

CHAPITRE 5.

UTILISATION DU SEQUEUR

Ce chapitre explique comment utiliser le séquenceur du V50. Vous y apprendrez comment enregistrer et éditer vos morceaux originaux.

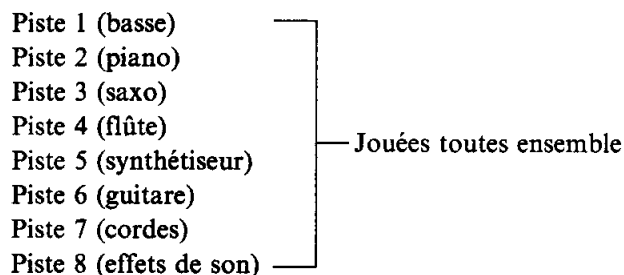
LE SEQUEUR

Qu'est-ce qu'un séquenceur?

Un séquenceur est un appareil qui enregistre une exécution musicale et la reproduit. Les données enregistrées par un séquenceur ne sont pas du son, mais une exécution musicale réelle. Cela signifie qu'il est possible de re-jouer les mêmes notes en utilisant une voix différente de celle avec laquelle elles ont été enregistrées. Il est également possible d'éditer une section particulière d'un morceau ou de ré-arranger un morceau entier.

Tracks

Le séquenceur du V50 possède huit pistes. Une piste est une partie unique (la partie jouée par un instrument) d'un morceau. Etant donné que 8 pistes sont disponibles, un morceau peut être constitué de huit parties différentes jouant ensemble. Par exemple, les huit pistes pourraient être utilisées comme suit:



Chaque piste est enregistrée séparément. Par exemple, vous pouvez enregistrer la partie de basse sur la piste 1, puis la partie de piano sur la piste 2 tout en écoutant la reproduction de la partie de basse. En répétant ce processus, vous pouvez enregistrer autant de pistes que nécessaire. Pour utiliser les huit pistes, vous devez enregistrer huit fois.

Remarque:

Etant donné qu'une piste peut contenir des données de changement de programme pour commuter les voix, une même piste peut contenir des sons différents à des moments différents, ce qui vous permet d'utiliser un nombre quasi-illimité de sons dans un seul morceau. Vous ne pouvez, néanmoins, produire plus de huit sons à la fois.

Enregistrement en temps réel et enregistrement pas à pas.

Il y a deux manières d'enregistrer une piste:

(1) Enregistrement en temps réel

Enregistre les notes avec exactement le même timing que celui avec lequel vous les avez jouées sur le clavier.

(2) Enregistrement pas à pas

Vous permet d'utiliser le diagramme en bâtons affiché pour entrer les notes une à une, en spécifiant la hauteur et la longueur de chaque note.

On dit souvent que l'enregistrement en temps réel est pour les bons clavieristes tandis que l'enregistrement pas à pas est pour ceux qui ne savent pas jouer. Ce n'est pas nécessairement vrai. Par exemple, vous pouvez aussi utiliser un tempo plus lent pour enregistrer en temps réel un passage particulièrement difficile, puis reproduire ce morceau avec un tempo plus rapide. Ou vous pouvez utiliser la fonction de quantification pour corriger le timing des notes que vous enregistrez en temps réel.

Combinaison des deux méthodes d'enregistrement est généralement ce qui est le plus efficace, quelle que soit la situation.

Morceaux

Le V50 peut mémoriser huit morceaux et chaque morceau peut contenir huit pistes. Néanmoins, le nombre total de notes pour toutes les pistes de tous les morceaux ne peut dépasser 16.000 notes. Cela implique qu'en fonction de la longueur ou de la complexité du morceau, vous pourrez ou ne pourrez pas enregistrer les huit morceaux.

Remarque:

Si des données d'aftertouch, de molette de "pitch bend" et de molette de modulation sont enregistrées, vous ne pourrez probablement pas mémoriser autant de notes.

Données de séquence


Les huit morceaux du V50 sont effacés dès que l'alimentation est coupée. Après avoir enregistré un morceau, n'oubliez pas de le sauvegarder sur disquette avant de couper l'alimentation. Les données sauvegardées peuvent être rappelées en utilisant la fonction "Load" expliquée à la page 113. Vous trouverez, à la page 113, les instructions nécessaires pour sauvegarder et à la page 113, les instructions nécessaires pour charger,

Le séquenceur et le synthétiseur

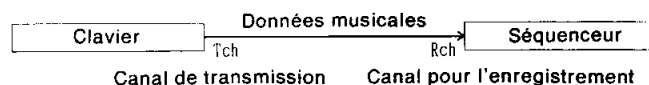
Le séquenceur et le synthétiseur du V50 sont intégrés dans le même boîtier, mais fonctionnent quasiment indépendamment l'un de l'autre. Veuillez garder en mémoire les points suivants:

Lorsque vous utilisez le séquenceur pour enregistrer ce que vous jouez au clavier:

Lorsque vous sélectionnez la piste dans le mode enregistrement du séquenceur, le canal de transmission du clavier est automatiquement modifié en fonction du canal de transmission pour la piste sélectionnée du séquenceur. Cela élimine la nécessité d'accorder le canal de réception du générateur de son (SINGLE ou PERFORMANCE) afin de pouvoir entendre le son de la piste enregistrée.

Cependant, si vous passez en mode PERFORMANCE du mode synthétiseur après avoir enregistré sur le séquenceur, rappelez-vous que le canal de transmission du clavier a été modifié. Il se peut donc que vous n'entendiez pas les sons du synthétiseur lorsque vous jouez sur le clavier. Dans ce cas, vous pouvez maintenir enfoncée la touche  et enfoncer

[TR1] – **[TR8]** ou **[RHY]** pour régler le canal de transmission du clavier sur le canal de réception de l'instrument choisi.



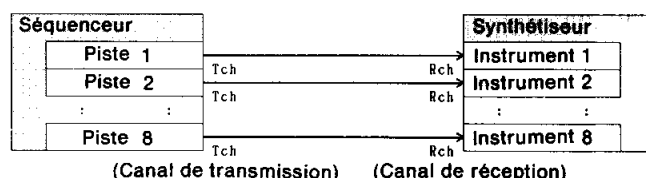
Normalement, le canal de réception du séquenceur sera réglé sur "Kbd". Ceci vous permet d'enregistrer les données de séquence à partir du clavier du V50. A moins que vous n'utilisiez un clavier externe pour enregistrer les données de séquence, laissez ce réglage tel quel. (Vous trouverez, à la page 93, les explications nécessaires pour fixer le canal de réception du séquenceur.) Si vous utilisez un clavier externe pour enregistrer des données dans le séquenceur du V50, réglez le canal de réception du séquenceur de manière à ce qu'il concorde avec le canal de transmission MIDI du clavier externe.

Pour reproduire une séquence enregistrée avec le séquenceur.

Il y a trois situations de base:

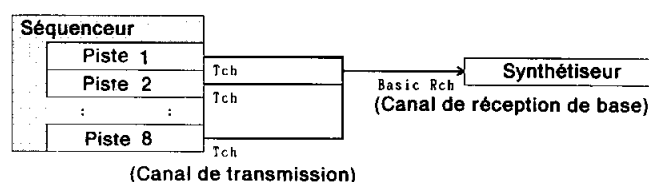
(1) Utiliser le mode PERFORMANCE pour rejouer chaque piste avec sa propre voix.

Dans ce cas, réglez le canal de transmission de chaque piste du séquenceur (chaque piste enregistrée) de manière à le faire correspondre au canal de réception de l'instrument jouant la voix de cette piste.



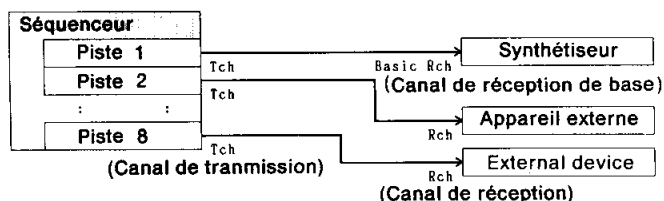
(2) Utiliser le mode SINGLE PLAY pour re-jouer toutes les pistes en utilisant un seul son.

Dans ce cas, réglez le canal de transmission de chaque piste (chaque piste enregistrée) de manière à le faire correspondre au canal de réception de base du synthétiseur.



(3) Utiliser le mode SINGLE PLAY pour jouer un son et faire jouer les pistes restantes par des modules de génération de son ou synthétiseurs externes.

Dans ce cas, réglez le canal de transmission de chaque piste (chaque piste enregistrée) de manière à le faire correspondre au canal de réception de base du synthétiseur et aux canaux de réception des appareils externes.



Remarque:

Si vous envoyez des messages de changement de programme à partir du séquenceur du V50, réglez la fonction MIDI "program change" sur "TranFilter" (voir page 109).

A mesure que vous vous familiariserez avec le séquenceur, vous découvrirez d'autres manières de l'utiliser. Vous trouverez, à la page 95, les instructions nécessaires pour régler le canal de transmission du séquenceur, à la page 26, les instructions nécessaires pour régler le canal de réception de la performance et à la page 106 les instructions pour fixer le canal de réception de base.

PREPARATION DU SYNTHETISEUR

Avant de commencer à enregistrer en utilisant le séquenceur, effectuez les réglages suivants pour initialiser la mémoire de performance à utiliser avec le séquenceur.

Remarque:

Si vous n'utilisez qu'une voix avec le séquenceur, ces préparations ne sont pas nécessaires.

Etant donné que vous pouvez spécifier les voix lorsque vous effectuez les réglages pour l'enregistrement au séquenceur, il n'est pas nécessaire de sélectionner chaque voix après initialisation.

Si vous utilisez entre 1 et 4 pistes du séquenceur

Utilisez la fonction d'initialisation de performance pour sélectionner l'option "SEQ4" comme réglage d'initialisation.

- (1) Appuyez sur **PERFORMANCE** pour passer en mode PERFORMANCE PLAY.
- (2) Sélectionnez un numéro de performance.
- (3) Appuyez sur **OTHERS**.
- (4) Appuyez sur ☐ sous "> Init".
- (5) Appuyez sur ☐ sous "SEQ4".
- (6) Appuyez sur **+1** pour initialiser la performance pour quatre pistes.

Si vous utilisez cinq pistes du séquenceur ou plus

Utilisez la fonction d'initialisation de performance pour sélectionner l'option "SEQ8" comme réglage d'initialisation.

- (1) Appuyez sur **PERFORMANCE** pour passer en mode PERFORMANCE PLAY.
- (2) Sélectionnez un numéro de performance.
- (3) Appuyez sur **OTHERS**.
- (4) Appuyez sur ☐ sous "> Init".
- (5) Appuyez sur ☐ sous "SEQ8".
- (6) Appuyez sur **+1** pour initialiser la performance pour huit pistes.

PREPARATION DE LA BOITE A RYTHMES

Lorsque vous enregistrez ou reproduisez une séquence, le morceau rythmique sélectionné par la boîte à rythme joue également. Selon la situation, vous devrez utiliser l'une des deux procédures suivantes:

Si le morceau du séquenceur que vous allez enregistrer utilise un morceau rythmique existant:

Sélectionnez le morceau dans le mode "rhythm song play" du mode RHYTHM MACHINE. Le morceau rythmique sera joué pendant l'enregistrement et la reproduction de la séquence.

Si vous voulez créer le morceau rythmique avant d'enregistrer le morceau sur séquenceur

Avant de commencer l'enregistrement sur séquenceur, créez le morceau rythmique en mode RHYTHM MACHINE. Ensuite, sélectionnez le morceau en mode RHYTHM PLAY du mode RHYTHM MACHINE. Le morceau rythmique sera joué pendant l'enregistrement et la reproduction du séquenceur.

Si vous créez le morceau rythmique après avoir enregistré le morceau sur séquenceur ou si vous n'utilisez pas les sons rythmiques:

Si le morceau rythmique ne contient pas encore de données, vous pouvez directement enregistrer le morceau sur séquenceur. Si le morceau rythmique contient des données, vous pouvez soit effacer ces données, soit sélectionner un morceau rythmique différent ne contenant pas de données.

Pendant l'enregistrement et la reproduction de la séquence, la boîte à rythmes ne s'entend pas.

Voici quelques autres possibilités.

Il est souvent plus facile de laisser jouer un motif rythmique simple pendant l'enregistrement de la séquence.

Méthode 1: Créez un morceau rythmique simple.

Le morceau de l'exemple suivant répète le motif rythmique P00 200 fois.

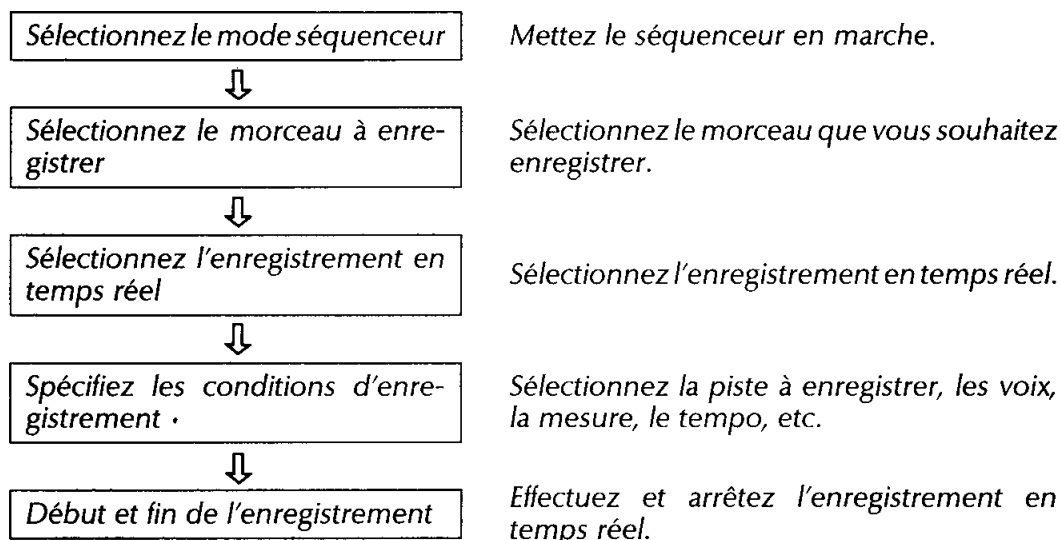
Part01 = ||:
Part02 = PTN P00
Part03 = PTN P00
Part04 = :|| × 99

Méthode 2: En mode RHYTHM PATTERN PLAY de la boîte à rythmes, sélectionnez un motif rythmique et laissez-le jouer pendant que vous enregistrez sur le séquenceur.

Avec cette méthode, le motif se répètera même lorsque vous n'enregistrez ou reproduisez rien.

PROCEDURE D'ENREGISTREMENT EN TEMPS REEL

Nous allons à présent expliquer la procédure d'enregistrement en temps réel. Cette procédure peut être illustrée comme suit:



Opération de sélection du séquenceur

A partir du mode PERFORMANCE PLAY, du mode SINGLE PLAY ou du mode RHYTHM, passez en mode SEQUENCER comme suit:

- (1) Appuyez sur **[SEQ]** pour entrer en mode SEQUENCER et obtenir l'affichage suivant:

PLAY SONG>	Time	>Meas>Tempo
▶1: NewSong	4/4	001 120

Toutes les opérations se rapportant au séquenceur sont effectuées dans ce mode.

Sélection d'un morceau à enregistrer.

Sélectionnez le morceau à enregistrer.

- (1) Déplacez le curseur à l'extrême gauche et spécifiez un morceau entre 1 à 8 à enregistrer. Si des données de configuration ont déjà été entrées pour le morceau, l'affichage indique "withSETUP" ou "Song only" lorsque vous sélectionnez le morceau. (Ce choix fait l'objet d'explications à la page 92.)

Sélection de l'enregistrement en temps réel

Ici, nous allons expliquer la manière la plus simple de sélectionner l'enregistrement en temps réel. Pour plus de détails, voyez page 100.

- (1) Appuyez sur ☐ sous "> Rec" pour obtenir l'affichage suivant.

SEQUENCER JOB SELECT>	Select one!
>Setup>Tch>Song>Edit>Rec	>EXIT

- (2) Appuyez sur ☐ sous "> Rec" pour obtenir l'affichage suivant:

RECORD MODE>	▶Mode	>Condition
free = 100% Realtime	RePlace	>EXIT

- (3) Assurez-vous que le curseur se trouve sur "> Mode", sélectionnez le mode enregistrement. Choisissez entre "Realtime", "Step" ou "Punch". Dans cet exemple, nous allons utiliser "realtime".
- (4) Déplacez le curseur sur "> Condition" et fixez les modalités d'enregistrement. Choisissez entre "Replace" (remplacer l'enregistrement précédent) et "Overdub" (ajouter à l'enregistrement précédent). Dans cet exemple, nous allons sélectionner "Replace".
- (5) Appuyez deux fois sur ☐ sous "> EXIT".

Fixer les modalités d'enregistrement

C'est ici que vous sélectionnez le morceau et les pistes à enregistrer ainsi que la mesure du morceau, son tempo et les voix à utiliser.

Remarque:

Vous ne pouvez changer la mesure d'une piste qui a déjà été enregistrée. Lorsque vous souhaitez commencer à enregistrer à partir du milieu d'un morceau, utilisez **[▶▶]** et **[◀◀]** pour changer la mesure ou déplacez le curseur sur "> Meas" et spécifiez directement la mesure. Toute fois, s'il n'y a pas de données, vous ne pourrez passer aux mesures suivantes.

- (1) Appuyez sur ☐ pour passer en mode enregistrement et obtenir l'affichage suivant:

```
RECORD> >Mode>Voice>Time >Meas▶Tempo
RePlace IND 100 4/4 001 120
```

- (2) Appuyez sur – pour sélectionner la piste à enregistrer. Le voyant à DEL situé à gauche de – indique la piste sélectionnée. Normalement, vous commencez à enregistrer à partir de la piste 1. Les pistes qui contiennent déjà des données sont indiquées par un voyant à DEL vert. Une seule piste peut être enregistrée à la fois. Il n'est pas possible de sélectionner plus d'une piste à la fois pour l'enregistrement.

- (3) Déplacez le curseur sur "> Mode" et sélectionnez le mode VOICE. Vous pouvez maintenir enfoncée la touche et enfoncer – ou pour régler le canal de transmission du clavier sur le canal de réception de l'instrument choisi.

Lorsque "SGL" (single) est sélectionné, le mode SINGLE PLAY est utilisé.

Lorsque "PFM" (performance) est sélectionné, le mode PERFORMANCE PLAY est utilisé.

Lorsque "IND" (individual) est sélectionné, la voix de l'instrument correspondant au canal de transmission de la piste est utilisé.

Remarque:

Normalement, vous réglerez ceci sur IND et choisirez une voix pour la piste sélectionnée par le réglage "> Voice" au point (4) ci-dessus.

