

V50

SYNTHETISEUR NUMERIQUE

MANUEL D'UTILISATION

INTRODUCTION

Nous vous remercions d'avoir acquis le Synthétiseur numérique V50 de Yamaha. Le V50 est un synthétiseur MIDI dont les sons sont générés par modulation de fréquence (FM). Outre ses fonctions de synthétiseur, le V50 possède également un séquenceur incorporé et une boîte à rythmes et constitue donc ainsi une unité de production musicale complète.

Veuillez lire attentivement ce manuel afin de profiter pleinement des possibilités offertes par le V50 et de vous assurer plusieurs années d'utilisation sans problème.

CARACTERISTIQUES

Les caractéristiques les plus marquantes du V50 sont :

- **Génération de son FM**

Le son est produit par modulation de fréquence (4 opérateurs, 8 algorithmes), la technique qui a fait la réputation des synthétiseurs Yamaha. Vous pouvez choisir entre 8 formes d'onde différentes pour la sortie de chaque opérateur et produire ainsi une vaste gamme de sons différents.

- **Polyphonie à 16 notes / 8 voix**

En mode SINGLE PLAY, une seule voix peut jouer jusqu'à 16 notes simultanément, tandis qu'en mode PERFORMANCE PLAY, les 16 notes peuvent être réparties entre huit voix différentes. En outre, le mode DVA (allocation dynamique des voix) détermine automatiquement le nombre maximum de notes simultanées pour chaque voix et vous permet ainsi de vous consacrer entièrement à votre jeu.

- **100 voix et performances pré-programmées**

100 voix et 100 performances couvrant une grande variété de sons allant du piano aux cuivres, en passant par toute une série d'effets spéciaux, sont incorporées dans la mémoire permanente du V50.

- **100 mémoires de voix et de performances**

100 mémoires de voix et 100 mémoires de performances sont à votre disposition pour stocker les réglages que vous avez créés vous-même.

- **Séquenceur 8 pistes ayant une capacité de 16000 notes (environ)**

En plus des pistes rythmiques, un séquenceur 8 pistes est incorporé au V50. Il vous permet, en enregistrant les différentes parties musicales piste par piste, de constituer et mémoriser un morceau orchestral faisant appel à 8 instruments à partir d'un seul V50. Jusqu'à 8 morceaux (approximativement 16000 notes en tout) peuvent occuper la mémoire du V50 et être joués l'un après l'autre.

- **Boîte à rythmes et sons PCM**

Le V50 comprend également une boîte à rythmes dont les sons ont été enregistrés par la technique PCM. Outre les sons de batterie traditionnels, les

61 sons comprennent également des instruments ethniques ainsi que des sons de percussions synthétiques. Ces sons peuvent être utilisés en synchronisation avec la reproduction du séquenceur.

- **Connecteur pour cartes de mémoire, lecteur de disquettes**

Les données de voix et de performance ainsi que des données pour le séquenceur et la boîte à rythmes peuvent être mémorisées sur carte ou disquette. (Les données du séquenceur ne peuvent néanmoins pas être stockées sur carte.) Une fonction MDR vous permet, en outre, de mémoriser sur une disquette du V50, les données système exclusives d'appareils MIDI externes.

- **Micro-accordage**

Des accordages autres que le tempérament égal peuvent être utilisés. Les gammes de Werkmeister et par 1/4 de ton sont pré-programmées, mais vous pouvez accorder votre clavier absolument n'importe comment car la hauteur de chaque touche peut être programmée individuellement.

- **Effets de performance**

Trois effets de performance sont incorporés: "delay" (retard), "pan" (positionnement stereo) et "chord" (accord). Pour chacun de ces effets, quatre réglages peuvent être mémorisés.

- **Effets numériques**

Une unité d'effets numériques a également été prévue pour fournir des effets tels que "digital reverb" (réverbération numérique) et "digital delay" (retard numérique). Un effet numérique peut être affecté à chaque voix ou performance et utilisé en tant que composante des données de la voix ou performance.

- **Affichage de caractères programmable**

Vous pouvez spécifier un message de bienvenue qui apparaîtra sur l'affichage à chaque mise sous tension.

TABLE DES MATIERES

Précautions.....	4
Comment utiliser ce manuel.....	5
Chapitre 1. Présentation du V50	6
Panneaux avant et arrière.....	6
Connexions.....	10
Utilisation d'un ampli unique.....	10
Utilisation de deux amplis.....	10
Connexion d'autres appareils via MIDI.....	10
Produire du son.....	11
Mise sous tension.....	11
Et le son?.....	11
Essayer les sons.....	12
100 performances pré-programmées.....	12
100 voix pré-programmées.....	13
Morceau de démonstration.....	14
Jouer un morceau de démonstration interne.....	14
Jouer un morceau de la disquette de démonstration.....	14
Démonstration de l'édition d'une voix.....	15
Principes de fonctionnement du V50.....	16
Structure interne du V50.....	16
Quatre modes de jeu.....	16
Principes d'utilisation du V50.....	17
Commutation des modes.....	17
Utilisation des touches de fonction pour sélectionner les opérations.....	17
Sélection de valeurs numériques.....	18
Entrer des caractères.....	18
Voix et performances.....	19
Voix.....	19
Mode SINGLE PLAY et nombre maximum de notes simultanées.....	19
Affichage du mode SINGLE PLAY.....	19
Voyants à DEL en mode SINGLE PLAY.....	20
Performances.....	20
Mode PERFORMANCE PLAY et nombre maximum de notes simultanées.....	20
Affichage du mode PERFORMANCE PLAY.....	21
Voyants à DEL du mode PERFORMANCE PLAY.....	21
Activer ou désactiver des instruments.....	21
Quand faut-il utiliser les modes SINGLE PLAY et PERFORMANCE PLAY?.....	21
Effets.....	22
Changement du message introductif à la mise sous tension.....	23
Compatibilité avec d'autres appareils.....	23
Compatibilité des données avec d'autres appareils.....	23
Cartouches.....	23

Chapitre 2. Performance Edit	24
L'édition des performances.....	24
Performance Edit.....	25
Mode ASSIGN, nom de performance.....	25
Notes.....	25
Voice number.....	26
Receive channel.....	26
Note limit (low).....	26
Note limit (high).....	27
Detune.....	27
Note shift.....	28
Volume.....	28
Output assign.....	28
LFO select.....	29
Micro tuning on/off.....	29
Micro tuning select.....	30
Performance effect select.....	31
Effect on/off.....	31
Effect select, effect balance.....	32
Effect output level, stereo mix.....	33
Effect parameters.....	33
Chapitre 3. Voice Edit	37
Les principes de la génération de son FM.....	37
Opérateurs.....	37
Combinaisons d'opérateurs.....	37
Porteur et modulateur.....	37
Algorithme.....	38
Facteurs déterminant le timbre d'une voix.....	38
L'édition des voix.....	39
Operator on/off.....	39
Edition de voix.....	40
Quick Edit.....	40
Quick Edit (attack).....	40
Quick Edit (release).....	40
Quick Edit (volume).....	40
Quick Edit (brillance).....	40
Algorithm, feedback.....	41
LFO (wave, speed, delay, key sync, PMD, AMD).....	42
Sensitivity (PMS, AMS, AME, EBS, KVS).....	44
Oscillator (mode, coarse, fine, wave, detune, shift, range).....	46
Envelope generator (AR, D1R, D2L, D2R, RR, Shift).....	47
Pitch Envelope Generator (PR1, PL1, PR2, PL2, PR3, PL3).....	49
Output level.....	49
Keyboard Scaling (rate).....	50
Keyboard Scaling (level).....	50
Transpose.....	50

Poly/Mono Mode Select, Pitch Bend Wheel	Inst. settings.....	82
Range, Foot Switch.....	Rhythm assign.....	82
Portamento (mode, time).....	Search.....	82
Foot Controller (volume, pitch, amplitude).....		
Modulation Wheel (Pitch, Amplitude).....	Chapitre 5. Utilisation du séquenceur.....	83
Breath Controller (pitch, amplitude, pitch bias, EG bias).....	Le séquenceur	83
Aftertouch (Pitch, Amplitude, Pitch Bias, EG Bias).....	Qu'est-ce qu'un séquenceur?.....	83
Reverb.....	Tracks.....	83
Voice name.....	Enregistrement en temps réel et enregistrement pas à pas.....	83
Effect Select, Effect Balance.....	Morceaux	84
Effect Output Level, Stereo Mix	Données de séquence	84
Effect parameters.....	Le séquenceur et le synthétiseur	84
	Préparation du synthétiseur	85
	Préparation de la boîte à rythmes.....	86
	Procédure d'enregistrement en temps réel.....	87
	Opération de sélection du séquenceur.....	87
	Sélection d'un morceau à enregistrer.....	87
	Sélection de l'enregistrement en temps réel.....	87
	Fixer les modalités d'enregistrement.....	88
	Commencer et arrêter l'enregistrement.....	88
	Procédure d'enregistrement pas à pas	89
	Sélection de la fonction séquenceur.....	89
	Sélectionner un morceau à enregistrer.....	89
	Sélectionner l'enregistrement pas à pas	89
	Fixer les modalités d'enregistrement.....	90
	Commencer et arrêter l'enregistrement.....	90
	Jouer un morceau	92
	Enregistrement "Punch-in"	93
	Fonctions setup.....	93
	Régler les canaux de transmission.....	95
	Fonctions SONG JOB	96
	Fonctions EDIT.....	97
	Track mix down	97
	Quantize	97
	Delete	98
	Insert	98
	Copy.....	98
	Erase.....	99
	Remove.....	99
	Spécifier les modalités d'enregistrement.....	100
	Mémorisation des données de configuration.....	101
Chapitre 4. Utilisation de la boîte à rythmes	Chapitre 6. Fonctions utilitaires.....	102
La boîte à rythmes.....	Utilisation de cartes de mémoire	102
Le générateur de son de la boîte à rythmes.....	Types de cartes de mémoires.....	102
Motifs et morceaux	Le formatage d'une carte	102
Motifs rythmiques	Les banques d'une carte	102
Morceaux rythmiques.....	Card format.....	102
La boîte à rythmes et le séquenceur	Données sauvegardées sur/ chargées d'une carte.....	103
Jouer les motifs rythmiques	Save.....	104
Créer des motifs rythmiques	Load.....	105
Enregistrement en temps réel et enregistrement pas à pas.....	Fonctions MIDI	106
Avant de commencer à enregistrer		
Enregistrement en temps réel.....		
Enregistrement pas à pas		
Utilisation du diagramme en bâtons.....		
Fonctions PATTERN JOB		
Copy.....		
Clear.....		
Setup.....		
Inst. settings.....		
Rhythm assign.....		
Jouer les morceaux rythmiques.....		
Créer des morceaux rythmiques.....		
Parties et motifs.....		
Fonctions spéciales hors motif.....		
Créer un morceau rythmique		
Edition d'un morceau rythmique		
Jump.....		
Insert		
Delete		
Copy.....		
Search.....		
Song name.....		
Fonctions SONG JOB		
Song edit.....		
Song copy.....		
Song clear.....		
Setup.....		

Informations canal (MIDI on/off, canal de réception de base, canal de transmission, local on/off).....	106
Switch (Changement de commande MIDI, Aftertouch MIDI, Pitch bend MIDI).....	107
Condition (note on/off, data entry assign)	108
Program change	109
Program change table initialize	110
Program change table edit.....	110
Exclusive message (device number)	111
Exclusive message (bulk dump).....	111
Fonctions de la disquette	112
La disquette.....	112
Save.....	112
Load.....	113
Delete	113
Rename	114
MDR.....	114
Directory	115
Format	115
Backup	115
Status.....	116
Memory protect.....	117
Memory protect (internal, card).....	117
Fonctions de configuration	118
Master tuning, synthesizer volume	118
Combine	118
Controller reset.....	119
Performance effect (delay).....	119
Performance effect (pan)	120
Performance effet (chord).....	121
Le micro-accordage	122
Micro-accordage (octave edit).....	123
Micro-accordage (octave initialize).....	123
Microtuning (full keyboard edit).....	123
Microtuning (full keyboard initialize)	123
Velocity (fixed velocity, velocity curve).....	124
Damp (EG forced damp, voice damp).....	124
Autres fonctions.....	126
Voice initialize.....	126
Performance initialize.....	126
Voice recall.....	126
Performance recall.....	126
Preset load.....	127
Voice edit	127
Fonctions de stockage.....	128
Voice store.....	128
Performance store.....	128
Stockage de voix pendant l'édition.....	129
Fonctions de copie.....	130
Effect copy	130
Performance effect copy	130
Envelope generator copy	130

Fonctions Compare	131
Voice compare.....	131
Performance compare.....	131

Annexe	132
Tableau du dépannage.....	132
Fiche technique.....	138

INDEX	139
--------------------	-----

MIDI data format	Add-1
V50 Error Message Table.....	Add-17
MIDI Implementation Chart.....	Add-18
Performance data blank chart	Add-21
Voice data blank chart	Add-22
Rhythm instrument key assignments	Add-25

PRECAUTIONS

Le V50 est un instrument électronique de précision. Il vous assurera de bons et loyaux services pendant de nombreuses années si vous respectez les précautions ci-dessous.

