apparaît sur l'écran.
- Si des données de morceau ont été chargées, vous pouvez presser le bouton **START/STOP** pour commencer la lecture lorsque l'affichage SEQUENCER PLAY est activé.

- Il vous est possible de charger rapidement des données **COMPOSER** simplement en pressant et en maintenant enfoncé le bouton **COMPOSER LOAD** (**COMPOSER**) pendant quelques secondes.
- Vous pouvez également accéder à cet écran en pressant quelques instants le bouton **DISK DRIVE** (**DISK LOAD**).

## ■ MIDI FILE LOAD

Les données qui ont été sauvegardées en format "Standard MIDI File" (SMF) peuvent être rechargées.




1. Sélectionnez la case de la liste des fichiers. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le fichier.

2. Sélectionnez la case TO SONG NUMBER. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le morceau.
- Les données sont chargées morceau par morceau.

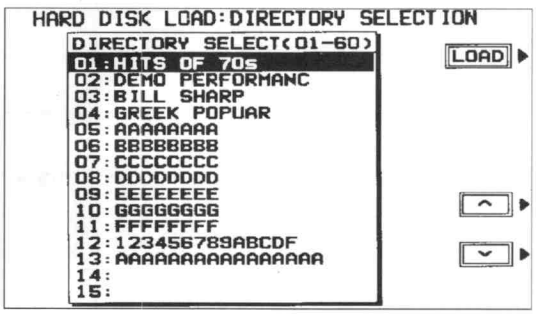
3. Vous pouvez sélectionner la case LOAD AS GM, et utiliser les boutons ∧ et ∨ pour spécifier si oui ou non le morceau doit être rechargé en GM (General MIDI).
- Si le fichier contient des données General MIDI activé/désactivé, ces données ont priorité.
- Vous trouverez page 136 une information concernant le General MIDI.
- Si la reproduction est exécutée avec le réglage mis sur ON, les fonctions de cet instrument seront limitées de diverses manières. Pour plus de précisions, référez-vous à la brochure séparée "REFERENCE GUIDE" joint à ce mode d'emploi.

4. Pressez le bouton LOAD.
- Le chargement LOAD commence.
- Lorsque le chargement est terminé, l'indication "COMPLETED!" apparaît sur l'écran.
- Pressez le bouton **START/STOP** pour commencer la reproduction.

## ■ HARD DISK LOAD

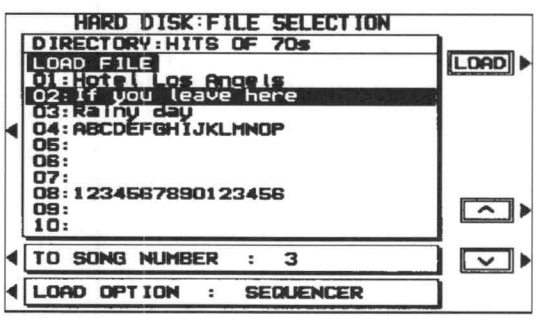
(lorsque le disque dur vendu séparément est installé)

Chargement des données du disque dur




1. Sélectionnez la case de la liste des fichiers. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le numéro de répertoire.

2. Pressez le bouton LOAD.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Sélectionnez la case LOAD FILE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le fichier. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le fichier du disque dur que vous voulez charger (copier) sur les mémoires du clavier.

4. Sélectionnez la case TO SONG NUMBER. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le numéro de morceau dans les mémoires du clavier sur lesquelles vous désirez charger (copier) le morceau.
- Les données du **SEQUENCER** sont chargées morceau par morceau. Cependant, si vous chargez un dossier pour lequel la SAVE OPTION a été réglée sur ALL, les morceaux 1 à 10 de **SEQUENCER** sont chargés en une seule fois.

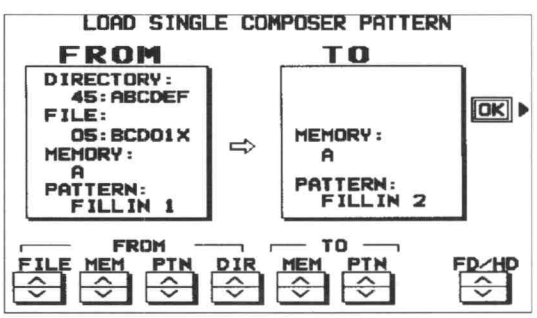
5. Sélectionnez la case LOAD OPTION. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le type de données que vous voulez charger de la disquette sur votre instrument.

6. Pressez le bouton LOAD.
- Le chargement LOAD commence.
- Lorsque le chargement est terminé, l'indication "COMPLETED!" apparaît sur l'écran.
- Si des données de morceau ont été chargées, vous pouvez presser le bouton **START/STOP** pour commencer la lecture lorsque l'affichage SEQUENCER PLAY est activé.

- Le General MIDI est automatiquement réglé sur ON si les données sont chargées à partir d'une disquette pour laquelle le mode GM a été activé. (Voir la page 142.) L'état de cet instrument passe à l'état GENERAL MIDI, et les sonorités et les fonctions sélectionnables sont alors limitées.

## ■ LOAD SINGLE COMPOSER PATTERN

Cette fonction permet de charger à partir d'une disquette les données **COMPOSER** déterminées dans l'une des mémoires **COMPOSER** de l'instrument.




1. Sélectionnez les données à charger (FROM).

FILE: Pour spécifier le numéro de fichier à charger.
MEM: Pour sélectionner la banque de mémoire (A, B ou C).
PTN: Pour sélectionner le nom de motif.

2. Sélectionnez la banque de mémoire et le motif sur lequel vous voulez charger les données (TO).

MEM: Pour sélectionner la banque de mémoire (A, B ou C).
PTN: Pour sélectionner le nom de motif.

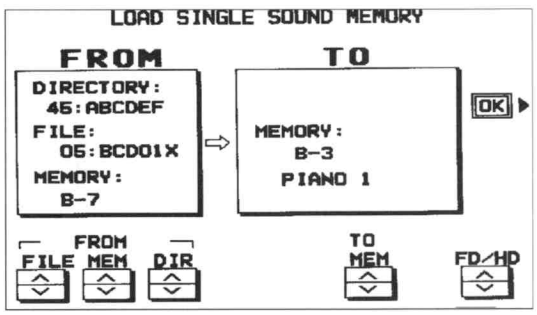
3. Pressez le bouton OK.
- Le chargement LOAD commence.
- Lorsque le chargement est terminé, l'indication "COMPLETED!" apparaît sur l'écran.

- Lorsque vous chargez des données du disque dur (option vendue séparément), utilisez le bouton FD/HD pour sélectionner HD avant d'effectuer la procédure décrite ci-dessus. Dans ce cas, pour la case FROM, utilisez d'abord le bouton DIR pour sélectionner le numéro de répertoire.

- Vous pouvez aussi accéder à cette procédure à partir de l'affichage du menu **COMPOSER**. (Voir la page 81.)

### ■ LOAD SINGLE SOUND MEMORY

Permet de charger à partir d'une disquette les données d'une sonorité **SOUND** dans l'une des mémoires **SOUND** de l'instrument.




1. Sélectionnez les données à charger (FROM).

   FILE: Pour spécifier le numéro de fichier à charger.
   MEM: Pour sélectionner le nom de mémoire.

2. Sélectionnez la mémoire sur lequel vous voulez charger les données (TO).

   TO MEM: Pour sélectionner la mémoire (A ou B).

3. Pressez le bouton OK.
- Le chargement LOAD commence.
- Lorsque le chargement est terminé, l'indication "COMPLETED!" apparaît sur l'écran.

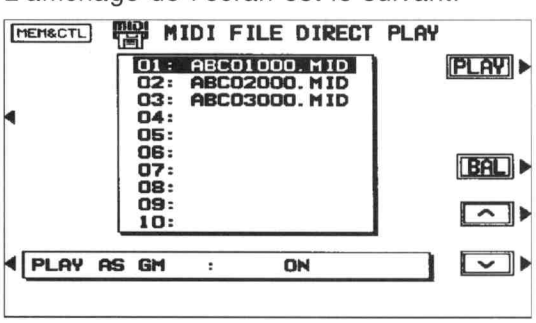
- Lorsque vous chargez des données du disque dur (option vendue séparément), utilisez le bouton FD/HD pour sélectionner HD avant d'effectuer la procédure décrite ci-dessus. Dans ce cas, pour la case FROM, utilisez d'abord le bouton DIR pour sélectionner le numéro de répertoire.

# Reproduction de disquettes disponibles dans le commerce

Les données de morceaux de format "Standard MIDI File" (FORMAT 0 seulement) peuvent être reproduites directement à partir d'une disquette. L'opération LOAD habituelle n'est pas nécessaire, et la reproduction est donc plus rapide.

## MIDI FILE DIRECT PLAY

1. Sur l'affichage du menu **MEMORY & CONTROL**, sélectionnez MIDI FILE DIRECT PLAY.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Sélectionnez la case de la liste des morceaux, et utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le nom du fichier à reproduire.

3. Sélectionnez la case PLAY AS GM, et utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier si oui ou non le morceau sera reproduit en General MIDI (GM) (ON/OFF).
- Si le fichier contient des données General MIDI activé/désactivé, ces données ont priorité.
- Vous trouverez page 136 une information concernant le General MIDI.
- Si la reproduction est exécutée avec le réglage mis sur ON, les fonctions de cet instrument seront limitées de diverses manières.Pour plus de précisions, référez-vous à la brochure séparée "REFERENCE GUIDE" joint à ce mode d'emploi.

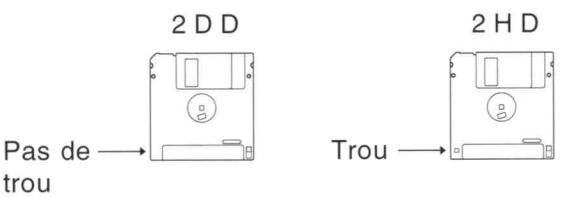
4. Pressez le bouton PLAY.
- La reproduction du morceau sélectionné commence.
- Pour ajuster la balance des volumes, pressez le bouton BAL sur l'écran.
- Le bouton PLAY devient le bouton STOP. Pressez ce bouton si vous désirez arrêter la reproduction avant qu'elle soit terminée.
- Vous pouvez utiliser la même méthode pour reproduire d'autres morceaux de la disquette.
- Le morceau s'arrête lorsque si vous quittez cet affichage pendant la reproduction.

# Formatage d'une disquette

Les disquettes neuves ne sont utilisables qu'après avoir été formatées. Suivez la procédure ci-dessous pour effectuer le formatage et effacer le contenu d'une disquette déjà utilisée.
- Le disque dur (vendu séparément) ne peut pas être formaté.

## FLOPPY DISK FORMAT

- Cette procédure efface tout le contenu d'une disquette.
- Reformatez une disquette si elle n'est plus utilisable pour sauvegarder ou charger des données, en raison d'une exposition accidentelle à un champ magnétique.
- Vous pouvez utiliser des disquettes 2DD (720 KB) ou 2HD (1,44 MB) de 3,5 pouces.
- Veuiller à spécifier le type de format qui convient à la disquette.

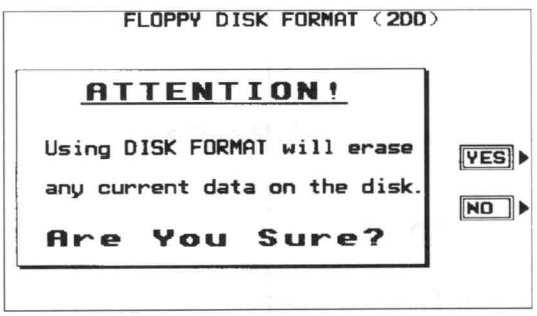



- Comment distinguer deux types de disquettes
- Bien que les disquettes 2HD puissent contenir davantage de données et soient plus pratiques pour charger et sauvegarder rapidement les données, on utilise généralement les disquettes 2DD pour les instruments de musique. Par conséquent, il se peut que vous ne puissiez pas utiliser vos disquettes 2HD avec d'autres modèles d'instruments de musique.
- Pour formater une disquette, la fenêtre de protection contre l'écriture doit être fermée, comme illustré ci-dessous.

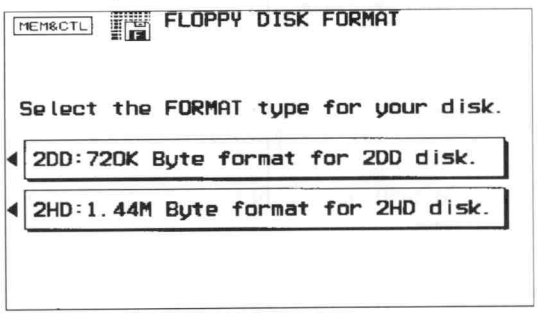



1. Insérez la disquette dans la fente de l'unité de disquette. Engagez-la bien à fond jusqu'à ce qu'un déclic se fasse entendre.

2. Sur l'affichage du menu **MEMORY & CONTROL**, sélectionnez FLOPPY DISK FORMAT.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Sélectionnez le type de format (2DD ou 2HD).
- Veiller à sélectionner le type indentique à celui de la disquette.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




4. Pressez le bouton YES pour formater la disquette, ou pressez le bouton NO pour interrompre la procédure.
- Après environ 1 à 2 minutes, le formatage est terminé et l'indication "FORMAT COMPLETED!" apparaît sur l'écran.

# Procédure de sauvegarde

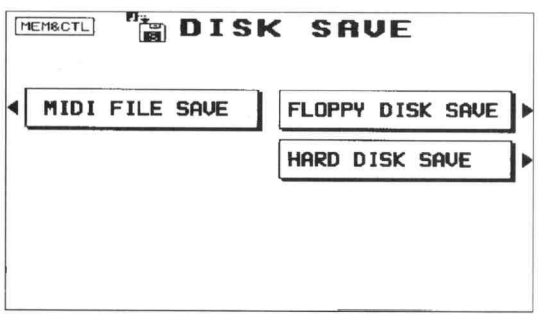
Utilisez l'unité de disquette pour sauvegarder les données enregistrées ainsi que vos réglages.
- Il est recommandé de sauvegarder les données de format de Technics et les données de format de "Standard MIDI Files" sur des disquettes séparées.

## DISK SAVE

Cette procédure est utilisée pour sauvegarder les données d'interprétation et les réglages de cet instrument dans l'état où ils se trouvent actuellement.

1. Insérez la disquette dans la fente de l'unité de disquette. Engagez-la bien à fond jusqu'à ce qu'un déclic se fasse entendre.

2. Sur l'affichage du menu **MEMORY & CONTROL**, sélectionnez DISK SAVE.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Sélectionnez le type de sauvegarde de données que vous voulez utiliser.

**MIDI FILE SAVE**:
Pour sauvegarder des données en format Technics.

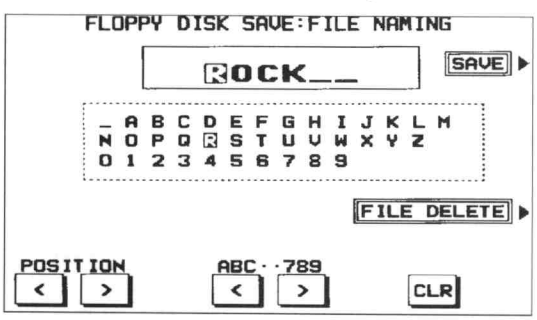
**HARD DISK SAVE**:
Pour sauvegarder des données en format Technics (lorsque le disque dur vendu séparément est installé).

**MIDI FILE SAVE**:
Pour sauvegarder des données en format "Standard MIDI File".

4. Effectuez la procédure de chargement de disque sélectionnée. (Voir les sections suivantes.)

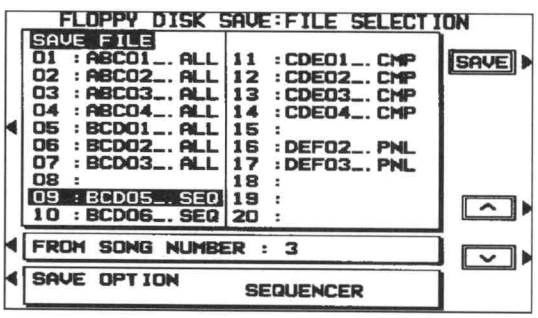
### ■ FLOPPY DISK SAVE

Pour sauvegarder des données de cet instrument en format Technics sur une disquette.




1. Tapez le nom du nouveau fichier (jusqu'à 6 caractères).
- Utilisez les boutons POSITION < et > pour déplacer le curseur sur la position où vous allez définir un caractère. Utilisez les boutons ABC ·· 798 < et > pour sélectionner un caractère. Répétez ces opérations pour taper le nom complet.
- Pour effacer le nom, pressez le bouton CLR.

2. Pressez le bouton SAVE.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Sélectionnez la case SAVE FILE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le numéro de fichier (01 à 20).
- Les fichiers déjà utilisés comportent un nom indiqué dans la liste, après chaque numéro de fichier.
- Il est possible que le nombre maximum de fichiers pouvant être sauvegardés soit inférieur à 20 si de plusieurs morceaux utilisent beaucoup de mémoire.

- Afin d'utiliser au mieux la mémoire de la disquette, lorsqu'il n'est pas nécessaire de sauvegarder les données de **COMPOSER**, effacez les mémoires de **COMPOSER** avant de sauvegarder les données sur une disquette.
- Les disquettes 2HD permettent de sauvegarder davantage de données.

4. Sélectionnez la case FROM SONG NUMBER. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le numéro de morceau des mémoires du clavier que vous voulez sauvegarder sur la disquette.
- Les données du **SEQUENCER** sont sauvegardées morceau par morceau. Cependant si ALL a été sélectionné pour la SAVE OPTION, les morceaux 1 à 10 de **SEQUENCER** sont sauvegardés instantanément. Dans ce cas, vous pouvez conserver la mémoire en effaçant les morceaux que vous ne désirez pas sauvegarder.

5. Sélectionnez la case SAVE OPTION. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le type de données que vous voulez sauvegarder sur la disquette.

ALL: Toutes les données suivantes sont sauvegardées.
SEQUENCER: Seulement les données de **SEQUENCER**
COMPOSER: Seulement les données de **COMPOSER**
SOUND MEMORY: Seulement les données mémorisées dans les mémoires **SOUND**
PANEL MEMORY: Seulement les données mémorisées dans la **PANEL MEMORY**
MSP: Seulement les données de **MANUAL SEQUENCE PADS**

- Le réglage de MASTER TUNING n'est pas enregistré.

6. Pressez le bouton SAVE.
- La sauvegarde SAVE commence.
- Lorsque la sauvegarde est terminée, l'indication "COMPLETED!" apparaît sur l'écran.
- Si vous essayez de sauvegarder des données dans un numéro de fichier contenant déjà des données sauvegardées, l'affichage de confirmation apparaît. Pressez le bouton NO pour interrompre la procédure. Lorsque le bouton YES est pressé, la sauvegarde DISK SAVE débute.

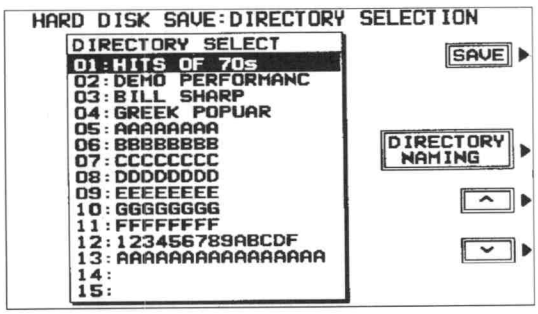
**Effacement d'un morceau**
Pour effacer un morceau sur une disquette, sur l'affichage FILE NAMING, pressez le bouton FILE DELETE. Puis sur l'affichage FILE DISK SAVE, sélectionnez le numéro du morceau que vous désirez effacer, et pressez le bouton DEL. L'affichage de confirmation apparaît alors. Pressez le bouton YES pour effacer le morceau ou le bouton NO pour annuler la procédure.



## ■ HARD DISK SAVE

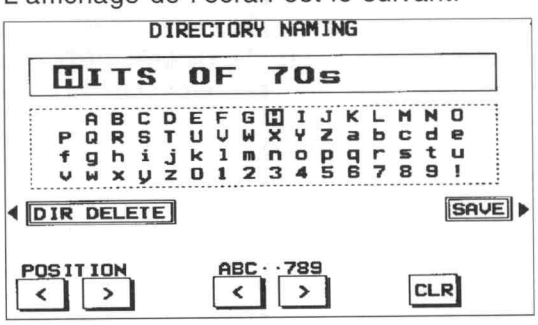
(lorsque le disque dur vendu séparément est installé)

Pour sauvegarder des données de cet instrument en format Technics sur un disque dur.



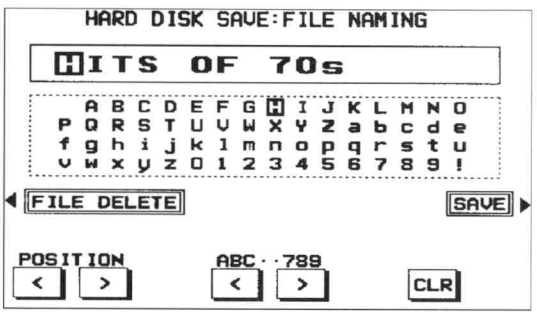

1. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le numéro du répertoire sur lequel vous voulez sauvegarder les données.

2. Pressez le bouton DIRECTORY NAMING.
- Pour un répertoire existant dont il est inutile de changer le nom, pressez le bouton SAVE et passez directement à l'étape 7.
- L'affichage de l'écran est le suivant.