- Si vous choisissez SGL ou PFM, le canal de transmission assigné à la piste sélectionnée (voyez page 93) doit correspondre au canal de réception du synthétiseur (voyez page 106). Si vous sélectionnez SGL ou PFM pour une piste sans faire correspondre le canal de réception du synthétiseur, aucun changement de voix ne se produira.
- Les réglages "> Mode" déterminent comment les pistes vont correspondre au synthétiseur. Suivant les réglages effectués sur le synthétiseur, une modification des réglages "> Mode" rendra éventuellement impossible la reproduction des données des autres pistes.

- (4) Déplacez le curseur sur "> Voice" et sélectionnez le numéro de voix. Vous pouvez maintenir enfoncée la touche et enfoncer – ou pour régler le canal de transmission du clavier sur le canal de réception de l'instrument choisi.

Lorsque "> Mode" est réglé sur "> SGL", spécifiez le numéro de voix.

Lorsque "> Mode" est réglé sur "PFM", spécifiez le numéro de performance.

Lorsque "> Mode" est réglé sur "IND", spécifiez le numéro de voix. Les réglages "> Voice" et "> Mode" sont provisoires. Pour introduire un changement de programme sous forme de données de séquenceur, sélectionnez la voix lors de l'enregistrement, comme expliqué au point (2) ci-dessous.

- (5) Déplacez le curseur sur "> Time" et fixez la mesure du morceau. Choisissez entre 1/4 – 4/4, 1/8 – 8/8 et 1/16 – 16/16.
- (6) Déplacez le curseur sur "> Tempo" et fixez le tempo du morceau. Sélectionnez le tempo dans la plage de 30 – 240 noires par minute.

Commencer et arrêter l'enregistrement

Nous allons maintenant expliquer la procédure d'enregistrement proprement-dite.

- (1) Appuyez sur et un compte à rebours de deux mesures commencera. Par exemple, si vous avez sélectionné la mesure 4/4, vous entendrez la noire huit fois (4 x 2 mesures). L'affichage indique le compte à rebours: "–8, –7, ..." jusqu'à ce que l'enregistrement commence.
- (2) Lorsque le décompte atteint "0", l'enregistrement commence. Les notes et les accords que vous jouez sur le clavier sont enregistrés. Si vous déplacez le curseur sur "> voice" et sélectionnez une voix différente, le changement de voix est enregistré comme faisant partir des données de la séquence.
- (3) Lorsque vous avez terminé, appuyez sur pour arrêter l'enregistrement en temps réel. Vous trouverez, à la page 92, les explications nécessaires pour rejouer la performance que vous venez d'enregistrer.

Si vous commettez une erreur...

Si vous commettez une erreur pendant l'enregistrement en temps réel, vous avez les possibilités suivantes:

- (1) Recommencer l'enregistrement à partir du début. Appuyez sur , et recommencez l'enregistrement à partir du début.
- (2) Ré-enregistrer uniquement les mesures défectueuses. En utilisant la fonction "punch-in" expliquée à la page 93, vous pouvez ré-enregistrer seulement les mesures défectueuses.
- (3) Corriger les erreurs en enregistrement pas à pas (voir page 94)

Sélectionner les mémoires de voix ou de performance pendant l'enregistrement

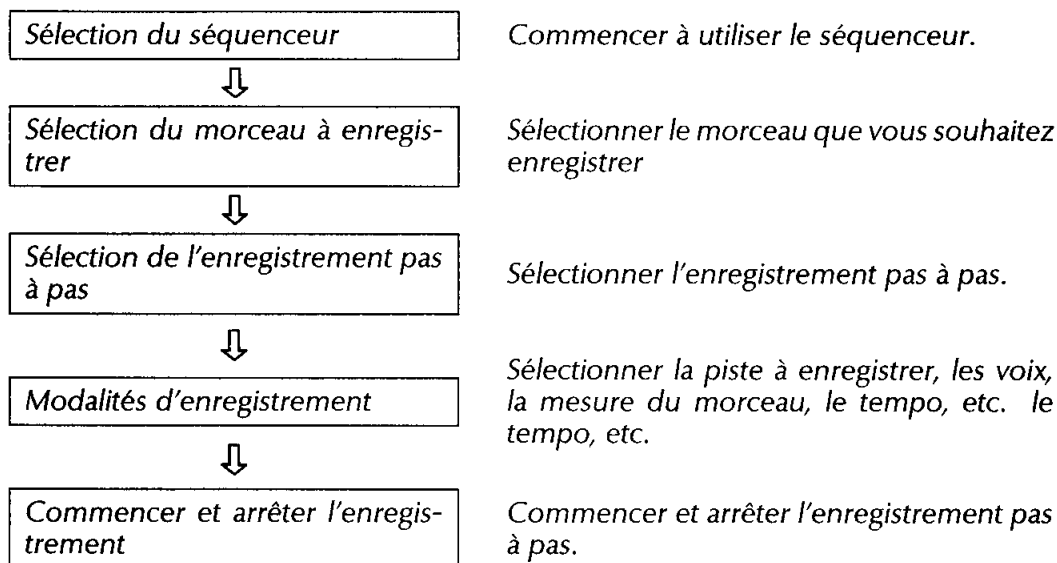
Si le canal de transmission de la piste enregistrée correspond au canal de réception de base du synthétiseur, la performance que vous spécifiez sera sélectionnée. Si

les canaux ne correspondent pas, il n'y aura pas de changement.

Le mode VOICE et le numéro de voix spécifiés par "> Mode" et "> Voice" sont provisoires. Si vous souhaitez enregistrer ces changements avec les données de séquenceur, vous devez effectuer ces changements en enregistrement séquenceur.

PROCEDURE D'ENREGISTREMENT PAS A PAS

La procédure pour l'enregistrement pas à pas est la suivante:



Sélection de la fonction séquenceur

A partir du mode PERFORMANCE PLAY, du mode SINGLE PLAY ou du mode RHYTHM PLAY, passez en mode SEQUENCER comme suit:

- (1) Appuyez sur **[SEQ]** pour passer en mode SEQUENCER et obtenir l'affichage suivant.

PLAY SONG>	Time	>Meas>Tempo
▶1: NewSong	4/4	001 120

Toutes les opérations faisant appel au séquenceur sont effectuées dans ce mode.

Sélectionner un morceau à enregistrer

Sélectionnez le numéro du morceau à enregistrer.

SEQUENCER JOB SELECT>	Select one!
>Setup>Tch>Song>Edit>Rec	>EXIT

- (1) Déplacez le curseur à l'extrême gauche et spécifiez le morceau (1 – 8) à enregistrer. Si les données de configuration ont déjà été mémorisées pour le morceau, l'affichage indiquera "with PFM" ou "Song only" lorsque vous sélectionnez le morceau. (Ce choix est expliqué à la page 92.)

Sélectionner l'enregistrement pas à pas

Voici la manière la plus simple de sélectionner l'enregistrement pas à pas. Pour plus de détails, voir page 100.

- (1) Appuyez sur **[JOB]** pour obtenir l'affichage suivant.

RECORD MODE>	▶Mode	>Condition
free = 100% Realtime	Replace	>EXIT

- (2) Appuyez sur ☐ sous "> Rec" pour obtenir l'affichage suivant.

```
RECORD MODE) ▶Mode    >Condition
free = 100% Realtime  Replace    >EXIT
```

- (3) Assurez-vous que le curseur se trouve bien sur "> Mode", sélectionnez le mode d'enregistrement. Choisissez entre "Realtime", "Step" ou "Punch". Dans cet exemple, nous allons utiliser "step".
- (4) Appuyez deux fois sur ☐ sous "> EXIT".



Remarque:

En mode d'enregistrement pas à pas, d'option "Overdub" est toujours utilisée, quel que soit le réglage de "> Condition".

Fixer les modalités d'enregistrement

C'est à ce niveau que vous sélectionnez le morceau et les pistes à enregistrer, fixez la mesure du morceau, le tempo et la performance ou la voix à utiliser. Toutefois, s'il n'y a pas de données, vous ne pourrez passer aux mesures suivantes.

Remarque:

Vous ne pouvez changer la mesure du morceau d'une piste qui a déjà été enregistrée. Si vous voulez commencer l'enregistrement à partir du milieu d'un morceau, utilisez  et  pour changer de mesure ou déplacez le curseur sur "> Meas" et spécifiez directement la mesure.


- (1) Appuyez sur  pour entrer en mode enregistrement et obtenir l'affichage suivant:

```
STEP REC)▶Mode>Voice>Time      >Meas>Tempo
Overdub   IND   100   4/4        001   120
```

- (2) Appuyez sur **TR1** – **TR8** pour sélectionner la piste à enregistrer. Le voyant à DEL situé à gauche de **TR1** – **TR8** indique la piste sélectionnée. Normalement, vous commencerez l'enregistrement à partir de la piste 1. Les pistes qui contiennent déjà des données sont indiquées par un voyant à DEL de couleur verte. Une seule piste peut être enregistrée à la fois. Il n'est pas possible de sélectionner plus d'une piste à la fois pour l'enregistrement.
- (3) Déplacez le curseur sur “> Mode” et sélectionnez le mode VOICE. Vous pouvez maintenir enfoncée la touche **—** et enfoncer **TR1** – **TR8** ou **RHY** pour régler le canal de transmission du clavier sur le canal de réception de l'instrument choisi.
- Lorsque “SGL” (single) est sélectionné, le mode SINGLE PLAY est utilisé.

Lorsque "PFM" (performance) est sélectionné, le mode **PERFORMANCE PLAY** est utilisé.

Lorsque "IND" (individual) est sélectionné, la voix de l'instrument correspondant au canal de transmission de la piste est utilisé.

- (4) Déplacez le curseur sur “> Voice” et sélectionnez le numéro de voix. Vous pouvez maintenir enfoncée la touche  et enfoncer **TR1**–**TR8** ou **RHY** pour régler le canal de transmission du clavier sur le canal de réception de l’instrument choisi.

Lorsque "> Mode" est réglé sur "SGL", spécifiez le numéro de voix.


Lorsque "> Mode" est réglé sur "PFM", spécifiez le numéro de performance..

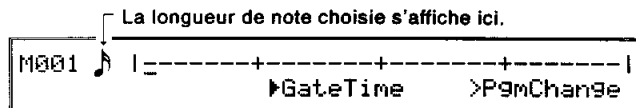
Lorsque "> Mode" est réglé sur "IND", spécifiez le numéro de voix.

- (5) Déplacez le curseur sur “> Time” et fixez la mesure du morceau. Choisissez entre 1/4 – 4/4, 1/8 – 8/8 et 1/16 – 16/16.
- (6) Déplacez le curseur sur “> Tempo” et fixez le tempo du morceau. Sélectionnez le tempo dans la plage de 30 – 240 noires par minute.

Commencer et arrêter l'enregistrement

Voici la procédure pour enregistrer .

- (1) Appuyez sur  pour obtenir l'affichage suivant:



Ceci est ce que nous appelons le “diagramme en bâtons”. En mode d’enregistrement pas à pas, utilisez ce diagramme pour spécifier la longueur et le timing de chaque note. Ce diagramme montre les données d’une mesure. Le numéro de la mesure affichée est indiqué sur la gauche. La marque “+” indique chaque temps. Dans l’exemple ci-dessus, la mesure du morceau est 4/4 et “-----+” est la longueur d’un temps. Cela signifie que chaque “-” ou “+” indique la longueur d’une triple-croche (trente-deuxième de mesure).

- (2) Utilisez les touches **[-1]** (◀) ou **[+1]** (▶) pour passer à la position où vous allez commencer à enregistrer. Par exemple, si vous voulez enregistrer une note au début du second temps, déplacez le curseur (◻) sur le (-) qui suit le premier “+”.
- (3) Utilisez les touches numériques pour spécifier la longueur des notes. Sélectionnez une longueur de note de “ ” à “ ♪ ”. Le diagramme en bâtons af-

██████████ + + + + +

-----+-----+-----

| ■■■■■■-+-+-----+-----+-----|

| ■■ - - - + - - - + - - - + - - - |

SECRET

```

M001  |-----+-----+-----|
      |Norm>Stac>Slur      >EXIT

```

Utilisation du séquenceur 91

JOUER UN MORCEAU

Pour reproduire un morceau, utilisez la procédure suivante:

- (1) Appuyez sur **[SEQ]**. (Si vous êtes déjà en mode SEQUENCER, cela n'est pas nécessaire.) L'affichage indique ceci:

PLAY SONG>	Time	>Meas>	Tempo
▶1:Sunset	4/4	001	120

Les voyants à DEL situés à gauche de **[TR1]**–**[TR8]** s'allument en vert. Si vous le souhaitez, vous pouvez reproduire seulement certaines pistes. Vous trouverez, à la page 92, les explications nécessaires pour utiliser cette fonction "Track Mute".

- (2) Sélectionnez le numéro (1–8) du morceau à jouer. Si vous sélectionnez le numéro d'un morceau qui a été mémorisé avec des données de configuration, un message apparaîtra qui vous permettra de sélectionner "with SETUP" (avec performance) ou "Song only" (morceau seul).

with SETUP

Sélectionne le numéro de performance de voix et de morceau rythmique avec le numéro du morceau.

Song only

Sélectionne uniquement le morceau et par le numéro de performance ou le numéro de morceau rythmique.

- (3) Si nécessaire, vous pouvez fixer la mesure à laquelle la reproduction doit commencer et changer le tempo.

Spécifiez la mesure en utilisant **[◀]** et **[▶]** ou en déplaçant le curseur sur "> Meas" et spécifiez le numéro de mesure.

Le tempo peut également être modifié à la reproduction.

- (4) Spécifiez le tempo en déplaçant le curseur sur "> Tempo" et entrez le tempo souhaité. Vous pouvez également spécifier le tempo en déplaçant la commande linéaire d'entrée de donnée tout en appuyant sur **[SEQ]**.

- (5) Appuyez sur **[▶]** pour commencer la reproduction. Toutes les pistes qui contiennent des données sont reproduites.

- (6) Pour arrêter la reproduction, appuyez sur **[□]**. Pour reprendre la reproduction à partir de l'endroit où elle a été interrompue, appuyez sur **[▶]**. Pour reprendre la lecture à partir du début du morceau, appuyez sur **[□]** et **[◀]** simultanément, puis appuyez sur **[▶]**.

Track mute

Normalement, lorsque vous reproduisez avec le séquenceur, les voyants à DEL situés à gauche de **[TR1]**–**[TR8]** s'allument en vert et lorsque vous appuyez sur **[▶]**, toutes les pistes sont reproduites. La fonction "mute" vous permet d'écouter seulement les pistes spécifiées.

Pour étouffer une piste en mode PLAY du séquenceur (à l'arrêt ou pendant la lecture), appuyez sur le **[TR1]**–**[TR8]** de la piste que vous ne voulez pas entendre. Le voyant à DEL de cette piste se met à clignoter en vert. Les pistes clignotantes restent silencieuses et seules les pistes qui ne sont pas étouffées sont reproduites.

Il est également possible d'étouffer les pistes avant de commencer à enregistrer.

De la même manière, appuyez sur **[RHY]** pour étouffer la boîte à rythmes.

Remarque:

Si vous étouffez toutes les pistes, il n'y aura pas de son. En changeant le numéro de morceau, on désactive automatiquement la sourdine.

ENREGISTREMENT "PUNCH-IN"

L'enregistrement "Punch-in" vous permet de ré-enregistrer seulement certaines mesures spécifiées en utilisant la technique d'enregistrement "realtime", de la manière suivante:

- (1) Appuyez sur **[JOB]** pour obtenir l'affichage suivant:

```
SEQUENCER JOB SELECT>   Select one!
>Setup>Tch>Song>Edit>Rec      >EXIT
```

- (2) Appuyez sur **[]** sous ">Rec" pour obtenir l'affichage suivant:

```
RECORD MODE> ▶Mode    >Condition
free = 100% Realtime  Replace      >EXIT
```

- (3) Assurez-vous que le curseur se trouve bien sur "> Mode" et changez le mode d'enregistrement sur "Punch". En mode d'enregistrement PUNCH IN, l'option "Replace" est automatiquement activée quel que soit le réglage "> Condition".

```
RECORD MODE> ▶Mode    >Condition
free = 81% Punch     Replace      >EXIT
```

- (4) Appuyez sur **[]** pour obtenir l'affichage suivant:

```
PUNCH REC>▶Mode>Voice    >Meas >In >Out
IND P22          001 001 001
```

- (5) Spécifiez la mesure à partir de laquelle la reproduction doit commencer (Meas) et le début (In) et la fin (Out) des mesures qui doivent être ré-enregistrées. Assurez-vous que "Meas" ≤, "In" ≤ et "Out" soient correctement spécifiés.
- (6) Appuyez sur **[TR1]** – **[TR8]** pour choisir la piste de travail.
- (7) Appuyez sur **[▶]**. La reproduction recommence à partir de la mesure spécifiée en "Meas". Lorsque la mesure "In" est atteinte, l'enregistrement commence normalement.

Jouez sur le clavier pour ré-enregistrer la section spécifiée.

Lorsque la mesure "Out" est atteinte, l'enregistrement s'arrête automatiquement. Ceci termine la procédure d'enregistrement "Punch-In".

FONCTIONS SETUP

Ces fonctions permettent de déterminer le canal de réception et différents autres aspects de l'utilisation du séquenceur. En mode SEQUENCER, appuyez sur **[JOB]** pour obtenir l'affichage suivant:

```
SEQUENCER JOB SELECT>   Select one!
>Setup>Tch>Song>Edit>Rec      >EXIT
```

Appuyez sur la touche **[]** en dessous de "> Setup" pour obtenir l'affichage suivant:

```
SETUP>>Rch>A.T >Vel >Click    >Sync
Kbd off   on   Rec      int >EXIT
```

(1) (2) (3) (4) (5)

Si vous appuyez sur **[]** en dessous de "> EXIT", vous repasserez à l'affichage précédent.

(1) Receive channel

■ Fonction

Permet de spécifier le canal de réception du séquenceur.

■ Réglages

1 – 16, omn, Kbd

■ Explication

Cette fonction détermine le canal MIDI que le séquenceur reçoit. Choisissez une option parmi les suivantes:

1 – 16... Enregistrement des messages MIDI arrivant sur le canal MIDI spécifié. Lorsque vous enregistrez des messages MIDI à partir d'un appareil externe, faites correspondre le canal de réception avec le canal de transmission de l'appareil externe.

omn Enregistrement de tous les messages MIDI, quel que soit le canal sur lequel ils arrivent.

Kbd..... Enregistrement du clavier du V50. Les messages MIDI d'appareils externes ne sont pas enregistrés.

Remarque:

A moins que le canal de réception ne soit réglé sur "kbd", vous ne pourrez enregistrer ce que vous jouez sur le clavier du V50.

(2) Aftertouch

■ Fonction

Permet de spécifier la réception de l'aftertouch.

■ Réglages

off, on

■ Explication

Ceci détermine si les données d'aftertouch transmises par le clavier du V50 ou un appareil MIDI externe seront enregistrées ou non.

off..... Les données d'aftertouch ne sont ni reçues, ni enregistrées.

on..... Les données d'aftertouch sont reçues et enregistrées. Si vous jouez en utilisant l'aftertouch, votre exécution sera reproduite exactement comme vous l'avez jouée.