Emplacement

Évitez d'installer cet appareil en plein soleil ou à proximité d'une source de chaleur. Évitez également les endroits où il pourrait être exposé à des vibrations, à la poussière, au froid ou à l'humidité.

Manipulation

Manipulez l'appareil avec précaution. Évitez de le laisser tomber, de lui faire subir des chocs ou d'appuyer exagérément fort sur les commandes.

Câble d'alimentation

Lorsque vous débranchez le câble d'alimentation, tenez-le toujours par la fiche. Ne tirez jamais sur le cordon car cela pourrait l'endommager et entraîner un court-circuit. Il est prudent de débrancher le V50 de la prise d'alimentation si vous ne comptez pas l'utiliser pendant une période prolongée.

Procédure de mise sous tension

Si d'autres appareils sont connectés au V50 via des câbles MIDI, mettez-les sous tension en commençant par les appareils émetteurs de données MIDI (claviers, séquenceurs, etc.).

Connexions

Afin d'éviter d'endommager les haut-parleurs, effectuez toutes les connexions audio avant de mettre vos appareils sous tension.

Câbles MIDI

N'utilisez que des câbles conçus pour la transmission de données MIDI. L'utilisation de câbles de plus de 15 mètres peut être la cause d'erreurs de transmission.

Entretien

Si nécessaire, nettoyez le V50 avec un chiffon légèrement humide, puis séchez-le immédiatement avec un chiffon sec. N'utilisez jamais de solvants (diluants pour peinture, détachant de teinturerie, etc.), car ces produits peuvent faire fondre ou décolorer la finition.

Orage (éclair)

Tous les circuits électroniques, y compris ceux du V50, sont sensibles aux variations de tension. Il est donc prudent de débrancher le V50 de la prise d'alimentation en cas d'orage pour réduire le risque qu'une pointe de tension provoquée par un éclair n'endommage l'appareil.

Champs électromagnétiques

Les circuits électroniques sont également sensibles aux radiations électromagnétiques. Évitez d'installer le V50 trop près d'un appareil (téléviseur, par exemple) qui génère un champ électromagnétique car cela risque d'entraîner des erreurs de fonctionnement sur le V50 et des parasites sur l'autre appareil.

Batterie de secours

Le V50 est pourvu d'une batterie de secours qui assure la conservation des données de voix et de performance lorsque l'appareil est débranché de la prise d'alimentation. La durée de vie de la batterie est d'environ 5 ans. Lorsque la batterie commence à s'épuiser, la première ligne de l'affichage à cristaux liquides indique : "Change int battery!". Si la batterie s'épuise complètement, les données de voix et performance mémorisées disparaîtront à la mise hors tension. Il est donc prudent de sauvegarder immédiatement les données importantes sur une carte RAM vendue en option ou disquette et de faire remplacer la pile par un revendeur Yamaha dès que possible après l'apparition du message mentionné ci-dessus.

Lecteur de disquettes

Lorsque vous déplacez votre V50, ayez soin d'insérer dans le lecteur de disquette le morceau de carton qui s'y trouvait à l'origine (ou une disquette normale, à condition qu'elle ne contiennent que des données sans importance), afin de protéger les têtes du lecteur.

Disquettes

Utilisez des disquettes 2DD (double face, double densité) de 3,5". Ne retirez jamais une disquette pendant que le lecteur est sollicité (lorsque le voyant à DEL du lecteur est allumé). Ne laissez pas traîner vos disquettes dans un endroit soumis à un champ électromagnétique important (notamment à proximité de hauts-parleurs ou de moniteurs vidéo) ou en plein soleil. Évitez de plier ou d'écraser les disquettes. Évitez d'ouvrir le volet protégeant le disque magnétique et évitez de toucher la surface du disque. Nous vous recommandons de faire une ou plusieurs copies de vos données importantes sur des disquettes différentes.

COMMENT UTILISER CE MANUEL

Ce manuel est divisé en sept chapitres et une annexe.

Si vous utilisez le V50 pour la première fois, nous vous suggérons de lire attentivement le chapitre 1. Vous obtiendrez ainsi une bonne compréhension du fonctionnement du V50. Consultez ensuite les autres chapitres en cas de nécessité, lorsque vous voulez utiliser une fonction spécifique du V50.

Chapitre	Sujet	Utilisateurs débutants	Utilisateurs ayant l'expérience de la synthèse FM	Utilisateurs expérimentés du V50
1. Présentation du V50	Points essentiels à connaître pour utiliser le V50 et principes de fonctionnement.	A lire.		Pas absolument nécessaire.
2. Mode PERFORMANCE EDIT	Explique comment éditer une performance.	A lire si vous souhaitez éditer une performance.		A lire si nécessaire.
3. Mode VOICE EDIT	Explique comment éditer une voix.	A lire si vous souhaitez éditer une voix.	Parcourir.	A lire si nécessaire.
4. Utilisation de la boîte à rythmes.	Explique comment utiliser la boîte à rythme.	A lire si vous souhaitez utiliser la boîte à rythmes.		
5. Utilisation du séquenceur	Explique comment utiliser le séquenceur.	A lire si vous souhaitez utiliser le séquenceur.		
6. Fonctions utilitaires	Explique comment sauvegarder, utiliser une disquette et une carte et effectuer les réglages MIDI.	A lire si nécessaire.		
Annexe	Explique les voix présélectionnées.	A lire si nécessaire.		
Format MIDI	Explique le format des données MIDI du V50.	A lire si nécessaire.		

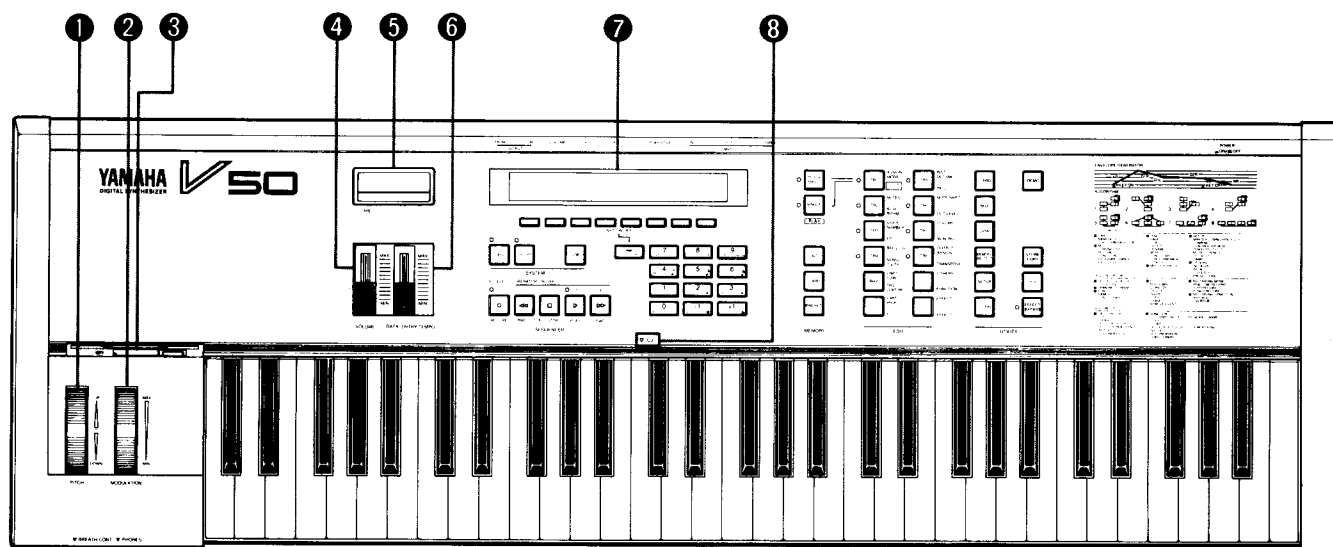
CHAPITRE 1. PRESENTATION DU V50

Ce chapitre commence par expliquer les différents composants du V50, puis indique comment effectuer les connexions et jouer les sons. Veuillez lire absolument ce chapitre afin d'être en mesure d'utiliser correctement le V50.

PANNEAUX AVANT ET ARRIERE

Nous commencerons par expliquer les différents composants du V50. Les fonctions de chaque section seront expliquées aux chapitres 2 et suivants. Voici quelques explications élémentaires sur l'action de chaque composant.

Le clavier



❶ Molette d'effet de hauteur (PITCH)

L'actionnement de cette molette tout en jouant élève ou abaisse la hauteur du son. Lorsque la molette est relâchée, elle revient d'elle même en position centrale (hauteur normale). La hauteur du son augmente lorsque l'on fait tourner la molette vers l'avant et diminue lorsque l'on fait tourner la molette vers soi.

❷ Molette de modulation (MODULATION)

Cette commande règle l'importance de la modification cyclique de tonalité (effet wah-wah), la modification cyclique du volume (tremolo) ou la modification cyclique de hauteur (vibrato). L'effet devient de plus en plus profond lorsque tourne la molette vers l'avant et s'annule progressivement lorsque l'on fait tourner la molette vers soi.

❸ Lecteur de disquette

On insère dans ce lecteur une disquette de 3,5" (micro- disquette) pour sauvegarder les données de voix ou de performance ou les données du séquenceur ou de la boîte à rythmes. Insérez la disquette avec l'étiquette en haut et le volet métallique en avant. Pour retirer la disquette, appuyez sur le bouton situé en bas et à droite du lecteur.

❹ Commande linéaire de volume (VOLUME)

Cette commande permet de régler le volume. Pour augmenter le volume, déplacer le curseur vers l'avant et pour diminuer le volume, le ramener vers soi.

5 Commande linéaire d'entrée de données (DATA ENTRY/TEMPO)

Cette commande sert à entrer des valeurs plus élevées ou plus basses pour différents paramètres ou à activer ou désactiver une fonction (ON ou OFF). Lorsque la boîte à rythme ou le séquenceur joue, cette commande sert à régler le tempo.

6 Connecteur de carte (CARD)

Une carte RAM ou ROM peut être insérée dans ce connecteur. Les cartes peuvent être utilisées pour sauvegarder soit des données de voix, de performance de rythmes. Mettez l'appareil hors tension avant d'insérer ou de retirer une carte.

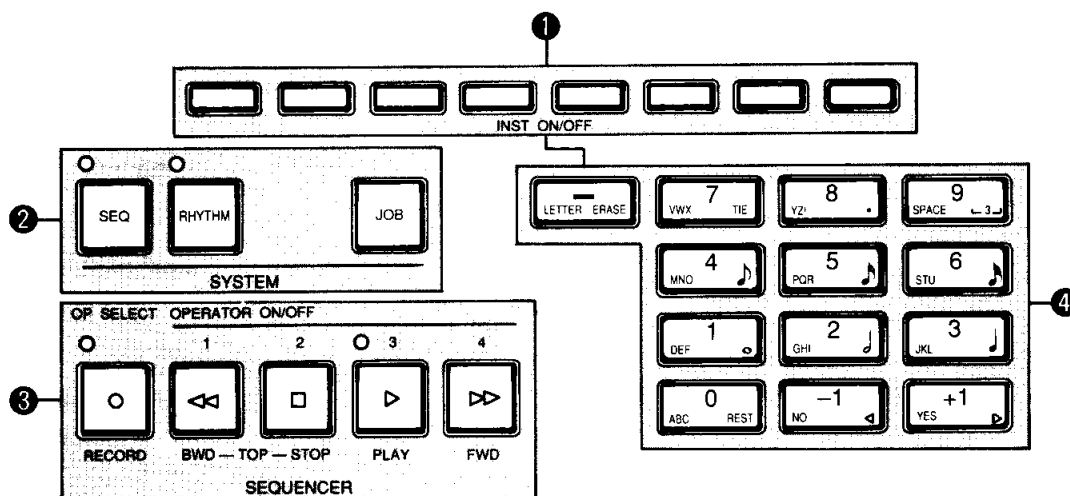
7 Affichage

Cet affichage indique le nom des voix et performances sélectionnées ainsi que les valeurs des paramètres et le statut activé/désactivé (ON/OFF) des diverses fonctions.

8 Marque de la touche C3

Chaque touche du clavier est identifiée par une lettre entre A et G (notes La à Sol) et un chiffre entre -2 et 8 (octaves). Par exemple G-1, C#1, E4, G5, A6, etc.). Cette marque indique la position de C3 (Do "médian").

Panneau de touches (les touches sous l'affichage)



1 Touches de fonction

Ces touches ont des fonctions différentes pour l'édition des données de voix et de performance ou l'édition des données de rythme ou de séquence. L'affichage indique la fonction active de pour chaque touche.