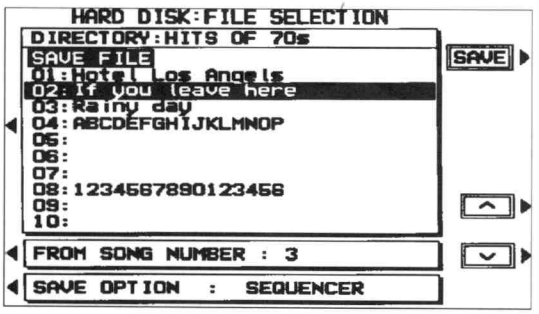
3. Tapez un nom pour le répertoire (jusqu'à 16 caractères)
- Utilisez les boutons POSITION < et > pour déplacer le curseur sur la position où vous allez définir un caractère. Utilisez les boutons ABC...798 < et > pour sélectionner un caractère. Répétez ces opérations pour taper le nom complet.
- Pour effacer le nom, pressez le bouton CLR.

4. Pressez le bouton SAVE.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




5. Tapez le nom du fichier (jusqu'à 16 caractères).

6. Pressez le bouton SAVE.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




7. Sélectionnez la case SAVE FILE. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le nom du fichier dans lequel vous voulez sauvegarder les données.
- Les fichiers déjà utilisés comportent un nom indiqué dans la liste, après chaque numéro de fichier.
- Afin d'utiliser au mieux la mémoire de la disquette, lorsqu'il n'est pas nécessaire de sauvegarder les données de **COMPOSER**, effacez les mémoires de **COMPOSER** avant de sauvegarder les données sur une disquette.

8. Sélectionnez la case FROM SONG NUMBER. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le numéro de morceau des mémoires du clavier que vous voulez sauvegarder sur le disque dur.
- Les données du **SEQUENCER** sont sauvegardées morceau par morceau. Cependant si ALL a été sélectionné pour la SAVE OPTION, les morceaux 1 à 10 de **SEQUENCER** sont sauvegardés instantanément. Dans ce cas, vous pouvez conserver la mémoire en effaçant les morceaux que vous ne désirez pas sauvegarder.

9. Sélectionnez la case SAVE OPTION. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le type de données que vous voulez sauvegarder sur la disquette.

10. Pressez le bouton SAVE.
- La sauvegarde SAVE commence.
- Ne mettez pas l'instrument hors tension pendant l'opération de sauvegarde SAVE.
- Lorsque la sauvegarde est terminée, l'indication "COMPLETED!" apparaît sur l'écran.
- Si vous essayez de sauvegarder des données dans un numéro de fichier contenant déjà des données sauvegardées, l'affichage de confirmation apparaît. Pressez le bouton NO pour interrompre la procédure. Lorsque le bouton YES est pressé, la sauvegarde DISK SAVE débute.

**Effacement des données DIRECTORY**

Pour effacer des données d'un répertoire, pressez le bouton DIR DELETE sur l'affichage DIRECTORY NAMING. Ensuite, sur l'affichage DIRECTORY SELECTION, sélectionnez le numéro du répertoire que vous voulez effacer, puis pressez le bouton DEL. L'affichage de confirmation apparaît sur l'écran. Pressez le bouton YES pour effacer le répertoire, ou pressez le bouton NO pour annuler la procédure.

**Effacement d'un morceau**

Pour effacer un morceau sur une disquette, sur l'affichage FILE NAMING, pressez le bouton FILE DELETE. Puis sur l'affichage FILE SELECTION, sélectionnez le numéro du morceau que vous désirez effacer, et pressez le bouton DEL. L'affichage de confirmation apparaît alors. Pressez le bouton YES pour effacer le morceau ou le bouton NO pour annuler la procédure.

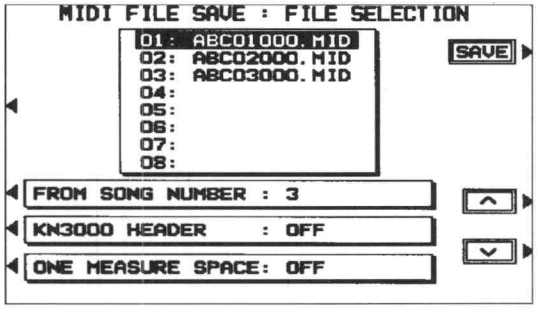
### ■ MIDI FILE SAVE

Vous pouvez sauvegarder les données du **SEQUENCER** de cet instrument sur une disquette en format "Standard MIDI File" (SMF). (On sauvegarde généralement les fichiers Standard MIDI Files sur des disquettes 2DD.) Les données sauvegardées sur cet instrument pourront ensuite être utilisées sur un autre instrument.

- Les données que vous pouvez sauvegarder en format "Standard MIDI File" sont les données d'interprétation courantes, telles que les données de note. Les données telles que les données **SEQUENCER** pour les parties d'accord et de rythme, les données **COMPOSER**, les données **PANEL MEMORY**, etc. ne sont pas sauvegardées. Si vous voulez aussi sauvegarder les données spécifiques de Technics, utilisez d'abord la procédure DISK SAVE pour sauvegarder les données sur disquette, puis suivez la procédure MIDI FILE SAVE décrite ci-dessous.
- Le "Standard MIDI Files" est généralement sauvegardé en mode GM, mais il peut être sauvegardé en mode Technics.

1. Tapez le nom du nouveau fichier (jusqu'à 8 caractères).
- Utilisez les boutons POSITION < et > pour déplacer le curseur sur la position où vous allez définir un caractère. Utilisez les boutons ABC •• 798 < et > pour sélectionner un caractère. Répétez ces opérations pour taper le nom complet.
- Pour effacer le nom, pressez le bouton CLR.
- Evitez d'utiliser les numéros de 01 à 20 comme deux premières lettres du nom.

2. Pressez le bouton SAVE.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Sélectionnez la case de la liste des fichiers. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le nom du fichier dans lequel vous voulez sauvegarder les données.
- Pour sauvegarder un nouveau fichier, sélectionnez une ligne vide.

4. Sélectionnez la case FROM SONG NUMBER. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le numéro de morceau des mémoires du clavier que vous voulez sauvegarder sur la disquette.
- Les données sont sauvegardées morceau par morceau.

5. Sélectionnez la case KN3000 HEADER, et utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner ON ou OFF.
- Sélectionnez ON, vous pouvez sauvegarder les réglages de sonorités, volume et autres pour chaque partie au début du fichier.

6. Sélectionnez la case ONE MEASURE SPACE, et utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner ON ou OFF.
- Lorsque diverses données autres que des données d'interprétation sont enregistrées au début d'un fichier, le début de la reproduction peut être retardé. Cela peut être résolu en insérant une mesure d'espace au début de l'enregistrement. Sélectionnez ON pour insérer une mesure d'espace. Si vous sélectionnez OFF ces données ne seront pas insérées.
- Lorsque ON est sélectionné, un espace est additionné chaque fois qu'un fichier est sauvegardé. Attention, si vous avez déjà sauvegardé un fichier avec une mesure d'espace supplémentaire, sélectionnez OFF avant de le sauvegarder à nouveau.

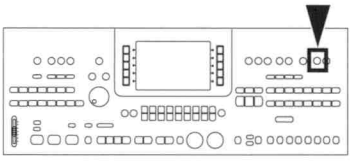
7. Pressez le bouton SAVE.
- La sauvegarde SAVE commence.
- Lorsque la sauvegarde est terminée, l'indication "COMPLETED!" apparaît sur l'écran.
- Si vous essayez de sauvegarder des données dans un nom de fichier contenant déjà des données sauvegardées, l'affichage de confirmation apparaît. Pressez le bouton NO pour interrompre la procédure.

**Effacement d'un morceau**

Pour effacer un morceau sur une disquette, sur l'affichage MIDI FILE NAMING, pressez le bouton FILE DELETE. Puis sur l'affichage MIDI FILE SAVE, sélectionnez le numéro du morceau que vous désirez effacer, et pressez le bouton DEL. L'affichage de confirmation apparaît alors. Pressez le bouton YES pour effacer le morceau ou le bouton NO pour annuler la procédure.

# Partie VII Modifier les sonorités

## Le mode Sound



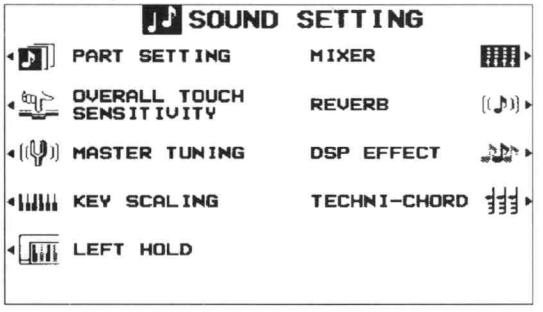
Le mode **SOUND** permet de re-définir chaque sonorité en modifiant ses principaux paramètres (tonalité, volume, effets) grâce aux réglages de certaines fonctions.

### Menu de SOUND

1. Pressez le bouton **SOUND** pour le mettre en fonction.




- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Sélectionnez le menu désiré et suivez la procédure correspondante indiquée par l'affichage de l'écran.

- Lorsque l'affichage de l'écran est destiné aux réglages de fonction, vous pouvez à tout instant presser le bouton **EXIT** pour revenir à l'écran précédent. Pour visualiser les autres écrans, utilisez le bouton **EXIT** pour revenir au menu principal **SOUND** et effectuer une autre sélection.
- Lorsque le voyant **TEMPO/PROGRAM** est allumé, vous pouvez l'utiliser pour effectuer vos réglages.

3. Lorsque vous avez terminé d'effectuer vos réglages, pressez le bouton **SOUND**.

**■ Quelques mots sur les parties**

L'organisation des parties est la suivante:

Parties normaux:
RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, PART 4 à 16 (PART 16 réservé pour DRUMS)

Parties **AUTO PLAY CHORD**:
**ACCOMP 1**, **2**, **3**, **BASS**, **DRUMS**, CHORD, R.BASS

Partie **MANUAL SEQUENCE PADS**:
MSP

**Aperçu des éléments du menu SOUND**

**PART SETTING** (page 107)
Elle permet de modifier différents paramètres pour chaque partie.
- VOLUME: Pour régler le volume de chaque partie.
- PAN: Pour régler la balance stéréo de chaque partie.
- EFFECT: Pour régler les effets de chaque partie.
- SUSTAIN: Pour activer ou désactiver le sustain pour chaque partie.
- KEY SHIFT: Pour régler la transposition de chaque partie par intervalle d'u demi-ton.
- TUNING: Pour régler l'accord de chaque partie.
- PITCH BEND RANGE: Pour régler la plage de variation de hauteur tonale accessible par la molette de **PITCH BEND**.
- OTHER SETTING: Réglages supplémentaires pour chaque partie.

**MIXER** (page 110)
Utilisez l'écran MIXER pour effectuer visuellement les réglages principaux de chaque partie.

**OVERALL TOUCH SENSITIVITY** (page 111)
Pour régler la réponse du clavier.

**MASTER TUNING** (page 112)
Elle permet de régler l'accord de l'instrument.

**KEY SCALING** (page 112)
Sélection du type de gamme (accord).

**TECHNI-CHORD TYPE** (page 113)
Pour sélectionner le style d'harmonie lors de l'utilisation du **TECHNI-CHORD**.

**LEFT HOLD** (page 114)
Pour sélectionner le mode d'affectation de **LEFT** (la main gauche) lors de l'utilisation de l'**AUTO PLAY CHORD**.

**REVERB** (page 115)
Pour sélectionner un type de **DIGITAL REVERB** et régler la profondeur de cet effet.

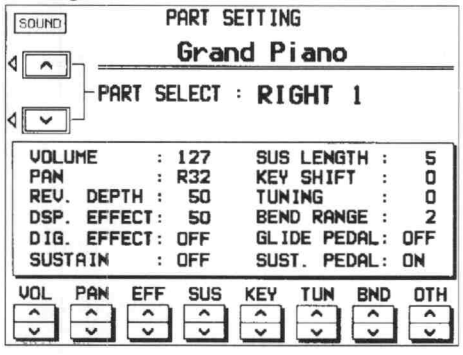
**DSP EFFECT** (page 115)
Pour sélectionner le type et le niveau de **DSP EFFECT**.

# Part Setting

Réglages des paramètres pour chaque partie.

## Sélection d'un paramètre

1. Sur l'affichage du menu **SOUND**, sélectionnez PART SETTING.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner la partie.
- PART 4 à 16 sont utilisés dans les fonctions **SEQUENCER** et MIDI. PART 16 réservé pour DRUMS.
- Pour les informations concernant CHORD et R.BASS, référez-vous à la section sur **AUTO PLAY CHORD** (page 42).
- Si nécessaire, assignez à cet instant une sonorité à la partie sélectionnée. (Seuls des sonorités depuis le groupe **KEYBOARD PERC** peuvent être choisis pour PART 16.)
- La partie supérieure de l'écran indique le nom de la partie sélectionnée et la sonorité assignée. La fenêtre dans la partie inférieure de l'écran indique le réglage de chacun des paramètres.

3. Utilisez les boutons situés sous l'écran pour sélectionner le paramètre.
   VOL: VOLUME
   PAN: PAN
   EFF: EFFECT
   SUS: SUSTAIN
   KEY: KEY SHIFT
   TUN: TUNING
   BND: PITCH BEND RANGE
   OTH: OTHER SETTING
- L'affichage de l'écran de réglage du paramètre sélectionné apparaît.
- Les réglages qu'il est possible d'effectuer dépendent de la partie sélectionnée.

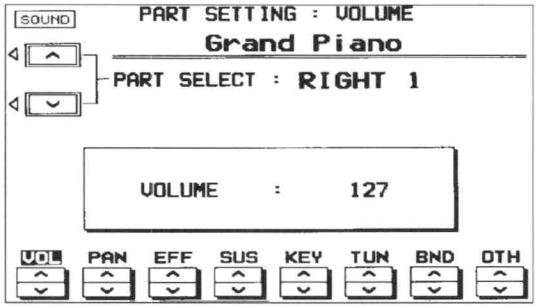
4. Réglez chaque paramétre (comme indiqué dans les paragraphes suivants).
- Lorsque vous avez terminé d'effectuer les réglage d'un paramètre, utilisez les boutons sous l'écran pour sélectionner un autre paramètre.

5. Lorsque vous avez terminé les réglages de tous les paramètres, sélectionnez une autre partie et répéter la même procédure.
- Les réglages et les effets de PAN, EFFECT, etc. peuvent différer selon la sonorité.



## VOLUME

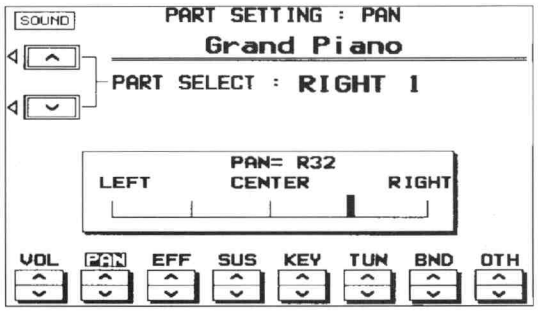
Réglage du niveau de volume de chaque partie.




Utilisez les boutons VOL ∧ et ∨ pour régler le niveau de volume (0 à 127).
- Si vous désirez régler le niveau d'une autre partie, utilisez les boutons PART SELECT ∧ et ∨ pour sélectionner une autre partie.

## PAN

Réglage de la balance stéréo pour chaque partie.

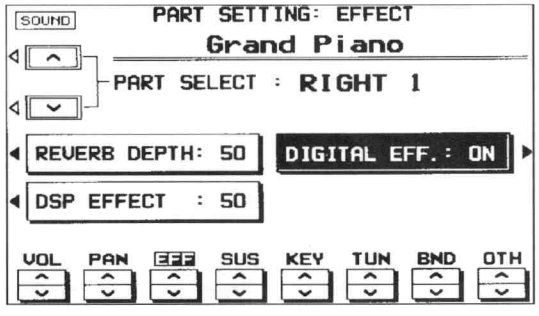



Utilisez les boutons PAN ∧ et ∨ pour régler la balance stéréo (L64–CTR–R63).

- A L64, la sonorité est complètement vers la gauche, à R63 elle est complètement vers la droite. A CTR, la sonorité est au centre. Une ligne verticale épaisse indique la position sélectionnée sur l'affichage de l'écran.
- Si vous désirez régler cet effet pour d'autres parties, utilisez les boutons PART SELECT ∧ et ∨ pour sélectionner une autre partie.
- Même à la même valeur numérique, il est possible que la balance stéréo diffère légèrement selon la sonorité.

## EFFECT

La profondeur **DIGITAL REVERB**, la profondeur **DSP EFFECT** et le statut en/hors fonction de **DIGITAL EFFECT** peuvent être réglés pour chaque partie.

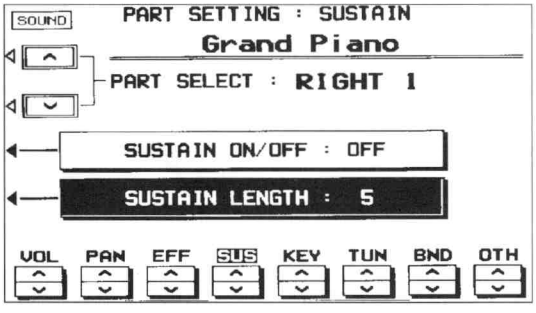



1. Sélectionnez un effet (REVERB DEPTH, DSP EFFECT ou DIGITAL EFF).
2. Utilisez les boutons EFF ∧ et ∨ pour changer le réglage.
- Pour REVERB DEPTH et DSP EFFECT, spécifiez la profondeur (0 à 127). Pour DIGITAL EFF, réglez sur ON ou OFF.
- Si vous pressez le bouton **DSP EFFECT** après avoir changé les réglages, le réglage DSP EFFECT retournera à la valeur préréglée. Pour cette raison, nous vous recommandons d'utiliser la **PANEL MEMORY** pour mémoriser votre réglage DSP EFFECT personnalisé.

3. Répétez les étapes 1 et 2 pour les autres effets si nécessaire.
- Si vous voulez régler cet effet pour d'autres parties, utilisez les boutons PART SELECT ∧ et ∨ pour sélectionner une autre partie.
- Même pour la même valeur numérique, l'effet peut être différent selon la sonorité.

## SUSTAIN

Activation ou non du sustain pour chaque sonorité et réglage de la durée du soutenu.




**■ Activation ou non du sustain**

1. Sélectionnez SUSTAIN ON/OFF.
2. Utilisez les boutons SUS ∧ et ∨ pour activer ou non le sustain.

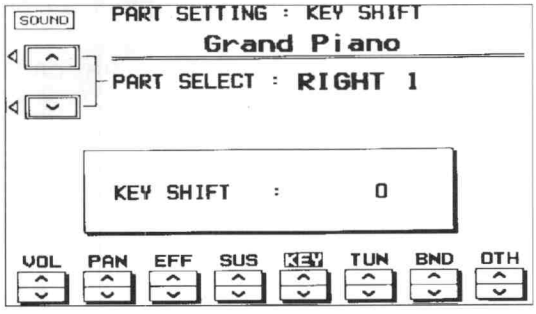
**■ Durée du sustain**

1. Sélectionnez SUSTAIN LENGTH.
2. Utilisez les boutons SUS ∧ et ∨ pour régler la durée du sustain (1 à 8).
- Pour certaines sonorités, la durée du sustain ne change pas, même si le réglage est modifié.

- Si vous désirez régler le niveau d'une autre partie, utilisez les boutons PART SELECT ∧ et ∨ pour sélectionner une autre partie.

## KEY SHIFT

La tonalité d'une partie peut être transposée plus haut ou plus bas.

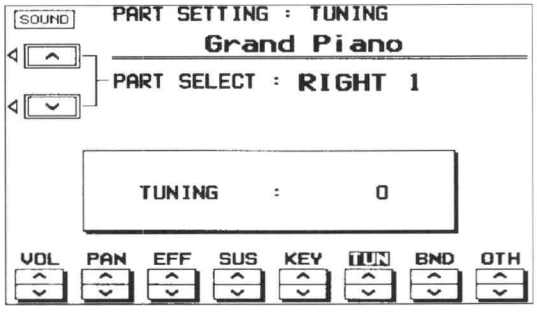



Utilisez les boutons KEY ∧ et ∨ pour effectuer cette transposition (–12 à +12).

- Une unité correspond à un demi-ton. Pour transposer à l'octave supérieure (ou inférieure), réglez sur une valeur de +12 (–12).
- Utilisez le bouton ∨ pour transposer plus bas et le bouton ∧ pour transposer plus haut.
- Si vous désirez effectuer ce réglage pour d'autres parties, utilisez les boutons PART SELECT ∧ et ∨ pour sélectionner une autre partie.

## TUNING

Réglage de l'accord de chaque partie.

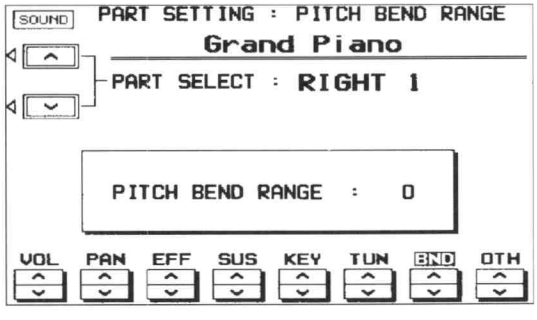



Utilisez les boutons TUN ∧ et ∨ pour ajuster l'acccord de chaque partie (–128 à +127).

- Utilisez le bouton ∨ pour baisser l'accord et le bouton ∧ pour monter l'accord.
- Si vous désirez effectuer ce réglage pour d'autres parties, utilisez les boutons PART SELECT ∧ et ∨ pour sélectionner une autre partie.

## PITCH BEND RANGE

Réglage de la plage d'utilisation de la molette **PITCH BEND**.