Ces réglages ne sont effectifs qu'en enregistrement.

(3) Velocity

■ Fonction

Permet de spécifier si les données de vitesse du toucher seront reçues ou non.

■ Réglages

off, on

■ Explication

Cette fonction détermine si les données de vitesse du toucher transmises par le clavier du V50 ou un appareil MIDI externe seront reçues ou non.

off..... Les données de vitesse ne sont ni reçues, ni enregistrées.

on..... Les données de vitesse sont reçues et enregistrées. Chaque note sera reproduite avec la même vitesse que celle avec laquelle vous l'avez jouée.

Ces réglages ne sont effectifs qu'en enregistrement.

(4) Click

■ Fonction

Permet de spécifier si le "clic" du métronome interne sera entendu ou non.

■ Réglages

off, rec, play, always

■ Explication

Cette fonction détermine quand le "clic" du métronome est entendu. Choisissez l'une des options suivantes:

off..... Pas de "clic".

Rec..... Le "clic" du métronome ne s'entend que pendant l'enregistrement en temps réel ou punch in. C'est ce réglage que vous utiliserez habituellement.

Play/Rec... Le "clic" du métronome s'entend pendant l'enregistrement en temps réel et la reproduction.

Always..... Le "clic" du métronome s'entend en permanence, lorsque le V50 est en mode SEQUENCER.

(5) Sync

■ Fonction

Permet de sélectionner le mode de synchronisation (horloge) du séquenceur.

■ Réglages

int, MIDI

■ Explication

Ce réglage permet de sélectionner la source de synchronisation qui régira le tempo. Choisissez l'une des options suivantes:

int..... Le tempo est régi par l'horloge interne du V50. C'est normalement ce réglage que vous utiliserez le plus souvent.

MIDI... Des signaux de synchronisation transmis via MIDI régiront le tempo. Utilisez ce réglage lorsque vous souhaitez que le tempo du V50 soit commandé par un appareil MIDI externe.

Remarque:

Lorsque "MIDI" est sélectionné, la reproduction de la séquence et l'enregistrement en temps réel ne sont possibles que si un signal de synchronisation est reçu à partir d'un appareil MIDI externe. (L'enregistrement pas à pas est toujours possible.)

Le mode de synchronisation sélectionné ici s'applique à la fois à la boîte à rythmes et au séquenceur. Si vous sélectionnez "MIDI" ici, la boîte à rythmes sera également synchronisée via MIDI. Ce réglage peut également être effectué en mode RHYTHM MACHINE (voir page 72).

REGLER LES CANAUX DE TRANSMISSION

Fixez le canal MIDI sur lequel chaque piste du séquenceur transmettra les données.

En mode SEQUENCER, appuyez sur **[JOB]** pour obtenir l'affichage suivant:

```
SEQUENCER JOB SELECT>   Select one!  
>Setup>Tch>Song>Edit>Rec      >EXIT
```

Appuyez sur **[]** sous "Tch" pour obtenir l'affichage suivant. (L'affichage sera différent selon que le synthétiseur est en mode SINGLE PLAY ou en mode PERFORMANCE PLAY.

Si une voix du synthétiseur est sélectionnée (mode SINGLE).

```
TRANSMIT CHANNEL>   Single Mode   Rch =1  
1/  2/  1/  1/  3/  4/ off/ off
```

Si une performance du synthétiseur est sélectionnée (mode MULTI).

```
R  1/  2/  3/  4/  5/  6/  7/  8  
T  1/  2/  3/  4/  5/  6/  7/  8
```

La ligne inférieure de chaque affichage indique le canal que chaque piste transmet. En mode SINGLE, le coin supérieur droit de l'affichage indique le canal de réception. En mode MULTI, la ligne supérieure ("R") indique le canal de réception pour chaque instrument.

■ Fonction

Permet de spécifier le canal de réception pour chaque piste.

■ Réglages

off, 1 – 16

■ Explication

Cette fonction permet de fixer le canal MIDI que chaque piste du séquenceur transmettra.

En mode SINGLE (mode SINGLE PLAY), le V50 joue uniquement les données de la piste qui est transmise sur le canal correspondant au réglage "Rch =" du générateur de son.

En mode MULTI (mode PERFORMANCE PLAY), chaque piste jouer l'instrument qui correspond à son canal de transmission (la ligne inférieure).

"off" indique que les données ne sont pas transmises.

Celles-ci vous permettent de nommer ou d'effacer un morceau.

En mode SEQUENCER PLAY, sélectionnez le morceau à nommer (ou effacer) et appuyez sur **[JOB]** pour obtenir l'affichage suivant:

```
SEQUENCER JOB SELECT>   Select one!  
>Setup>Tch>Song>Edit>Rec      >EXIT
```

Appuyez sur ☐ sous ">Song" pour obtenir l'affichage suivant.

```
SONG> NAME              Song Clear  
1: NewSong  +  +      >GO      >EXIT
```

(1) (2)

Appuyez sur ☐ sous ">EXIT" pour retourner à l'affichage précédent.

(1) Song name

■ Fonction

Permet de spécifier un nom pour le morceau

■ Réglages

8 caractères maximum

■ Explication

Permet de spécifier un nom pour le morceau. Vous trouverez, à la page 18, les explications nécessaires pour entrer les caractères.

(2) Song clear

■ Fonction

Permet d'effacer les données du morceau.

■ Explication

Cette fonction efface le nom du morceau ainsi que les données de toutes les pistes et initialise le métronome, le tempo, etc.

Appuyez sur ☐ sous ">GO". Appuyez sur **[+1]** en réponse à la demande de confirmation et le morceau sera effacé.

FONCTIONS EDIT

Celles-ci vous permettent d'effectuer diverses opérations d'édition sur chaque piste d'un morceau.

En mode SEQUENCER PLAY, sélectionnez le morceau à éditer et appuyez sur **[JOB]** pour obtenir l'affichage suivant:

```
SEQUENCER JOB SELECT)   Select one!  
>Setup>Tch>Song>Edit>Rec      >EXIT
```

Appuyez sur ☐ sous ">Edit" pour obtenir l'affichage suivant:

```
EDIT TRACK)             Select one!  
>Mix >Qntz>Del >Ins >Copy>Eras>Remv>EXIT
```

Appuyez sur ☐ sous ">EXIT" pour retourner à l'affichage précédent.

Track mix down

Appuyez sur ☐ sous ">Mix".

```
TRACK MIX DOWN)  
Tr ▶1 and Tr >1   to Tr >1      >GO >EXIT
```

■ Fonction

Permet de mixer (combiner) les données de deux pistes en une.

■ Réglages

1 – 8 (sélection des pistes)

■ Explication

Cette fonction permet de mixer les données de deux pistes différentes et de placer le résultat sur une seule et même piste. Par exemple, si vous avez enregistré une partie de piano en jouant chaque main séparément, sur deux pistes différentes, vous pouvez utiliser cette fonction pour combiner les deux pistes en une seule.

Les deux premiers numéro "Tr" sont les pistes sources, Le troisième "Tr" est la piste de destination. Après avoir spécifié les trois pistes, appuyez sur ☐ en dessous de ">GO". Appuyez sur **[+1]** en réponse à la demande de confirmation et le mixage sera exécuté.

Remarque:

Une fois que vous avez mixé deux pistes, vous ne pouvez plus les jouer avec des voix séparées. Les données initiales sont de plus effacées.

Quantize

Appuyez sur ☐ sous "Qntz".

```
QUANTIZE)             ▶Tr >Size  
1 1/16                >GO >EXIT
```

■ Fonction

Permet de corriger la position de chaque note en la décalant au timing spécifié le plus proche.

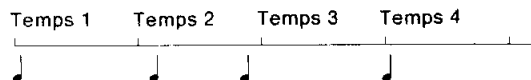
■ Réglages

1 – 8 (sélection des pistes), 1/48, 1/32, 1/16, 1/12, 1/8, 1/6, 1/4 (size)

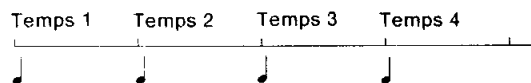
■ Explication

La quantification déplace le timing de départ de chaque note sur l'intervalle le plus proche de la valeur spécifiée.

Le schéma suivant montre une piste enregistrée en temps réel et reproduite avec un timing imprécis.



Les notes sur le deuxième et le troisième temps sont légèrement hors mesure. La quantification peut être utilisée pour corriger de telles notes. Si nous avons réglé la définition sur "1/4" et exécutons cette fonction de quantification, les notes seront déplacées au battement de 1/4 le plus proche, comme suit:



"Size" (définition) est la plus petite valeur de temps qui sera maintenu après l'exécution de cette opération. Cela signifie que si vous avez inclu des double-croches dans votre morceau, vous devez spécifier 1/16. Si vous quantifiez à 1/8, certaines double-croches seront déplacées à la croche (1/8) la plus proche. (La longueur des notes reste inchangée.)

Après avoir spécifié la piste et la définition, appuyez sur ☐ sous ">GO". Appuyez alors sur **[+1]** en réponse à la demande de confirmation et la quantification sera exécutée.

Remarque:

Les effets de la quantification sont irréversibles. Si votre partition contient de triolets, utilisez une définition de 1/6, 1/12 ou 1/24.

Delete

Appuyez sur sous "> Del".

```
DELETE> Delete Measure (All tracks)
from ▶001 to ▶001 >GO >EXIT
```

■ Fonction

Permet d'effacer la plage de mesures spécifiée.

■ Explication

La plage de mesures spécifiée est effacée du morceau entier (toutes les pistes). Les mesures suivant cette plage sont décalées vers l'avant.

measure

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Spécifier les mesures: "de 002 à 005"

measure

1	6	7	8	9	10	11	12	13
---	---	---	---	---	----	----	----	----

Si vous spécifiez les mesures "de 002 à 005", comme indiqué sur le schéma du haut, le morceau changera comme indiqué sur le schéma du bas. (En fait, les mesures seront renumérotées "1, 2, 3,...".)

Après avoir spécifié les mesures de début et de fin de la plage à effacer, appuyez sur en dessous de "> GO". Appuyez sur en réponse à la demande de confirmation et les mesures seront effacées.

Insert

Appuyez sur sous "> Ins".

```
INSERT> Insert Measure (All tracks)
from ▶001 to ▶001 Ins ▶001 >GO >EXIT
```

■ Fonction

Permet d'insérer les mesures spécifiées à un autre endroit.

■ Explication

La plage de mesures spécifiée (toutes les pistes) sera copiée et insérée à un autre endroit. Les mesures à

l'emplacement de destination spécifiée seront repoussées.

measure

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Spécifiez les mesures "from 002 to 003 Ins to 006".

measure

1	2	3	4	5	2	3	6	7
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Si vous spécifiez les mesures "from 002 to 003 Ins to 006", comme indiqué sur le schéma du haut, le morceau sera changé comme indiqué sur le schéma du bas. (En fait, les mesures seront renumérotées "1, 2, 3, ...").

Après avoir spécifié le début et la fin de la plage de mesures source et la mesure de destination, appuyez sur sous "> GO". Appuyez sur en réponse à la demande de confirmation et les mesures seront insérées.

Remarque:

L'insertion affecte toutes les pistes. Il n'est pas possible d'insérer des mesures dans une seule piste.

Copy

Appuyez sur sous "> Copy".

```
COPY> Copy Measure
Tr ▶1 ▶001▶▶001 to Tr ▶1 ▶001 >GO >EXIT
```

■ Fonction

Permet de copier la plage de mesures spécifiées à un autre endroit.

■ Explication

La plage de mesures spécifiée de la piste spécifiée sera copiée à un autre endroit. Les données qui se trouvaient précédemment à cet endroit seront remplacées par les données nouvellement copiées. Cette fonction vous permet de copier des mesures entre les pistes.

measure

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Spécifier "Tr1 002 - 003 to Tr1 006"

measure

1	2	3	4	5	2	3	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Si vous spécifiez "Tr1 002-003 to Tr1 006" comme indiqué sur le schéma du haut, le morceau sera modifié comme indiqué sur le schéma du bas, (En fait, les mesures seront renumérotées "1, 2, 3,...").

Après avoir spécifié la piste et le début et la fin de la plage de mesures source ainsi que la piste et la mesure de destination, appuyez sur en dessous de "> GO". Appuyez sur en réponse à la demande de confirmation et les mesures seront copiées.

Erase

Appuyez sur en dessous de "> Erase".

```
ERASE> Erase Measure
Tr 1 from 001 to 001 >GO >EXIT
```

■ Fonction

Permet d'effacer les données dans la plage de mesures spécifiée.

■ Explication

Les données de la plage de mesures spécifiées seront effacées et remplacées par des silences. Ceci vous permet d'effacer une partie d'une piste unique ou une partie de toutes les pistes (lorsque "all" est sélectionné au lieu d'un numéro de piste).

measure

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Spécifier "Tr1" from 002 to 003"

measure

1	2	3	4	5	2	3	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Ces mesures sont vierges (rien que des silences)

Si vous avez spécifié "Tr1 from 002 to 003" comme indiqué sur le schéma du haut, le morceau changera comme indiqué sur le schéma du bas.

Après avoir spécifié la piste ainsi que le début et la fin de la plage de mesures, appuyez sur

en dessous de "> GO". Appuyez sur en réponse à la demande de confirmation et les mesures seront effacées.

Si la plage de mesures spécifiées comprend la première et la dernière mesure (ou au-delà) du morceau enregistré sur cette piste, la piste est complètement vidée et sa DEL s'éteint.

Remove

Appuyez sur en dessous de "> Remv".

```
REMOVE EVENT>
Cnt > 0+> 0 Tr>1 >001+>001 >GO >EXIT
```

■ Fonction

Permet de retirer les données spécifiées des mesures spécifiées.

■ Explication

Ceci retire les données de molette de pitch bend, d'aftertouch et autres changements de commande et de programme d'une plage de mesures spécifiées. Les données de note restent.

Sélectionnez le type de données à retirer parmi les suivants:

Cnt Retire les données de changement de commande. Lorsque cette option est sélectionnée, vous pouvez également sélectionner une plage de numéros de changement de commande (entre 0 et 127) à retirer.

P.B. Retire les données de molette de pitch bend.

A.T. Retire les données d'aftertouch.

Après avoir spécifié le type de données à retirer et la piste concernée (et, lorsque "Cnt" est sélectionné, la plage de numéros de commande), la piste ainsi que les mesures de début et de fin, appuyez sur en dessous de "> GO". Appuyez sur en réponse à la demande de confirmation et les données spécifiées seront retirées.

SPECIFIER LES MODALITES D'ENREGISTREMENT

Vous pouvez, ici, effectuer certains réglages concernant l'enregistrement au séquenceur.

A partir du mode SEQUENCER, appuyez sur **[JOB]** pour obtenir l'affichage suivant:

```
SEQUENCER JOB SELECT)   Select one!  
>Setup>Tch>Song>Edit>Rec      >EXIT
```

Appuyez sur ☐ en dessous de "> Rec" pour obtenir l'affichage suivant:

```
RECORD MODE) ▶Mode  >Condition  
free = 100% Realtime  Replace      >EXIT  
———(1)———  ———(2)———  ———(3)———
```

(1) Free

■ Fonction

Permet d'afficher la mémoire restante sur le séquenceur.

■ Explication

Ceci indique le pourcentage de la mémoire du séquenceur disponible pour l'enregistrement. 100% indique qu'il n'y a rien d'enregistré sur le séquenceur et 0% signifie que plus rien ne peut être enregistré car la mémoire est pleine.

(2) Recording mode

■ Fonction

Permet de sélectionner le mode d'enregistrement.

■ Réglages

realtime, step, punch

■ Explication

Permet de sélectionner l'un des trois modes d'enregistrement suivants:

Realtime... Enregistrement en temps réel (voir page 87).

Step Enregistrement pas à pas (voir page 89).

Punch..... Enregistrement "Punch-in" (voir page 93).

(3) Recording condition

■ Fonction

Permet de sélectionner les modalités d'enregistrement.

■ Réglages

Replace, Overdub

■ Explication

Permet de sélectionner en temps réel l'une des deux options suivantes:

Replace Les données nouvellement enregistrées remplacent les anciennes données. (Les anciennes données sont effacées.)

Overdub ... Les données nouvellement enregistrées sont combinées aux anciennes données.

Remarque:

Lorsque vous commencez à enregistrer en utilisant "Replace", toutes les anciennes données situées entre l'endroit où vous avez commencé l'enregistrement et la fin de l'enregistrement seront effacées.

MEMORISATION DES DONNEES DE CONFIGURATION

Les données mémorisées pour chacun des morceaux du séquenceur comprennent les voix, les performances ainsi que les numéros des morceaux rythmiques utilisés dans le morceau sur le séquenceur. Lorsque vous chargez des données de séquence de la disquette et en commencez la reproduction, toutes ces données sont également chargées, ce que signifie que toutes les données et tous les réglages nécessaires sont effectués automatiquement.

Utilisez la procédure suivante pour mémoriser des données de configuration.

- (1) En mode SEQUENCER, appuyez sur **STORE/COPY** pour obtenir l'affichage suivant:

```
STORE) ▶Mode           Are you sure ?  
Store SETUP data to song 1 ?
```

- (2) Appuyez sur **[+1]** pour mémoriser les données de configuration.

Remarque:

Rappelez-vous de sauvegarder les données du morceau proprement-dit avant de couper l'alimentation de votre synthétiseur, sinon les données de configuration seront perdues en même temps que les données du morceau.

- Cette opération ne sauvegarde que le "numéro" de performance et de morceau rythmique. Ceci implique que si le numéro de morceau rythmique 1 a été sauvegardé et qu'un autre morceau rythmique porte le numéro 1 lors de la reproduction, vous n'obtiendrez pas ce que vous attendez.

Si vous souhaitez que le morceau rythmique correct soit automatiquement choisi lors de la reproduction du morceau de séquenceur, vous devez sauvegarder les données en utilisant l'option "ALL". (Pour plus de détails sur la sauvegarde, voyez page 112).

- Les données de Tempo font partie des données de morceau de séquenceur et n'ont rien à voir avec les données Setup.

CHAPITRE 6. FONCTIONS UTILITAIRES

Ce chapitre explique l'utilisation de cartes de mémoire et de disquettes, les réglages pour la réception et la transmission via MIDI, les micro-accordages, les effets de performance ainsi que l'initialisation des voix et performances.

UTILISATION DE CARTES DE MEMOIRE

Types de cartes de mémoires

Le V50 utilise deux types de cartes de mémoire

Cartes ROM:

Les données de voix et de performance mémorisées sur cartes ROM peuvent uniquement être lues (il n'est pas possible de les modifier). Vous ne pouvez pas utiliser une carte ROM pour mémoriser vos propres voix et performances originales. Les cartes de voix ou de performances sont de ce type.

Cartes RAM (MCD32 ou MCD64):

Les données de voix, de performance ou de rythme peuvent être sauvegardées sur / chargées à partir d'une carte RAM. Utilisez une carte RAM pour sauvegarder vos propres voix, performances et données rythmiques originales.