2 Touches du système

Ces touches servent au fonctionnement du séquenceur ou de la boîte à rythmes ou pour l'édition des données de rythme ou de séquence. Si vous appuyez sur **[SEQ]**, vous passez en mode SEQUENCER PLAY. Si vous appuyez sur **[RHYTHM]**, vous passez en mode RHYTHM PLAY (mode PATTERN PLAY ou SONG PLAY). En mode séquenceur ou rythme, une pression sur la touche **[JOB]** affiche le menu pour les différents réglages de chaque mode.

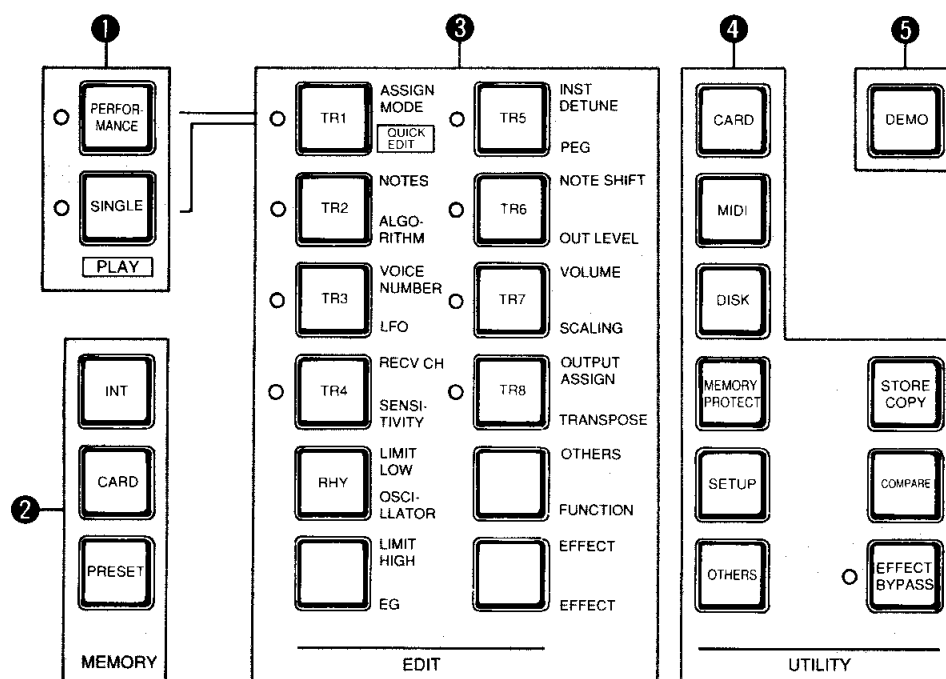
3 Touches du séquenceur/ de la boîte à rythme

En mode séquenceur ou rythme, ces touches servent à lancer, à arrêter, à aller en arrière ou en avant, exactement comme avec un enregistreur à cassette. Une pression simultanée sur et permet de retourner au début du morceau. En mode RHYTHM PATTERN, cela permet de retourner au début du motif ("pattern"). Pendant l'édition d'une voix, les touches , et permettent d'activer ou de désactiver les opérateurs 1, 2, 3 et 4. La touche sélectionne l'opérateur à éditer.

4 Touches numériques

Ces touches servent à spécifier les numéros de voix et de performance ou les valeurs de différents paramètres. Elles servent également à entrer un nom de voix, etc. et à spécifier la longueur des notes lors de l'enregistrement d'une séquence. Les touches servent également à répondre par oui ou par non aux questions qui apparaissent occasionnellement sur l'affichage.

Panneau de touches (les touches à droite de l'affichage)



1 Touches de jeu

Ces touches sont utilisées pour choisir l'un ou l'autre des modes de jeu "performance" ou "single". Enfoncez la touche PERFORMANCE pour passer en mode de jeu performance; enfoncez la touche SINGLE pour passer en mode de jeu single.

2 Touches de mémoire

Ces touches permettent de choisir une des mémoires "Preset", "Card" ou "Internal" pour les voix, performances ou motifs rythmiques (il n'y a cependant pas de motifs rythmiques sur cartes).

3 Touches d'édition

Ces touches servent à choisir le paramètre à modifier lors de l'édition de voix ou de performances. Lors du jeu automatique en mode séquenceur, ces touches activent ou désactivent les pistes. Ces mêmes touches sont aussi utilisées pour choisir les pistes d'enregistrement.

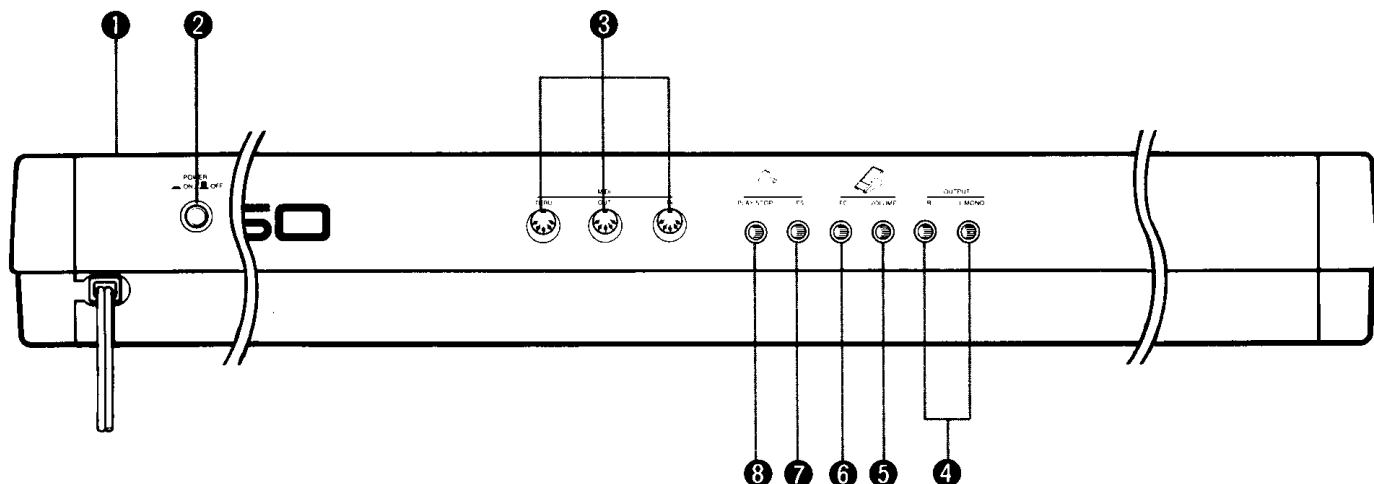
4 Touches utilitaires

Ces touches donnent accès à différents réglages qui influencent le comportement global du V50.

5 Touche de démonstration

Cette touche exécute le programme de démonstration du V50.

Panneau arrière



❶ Câble d'alimentation

Insérez la fiche située au bout de ce câble dans une prise de courant de tension correcte.

❷ Interrupteur (POWER)

L'appareil est sous tension lorsque l'interrupteur est enfoncé. L'affichage du panneau avant s'allume lorsque l'appareil est sous tension.

❸ Bornes MIDI (IN, OUT, THRU)

Connectez des câbles MIDI à ces bornes. IN reçoit les canaux MIDI, OUT transmet les signaux MIDI et THRU retransmet les signaux MIDI qui ont été reçus sur la borne IN.

❹ Bornes de sortie (L/MONO, R)

Ces bornes audio sortent le son. Si vous avez deux amplificateurs, connectez le canal gauche à la borne L/MONO et le canal droit à la borne R. Si vous avez un seul amplificateur, connectez-le à la borne L/MONO.

❺ Connecteur pour pédale de volume (VOLUME)

Pour le branchement d'une pédale de volume (disponible en option).



❻ Connecteur pour commande au pied (FC)

Pour le branchement d'une commande au pied (FC7, FC9, etc.) disponible en option, permettant de contrôler le timbre, la hauteur ou le volume.

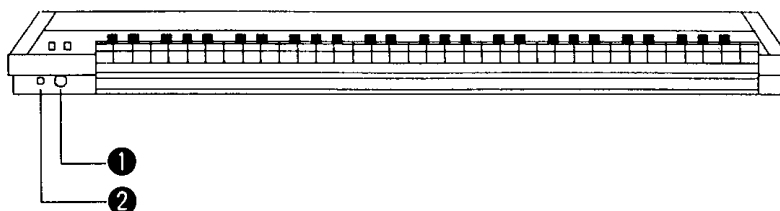
❼ Connecteur pour commutateur au pied (FS)

Pour le branchement d'un commutateur au pied (FC4, FC5, etc.) disponible en option, permettant d'activer ou de désactiver les fonctions "sustain" (maintien des notes) et "portamento" (variation de hauteur régulière).

❽ Connecteur pour commande du séquenceur (PLAY)

Pour le branchement d'un commutateur au pied (FC4, FC5, etc.) disponible en option, permettant de lancer ou d'arrêter la lecture sur le séquenceur (fonctionne de la même manière que les touches  et  du panneau avant, sauf pendant l'enregistrement).

Avant



❶ Prise pour casque d'écoute (PHONES)

Une paire d'écouteurs stereo peut être branchée à cette prise. La prise est un "jack" stereo standard et correspond aux bornes de sorties L et R du panneau arrière. (Utilisez des casques dans la plage d'impédance 8 – 150 Ω .)

❷ Prise pour commande de souffle (BREATH CONT)

Permet le branchement d'une commande de souffle vendue en option (BC1, BC2, etc.) pour affecter le volume ou le timbre par l'intensité du souffle.

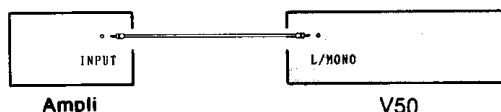
Pour entendre le son, vous devez connecter le V50 à un système amplificateur/haut-parleurs ou utiliser un casque d'écoute. Cette section montre quelques systèmes typiques. (Les amplis représentés sur le schéma sont des amplis de clavier, qui possèdent un haut-parleur incorporé.)

Remarque:

Assurez-vous de mettre les deux appareils hors tension avant de connecter le V50 à l'ampli. Si vous négligez cette précaution élémentaire, vous pouvez endommager votre ampli.

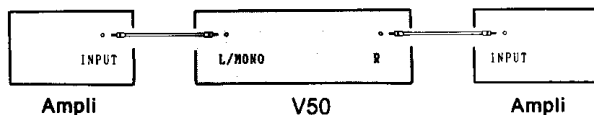
Utilisation d'un ampli unique

Si vous ne disposez que d'un ampli, connectez la borne L/MONO à l'entrée de l'ampli comme indiqué sur la figure.



Utilisation de deux amplis

Si vous utilisez deux amplis, connectez la borne de sortie L/MONO à l'ampli pour le canal gauche et la borne de sortie R à l'ampli pour le canal droit.



Appareils pouvant être connectés aux sorties du V50

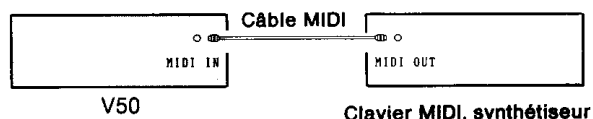
L'exemple ci-dessus utilise des amplis de clavier (amplis avec haut-parleurs incorporés), mais d'autres types d'appareils peuvent être connectés aux sorties du V50, comme suit.

- Appareils à ampli et haut-parleurs combinés
- Enregistreurs multipistes ou magnétophones à cassette. N'utilisez cependant que des entrées ligne. Le fait de connecter la sortie du V50 à des entrées micro pourrait endommager l'appareil. Pour connecter le V50 à un magnétophone à cassette, vous devez utiliser un adaptateur pour convertir la fiche "jack" en une fiche à broches telle que l'on en trouve sur la plupart des magnétophones à cassette.
- Tables de mixage (par exemple, MV802 ou DMP7). N'utilisez que les entrées ligne.

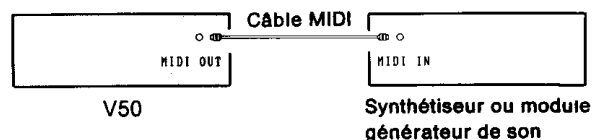
Connexion d'autres appareils via MIDI

Voici quelques exemples de connexion au V50 en utilisant les bornes MIDI.

- Pour commander le V50 à partir d'un autre appareil MIDI (clavier ou synthétiseur du type KX ou DX).



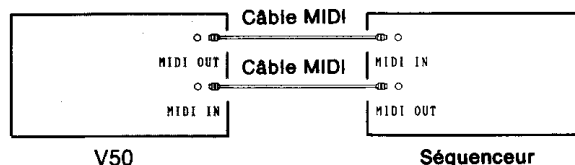
- Pour commander un autre appareil MIDI (synthétiseur ou générateur de son du type DX ou TX) à partir du V50.



Remarque:

C'est également de cette manière qu'il faut effectuer les connexions lorsque l'on souhaite utiliser le séquenceur du V50 pour commander des synthétiseurs ou modules de génération de son externes.