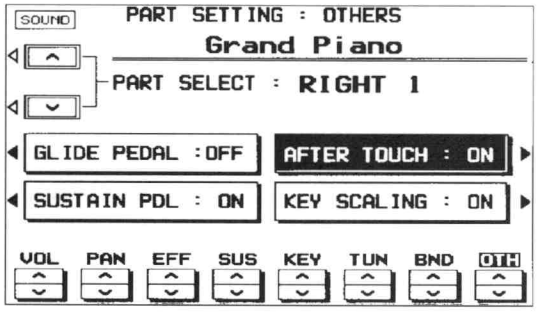



Utilisez les boutons BND ∧ et ∨ pour sélectionner une plage de variation (de 0 à 12). Une unité correspond à un demi-ton.

- Plus grand est le nombre sélectionné, plus haut est l'accord lors de l'utilisation de la molette **PITCH BEND**.
- Si vous désirez effectuer ce réglage pour d'autres parties, utilisez les boutons PART SELECT ∧ et ∨ pour sélectionner une autre partie.

## OTHER SETTING

Modification du réglage de l'interrupteur au pied et des autres réglages.




1. Sélectionnez la fonction à régler.

GLIDE PEDAL:
Pour activer ou désactiver l'effet de glissando, s'il a été assigné à l'interrupteur au pied (vendu séparément).

SUSTAIN PEDAL:
Pour activer ou désactiver l'effet sustain, s'il a été assigné à l'interrupteur au pied (vendu séparément).

AFTER TOUCH:
Pour activer ou désactiver l'effet d'après-toucher pour le clavier.

KEY SCALING:
Pour activer ou désactiver la gamme de tonalité (page 112).

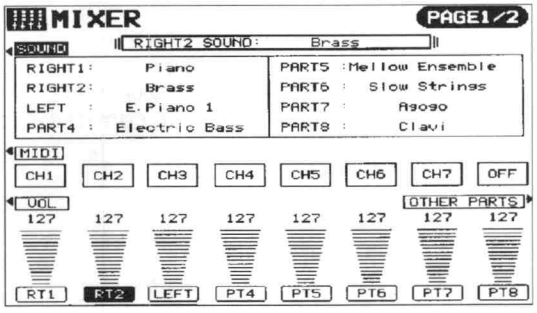
2. Utilisez les boutons OTH ∧ et ∨ pour mettre activer ou désactiver chaque fonction.
- Pour les réglages de l'interrupteur au pied, voir la page 50.
- Pour changer les réglages des autres parties, utilisez les boutons PART SELECT ∧ et ∨ pour sélectionner une partie différente.

# Mixer

Utilisez l'écran MIXER pour effectuer visuellement les réglages principaux de chaque partie. Utilisez cet écran pour faire des changements étendus et généraux des réglages.

1. Sur l'affichage du menu **SOUND**, sélectionnez MIXER.
- L'écran MIXER est composé de 2 pages. Utilisez les boutons **PAGE** pour passer d'une page à l'autre.
- Sur chaque page vous pouvez presser le bouton OTHER PARTS pour passer sur les parties 9 à 16 (PT9–P16).

2. Réglez chaque paramètre.




SOUND: Pressez le bouton SOUND. Utilisez les boutons de balance situés sous l'écran pour sélectionner la sonorité pour la partie correspondante.

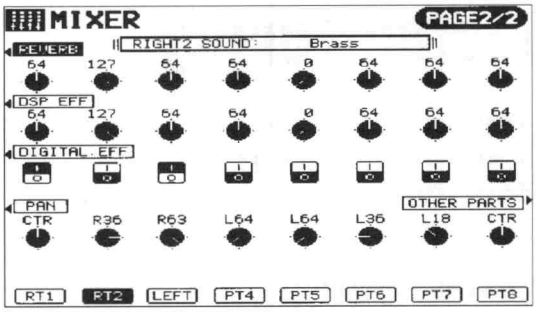
- Les boutons du **SOUND GROUP** peuvent aussi être utilisés pour sélectionner la sonorité.

MIDI: Pressez le bouton MIDI. Utilisez les boutons de balance situées sous l'écran pour régler le canal de base MIDI pour chaque partie.

- Vous trouverez page 138 une information concernant les canaux de base.

VOLUME: Pressez le bouton VOL. Utilisez les boutons de balance situés sous l'écran pour régler le volume de la partie correspondante.

- Pour mettre une partie en sourdine, pressez simultanément ses deux boutons de balance. Pour annuler la fonction de sourdine, pressez l'un des boutons des parties sélectionnées.




REVERB: Pressez le bouton REVERB. Utilisez les boutons de balance situés sous l'écran pour régler le niveau de **DIGITAL REVERB** pour la partie correspondante.

DSP EFFECT: Pressez le bouton DSP EFF. Utilisez les boutons de balance situés sous l'écran pour régler le niveau de **DSP EFFECT** pour la partie correspondante.

DIGITAL EFFECT: Pressez le bouton DIGITAL. EFF. Utilisez les boutons de balance situés sous l'écran pour activer (1) ou désactiver (0) le **DIGITAL EFFECT** de la partie correspondante.

PAN: Pressez le bouton PAN. Utilisez les boutons de balance pour régler la balance stéréo pour la partie correspondante.

- Même pour la même valeur numérique, PAN et l'effet peuvent être différents selon la sonorité.

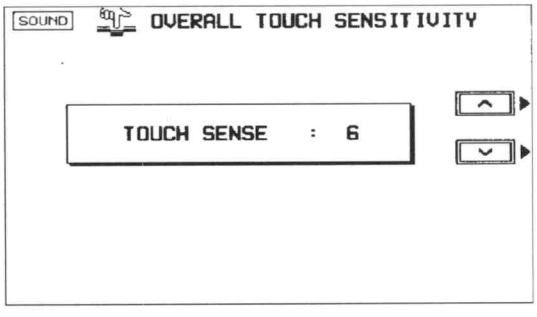


# Overall Touch Sensitivity

Réglage de la réponse du clavier à la vélocité (dynamique).

1. Sur l'affichage du menu **SOUND**, sélectionnez OVERALL TOUCH SENSITIVITY.

- L'affichage de l'écran est le suivant.



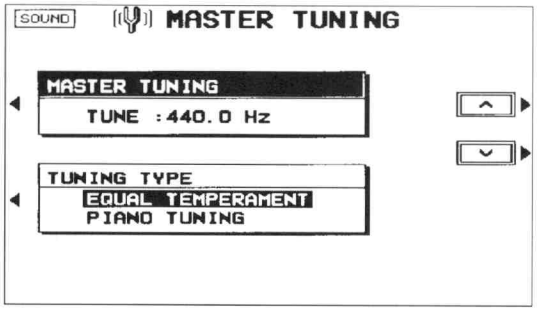

2. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour régler la réponse du clavier (0 à 9).

- Plus grand est le nombre, plus grande est la réponse.
- Lorsque vous mettez le réglage sur 0, la réponse de touche est désactivée.

# Master Tuning

Ce réglage sert à ajuster l'accord général de l'instrument. Ceci est très utile losque vous jouez avec d'autres instrumentistes ou avec un enregistrement sur bande. Vous également choisir l'un des deux tempéraments disponibles.

1. Sur l'affichage du menu **SOUND**, sélectionnez MASTER TUNING.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Sélectionnez MASTER TUNING.

3. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour ajuster l'accord entre 427,3 et 453,0 Hz.
- La décimale peut être 0, 3 ou 6.

4. Sélectionnez TUNING TYPE.

5. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner un des deux types de tempéraments.

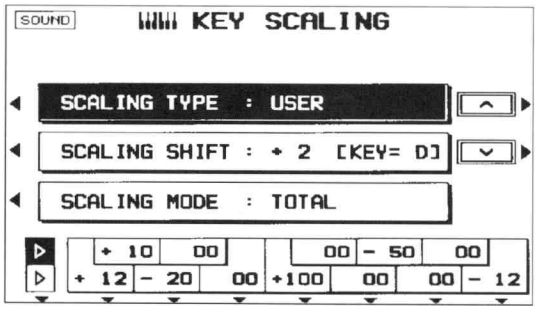
   EQUAL TEMPERAMENT (tempérament égal): une octave est divisée en 12 demi-tons égaux.

   PIANO TUNING: Accord de type piano, dans lequel les notes graves sont légèrement accordées plus bas et les notes aigues légérement plus haut.

# Réglage du tempérament (KEY SCALING)

Le tempérament (accord) de cet instrument peut être réglé. Vous pouvez choisir parmi plusieurs types de tempérament en plus du tempérament standard.

1. Sur l'affichage du menu **SOUND**, sélectionnez KEY SCALING.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Sélectionnez SCALING TYPE.

3. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le type.
- Choisissez parmi OFF, PURE Maj, PURE min, PYTHAGOREAN, WERCKMEISTER, KIRNBERGER, ARABIC 1 à 5, SLENDRO, PRLOG, USER.
- Sélectionnez OFF pour utiliser le type sélectionné pour TUNING TYPE. (Voir la section ci-dessus pour ce qui concerne le "Master Tuning".)
- Sélectionnez USER si vous voulez utiliser une gamme personnalisée (voir l'explication à la section suivante).

4. Sélectionnez SCALING SHIFT.

5. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner la tonalité dans laquelle vous voulez jouer.

6. Sélectionnez SCALING MODE.

7. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le mode d'accord.
   TOTAL:
   La KEY SCALING sélectionnée est activée pour toutes les parties.

   SOUND:
   Le KEY SCALING spécifié pour les sonorités individuelles a priorité.
   - Pour assigner un KEY SCALING spécifique à une sonorité, voir la Partie VIII: Créer des sonorités, à la page 120.

- L'état ON/OFF de KEY SCALING de chaque partie est réglé sur l'écran PART SETTING. (Voir la page 110.)

■ **Tempérament particulier**
Vous pouvez régler l'instrument sur une gamme personnalisée.
- Avec KEY SCALING, la disposition des demi-tons qui composent la gamme, est légèrement par rapport à l'accord standard (tempérament égale).

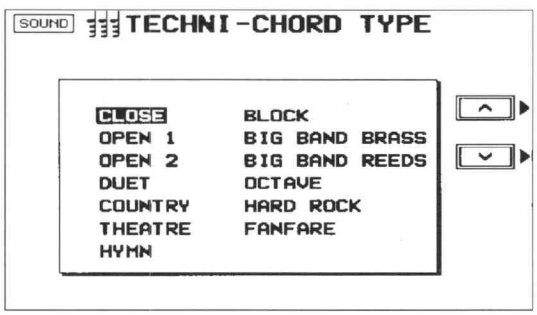
1. Sélectionnez USER pour SCALING TYPE.

2. Réglez la gamme de tonalité.
- Utilisez les boutons de balance situés sous l'affichage de l'écran pour régler la hauteur de la note correspondante montrée sur l'affichage de l'écran.
- Utilisez le bouton de balance situé le plus à gauche sous l'affichage de l'écran pour commuter entre les touches blanches et les touches noires.
- Les incréments sont en centièmes (un centième de demi-ton de tempérament égal). Une valeur + élève la hauteur et une valeur – abaisse la hauteur en fonction de l'accord standard (tempérament égal).

# Techni-chord Type

Sélection du style d'harmonie engendrée lors de l'utilisation de **TECHNI-CHORD**.

1. Sur l'affichage du menu **SOUND**, sélectionnez TECHNI-CHORD.
- L'affichage de l'écran est le suivant.



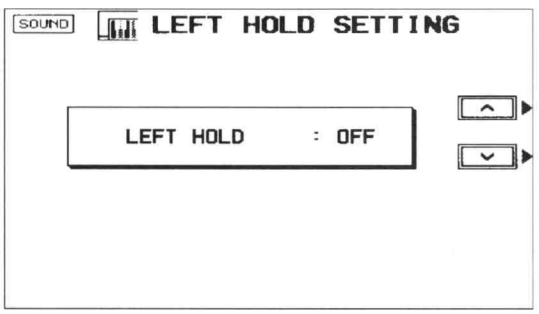

2. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le style d'harmonie.
- Lorsque le style OCTAVE, HARD ROCK ou FANFARE est choisi, la fonction **TECHNI-CHORD** est active même lorsque le clavier n'est pas divisé.
- Pour une explication détaillée des différents styles d'harmonie, référez-vous au "REFERENCE GUIDE" fourni.

Vous pouvez également accéder à cet écran en pressant quelques instants le bouton **TECHNI-CHORD**.
- Dans ce cas, l'affichage quitte le mode de réglage quelques secondes après que vous avez effectué le réglage.

# Left Hold

Sélection du mode de reproduction de la partie gauche (**LEFT**), lors de l'utilisation du mode **AUTO PLAY CHORD**.

1. Sur l'affichage du menu **SOUND**, sélectionnez LEFT HOLD.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons ON et OFF pour activer ou désactiver le mode.

■ **OFF**

| | ONE FINGER | FINGERED | PIANIST |
|---|---|---|---|
| Sans rythme | La touche enfoncée Produit la note fondamentale de l'accord (partie CHORD). | Les notes jouées sont produites avec la sonorité sélectionnée pour **LEFT**. | La sonorité sélectionnée pour **LEFT** n'est pas reproduite. Uniquement **RIGHT** est reproduite sur tout le clavier. |
| Avec ryhtme | La partie **LEFT** et la note jouée n'est pas reproduite. | La partie **LEFT** et les notes jouées sont reproduites. | |

- La partie gauche **LEFT** ne peut être reproduite que si le bouton **LEFT** est activé dans la section **CONDUCTOR**.
- Lorsque vous sélectionnez le mode ONE FINGER, le bouton **LEFT** dans la section **CONDUCTOR** est activé automatiquement.

■ **ON**

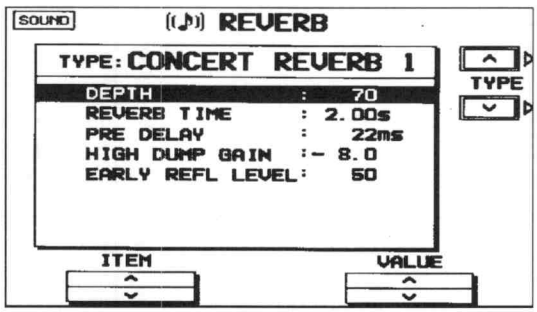
| | ONE FINGER | FINGERED | PIANIST |
|---|---|---|---|
| Avec ou sans rythme | La partie **LEFT** et la note jouée est reproduite. | La partie **LEFT** et les notes jouées sont reproduites. | La sonorité sélectionnée pour la partie **LEFT** n'est pas reproduite. Uniquement **RIGHT** est reproduite sur tout le clavier. |

- La partie gauche **LEFT** ne peut être reproduite que si le bouton **LEFT** est activé dans la section **CONDUCTOR**.
- Lorsque le bouton **MEMORY** est en fonction et que vous relâchez les touches, la sonorité de la partie gauche **LEFT** continue d'être jouée.

# Reverb

Sélection du type et de la profondeur de **DIGITAL REVERB**.

1. Sur l'affichage du menu **SOUND**, sélectionnez REVERB.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons TYPE ∧ et ∨ pour sélectionner le type.
- Pour plus de détails concernant les éléments et chaque type, référez-vous à la brochure séparée "REFERENCE GUIDE" joint à ce mode d'emploi.

3. Utilisez les boutons ITEM ∧ et ∨ our sélectionner le paramètre à régler.

4. Utilisez les boutons VALUE ∧ et ∨ pour changer le réglage.

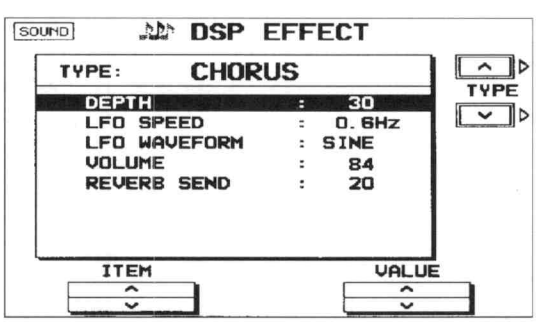
5. Répétez les étapes 3 et 4 pour d'autres fonctions, si nécessaire.

Vous pouvez également accéder à cet écran en pressant quelques instants le bouton **DIGITAL REVERB**.
- Dans ce cas, l'affichage quitte le mode de réglage quelques secondes après que vous avez effectué le réglage.

# Multi-effet numérique (DSP EFFECT)

Sélection et réglage du type d'effet numérique **DSP EFFECT**.

1. Sur l'affichage du menu **SOUND**, sélectionnez DSP EFFECT.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons TYPE ∧ et ∨ pour sélectionner un type d'effet.
- Pour plus de détails concernant les éléments et chaque type, référez-vous à la brochure séparée "REFERENCE GUIDE" joint à ce mode d'emploi.

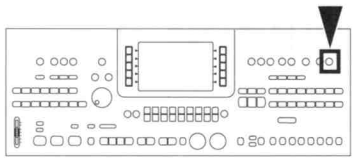
3. Utilisez les boutons ITEM ∧ et ∨ situés sous l'affichage de l'écran pour sélectionner le paramètre.

4. Utilisez les boutons VALUE ∧ et ∨ situés sous l'affichage de l'écran pour ajuster le réglage.

5. Répétez les étapes 3 et 4 pour chaque paramètre si nécessaire.
- Lorsque vous sélectionnez un type d'effet, les paramètres reviennent automatiquement aux réglages par défaut.

Vous pouvez également accéder à cet écran en pressant quelques instants le bouton **DSP EFFECT**.
- Dans ce cas, l'affichage quitte le mode de réglage quelques secondes après que vous avez effectué le réglage.

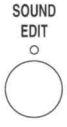
# A propos de la fonction Sound Edit



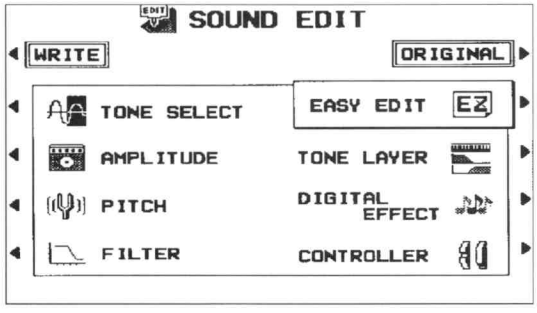
La fonction **SOUND EDIT** vous permet de créer vos propres sonorités en modifiant les échantillons sonores de cet instrument. Ces nouvelles sonorités peuvent être mémorisées dans l'une des mémoires "Sound Memory". Il y a deux modes d'utilisation de **SOUND EDIT**. Vous pouvez modifier tous les paramètres disponibles habituellement sur les synthétiseurs professionnels, ou bien utiliser la fonction EASY EDIT qui vous permet de modifier les paramètres de base sur une seule page.

1. Sélectionnez une sonorité à partir de laquelle vous allez créer votre nouvelle sonorité.
- Pour éditer les sonorités dans le groupe de sonorité **KEYBOARD PERC**, référez-vous la page 133.
- Pour éditer **DIGITAL DRAWBAR**, référez-vous la page 134.

2. Pressez le bouton **SOUND EDIT** pour le mettre en fonction.




- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Sélectionnez le menu désiré et suivre la procédure indiquée par l'écran de réglages.
- Pour vérifier la sonorité d'un seul tone, pressez le bouton SOLO pour mettre en valeur l'indication SOLO. Les sonorités du tone sélectionné seulement se font entendre lorsque vous pressez une touche.
- Lorsque le voyant **TEMPO/PROGRAM** est allumé, cela signifie que vous pouvez l'utiliser pour effectuer vos réglages.
- Les sonorités créées avec le **SOUND EDIT** sont aussi affectées par les réglages effectués en mode **SOUND** (voir la "Parte VII Modifier les sonorités").

4. Lorsque la sonorité est telle que vous la désirez, pressez le bouton **EXIT** pour revenir à l'affichage du menu, et pressez le bouton WRITE pour la mettre en mémoire.

- Pressez le bouton EDITED (ou ORIGINAL) pour écouter soit la sonorité modifiée (EDITED) ou la sonorité d'origine (ORIGINAL). Cette fonction vous permet de comparer vos modifications avec la sonorité d'origine. Le nom du bouton change alternativement entre EDITED et ORIGINAL chaque fois qu'il est pressé.

**Aperçu des fonvtions du menu SOUND EDIT**

**EASY EDIT** (page 117)
Les fonctions les plus usuelles—telles la brilliance et la vitesse de l'attaque...—sont rassemblées sur un seul écran de réglage pour plus de facilité.

**TONE SELECT** (page 118)
Pour modifier les composants (Tone) de la sonorité

**TONE LAYER** (page 119)
Spécifiez comment les tones sont assignés aux touches du clavier.

**PITCH** (page 120)
Pour ajuster les réglages relatifs à la hauteur de la sonorité.

**FILTER** (page 123)
Pour régler la coupure de fréquence dans des plages de fréquences particulières.

**AMPLITUDE** (page 126)
Pour les réglages du volume, comme celui de l'enveloppe sonore

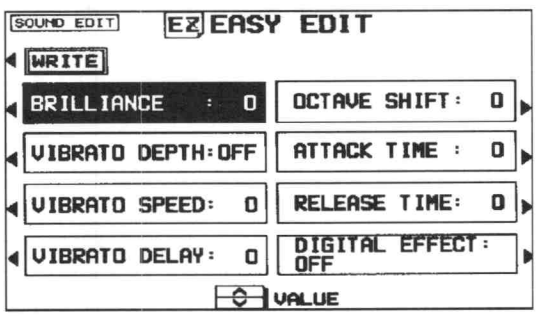
**DIGITAL EFFECT** (page 129)
Pour sélectionner le type et le niveau d'effet.

**CONTROLLER** (page 130)
Pour sélectionner l'utilisation de la molette, etc.

# Easy Edit

Les fonctions les plus usuelles sont rassemblées sur un seul écran afin de vous permettre une manipulation facile et rapide.

1. Sur l'affichage du menu **SOUND EDIT**, sélectionnez EASY EDIT.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Sélectionnez un paramètre à modifier.