Ce type de carte est pourvu d'un dispositif de protection contre l'effacement accidentel. Lorsque ce dispositif est "on", il n'est pas possible de sauvegarder des données sur la carte. Lorsque vous devez stocker des données sur une carte, réglez le dispositif de protection de celle-ci sur "off". (Utilisez à cet effet un objet pointu non métallique tel un cure-dent.)

Remarque:

Les cartes sont très fragiles. Ne les pliez pas et ne les laissez pas tomber. Ne les soumettez pas à des températures extrêmes, à une forte humidité, à une poussière excessive.

Ne laissez pas pénétrer d'objets étrangers dans la fente de la carte.

Coupez toujours l'alimentation du synthétiseur avant d'insérer ou de retirer une carte de mémoire.

Les cartes contiennent une pile dont la durée de vie est d'approximativement 5 ans. Lorsque la pile d'une carte est presque épuisée, le V50 affiche "Change card battery" lorsque vous sélectionnez une voix ou une performance de cette carte. Si cela se produit,

copiez le contenu de la carte sur une autre carte ou sur disquette et contactez votre revendeur ou le centre de service après-vente Yamaha pour faire remplacer la pile. (Lorsque la pile est remplacée, le contenu de la carte est effacé.)

Le formatage d'une carte

Lorsque vous achetez une nouvelle carte RAM, vous devez la "formater" avant de pouvoir l'utiliser pour mémoriser de données. Vous trouverez, à la page 102, les explications nécessaires pour formater une carte.

Les banques d'une carte

Une carte de type MCD32 possède une seule banque tandis qu'une carte de type MCD64 possède deux banques. (Considérez qu'une banque est comme un tiroir d'une commode. Chaque tiroir peut contenir des informations différentes.) La sauvegarde, le chargement et le formatage se fait indépendamment pour chaque banque.

Card format

Formatez vos cartes de la manière suivante:

- (1) Appuyez sur **[CARD]** pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT CARD> ▶BANK Format
                1 unfmtd >Form>Save>Load
```

(2) Sélectionnez la banque à formater. Lorsque vous utilisez une carte de type MCD32, sélectionnez 1. Lorsque vous utilisez une carte de type MCD64, sélectionnez 1 ou 2.

(3) Appuyez sur ☐ en dessous de ">Form" pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT CARD> FORMAT Select one !
                U50SYN  U50RHY  >EXIT
```

Vous pouvez appuyer sur ☐ en dessous de ">EXIT" pour retourner à l'affichage précédent.

(4) Appuyez sur ☐ pour spécifier l'un des deux formats suivants:

V50SYN... Dans ce format, la carte peut être utilisée pour mémoriser des données de voix,

de performance ou de configuration du synthétiseur.

V50RHY .. Dans ce format, la carte peut être utilisée pour mémoriser des données rythmiques, données de morceau ou données de configuration de la boîte à rythmes.

L'affichage vous demandera de confirmer par le message "Are you sure?" (Etes-vous sûr?)

(5) Appuyez sur ☐ et la banque sélectionnée sera formatée.

Données sauvegardées sur/ chargées d'une carte

Les données suivantes peuvent être transférées entre la mémoire interne et la mémoire de la carte.

Données du synthétiseur

Type de données	Abréviation	Contenu
Toutes les données	SynALL	<ul style="list-style-type: none"> • Données de voix (100 voix) • Données de performance (100 performances) • Données de la table des changements de programme • Données d'effet de performance • Données de micro-accordage ("oct" et "full" uniquement) • Données du système
Données de voix & performance	V&PF	<ul style="list-style-type: none"> • Données de voix (100 voix) • Données de performance (100 performances)
Toutes les données de configuration	setAL	<ul style="list-style-type: none"> • Données de la table des changements de programme • Données d'effet de performance • Données de micro-accordage ("oct" et "full" uniquement)
Données du système	SYS	<ul style="list-style-type: none"> • Accordage maître (Master Tuning) • Volume synthétiseur • Canal de réception de base • Canal de transmission • Mode de changement de programme • Mode de changement de commande • Mode Aftertouch • Mode Pitch bend • Note on/off • Numéro d'appareil • Protection de mémoire (INT/CRT) • Combine • Message d'introduction • MIDI on/off • Local on/off • Assignment d'entrée de données • Ré-initialisation de commande • Vitesse fixe

Type de données	Abréviation	Contenu
Données du système	SYS	<ul style="list-style-type: none"> ● Courbe de vélocité ● EG forced damp (Etuouffement forcé du générateur d'enveloppe) ● Bloc de données de voix
Données de la table de changement de programme	PCT	<ul style="list-style-type: none"> ● Données de la table des changements de programme
Données d'effet de performance	PEFCT	<ul style="list-style-type: none"> ● Données d'effet de performance
Données de micro-accordage	MCT	<ul style="list-style-type: none"> ● Données de micro-accordage ("oct" et "full" uniquement)

Données de la boîte à rythmes

Type de données	Abréviation	Contenu
Toutes les données rythmiques	ALL	<ul style="list-style-type: none"> ● Données de motifs rythmiques (100 motifs) ● Données de morceaux rythmiques (8 morceaux) ● Données de configuration pour la section rythmique
Données du séquenceur à rythmes	R.SEQ	<ul style="list-style-type: none"> ● Données de motifs rythmiques (100 motifs) ● Données de morceaux rythmiques (8 morceaux)
Données de configuration pour la section rythmique	SETUP	<ul style="list-style-type: none"> ● Données de configuration pour la section rythmique

Remarque:

Les données du séquenceur ne peuvent être sauvegardées sur carte.

Save

Vous permet de sauvegarder des données sur carte. Cette fonction ne vous permet pas de sauvegarder des voix ou performances individuelles sur carte. (Pour stocker des voix ou performances individuelles sur carte, utilisez la fonction "Store" expliquée à la page 128.)

Deux jeux de données rythmiques complets (tous les motifs rythmiques, tous les morceaux et toutes les données de configuration de la section rythmique) peuvent tenir dans une seule banque d'une carte. Lorsque vous sauvegardez sur carte les données de configuration de la section rythmique, spécifiez si vous sauvegardez "A" ou "B". Les données du synthétiseur occupent une banque entière de la carte.

Remarque:

Si le dispositif de protection de la carte RAM est "on" ou si le réglage de protection de mémoire carte) est "on", l'affichage fera apparaître le message "Memory Protected" (Mémoire protégée) et l'opération de sauvegarde ne pourra être effectuée.

Les données seront sauvegardées dans la banque sélectionnée et effaceront les données qui pourraient éventuellement déjà se trouver dans cette banque. Faites très attention de ne pas perdre ainsi des données précieuses.

Vous ne pouvez pas sauvegarder dans une banque qui n'a pas été formatée. Vous ne pouvez pas sauvegarder sur une carte ROM.

- (1) Appuyez sur **CARD** pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT CARD> 1BANK Format
          1 V50SYN    >Form>Save>Load
```

- (2) Spécifiez la banque dans laquelle vous souhaitez sauvegarder les données. Si vous utilisez une carte de type MCD32, sélectionnez 1. Si vous utilisez une carte MCD64, sélectionnez 1 ou 2. Le format de la banque sélectionnée est affiché sous "Format". Lorsque vous sauvegardez les données du synthétiseur, assurez-vous de sélectionner une banque qui a été formatée en "V50SYN". Lorsque vous sau-

regardez des données rythmiques, assurez-vous de sélectionner une banque formatée en "V50RHY.

- (3) Appuyez sur ☐ en dessous de ">Save" pour obtenir l'affichage suivant;

```
UT CARD) SAVE Select one !
Synth Rhythm(toA) Rhythm(toB)>EXIT
```

Vous pouvez appuyer sur la touche ☐ en dessous de ">EXIT" pour retourner à l'affichage précédent.

- (4) Appuyez sur la touche ☐ pour sélectionner le type des données à sauvegarder.

Synth..... Sauvegarder des données pour le synthétiseur.

Rhythm to (A) ... Sauvegarder des données rythmiques pour la banque section A

Rhythm to (B).... Sauvegarder des données rythmiques pour la banque section B

Si vous avez sélectionné "Synth", l'affichage suivant apparaîtra.

```
UT CARD) SAVE Synth select one !
Synth V&PF SetAL PCT PEFT MCT SYS >EXIT
```

Si vous avez sélectionné "Rhythm (A)" ou "Rhythm (B)", l'affichage suivant apparaîtra.

```
UT CARD) SAVE Rhythm(toA) Select one !
RhyALL R.SEQ SETUP >EXIT
```

- (5) Appuyez sur une touche ☐ pour sélectionner le type des données à sauvegarder. Le tableau de la page 103 – 104 explique le contenu de chaque type. Vous obtiendrez le message de demande de confirmation "Are you sure?" (Etes-vous sûr?).
- (6) Appuyez sur ☐ et les données spécifiées seront sauvegardées dans la banque sélectionnée de la carte.

Load

Load vous permet de charger des données à partir de la carte dans la mémoire du V50.

Remarque:

Si le dispositif de protection de la mémoire (interne) est "on", vous obtiendrez le message d'erreur "Memory Protected" et vous ne pourrez pas effectuer le chargement (R.SEQ est cependant une exception).

Lorsque vous exécutez le chargement, les données de voix, de performance et de configuration, etc. sont perdues. Veuillez à ne pas effacer des données que vous souhaitez conserver.

- (1) Appuyez sur ☐ pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT CARD) BANK Format
1 V50SYN >Form>Save>Load
```

- (2) Sélectionnez la banque à partir de laquelle vous souhaitez effectuer le chargement. Si vous utilisez une carte de type MCD32, sélectionnez 1. Si vous utilisez une carte de type MCD64, sélectionnez 1 ou 2.
- (3) Appuyez sur la touche ☐ en dessous de ">Load" pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT CARD) LOAD Select one !
Synth Rhythm(A) Rhythm(B) SEQ(YS)>EXIT
```

- (4) Appuyez sur une touche ☐ pour sélectionner la sauvegarde de l'un des types de données suivants.

Synth..... Chargement de données pour le synthétiseur.

Rhythm (A)... Chargement de données rythmiques pour la banque section A.

Rhythm (B)... Chargement de données rythmiques pour la banque section B.

SEQ (YS) Chargement de données de séquence à partir d'un synthétiseur YS200/B200.

Les données de séquence de démonstration du YS200/B200/TQ5 peuvent être chargées, mais elles ne peuvent être jouées correctement. Pour plus de détails, veuillez consulter la section "Compatibilité avec d'autres appareils" (page 23.)

Si vous avez sélectionné "Synth", l'affichage suivant apparaîtra.

```
UT CARD) LOAD Synth select one !
Synth V&PF SetAL PCT PEFT MCT SYS >EXIT
```

Si vous avez sélectionné "Rhythm (A)" ou "Rhythm (B)", l'affichage suivant apparaîtra.

```
UT CARD) LOAD Rhythm(A) select one !
RhyALL R.SEQ SETUP >EXIT
```

Si vous avez sélectionné "SEQ(YS)", passez à l'étape (6).

- (5) Appuyez sur une touche ☐ pour sélectionner le type des données à charger. Le tableau de la page 103 – 104 explique le contenu de chaque type de données. Le message de demande de confirmation "Are you sure?" apparaîtra.
- (6) Appuyez sur ☐ et les données seront chargées de la carte dans la mémoire interne du V50.

Informations canal (MIDI on/off, canal de réception de base, canal de transmission, local on/off)

Appuyez sur **[MIDI]**, puis sur la touche **[]** en dessous de "ChInfo" pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT MIDI> ▶Midi>BasicRch >KbdTch>Local
           on omni 1 on >EXIT
(1) (2) (3) (4)
```

C'est à ce niveau que vous pouvez effectuer les différents réglages généraux pour la transmission MIDI. Appuyez sur la touche **[]** en dessous de ">EXIT" pour repasser à l'affichage précédent.

(1) MIDI on/off

■ Fonction

Permet de spécifier si les données MIDI seront reçues et transmises.

■ Réglages

off, on

■ Explication

Ce réglage détermine si le V50 pourra communiquer avec des appareils externes via MIDI. Lorsque vous souhaitez utiliser les communications MIDI, réglez cette fonction sur "on". Sinon, réglez-la sur "off". Les messages en temps réel ne sont pas influencés par ce réglage.

(2) Canal de réception de base

■ Fonction

Permet de spécifier le canal de réception MIDI

■ Réglages

1 - 16, omni

■ Explication

Ce réglage détermine le canal de réception pour le mode SINGLE PLAY.

Lorsque vous utilisez le séquenceur interne ou un appareil externe pour faire jouer le V50 en mode SINGLE PLAY, faites correspondre ce réglage avec le canal de transmission de l'appareil MIDI ou sélectionnez "omni" (omni on).

Lorsque "omni" est sélectionné, toutes les données seront reçues, quel que soit le canal sur lequel elles arrivent.

Quand le changement de programme est réglé sur "common", ceci agit comme un canal de réception de changement de programme.

Remarque:

Réglez le canal de réception MIDI de chaque instrument en mode PERFORMANCE PLAY en utilisant le réglage "performance edit" **[TR4]** (RECV CH) (voir page 26).

(3) Canal de transmission

■ Fonction

Permet de spécifier le canal de transmission MIDI.

■ Réglages

1 - 16

■ Explication

Cette fonction permet de régler le canal sur lequel le V50 transmettra des données à un appareil MIDI externe.

Si vous utilisez le V50 pour commander un autre synthétiseur (un DX7II, par exemple) ou des modules de génération de son (le TX802 ou le TX16W, par exemple), réglez le canal de réception MIDI de l'appareil externe de manière à ce qu'il corresponde avec ce canal de transmission MIDI.

En mode SINGLE PLAY, le V50 émet du son, quel que soit le réglage du canal de transmission.

En mode PERFORMANCE, une pression sur **[]** et **[TR1]** - **[TR8]** et **[RHY]** permet de régler les canaux de transmission sur les instruments correspondants.

Remarque:

En mode PERFORMANCE PLAY, si le canal spécifié en **[TR4]** (RECV CH) ne correspond pas à ce canal de transmission, le fait de jouer sur le clavier ne produira aucun son.

(4) Local on/off

■ Fonction

Permet de dissocier le clavier et le générateur de son.

■ Réglages

off, on

■ Explication

Ce réglage détermine la manière dont le clavier et le générateur de son du V50 sont reliés. Lorsque le réglage est "on", le clavier est connecté au générateur de son. Lorsque le réglage est "off", le clavier est

déconnecté du générateur de son et si vous jouez sur le clavier en mode SINGLE PLAY aucun son ne sera produit.

Lorsque ce réglage est "off", le V50 peut être utilisé comme deux instruments séparés. Un clavier MIDI (sans générateur de son) et un module de génération de son.

A la mise sous tension, "on" est automatiquement choisi.

Switch (Changement de commande MIDI, Aftertouch MIDI, Pitch bend MIDI)

Appuyez sur **[MIDI]**, puis sur la touche ☐ en dessous de "> Switch" pour obtenir l'affichage suivant:

UT	MIDI	Cont. Change	A. Touch	PitchBend
		norm	G16	off
		(1)	(2)	(3)

Vous pouvez appuyez sur la touche ☐ sous "EXIT" pour repasser à l'affichage précédent.

(1) Changement de commande MIDI

■ Fonction

Permet de spécifier la manière dont les messages de changement de commande seront reçus.

■ Réglages

off, norm, G1 – G16

■ Explication

Ce réglage détermine la manière dont les messages de changement de commande (toutes les commandes exceptés aftertouch et pitch bend) sont reçus. (La réception des données d'aftertouch et de pitch bend se règle séparément.)

En mode SINGLE PLAY, seuls les messages de changement de commande qui sont reçus sur le canal de réception de base produisent un effet.

Choisissez l'une des options suivantes:

off..... Les messages de changement de commande reçus à partir du clavier ou du séquenceur seront ignorés.

norm..... Les messages de changement de commande du clavier ou du séquenceur n'ont de l'effet que si leur canal correspond au canal de réception.

G1 – G16.. Les messages de changement de commande du clavier ou du séquenceur n'ont

d'effet que si leur canal correspond au canal de réception.

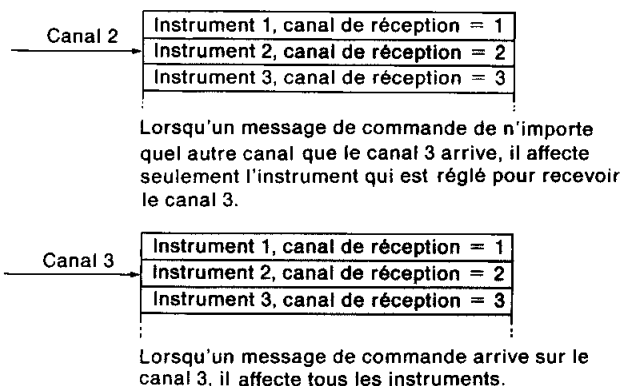
En outre, les messages de changement de commande du canal spécifié ici (G1 – G16) affectent les instruments de tous les canaux (c'est-à-dire qu'ils ont un effet global).

Lorsque cette fonction est réglée sur "norm" ou "G1 – G16", les messages de changement de commande sont transmis, mais lorsque le réglage est "off", les messages de changement de commande ne sont pas transmis.

Canal global

Normalement, des instruments différents sont réglés pour recevoir un canal MIDI différent et peuvent être contrôlés séparément par des messages entrant sur leur canal propre. On peut également spécifier un canal global, qui contrôlera tous les instruments, quel que soit leur canal de réception. Lorsque des données sont reçues sur le canal global spécifié, elles affectent tous les instruments, quel que soit leur canal de réception.

Le schéma suivant montre l'effet qu'auront des messages envoyés sur deux canaux différents lorsqu'un canal global "G3" est spécifié.



(2) MIDI aftertouch

■ Fonction

Permet de spécifier les conditions de réception des messages d'aftertouch.

■ Réglages

off, norm, G1 – G16

■ Explication

Ce réglage détermine les conditions de réception pour les messages d'aftertouch. Les détails de chaque réglage sont les mêmes que pour le changement de commande MIDI expliqué à la section précédente.

(3) MIDI pitch bend

■ Fonction

Permet de spécifier les conditions de réception pour les messages de pitch bend (effet de hauteur).

■ Réglages

off, norm, G1 – G16

■ Explication

Ce réglage détermine les conditions de réception pour les messages de pitch bend. Les détails de chaque réglage sont les mêmes que pour le changement de commande MIDI expliqué à la section précédente.

Condition (note on/off, data entry assign)

Appuyez sur **[MIDI]**, puis sur la touche ☐ en dessous de “> Cond” pour obtenir l’affichage suivant:

```
UT  MIDI> ▶Note on/off  >D.EntryAssign
          all             0(undef)>EXIT
          (1)             (2)
```

Vous pouvez appuyer sur la touche ☐ en dessous de “> EXIT” pour repasser à l’affichage précédent.

```
UT  MIDI> ▶Note on/off  >D.EntryAssign
          all             0(undef)>EXIT
          (1)             (2)
```

Vous pouvez appuyer sur la touche ☐ en dessous de “> EXIT” pour retourner à l’affichage précédent.