- Pour connecter un séquenceur externe (du type QX, par exemple) et l'utiliser à la fois pour reproduire et enregistrer.



Il existe de nombreuses autres manières de réaliser les connexions MIDI, en fonction du matériel utilisé et des besoins.

La borne MIDI TRHU retransmet les signaux MIDI reçus sur la borne MIDI IN. Cette possibilité permet de commander plusieurs appareils MIDI en même temps.

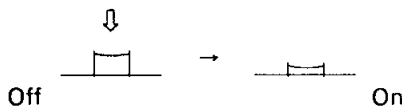
PRODUIRE DU SON

A présent que les connexions ont été effectuées, nous allons expliquer comment produire des sons.

Mise sous tension

Mettez vos appareils sous tension dans l'ordre indiqué ci-dessous.

- (1) Vérifiez les quatre points suivants :
 - (1) Tous les cordons d'alimentation sont-ils correctement insérés dans une prise de courant?
 - (2) Toutes les connexions ont-elles été correctement effectuées?
 - (3) Tous les amplificateurs sont-ils réglés sur le volume minimum?
 - (4) La commande linéaire de volume du V50 est-elle réglée sur la position MIN?
- (2) Le bouton rond situé sur la droite du panneau arrière est l'interrupteur de courant. Enfoncez-le pour mettre le V50 sous tension.



L'affichage s'allume et le message suivant apparaît. (Vous pouvez modifier le message affiché sur la ligne inférieure comme expliqué à la page 23.)

```
****.YAMAHA Digital Synthesizer V50 ****
>>>> Nice to meet you !! <<<<
```

Après quelques instants, un affichage similaire à celui indiqué ci-dessous apparaîtra.

```
PF100 "U"Lead 1 EFCT=D1y L/R: 40 Tch= 1
P09/ P09/P20/ P20 /P20/ P21 /P21/ P21
```

* Ce message sera le dernier affiché avant que le V50 n'ait été mis hors tension.

- (3) Mettez l'amplificateur (de clavier ou autre) sous tension. (L'amplificateur est mis sous tension en dernier afin d'éviter d'endommager les haut-parleurs.)

Remarque:

- Lorsque plusieurs appareils MIDI sont connectés, mettez-les sous tension en commençant par l'appareil émetteur.
- Pour la mise hors tension, procédez dans l'ordre inverse à celui indiqué ci-dessus: d'abord l'ampli, puis le V50.

Et le son?

Nous allons à présent produire du son.

- (1) Augmentez le volume sur l'ampli. (Référez-vous au manuel de votre ampli.)
- (2) Augmentez progressivement le volume sur le V50.
- (3) Enfoncez une touche. Entendez-vous quelque chose? Si non, vérifiez les points suivants :
 - (1) Le V50 et l'ampli sont-ils sous tension?
 - (2) Le V50 et l'ampli sont-ils correctement connectés?
 - (3) Le volume du V50 et de l'ampli est-il suffisamment élevé?

Si, après avoir vérifié ces trois points, vous n'entendez toujours pas de son, appliquez la procédure indiquée à la page suivante. Si vous n'entendez toujours pas de son, voyez page 132.

Écoutons à présent quelques sons du V50.

ESSAYER LES SONS

Lorsque vous achetez le V50, vous disposez, pour jouer, des 200 sons suivants:

- (1) 100 performances pré-programmées
- (2) 100 voix pré-programmées

Nous expliquerons par la suite ce qui distingue une "voix" d'une "performance". Pour l'instant, contentons-nous d'écouter les sons.

Remarque:

Outre ces pré-sélections, vous disposez également de 100 performance et 100 voix internes. Au moment où vous achetez votre V50, ce sont les mêmes que les voix et performances pré-programmées.

100 performances pré-programmées

- (1) Appuyez sur la touche **PERFORMANCE** située à droite de l'affichage. Si l'affichage indique déjà quelque chose qui ressemble au message ci-dessous, vous n'avez pas besoin d'appuyer sur **PERFORMANCE** et pouvez passer à l'étape (2).

Si "PF..." est déjà affiché.

```
PF100 "U"Lead 1 EFCT=D1w L/R: 40 Tch= 1
P09/ P09/P20/ P20 /P20/ P21 /P21/ P21
```

- (2) Appuyez sur **PRESET**. L'affichage indique "PF??".

```
PF?? "U"Lead 1 EFCT=D1w L/R: 40 Tch= 1
P09/ P09/P20/ P20 /P20/ P21 /P21/ P21
```

- (3) Utilisez les touches numériques pour entrer un nombre de deux chiffres. Les 100 performances pré-programmées sont numérotées de 00 à 99. Par exemple, si vous appuyez sur **0**, **0**, l'affichage indiquera que la performance 00 a été sélectionnée, comme suit:

```
PF000 "U"Lead 1 EFCT=D1w L/R: 40 Tch= 1
P09/ P09/P20/ P20 /P20/ P21 /P21/ P21
```

- Jouez sur le clavier et vous entendrez le son de la performance pré-programmée 00.
- (4) En procédant de la même manière qu'à l'étape 3 ci-dessus, utilisez les touches numériques pour entrer un nombre de deux chiffres différent pour sélectionner une autre performance. Jouez sur le clavier et vous entendrez un son différent.

```
PF012 WarmStrgs EFCT=RevPlat: 60 Tch= 1
P33/ P33/ * / * / * / * / * / *
```

- (5) Cette fois, appuyez sur **-1** **+1**.

- Une pression sur **+1** sélectionne la performance de numéro suivant.
- Une pression sur **-1** sélectionne la performance de numéro précédent.
- Par exemple, si la performance pré-programmée 12 a été sélectionnée, une pression sur **+1** sélectionne la performance pré-programmée 13.

```
PF013 "U"String2 EFCT=RevHall: 71 Tch= 1
P00/ P00/ * / * / * / * / * / *
```

Ainsi que nous l'avons vu, il y a deux manières de sélectionner les numéros: en entrant directement le numéro au moyen des touches numériques ou en incrémentant ou décrémentant le numéro actuellement sélectionné au moyen des touches **-1** **+1**.

Les performances pré-programmées 94 à 99 sont destinées à la reproduction multi-timbre en utilisant le séquenceur du V50. Si vous jouez sur le clavier avec ces performances, certains des sons seront identiques à ceux d'autres performances et tous les instruments indiqués sur la ligne inférieure de l'affichage ne seront pas entendus. La polyphonie de chaque performance dépendra de la façon suivant laquelle les voix sont combinées et des effets de performance utilisés.

100 voix pré-programmées

- (1) Appuyez sur la touche **[SINGLE]** située à droite de l'affichage. Si l'affichage indique déjà un message semblable à celui ci-dessous, vous n'avez pas besoin d'appuyer sur **[SINGLE]** et pouvez passer à l'étape (2).

Si [PLAY SINGLE] est déjà affiché

```
PLAY SINGLE      EFCT=RevRoom: 71  Pb= 2  
100 Strings 1    Fs=sus   [Tr  FcMw  ]
```

- (2) Appuyez sur **[PRESET]**. Le coin inférieur gauche de l'affichage indiquera "P??", comme suit :

```
PLAY SINGLE      EFCT=RevRoom: 71  Pb= 2  
P?? Strings 1    Fs=sus   [Tr  FcMw  ]
```

- Sélectionnez un numéro de voix pré-programmée (00-99) de la même manière que pour les performances. Utilisez les touches numériques pour entrer directement un nombre à deux chiffres ou utilisez les touches **[-1]** **[+1]** pour parcourir une par une les voix pré-programmées.

Ceci devrait vous donner un aperçu des sons du V50. En appliquant la procédure simple que nous venons de voir, vous êtes à présent à même de sélectionner et de jouer une grande variété de sons. Que ceux qui souhaitent tirer pleinement parti des possibilités offertes par le V50 continuent à lire pour en savoir plus.

Remarque

Comme les mémoires de voix et de performances sont numérotées de 00 à 99, la sélection d'une mémoire consiste normalement à entrer un nombre de deux chiffres. La fonction "Bank Hold" permet cependant la sélection d'une mémoire au moyen d'une seule touche. Pour activer la fonction Bank Hold, maintenez la touche **[-]** enfoncée et appuyez sur **[7]**. Quand cette fonction est active, une pression sur une touche numérique choisit automatiquement un numéro de mémoire dans la même dizaine que celle où se trouve la mémoire dernièrement choisie. Par exemple, si la mémoire 23 était choisie au moment où vous avez activé la fonction Bank Hold, une pression sur **[4]** choisira automatiquement la mémoire 24. Pour désactiver la fonction Bank Hold, maintenez **[-]** enfoncée et appuyez sur **[8]**.

Une pression sur **[PERFORMANCE]** alors que l'appareil se trouve déjà en mode PERFORMANCE PLAY ou une pression sur **[SINGLE]** alors que l'appareil se trouve déjà en mode SINGLE PLAY entraîne l'affichage de "Sending PC No---". L'affichage revient à la normale lorsque la touche est relâchée. Cette fonction vous permet de transmettre un message de "changement de programme" à partir de la borne MIDI OUT (sans intérêt lorsque le V50 est utilisé seul). Pour plus de détails, voyez page 110.

MORCEAU DE DEMONSTRATION

Jouer des sons intéressants n'est pas tout ce que vous pouvez faire avec le V50. Nous allons maintenant voir comment jouer un morceau de démonstration utilisant le séquenceur et la boîte à rythmes du V50.

Il y a deux types de morceaux de démonstrations: ceux qui sont mémorisés dans la mémoire du V50 et ceux qui se trouvent sur disquette. Nous expliquerons séparément la manière de charger ces deux types de morceaux de démonstration.

Lorsque vous chargez les données de démonstration, celles-ci remplacent les données qui se trouvent éventuellement déjà dans le V50. Lorsque vous choisissez "Demo Disk", "Chain Play" ou "V. Edit", les données internes de voix et de performance seront aussi remplacées. Aussi, si vous ne souhaitez pas perdre ces données, sauvegardez-les au préalable sur une carte de mémoire ou une disquette.

Jouer un morceau de démonstration interne

Voici comment procéder pour entendre un morceau de démonstration interne :

- (1) Appuyez sur **DEMO** de manière à obtenir l'affichage suivant :

```
UT DEMO)      Select one !
>ROM Play >Disk Play >ChainPlay >V. Edit
```

- (2) Appuyez sur la touche (touche de fonction) située sous "ROM Play" dans l'affichage.

```
UT DEMO)      Select one !
>ROM Play >Disk Play >ChainPlay >V. Edit
```

La ligne supérieure de l'affichage vous demande "Are you sure?" (Etes-vous certain?).

```
UT DEMO) ROM Play      Are you sure?
All data will be changed !  [No] [Yes]
```

- (3) Enfoncez la touche de fonction () qui se trouve sous **YES**. L'affichage indique "****BUSY****" pendant un certain temps puis indique ceci:

```
UT DEMO) Select song & push START
>Song 1 : Victory !      >START>STOP>EXIT
```

- (4) Utilisez les touches pour sélectionner le morceau de démonstration. Les titres de morceau sont indiqué sur la ligne inférieure de l'affichage.
- (5) Enfoncez la touche de fonction qui se trouve sous "START" pour faire commencer le morceau de démonstration. Pour arrêter, appuyez sur la touche de fonction qui se trouve sous "STOP".

Jouer un morceau de la disquette de démonstration

Voici comment jouer un morceau de démonstration de la disquette. (Par la procédure expliquée ici, vous pouvez non seulement charger et jouer les données de démonstration du V50, mais également &i.toutes&n. données sauvegardée sur disquette par l'option "ALL".)

- (1) Appuyez sur **DEMO** de manière à obtenir l'affichage suivant :

```
UT DEMO)      Select one !
>ROM Play >Disk Play >ChainPlay >V. Edit
```

- (2) Insérez la disquette de démonstration dans le lecteur. (Veillez à placer la disquette avec l'étiquette en haut et le volet métallique en avant et enfoncez-la bien à fond de manière à ce qu'elle se bloque dans la position correcte.)

- (3) Appuyez sur la touche (touche de fonction) située sous "> Disk Play" dans l'affichage.

```
UT DEMO)      Select one !
>ROM Play >Disk Play >ChainPlay >V. Edit
```

La ligne supérieur de l'affichage vous demande "Are you sure?" (Etes-vous certain?).

- (4) Enforcez la touche de fonction () qui se trouve sous "YES"

```
UT DEMO) Disk Play      Are you sure?
All data will be changed !  [No] [Yes]
```


Après avoir affiché "****BUSY****" pendant quelques instants, le LCD fera apparaître le message suivant :

```
UT DEMO> Select song & Push START
Song 1 : Fusion      >START>STOP>EXIT
```

- (5) Utilisez les touches pour sélectionner le morceau. Les titres de morceau apparaissent sur la ligne inférieure de l'affichage.
- (6) Enfoncez la touche de fonction qui se trouve sous "START" pour faire commencer le morceau de démonstration. Pour arrêter, appuyez sur la touche de fonction qui se trouve sous "STOP".