3. Utilisez les boutons VALUE ∧ et ∨ pour régler ce paramètre.
- La sélection d'un type d'efet **DIGITAL EFFECT** est expliquée dans la section EFFECT EDIT (page 129).
- Un effet peut rester inchangé lorsque EASY EDIT est utilisé pour régler la valeur, si une autre fonction EDIT a d'abord été utilisée pour régler la valeur à sa limite inférieure ou supérieure.

4. Répétez les étapes 2 et 3 pour modifier les autres paramètres.

5. Pressez le bouton WRITE pour mémoriser votre nouvelle sonorité.
- Cette manipulation est expliquée page 131.
- Losqu'une sonorité a été mise en mémoire dans le mode EASY EDIT et que vous la sélectionnez ensuite dans le mode EASY EDIT, la valeur affiché d'un attribut peut être différente de la valeur lors de la mise en moire. Toutefois, la sonorité elle-même reste exactement la même.

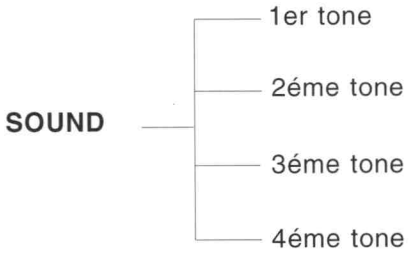
BRILLIANCE: réglage de la brillance
VIBRATO DEPTH: réglage de la profondeur du vibrato
VIBRATO SPEED: réglage de la vitesse du vibrato
VIBRATO DELAY: réglage du temps de déclenchement du vibrato après enfoncement de la touche
OCTAVE SHIFT: réglage de la tessiture
ATTACK TIME: réglage de la durée de l'attaque
RELEASE TIME: réglage de la durée d'effacement progressif de la sonorité après relâchement de la touche
DIGITAL EFFECT: sélection du type d'effet

# Tone Edit

Modification des composants (tones) d'une sonorité.

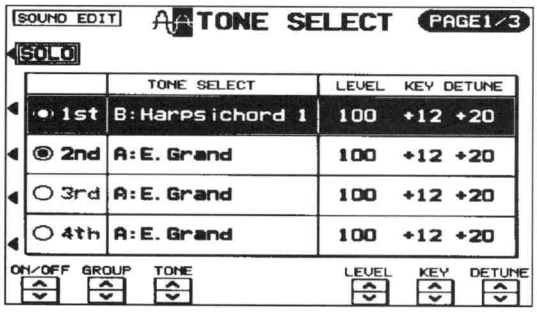
## A propos des tones

Une sonorité peut être composée de quatre tones.



## TONE SELECT

1. Sur l'affichage du menu **SOUND EDIT**, sélectionnez TONE SELECT.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons situés à gauche de l'affichage de l'écran pour sélectionner le tone que vous voulez éditer (1er, 2ème, 3ème, 4ème).

3. Utilisez les boutons ON/OFF ∧ et ∨ pour sélectionner ON ou OFF.
- ◉ indique que le tone est activé, et ○ indique que le tone est désactivé.
- Les tones réglés sur OFF ne sont pas reproduits.

4. Sélectionnez une sonorité pour le tone.
- Utilisez les boutons GROUP ∧ et ∨ pour sélectionner le groupe, et les boutons TONE ∧ et ∨ pour sélectionner la sonorité.
- Une liste des sonorités de tones figure dans le livré séparé "REFERENCE GUIDE" fourni.

5. Utilisez les boutons LEVEL ∧ et ∨ pour régler le volume.

6. Utilisez les boutons KEY ∧ et ∨ pour régler la hauteur d'émission.
- L'incrémentation se fait par demi-ton.

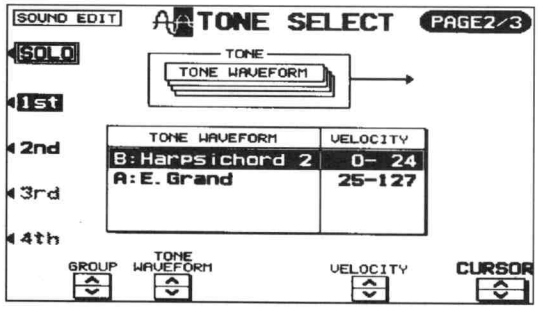
7. Utilisez les boutons DETUNE ∧ et ∨ pour effectuer des réglages fins de la hauteur sonore.

8. Répétez les étapes 2 à 7 pour les autres tones.

### ■ TONE WAVEFORM

Un tone peut être être composé de quatre TONE WAVEFORMs au maximum. Vous pouvez effectuer les réglages de manière qu'une sonorité différente (forme d'ondes du tone) soit produite pour chaque tone en fonction de la vélocité (force avec laquelle vous appuyez sur les touches)

1. Utilisez les boutons **PAGE** pour afficher l'écran 2/3.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons situés à gauche de l'écran pour sélectionner le tone.

3. Utilisez les boutons CURSOR ∧ et ∨ pour sélectionner la colonne pour la fonction que vous désirez régler.

4. Sélectionnez la forme d'ondes du tone.
- Utilisez les boutons GROUP ∧ et ∨ pour sélectionner le groupe, et les boutons TONE WAVEFORM ∧ et ∨ pour sélectionner la forme d'ondes.

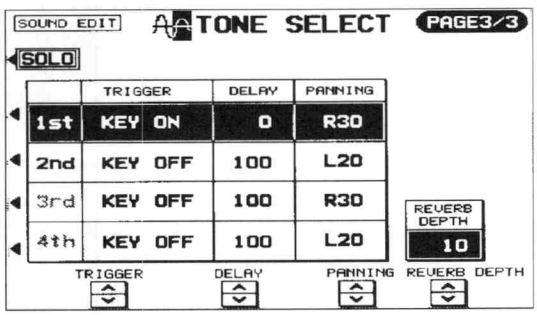
5. Utilisez les boutons VELOCITY ∧ et ∨ pour spécifier la plage de vélocité.
- Lorsque la limite supérieure de la forme d'ondes est réglée à 127, il n'est pas possible d'ajouter davantage de formes d'ondes.

6. Répétez les étapes 3 à 5 pour éditer les autres formes d'ondes si nécessaire.
- Vous pouvez régler jusqu'à quatre formes d'ondes, avec une sonorité différente pour chaque plage de vélocité.

7. Répétez les étapes 2 à 6 pour les autres tones si nécessaire.

### ■ Autres réglages

1. Utilisez les boutons **PAGE** pour afficher l'écran 3/3.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons situés à gauche de l'écran pour sélectionner le tone.

3. Utilisez les boutons TRIGGER ∧ et ∨ pour sélectionner un mode d'enclenchement.

   KEY ON: Le mode normal, dans lequel la sonorité est émise lorsque vous appuyez sur la touche.
   KEY OFF: La sonorité est émise lorsque vous relâchez la touche (cordes pincées par exemple).
   CHORD: La sonorité est accentuée lorsque vous jouez des accords (un accord plaqué de guitare par exemple).

4. Utilisez les boutons DELAY ∧ et ∨ pour régler le temps de retard de la sonorité.
- Plus le nombre est grand, plus l'émission de la sonorité est retardée.

5. Utilisez les boutons PANNING ∧ et ∨ pour régler la balance stéréo (L64-CTR-R63).
- A CTR, la sonorité est au centre. A L64, la sonorité est complètement vers la gauche, à R64 elle est complètement vers la droite.

6. Utilisez les boutons REVERB DEPTH ∧ et ∨ pour régler la profondeur de réverbération.

7. Répétez les étapes 2 à 6 pour les autres tones si nécessaire.



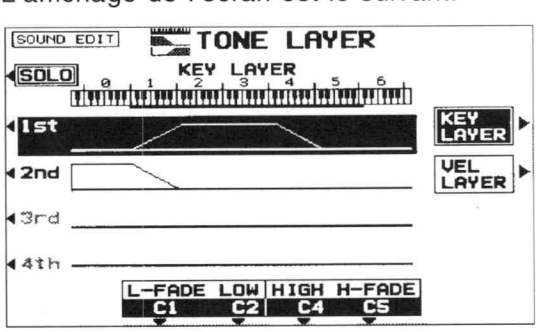
## TONE LAYER

Sur l'affichage de menu **SOUND EDIT**, sélectionnez TONE LAYER.

### ■ KEY LAYER

Pour régler la relation entre la reproduction des tones et la partie utilisée du clavier.

1. Pressez le bouton KEY LAYER.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons situés à gauche de l'écran pour sélectionner un tone (1er, 2ème, 3ème, 4ème).

3. Utilisez les boutons L-FADE ∧ et ∨ et les boutons LOW ∧ et ∨ pour définir la courbe de la plage inférieure de sortie des tones.
- En entrant différentes valeurs pour les réglages L-FADE et LOW, vous pouvez définir une augmentation progressive du volume du tone en fonction des notes jouées.

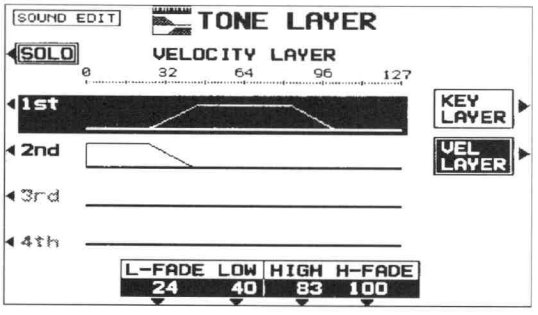
4. Utilisez les boutons HIGH ∧ et ∨ et les boutons H-FADE ∧ et ∨ pour définir la courbe de la plage supérieure de sortie des tones.
- En entrant différentes valeurs pour les réglages L-FADE et HIGH, vous pouvez définir une diminution du volume du tone en fonction des notes jouées.
- En faisant se chevaucher les courbes L-FADE et H-FADE de chacun des différents tones, vous pouvez obtenir un effet de disparition progressive croisée, pour lequel le son change progressivement en fonction de la hauteur sonore.

5. Répétez les étapes 2 à 4 pour les autres tones si nécessaire.

### ■ VELOCITY LAYER

Effectuez ces réglages pour ajuster la production du tone relatif à la vélocité.

1. Pressez le bouton VEL LAYER.
- L'affichage de l'écran est lesuivant.




2. Utilisez les boutons situés à gauche de l'affichage de l'écran pour sélectionner le tone (1er, 2ème, 3ème, 4ème).

3. Utilisez les boutons L-FADE ∧ et ∨ et les boutons LOW ∧ et ∨ pour définir la courbe de vélocidté de la plage inférieure de sortie des tones.

4. Utilisez les boutons HIGH ∧ et ∨ et les boutons H-FADE ∧ et ∨ pour définir la courbe de vélocidté de la plage supérieure de sortie des tones.
- En faisant se chevaucher les courbes L-FADE et H-FADE de chacun des différents tones, vous pouvez modifier le rendu sonore des tones en fonction de la force avec laquelle vous pressez les touches du clavier.

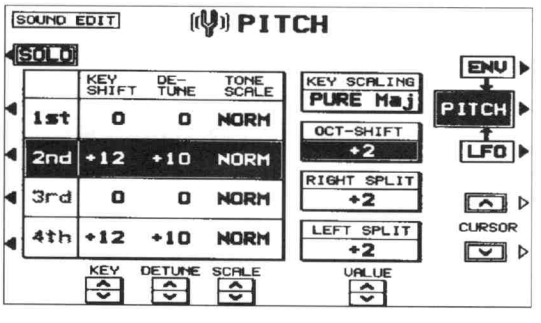
5. Répétez les étapes 2 à 4 pour les autres tones si nécessaire.

# Pitch Edit

Pour effectuer les réglages relatifs à l'accord de la sonorité.

## PITCH

1. Sur l'affichage du menu **SOUND EDIT**, sélectionnez PITCH.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons situés à gauche de l'écran pour sélectionner un tone (1er, 2ème, 3ème, 4ème).

3. Utilisez les boutons KEY ∧ et ∨ pour spécifier l'accord.
- Les unités sont en demi-tons.

4. Utilisez les boutons DETUNE ∧ et ∨ pour effectuer le réglage fin de la hauteur.
- De légères différences des valeurs de DETUNE entre les tones permettent d'enrichir les sonorités.

5. Utilisez les boutons SCALE ∧ et ∨ pour sélectionner le type de gamme (NORM, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64, FIX).
- NORM est le type de gamme normal. Par exemple, lorsque 1/2 est sélectionné, la différence de hauteur entre une touche et la touche voisine est réduite à la moitié de la valeur normale. Lorsque vous sélectionnez FIX, la hauteur reste la même quelle que soit la touche sur laquelle vous jouez.

6. Sélectionnez le type de gamme (accord).
- Utilisez les boutons CURSOR ∧ et ∨ pour sélectionner KEY SCALING. Utilisez les boutons VALUE ∧ et ∨ pour modifier le réglages.
- La gamme des tonalités est expliquée à la page 112.

7. Réglez l'octave de la sonorité.
- Utilisez les boutons CURSOR ∧ et ∨ pour sélectionner OCT-SHIFT. Utilisez les boutons VALUE ∧ et ∨ pour modifier le réglages.

8. Réglez l'octave de la partie droite lorsque le clavier est partagé.
- Utilisez les boutons CURSOR ∧ et ∨ pour sélectionner RIGHT SPLIT. Utilisez les boutons VALUE ∧ et ∨ pour modifier le réglages.

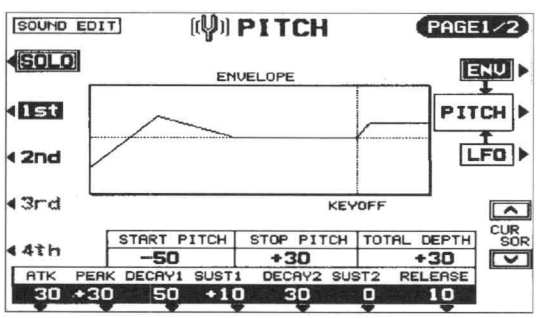
9. Réglez l'octave de la partie gauche lorsque le clavier est partagé.
- Utilisez les Utilisez les boutons CURSOR ∧ et ∨ pour sélectionner LEFT SPLIT. Utilisez les boutons VALUE ∧ et ∨ pour modifier le réglages.

10. Répétez les étapes 2 à 9 pour les autres tones.

## ■ ENVELOPE

Permet de définir l'évolution de l'accord entre l'instant où la touche est enfoncée et l'arrêt de la reproduction du tone.

1. Pressez le bouton ENV.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons situés à gauche de l'écran pour sélectionner un tone.

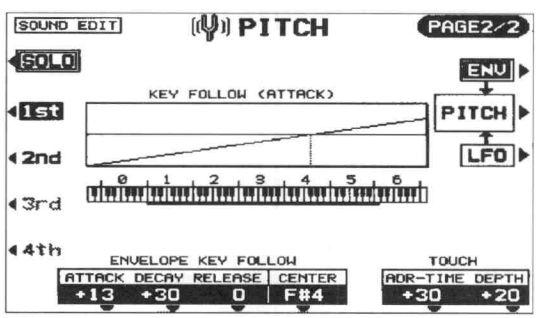
3. Effectuez les modifications pour définir l'évolution de l'accord.
- Utilisez les boutons situés sous l'affichage de l'écran pour régler les valeurs correspondantes. L'enveloppe est créée sur l'affichage de l'écran lorsque vous entrez les réglages.
- Utilisez les boutons CURSOR ∧ et ∨ pour passer des éléments du rang supérieur à ceux du rang inférieur et inversement.
- Utilisez les boutons TOTAL DEPTH ∧ et ∨ pour spécifier le niveau maximum.

4. Répétez les étapes 2 et 3 pour les autres tones.

**<ENVELOPE KEY FOLLOW>**

Spécifiez comment l'enveloppe de hauteur sonore change en fonction de la hauteur de la note.

1. Pressez les boutons **PAGE** pour visualiser l'affichage 2/2.




2. Utilisez les boutons situés à gauche de l'écran pour sélectionner un tone.

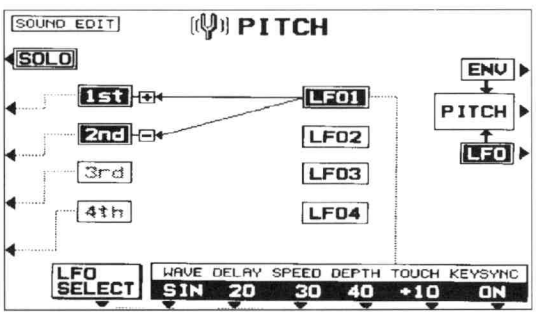
3. Changez les réglages de suivi de touche pour les fonctions ATTACK, DECAY et RELEASE.
- Utilisez les boutons ∧ et ∨ correspondant aux paramètres ENVELOPE KEY FOLLOW pour ajuster les réglages. Utilisez les boutons CENTER ∧ et ∨ pour sélectionner le centre de la direction de la courbure.

4. Changement des réglages en fonction du toucher.
- Utilisez les boutons ADR-TIME ∧ et ∨ pour spécifier le changement de durée en fonction du toucher. Utilisez les boutons DEPTH ∧ et ∨ pour spécifier le niveau de changement de hauteur en fonction du toucher.
- Avec un réglage –, plus les touches sont pressées doucement, plus le changement est grand. Avec un réglage +, plus les touches sont pressées fortement, plus le changement est grand.

## ■ LFO

Pour régler la hauteur LFO (modulation cyclique). Il existe quatre types de LFO.

1. Pressez le bouton LFO.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons LFO SELECT ∧ et ∨ pour sélectionner un LFO (1 à 4).

3. Utilisez les boutons situés sous l'écran pour régler les paramètres.

WAVE
Choix de la forme d'onde.
SIN: sinusoïdale
TRI: triangulaire
SQR: carrée
SAW: en dent de scie

DELAY
Cette durée est le temps qui s'écoule avant que la modulation se produise lorsqu'une note est jouée.

SPEED
Vitesse de modulation

DEPTH
Amplitude de la modulation

TOUCH
Amplitude du changement de modulation en fonction du toucher.

KEYSYNC
Lorsque vous jouez plus d'une note, spécifiez si oui ou non le LFO s'enclenche lorsque vous pressez une touche (ON/OFF).
- Lorsque KEYSYNC est activé: si, lorsque vous jouez une note, vous jouez simultanément une seconde note, le LFO sera appliqué aussi à la seconde note.

4. Utilisez les boutons situés à gauche de l'affichage de l'écran pour spécifier pour chaque tone si oui ou non le LFO spécifié est appliqué.
- Le LFO peut être appliqué à plusieurs tones.
- Un + indique que le LFO est activé pour le tone, un – indique que le LFO à phase inversée est appliqué au tone.

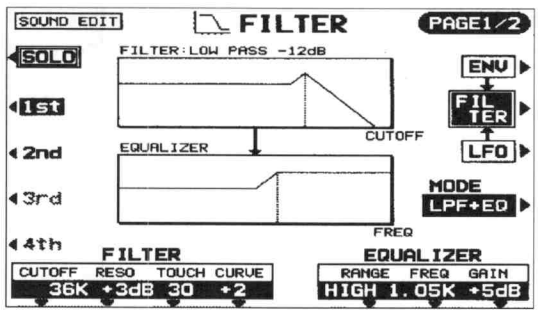
5. Répétez les étapes 2 à 4 pour les autres types de LFO si nécessaire.

# Filter Edit

Modification importante de la sonorité en éliminant certaines fréquences spécifiques

## FILTER

1. Sur l'affichage du menu **SOUND EDIT**, sélectionnez FILTER.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons situés à gauche de l'écran pour sélectionner un tone.

3. Utilisez le bouton MODE pour sélectionner le mode de filtre.

LPF+EQ (filtre passe-bas + égaliseur)
Les signaux plus hauts que la fréquence de coupure sont annulés. Les sonorités normales sont adoucies.

HPF+EQ (filtre passe-haut + égaliseur)
Les signaux plus bas que la fréquence de coupure sont annulés. Les sonorités normales sont accentuées.

LPF24 (filtre passe-bas 24)
Filtre passe-bas plus fort que LPF+EQ

HPF24 (filtre passe-haut 24)
Filtre passe-haut plus fort que HPF+EQ

BPF (filtre passe-bande)
Coupe tous les signaux qui ne sont pas dans l'étendue proche de la fréquence de coupure. La sonorité a une caractère très particulier.

THRU
Aucun effet de filtre n'est appliqué.

4. Utilisez les boutons situés sous l'écran pour régler les paramètres de filtre.

CUTOFF
Pour régler l'étendue de fréquence coupée par le filtre.
- La fréquence de coupure est la fréquence standard qui est coupée par le filtre.

RESO
Pour spécifier la valeur de résonance (dB).
- La résonance est un effet qui ajoute du caractère à la sonorité en accentuant les composants harmoniques des fréquences proches de la fréquence de coupure.

TOUCH
TOUCH: Pour spécifier le degré de changement en fonction du toucher du clavier.

CURVE
Pour spécifier le type de courbe en fonction du toucher du clavier.

**<Egaliseur>**
Pour les filtres LPF+EQ/HPF+EG, la définition sonore peut être modifiée par l'EQUALIZER.

RANGE
Pour sélectionner l'étendue de réglage (HIGH ou LOW).

FREQ
Pour régler la fréquence standard.

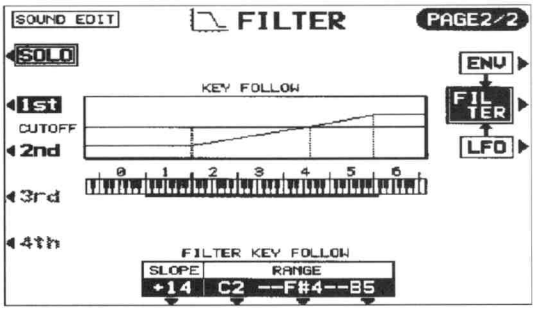
GAIN
Pour régler l'augmentation ou la diminution de niveau de la valeur réglée pour FREQ (dB).