(1) Note on/off

■ Fonction

Permet de spécifier le mode de réception des notes.

■ Réglages

all, odd, even

■ Explication

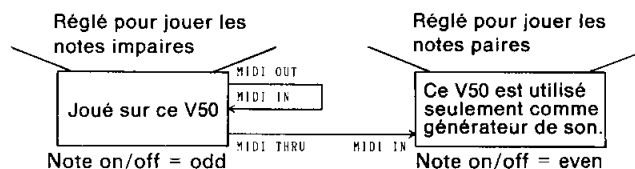
Ce réglage détermine la manière dont les messages “note on” (données qui indiquent qu’une touche a été jouée) sont reçus du séquenceur ou par MIDI. Sélectionnez l’une des trois options suivantes:

all Situation normale

odd Lorsque “odd” est sélectionné, le V50 ne produit du son que pour les notes de numéro impair. (Les messages “note on” MIDI incluent un numéro de note qui indique quelle note a été jouée.)

even Lorsque “even” est sélectionné, le V50 ne produit du son que pour les notes de numéro pair.

Cette fonction vous permet d’utiliser deux V50 (ou un V50 et un TX81Z, etc.) pour augmenter la polyphonie totale. Le schéma suivant indique comment deux V50 peuvent être connectés pour porter la polyphonie à 32 notes. Les notes jouées au clavier ne sont pas influencées par ce réglage.



- Connectez la borne MIDI OUT du V50 émetteur à sa propre borne MIDI IN.
- Connectez la borne MIDI THRU du V50 émetteur à la borne MIDI IN du V50 utilisé comme générateur de son.
- Réglez un V50 de manière à ce qu’il joue les notes paires et l’autre, de manière à ce qu’il joue les notes impaires.
- Réglez la fonction “local on/off” du V50 émetteur sur “off”.

(2) Data entry assign

■ Fonction

Permet de régler le numéro de changement de commande transmis par la commande linéaire d’entrée de données.

■ Réglages

0 – 31

■ Explication

Ce réglage détermine quel numéro de changement de commande est transmis lorsque vous déplacez la commande linéaire d’entrée de données en mode PERFORMANCE PLAY ou en mode SINGLE PLAY.

Lorsque vous sélectionnez un numéro de commande, le nom de la commande assignée à ce numéro est indiqué entre parenthèses, comme dans l’exemple suivant:

(Exemple) 1 (Mod.W) molette de modulation (modulation wheel)
2 (BC) commande de souffle (breath controller)
4 (FC) commande au pied (foot controller)

“(undef)” indique que le numéro de commande sélectionné n’a pas encore été défini dans les conventions MIDI.

Par exemple, si vous réglez cette fonction sur “2 (BC)”, la commande linéaire d’entrée de données peut faire fonction de commande de souffle en mode PERFORMANCE PLAY ou SINGLE PLAY.

Remarque:

Cette fonction ne transmet que des messages de changement de commande MIDI. Le résultat dépend du réglage de l’appareil récepteur.

Program change

Appuyez sur **[MIDI]**, puis sur la touche ☐ en dessous de “>PgmCng” pour obtenir l’affichage suivant:

```
UT MIDI> ▶Pgm Change
                individual    >Init>Edit>EXIT
```

Vous pouvez appuyer sur la touche ☐ en dessous de “>EXIT” pour repasser à l’affichage précédent.

■ Fonction

Permet de spécifier la manière dont les changements de programme du séquenceur interne ou d’appareils externes seront reçus.

■ Réglages

off, common, individual, direct

■ Explication

Lorsque des messages de changement de programme sont envoyés au V50 à partir du séquenceur interne ou d’un appareil externe via MIDI, ce réglage détermine la manière dont ils sont reçus. Choisissez l’une des options suivantes:

off

Les messages de changement de programme sont ignorés.

common

En mode SINGLE PLAY et PERFORMANCE PLAY, lorsqu’un changement de programme sur le canal de réception de base est reçu, la voix où la performance spécifiée dans la table de réception des changements de programme sera sélectionnée.

individual

En mode PERFORMANCE PLAY, lorsqu’un message de changement de programme est reçu sur le canal de réception d’un instrument, la voix spécifiée par la table de réception des changements de programme est sélectionnée.

direct

En mode PERFORMANCE PLAY, les messages de changement de programme entrant sélectionnent directement la voix de l’instrument ayant le canal de réception correspondant. (La table des changements de programme est ignorée.)

TransFilter

Les changements de programme enregistrés dans le séquenceur du V50 diffèrent des messages de changement de programme ordinaires et contiennent en fait *deux* signaux de changement de programme. (Le premier signal sélectionne la mémoire interne, la mémoire de la carte ou la mémoire des pré-sélections, tandis que le second signal correspond au numéro de son proprement-dit.)

Ceci signifie que lorsque le séquenceur du V50 est utilisé pour sélectionner les programmes d’un appareil externe, un message de changement de programme supplémentaire est transmis.

Si “TransFilter” est sélectionné, le premier changement de programme est filtré et seul le second est transmis. Pour la réception, cette option fonctionne comme “individual”.

La table des changements de programme est expliquée à la section suivante.

Lorsque cette fonction est réglée sur “off”, le V50 ne transmet pas les messages de changement de programme. Egalement, si le numéro d’appareil est sur un réglage différent de “off”, le V50 transmet des données exclusives du système chaque fois qu’un programme est changé et ne transmet pas de message de changement de programme.

Si le numéro d’appareil est “off” et que le réglage de “program change” est autre que “off”, alors un message de changement de programme est envoyé sur le canal de transmission spécifié.

Remarque:

Lorsque “individual” est sélectionné, les changements de programme font référence à la table des changements de programme, mais si l’entrée de la table des changements de programme est un numéro de performance, il sera ignoré. (Seules des voix peuvent être sélectionnées lorsque “individual” est sélectionné.)

Program change table initialize

Appuyez sur **[MIDI]**, puis appuyez sur la touche ☐ en dessous de ">PgmCng" et appuyez sur la touche ☐ en dessous de ">Init" pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT MIDI> Initialize Pgm change table ?
                                     >EXIT
```

Vous pouvez appuyer sur la touche ☐ en dessous de ">EXIT" pour repasser à l'affichage précédent.

■ Fonction

Permet d'initialiser la table des changements de programme

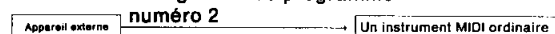
■ Explication

Lorsque la plupart des instruments MIDI reçoivent un message de changement de programme, ils sélectionnent la voix du même numéro que le message de changement de programme. Ceci signifie que lorsque certains de ces instruments MIDI sont connectés, leurs mémoires internes doivent être ré-arrangées de telle sorte que chacun sélectionne la voix souhaitée en réponse à un message de changement de programme unique.

Le V50 possède une "table des changements de programme" qui vous permet de spécifier quelle voix (ou performance) est sélectionnée en réponse à chaque message de changement de programme entrant. (Lorsque "direct" est sélectionné, cette table des changements de programme est ignorée.)

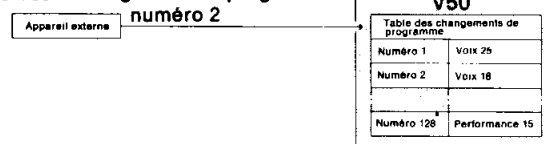
La plupart des instruments MIDI

Changement de programme



La voix numéro 2 est sélectionnée

Le V50 Changement de programme



La voix numéro 18 est sélectionnée.

Cette fonction vous permet d'initialiser la table des changements de programme dans les conditions suivantes:

Numéro	Réglage
1	100
2	101
:	:
100	199

Numéro	Réglage
101	P00
102	P01
:	:
128	P27

Lorsque vous appuyez sur **[+1]**, la demande de confirmation "Are you sure?" apparaît. Appuyez à nouveau sur **[+1]** et la table des changements de programme sera initialisée.

Program change table edit

Appuyez sur **[MIDI]**, appuyez sur la touche ☐ en dessous de "PgmCng" et appuyez sur la touche ☐ en dessous de ">Edit" pour obtenir l'affichage suivant.

```
UT MIDI> Edit Pgm change table
+ Pgm + PGM 1= 100(Strings 1) >EXIT
```

Vous pouvez appuyer sur ☐ en dessous de ">EXIT" pour retourner à l'affichage précédent.

■ Fonction

Permet d'éditer la table des changements de programme

■ Explication

Le numéro de changement de programme est affiché à gauche du "=" et le numéro de voix ou de performance du V50 est affiché sur le côté droit.

Appuyez sur la touche ☐ située en dessous des flèches haut/bas sur l'affichage pour sélectionner le numéro de changement de programme (affiché à gauche) et spécifiez le numéro de voix qu'il sélectionnera (affiché à droite). Utilisez **[INT]**, **[CARD]** ou **[PRESET]** pour sélectionner les voix internes, de la carte ou pré-programmées. Pour sélectionner les performances, appuyez sur **[PERFORMANCE]** tout en maintenant **[INT]**, **[CARD]** ou **[PRESET]** enfoncée.

De cette manière, fixez la voix ou performance qui doit être sélectionnée par chaque changement de programme entrant.

Program change transmit

Ceci n'est pas vraiment une fonction utilitaire, mais nous allons l'expliquer ici. Elle vous permet de transmettre un message de changement de programme à partir de la borne MIDI OUT sans affecter le V50.

A partir du mode **PERFORMANCE PLAY** ou **SINGLE PLAY**, enfoncez **[PERFORMANCE]** ou **[SINGLE]** et l'affichage indiquera "Sending PC No.---". Tout en maintenant la touche enfoncée, utilisez les touches **[0]** à **[9]** pour entrer un numéro de changement de programme à trois chiffres (001-128). Le changement de programme spécifié est envoyé sur le canal de transmission spécifié au moment où vous relâchez **[PERFORMANCE]** ou **[SINGLE]**.

Exclusive message (device number)

Appuyez sur **[MIDI]** puis sur le ☐ en dessous de "> Exclusive" pour obtenir l'affichage suivant.

```
UT  MIDI>      ▶Device No.
                   1          >Bulk>EXIT
```

Vous pouvez appuyez sur le ☐ en dessous de "> EXIT" pour repasser à l'affichage précédent.

■ Fonction

Permet de spécifier le canal MIDI sur lequel seront reçus et transmis les messages exclusifs du système.

■ Réglages

off, 1 – 16, all

■ Explication

Ce réglage permet de fixer le canal MIDI sur lequel les messages exclusifs du système (données pour les sons, performances, etc.) seront transmis et reçus. Sélectionnez l'une des options suivantes:

off..... Les messages exclusifs ne sont pas transmis.

1 – 16... Les messages exclusifs sont transmis sur le canal spécifié ici. (La section suivante explique la transmission proprement-dite.)

all..... Les messages exclusifs, quel que soit le canal sur lequel ils arrivent, sont reçus. Le canal sera utilisé pour la transmission.

Remarque:

Lorsque ce réglage est "off", les messages exclusifs ne sont pas transmis; lorsqu'une voix du V50 est sélectionnée, un message de changement de programme est transmis.

L'appareil recevant le message exclusif doit avoir un réglage correspondant au canal spécifié ici.

Lorsque ce réglage est sur "off", l'affichage suivant, Bulk Dump, n'apparaît pas.

Exclusive message (bulk dump)

Appuyez sur **[MIDI]** puis sur ☐ en dessous de "> Exclusive", puis sur le ☐ en dessous de "> BULK" pour obtenir l'affichage suivant.

```
UT  DUMP> Bulk Dump      Select one !
      VOICE PFM SETUP      SEQ RHY >EXIT
```

Appuyez sur le ☐ en dessous de "> EXIT" pour retourner à l'affichage précédent.

■ Fonction

Permet de transmettre des messages exclusifs.

■ Réglages

VOICE, PFM, SETUP, SEQ, R.SEQ

■ Explication

Le type de message exclusif sélectionné est transmis. Choisissez parmi les cinq options suivantes:

VOICE Transmet les données de voix. Après avoir sélectionné cette option, sélectionnez la mémoire interne, la carte ou la mémoire de pré-sélections et spécifiez la plage de voix à transmettre (00 – 24, 25 – 49, 50 – 74, 75 – 99 ou ALL pour transmettre les voix 0 – 99).

PFM.... Permet de transmettre les données de performance. Après avoir sélectionné cette option, sélectionnez la mémoire interne, la carte ou la mémoire de pré-sélections et spécifiez la plage de performance à transmettre (00 – 24, 25 – 49, 50 – 74, 75 – 99 ou ALL pour transmettre les performances 0 – 99).

SETUP Transmet les données de configuration. Après avoir sélectionné cette option, sélectionnez le type de données de configuration à transmettre. La table de la page 103 explique les différents types de données de configuration.

SEQ Transmet les données de séquence. Après avoir sélectionné cette option, sélectionnez le type de données de séquence à transmettre (tout, données de séquence, configuration de séquence).

R.SEQ Transmet les données rythmiques (données de motif, données de morceau). Après avoir sélectionné cette option, sélectionnez le type de données rythmiques à transmettre (tout, séquence rythmique, configuration rythmique).

Lorsque vous avez sélectionné le type des données à transmettre, l'affichage indique "Transmit ready?". Lorsque vous appuyez sur **[+1]**, un message exclusif des données spécifiées est envoyé.

FONCTIONS DE LA DISQUETTE

La disquette

Contrairement à la carte de mémoire, une même disquette peut contenir différents types de données et de nombreux jeux de chaque type.

Une nouvelle disquette doit être formatée avant de pouvoir être utilisée (voir page 115).

Remarque:

Le formatage d'une disquette efface toutes les données qu'elle contient. Évitez de formater une disquette contenant des données précieuses et uniques.

Le V50 utilise des disquettes de 3.5" 2DD. (Il ne peut utiliser les types de disquettes 3.5" 2D ou 2HD.) Veillez à utiliser le type de disquette correct.

Les disquettes possèdent une languette de protection située dans le coin inférieur gauche. Lorsque cette languette est sur la position "on" (c'est-à-dire lorsque la fenêtre est ouverte), il n'est pas possible de stocker des données sur la disquette ou de la formater. Laissez cette languette sur la position "on" lorsque vous souhaitez protéger des données précieuses contre tout risque d'effacement accidentel.

Save

Vous pouvez sauvegarder différents types de données sur disquette. La procédure est la suivante:

Remarque:

Les disquettes qui n'ont pas été formatées ne peuvent pas être utilisées.

- (1) Insérez la disquette dans le lecteur. (Une nouvelle disquette doit d'abord être formatée avant de pouvoir être utilisée pour sauvegarder des données.)
- (2) Appuyez sur **[DISK]** pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT DISK)      Select one !
>Save>Load>Del >Rename  >MDR >Dir >Job
```

- (3) Appuyez sur la touche **[]** située sous "> Save" pour passer à l'affichage suivant.

```
UT DISK) SAVE Select one !
ALL SYN SEQ R.SEQ CARD >EXIT
```

Vous pouvez appuyer sur la touche **[]** en dessous de "> EXIT" pour retourner à l'affichage précédent.

- (4) Appuyez sur **[]** pour sélectionner l'un des types de données suivants:

ALL Permet de sauvegarder les données du synthétiseur (voix internes, performances internes, données de configuration), les données de séquence, (tous les morceaux, données de configuration) et les données rythmiques (motif, morceau, configuration) sur disquette.

SYN Permet de sauvegarder uniquement les données du synthétiseur sur disquette.

SEQ Permet de sauvegarder uniquement les données de séquence (un seul morceau) sur disquette.

R.SEQ ... Permet de sauvegarder toutes les données de la boîte à rythme.

CARD ... Permet de sauvegarder toutes les données de la banque spécifiée de la carte actuellement insérée.

Vous obtenez ensuite l'affichage suivant. (L'affichage "ALL" diffère en fonction des données sélectionnées.)

```
UT DISK) SAVE ALL Set name & Push GO
>File 01 >NewFile (ALL) < > >GO
```

- (5) Sélectionnez un numéro de fichier et spécifiez un nom de fichier pour les données que vous sauvegardez. Vous trouverez, à la page 18, les explications nécessaires pour entrer les caractères.

Si vous voulez remplacer un fichier déjà existant, déplacez le curseur sur "> File" et sélectionnez le fichier par son numéro.

- (6) Appuyez sur le **[]** en dessous de "> GO" et vous verrez apparaître le message de demande de confirmation "Are you sure?" Si la disquette est proche de sa capacité de mémoire maximale, vous obtiendrez un message d'avertissement. Si c'est le cas, sélectionnez "> EXIT".

- (7) Appuyez sur **[+1]** et les données spécifiées seront sauvegardées sur un fichier de la disquette. Une indication de l'espace encore libre sur la disquette s'affiche (en kilo-octets).

Load

Vous pouvez charger les données précédemment sauvegardées de la disquette en utilisant la procédure suivante:

Remarque:

Si le dispositif de protection de la mémoire (interne) est sur "on", vous obtiendrez l'affichage du message "Memory Protected" et vous ne pourrez effectuer le chargement (SEQ et CARD sont des exceptions à cette règle).

Lorsque vous exécutez le chargement, les données se trouvant dans la mémoire interne (du type chargé) sont effacées. Veuillez prendre vos précautions avant d'effectuer le chargement.

- (1) Insérez la disquette dans le lecteur.
- (2) Appuyez sur **[DISK]** pour obtenir l'affichage suivant.

```
UT DISK> Select one !
>Save>Load>Del >Rename >MDR >Dir >Job
```

- (3) Appuyez sur la touche ☐ en dessous de "> Load" pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT DISK> LOAD Select one !
ALL SYN SEQ R.SEQ CARD >EXIT
```

Vous pouvez appuyer sur le ☐ en dessous de "> EXIT" pour retourner à l'affichage précédent.

- (4) Appuyez sur ☐ pour sélectionner l'un des types de données à charger suivants:

ALL Permet de charger de la disquette les données de synthétiseur, les données de séquence ainsi que les données rythmiques.

SYN Permet de charger de la disquette uniquement les données du synthétiseur.

SEQ..... Permet de charger de la disquette dans la mémoire de morceau actuellement sélectionnée, un morceau pour le séquenceur.

R.SEQ... Permet de charger de la disquette uniquement des données rythmiques (motifs, morceaux, configuration).

CARD... Permet de charger toutes les données de la disquette dans la carte actuellement insérée. Retenez que ceci efface toutes les données qui pouvaient se trouver sur la carte.

Veuillez à sélectionner le même type de données que celui que vous avez sauvegardé. Par exemple, si vous allez sauvegarder des données "ALL" dans un fichier

de la disquette, il n'est pas possible de charger uniquement les données pour le synthétiseur de ce fichier.

Vous obtenez ensuite l'affichage suivant. (L'affichage de "ALL" diffère selon les données sélectionnées.)