A l'étape (3), une pression sur la touche (touche de fonction) située sous "Chain Play" entraîne la reproduction de tous les morceaux de démonstration l'un après l'autre, en commençant par le premier. Comme nous le verrons plus loin, si les données sont des données de séquenceur sauvegardées au moyen de l'option "ALL", vous pourrez utiliser la même marche avec des disquettes autres que la disquette de démonstration fournie avec cet appareil. Cependant, seuls les fichiers "ALL" qui se trouvent au début de la disquette peuvent être appelés par cette fonction "Disk Play".

Démonstration de l'édition d'une voix

Voici comment exécuter la démonstration de l'édition d'une voix.

- Comme nous l'avons vu plus haut, enfoncez puis la touche de fonction située sous l'affichage "V. Edit".
- L'affichage vous demande "Are you sure?".
- Enfoncez la touche de fonction qui se trouve sous "YES".
- La démonstration commence.
- Utilisez le curseur d'entrée des données pour régler la vitesse de la démonstration d'édition de voix.

PRINCIPES DE FONCTIONNEMENT DU V50

Dès à présent, vous pouvez probablement déjà vous faire une certaine idée des possibilités du V50. La lecture de cette section vous permettra de préciser vos connaissances.

Structure interne du V50

Le V50 contient en fait trois unités : un synthétiseur, une boîte à rythme et un séquenceur. De manière générale, vous pouvez considérer que ces trois unités fonctionnent indépendamment les unes des autres.

Synthétiseur ... Un instrument qui produit différents sons en utilisant un générateur de son FM. Le synthétiseur se compose de deux parties : le "clavier" sur lequel vous jouez et le "générateur de son" qui produit les sons.

Boîte à rythmes ... Un appareil qui contient des enregistrements PCM de sons rythmiques d'instruments authentiques. La grande variété des sons disponibles comprend de sons de batterie traditionnels, de percussions électroniques et d'instruments ethniques.

Séquenceur ... Un appareil qui enregistre une exécution musicale. Une exécution musicale enregistrée par cet appareil peut être reproduite à tout moment.

Quatre modes de jeu

Tout comme la structure interne du V50 peut être divisée en une section synthétiseur, une section rythmique et une section séquenceur, les modes **PLAY** du V50 peuvent être répartis en quatre modes distincts.

(1) Mode PERFORMANCE PLAY

Joue des performances (combinaisons de plus d'une voix). La distinction entre "voix" et "performances" est expliquée à la page 19.

(2) Mode SINGLE PLAY

Joue une voix à la fois.

(3) Mode RHYTHM MACHINE PLAY

Joue des motifs ("pattern") ou morceaux ("song") de rythme. Le chapitre 4 explique le fonctionnement de la section boîte à rythme.

(4) Mode SEQUENCER PLAY

Reproduit une exécution musicale enregistrée. Le chapitre 5 explique le fonctionnement de la section séquenceur.

PRINCIPES D'UTILISATION DU V50

Pour commencer, nous allons expliquer en grandes lignes comment faire pour jouer et éditer les voix et les performances d'une part et utiliser la boîte à rythmes et le séquenceur d'autre part. Les différentes opérations peuvent être regroupées de la manière suivante :

- Commutation des modes
- Utilisation des touches de fonction pour sélectionner une opération
- Entrée de valeurs numériques
- Entrée de caractères

Commutation des modes

Il s'agit concrètement de la manière dont on sélectionne les différents modes : mode PERFORMANCE PLAY, mode SINGLE PLAY, mode RHYTHM MACHINE et mode SEQUENCER.

Remarque:

- Vous ne pouvez pas commuter les modes au moyen de la fonction COMPARE lorsque vous éditer une voix ou une performance.
- Si vous appuyez sur **[SINGLE]** alors que vous vous trouvez déjà en mode SINGLE PLAY ou appuyez sur **[PERFORMANCE]** alors que vous vous trouvez déjà en mode PERFORMANCE PLAY, l'affichage indiquera "*** Sending PC No-" tant que vous maintenez la touche enfoncée. Ceci vous permet d'envoyer un message de changement de programme, ainsi que nous l'expliquons à la page 110.

- Pour sélectionner le mode PERFORMANCE PLAY, appuyez sur **[PERFORMANCE]**. La performance utilisée en dernier lieu en mode PERFORMANCE PLAY sera sélectionnée. A ce moment, vous pouvez appuyer sur **[PRÉSET]**, **[INT]** ou **[CARD]** et utiliser les touches numériques ou les touches **[-1]** **[+1]** pour sélectionner une autre performance.
- Pour sélectionner le mode SINGLE PLAY, appuyez sur **[SINGLE]**. La voix utilisée en dernier lieu en mode SINGLE PLAY sera sélectionnée. A ce moment, vous pouvez appuyer sur **[PRÉSET]**, **[INT]** ou **[CARD]** et utiliser les touches numériques ou les touches **[-1]** **[+1]** pour sélectionner une autre voix.
- Pour sélectionner le mode RHYTHM MACHINE, appuyez sur **[RHYTHM]**. (Vous passerez soit en mode RHYTHM PATTERN, soit en mode RHYTHM SONG.)
- Pour sélectionner le mode SEQUENCER, appuyez sur **[SEQ]**.

Utilisation des touches de fonction pour sélectionner les opérations

Utilisez les touches de fonction pour sélectionner les différents items ou fonctions du menu affiché tout en éditant ou jouant dans chacun des modes. L'illustration suivante donne un exemple utilisant la paramètre Sensitivity pour l'édition d'une voix.

Curseur

E1111	SENS	>PMS(a11)	>AMS	>AME	>EBS	>KVS
ALG 6	OP1	6	2	on	0	+2

Si vous souhaitez modifier le réglage "KVS" (sensibilité à la vitesse du toucher), appuyez sur la touche de fonction située à l'extrême droite.

E1111	SENS	>PMS(a11)	>AMS	>AME	>EBS	>KVS
ALG 6	OP1	6	2	on	0	+2

Appuyez sur cette touche.

Le curseur se déplace sur "KVS" et vous pouvez alors modifier le réglage KVS de la manière expliquée au chapitre suivant.

Dans certains cas, une pression sur une touche de fonction située sous un "> ~ ~" fera apparaître un nouveau menu. Retenez que chaque touche de fonction est en rapport avec la ligne du bas sur l'affichage.

Le curseur vient ici

E1111	SENS	>PMS(a11)	>AMS	>AME	>EBS	>KVS
ALG 6	OP1	6	2	on	0	+2

Sélection de valeurs numériques

Quel que soit le mode dans lequel vous jouez ou éditez, voici comment fixer les valeurs numériques pour les différents paramètres indiqués sur l'affichage. Il y a trois manières de fixer une valeur numérique.

(1) En utilisant les touches numériques

Entrez directement les nombres en utilisant les touches [0] à [9] et la touche [-]. Le nombre de chiffres à entrer peut varier. Si vous devez entrer un nombre entre 0 et 9 pour un paramètre qui requiert deux chiffres, commencez par entrer un "0". (Par exemple, si vous désirez entrer la valeur "8" pour un paramètre dont la plage de réglage va de 00 à 99, tapez [0] puis [8]. Si vous entrez un nombre supérieur au maximum admis pour le paramètre sélectionné, c'est la valeur maximale qui sera affichée.

(2) En utilisant la commande linéaire d'entrée de données

Le fait de déplacer la commande fera varier la valeur entre le minimum et le maximum pour le paramètre sélectionné.

(3) En utilisant les touches [-1] et [+1]

Une pression sur la touche [-1] aura pour effet de décrémenter la valeur d'une unité et une pression sur la touche [+1], de l'incrémenter d'une unité.

Utilisez la méthode d'entrée de valeur numérique la plus appropriée pour chaque situation. Les réglages de type "on" ou "off" peuvent également être effectués par les méthodes (2) et (3).

et majuscules. Les lettres s'affichent comme vous les tapez, en majuscules ou minuscules. La touche [9] permet d'entrer un espace.

(2) En utilisant la commande linéaire d'entrée de données

Déplacez la commande linéaire d'entrée de données pour parcourir les caractères dans l'ordre suivant :

```
[Espace] !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[^\_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~+
```

(3) En utilisant les touches [-1] [+1]

Appuyez répétitivement sur les touches [-1] [+1] pour parcourir les caractères ci-dessus.

Utilisez la méthode (ou une combinaison) la plus appropriée pour chaque situation.

Entrer des caractères

Voici comment entrer les noms des voix et performances ainsi que des morceaux de la boîte à rythmes et du séquenceur. Lorsque vous entrez des caractères, la ligne inférieure de l'affichage indique "←" et "→". Les touches de fonction situées sous ces flèches servent à déplacer le curseur (un trait de soulignement) qui indique la position à laquelle le caractère suivant va être entré.

(1) En utilisant les touches numériques

Utilisez les touches numériques [0] à [9] pour entrer directement les caractères. Il y a trois caractères imprimés dans le coin inférieur gauche de chaque touche. Par exemple, la touche [0] comprend les lettres ABC. Une pression sur cette touche entre le caractère "0". Une seconde pression entre le caractère "a", une troisième, le caractère "b" et une quatrième, le caractère "c". La touche [-] (LETTER) permet de commuter entre minuscules

VOIX ET PERFORMANCES

"Voix" et "performances" sont des termes qu'il est important de bien comprendre pour pouvoir utiliser le V50. Veuillez donc accorder une attention particulière aux explications qui suivent:

Voix

Dans le contexte du V50, le mot "voix" est utilisé pour désigner "un certain son". Par exemple, le V50 contient une "voix de piano", une "voix de guitare", etc. Chaque voix possède un numéro et un nom, que l'on appelle "numéro de voix" et "nom de voix". Parmi les voix, on distingue les catégories suivantes :

- **Voix pré-programmées**

Le V50 contient 100 voix appelées "voix pré-programmées". Il n'est pas possible de les effacer ou de les remplacer.

- **Voix internes**

Le V50 peut mémoriser 100 voix que vous avez créées vous-même. Ces voix sont appelées "voix internes". Il est possible de modifier une voix pré-programmée et de la mémoriser en tant que voix interne.

- **Voix sur carte de mémoire**

100 voix peuvent être mémorisées sur une carte de mémoire RAM et être utilisées de la même manière que les voix pré-programmées ou les voix internes. Ces voix sont appelées "voix de la carte". (Des voix pré-programmées sur carte ROM (inaltérables) existent également dans le commerce. Ces voix sont également des "voix de la carte".

Types de voix

Types de voix	Numéros de voix	Nombre
Voix pré-programmées	P00-P99	100 voix
Voix internes	I00-I99	100 voix
Voix de la carte	C00-C99	100 voix

* Les voix de la carte ne peuvent être utilisées que si une carte correcte est insérée dans le connecteur prévu à cet effet.

Mode SINGLE PLAY et nombre maximum de notes simultanées

Nous avons dit qu'une voix est "un certain son". Le mode dans lequel on joue avec un seul son est appelé le mode SINGLE PLAY. En mode SINGLE PLAY,

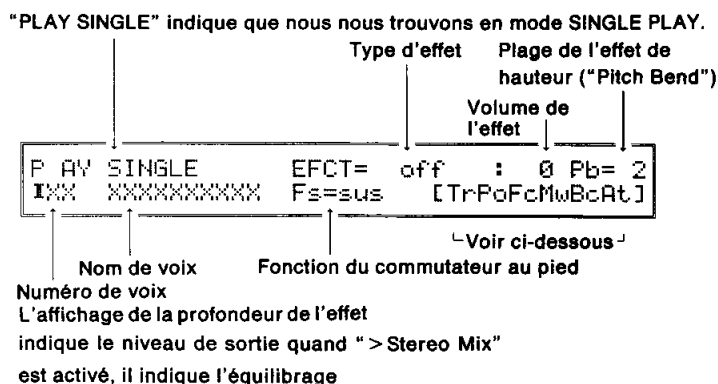
vous pouvez sélectionner n'importe quelle voix pré-programmée, interne ou de la carte (à condition qu'une carte soit correctement insérée dans le connecteur) et en jouer.

En mode SINGLE PLAY, vous pouvez jouer des accords constitués de 16 notes maximum. Lorsque vous enfoncez une 17ème note, la première enfoncée disparaît et la nouvelle la remplace. (C'est ce qu'on appelle la "priorité à la dernière note jouée".)

Une autre manière d'exprimer qu'un instrument peut jouer un accord de 16 notes maximum est de dire que cet instrument a une polyphonie à 16 notes ou encore qu'il est polyphonique à 16 notes.