5. Répétez les étapes 2 à 4 pour chaque tone si nécessaire.

## ■ FILTER KEY FOLLOW

Spécification des modifications du réglage du filtre en fonction des notes jouées.

1. Pressez les boutons **PAGE** pour visualiser l'affichage 2/2.




2. Utilisez les boutons situés à gauche de l'écran pour sélectionner un Tone.

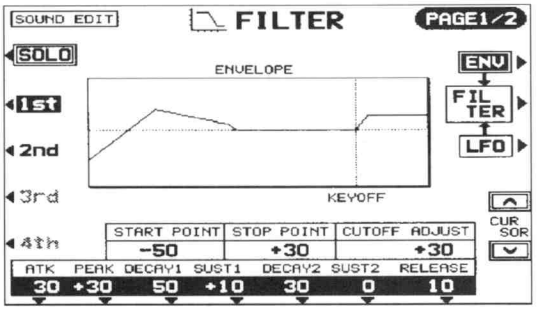
3. Changez les réglages de suite de touche.
- Utilisez les boutons SLOPE ∧ et ∨ pour régler la pente de la courbure. Utilisez les boutons RANGE ∧ et ∨ pour définir l'étendue de ce réglage en indiquant le nom des notes extrêmes et la note centrale. Le réglage central définit la direction de la courbure.

4. Répétez les étapes 2 et 3 pour les autres tones si nécessaire.

## ■ ENVELOPE

Spécification des variations de niveau de volume au cours de la reproduction d'un tone.

1. Pressez le bouton ENV.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons situés à gauche de l'écran pour sélectionner un tone.

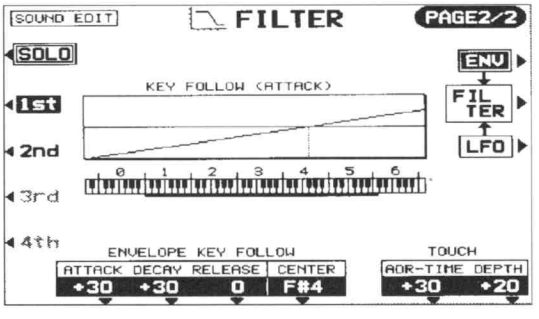
3. Effectuez les réglages de l'enveloppe du filtre.
- Utilisez les boutons situés sous l'affichage de l'écran pour régler les valeurs correspondantes. L'enveloppe est créée sur l'affichage de l'écran lorsque vous entrez les réglages.
- Utilisez les boutons CURSOR ∧ et ∨ pour passer des éléments du rang supérieur à ceux du rang inférieur et inversement.
- Utilisez les boutons CUTOFF ADJUST ∧ et ∨ pour élever ou abaisser le graphe tout entier pour changer la quantité d'effet de filtre.

4. Répétez les étapes 2 et 3 pour les autres tones.

### <ENVELOPE KEY FOLLOW>

Spécifiez comment le filtre change en fonction de la hauteur de la note dans le temps.

1. Pressez les boutons **PAGE** pour visualiser l'affichage KEY FOLLOW.




2. Utilisez les boutons situés à gauche de l'écran pour sélectionner un tone.

3. Changez les réglages de suivi de touche pour les fonctions ATTACK, DECAY et RELEASE.
- Utilisez les boutons ∧ et ∨ correspondant aux paramètres ENVELOPE KEY FOLLOW pour ajuster les réglages. Utilisez les boutons CENTER ∧ et ∨ pour sélectionner le centre de la direction de la courbure.

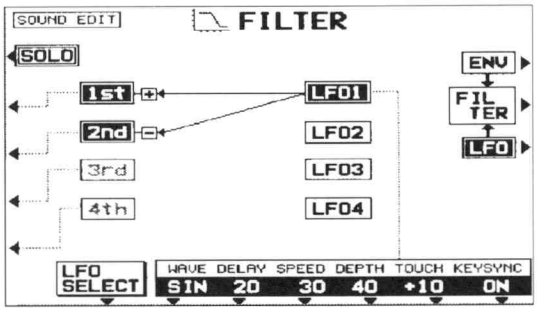
4. Changement des réglages en fonction du toucher.
- Utilisez les boutons ADR-TIME ∧ et ∨ pour spécifier le changement de durée en fonction du toucher. Utilisez les boutons DEPTH ∧ et ∨ pour spécifier le niveau de changement de hauteur en fonction du toucher.

- Avec un réglage –, plus les touches sont pressées doucement, plus le changement est grand. Avec un réglage +, plus les touches sont pressées fortement, plus le changement est grand.

## ■ LFO

Effectuez les réglages du LFO (modulation cyclique) appliqués au filtre. Pour régler la hauteur LFO (modulation cyclique). Il existe quatre types de LFO.

1. Pressez le bouton LFO.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons LFO SELECT ∧ et ∨ pour sélectionner un LFO (1 à 4).

3. Utilisez les boutons situés sous l'écran pour régler les paramètres.

WAVE
Choix de la forme d'onde.
SIN: sinusoïdale
TRI: triangulaire
SQR: carrée
SAW: en dent de scie

DELAY
Cette durée est le temps qui s'écoule avant que la modulation se produise lorsqu'une note est jouée.

SPEED
Vitesse de modulation

DEPTH
Amplitude de la modulation

TOUCH
Amplitude de changement de modulation en fonction du toucher.

KEYSYNC
Lorsque vous jouez plus d'une note, spécifiez si oui ou non le LFO s'enclenche lorsque vous pressez une touche (ON/OFF).
- Lorsque KEYSYNC est activé: si, lorsque vous jouez une note, vous jouez simultanément une seconde note, le LFO sera appliqué aussi à la seconde note.

4. Utilisez les boutons situés à gauche de l'affichage de l'écran pour spécifier pour chaque tone si oui ou non le LFO spécifié est appliqué.
- Le LFO peut être appliqué à plusieurs tones.
- Un + indique que le LFO est activé pour le tone, un – indique que le LFO à phase inversée est appliqué au tone.

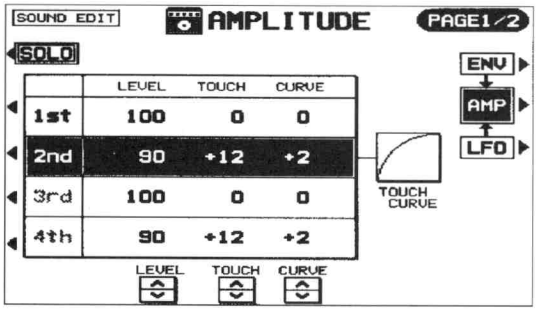
5. Répétez les étapes 2 à 4 pour les autres types de LFO.

# Amplitude Edit

Pour effectuer les réglages relatifs au volume de la sonorité.

## AMPLITUDE

1. Sur l'affichage du menu **SOUND EDIT**, sélectionnez AMPLITUDE.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons situés à gauche de l'écran pour sélectionner un tone.

3. Utilisez les boutons LEVEL ∧ et ∨ pour sélectionner le volume.

4. Utilisez les boutons TOUCH ∧ et ∨ pour régler la l'amplitude de changement de volume en fonction de la vitesse d'enfoncement des touches du clavier.
- Pour les réglages –, plus vous jouez doucement sur le clavier et plus la sonorité est forte. Pour les réglages +, plus vous jouez fortement sur le clavier et plus la sonorité est forte.

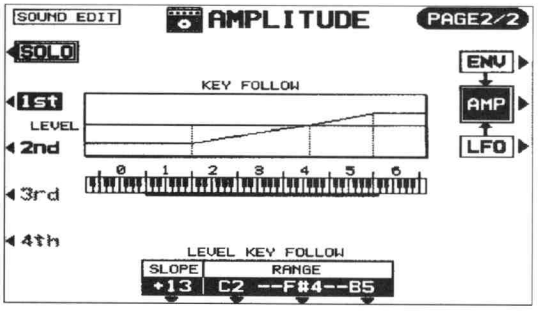
5. Utilisez les boutons CURVE ∧ et ∨ pour sélectionner le type de courbe du volume en fonction du toucher.

6. Répétez les étapes 2 à 5 pour les autres tones.

### ■ AMPLITUDE KEY FOLLOW

Spécifiez comment l'amplitude change en fonction de la hauteur de la note dans le temps.
l'amplitude

1. Pressez les boutons **PAGE** pour visualiser l'affichage 2/2.



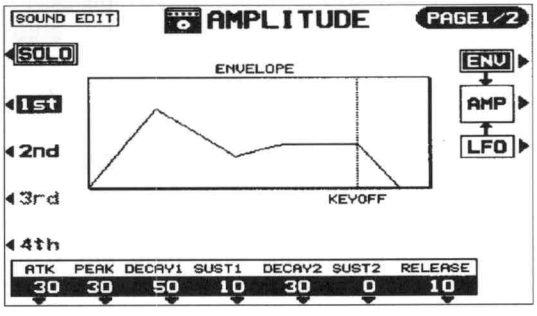

2. Utilisez les boutons situés à gauche de l'écran pour sélectionner un tone.

3. Changez les réglages de suite de touche.
- Utilisez les boutons SLOPE ∧ et ∨ pour régler la pente de courbure. Utilisez les boutons RANGE ∧ et ∨ pour ce réglage en indiquant le nom des notes extrêmes et la note centrale. Le réglage central définit la direction de la courbure.

## ■ ENVELOPE

Spécification des variations de niveau de volume au cours de la reproduction d'un tone.

1. Pressez le bouton ENV.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons situés à gauche de l'écran pour sélectionner un tone.

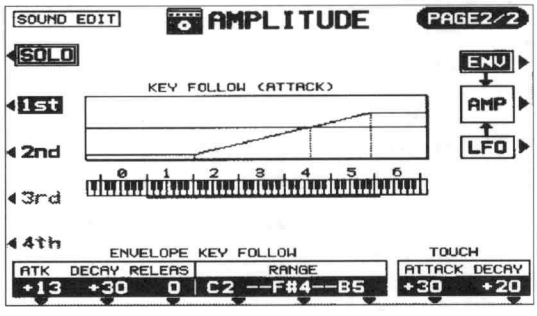
3. Effectuez les réglages de l'enveloppe de volume.
- Utilisez les boutons situés sous l'affichage de l'écran pour régler les valeurs correspondantes. L'enveloppe est créée sur l'affichage de l'écran lorsque vous entrez les réglages.

4. Répétez les étapes 2 et 3 pour les autres tones.

### <ENVELOPE KEY FOLLOW>

Spécifiez comment le volume change en fonction de la hauteur de la note dans le temps.

1. Pressez les boutons **PAGE** pour visualiser l'affichage 2/2.




2. Utilisez les boutons situés à gauche de l'écran pour sélectionner un tone.

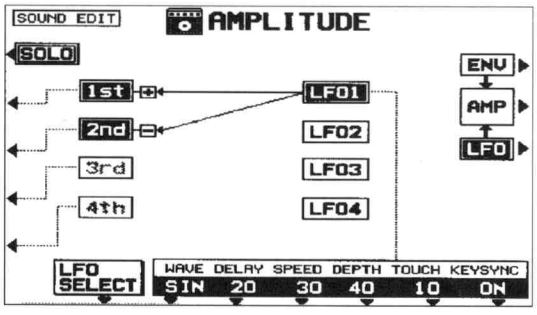
3. Changez les réglages de suivi de touche pour les fonctions ATTACK, DECAY et RELEASE.
- Utilisez les boutons ∧ et ∨ correspondant aux paramètres ENVELOPE KEY FOLLOW pour ajuster les réglages. Utilisez les boutons RANGE pour spécifier la plage du clavier.

4. Changement des réglages en fonction du toucher.
- Utilisez les boutons ATTACK ∧ et ∨ pour spécifier le changement de durée d'ATTACK en fonction du toucher. Utilisez les boutons DECAY ∧ et ∨ pour spécifier le changement de durée de DECAYen fonction du toucher.
- Avec un réglage –, plus les touches sont pressées doucement, plus le changement est grand. Avec un réglage +, plus les touches sont pressées fortement, plus le changement est grand.

## ■ LFO

Effectuez les réglages du LFO (modulation cyclique) appliqués à l'amplitude. Pour régler la hauteur LFO (modulation cyclique). Il existe quatre types de LFO.

1. Pressez le bouton LFO.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons LFO SELECT ∧ et ∨ pour sélectionner un LFO (1 à 4).

3. Utilisez les boutons situés sous l'écran pour régler les paramètres.

WAVE
Choix de la forme d'onde.
SIN: sinusoïdale
TRI: triangulaire
SQR: carrée
SAW: en dent de scie

DELAY
Cette durée est le temps qui s'écoule avant que la modulation se produise lorsqu'une note est jouée.

SPEED
Vitesse de modulation

DEPTH
Amplitude de la modulation

TOUCH
Amplitude du changement de modulation en fonction du toucher.

KEYSYNC
Lorsque vous jouez plus d'une note, spécifiez si oui ou non le LFO s'enclenche lorsque vous pressez une touche (ON/OFF).
- Lorsque KEYSYNC est activé: si, lorsque vous jouez une note, vous jouez simultanément une seconde note, le LFO sera appliqué aussi à la seconde note.

4. Utilisez les boutons situés à gauche de l'affichage de l'écran pour spécifier pour chaque tone si oui ou non le LFO spécifié est appliqué.
- Le LFO peut être appliqué à plusieurs tones.
- Un + indique que le LFO est activé pour le tone, un – indique que le LFO à phase inversée est appliqué au tone.

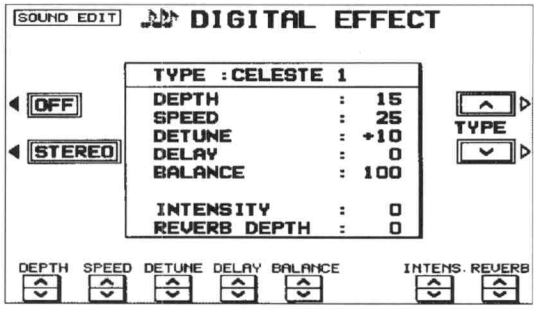
5. Répétez les étapes 2 à 4 pour les autres types de LFO si nécessaire.

# Effect Edit

Sélection du type d'effet qui est appliqué à la sonorité lorsque le bouton **DIGITAL EFFECT** est mis en fonction, et modification de cet effet.

## DIGITAL EFFECT

1. Sur l'affichage du menu **SOUND EDIT**, sélectionnez DIGITAL EFFECT.
- L'affichage de l'écran est le suivant.
- L'affichage pour le type d'effet convenant le mieux à la sonorité actuellement éditée est sélectionnée.




2. Utilisez les boutons TYPE ∧ et ∨ pour sélectionner le type d'effet.
- Sélectionnez parmi les types suivants: CELESTE 1, 2, CHORUS 1, 2, ENSEMBLE 1, 2, TREMOLO, ORGAN TREMOLO, SINGLE DELAY, REPEAT DELAY, SOLO EFFECT 1, 2.

<Bouton ON/OFF>
Spécifiez si le bouton **DIGITAL EFFECT** est activé automatiquement lorsque la sonorité est sélectionnée. Lorsque la position ON est sélectionnée l'effet sera rappelé instantanément. Le réglage alterne sur ON et OFF chaque fois que le bouton est pressé.

<Bouton STEREO/MONO>
Sélection du mode stéréophonique (STEREO) ou monophonique (MONO) de sortie de l'effet. Le bouton alterne sur STEREO ou MONO chaque fois qu'il est pressé.

3. Sélectionnez les boutons situés sous l'écran pour sélectionner un paramètre que vous désirez modifier.

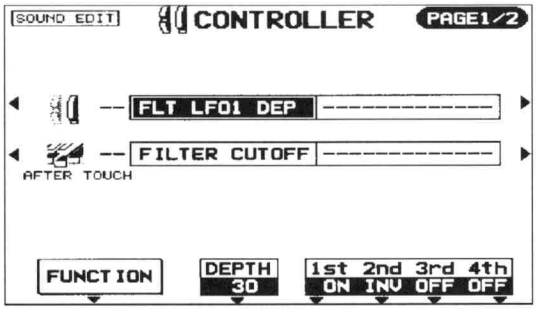
- Lorsque vous changez le type, les paramètres reviennent aux paramètres par défaut.
- Pour une explication détaillée des paramètres de chaque type d'effet, référez-vous au "REFERENCE GUIDE" fourni.

# Controller Edit

Pour spécifier la manière dont les contrôleurs, tels que les molettes, etc., affectent la sonorité.

## CONTROLLER

1. Sur l'affichage du menu SOUND EDIT, sélectionnez CONTROLLER.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Utilisez les boutons situés à droite de l'écran pour sélectionner le contrôleur.
- Les controllers sont les suivants, à partir du haut: MODULATION WHEEL, AFTER TOUCH.
- Vous pouvez assigner deux fonctions à chaque contrôleur.

3. Utilisez le bouton FUNCTION pour sélectionner la fonction pour le contrôleur.

4. Utilisez les boutons DEPTH ∧ et ∨ pour régler la profondeur de la fonction appliquée par le contrôleur.

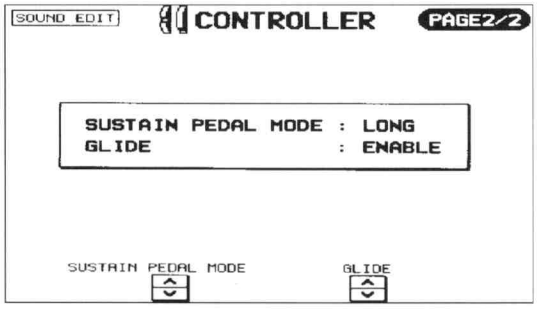
5. Utilisez les boutons 1st, 2nd, 3rd et 4th ∧ et ∨ pour activer ou désactiver le contrôleur pour chaque tone.
- Lorsque vous la règlez sur INV, la fonction est inversée pour le tone.

6. Répétez les étapes 2 à 5 pour l'autre contrôleur si nécessaire.

### ■ SUSTAIN PEDAL MODE, GLIDE

Ce réglage est utilisé lorsque la fonction de sustain ou de glissando a été assignée à l'interrupteur au pied.

1. Utilisez les boutons **PAGE** pour afficher l'écran P2/2.




2. Utilisez les botuons SUSTAIN PEDAL MODE∧ et ∨ pour sélectionner le type de sustain.

   LONG: Le temps de relâchement de la sonorité est augmenté.
   HOLD: Le sustain continue jusqu'à ce que vous relâchez le contacteur au pied.

3. Utilisez les boutons GLIDE∧ et ∨ pour spécifier si oui ou non l'effet de glissando est activé.

   ENABLE: L'effet de glissando est activé.
   DISABLE: L'effet de glissando est désactivé.

- Pour assignner une fonction à l'interrupteur au pied, référez-vous à la page 50.

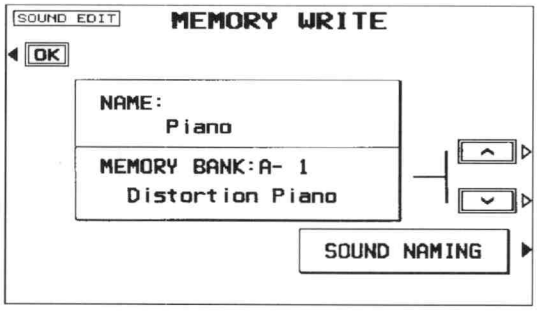
# Mémoriser une nouvelle sonorité

Les boutons **MEMORY A** et **MEMORY B** dans la section **SOUND GROUP** sont des banques de mémoire réservées aux sonorités créées avec la fonction **SOUND EDIT**. Vous pouvez mémoriser jusqu'à 40 sonorités originales—20 dans chaque banque—et les utiliser de la même façon que les autres sonorités de la section **SOUND GROUP**.

**ATTENTION**: votre nouvelle sonorité sera effacée si vous sortez du mode **SOUND EDIT** sans l'avoir au préalable mémorisé.

## Procédure

1. Une fois que vous avez modifié la sonorité comme vous le désirez sur l'affichage du menu **SOUND EDIT**, pressez le bouton WRITE.
- L'affichage de la fonction MEMORY WRITE apparaît.




2. Pour donner un nom à votre sonorité, pressez le bouton SOUND NAMING.
- Si vous ne donnez pas un nouveau nom à votre sonorité, son nom sera le même que celui de la sonorité d'origine. Dans ce cas passez directement à l'étape 5.
- L'affichage de la fonction SOUND NAMING apparaît.




3. Tapez le nouveau nom de votre sonorité (jusqu'à 16 caractères).
- Utilisez les boutons POSITION < et > pour mettre en surbrillance une position de caractère dans la fenêtre du nom de la sonorité. Utilisez les boutons ABC ·· ] { } pour sélectionner un caractère alphanumérique. Répétez cette manipulation pour composer la totalité du nom.
- Utilisez le bouton INS pour taper un espace.
- Utilisez le bouton DEL pour effacer un caractère.
- Utilisez le bouton A/a pour sélectionner les caractères en majuscule ou en minuscule.
- Pour effacer tous les caractères, pressez le bouton CLR.
- Vous pouvez presser le bouton → ← si vous désirez centrer le nom.

4. Lorsque vous avez terminé d'écrire le nom, pressez le bouton WRITE.
- L'affichage revient à l'écran de MEMORY WRITE.

5. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le numéro de MEMORY dans lequel sera mémorisé la sonorité.
- Sélectionnez BANK A ou BANK B et un numéro de 1 à 20.

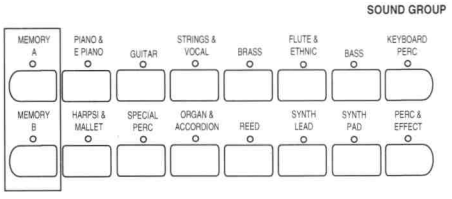
6. Pressez le bouton OK.
- La nouvelle sonorité est mise en mémoire et "WRITE COMPLETED!" apparaît sur l'écran.
- L'instrument sort du mode **SOUND EDIT**.