```
UT DISK> LOAD ALL Sel file & push GO
File 01 :SunShine(ALL) 20K >GO >EXIT
```

Ceci ne fonctionne pas si la protection de la carte est active.

- (5) Sélectionnez le fichier à charger dans la mémoire. Le nom du fichier sélectionné est affiché.
- (6) Appuyez sur la touche ☐ située en dessous de "> GO" et vous verrez apparaître le message de demande de confirmation "Are you sure?".
- (7) Appuyez sur **[+1]** et le fichier de données spécifié sera chargé de la disquette dans la mémoire du V50.

Delete

Cette fonction efface un fichier de la disquette. La procédure est la suivante:

Remarque:

Si le dispositif de protection de la mémoire de la disquette est sur "on", il ne sera pas possible d'effacer quoi que ce soit.

- (1) Insérez la disquette dans le lecteur.
- (2) Appuyez sur **[DISK]** pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT DISK> Select one !
>Save>Load>Del >Rename >MDR >Dir >Job
```

- (3) Appuyez sur ☐ en dessous de "> Del" pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT DISK> DELETE Select one !
ALL SYN SEQ R.SEQ CARD >EXIT
```

Vous pouvez appuyer sur la touche ☐ située en dessous de "> EXIT" pour repasser à l'affichage précédent.

- (4) Appuyez sur une touche ☐ pour sélectionner le type des données à effacer. Assurez-vous de sélectionner le même type de données que celles que vous avez sauvegardées. Par exemple, si vous avez sauvegardé des données sous "ALL", il ne vous sera pas possible d'effacer du fichier uniquement les données du synthétiseur.

Vous obtiendrez ensuite l'affichage suivant. (L'affichage "ALL" peut différer en fonction des données sélectionnées.)

```
UT DISK) DELETE ALL Set file & push GO
File 01 :SunShine(ALL) 20K >GO >EXIT
```

- (5) Sélectionnez le fichier à effacer. Le nom du fichier est affiché.
- (6) Appuyez sur la touche ☐ située en dessous de ">GO" et vous obtiendrez le message de demande de confirmation "Are you sure?".
- (7) Appuyez sur ☐ et le fichier de données spécifié sera effacé.

Rename

Cette fonction permet de changer le nom d'un fichier de la disquette. La procédure est la suivante:

Remarque:

Si le dispositif de protection de la mémoire de la disquette est sur "on", il n'est pas possible de renommer un fichier.

- (1) Insérez la disquette dans le lecteur.
- (2) Appuyez sur ☐ pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT DISK) Select one !
>Save>Load>Del >Rename >MDR >Dir >Job
```

- (3) Appuyez sur la touche ☐ située en dessous de ">Rename" pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT DISK) RENAME Select one !
ALL SYN SEQ R.SEQ CARD >EXIT
```

Vous pouvez appuyer sur la touche ☐ située en dessous de ">EXIT" pour retourner à l'affichage précédent.

- (4) Appuyez sur une touche ☐ pour sélectionner le type de données se trouvant dans le fichier à renommer. Vous obtiendrez ensuite l'affichage suivant: (L'affichage "ALL" diffère en fonction des données qui ont été sélectionnées.).

```
UT DISK) RENAME ALL Set name & push GO
File 01 >SunShine(ALL) + + >GO
```

- (5) Sélectionnez le fichier à renommer et modifiez le nom de fichier. (Vous trouverez, à la page 18, les explications nécessaires pour entrer les caractères.)

- (6) Appuyez sur la touche ☐ située en dessous de ">GO" et vous verrez apparaître le message de demande de confirmation "Are you sure?".

- (7) Appuyez sur ☐ et le fichier spécifié sera renommé.

MDR

La fonction MDR (MIDI Data Recorder) vous permet de sauvegarder (In) ou de charger (Out) n'importe quel type de données MIDI en blocs (données de voix, données de séquence, etc.) sous la forme d'un fichier sur une disquette du V50.

Appuyez sur ☐ DISK, puis sur la touche ☐ située en dessous de ">MDR" pour obtenir l'affichage suivant.

```
UT DISK) MDR Select one !
>In >Out >Del >Rename >IntTime >EXIT
```

Les premières étapes pour l'utilisation du MDR sont les mêmes que pour sauvegarder (In) et charger (Out) d'autres données du V50. (Cependant, il n'y a pas de sélection du type de données.) Les fichiers de la disquette MDR peuvent également être effacés ou renommés.

Les fonctions MDR utilisent la mémoire interne du V50, de sorte que les données de séquence seront effacées. Avant de commencer les opérations avec MDR, sauvegardez vos données de séquence et de rythme sur une disquette ou une carte de mémoire.

(1) In (Recevoir les données MIDI d'un appareil externe et les sauvegarder sur disquette.)

Pour les premières étapes de la procédure MDR, procédez comme expliqué pour sauvegarder (voir page 112). Spécifiez le nom du fichier et appuyez sur ☐ en dessous de ">GO" pour obtenir la demande de confirmation "Are you sure?". Ensuite, procédez comme suit:

- (1) En réponse au message "Are you sure?", appuyez sur ☐ +1.
- (2) Le V50 attend l'arrivée des données.
- (3) Actionnez l'appareil externe pour lui faire transmettre les données MIDI.
- (4) Lorsque la transmission est terminée, appuyez sur la touche ☐ en dessous de ">GO".
- (5) Les données reçues sont sauvegardées sur disquette.

(2) Out (charger les données MIDI de la disquette et les transmettre à un appareil externe)

La procédure est la même que pour le chargement à partir de la disquette (voir page 113).

Remarque:

Les données MDR seront transmises sur le même canal qui a servi à leur réception. Réglez donc le canal de réception de l'appareil qui va recevoir ces données sur ce canal.

La réception peut se poursuivre sans interruption jusqu'au moment où la mémoire interne (64 kilo-octets) est pleine.

IntTime (interval time)

Le réglage "IntTime" (temps d'intervalle) règle la vitesse à laquelle les données MDR sont transmises. Appuyez sur la touche ☐ située en dessous de ">IntTime" pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT DISK) MDR
Interval Time = 1 x 100 ms    >EXIT
```

Lors de la transmission de données MDR, le temps que vous spécifiez ici comme "1 x 100 ms" est inséré comme temps d'attente entre chaque IKO et chaque bloc de données transmis. Si l'appareil externe a des difficultés à recevoir les données correctement, spécifiez un intervalle plus long et essayez à nouveau.

Directory

Cette fonction vous permet de voir le nombre et le nom des fichiers sur une disquette. La procédure est la suivante:

- (1) Insérez la disquette dans le lecteur.
- (2) Appuyez sur **DISK** pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT DISK)      Select one !
>Save>Load>Del >Rename    >MDR >Dir >Job
```

- (3) Appuyez sur ☐ en dessous de ">Dir" pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT DISK) DIRECTORY      Total: 52 Files
▶File 01 :SunShine(ALL)  28K    >EXIT
```

Vous pouvez appuyer sur la touche ☐ située en dessous de ">EXIT" pour retourner à l'affichage précédent.

- (4) Sélectionnez le numéro de fichier afin de voir le nom et la taille du fichier. La ligne supérieure indique le nombre total de fichiers sur la disquette. L'indication "ETC" qui apparaît entre parenthèse renseigne les fichiers qui ont été sauvegardés par un appareil autre que le V50.

Format

Cette fonction permet de formater la disquette. Une nouvelle disquette doit être formatée avant de pouvoir être utilisée. Vous pouvez également utiliser cette fonction de formatage pour effacer tous les fichiers d'une disquette. La procédure est la suivante:

Remarque:

Le formatage efface toutes les données se trouvant sur la disquette. Il n'est pas possible de formater une disquette si sa languette de protection est sur la position "on".

- (1) Insérez la disquette dans le lecteur.
- (2) Appuyez sur **DISK** pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT DISK)      Select one !
>Save>Load>Del >Rename    >MDR >Dir >Job
```

- (3) Appuyez sur ☐ sous ">Job" pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT DISK)      Insert DISK and select one !
>Format    >Backup    >Status    >EXIT
```

Vous pouvez appuyer sur la touche ☐ située en dessous de ">EXIT" pour repasser à l'affichage précédent.

- (4) Appuyez sur la touche ☐ située en dessous de ">Format" pour obtenir la demande de confirmation "Are you sure?".
- (5) Appuyez sur **+1** et le formatage est exécuté. (Le formatage prend approximativement 1 minutes 10 secondes.)

Backup

Cette fonction copie une disquette entière sur une autre disquette, permettant d'effectuer une copie de secours. Il est important de faire des copies de secours de vos disquettes afin d'éviter de perdre des données importantes.

Remarque:

Copiez vos données en répétant les trois étapes suivantes:

- (1) Lire la disquette originale (source)
- (2) Mémoriser les données dans la mémoire interne du V50
- (3) Transférer les données sur la disquette de copie.

Ainsi que vous pouvez le voir à l'étape (2), la fonction "Backup" utilise le séquenceur du V50 et la mémoire interne des motifs rythmiques. Lorsque vous utilisez la fonction "Backup", les données de séquence, les données de motif rythmique et les données de morceau rythmique sont perdues. Avant d'utiliser la fonction "Backup", sauvegardez vos données de séquence et de rythme importantes sur disquette. La disquette utilisée pour la copie doit déjà avoir été formatée.

Toutes les données qui se trouveraient éventuellement déjà sur la disquette utilisée pour la copie sont effacées par cette opération.

- (1) Appuyez sur **[DISK]** pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT DISK)      Select one !
>Save>Load>Del >Rename      >MDR >Dir >Job
```

- (2) Appuyez sur **[]** en dessous de ">Job" pour obtenir l'affichage suivant.

```
UT DISK)      Set DISK and select one !
>Format      >Backup      >Status      >EXIT
```

Vous pouvez appuyer sur **[]** en dessous de ">EXIT" pour retourner à l'affichage précédent.

- (3) Appuyez sur la touche **[]** située en dessous de ">BackUp" pour faire apparaître le message "***SEQ/R.SEQ data will be cleared.Sure?".
- (4) Appuyez sur **[+I]** pour faire apparaître le message "*** Set original disk & push **[YES]**".
- (5) Insérez la disquette originale (source) dans le lecteur.
- (6) Appuyez sur **[+I]**. Après quelques instants, vous obtiendrez le message "*** Set duplicate disk & push **[YES]**".
- (7) Insérez la disquette de copie dans le lecteur.
- (8) Appuyez sur **[+I]**. Après quelques instants, le message "*** Set original disk & push **[YES]**".

La ligne supérieure de l'affichage indiquera le pourcentage de la disquette qui a été copié.

Répétez les étapes (5)–(8) jusqu'à ce que la copie soit terminée.

Lorsque la copie est terminée, vous obtenez le message "Backup completed!"

Status

Cette fonction vous permet de contrôler l'état de la disquette. Le nombre de fichiers, la mémoire totale occupée et la mémoire restante sont affichés.

- (1) Insérez la disquette dans le lecteur.
- (2) Appuyez sur **[DISK]** pour obtenir l'affichage suivant.

```
UT DISK)      Select one !
>Save>Load>Del >Rename      >MDR >Dir >Job
```

- (3) Appuyez sur la touche **[]** située en dessous de ">Job" pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT DISK)      Insert DISK and select one !
>Format      >Backup      >Status      >EXIT
```

Vous pouvez appuyer sur la touche **[]** située en dessous de ">EXIT" pour retourner à l'affichage précédent.

- (4) Appuyez sur **[]** en dessous de ">Status" pour obtenir un affichage semblable à celui-ci.

```
UT DISK) STATUS
Total=52files, Used= 50K,Free=663K >EXIT
```

La ligne inférieure indique le nombre de fichiers sur la disquette, le nombre total d'octets utilisés et le nombre total d'octets restants.

MEMORY PROTECT

Memory protect (internal, card)

Appuyez sur **MEMORY PROTECT** pour obtenir l'affichage suivant:

UT	MEMORY PROTECT>	▶INT	>CARD
		off	on
		└(1)┐	└(2)┐

La fonction de protection de la mémoire empêche le contenu de la mémoire interne ou de la carte de mémoire d'être effacé par accident.

(1) Internal

■ Fonction

Permet la protection du contenu de la mémoire interne.

■ Réglages

off, on

■ Explication

Cette fonction permet d'activer et de désactiver le dispositif de protection de la mémoire interne. Lorsque le réglage est "on", les données de voix et de performance ne peuvent être stockées dans la mémoire interne et les données de la carte, de la disquette ou les données reçues par MIDI ne peuvent être chargées dans la mémoire. Lorsque l'alimentation est coupée, ce réglage est mis sur "on".

(2) Card

■ Fonction

Permet la protection du contenu de la carte de mémoire.

■ Réglages

off, on

■ Explication

Cette fonction permet d'activer et de désactiver la protection de la carte de mémoire. Lorsque le réglage est "on", les données de voix et de performance ne peuvent être mémorisées sur la carte de mémoire et les données internes ne peuvent pas être sauvegardées sur la carte de mémoire. Lorsque l'alimentation est coupée, ce réglage est mis sur "on".

Remarque:

La carte elle-même possède un dispositif de protection de mémoire. Si le dispositif de la carte est sur "on", les données ne peuvent être sauvegardées, même si la fonction de protection de mémoire de la carte est sur "off".

FONCTIONS DE CONFIGURATION

Master tuning, synthesizer volume

Appuyez sur **[SETUP]**, puis sur la touche ☐ située en dessous de "> Tune" pour obtenir l'affichage suivant.

```
UT  SETUP) ▶ Master Tuning > Synth Vol
          +0 (440.0Hz)    90    >EXIT
          (1)          (2)
```

Vous pouvez appuyer sur la touche ☐ située en dessous de "> EXIT" pour retourner à l'affichage précédent.

(1) Master tuning

■ Fonction

Permet de fixer l'accordage maître

■ Réglages

-64 — +64

■ Explication

L'accordage maître affecte l'ensemble du V50 tant en mode PERFORMANCE PLAY qu'en mode SINGLE PLAY. En mode PERFORMANCE PLAY, cette fonction ajuste la hauteur d'accordage globale de l'instrument.

Ce réglage peut être ajusté sur une plage d'approximativement un demi-ton vers le haut ou vers le bas. Lorsque la valeur vaut 0, LA3 est à 440.0 Hertz.. La valeur -64 entraîne un décalage d'un demi-ton vers le bas et la valeur +64, un décalage de 98.4 centièmes de demi-ton vers le haut (approximativement un demi-ton).

Cette fonction vous permet d'accorder le V50 sur des instruments qui ne sont pas accordés sur La3 = 440Hz.

(2) Synthesizer volume

■ Fonction

Permet de fixer le volume du synthétiseur.

■ Réglages

0 — 99

■ Explication

Cette fonction sert essentiellement à ajuster l'équilibre de volume entre la section synthétiseur et la section rythmique du V50. 0 correspond au volume minimum et 99 correspond au volume maximum.

Remarque:

Lorsque la valeur est 0, on n'entend pas le synthétiseur.

Combine

Appuyez sur **[SETUP]**, puis sur la touche ☐ située en dessous de "> Comb" pour obtenir l'affichage suivant.

```
UT  SETUP) ▶ Combine(with FUNCTION)
                  on    >EXIT
```

Vous pouvez appuyer sur la touche ☐ en dessous de "> EXIT" pour retourner à l'affichage précédent.

■ Fonction

Permet de déconnecter les données de fonction d'une voix.

■ Réglages

off, on

■ Explication

Tous les réglages de données de voix sont en fait divisés en deux types de données: les données de voix et les données de fonction. Les données de voix déterminent le son de la voix et les données de fonction déterminent la manière dont la voix est contrôlée. Cette fonction déconnecte les données de fonction du reste des données de voix.

Lorsque les données de fonction sont déconnectées, la sélection d'une voix différente changera uniquement les données de voix, ce qui préservera les données de fonction précédentes. Ceci vous permet de changer uniquement la voix tout en conservant les réglages (molette de modulation, aftertouch, commande au pied, effet, etc.) qui déterminent la manière dont le son peut être contrôlé.

"on" est le réglage habituel (les données de fonction ne sont pas déconnectées). Lorsque le réglage est "off", les données de fonction sont déconnectées.

Ce réglage s'applique également au mode PERFORMANCE. Les données de fonction des voix et d'effets sont préservées, même si une performance différente est sélectionnée. Si vous réglez "Combine" sur "off" et sélectionnez une voix ou performance différente, le premier caractère du nom de la voix ou de la performance sera affiché en minuscule pour indiquer que les réglages de fonction de la voix précédemment sélectionnée sont utilisés.

Controller reset

Appuyez sur **[SETUP]**, puis sur la touche ☐ située en dessous de ">Ctrl" pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT  SETUP>  ▶Controller Reset
                hold
                                >EXIT
```

Vous pouvez appuyer sur la touche ☐ en dessous de ">EXIT" pour repasser à l'affichage précédent.

■ Fonction

Permet de spécifier le statut de réinitialisation des commandes

■ Réglages

hold, reset

■ Explication

Ce réglage détermine l'état des commandes (molette de modulation, molette de pitch bend, commande de souffle, commande au pied, etc.) lorsqu'une voix ou une performance est sélectionnée.

Par exemple, si vous avancez la molette de modulation puis sélectionnez une voix ou une performance différente, ce réglage détermine si la nouvelle voix ou performance sélectionnée sera affectée par la molette de modulation.

Lorsque ce réglage est sur "hold", les données de la commande précédente s'appliquent à la nouvelle voix ou performance sélectionnée. Lorsque ce réglage est sur "reset", les données de la commande réinitialisées, quelle que soit la position de la commande, chaque fois qu'une voix ou performance est sélectionnée et la nouvelle voix sélectionnée n'aura pas d'effet de molette de modulation.

Cependant, dès que vous touchez à la molette de modulation, l'effet utilisé par la nouvelle voix ou performance sera immédiatement appliqué.

Performance effect (delay)

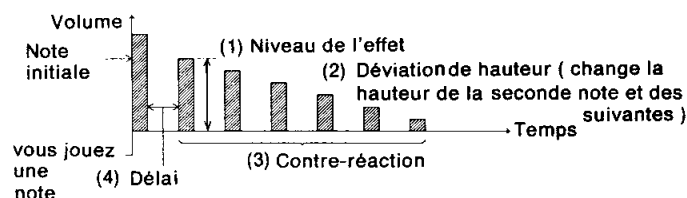
Ce réglage permet de spécifier l'effet de performance "delay" (retard). Cet effet ajoute des notes retardées à la même hauteur (ou à une hauteur différente) à la note jouée à l'origine.

Le V50 possède quatre mémoires pour des réglages différents de l'effet de retard de la performance.

Pour utiliser cet effet en mode PERFORMANCE PLAY, réglez la sélection de l'effet de performance en ☐ (OTHERS) sur "Delay1" - "Delay4".

Les réglages peuvent être copiés d'une mémoire à l'autre (voir page 130).

Chaque mémoire d'effet présente les quatre réglages suivants:



Remarque:

Vous ne pouvez utiliser qu'un seul effet de performance à la fois parmi les 12 disponibles (delay 1-4, pan 1-4 et chord 1-4).

L'effet "delay" est effectif pour un maximum de quatre notes. Si vous jouez quatre notes, la quatrième aura l'effet correct. Cependant, dès que vous jouez une cinquième note, la note retardée de la première note jouée disparaîtra.

En mode PERFORMANCE PLAY, l'effet s'applique uniquement au premier instrument de la performance. (Généralement l'instrument 1.)

Le nombre effectif de répétitions dépend de la vitesse du toucher et du niveau de l'effet.

Si le réglage de sensibilité à la vitesse du toucher de l'opérateur porteur est 0, le niveau de l'effet ne sera pas égal au niveau original, même si le niveau de l'effet est réglé sur 99.

Appuyez sur **[SETUP]**, appuyez sur la touche ☐ en dessous de ">P.Efct" et appuyez sur la touche ☐ en dessous de "delay" pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT  SETUP>  ▶EDIT DELAY Select one !
delay1  delay2  delay3  delay4>EXIT
```

Vous pouvez appuyer sur la touche ☐ en dessous de ">EXIT" pour retourner à l'affichage précédent. Sélectionnez le retard que vous souhaitez appliquer ("delay1" - "delay2") pour repasser à l'affichage précédent.

```
UT  DELAY1> ▶DelayTime >PitchShift
                1.28sec      +0 >NEXT>EXIT
```

(1) (2)

En outre, si vous appuyez sur la touche ☐ en dessous de ">NEXT", vous obtiendrez un affichage semblable à celui-ci:

```
UT  DELAY1> ▶Feedback >EffectLevel
                6           90 >NEXT>EXIT
```

(3) (4)

Si vous appuyez sur la touche ☐ située en dessous de ">NEXT" une fois de plus, vous repasserez à l'affichage précédent.