Affichage du mode SINGLE PLAY

En mode SINGLE PLAY, l'affichage indique les informations suivantes :



TrPoFcMwBcAt signifie:

- Tr..... Affiché lorsque la fonction de transposition est réglée sur une valeur différente de C3.
- Po..... Affiché lorsque le paramètre "Portamento time" est réglé sur une valeur supérieure à 0.
- Fc..... Affiché lorsque les réglages permettent le contrôle du volume, de la tonalité, de la hauteur, etc. au moyen de la commande au pied.
- Mw.... Affiché lorsque les réglages permettent à la molette de modulation de commander le volume, le timbre, la hauteur, etc.
- Bc..... Affiché lorsque les réglages permettent à la commande de souffle ("Breath controller") de commander le volume, le timbre, la hauteur, etc.

At Affiché lorsque les réglages permettent à l'aftertouch (variation de pression sur une touche déjà complètement enfoncée) de commander le volume, le timbre, la hauteur, etc.

Voyants à DEL en mode SINGLE PLAY

Lorsque vous jouez sur le clavier en mode SINGLE PLAY, le voyant à DEL situé à gauche de **[TRI]** s'allume brièvement (environ 0,2 secondes).

Performances

Dans le contexte du V50, le terme "performance" désigne une "combinaison de plusieurs voix". Par exemple, il est possible de jouer à la fois un son de piano et un son de guitare ou encore de jouer des sons différents sur des sections différentes du clavier. Comme les voix, chaque performance a un nom et un numéro. Lorsque vous utilisez le séquenceur pour jouer de plusieurs voix à la fois, vous utilisez une performance.

Parmi les performances, on distingue les catégories suivantes:

- **Performances pré-programmées**

Le V50 contient 100 performances que l'on appelle "performances pré-programmées". Il n'est pas possible de les effacer ou de les remplacer.

- **Performances internes**

Le V50 peut mémoriser 100 performances que vous créez vous-même. Ces performances sont appelées "performances internes". Il est possible de modifier une performance pré-programmée et de la mémoriser en tant que performance interne.

- **Performances de la carte**

100 performances peuvent être mémorisées sur une carte RAM et utilisées dans les mêmes conditions que les performances pré-programmées ou internes. Ces performances sont appelées "performances de la carte".

Types de performances

Types de performances	Numéros de performance	Nombre
Performances pré-programmées	P00-P99	100 performances
Performances internes	I00-I99	100 performances
Performances de la carte	C00-C99	100 performances

* Les performances de la carte ne peuvent être utilisées que si une carte est correctement insérée dans le connecteur prévu à cet effet.

Mode PERFORMANCE PLAY et nombre maximum de notes simultanées

Nous avons appris que le mode dans lequel on joue avec une seule voix à la fois est le mode SINGLE PLAY. Nous avons également appris que le mode PERFORMANCE PLAY est celui dans lequel on peut jouer des performances pré-programmées, internes ou de la carte.

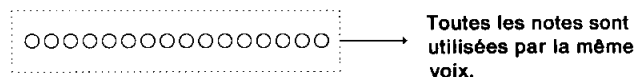
Remarque:

Les sons pré-programmés du V50 sont conçus de manière à être les plus impressionnants lorsqu'ils sont utilisés dans une performance. Sauf lorsque vous éditez une voix, nous vous recommandons d'utiliser habituellement votre V50 en mode PERFORMANCE PLAY.

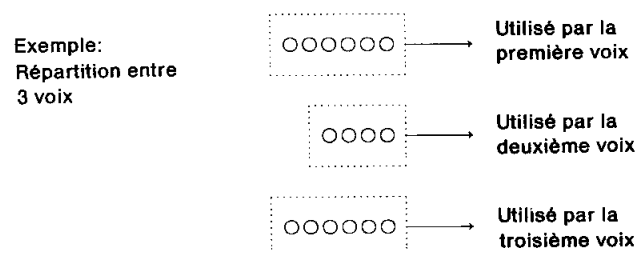
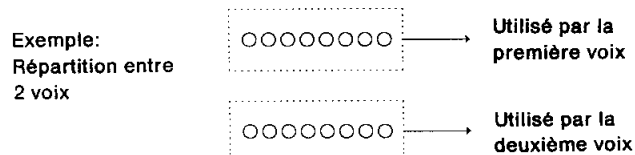
Nous avons indiqué ci-dessus que le nombre maximum de notes qu'il est possible de jouer simultanément est de 16. C'est également le cas pour le mode PERFORMANCE PLAY. Pour exprimer ce concept d'une autre manière, disons qu'une performance est un réglage qui détermine quelles voix joueront les 16 notes (voyez la figure suivante).

Mode SINGLE PLAY et mode PERFORMANCE PLAY

Si nous utilisons le symbole "o" pour désigner la capacité à produire une note, le mode SINGLE PLAY ressemblera à ceci.



Par contre, le mode PERFORMANCE PLAY peut répartir les 16 notes entre plusieurs voix différentes.



En mode PERFORMANCE PLAY, le V50 utilise huit "instruments" auxquels une certaine capacité de production de notes est assignée. Cela signifie que jusqu'à huit voix différentes peuvent être utilisées simultanément.

Remarque:

Il est non seulement possible d'assigner à chaque instrument une capacité de production de notes, mais également de programmer le V50 pour qu'il fasse cela automatiquement. Voir page 25.

Remarque:

La désactivation d'un instrument est temporaire et le fait de sélectionner une autre performance ré-activera automatiquement l'instrument.

Si vous désactivez tous les instruments d'une performance, vous n'obtiendrez évidemment aucun son.

Affichage du mode PERFORMANCE PLAY

En mode PERFORMANCE PLAY, l'affichage donne les informations suivantes:

"PF" indique le mode PERFORMANCE PLAY.

Numéro de la performance	Nom de la performance	Type d'effet	Volume de l'effet	Canal de transmission du clavier
PF	IXX	XXXXXXXXXX	EFCT=	off
			:	0 Tch= 1
	I33/ I34/	* / * / *	* / * / *	* / * / *

— Nombre de voix assignées aux huit instruments. —
(Dans cet exemple, seuls deux instruments sont utilisés.)

Quand faut-il utiliser les modes SINGLE PLAY et PERFORMANCE PLAY?

A présent, vous devriez connaître la différence entre le mode SINGLE PLAY et le mode PERFORMANCE PLAY. Voici quelques conseils qui vous aideront à décider quand utiliser chacun de ces modes.

Mode SINGLE PLAY

- (1) Lorsque vous souhaitez utiliser une seule voix.
- (2) Lorsque vous utiliser un séquenceur ou un clavier externe pour jouer une seule voix.

Mode PERFORMANCE PLAY

- (1) Lorsque vous souhaitez entendre plusieurs voix à la fois en enfonceant une touche.
- (2) Lorsque vous voulez jouer des voix différentes dans plusieurs zones du clavier (en utilisant la fonction "Keyboard Split").
- (3) Lorsque vous utilisez un séquenceur pour jouer plusieurs voix à la fois.

Il y a plusieurs autres manières d'utiliser les deux modes, en fonction de votre système et de vos desiderata musicaux.

Voyants à DEL du mode PERFORMANCE PLAY

Lorsque vous jouez sur le clavier en mode PERFORMANCE PLAY, les voyants à DEL situés à gauche de **TR1** – **TR8** s'allument brièvement (environ 0,5 secondes) pour indiquer les instruments (1-8) actifs correspondants.

Activer ou désactiver des instruments

En mode PERFORMANCE PLAY, il est possible d'activer ou de désactiver des instruments. Tout en enfonceant la touche de fonction **[F]**, appuyez sur le point (**[.]**) sous l'instrument que vous souhaitez désactiver. L'affichage de la voix se transforme en "xxx" et l'instrument n'est plus entendu. Lorsque vous jouez sur le clavier alors qu'un instrument a été désactivé, le voyant à DEL correspondant, à gauche de **TR1** – **TR8** clignote en rouge. Pour réactiver un instrument, procédez de la même manière que pour le désactiver.

EFFETS

Le V50 possède une unité d'effets incorporée. Cette unité d'effets contient les fonctions suivantes:

Numéro	Effet
0	Off
1	Reverb Hall (RevHall)
2	Reverb Room (RevRoom)
3	Reverb Plate (RevPlate)
4	Delay
5	Delay L/R (Dly L/R)
6	Stereo Echo (StEcho)
7	Distortion Rev. (DistRev)
8	Distortion Echo (DstEcho)
9	Gate Reverb (GateRev)
10	Reverse Gate (RvsGate)
11	Early Ref (E.Ref)
12	Tone Control (Tone)
13	Delay & Reverb (DlyRev1)
14	Delay L/R & Rev (DlyRev2)
15	Dist. & Delay (DistDly)
16	Church
17	Club
18	Stage
19	Bath Room
20	Metal
21	Tunnel
22	Doubler 1
23	Doubler 2
24	Feed Back Gate
25	F. Back Reverse
26	Feed Back E/R
27	Delay & Tone 1
28	Dly L/R & Tone 1
29	Tone Control 2
30	Delay & Tone 2
31	Dly L/R & Tone 2
32	Distorsion

Ces effets peuvent être utilisés avec le synthétiseur (voix, performances) ainsi qu'avec la boîte à rythmes. Chaque voix et performance peut avoir ses propres réglages d'effets, sélectionnés par vous en fonction de ce qui convient le mieux pour chaque voix ou performance. Le V50 ne possède cependant qu'une seule unité d'effet et si vous utilisez le séquenceur, la boîte à rythmes et le clavier en même temps, le même effet sera appliqué dans tous les cas.

Une pression sur la touche **[BYPASS]** (située dans le coin inférieur droit de l'affichage) permet de désactiver temporairement l'effet. L'effet est désactivé (contourné) lorsque le voyant à DEL est allumé et activé (non contourné) lorsque le voyant est éteint.

Remarque:

Ainsi que nous le verrons plus tard, chaque performance comprend un "effet de performance". Cet effet n'a rien à voir avec l'unité d'effet dont il est question ici. Ne confondez pas les deux choses.

CHANGEMENT DU MESSAGE INTRODUCTIF A LA MISE SOUS TENSION

Tel que vous l'avez acheté, le V50 affiche le message suivant pendant environ 2 secondes, chaque fois qu'il est mis sous tension.

```
**** YAMAHA Digital Synthesizer V50 ****  
>>>>      Nice to meet you !!      <<<<
```

Vous pouvez remplacer la ligne inférieure de l'affichage par n'importe quel message de votre choix: votre nom, celui de votre groupe, etc.

- (1) Tout en enfonçant la touche **[DEMO]**, appuyez sur **[STORE/COPY]** pour obtenir l'affichage suivant:

```
UT EDIT MESSAGE>      ←      →  
>>>>      Nice to meet you !!      <<<<
```

- (2) Entrez votre message (40 caractères max.) sur la ligne inférieure de l'affichage. (La procédure pour entrer les caractères est expliquée à la page 18.) Par la suite, lorsque vous mettrez l'appareil sous tension, c'est votre message qui sera affiché.

COMPATIBILITE AVEC D'AUTRES APPAREILS

Compatibilité des données avec d'autres appareils

Les données du V50 sont compatibles avec d'autres appareils Yamaha comme indiqué ci-dessous.

Les données de voix sont compatibles avec les DX11, YS100, YS200, B200, TQ5, DX21, DX100, TX81Z et WT11. Cependant, lorsque des données du V50 sont transmises à l'un de ces appareils, les fonctions qui ne se trouvent pas sur ces appareils sont ignorées. Par exemple, si des données du V50 sont envoyées à un DX11, les données d'effet du V50 seront ignorées.

Les données de séquences sauvegardées sur disquette par le QX5FD peuvent être lues par le lecteur de disquette du V50 et le V50 peut également recevoir des données de séquence du QX5FD via les transmissions "bulk dump" MIDI. (Cela ne sera toute fois pas possible si la quantité des données de séquence est trop importante.) Cependant, les données du QX5FD telles que les données de macro et de tempo relatif seront ignorées par le V50.

Veuillez noter les restrictions suivantes:

- Des erreurs de lecture des données de séquence peuvent se produire en format "YS SQ1" ("YS SQ1" est affiché sous "Format" lorsque vous enfoncez **[CARD]**).
- Les données de séquence de démonstration ne peuvent être lues sur la carte dans le format "YS SQ2" ("YS SQ2" est affiché sous "Format" lorsque vous enfoncez **[CARD]**).

Cartouches

En fixant un adaptateur ADP2 (disponible en option), vous pouvez également utiliser les cartouches ROM ou RAM conçues pour le DX11 Yamaha avec le V50. Les cartouches s'utilisent alors exactement comme sources de données. Il n'est cependant pas possible de stocker les données du V50 sur ces cartouches.

CHAPITRE 2. PERFORMANCE EDIT

Ce chapitre explique comment créer et éditer les performances.

L'ÉDITION DES PERFORMANCES

Nous allons à présent voir comment éditer une performance. A partir du mode PERFORMANCE PLAY, appuyez sur une touche d'édition (**TR1** – **TR8**, **RHY**, ☐) pour entrer en mode PERFORMANCE EDIT.

Il y a deux méthodes principales pour éditer une performance:

- (1) Modifier une performance existante pour en créer une nouvelle.
- (2) Créer une performance complètement neuve, à partir de rien.