- Les mémoires de sonorité peuvent être sauvegardées sur disquette pour être rappelées ultérieurement (voir la page 102).

## Sélection d'un nouvelle sonorité mémorisée

Vous pouvez sélectionner une sonorité mémorisée de la même façon qu'une sonorité de la section **SOUND GROUP**.

1. Dans la section **SOUND GROUP**, pressez le bouton **MEMORY A** ou **MEMORY B**.




- Sélectionnez la banque (A/B) que vous avez utilisé lors de la procédure MEMORY WRITE.
- La liste des sonorités est indiquée sur l'écran.

2. Sélectionnez la sonorité désirée sur la liste affichée.

# Drum Kit Edit

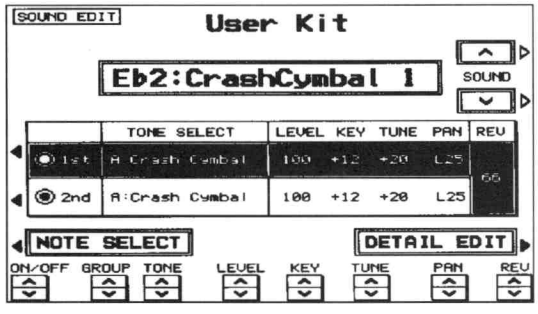
Vous pouvez créer vos kit de percussion original.

## DRUM SOUND EDIT

En transformant chaque instrument de percussion du kit de percussions, vous pouvez créer vos kit de percussion original.

1. Dans le groupe des sonorités **KEYBOARD PERC**, sélectionnez un kit de percussions à utiliser comme base de votre nouveau kit de percussions.
- Ne sélectionnez pas "Orchestral kit" et "Sound Effect kit".

2. Pressez le boutons **SOUND EDIT** pour le mettre en fonction.
- L'affichage de confirmation apparaît. Pressez le bouton YES.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Tout en pressant la touche correspondant à la sonorité d'instrument de percussion que vous voulez modifier, pressez le bouton NOTE SELECT.

4. Utilisez les boutons SOUND ∧ et ∨ pour sélectionner la sonorité d'instrument de percussion à assigner.

5. Utilisez les boutons de balance situés à gauche de l'écran pour sélectionner le tone.
- Les sonorités de percussions sont composées de deux tones (1er et 2éme).
- Le nom du tone de la sonorité actuellement sélectionné et le nom de la note s'affichent dans la partie supérieure de l'écran.

6. Modifiez le réglage.

ON/OFF: Utilisez les boutons ON/OFF ∧ et ∨ pour spécifier si oui ou non le tone sélectionné est produit.

TONE SELECT: Utilisez les boutons GROUP ∧ et ∨ et les boutons TONE ∧ et ∨ pour changer le tone.

LEVEL: Utilisez les boutons LEVEL ∧ et ∨ pour régler le volume.

KEY: Utililsez les boutons KEY ∧ et ∨ pour régler l'accord de la sonorité.

TUNE: Utilisez les boutons TUNE ∧ et ∨ pour effectuer des réglages fins de la hauteur sonore.

PAN: Utilisez les boutons PAN ∧ et ∨ pour régler la balance stéréo.

REV: Utilisez les boutons REV ∧ et ∨ pour spécifier la quantité d'émission de REVERB.
- Ce réglage est disponible pour le 1er et le 2ème tone en commun.

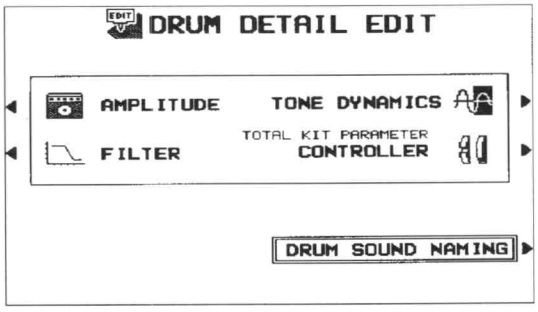
7. Répétez les étapes 3 à 6 pour les autres touches du clavier si nécessaire.

- Votre kit de percussions original est mémorisé dans le USER KIT des sonorités **KEYBOARD PERC** du **SOUND GROUP**.

## ■ DRUM DETAIL EDIT

Effectuez cette procédure lorsque vous désirez faire des réglages plus précis de chaque tone.

1. Pressez le bouton DETAIL EDIT.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Sélectionnez l'élément d'édition.
- La procédure de modification est fondamentalement la même que la procédure **SOUND EDIT** pour les autres sonorités.

AMPLITUDE (page 126)
FILTER (page 123)
TONE DYNAMICS (page 118)
CONTROLLER (page 130)

- Pour les kits de percussions, le nombre d'éléments pouvant être transformé est limité.
- Vous pouvez presser le bouton DRUM SOUND NAMING pour assigner un nom à votre nouveau sonorité de l'instrument de percussions pendant que vous le transformez.

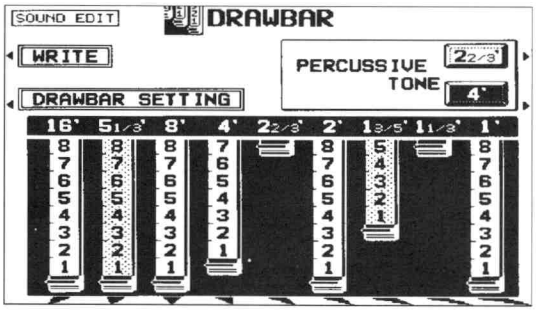
# Enregistrement de sonorités Digital Drawbar

Vous pouvez sauvegarder les réglages personnalisés.

## DIGITAL DRAWBAR EDIT

1. Effectuez la procédure de réglage de la sonorité **DIGITAL DRAWBAR**. (Voir la page 27.)

2. Pressez le bouton **SOUND EDIT** pour le mettre en fonction.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Pressez le bouton WRITE.
- L'affichage MEMORY WRITE apparaît. Effectuez la procédure pour mémoriser la nouvelle sonorité. (Voir la page 131.)

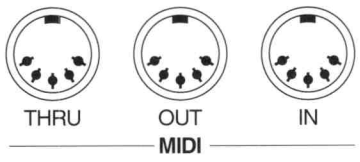
# Partie IX MIDI

# Qu'est ce que le MIDI?

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) est la norme internationale pour la communication des données numériques des instruments de musique électronique. Cela signifie que tout appareil possédant une interface MIDI—un instrument de musique électronique ou un micro-ordinateur—peut facilement échanger des données numériques avec d'autres équipements MIDI sans recourir à des conversions ou des connexions compliquées.

## A propos des bornes MIDI

(Sur le panneau arrière)




**IN**: borne par laquelle cet instrument reçoit les données d'un autre appareil.
**OUT**: borne par laquelle cet instrument transmet des données à un autre appareil.
**THRU**: borne par laquelle les données sont transmises directement de la borne **IN** à un autre appareil.

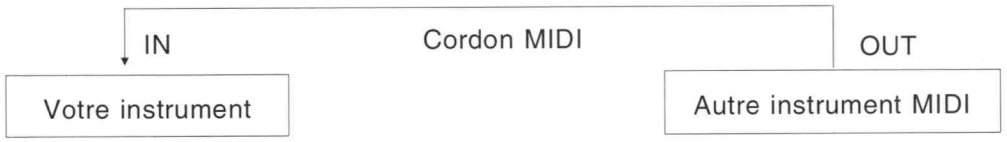
- Pour réaliser ces connexions, utilisez exclusivement un cordon MIDI disponible chez votre détaillant.

## Exemples de connexion

■ **Pour jouer une sonorité d'un autre instrument connecté en le pilotant à partir de votre clavier:**




■ **Pour faire piloter votre instrument par un instrument connecté**




■ **Pour vous connecter avec un séquenceur MIDI externe ou un micro-ordinateur**



## Les canaux MIDI

De nombreux types de données d'interprétation peuvent être transmis en utilisant un simple cble MIDI. Cela est possible car les signaux MIDI sont émis et reçus par les 16 canaux de base "Basic Channel" (numérotés de 1 à 16). Pour que les différentes informations soient correctement transmises et reconnues, les numéros des canaux doivent correspondre en émission et en réception. Cette caractéristique implique la possibilité de connecter plusieurs instruments les uns aux autres et de les piloter par le biais des canaux MIDI.






## Les différents types de données suivants peuvent être transmis reconnus

■ **Données de NOTE**
C'est le type le plus courant de données MIDI qui sont échangées. Il indique quelles touches sont jouées et avec quelle vélocité elles sont enfoncées.

NOTE NUMBER: Ce numéro spécifie la note jouée.
NOTE ON: Indique qu'une note est jouée.
NOTE OFF: Indique qu'une note est relâchée.
VELOCITY: Indique à quelle vitesse la note est enfoncée.

- La norme MIDI assigne aux notes des numéros de 0 à 127. Le Do du milieu du clavier (C3) est assigné au numéro 60. Ce système est basé sur une progression par demi-ton, le numéro le plus grand est assigné à la note la plus haute.

■ **PROGRAM CHANGE**
Ce sont des données de changement de sélection de sonorité. Lorsqu'une sélection de sonorités est changée sur l'instrument qui transmet, la sélection change également sur l'instrument qui reçoit.

■ **CONTROL CHANGE**
Vous disposez de fonctions de modification de volume, de sustain, d'effet, etc. que vous pouvez utiliser pour améliorer votre interprétation. Chaque fonction dispose de son propre numéro de contrôleur MIDI, et l'effet de ce contrôleur est différent suivant l'instrument connecté et les réglages effectués.

■ **Données de Systéme EXCLUSIVE**
Ce sont les données de sonorité, etc. particulières à un modèle spécifique d'instrument. Ces données peuvent être également transmises ou reçues en utilisant la fonction DUMP.

- Pour plus de précisions, consultez la brochure séparée "REFERENCE GUIDE" ci-joint.

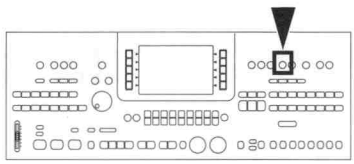
## Le standard GENERAL MIDI

Le "GENERAL MIDI" (GM) est un standard qui permet à deux appareils de constructeurs différents, de communiquer entre eux par le biais du MIDI. Les numéros de changement de programme et les sonorités, instruments de percussion, numéros de notes, etc. correspondent et sont reconnus par tous les instruments utilisant ce standard. Les séquences enregistrées sur un instrument d'un constructeur sont compatibles et utilisables en lecture sur les instruments d'autres constructeurs qui emploient également le standard "GENERAL MIDI". Cet instrument est conforme à ce standard et peut être utilisé comme un générateur sonore "GENERAL MIDI".

Tout équipement conforme à ce standard comporte le logotype suivant:

GENERAL MIDI

# A propos des fonctions MIDI

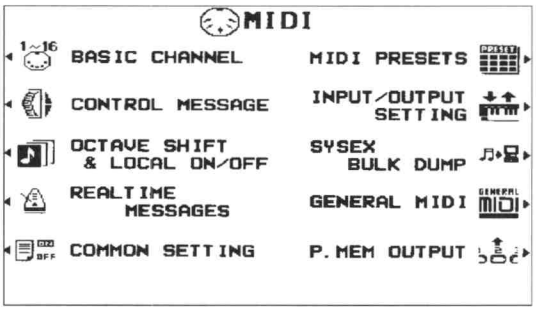


Sélection des différents réglages utilisés pour les manipulations MIDI de cet instrument.

1. Pressez le bouton **MIDI** pour le mettre en fonction.




- L'affichage de l'écran est le suivant.




2. Sélectionnez le menu désiré et suivez la procédure indiquée sur l'écran de réglage correspondant.
- Durant les réglages, vous pouvez presser le bouton **EXIT** pour revenir à l'affichage précédent. Pour visualiser d'autres menus, utilisez le bouton **EXIT** pour revenir au menu **MIDI** et effectuer une autre sélection.
- Lorsque le voyant **TEMPO/PROGRAM** est allumé, cela signifie que vous pouvez l'utiliser pour effectuer vos réglages.

3. Lorsque vous avez terminé vos réglages, pressez le bouton **MIDI** pour le mettre hors fonction.



**Aperçu des éléments du menu MIDI**

**BASIC CHANNEL** (page 138)
Assignation des canaux à chaque partie.

**CONTROL MESSAGE** (page 138)
Autorise ou non l'échange de différentes données de contrôle.

**OCTAVE SHIFT & LOCAL ON/OFF** (page 139)
Permet d'effectuer les réglages d'OCTAVE et de LOCAL CONTROL pour chaque partie.

**REALTIME MESSAGES** (page 139)
Permet de réaliser les réglages de REALTIME COMMANDS et d'horloge CLOCK.

**COMMON SETTING** (page 140)
Réglage des fonctions suivantes qui sont communes à toutes les parties.
NOTE ONLY
PROG. CHANGE TO P. MEM
REALTIME SYSEX
INTRO, FILL-IN, ENDING
APC CONTROL
TRANSPOSE
PROGRAM CHANGE MODE
DRUMS TYPE
SONG SELECT
MIDI SETUP LOAD

**MIDI PRESETS** (page 141)
Pré-sélections des réglages MIDI correspondants à l'utilisation en connexion avec différents types d'instruments.

**INPUT/OUTPUT SETTING** (page 141)
Différents réglages relatifs à la transmission et à la réception de données.

**SYSEX BULK DUMP** (page 142)
Réglages relatifs à l'échange de données de SYSTEM EXCLUSIVE.

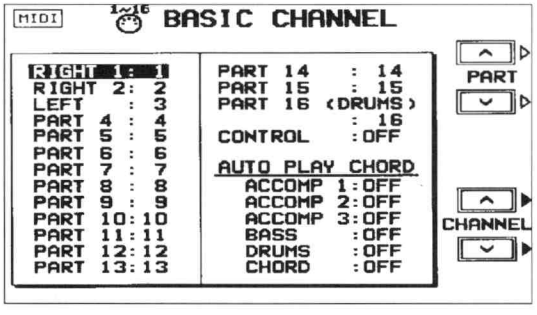
**GENERAL MIDI** (page 142)
Réglages relatifs au GENERAL MIDI

**P. MEM OUTPUT** (page 143)
Pour effectuer les réglages relatifs aux données de transmission lorsqu'on utilise les boutons **PANEL MEMORY**.

# Réglage des fonctions

## BASIC CHANNEL

Les numéros de canaux sont toujours assignés à des parties (réglages par défaut), mais vous pouvez ré-assigner les numéros de canaux de la manière suivante:



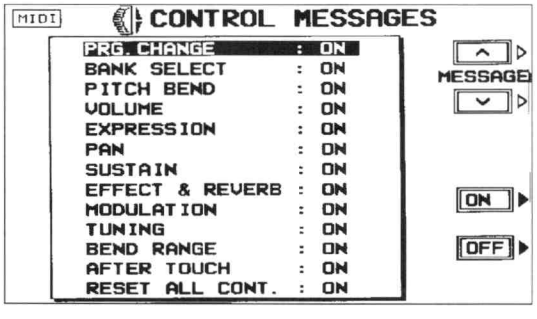

1. Utilisez les boutons PART ∧ et ∨ pour sélectionner la partie.

2. Utilisez les boutons CHANNEL ∧ et ∨ pour sélectionner un canal de base (OFF, 1 à 16).
   - La partie ayant été placée sur OFF ne peut pas être utilisée pour envoyer ou recevoir des données MIDI.

3. Répétez les étapes 1 et 2 pour chaque partie.
   - L'affichage représenté sur l'illustration montre les réglages initiaux.

## CONTROL MESSAGE

Autorise ou non l'échange de différentes données de contrôle.




1. Utilisez les boutons MESSAGE ∧ et ∨ pour sélectionner le message de contrôle.

2. Utilisez les boutons ON et OFF pour activer ou non le message de contrôle.

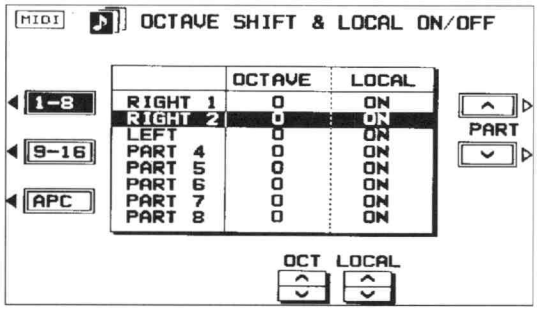
   ON: les données sont échangées.
   OFF: les données ne sont pas échangées.

   - Le réglage BANK SELECT n'est actif que lorsque PRG. CHANGE est placé sur ON.
   - Le réglage EFFECT & REVERB commande l'activation/désactivation de **DIGITAL EFFECT**, **DSP EFFECT** et **DIGITAL REVERB**.
   - Le réglage TUNING est le réglage d'activation/désactivation pour TUNING et KEY SHIFT.

3. Répétez les étapes 1 et 2 pour chaque message de contrôle.

## OCTAVE SHIFT & LOCAL ON/OFF

Réglage de la transposition d'octave des notes transmises par cet instrument (OCTAVE), et des conditions de fonctionnement du générateur sonore lorsque les données MIDI sont transmises (LOCAL CONTROL).




1. Utilisez les boutons situés sur la partie gauche de l'écran pour sélectionner groupe correspondant à la partie que vous désirez régler.

   1–8: Groupe RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, PART 4 à PART 8
   9–16: Groupe PART 9 à PART 16
   APC: Groupe ACCOMP 1 à 3, BASS, DRUMS, CHORD

2. Utilisez les boutons PART ∧ et ∨ pour sélectionner la partie.

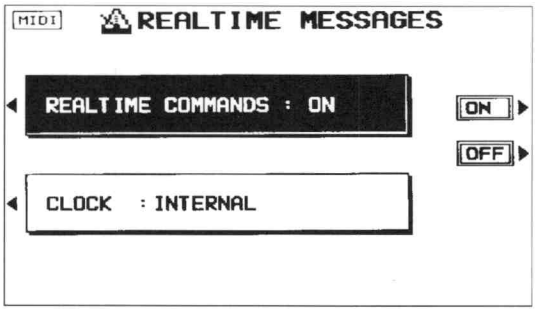
   OCTAVE: Utilisez les boutons OCT ∧ et ∨ pour régler la valeur de la transposition d'octave (–3 à 3).
   - La transposition d'octave est réglée uniquement pour la transmission de donnée; de toute façon les réglages en émission et en transmission se compensent. Par exemple, si le réglage en transmission est de 1, le réglage de réception est automatiquement réglé sur –1.

   LOCAL: Utilisez les boutons LOCAL ∧ et ∨ pour activer ou désactiver le générateur sonore de l'instrument.
   - Lorsque le réglage est sur ON, les données d'interprétation sont transmises et l'instrument fonctionne normalement. Lorsque le réglage est sur OFF les données sont transmises, mais l'instrument ne reproduit plus la sonorité.

3. Répétez les étapes 1 et 2 pour chaque partie.

## REALTIME MESSAGES

Autorise ou non l'échange de données **START/STOP** (REALTIME COMMANDS), et sélectionne le mode d'horloge (CLOCK).




1. Utilisez les boutons à gauche de l'écran pour sélectionner une fonction.

2. Utilisez les boutons ∧ et ∨ ou les boutons ON et OFF pour changer le réglage.

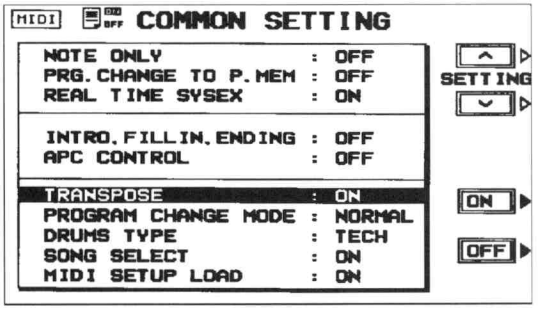
   REALTIME COMMANDS
   ON: Les données de rythme, marche/arrêt du séquenceur, de continue et la position du pointeur d'un morceau peuvent être transmises/reçues.
   OFF: Ces données ne sont pas transmises/reçues.

   CLOCK
   INTERNAL: L'horloge (CLOCK) interne de votre instrument est utilisée pour piloter le mode de reproduction. L'horloge de l'instrument connecté est désactivée.
   MIDI: L'horloge de l'instrument connecté est utilisée pour piloter le mode de reproduction. L'horloge interne est désactivée. (Le tempo est affiché comme "♩ = – – –.")
   - La CLOCK est réglée sur INTERNAL lorsqu'on met cet instrument sous tension.

3. Répétez les étapes 1 et 2 pour chaque partie.

## COMMON SETTING

Réglage des fonctions qui sont communes à toutes les parties.




1. Utilisez les boutons SETTING ∧ et ∨ pour sélectionner une fonction.

NOTE ONLY: Parmi les données d'interprétation, spécifie si seulement les données de note sont transmises.

PROG. CHANGE TO P.MEM: Active ou désactive l'échange de numéros de changement de programme pour la partie **RIGHT 1** par l'utilisation des boutons **PANEL MEMORY**.

- Pour ce réglage, les numéros de changement de programme **1** à **8** de **PANEL MEMORY** correspondent aux numéros suivants:
  **BANK 1** = 0 à 7;
  **BANK 2** = 8 à 15;
  **BANK 3** = 16 à 23.

REALTIME SYSEX: Spécifie si des données MIDI sont échangées comme des données exclusives de système pendant l'interprétation.

- Pour plus de précisions sur REALTIME SYSEX, référez-vous aux pages sur MIDI dans le "REFERENCE GUIDE" séparé fourni.

INTRO, FILL-IN, ENDING: Autorise ou non l'échange des données d'Intro, de Fill-in et de Ending.

- Les données sont échangées par le canal assigné à la partie **DRUMS**.