(1) Delay time

■ Fonction

Permet de fixer le temps de retard

■ Réglages

0.01 – 1.28

■ Explication

Ce réglage correspond au temps entre le moment où la note originale est entendue et le moment où la première répétition est entendue. Réglez ce temps de retard dans la plage 0.01 à 1.28 secondes.

(2) Pitch shift

■ Fonction

Permet de spécifier le décalage de hauteur.

■ Réglages

-24 – +24

■ Explication

Si ce réglage est différent de 0, la deuxième note et les suivantes seront chaque fois plus hautes ou plus basses que celle qui précède d'un écart constant. Lorsque le réglage est 0, chaque note répétée aura la même hauteur. Lorsque le réglage est entre -1 et -24, les notes retardées sont plus basses tandis que lorsque le réglage est entre +1 et +24, les notes retardées sont plus hautes.

Par exemple, si ce réglage est +2, les notes retardées seront chaque fois un ton plus haut.

(3) Feedback

■ Fonction

Permet de déterminer le nombre de répétitions

■ Réglages

0 – 7

■ Explication

La fonction "Feedback" permet de régler le nombre de répétitions retardées. Une valeur plus importante entraîne davantage de répétitions. Le nombre effectif de répétitions dépendra de la vitesse avec laquelle les notes sont jouées (la force avec laquelle la touche est frappée) ainsi que du niveau de l'effet.

(4) Effect level

■ Fonction

Permet de fixer le niveau de l'effet.

■ Réglages

0 – 99

■ Explication

Permet de fixer le niveau du son retardé par rapport au son original. Lorsque le réglage est 0, le volume du son retardé est 0 (pas d'effet de retard), tandis que lorsque le réglage est 99, le son retardé a approximativement le même volume que le son original. (Uniquement lorsque le réglage de la sensibilité à la vitesse du toucher est différent de 0).

Performance effect (pan)

Cette fonction permet de programmer un autre effet de performance: "pan" (répartition stereo). Lorsque les sorties L et R sont connectées à un système stereo ou à deux amplis, cet effet "pan" fait voyager le son entre la voie gauche et la voie droite. (Vous pouvez également entendre cet effet, si vous utilisez un casque d'écoute.)

Le V50 peut mémoriser quatre réglages différents de l'effet "pan" de performance: "pan1", "pan2", "pan3" et "pan4". Cet effet ne peut être utilisé en mode SINGLE PLAY, que pendant l'édition de l'effet de performance.

Pour utiliser cet effet en mode PERFORMANCE PLAY, réglez la sélection de l'effet de performance en ☐ (OTHERS) sur "Pan1" – "Pan4".

Les réglages peuvent être copiés d'une mémoire à l'autre (voir page 130).

Chaque mémoire d'effet "pan" de performance a les trois réglages suivants:

Remarque:

Vous ne pouvez utiliser qu'un seul effet de performance à la fois parmi les 12 disponibles ("delay" 1 – 4, "pan" 1 – 4 et "chord" 1 – 4).

Lorsque cet effet est utilisé en mode SINGLE PLAY, le nombre maximum de notes simultanées est de huit notes.

En mode PERFORMANCE PLAY, l'effet "pan" s'applique uniquement aux instruments dont le réglage **TR8** (OUTPUT ASSIGN) est soit L soit R. (L'effet "pan" n'est pas appliqué aux instruments dont le réglage OUTPUT ASSIGN est "L + R".)

Quand le paramètre Stereo Mix est réglé sur "off", l'effet PAN sera inactif même s'il a été sélectionné. Pour certaines valeurs des paramètres, l'effet PAN est de plus difficile à apprécier.

Appuyez sur **SETUP**, appuyez sur la touche ☐ située en dessous de ">P.Efct", puis sur la touche ☐ située en dessous de "pan" pour obtenir l'affichage suivant:

UT SETUP>	EDIT PAN	Select one !
Pan1	Pan2	Pan3 Pan4>EXIT

Vous pouvez appuyer sur la touche ☐ située en dessous de ">EXIT" pour repasser à l'affichage précédent.

Sélectionnez la mémoire "pan" que vous souhaitez régler ("pan1" – "pan4"). Par exemple, si vous appuyez sur la touche ☐ en dessous de "pan1", vous obtiendrez un affichage semblable à celui-ci.

```

UT PAN1) ▶Select >Direction>PanRange
          LFO      L→R      99 >EXIT
(1)      (2)      (3)

```

(1) Select

■ Fonction

Permet de sélectionner le type de l'effet "pan".

■ Réglages

LFO, Vel, Note

■ Explication

Permet de sélectionner l'un des trois types d'effet "pan" suivants:

LFO Utilise un générateur de vibrato pour déplacer le son à gauche et à droite.

Vel..... Déplace le son vers la gauche ou la droite en fonction de la vitesse du toucher.

Note Déplace le son vers la gauche ou la droite en fonction de la hauteur de la note.

(2) Direction

■ Fonction

Permet de sélectionner la direction du mouvement stereo.

■ Réglages

L→R, L←R

■ Explication

Les effets diffèrent en fonction du réglage "select".

Lorsque LFO est sélectionné

Si le réglage **TR3** (LFO) de la voix est réglé sur Sync=0, la sélection de "L→R" fera commencer le son du côté gauche. La sélection de "L←R" fera commencer le son du côté droit.

Si Sync=off, le fait que "L←R" ou "L→R" soit sélectionné n'apporte pas beaucoup de différence.

Lorsque Vel est sélectionné

Lorsque "L→R" est sélectionné, le son des notes jouées légèrement se déplace vers la gauche tandis que le son des notes jouées fort se déplace vers la

droite. Lorsque "L←R" est sélectionné, c'est l'inverse.

Quand Note est sélectionné

Quand "L→R" est choisi, les notes basses sont dirigées vers la gauche et les notes hautes vers la droite. Si "R→L" est choisi, c'est l'inverse.

Remarque:

Si vous appuyez sur plusieurs touches à la fois en mode SINGLE PLAY, la position du son sera déterminée par la vitesse ou la hauteur de la première note.

En mode PERFORMANCE PLAY, la position du son est déterminée par la vitesse ou la hauteur de la première note de l'instrument du numéro le plus bas qui est joué.

(3) Pan range

■ Fonction

Permet de fixer la profondeur de l'effet "pan".

■ Réglages

0 – 99

■ Explication

Ce réglage détermine la profondeur de l'effet "pan". Le réglage 0 ne produit aucun effet tandis que le réglage 99 produit un effet maximum.

Performance effet (chord)

Ce réglage permet de sélectionner l'effet de performance "chord". L'effet "chord" vous permet de produire quatre notes en enfonçant une seule touche.

Le V50 peut mémoriser quatre réglages différents pour l'effet de performance "chord": "chord1", "chord2", "chord3" et "chord4". Cet effet peut s'utiliser en mode SINGLE PLAY uniquement pendant l'édition de l'effet de performance.

Pour utiliser cet effet en mode PERFORMANCE PLAY, sélectionnez l'effet de performance sous ☐ (OTHERS) et choisissez parmi "chord1" – "chord4".

Les réglages peuvent être copiés d'une mémoire d'effet de performance "chord" à l'autre (voir page 130).

Remarque:

Vous ne pouvez utiliser qu'un seul effet de performance à la fois parmi les 12 disponibles (delay 1-4, pan 1-4 et chord 1-4).

En mode PERFORMANCE PLAY, l'effet "chord" est appliqué uniquement à l'instrument de numéro inférieur produisant du son.

Un accord peut être fixé pour chacune des douze touches de l'octave C3-B3. Chaque accord peut inclure des notes dans n'importe quelle octave.

Appuyez sur **[SETUP]**, appuyez sur la touche ☐ en dessous de ">P.Efet", puis appuyez sur la touche ☐ en dessous de "chord" pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT SETUP>  ▶EDIT CHORD Select one !
chord1    chord2    chord3    chord4>EXIT
```

Vous pouvez appuyer sur la touche ☐ située en dessous de ">EXIT" pour repasser à l'affichage précédent.

Ensuite, sélectionnez l'accord que vous souhaitez éditer ("chord1"... "chord4"). Par exemple, si vous appuyez sur la touche ☐ en dessous de "chord1", vous obtiendrez un affichage semblable à celui-ci.

```
UT CHORD1>  C3 is ..... >KBD
+ key +    ▶ C3/ E3/ * / * in >EXIT
```

La ligne supérieure de l'affichage indique la racine ou tonique (C3, dans cet exemple) de l'accord que vous fixez. La ligne inférieure indique les notes qui seront jouées si vous appuyez sur la touche spécifiée. Dans l'exemple suivant, si vous appuyez sur C3, les notes E3 et G3 seront produites.

```
UT CHORD1>  C3 is ..... >KBD
+ key +    ▶ C3/ E3/ G3/ * in >EXIT
```

Utilisez la touche ☐ située en dessous de "←" et "→" pour sélectionner la touche dans la ligne supérieure. Utilisez la commande linéaire d'entrée de données ou les touches **[-1]** **[+1]** pour modifier les notes de la ligne inférieure. Également, après avoir sélectionné la touche dans la ligne supérieure, déplacez le curseur sur ">KBD" et l'accord que vous jouez sur le clavier sera porté sur la ligne inférieure. Répétez cette procédure pour fixer un accord pour chacune des 12 touches dans l'intervalle C3-B3.

Remarque:

Quand une performance pré-réglée ou stockée sur carte est choisie, une modification des paramètres d'effets de performances n'influence que les données internes; les effets de la performance choisie ne changent pas. Pour modifier les effets d'une telle performance, vous devez provisoirement la placer dans la mémoire interne avant de changer les réglages d'effets.

Le micro-accordage

Le micro-accordage vous permet de spécifier la hauteur de chaque note. Normalement, à notre époque, l'octave est divisée en 12 pas ou intervalles égaux. C'est ce qu'on appelle le tempérament égal. Plusieurs autres systèmes d'accordage ont existé dans le passé et aujourd'hui également, on expérimente des systèmes d'accordage où chaque demi-ton est divisé en deux ou même quatre unités plus petites.

Le V50 présente 11 accordages pré-programmés dont le tempérament égal. En outre, deux mémoires de l'utilisateur sont à votre disposition pour les systèmes d'accordage que vous réalisez vous-même.

Les 11 systèmes d'accordage sont indiqués à la page 30-31.

Pour utiliser un système de micro-accordage en mode SINGLE PLAY, sélectionnez le tempérament que vous souhaitez utiliser sous ☐ (OTHERS).

Les deux types d'accordage de l'utilisateur suivants sont fournis:

(1) Octave

Permet de spécifier la hauteur des douze touches dans la plage C3-B3. Les autres octaves sont automatiquement ajustées avec les mêmes intervalles de hauteur relatifs.

(2) Full keyboard

Permet de spécifier la hauteur des touches C-2-G8 dans la plage des notes MIDI. (Il s'agit d'une plage de notes plus large que celle du clavier du V50.)

Remarque:

Le système que vous établissez sera mémorisé, même si l'alimentation est coupée. Cependant, deux mémoires seulement sont disponibles pour vos réglages personnels (un pour une octave et un pour la totalité du clavier). Si vous souhaitez créer davantage de systèmes, vous devrez sauvegarder les données de chacun de ces systèmes sur une carte de mémoire (voir page 112).

Micro-accordage (octave edit)

Cette fonction vous permet de fixer la hauteur de chacune des 12 touches de l'intervalle C3 – B3. Les autres octaves sont automatiquement ajustées avec les mêmes intervalles de hauteur relatifs. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser la fonction d'initialisation expliquée ci-dessous pour initialiser le système de l'utilisateur pour une octave ou pour l'ensemble du clavier à l'un des 11 systèmes pré-sélectionnés, puis utiliser la fonction "octave edit" pour ajuster les données à souhait.

Appuyez sur **[STEP]**, puis sur sous "> Micro", puis sur sous "OCT. Edit" pour obtenir l'affichage ci-dessous.

```
UT MICRO> OCT.   C3          key set
▶CRS >FINE   C3 +10( 3018)  ←   → >EXIT
```

La note au centre de la rangée supérieure est la touche dont vous spécifiez la hauteur. Le centre de la rangée inférieure indique la hauteur que est produite lorsque vous enfoncez cette touche. Par exemple, dans l'affichage ci-dessus, la hauteur produite lorsque la touche "C3" est jouée sera de +10 incréments au-dessus du "DO3" du tempérament égal. Un incrément correspond à 1/64ème de ton (1,5625 centième de demi-ton). Les parenthèses indiquent la hauteur de la touche par incrément à partir de C#-1.

Lorsque le curseur est sur "CRS", modifiez le nom de la note sur la ligne inférieure. Lorsque le curseur est sur "FINE", élevez ou abaissez le nombre d'incrément affichés sur la ligne inférieure.

Pour changer la note affichée sur la ligne supérieure, enfoncez une touche dans l'intervalle C3 – B3 sur le clavier ou appuyez sur la touche en dessous de "←" ou "→".

Micro-accordage (octave initialize)

Pour simplifier la création de votre "octave personnelle", cette fonction vous permet de copier un système de micro-accordage pré-programmé dans la mémoire réservée à votre "octave personnelle". Vous pouvez ensuite modifier le réglage à souhait.

Appuyez sur **[SETUP]**, puis sur en dessous de "> Micro", puis sur la touche en dessous de "OCT. Init" pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT MICRO> INIT   ▶Table   >key
>GO              2:Pure(major) C >EXIT
```

Sélectionnez le système de micro-accordage vers lequel l'initialisation se fera. (Si nécessaire, spécifiez la tonique.) Ensuite, appuyez sur la touche en dessous de "yes". Appuyez sur **[+1]** et la mémoire de votre "octave personnelle" sera initialisée.

Microtuning (full keyboard edit)

Cette fonction vous permet de spécifier la hauteur de chacune des touches du clavier dans la plage de hauteur des notes MIDI (C-2 – G8)

Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser la fonction d'initialisation expliquée ci-dessous pour initialiser votre "clavier personnel" en l'un des 11 systèmes pré-programmés, puis utiliser cette fonction d'édition pour ajuster la hauteur de chaque note à souhait.

Appuyez sur **[STEP]**, puis sur la touche située en dessous de "> Micro", puis sur la touche en dessous de "FULL Edit" pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT MICRO> FULL.  C-2          key set
▶CRS >FINE  C#1 +10( 10)  ←   → >EXIT
```

La touche au centre de la rangée supérieure (C-2 dans l'exemple ci-dessus) est la touche dont vous spécifiez la hauteur. Le centre de la rangée inférieure indique la hauteur réelle qui est produite lorsque vous jouez cette touche. Par exemple, dans l'affichage ci-dessus, la hauteur produite lorsque la touche "C-2" est jouée est à +10 incréments au dessus du Do#-1 du tempérament égal. Un incrément correspond à 1/64ème de ton ou 1.5625 centièmes de demi-ton). Les parenthèses indiquent la hauteur de la note en incréments à partir de C#-1.

Lorsque le curseur est sur "CRS", modifiez le nom de la note sur la ligne inférieure. Lorsque le curseur est sur "FINE", élevez ou abaissez le nombre d'incrément affichés sur la ligne inférieure.

Pour changer la note affichée sur la ligne supérieure, enfoncez une touche dans l'intervalle C3 B3 sur le clavier ou appuyez sur la touche en dessous de "←" ou "→".

Microtuning (full keyboard initialize)

Pour simplifier la création de votre "clavier personnel", cette fonction vous permet de copier un système de micro-accordage pré-programmé dans la mémoire réservée à votre "clavier personnel". Vous pouvez ensuite modifier le réglage à souhait.

Appuyez sur **[SETUP]**, puis sur ☐ en dessous de ">Micro", puis sur la touche ☐ en dessous de "FULL Init" pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT MICRO) INIT  ▶Table  >key
>GO             2:Pure(major)  C >EXIT
```

Sélectionnez le système de micro-accordage vers lequel l'initialisation se fera. (Si nécessaire, spécifiez la tonique.) Ensuite, appuyez sur la touche ☐ en dessous de "Go". Appuyez sur **[+1]** et la mémoire de votre "clavier personnel" sera initialisée.

Velocity (fixed velocity, velocity curve)

Appuyez sur **[SETUP]**, puis appuyez sur la touche ☐ située en dessous de ">Vel" pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT SETUP)▶FixedVelocity >VelCurve
                127      0(norm) >EXIT
```

(1) (2)

Vous pouvez appuyer sur la touche ☐ située en dessous de ">EXIT" pour repasser à la fonction précédente.

(1) Fixed velocity

■ Fonction

Permet de spécifier une vitesse fixe pour chaque note.

■ Réglages

off, 1 – 127

■ Explication

Cette fonction permet de spécifier la vitesse produite lorsqu'une touche est pressée. Normalement, elle est réglée sur "off" et la vitesse de la note est déterminée par la force avec laquelle vous enfoncez la touche.

Cependant, vous pouvez régler la fonction entre 1 et 127 pour que chaque note soit toujours produite avec la même vitesse (spécifiée ici) quelle que soit la force avec laquelle vous enfoncez la touche.

(2) Velocity curve

■ Fonction

Permet de spécifier une courbe de réponse à la vitesse.

■ Réglages

0 – 7

■ Explication

Ce réglage détermine la manière dont la vitesse varie en fonction de la force avec laquelle vous appuyez

sur le clavier. Les valeurs 0 – 5 produisent une vitesse plus élevée même lorsque le jeu est plus doux. (La valeur 5 correspond donc au réglage le plus sensible.) La valeur 6 occasionne une réponse presque plate, mais la vitesse maximale sera de 80. La valeur 7 occasionne une vitesse inverse (plus vous jouez fort, plus la vitesse est faible). A la mise en marche, 0 (norm) est automatiquement choisi.

Damp (EG forced damp, voice damp)

Appuyez sur **[SETUP]**, puis sur la touche ☐ en dessous de ">Damp" pour obtenir l'affichage suivant.