Si vous utilisez la méthode (1), commencez par sélectionner la performance à partir de laquelle vous allez travailler en mode PERFORMANCE PLAY, puis éditez-la. Si vous utilisez la méthode (2), utilisez la fonction "Init" sous **OTHERS** pour obtenir une "base" de départ et commencez à constituer votre performance.

Remarque:

Lorsque vous avez terminé d'éditer une performance, n'oubliez pas de sauvegarder la performance nouvellement créée. La page 128 explique l'utilisation de cette fonction.

Si, après avoir édité une performance, vous en sélectionnez une autre sans avoir stocké les données éditées, la performance sera automatiquement remise dans son état original. Si cela vous arrive, vous pouvez encore utiliser la fonction "Recall", sous **OTHERS** pour rappeler les données de la performance sur laquelle vous étiez en train de travailler. Cette fonction est expliquée à la page 126.

- Pendant l'édition d'une performance, la fonction "Compare" vous permet de comparer le son sur lequel vous travaillez avec sa version originale. L'utilisation de cette fonction est expliquée à la page 131.
- Pendant l'édition d'une performance, vous pouvez maintenir enfoncée la touche ☐ et appuyer sur une des touches de fonction ☐ sous l'affichage pour désactiver un instrument que vous ne désirez pas d'entendre, tout comme en mode PERFORMANCE PLAY. Pour ré-activer un instrument désactivé, répétez le processus. Cette possibilité est très utile pour éditer une performance. Remarquez, cependant, qu'il n'est pas possible de stocker une performance dont un instrument est désactivé. (Lorsque vous la mémorisez, l'instrument sera automatiquement ré-activé.)

Mode ASSIGN, nom de performance

Appuyez sur **[TR1]** (ASSIGN MODE).



(1) Mode ASSIGN

■ Fonction

Fixe l'assignation de la touche.

■ Réglages

normal, alterné, DVA

■ Explication

Ceci détermine l'instrument qui sera joué lorsqu'une touche est enfoncée.

normal

L'assignation est "normale" quand chaque instrument joue lorsqu'il reçoit des données sur son propre canal de réception (voir page 26). Le nombre maximum de notes pour chaque instrument sera déterminé par le réglage de notes (voir page 25).

alternate

L'assignation est "alternée" lorsque les instruments ayant le même canal de réception que l'instrument 1 jouent en alternance.

DVA

L'allocation dynamique de la voix est le mode dans lequel chaque instrument joue en réponse aux données qu'il reçoit sur son propre canal de réception (voir page 26). Le nombre maximum de notes pour chaque instrument est déterminé *automatiquement*, ainsi que nécessaire. Si vous utilisez un séquenceur pour faire jouer le V50, il est judicieux de régler le mode d'assignation sur DVA.

Remarque:

Si vous utilisez le mode d'assignation alternée, le canal de transmission du clavier (voir page 106) doit correspondre au canal de réception de l'instrument 1.

Les données telles que les changements de commande, de "pitch bend" et d'"aftertouch" seront reçues sur le canal de réception de l'instrument 1 et seront appliquées à tous les instruments dont l'assignation est "alternée".

Si vous quittez ce mode, les réglages the Max Note et de Reserve Note seront ajustés suivant le nombre d'instruments utilisés.

Performance name

■ Fonction

Donner un nom à une performance

■ Réglages

Jusqu'à 10 caractères

■ Explication

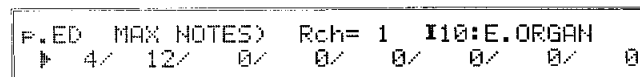
Utilisez cette fonction pour donner un nom à une performance. (Les explications pour entrer les caractères sont données à la page 18). Si vous éditez une performance existante, le nom de la performance originale sera affiché. Si vous éditez une performance à partir de l'état initialisé, le nom initialisé sera affiché.

Notes

Appuyez sur **[TR2]** (NOTES).

Si le mode d'assignation est "normal" ou "alterné"

La ligne supérieure indique le canal de réception et la voix de l'instrument auquel le curseur se trouve.



■ Fonction

Fixe le nombre total de notes pour chaque instrument

■ Réglages

0-16 (le total de tous les instruments ne doit pas dépasser 16)

■ Explication

Ceci détermine le nombre maximum de notes qu'un instrument peut jouer simultanément. Par exemple si le nombre maximum de notes est fixé à 4, l'instrument ne pourra jouer des accords de plus de quatre notes. Si vous jouez une cinquième note, la première note jouée cèdera la place à la nouvelle note.

Remarque:

Si vous utilisez une voix dont le générateur d'enveloppe a un paramètre RR (vitesse de relâchement) réglé sur une valeur relativement basse, de sorte que le son s'attarde après que la note a été relâchée, il est judicieux de sélectionner un nombre maximum de notes un peu plus élevé pour l'instrument qui joue cette voix. Cela évitera que l'amortissement de la note ne soit coupé de façon peu naturelle.

Si le mode d'assignation a été réglé sur DVA

La ligne supérieure indique la voix de l'instrument auquel le curseur est situé.

```
P.ED RESERVED NOTES>      I10:E.ORGAN
▶ 4/  2/  4/  4/  2/ off/ off/ off
```

■ Fonction

Fixe le nombre de notes réservées pour chaque instrument.

■ Réglages

off, 0 – 16 (le total pour tous les instruments ne peut dépasser 16) ("off" indique que l'instrument n'est pas utilisé. "0" indique que 0 notes sont réservées.)

■ Explication

Lorsque plus de 16 touches sont enfoncées, ces réglages déterminent le nombre minimum de notes réservées (c.-à-d. garanties) pour chaque instrument.

Voice number

Appuyez sur **TR3** (VOICE NUMBER). La ligne supérieure de l'affichage indiquera le canal de réception et la voix de l'instrument auquel le curseur se trouve.

```
P.ED VOICE NO>      Rch= 1  I10:E.Piano 2A
▶ I10/ I12/ 0/  0/  0/  0/  0/  0/
```

■ Fonction

Sélectionne les voix qui doivent être utilisées par chaque instrument.

■ Réglages

I00 – I99, P00 – P99, C00 – C99

■ Explication

Sélectionne les voix qui doivent être utilisées par chaque instrument.

Remarque:

Un numéro de voix ne peut être sélectionné si le nombre maximum de notes allouées à un instrument est 0 (ou, dans le cas du mode d'assignation DVA, lorsque le réglage du nombre de notes réservées est "off").

Egalement, les voix de la carte ne peuvent être utilisées dans une performance interne. Les performances internes ne peuvent utiliser que les voix pré-programmées et les voix internes. Similairement, les performances de la carte ne peuvent utiliser les voix internes. Les performances de la carte peuvent utiliser uniquement les voix pré-programmées et les voix de la carte.

Lorsqu'une performance utilisant des voix internes est sauvegardée sur une carte, les numéros de voix internes seront convertis en numéros de voix de la carte. Réciproquement, lorsqu'une performance de carte utilisant des voix de carte est chargée ou stockée dans une mémoire interne, les numéros de voix de la performance seront convertis en numéros de voix interne.

Receive channel

Appuyez sur **TR4** (RECV CH). La ligne supérieure de l'affichage indiquera le canal de transmission du clavier et la voix de l'instrument auquel le curseur se trouve.

```
P.ED RECV CH>      Tch= 1  I10:E.Piano 2A
▶ 1/  1/  * /  * /  * /  * /  * /  *
```

■ Fonction

Fixe le canal MIDI reçu par chaque instrument.

■ Réglages

1 – 16, omn

■ Explication

Chaque instrument joue seulement lorsque des données arrivent sur le canal spécifié ici. Lorsque "omn" est sélectionné, l'instrument joue en réponse à toutes les données transmises, quel que soit leur canal.

Normalement, le clavier du V50 transmet sur le canal 1. Si vous créez une performance qui doit être jouée à partir du clavier du V50 (pas à partir du séquenceur ou d'un clavier externe), assurez-vous de régler le canal de réception de tous les instruments sur 1 ou "omn" (omni). (Il est possible de changer le canal de transmission du clavier du V50.)

Si vous utilisez le séquenceur, assurez-vous que le canal de réception de chaque instrument correspond bien au canal de transmission de chaque piste du séquenceur.

Remarque:

Il n'est pas possible d'affecter un canal de réception à un instrument dont le nombre maximum de notes assignées est 0 (ou, si le mode d'assignation DVA est utilisé, dont le réglage du nombre de notes réservées est "off"). Si le mode d'assignation alternée est sélectionné, seul le canal de réception de l'instrument 1 sera utilisé.

Note limit (low)

Appuyez sur **[RHY]** (LIMIT/LOW). La ligne supérieure de l'affichage indique le réglage de la note limite (haute) et la voix de l'instrument auquel le curseur se trouve.

```
P.ED LIMIT/LOW> H= G8 I10:E.Piano 2A
▶ C-2/ C-2/ * / * / * / * / * / *
```

■ Fonction

Fixe la plage du clavier (limite inférieure) pour chaque instrument.

■ Réglages

C-2 — G8

■ Explication

Chaque instrument joue des notes dans la plage définie par une limite inférieure et une limite supérieure (paramètre suivant). Les notes en dehors de cette plage ne sont pas entendues.

Normalement, la limite inférieure est fixée à C-2 et la limite supérieure à G8. Si vous créez une performance avec des partages de clavier, de sorte que des voix différentes soient jouées dans différentes zones du clavier, changez les limites inférieure et supérieure. Par exemple, si vous souhaitez que l'instrument 1 joue les notes de C-2 à B2 et que l'instrument 2 joue les notes de C3 à G8, fixez la limite inférieure/supérieure de l'instrument 1 à C-2/B2 et la limite inférieure/supérieure de l'instrument 2 à C3/G8.

Remarque:

Une limite de note ne peut être fixée pour les instruments dont le nombre maximum de notes est 0 (ou, lorsque le mode d'assignation DVA est sélectionné, lorsque le réglage du nombre de notes réservées est "off").

Si vous utilisez le partage du clavier, assurez-vous que le canal de réception de chaque instrument corresponde avec le canal de transmission.

Note limit (high)

Appuyez sur **[]** (LIMIT/HIGH). La ligne supérieure de l'affichage indique le réglage de la limite (inférieure) et la voix de l'instrument auquel le curseur se trouve.

```
P.ED LIMIT/HIGH> L= C2 I10:E.Piano 2A
▶ G8/ G8/ * / * / * / * / * / *
```

■ Fonction

Fixe la plage du clavier (limite supérieure) pour chaque instrument.

■ Réglages

C-2 — G8

■ Explication

Chaque instrument joue des notes dans la plage définie par une limite inférieure et une limite supérieure. Les notes en dehors de cette plage ne sont pas entendues.

Normalement, la limite inférieure est fixée à C-2 et la limite supérieure à G8. Si vous créez une performance avec des partages de clavier ("keyboard split"), de sorte que des voix différentes soient jouées dans différentes zones du clavier, changez les limites inférieure et supérieure.

Remarque:

Une limite de note ne peut être fixée pour les instruments dont le nombre maximum de notes est 0 (ou, lorsque le mode d'assignation DVA est sélectionné, lorsque le réglage du nombre de notes réservées est "off").

Si vous utilisez le partage du clavier, assurez-vous que le canal de réception de chaque instrument corresponde avec le canal de transmission.

Detune

Appuyez sur **[TRS]** (INST DETUNE). La ligne supérieure de l'affichage indique le canal de transmission du clavier et la voix de l'instrument auquel le curseur se trouve.

```
P.ED INST DETUNE> Tch= 1 I10:E.Piano 2A
▶ -2/ +2/ * / * / * / * / * / *
```

■ Fonction

Modifier légèrement l'accordage de chaque instrument.

■ Réglages

-7 — +7

■ Explication

Lorsque le réglage est 0, l'instrument joue à la hauteur correcte. Si vous créer une performance qui joue plus d'un instrument pour chaque note, désaccorder légèrement chaque instrument produira un effet de chorus très naturel, en donnant une impression d'espace à vos sons. Plus spécialement, lorsque vous étagez plusieurs fois la même voix, désaccorder un peu chaque couche donnera un son d'ensemble plus épais, plus riche.

Remarque:

Detune ne peut être spécifié pour les instruments dont le réglage du nombre maximum de notes assignées est 0 (ou, lorsque le mode d'assignation DVA est utilisé, pour les instruments dont le réglage du nombre de notes réservées est "off").

Si une performance joue plus d'un instrument pour chaque note, assurez-vous que le canal de réception de chaque instrument correspond avec le canal de transmission.

Cette fonction de désaccordage est destinée à changer la hauteur *relative* des instruments. Régler tous les instruments de la performance à la même valeur de désaccordage ne rime pas à grand'chose.