APC CONTROL: Autorise ou non l'échange de données de réglages en/hors service des modes ONE FINGER, FINGERED et PIANIST d'**AUTO PLAY CHORD**.

- Les données sont échangées par le canal assigné à la partie **ACCOMP 1**.

TRANSPOSE
ON: Le numéro de note transposée est transmis/reçu.
OFF: Le numéro de note transposée n'est pas transmis/reçu.

PROGRAM CHANGE MODE
NORMAL: Les numéros de changement de programme sont indiqués dans le manuel "REFERENCE GUIDE".
TECH: Les numéros de changement de programme sont standardisés entre tous les instruments Technics qui sont réglés sur ce mode. Le numéro de changement de programme assigné à un son donné est le même qui est assigné à ce même son sur tous les modèles qui sont réglés sur le même mode.
GM: Les numéros de changement de programme suivent la norme GM.

- Le numéro de changement de programme pour chaque mode peut être trouvé dans la brochure "REFERENCE GUIDE" fournie avec cet instrument.

DRUM TYPE
NORMAL: Les sonorités d'instrument à percussion correspondent au numéro des touches
TECH: Les sonorités d'instrument à percussion correspondent aux mêmes numéros de touches entre tous les modèles Technics réglés sur le même mode.
GM: Les sonorités d'instruments à percussion suivent la norme GM.

SONG SELECT
ON: Les données de numéro de morceau peuvent être échangées
OFF: les données de numéro de morceau ne peuvent pas être échangées

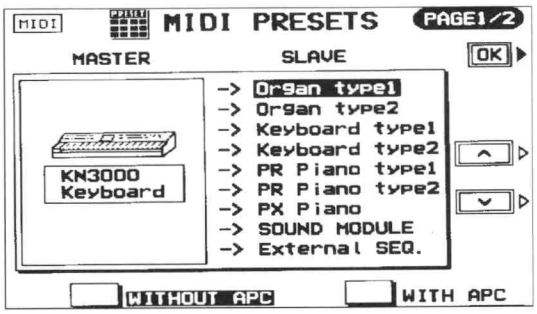
MIDI SETUP LOAD
ON: Lors du chargement de données à partir d'une disquette, les réglages MIDI mémorisés sur la disquette sont automatiquement sélectionnés
OFF: Les réglages MIDI mémorisés sur la disquette ne sont pas rappelés.

2. Utilisez les boutons ∧ et ∨ ou les boutons ON et OFF pour effectuer le réglage.
   ON: L'échange de données est activé
   OFF: L'échange de données est désactivé.

3. Répétez les étapes 1 et 2 pour effectuer les autres réglages.

## MIDI PRESETS

Cette fonction établit les réglages MIDI optimums de votre instrument en fonction du type de connexion avec un autre instrument, et de son utilisation comme clavier de commande (maître) ou comme générateur sonore (esclave).

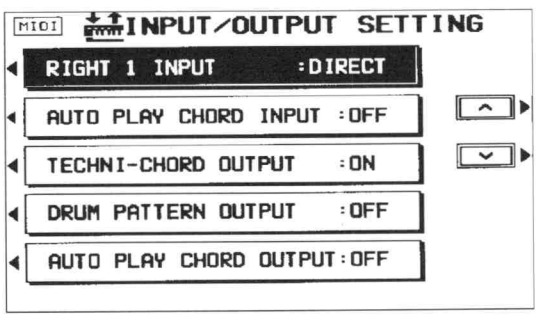



1. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le réglage de connexion correspondant.
- L'affichage PAGE 1/2 montre les réglages de raccordements avec cet instrument utilisé comme MASTER. L'affichage PAGE 2/2 montre les réglages de raccordements avec cet instrument utilisé comme SLAVE.
- Le maître (MASTER) est l'instrument qui transmet les données, et l'esclave (SLAVE) est l'instrument qui reçoit les données.
- Utilisez les boutons situés sous l'affichage de l'écran pour sélectionner WITHOUT APC (l'**AUTO PLAY CHORD** n'est pas utilisé) ou WITH APC (l'interprétation inclut **AUTO PLAY CHORD**).

2. Pressez le bouton OK.
- Lorsque les réglages ont été correctement mémorisés, l'indication "COMPLETED!" apparaît sur l'écran.
- Pour une explication détaillée de MIDI PRESETS, référez-vous à la brochure séparée "REFERENCE GUIDE" joint à ce mode d'emploi.

## INPUT/OUTPUT SETTING

Réalisation des réglages qui détermine comment sont traitées les données d'interprétation durant une émission ou une réception de données.




1. Utilisez les boutons à gauche de l'écran pour effectuer votre sélection.

RIGHT 1 INPUT
CONDUCTOR: Lorsqu'une donnée est reçue par la partie **RIGHT 1**, le **CONDUCTOR** détermine à quelle partie il est destiné.
DIRECT: Lorsqu'une donnée est reçue par la partie **RIGHT 1**, elle est traitée comme étant uniquement une donnée de **RIGHT 1**, les données d'interprétation de chaque partie sont reçues sur leur canal de base respectif.

AUTO PLAY CHORD INPUT
ON: Les données entrées pour les parties **ACCOMP 1**, **2**, **3**, **BASS**, **DRUMS** et **CHORD** sont reçues.
OFF: Les données pour les parties ci-dessus ne sont pas reçues.
- Les canaux de base doivent être assignés aux parties ci-dessus avant de procéder à l'échange des données.

TECHNI-CHORD OUTPUT
ON: Les notes engendrées l'utilisation de **TECHNI-CHORD** sont aussi transmises
OFF: Seules les notes jouées sont transmises.

DRUM PATTERN OUTPUT
ON: Les données de la partie **DRUMS** sont transmis.
OFF: Ils ne sont pas transmis.

AUTO PLAY CHORD OUTPUT
ON: Les données entrées pour les parties **ACCOMP 1**, **2**, **3**, **BASS** et **CHORD** sont émises.
OFF: Les données pour les parties ci-dessus ne sont pas émises.
- Les canaux de base doivent être assignés aux parties ci-dessus avant de procéder à l'échange des données.

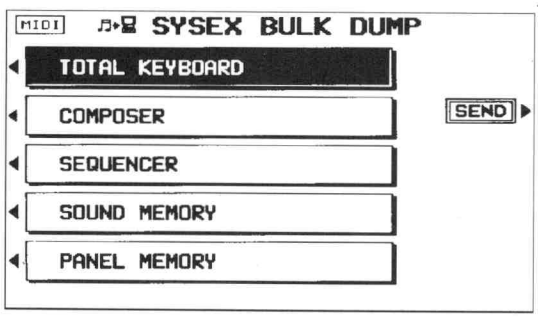
2. Utilisez les boutons ∧ et ∨ ou bouton ON et OFF pour sélectionner le réglage.

3. Répétez les étapes 1 et 2 pour chaque fonction.

## SYSEX BULK DUMP

Les données internes de cet instrument telles que les réglages de panneau, les données d'interprétation, etc., peuvent être transmises à ou reçues d'un autre appareil KN3000 ou d'autres appareils MIDI équipés de la fonction BULK DUMP comme données SYSTEM EXCLUSIVE.

- Le clavier ne peut pas être utiliser pendant cette transmission.
- Les opérations sur cet affichage sont exécutées même si REALTIME SYSEX est placé sur OFF sur l'affichage COMMON SETTING.




### ■ Transmission

1. Suivez la procédure nécessaire pour préparer l'instrument récepteur à recevoir les données.

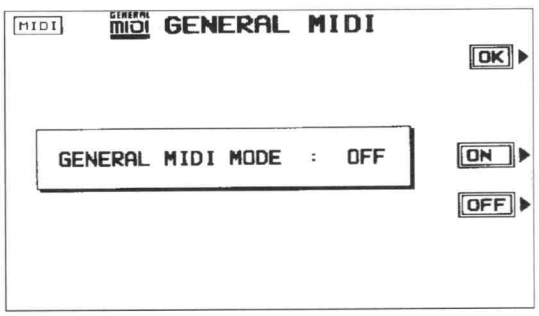
2. Utilisez les boutons à gauche de l'écran pour sélectionner le type de données à transmettre (TOTAL KEYBOARD (toutes les données disponibles), COMPOSER, SEQUENCER, SOUND MEMORY ou PANEL MEMORY).
- Les données **SEQUENCER** de tous les 10 morceaux sont transmises immédiatement. Vous pouvez diminuer la durée nécessaire à la transmission en effaçant préalablement les morceaux que vous ne voulez pas transmettre.

3. Pressez le bouton SEND (envoi).
- Durant la transmission, l'état de transmission est indiqué sur l'écran.

- Cet instrument permet également de recevoir des données. Après avoir accédé à cet affichage sur ce clavier, suivre la procédure d'émission du côté d'émission. Durant la réception, l'état de réception est indiqué sur l'écran.
- Si la transmission/réception de données n'est pas réussie, un message d'erreur apparaît sur l'écran. Dans ce cas recommencer la procédure depuis le début.

## GENERAL MIDI

Le GENERAL MIDI (GM) est un standard qui autorise les échanges de données MIDI entre différents équipements ou différents modèles des divers fabricants. Les numéros de changement de programme et leurs sonorités correspondantes, les sonorités d'instruments à percussion, les numéros de note, etc... sont des données compatibles pour tous les instruments utilisant ce standard.

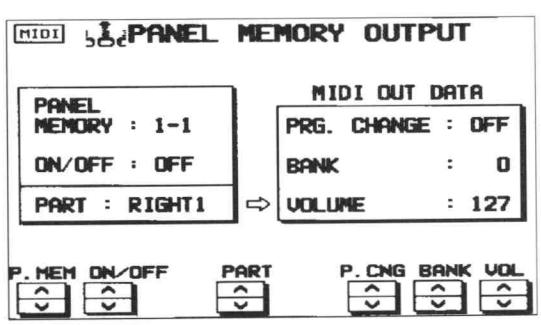



1. Utilisez les boutons ON et OFF pour spécifier si cet instrument doit être compatible avec d'autres instruments au standard GENERAL MIDI.
- Ce réglage est automatiquement placé sur OFF à la mise en fonction.
- Si ON est choisi, l'état du clavier passe à l'état GENERAL MIDI et les sonorités et les opérations pouvant être choisis sont limités. La disposition des sonorités de percussion sur le clavier change également. (Référez-vous au "REFERENCE GUIDE" séparé fourni.)
- Si des données GENERAL MIDI l'activation/désactivation sont reçues d'un instrument MIDI branché, les données reçues ont priorité.
- Ce réglage est automatiquement placé sur ON si des données autres que des données Technics sont chargées.

2. Pressez le bouton OK.
- L'écran de confirmation apparaît. Pressez le bouton YES si vous désirez poursuivre l'initialisation. Pressez le bouton NO si vous désirez l'interrompre.
- Si vous avez sélectionné ON, GENERAL MIDI sera affiché sur l'écran d'interprétation normal.
- Lorsque cette fonction est utilisée, la mémoire **SEQUENCER** est effacée. Lorsque cette fonction est exécutée, la mémoire du **SEQUENCER** est effacée et les réglages de panneau sont remis à zéro.
- Ce réglage est automatiquement réglé sur OFF lorsque l'instrument est mis sous tension. Si le réglage est sur ON lors de la mise hors tension, les données du **SEQUENCER** sont effacées.

## PANEL MEMORY OUTPUT

Ces réglages affectent les données de transmission lorsque vous utilisez les boutons **PANEL MEMORY**.




1. Utilisez les boutons P.MEM ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de **PANEL MEMORY**.

2. Utilisez les boutons ON/OFF∧ et ∨ pour spécifier si les données du numéro de **PANEL MEMORY** sélectionné est transmis ou non.

3. Utilisez les boutons PART ∧ et ∨ pour sélectionner une partie (RIGHT 1, RIGHT 2 ou LEFT).

4. Utilisez les boutons P.CNG ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de PROGRAM CHANGE (0 à 127, ou OFF).

5. Utilisez les boutons BANK ∧ et ∨ pour spécifier un numéro de sélection de banque (0 à 255).

6. Utilisez les boutons VOL ∧ et ∨ pour spécifier le volume (0 à 127, ou OFF).

7. Répétez les étapes 3 à 6 pour chaque partie si nécessaire.

8. Répétez les étapes 1 à 7 pour chaque numéro de **PANEL MEMORY** si nécessaire.

# Initialisation

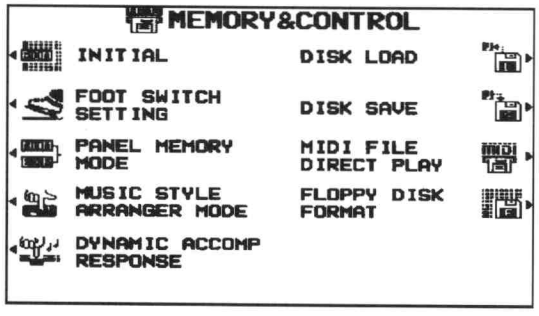
Ce clavier dispose d'un grand nombre de fonctions réglables et de mémoires programmables. Lorsque vous le désirez, vous pouvez rappeler les réglages et les mémoires pré-sélectionnés en usine.

## INITIAL

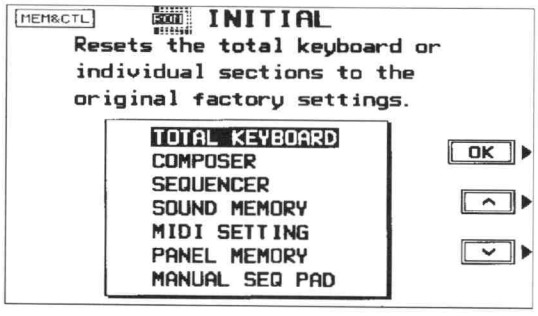
1. Pressez le bouton **MEMORY & CONTROL** pour le mettre en fonction.




- L'affichage de l'écran est le suivant.

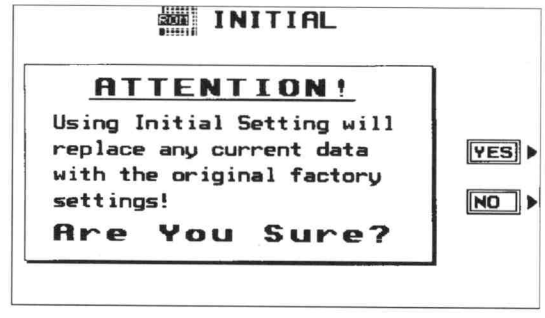



2. Sélectionner INITIAL.
- L'affichage de l'écran est le suivant.




3. Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionné le type d'initialisation désiré (TOTAL KEYBOARD, COMPOSER, SEQUENCER, SOUND MEMORY, MIDI SETTING, PANEL MEMORY ou MANUAL SEQ PAD).

4. Pressez le bouton OK.
- L'écran de confirmation apparaît. Pressez le bouton YES si vous désirez poursuivre l'initialisation. Pressez le bouton NO si vous désirez l'interrompre.




- Dès que vous pressez le bouton YES, l'initialisation commence. Lorsqu'elle est terminée "COMPLETED!" apparaît sur l'écran, l'instrument retourne à son mode d'utilisation normal.

- Vous pouvez également ré-initialiser tous les réglages en suivant la procédure suivante: coupez l'alimentation en pressant le bouton **POWER**. Puis en tout en pressant les trois premiers boutons en bas à gauche de la section **RHYTHM GROUP** (**8 BEAT 2**, **JAZZ ROCK & SOUL** et **DANCE POP**), simultanément pressez le bouton **POWER** à nouveau.
- Tous les réglages de l'instrument peuvent être initialisés lorsque l'instrument est mis sous tension, par exemple, si le temps réel de la mémoire de sauvegarde a été dépassé.

**■ Au sujet de la mémoire sauvegarde**

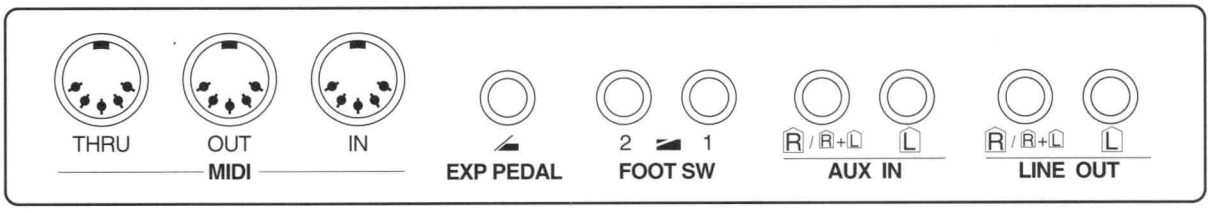
Les réglages du panneau, **PANEL MEMORY**, MIDI et etc. sont conservés dans la mémoire de sauvegarde interne pendant environ une semaine après la mise hors tension de cet instrument. Les autres données mémorisées, telles que celles du **SEQUENCER**, du **COMPOSER** et du **SOUND MEMORY** sont conservé pendant environ 80 minutes après la mise hors tension de l'instrument. Si vous désirez conserver ces données, vous devez effectuer une sauvegarde sur disquette (SAVE).
- La mémoire sauvegarde ne fonctionne pas si l'instrument est mis sous tension moins de 10 minutes.
- Lorsque vous quittez un mode d'opération, un affichage d'avertissement vous invite à sauvegarder votre enregistrement.

# Options et connexions

Cette page vous indique les accessoires disponibles pour votre clavier Technics. Ils peuvent rendre votre clavier plus facile et plus intéressant à utiliser.
Plusieurs possibilités de connexions au panneau arrière de l'instrument sont également indiqués.

## Connexions

**(sur le panneau arrière)**




**EXP PEDAL**
La pédale d'expression SZ-E2 (vendue séparément) peut être connectée à cette borne pour contrôler le niveau général du volume de l'instrument.

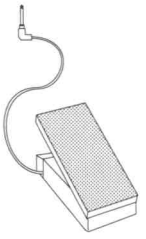
**FOOT SW 1, 2**
Un contacteur au pied SZ-P1 (vendu séparément) peut être connecté à chacune de ces bornes pour contrôler diverses fonctions (voir page 50).

**AUX IN** (niveau d'entrée 0,5 Vrms, 6 kΩ)
D'autres instruments comme un module de sons (expander) peuvent être connectés à cette borne. Pour recevoir un son monophonique, connectez l'autre instrument à la borne **R/R+L** (ne pas connecter à la borne **L**).

**LINE OUT** (niveau de sortie 1,5 Vrms, 600 Ω)
En connectant votre clavier à un amplificateur de puissance, vous pouvez amplifier les sonorités de l'instrument. Pour connecter votre clavier en mode monophonique, utilisez la borne **R/R+L** (ne pas utiliser la borne **L**).