```
UT SETUP) ▶EG Damp  >Voice Damp
             fast      on      >EXIT
```

(1) (2)

Vous pouvez appuyer sur la touche ☐ en dessous de ">EXIT" pour repasser à l'affichage précédent.

(1) EG forced damp

■ Fonction

Ceci détermine la manière dont les notes au-delà de la limite polyphonique seront traitées.

■ Réglages

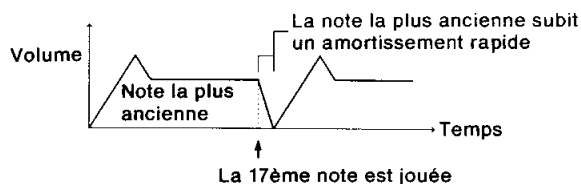
veryslow, slow, medium, fast

■ Explication

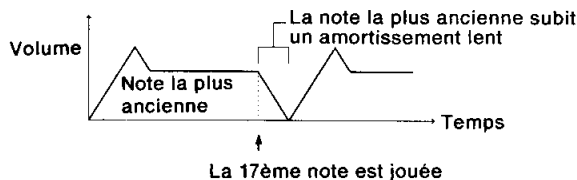
Lorsqu'un instrument en mode PERFORMANCE PLAY reçoit des notes en nombre supérieur au nombre maximal alloué ou lorsque plus de 16 notes sont reçues en mode SINGLE PLAY, ce réglage détermine la manière dont les notes en excès seront traitées.

Par exemple, en mode SINGLE PLAY, lorsque la 17ème note est reçue, la note la plus "ancienne" est désactivée. Cette fonction "EG forced damp" détermine la rapidité avec laquelle la note ancienne s'estompe.

Quand l'amortissement de l'EG est rapide



Quand l'amortissement de l'EG est lent



Le réglage “fast” produit l'estompement le plus court et le réglage “veryslow” produit l'estompement le plus lent.

Ainsi que vous pouvez le remarquer sur le schéma, la fonction “EG forced damp” réduit le “clic” qui est produit lorsqu’une note est interrompue brutalement. Plus la durée d’estompement spécifiée ici est longue, moins il y a de bruit. Cependant, les sons ayant une attaque rapide (piano, orgue, etc.) paraîtront peu naturels avec un réglage “lent” car les notes commenceront bien plus tard qu’elles ne le devraient normalement. Dans de tels cas, réglez la fonction “EG forced damp” sur “fast”.

(2) Voice damp

■ Fonction

Permet de déterminer si les notes continuent à produire du son pendant un changement de voix en mode SINGLE.

■ Réglages

off, on

■ Explication

Lorsque “on” est sélectionné, les notes actives au moment où une voix est sélectionnée sont désactivées. Lorsque “off” est sélectionné, les notes continuent à produire du son et la nouvelle voix sélectionnée est utilisée à partir de la note suivante. Cependant, les données LFO et les données d’effet changeront au moment où la voix est sélectionnée.

AUTRES FONCTIONS

Voice initialize

A partir du mode SINGLE PLAY ou du mode VOICE EDIT, appuyez sur **[OTHERS]** pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT  OTHERS> VOICE      Select one !
>Init >Recall           >PresetLoad
```

■ Fonction

Permet d'initialiser une voix.

■ Explication

Cette fonction permet de remettre une voix dans un état initial, avec les différents réglages soit au maximum, soit au minimum, de manière à produire le son le plus simple possible. Appuyez sur la touche ☐ en dessous de "> Init" pour obtenir le message "Are you sure?". Appuyez sur **[+1]** et la voix sera initialisée.

Remarque:

Les données de fonction de la voix seront initialisées, même si le réglage "combine" est "off".

Performance initialize

A partir du mode PERFORMANCE PLAY ou du mode PERFORMANCE EDIT, appuyez sur **[OTHERS]** pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT  OTHERS> PFM      Select one !
>Init >Recall  >VoiceEdit  >PresetLoad
```

Appuyez sur ☐ en dessous de "> Init" pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT  OTHERS> PFM  INIT  Select one !
SNGL DUAL SPLT 4LYR 8LYR SEQ4 SEQ8 >EXIT
```

Vous pouvez appuyer sur la touche ☐ située en dessous de "> EXIT" pour repasser à l'affichage précédent.

■ Fonction

Permet d'initialiser une performance

■ Explication

Vous pouvez initialiser une performance de l'une des sept manières indiquées ci-dessous:

SNGL..... Un seul instrument

DUAL..... Deux instruments jouant ensemble

SPLT..... Deux instruments séparés à B2/C3

4LYR..... Quatre instruments jouant ensemble

8LYR..... Huit instruments jouant ensemble

SEQ4..... Réglage pour jouer quatre instruments à partir du séquenceur

SEQ8..... Réglage pour jouer huit instruments à partir du séquenceur

La page 135 indique les réglages initiaux pour chacune de ces touches. Appuyez sur ☐ en dessous de réglage d'initialisation souhaité et vous verrez apparaître le message de demande de confirmation "Are you sure?". Appuyez sur **[+1]** et la performance sera initialisée.

Voice recall

A partir du mode SINGLE PLAY ou du mode VOICE EDIT, appuyez sur **[OTHERS]** pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT  OTHERS> VOICE      Select one !
>Init >Recall           >PresetLoad
```

■ Fonction

Permet de rappeler une voix.

■ Explication

Cette fonction rappelle la voix que vous avez éditée en dernier lieu. Cette possibilité est particulièrement utile si, pendant l'édition d'une voix, vous sélectionnez par erreur une autre voix avant d'avoir sauvegardé le fruit de votre travail.

Appuyez sur ☐ en dessous de "> Recall". Vous verrez apparaître le message de demande de confirmation "Are you sure?". Appuyez sur **[+1]** et la voix éditée juste auparavant sera rappelée.

Performance recall

A partir du mode PERFORMANCE PLAY ou du mode PERFORMANCE EDIT, appuyez sur **[OTHERS]** pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT  OTHERS> PFM      Select one !
>Init >Recall  >VoiceEdit  >PresetLoad
```

■ Fonction

Permet de rappeler une performance

■ Explication

Cette fonction rappelle la performance que vous avez éditée en dernier lieu. Ceci est particulièrement utile lorsque, en cours d'édition, vous sélectionnez par erreur une autre performance sans avoir sauvegardé le fruit de votre travail.

Appuyez sur la touche ☐ en dessous de "> Recall". Le message de demande de confirmation "Are you sure?" apparaît. Appuyez sur ☐ pour rappeler la performance que vous étiez en train d'éditer.

Preset load

A partir du mode SINGLE PLAY, PERFORMANCE PLAY, VOICE EDIT ou PERFORMANCE EDIT, appuyez sur **OTHERS**. L'exemple suivant montre l'affichage de la voix.)

```
UT OTHERS> VOICE          Select one !
>Init >Recall             >PresetLoad
```

Appuyez sur la touche ☐ en dessous de "> PresetLoad" afin d'obtenir l'affichage suivant:

```
UT OTHERS> PRESET LOAD    Select one !
ALL      PEFCT MCT        >EXIT
```

Vous pouvez appuyer sur la touche ☐ en dessous de "> EXIT" pour repasser à l'affichage précédent.

■ Fonction

Permet de charger les effets de performance pré-programmés et/ou les systèmes de micro-accordage.

■ Explication

Ceci permet de charger les réglages d'effets de performance et/ou les systèmes de micro-accordage pré-programmés dans la mémoire interne à la disposition de l'utilisateur.

Sélectionnez l'une des options suivantes:

ALL..... Chargement des effets de performance et des systèmes de micro-accordage

PEFCT.... Chargement des effets de performance uniquement

MCT..... Chargement des systèmes de micro-accordage uniquement

Lorsque vous appuyez sur une touche ☐ pour sélectionner la pré-sélection, le message de demande de confirmation "Are you sure?" apparaît. Appuyez sur ☐ et la pré-sélection est chargée.

Remarque:

Cette fonction efface tous les réglages d'effet de performance et de micro-accordage se trouvant déjà dans la mémoire interne. Si la mémoire interne de l'utilisateur contient des réglages d'effet de performance et de micro-accordage que vous souhaitez conserver, sauvegardez-les sur carte de mémoire ou disquette avant d'utiliser cette fonction.

Voice edit

A partir du mode PERFORMANCE PLAY ou du mode PERFORMANCE EDIT, appuyez sur **OTHERS** pour obtenir l'affichage ci-dessous.

```
UT OTHERS> PFM          Select one !
>Init >Recall    >VoiceEdit >PresetLoad
```

■ Fonction

Permet de passer à l'édition d'une voix à partir de l'édition d'une performance.

■ Explication

Lorsque vous êtes en train d'éditer une performance, cette fonction vous permet de passer immédiatement à l'édition d'une des voix de la performance.

Appuyez sur ☐ en dessous de "> Voice Edit" pour obtenir un affichage semblable à celui-ci.

```
UT OTHERS> VOICE EDIT    which voice ?
I01/ I03/ I13/  */      */      */      */
```

Appuyez sur une touche ☐ pour sélectionner la voix que vous souhaitez éditer et vous accéderez immédiatement au mode VOICE EDIT. (Cependant, le coin supérieur gauche de l'affichage indiquera "M1111" au lieu de "E1111" habituellement.

Vous pouvez répéter cette procédure pour éditer immédiatement plusieurs des voix utilisées dans la performance.

Remarque:

Si vous éditez une voix en utilisant cette fonction et appuyez sur **[SINGLE]** avant d'avoir mémorisé la voix, vous obtiendrez le message "*** go to SGL mode Sure?". Si vous appuyez **[+1]**, la voix éditée sera ramenée dans son état original.

Si vous avez édité les données de voix à l'aide de cette fonction, vous pourrez sauvegarder les voix modifiées individuellement (voyez la page 129).

Ce mode diffère du mode SINGLE normal de trois façons:

- (1) Edition et copie EFCT
- (2) mode COMPARE
- (3) opérateurs on/off

Si vous enfoncez une touche autre que la touche d'édition, vous serez renvoyé au menu ci-dessus.

FONCTIONS DE STOCKAGE

Voice store

A partir du mode SINGLE PLAY, appuyez sur **[STORE/COPY]** pour obtenir l'affichage suivant:

```
SINGLE MODE>
Mem Store I23 -> I  ?
```

■ Fonction

Permet de mémoriser une voix dans la mémoire interne ou sur une carte de mémoire.

■ Explication

Permet de mémoriser la voix actuellement sélectionnée dans un emplacement de mémoire interne ou sur une carte de mémoire.

Tout en maintenant **[STORE/COPY]** enfoncée, spécifiez le numéro de voix à mémoriser. Appuyez sur **[INT]** ou **[CARD]** pour sélectionner la mémoire interne ou la carte de mémoire. Lorsque vous avez entré la destination de stockage, relâchez **[STORE/COPY]**. L'affichage vous demandera "OK?" et dès que vous appuyez sur **[+1]**, la voix est mémorisée.

Remarque:

Lorsque le dispositif de protection de la mémoire interne est sur la position "on", le bord droit de l'affichage indique "Prot?" (protection) et vous pouvez provisoirement éliminer la protection de la mémoire en enfonceant la touche ☐ qui se trouve sous cette indication.

Lorsque le dispositif de protection de la carte de mémoire est sur la position "on" ou lorsque la languette de protection de la carte est sur la position "on", les voix ne peuvent être sauvegardées sur la carte de mémoire.

Les voix ne peuvent être sauvegardées sur une carte de mémoire qui n'a pas été formatée.

Performance store

A partir du mode PERFORMANCE PLAY, appuyez sur **[STORE/COPY]** pour obtenir l'affichage suivant:

```
PERFORMANCE MODE>
PFM Store I04 -> I  ?
```

■ Fonction


Permet de mémoriser une performance dans la mémoire interne ou sur une carte de mémoire.

■ Explication

Permet de stocker la performance actuellement sélectionnée dans un emplacement de la mémoire interne ou d'une carte de mémoire.

Tout en maintenant la touche **STORE/COPY** enfoncée, spécifiez le numéro de performance à mémoriser. Appuyez sur **INT** ou **CARD** pour sélectionner la mémoire interne ou la carte de mémoire. Lorsque vous avez entré la destination de stockage, relâchez **STORE/COPY**. Le message de demande de confirmation "OK?" sera affiché et dès que vous appuyez sur **+1**, la performance est stockée.

Remarque:

Lorsque le dispositif de protection de la mémoire est sur "on", le bord droit de l'affichage indique "Prot?" (protection) et vous pouvez provisoirement éliminer la protection de la mémoire en enfonçant la touche  qui se trouve sous cette indication.

Lorsque le dispositif de protection de la mémoire interne est sur la position "on", ou lorsque la languette de protection de la carte est sur la position "on", les performances ne peuvent être mémorisées sur la carte de mémoire.

Les performances ne peuvent pas être mémorisées sur une carte de mémoire qui n'a pas été formatée.

Remarque:

Lorsque la languette de protection de la carte est sur la position "on", les voix ne peuvent être sauvegardées sur une carte de mémoire.

Si vous avez appelé cette fonction à partir des performances internes (carte), les voix ne peuvent être stockées que dans la mémoire interne (carte). Le stockage à l'aide de la fonction d'édition n'est possible que lorsque l'affichage d'édition de voix est présent.

Les voix ne peuvent être stockées sur une carte qui n'a pas été formatée.

Stockage de voix pendant l'édition


Lorsque vous avez terminé d'éditer, appuyez sur **OTHERS** puis sur **STORE/COPY** pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT OTHERS> STORE VOICE  which voice ?  
101/ 103/ 113/  */  */  */  */  *
```

■ Fonction

Permet de stocker après utilisation de la fonction VOICE EDIT.

■ Explication

Vous verrez apparaître un message clignotant "which voice?". Tout en maintenant la touche **STORE/COPY** enfoncée, appuyez sur la touche  en dessous de la voix que vous voulez stocker. Spécifiez le numéro de destination de la voix et relâchez **STORE/COPY**. Le message de demande de confirmation "Are you sure?" (Etes-vous sûr?) apparaît. Appuyez sur **+1**.

Si vous voulez stocker d'autres voix, répétez la procédure.

FONCTIONS DE COPIE

Effect copy

Tout en réglant la données de voix ou de performance ☐ (EFFECT), appuyez sur **STORE/COPY** pour obtenir l'affichage suivant:

```
EFFECT COPY>    EFCT=1:Reverb Hall
                current effect data -> I ?
```

■ Fonction

Permet de copier les réglages d'effet entre les voix et les performances.

■ Explication

Cette fonction permet de copier les réglages d'effet de la voix ou performance actuellement sélectionnée dans un autre emplacement de voix ou de performance.

Tout en continuant d'appuyer sur **STORE/COPY**, spécifiez le numéro de destination de la voix ou de la performance. Lorsque vous avez spécifié la destination de copie, relâchez **STORE/COPY**. Le message de demande de confirmation "OK?" est affiché et dès que vous appuyez sur **+1**, les réglages d'effet sont stockés dans l'emplacement spécifié.

Remarque:

Lorsque le dispositif de protection de la mémoire interne est sur la position "on", les voix ne peuvent être stockées dans la mémoire interne.

Lorsque le dispositif de protection de la carte de mémoire est sur la position "on" ou lorsque la languette de protection de la carte est sur la position "on", les voix ne peuvent être sauvegardées sur une carte de mémoire.

Les voix ne peuvent être stockées sur une carte qui n'a pas été formatée.

Les données d'effet de voix single ne peuvent être copiées sur une performance et vice versa.

Performance effect copy

Lorsque vous réglez les effets de performance **SETUP**, appuyez sur **STORE/COPY** pour obtenir l'affichage suivant:

```
PFM EFFECT COPY>
                delay 1 --> delay ?
```

■ Fonction

Permet de copier les réglages entre chaque type d'effet de performance 1 - 4.

■ Explication

Cette fonction permet de copier les réglages de l'effet de performance actuellement sélectionné sur un autre effet de performance du même type.

Tout en continuant d'appuyer sur **STORE/COPY**, spécifiez la destination de la copie, puis relâchez **STORE/COPY**. Le message de demande de confirmation "OK?" apparaît et lorsque vous appuyez sur **+1**, les réglages d'effet de performance sont copiés sur l'effet de performance spécifié.

Remarque:

Un effet de performance peut seulement être copié sur un effet de performance du même type.

Envelope generator copy

Pendant le réglage du générateur d'enveloppe d'une voix, appuyez sur **STORE/COPY** pour obtenir l'affichage suivant:

```
EG COPY>    set source & destination OP !
                >OP? --> >OP?
```

■ Fonction

Permet de copier les réglages de générateur d'enveloppe d'un opérateur à l'autre.

■ Explication

Cette fonction copie les réglages suivants (générateur d'enveloppe et pondération de clavier) d'un opérateur sur un autre.

Données de générateur d'enveloppe

AR, D1R, D2R, RR (SHIFT n'est pas inclu).

Données de pondération du clavier

LS, RS

Tout en continuant d'appuyer sur **STORE/COPY**, spécifiez la source et la destination de la copie, puis relâchez **STORE/COPY**. Lorsque vous spécifiez la destination, les réglages du générateur d'enveloppe seront copiés d'un opérateur sur l'autre.

FONCTIONS COMPARE

Voice compare

Pendant l'édition d'une voix, appuyez sur **COMPARE**

```
c1111 ALG>      4→3w      >Feedback(OP4)
  ▶ALG=4        2→1→      7
```

Remarque:

Lorsque la fonction "compare" est active, l'édition n'est pas possible. Quand la fonction "compare" est active, la DEL située à gauche de **PERFORMANCE** s'allume pour indiquer que vous êtes en mode COMPARE.

■ Fonction

Permet de comparer les versions éditée et originale d'une voix.

■ Explication

Lorsque vous éditez une voix, appuyez sur **COMPARE**. Le "e" dans le coin supérieur gauche de l'affichage devient "c" et vous pouvez entendre la voix telle qu'elle était avant que vous ne commenciez à éditer. Appuyez sur **COMPARE** à nouveau afin de repasser à la voix éditée.

Remarque:

Lorsque la fonction "compare" est active, l'édition n'est pas possible et il n'est pas possible de passer à un autre mode. Quand la fonction "compare" est active, la DEL située à gauche de SINGLE s'allume pour indiquer que vous êtes en mode COMPARE.

Performance compare

Pendant l'édition d'une performance, appuyez sur **COMPARE**.

```
c.ED ▶AssignMode   >name : SunLight
      DVA          ←      →
```

■ Fonction

Permet de comparer les versions éditée et originale d'une performance.

■ Explication

Lorsque vous éditez une performance en mode PERFORMANCE PLAY, appuyez sur **COMPARE**. Le "e" dans le coin supérieur gauche de l'affichage devient "c" et vous pouvez entendre la performance telle qu'elle était avant que vous ne commenciez à éditer. Appuyez sur **COMPARE** à nouveau afin de repasser à la performance éditée.