**MIDI**
Utilisez ces bornes pour raccorder votre instrument à un autre instrument MIDI (voir la page 135).

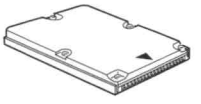
## Options vendues séparément



**SZ-E2**
Pédale d'expression



**SZ-P1**
Interrupteur au pied



**SY-HD1**
Unité de disque dur (HDD)

# Symptômes qui semblent être dus à un problème

Certains symptômes qui peuvent apparaître pendant que vous jouez du clavier Technics pourraient faire penser qu'il y a un problème.

| | Symptôme | Remède |
|---|---|---|
| Sonorités et effets | Mauvais fonctionnement des boutons, des touches, etc. | • Mettez le bouton **POWER** hors fonction, puis remettez le en service. Si le problème n'est pas réglé, remettez le bouton **POWER** hors fonction. Tout en pressant simultanément les trois boutons en bas à gauche de la section **RHYTHM GROUP** (**8 BEAT 2**, **JAZZ ROCK & SOUL** et **DANCE POP**), mettez à nouveau le bouton **POWER** en fonction. (Il est à noter que dans ce cas, tous les réglages, fonctions et mémoires sont remis au réglage usine.) |
| | Aucun son n'est pas produit malgré l'enfoncement de la touche. | • Le **MAIN VOLUME** est mis au niveau minimum. Réglez le volume approprié avec le curseur **MAIN VOLUME**.<br>• Les volumes pour les parties choisis sont réglés au niveau minimum. A l'aide des boutons de balance, réglez les volumes des parties correspondant aux niveaux appropriés. (Voir la page 21.)<br>• La partie est mise en sourdine. (Voir la page 21.)<br>• Le local control pour la partie jouée du clavier est régler à OFF. Le régler à ON. (Voir la page 139.) |
| | Seul la sonorité des percussions est produite en jouant sur le clavier. | • Dans la section **SOUND GROUP**, mettez le bouton **KEYBOARD PERC** en fonction. |
| | Le volume est très faible lorsque vous jouez sur le clavier. | • Le volume du **SEQUENCER** est réglé très bas. Suivez la procédure INITIAL pour ré-initialiser les réglages. (Voir la page 144.) |
| | Il est impossible de sélectionner certaines sonorités. | • Lorsque le statut GENERAL MIDI est activé, les sonorités pouvant être sélectionnées et les opérations pouvant être exécutées sont limitées. Désactivez le statut GENERAL MIDI pour remettre l'appareil en fonctionnement normal. (Voir la page 142.) |
| | La sonorité que vous entendez est différente de la sonorité que vous avez sélectionnée. | • Ceci se produit quelquefois lorsque vous reproduisez des données de **SEQUENCER** ou de **COMPOSER** qui ont été créées sur un modèle de série PR différent, ou lorsque des données MIDI provenant d'un instrument raccordé sont reçues. Sélectionnez à nouveau les sonorités désirées. |
| RHYTHM | Le rythme ne débute pas. | • Le volume de **DRUMS** est réglé au niveau minimum. A l'aide des boutons de balance, réglez le volume de **DRUMS** à un niveau approprié.<br>• Dans la section **RHYTHM GROUP**, un rythme dans **MEMORY** sans motif enregistré a été choisi. Choisissez un rythme différent.<br>• Un bouton **SEQUENCER PLAY** est activé. Lorsque vous ne lisez pas d'interprétation de **SEQUENCER**, désactiver les boutons de piste.<br>• L'horloge (CLOCK) est réglée à MIDI. La régler à celle INTERNAL. (Voir la page 139.)<br>• Le rythme ne fonctionne pas lorsque le mode GENERAL MIDI est réglé sur ON. Désactivez le statut GENERAL MIDI pour remettre l'appareil en fonctionnement normal. (Voir la page 142.) |

| | Symptôme | Remède |
|---|---|---|
| AUTO PLAY CHORD | Aucun son n'est produit pour l'accompagnement automatique. | • Dans la section **RHYTHM GROUP** un rythme dans **MEMORY** sans motif enregistré a été choisi. Choisissez un rythme différent. |
| | Aucun son n'est produit pour l'accompagnement automatique ou seul le son de certaines sections (groupes) le sont. | • Une partie **ACCOMP** ne produit pas de son si son volume correspondant est réglé au niveau minimum. Utilisez les boutons de balance respectifs pour régler les volumes **ACCOMP 1**, **2** et **3** aux niveaux appropriés. |
| SEQUENCER | L'enregistrement n'est pas possible. | • La capacité de mémoire restante du **SEQUENCER** est 0. Effacez le contenu au moyen de la fonction TRACK CLEAR ou SONG CLEAR. (Voir la page 72.) |
| | L'enregistrement pour plusieurs pistes ne fonctionne pas. | • La piste à reproduire est sélectionnée mais le bouton **START/STOP** n'est pas encore mis en fonction. Le voyant clignotant montre la piste prête à enregistrer, et le voyant allumé indique la piste prête à reproduire. Pour enregistrer sur une piste tout en écoutant à l'autre, pressez le bouton **START/STOP** pour commencer à la reproduction. |
| | L'indication de la mesure à la reproduction est différente de celle de l'enregistrement. | • Le nombre de mesures correspond à l'armature de temps du motif rythmique choisi au début de l'enregistrement. Pour changer le motif rythmique au cours du morceau, enregistrer le changement de rythme sur la piste RHYTHM. (Voir la page 64.) |
| COMPOSER | Enregistrement n'est pas possible. | • La capacité mémoire restante dans le **COMPOSER** est 0. |
| | Le réglage de l'armature de temps et du numéro de mesures ne peut être changé pour un motif en cours d'enregistrement dans le **COMPOSER**. | • Si vous désirez changer l'armature et/ou les données de mesure, exécuter tout d'abord la procédure d'effacement de mémoire. (Voir la page 85.) |
| | La cadence de la reproduction du motif rythmique est différente de la cadence avec laquelle il a été enregistré. | • La fonction QUANTIZE était active lorsque le motif rythmique a été enregistré et la cadence a été automatiquement corrigée. Réglez le niveau de quantification sur une note plus basse ou sur OFF pendant l'enregistrement. (Voir la page 89.) |
| Lecteur | Le lecteur émet un bruit durant l'enregistrement ou la lecture. | • Cela se produit quand le lecteur lit une disquette. C'est tout à fait normal. |
| | Après avoir opérée la procédure de chargement des données de la disquette de mémoire, les données dans l'instrument sont effacées. | • Lors d'une opération de chargement depuis une disquette de mémoire, la mémoire de l'instrument passe à celle des données de la disuqette de mémoire. Si vous souhaitez concerver un morceau enregistré dans la mémoire de l'instrument, le sauvegarder sur une disuqette de mémoire avant l'opération de chargement. (Voir la page 102.) |
| Divers | Apparition de parasites provenant d'une radio ou d'un téléviseur. | • Ce phénomène peut se produire lorsque des appareils électriques tels qu'une radio ou un téléviseur sont utilisés à proximité du clavier. Ecartez ces appareils plus loin du clavier.<br>• Il se peut que le son provienne d'une station ou d'un radio amateur se trouvant à proximité. Si le son devient vraiment gênant, consulter un concessionnaire ou un centre de service après-vente. |
| | Le boîtier chauffe pendant l'utilisation. | • Ce clavier possède une alimentation incorporée qui peut chauffer légérement le boîtier. Il n'y a pas de raison à s'inquiéter. |

# Messages d'erreurs

| Nº | Contenu |
|---|---|
| 00 | Les informations contenues dans la disquette sont destinées à un autre instrument. |
| 01 | Une erreur s'est produite pendant la procédure de chargement<br>Essayez encore! |
| 02 | Il n'y a pas de disquette dans le lecteur. |
| 03 | Le fichier que vous avez essayé de charger est vide! |
| 05 | Une erreur s'est produite pendant la procédure de sauvegarde.<br>Essayez encore! |
| 06 | La disquette que vous utilisez est protégée contre l'écriture!<br>Otez la protection de la disquette et recommencez! |
| 07 | La disquette que vous utilisez est saturée.<br>Utilisez une autre disquette! |
| 08 | Une erreur s'est produite pendant la procédure de formatage. La disquette que vous utilisez est peut être détériorée.<br>Essayez de formater une autre disquette. |
| 10 | Ces données sont protégées contre la copie! |
| 20 | Je ne peux pas charger le **SEQUENCER** que vous me demandez!<br>Cela est certainement dû à une perte de données ou à une détérioration de la disquette. |
| 21 | Mémoire staurée! |
| 22 | Vous devez presser PUNCH OUT pour terminer cette procédure. |
| 23 | Je ne peux pas changer de mesure car vous en avez déjà choisi une qui est mémorisée dans une piste enregistrée. |
| 24 | Vous avez déjà choisi une piste pour le rythme! Vous ne pouvez pas assigner deux pistes à celui-ci. |
| 25 | Je ne peux changer la vélocité que d'une piste contenant une mélodie. |
| 26 | Je ne peux fusionner que des pistes contenant une mélodie.<br>Les pistes assignées au Rhythm, à Chord et à Control ne peuvent être fusionnées. |
| 27 | Je ne peux copier que des pistes contenant une mélodie.<br>Les pistes assignées au Rhythm, à Chord et à Control ne peuvent pas être copiées. |
| 28 | Cette séquence est trop longue pour pouvoir être sauvegardée sous le format MIDI File. |
| 29 | La séquence MIDI File que vous essayez de charger est trop longue pour ma capacité de mémoire et je ne peux pas vous l'interpréter.<br>J'ai ré-initialisé la mémoire de mon séquenceur. |

| Nº | Contenu |
|---|---|
| 30 | Je ne peux pas changer la mesure ou la durée d'un style après qu'il ait été enregistré. Si vous désirez modifier ces données vous devez effacer la totalité du style et recommencer l'enregistrement. |
| 31 | La mesure du style que vous désirez copier est différente de celle qui est mémorisée dans le **COMPOSER** que vous voulez utiliser.<br>Vous pouvez: changer la mesure du **COMPOSER**<br>ou: copier un style enregistré avec la même mesure |
| 32 | Mémoire saturée! |
| 40 | Le code d'identificaiton (ID) de données de Système Exclusif ne correspond pas au mien. Ces données ne sont pas destinées à un KN3000! |
| 41 | Une erreur s'est produite pendant la réception des données de Système Exclusif. Il se peut que les données transmises soient incomplètes.<br>Recommencez, s'il vous plaît! |
| 42 | Une erreur s'est produite lors de la transmission des données de Système Exclusif. Les données n'ont pas été reçues correctement.<br>Recommencez, s'il vous plaît! |
| 43 | Le fichier que vous essayez de charger a été sauvegardé à partir d'un clavier KN antérieur. Vous ne pouvez le charger qu'en utilisant l'option "ALL". |
| 47 | Sélectionez un style présélectionné |
| 54 | Sélectionnez une banque d'utilisateur (13 à 15). |
| 55 | Des pistes spéciales telles que CHORD (APC), RHY et CTL existent dans le morceau à partir duquel vous copiez et sont incompatibles avec le morceau de destination car il se trouve en mode GM. |
| 56 | L'enregistrement AUTO PUNCH a échoué car le fonctionnement du **SEQUENCER** a été interrompu avant que la mesure PUNCH OUT ait été atteinte. |
| 57 | Le motif **COMPOSER** que vous avez choisi a une fraction de mesure ou un nombre de mesures différent des autres motifs de ce COMPOSER CHORD MAP. Tous les motifs **COMPOSER** utilisés dans un COMPOSER CHORD MAP doivent avoir la même fraction de mesure et le même nombre de mesures. |
| 58 | Le morceau que vous avez essayé de charger dépasse la capacité de mémoire du KN3000 et ne peut donc pas être chargé. La mémoire de morceau sélectionnée a été effacée. Effacez les morceaux existants de la mémoire de l'instrument en utilisant la fonction SONG CLEAR pour pouvoir disposer de davantage de mémoire, et essayez à nouveau. |

# Index


## A

AFTER TOUCH SET ..... 80
AMPLITUDE ..... 126
APC CONTROL ..... 140
AUTO PLAY CHORD ..... 40
AUTO PLAY CHORD INPUT ..... 141
AUTO PLAY CHORD OUTPUT ..... 141
AUX IN ..... 145

## B

Balance des volumes ..... 21
BANK, MANUAL SEQUENCE PADS ..... 35
BANK, PANEL MEMORY ..... 48
BASIC CHANNEL ..... 138
BEAT ..... 38
BEND RANGE ..... 92

## C

Caractéristiques ..... 151
Casque d'écoute ..... 8
CHORD STEP RECORD ..... 62
CLOCK ..... 139
COMMON SETTING ..... 140
COMPOSER ..... 81
COMPOSER CHORD MAP ..... 92
COMPOSER COPY ..... 84
CONDUCTOR ..... 29
Connexions ..... 145
CONTRAST ..... 24
CONTROL MESSAGE ..... 138
CONTROLLERS ..... 130
COUNT INTRO ..... 39

## D

DEMO ..... 10, 11
DIGITAL DRAWBAR ..... 27
DIGITAL EFFECT ..... 129
DIGITAL REVERB ..... 32, 115
Disk Drive ..... 94
DISK LOAD ..... 97
DISK SAVE ..... 102
DISPLAY HOLD ..... 24
DRUM EDIT ..... 69
DRUM PATTERN OUTPUT ..... 141
DRUMS TYPE ..... 140
DSP EFFECT ..... 31, 115
DYNAMIC ACCOMP ..... 43

## E

EASY COMPOSER ..... 83
EASY EDIT ..... 117
EASY RECORD ..... 54
Ecran d'affichage ..... 21
EDIT ..... 67
EXIT ..... 24
EXP PEDAL ..... 145

## F

FILL IN ..... 39
FILL IN SELECT ..... 86
FILTER ..... 123
FINGERED ..... 41
FLOPPY DISK FORMAT ..... 101
FOOT SW 1, 2 ..... 145
FOOT SWITCH SETTING ..... 50

## G

GENERAL MIDI ..... 136, 142
GLIDE ..... 110

## H

HARD DISK DRIVE ..... 96
HELP ..... 8

## I

Initialisation ..... 25
INPUT/OUTPUT SETTING ..... 141
Interrupteur au pied ..... 50, 145
INTRO & ENDING ..... 39
INTRO, FILL IN, ENDING ..... 140

## K

KEY SCALING ..... 112
KEY SHIFT ..... 109
KEYBOARD PERC ..... 26

## L

LANGUAGE SELECT ..... 25
LEFT HOLD ..... 114
LINE OUT ..... 145
LOAD SINGLE COMPOSER PATTERN ..... 97
LOAD SINGLE SOUND MEMORY ..... 100

## M

MAIN VOLUME ..... 9
MANUAL SEQUENCE PADS ..... 35
MASTER TUNING ..... 112
MEASURE COPY ..... 75
MEASURE ERASE ..... 76
MEASURE & TIME SIGNATURE ..... 86
Mémoire sauvegarde ..... 8, 144
MEMORY, AUTO PLAY CHORD ..... 41
MEMORY, RHYTHM GROUP ..... 89
MEMORY, SOUND GROUP ..... 132
MEMORY WRITE ..... 131
MEMORY & CONTROL ..... 95
Menu ..... 22
Messages d'erreurs ..... 148
Métronome ..... 56
MIDI ..... 135, 145
MIDI FILE DIRECT PLAY ..... 100
MIDI FILE SAVE ..... 105
MIDI FILE LOAD ..... 98

MIDI PRESETS ..... 141
MIDI SETUP LOAD ..... 140
MIXER ..... 110
MODULATION ..... 32
MUSIC STYLE SELECT ..... 46
MUSIC STYLE ARRANGER ..... 47
MUTE ..... 21

## N

NOTE EDIT ..... 67
NOTE ONLY ..... 140

## O

OCTAVE SHIFT ..... 139
ON BASS ..... 41
ONE FINGER ..... 41
ONE TOUCH PLAY ..... 45
Options ..... 145
OTHER PARTS ..... 22
OVERALL TOUCH SENSITIVITY ..... 111

## P

PAGE ..... 22
PAN ..... 108
PANEL MEMORY ..... 48
PANEL MEMORY OUTPUT ..... 143
PART SELECT ..... 26
PART SETTING ..... 107
Pedale d'expression ..... 145
PIANIST ..... 41
PITCH ..... 120
PITCH BEND ..... 32
PITCH BEND RANGE ..... 109
POWER ..... 9
PROGRAM CHANGE MODE ..... 140
PUNCH RECORD ..... 78
Pupitre ..... 8

## Q

QUANTIZE, COMPOSER ..... 89
QUANTIZE, SEQUENCER ..... 70

## R

REALTIME COMMANDS ..... 139
REALTIME RECORD ..... 56
REALTIME SYSEX ..... 140
RECORD SETTING ..... 86
RECORD/STOP ..... 36
Réponse au toucher ..... 26
REVERB ..... 115
RHYTHM GROUP ..... 37
RIGHT 1 INPUT ..... 141

## S

SET ..... 48
SEQUENCER ..... 51
SEQUENCER EDIT ..... 67
SEQUENCER MEDLEY ..... 79
SEQUENCER PLAY ..... 58
SEQUENCER RESET ..... 54, 58
SONG CLEAR ..... 72
SONG SELECT/NAME ..... 53
SOUND ..... 106
SOUND ARRANGER ..... 44
SOUND EDIT ..... 116
SOUND GROUP ..... 26
SPLIT POINT ..... 30
Standard MIDI File ..... 94
START/STOP ..... 38, 58
STEP RECORD ..... 60
STEP RECORD: CHORD ..... 62
STEP RECORD: RHYTHM ..... 64
SUSTAIN ..... 31, 108
SYNCHRO & BREAK ..... 38
SYSEX BULK DUMP ..... 142

## T

TAP TEMPO ..... 38
TECHNI-CHORD ..... 34
TECHNI-CHORD OUTPUT ..... 141
TECHNI-CHORD TYPE ..... 113
TEMPO/PROGRAM ..... 25, 38
TONE ..... 117
TONE SELECT ..... 118
TONE LAYER ..... 119
TRACK ASSIGN ..... 66
TRACK CLEAR ..... 72
TRACK MERGE ..... 74
TRANSPOSE ..... 33
TUNING ..... 112

## V

VARIATION ..... 37
VELOCITY CHANGE ..... 71
VOLUME ..... 107

## W

WRITE ..... 131

# Caractéristiques

| | SX-KN3000 |
|---|---|
| KEYBOARD | 61 KEYS (WITH INITIAL/AFTER TOUCH) |
| SOUND GENERATOR | PCM |
| MAXIMUM NUMBER OF NOTES PRODUCED SIMULTANEOUSLY | 64 NOTES |
| SOUNDS | 260 SOUNDS + 16 DRUM KITS (KEYBOARD PERC)<br>GROUP: PIANO & E PIANO, HARPSI & MALLET, GUITAR, SPECIAL PERC, STRINGS & VOCAL, ORGAN & ACCORDION, BRASS, REED, FLUTE & ETHNIC, SYNTH LEAD, BASS, SYNTH PAD, KEYBOARD PERC, PERC & EFFECT<br>DIGITAL DRAWBAR (16', 5-1/3', 8', 4', 2-2/3', 2', 1-3/5', 1-1/3', 1') |
| EFFECTS | DIGITAL EFFECT, DSP EFFECT, SUSTAIN, DIGITAL REVERB |
| PART SELECT | RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT |
| TRANSPOSE | G–C–F♯ |
| RHYTHM | 100 RHYTHMS×4 VARIATIONS<br>GROUP: 8 BEAT 1, 8 BEAT 2, 16 BEAT, JAZZ ROCK & SOUL, FUNK & LATIN ROCK, DANCE POP, BIG BAND & SWING, ROCK (OTHERS), JAZZ COMBO, U.S. TRAD, MARCH & WALTZ, TRAD & SHOW TIME, LATIN 1, LATIN 2 |
| CONTROLS | MAIN VOLUME, BALANCE, MUTE, CONDUCTOR, START/STOP, INTRO & ENDING 1, INTRO & ENDING 2, FILL IN 1, FILL IN 2, COUNT INTRO, SYNCHRO & BREAK, TEMPO/PROGRAM, TAP TEMPO, SPLIT POINT |
| MANUAL SEQUENCE PADS | 15 BANKS × 3<br>(MEMORY: 3 BANKS × 3, STORAGE CAPACITY: APPROX. 1200 NOTES)<br>RECORD/STOP |
| AUTO PLAY CHORD | ONE FINGER, FINGERED, PIANIST, MEMORY, ON BASS, DYNAMIC ACCOMP, MUSIC STYLE ARRANGER, SOUND ARRANGER |
| ONE TOUCH PLAY | ○ (ONE TOUCH PLAY/MUSIC STYLE SELECT) |
| TECHNI-CHORD | ○ |
| PANEL MEMORY | 3 BANKS × 8, SET |
| SEQUENCER | 16 TRACKS<br>RESOLUTION: 96 PULSES PER QUARTER-NOTE<br>STORAGE CAPACITY: APPROX. 40000 NOTES (10 SONGS MAX.)<br>INPUT MODES: EASY RECORD, REALTIME RECORD, STEP RECORD<br>FUNCTIONS: TRACK ASSIGN, EDIT, PUNCH RECORD, SONG SELECT/NAME, MEDLEY, AFTER TOUCH SET |
| COMPOSER | 5 PARTS: BASS, ACCOMP 1, ACCOMP 2, ACCOMP 3, DRUMS<br>STORAGE CAPACITY: APPROX. 10000 NOTES<br>INPUT MODES: EASY COMPOSER, REALTIME RECORD, STEP RECORD<br>FUNCTIONS: COMPOSER CHORD MAP, MODE SELECT, COPY, LOAD SINGLE COMPOSER PATTERN, BEND RANGE, SEQ TO COMP COPY, COMPOSER LOAD<br>MEMORY: 3 BANKS × 10 (VARIATION 1-4, INTRO 1, 2, FILL IN 1, 2, ENDING 1, 2) |
| MEMORY & CONTROL | INITIAL, DISK LOAD, DISK SAVE, MIDI FILE DIRECT PLAY, FOOT SWITCH SETTING, FLOPPY DISK FORMAT, PANEL MEMORY MODE, MUSIC STYLE ARRANGER MODE, DYNAMIC ACCOMP RESPONSE |
| SOUND SETTING | PART SETTING (VOLUME, SUSTAIN, EFFECT, PAN, KEY SHIFT, TUNING, PITCH BEND RANGE, OTHERS), MIXER, OVERALL TOUCH SENSITIVITY, MASTER TUNING, TECHNI-CHORD TYPE, LEFT HOLD, REVERB SETTING, DSP EFFECT, KEY SCALING |
| SOUND EDIT | EASY EDIT, TONE SELECT, TONE LAYER, PITCH, FILTER, AMPLITUDE, DIGITAL EFFECT, CONTROLLER<br>MEMORY: 2 BANKS × 20 |
| MIDI | BASIC CHANNEL, CONTROL MESSAGE, OCTAVE SHIFT & LOCAL ON/OFF, REALTIME MESSAGES, COMMON SETTING, P.MEM OUTPUT, MIDI PRESETS, INPUT/OUTPUT SETTING, SYSEX BULK DUMP, GENERAL MIDI |

| | SX-KN3000 |
|---|---|
| EXTERNAL MEMORY | BUILT-IN 3.5 inch FLOPPY DISK DRIVE FOR 2HD (1.44 MB), 2DD (720 KB)<br>SUPPORTS HARD DISK DRIVE (SOLD SEPARATELY) |
| DISPLAY | LCD (320 × 240 DOTS)<br>PAGE, CONTRAST, EXIT, DISPLAY HOLD |
| HELP | ○ |
| DEMO | ○ |
| TERMINALS | PHONES, LINE OUT (R/R+L, L), AUX IN (R/R+L, L), FOOT SW 1, 2, EXP PEDAL,<br>MIDI (IN, OUT, THRU) |
| OUTPUT | 18 W × 2 |
| SPEAKERS | 14 cm × 2, 6.5 cm × 2 |
| POWER REQUIREMENT | 110 W, 100 W (CANADA), 80 W (U.S.A. AND MEXICO) |
| | AC120/220/240V 50/60 Hz<br>AC120V 60 Hz (NORTH AMERICA AND MEXICO)<br>AC230V 50/60 Hz (NEW ZEALAND AND PHILIPPINES)<br>AC230–240V 50/60 Hz (EUROPE) |
| DIMENSIONS (W×H×D)* | 105.0 cm × 15.0 cm × 37.8 cm (41-11/32" × 5-29/32" × 14-7/8") |
| NET WEIGHT* | 13.5 kg (29.8lbs.) |
| ACCESSORIES | MUSIC STAND, AC CORD, DUST COVER |

* Without MUSIC STAND

• Design and specifications are subject to change without notice.

**Matsushita Electric Industrial Co., Ltd.**
Central P.O. Box 288, Osaka 530-91, Japan

Printed in Japan
Imprimé au Japon

FRANÇAIS

QQTG0377A
Se0695F0