Note shift

Appuyez sur **[TR6]** (NOTE SHIFT). La ligne supérieure de l'affichage indique le canal de transmission du clavier et la voix de l'instrument auquel le curseur se trouve.

```
P.ED NOTE SHIFT) Tch= 1 I10:E.Piano 2A
▶ +0/ +0/ * / * / * / * / * / *
```

■ Fonction

Transposer la hauteur de chaque instrument par pas d'un demi-ton.

■ Réglages

– 24 — + 24

■ Explications

Lorsque Note Shift est réglé sur 0, l'instrument joue la hauteur spécifiée par le message de note qui arrive sur le canal qui lui est affecté. Lorsque le réglage est entre – 1 et – 24, la hauteur de la note est plus basse et lorsque le réglage est entre + 1 et + 24, la hauteur de la note est plus haute.

Le réglage se fait par incréments ou décréments d'un demi-ton. Par exemple, la valeur – 12 correspond à une octave en dessous tandis que + 24 correspond à deux octaves au-dessus.

Cette fonction Note Shift peut être utile pour jouer un morceau dans une tonalité différente ou pour jouer des notes qui sont en dehors des limites du clavier. Une autre manière d'utiliser la fonction Note Shift lorsque plusieurs voix identiques jouent en même temps, est de décaler les voix pour former un accord ou pour jouer des octaves parallèles.

Remarque:

Note Shift ne peut être spécifié pour les instruments dont le réglage du nombre maximum de notes assignées est 0 (ou, lorsque le mode d'assignation DVA est utilisé, pour les instruments dont le réglage du nombre de notes réservées est "off").

Si une performance joue plus d'un instrument pour chaque note, assurez-vous que le canal de réception de chaque instrument correspond avec le canal de transmission.

Volume

Appuyez sur **[TR7]** (VOLUME).

```
P.ED
▶ 74/ 96/ * / * / * / * / * / *
```

■ Fonction

Détermine le volume de chaque instrument.

■ Réglages

0 – 99

■ Explication

0 correspond au volume minimum et 99 au volume maximum. (La barre verticale à droite de chaque nombre indique graphiquement le volume de chaque instrument.) Ce réglage détermine l'équilibre de volume des instruments faisant partie d'une performance.

Remarque:

Volume ne peut être spécifié pour les instruments dont le réglage du nombre maximum de notes assignées est 0 (ou, lorsque le mode d'assignation DVA est utilisé, pour les instruments dont le réglage du nombre de notes réservées est "off").

Lorsqu'un message de changement de commande qui affecte le volume est reçu par un instrument, le volume de celui-ci est modifié.

Output assign

Appuyez sur **[TR8]** (OUTPUT ASSIGN). La ligne supérieure de l'affichage indique le canal de transmission du clavier et la voix de l'instrument auquel se trouve le curseur.

```
P.ED OUT ASSIGN) Tch= 1 I10:E.Piano 2A
▶ L+R/ R/ * / * / * / * / * / *
```

■ Fonction

Fixe la sortie pour chaque instrument.

■ Réglages

off, L, R, L + R

■ Explication

Lorsque Output Assign est réglé sur "off", l'instrument ne produit pas de son. Lorsqu'il est réglé sur L, le son de l'instrument se fait entendre sur la voie gauche et lorsqu'il est réglé sur R, sur la voie droite. Lorsqu'il est réglé sur L + R, le son se fait entendre sur les deux voies.

Remarque:

Output Assign ne peut être spécifié pour les instruments dont le réglage du nombre maximum de notes assignées est 0 (ou, lorsque le mode d'assignation DVA est utilisé, pour les instruments dont le réglage du nombre de notes réservées est "off").

Lorsque seule la sortie L est connectée, les voies gauche et droite sont toutes deux entendues sur la voie gauche.

L'effet de performance "pan" ne s'applique qu'aux instruments qui sont soit à gauche, soit à droite. ("pan" ne fonctionne pas avec les instruments dont le mode Output Assign est L + R.)

LFO select

Appuyez sur ☐ (OTHERS). (Il y a une touche marquée "OTHERS" dans la section "UTILITY", mais dans ce chapitre, nous faisons uniquement référence à la touche ☐ OTHERS de la section EDIT.

Quand cet indicateur apparaît à l'affichage, vous pouvez enfoncer la même touche (dans le cas présent la touche ☐ OTHER) pour obtenir un affichage différent.

```
P.ED LFO SELECT)
▶ 1 / 2 / * / * / * / * / * / *
```

■ Fonction

Sélectionne le LFO (oscillateur basse fréquence) à utiliser avec chaque instrument.

■ Réglages

off, 1, 2, vib

■ Explication

Le V50 possède deux LFO et huit générateurs de vibrato. Voici comment sélectionner celui qui doit être utilisé par chaque instrument. (Le LFO fait l'objet d'explications à la page 42.)

Les réglages LFO utilisés dans les deux instruments de numéros les plus bas (c'est-à-dire les instruments qui n'ont pas un réglage de notes = 0) sont disponibles pour être utilisés par les huit instruments.

Les réglages LFO peuvent être sélectionnés pour chaque voix de la manière suivante.

off..... La voix n'est pas affectée par un LFO.

1..... La voix utilise les réglages LFO du premier instrument dans la performance (l'instrument indiqué à l'extrême gauche de l'affichage).

2..... La voix utilise les réglages LFO du second instrument de la performance.

vib..... La voix utilise ses propres réglages LFO, mais les réglages AMS (pour effets tremolo ou wah-wah) sont ignorés et seule la modu-

lation de hauteur est utilisée. La forme d'onde du LFO est réglée sur triangle et PMS sur approximativement 5.

Remarque:

LFO ne peut être spécifié pour les instruments dont le réglage du nombre maximum de notes assignées est 0 (ou, lorsque le mode d'assignation DVA est utilisé, pour les instruments dont le réglage du nombre de notes réservées est "off").

S'il y a seulement un instrument dont le réglage du nombre maximum de notes assignées est plus grand que 0, vous ne pourrez choisir qu'entre "off" et le numéro de l'instrument lui-même. (Si vous essayez de sélectionner les autres valeurs, "-" sera affiché et le résultat sera la même que si vous aviez sélectionné "off").

Si le réglage du nombre maximum de notes assignées pour les instruments 1 et 2 est 0 (ou si, lorsque le mode d'assignation DVA est utilisé, le réglage du nombre de notes réservées est "off"), le "1" et le "2" dans les explications et l'affichage ci-dessus seront remplacés par les instruments de numéros inférieurs ayant un réglage de notes différent de 0

Micro tuning on/off

Appuyez sur ☐ (OTHERS) deux fois. La ligne supérieure de l'affichage indique le type de micro-accordage actuellement sélectionné.

```
P.ED MICRO TUNE) Sel= 2  C
▶ on/ on/ * / * / * / * / * / *
```

■ Fonction

Spécifie l'utilisation ou la non-utilisation du micro-accordage pour chaque instrument.

■ Réglages

off, on

■ Explication

Chaque instrument peut utiliser ou ne pas utiliser le micro-accordage sélectionné. (Utilisez la fonction suivante pour sélectionner le type de micro-accordage).

off..... L'instrument n'utilise pas le micro-accordage et joue la gamme tempérée.

on..... L'instrument utilise le micro-accordage sélectionné pour la performance (voir fonction suivante). Outre le tempérament égal, un seul autre micro-accordage peut être utilisé dans une performance.

Remarque:

Micro tune ne peut être spécifié pour les instruments dont le réglage du nombre maximum de notes assignées est 0 (ou, lorsque le mode d'assignation DVA est utilisé, pour les instruments dont le réglage du nombre de notes réservées est "off").

Il n'est pas possible d'utiliser deux ou plusieurs micro-accordages (autre que le tempérament égal) dans une performance.

Micro tuning select

Appuyez trois fois sur ☐ (OTHERS).

```
P.ED MICRO TUNE)
▶Table= 3:Pure(minor)   >Key= A
```

■ Fonction

Sélectionne le type de micro-accordage à utiliser dans la performance.

■ Réglages

Octave, Full Kbd., 1: Equal — 11: 1/8 Tone

■ Explication

Cette fonction permet de sélectionner le type de micro-accordage qui sera utilisé par les instruments dont la fonction précédent ("Micro tuning on/off") est réglée sur "on".

Comme l'indique le tableau suivant, 2 systèmes de micro-accordage originaux créés par l'utilisateur et 11 systèmes pré-programmés sont disponibles.

Pour les systèmes pré-programmés 2-5, vous avez la possibilité de faire correspondre la tonique de la gamme à la tonalité du morceau à jouer.

Remarque:

Si pour la fonction "Micro tuning on/off" expliquée précédemment, aucun instrument n'a été réglé sur la position "on", le micro-accordage sélectionné ici n'aura aucun effet.

Numéro	Tempérament	Tonalité	Commentaire
	User octave	—	Vous pouvez créer votre propre accordage comme expliqué à la page 123.
	User full	—	
1	Equal temperament	—	L'accordage de "compromis" utilisé au cours des 200 dernières années dans pratiquement toute la musique occidentale et que l'on trouve sur la plupart des claviers électroniques. Chaque demi-ton correspond exactement à 1/12ème d'octave et la musique peut aisément être jouée dans n'importe quelle tonalité. Aucun des intervalles, cependant, ne concorde parfaitement.
2	Pure major	C — B	Cet accordage est conçu de telle sorte que la plupart des intervalles (plus particulièrement la tierce majeure et la quinte juste) dans la gamme majeure soient purs. (Cela signifie que les autres intervalles seront un peu décalés.) Vous pouvez spécifier la tonalité dans laquelle vous allez jouer. Etant donné que le V50 vous permet de mémoriser un système de micro-accordage par performance, vous pouvez mémoriser des performances identiques avec le même système de micro-accordage dans des tonalités différentes et effectuer des transpositions quasi-instantanément.
3	Pure minor	A — G#	Même chose que Pure Major, mais conçu pour le mode mineur.
4	Mean tone	C — B	Ceci est une variante des accordages purs et pythagoriciens. L'intervalle entre la tonique et la dominante est un peu plat de sorte que l'intervalle entre la tonique et le second degré soit exactement à mi-chemin entre une seconde pure majeure et mineure - c'est-à-dire une "moyenne".
5	Pythagorean	C — B	Cette gamme est obtenue en accordant les quintes justes pures vers le haut à partir de la tonique. Cela entraîne une octave réduite, de sorte qu'une quarte est désaccordée pour compenser (en DO, l'intervalle LA♭-MI♭).
6	Werckmeister	—	Andreas Werckmeister, un contemporain de Bach, conçut ce système d'accordage afin que les instruments à clavier puissent jouer dans n'importe quelle tonalité. Chaque tonalité a un caractère unique.

Numéro	Tempérament	Tonalité	Commentaire
7	Kirnberger	—	Johan Philipp Kirnberger a également essayé de tempérer la gamme pour permettre de jouer dans n'importe quelle tonalité.
8	Valotti & Young	—	Francescantonio Valotti et Thomas Young (tous deux vers la moitié du 17ème siècle) ont conçu cette variante de la gamme pythagoricienne dans laquelle les six premières quintes sont plus basse d'un écart égal.
9	1/4 shifted equal	—	Le tempérament égal décalé d'un quart de ton vers le haut.
10	1/4 tone	—	Vingt-quatre notes également réparties par octave. (Il faut jouer 24 notes pour passer à l'octave suivante.)
11	1/8 tone	—	Quarante-huit notes également réparties par octave. (Il faut jouer 48 notes pour passer à l'octave suivante.)

Performance effect select

Appuyez sur ☐ (OTHERS) quatre fois.

```
P.ED PFM EFCT SEL)
Effect =delay1(time=1.50s fs=+22 fb=0)
```

■ Fonction

Sélectionner un effet de performance.

■ Réglages

off, delay 1-4, pan 1-4, chord 1-4

■ Explication

Cette fonction détermine l'effet utilisé par la performance. Il y a trois types d'effets et quatre mémoires (quatre réglages différents) pour chaque type d'effet. En d'autres mots, le V50 se souvient de 12 effets de performance différents. (Pour régler les différentes mémoires d'effet, voyez page 120.) Sélectionnez un effet de performance parmi les 12 suivants:

delay (1-4)

Vous entendez un "écho" ou "répétition retardée" de la même note (ou une note différente).

pan (1-4)

Lorsque les deux sorties (L et R) sont utilisées, le son se déplace d'un côté à l'autre.

chord (1-4)

Pour chaque note jouée, un accord sera produit.

- Les explications pour régler les mémoires d'effets de performance se trouvent à la page 120.
- Si vous réglez l'effet de performance sur "off", il n'y aura pas d'effet.
- Les effets de performance "delay" et "chord" ne s'appliquent qu'à l'instrument de numéro inférieur entendu.
- L'effet de performance "pan" s'applique à tous les instruments dont l'assignation de sortie est L ou R.

Remarque:

Si le réglage du nombre maximum de notes est inférieur au nombre de notes dans l'accord spécifié dans la mémoire d'effet de performance "chord", l'accord ne sera pas produit correctement.

Les instruments dont l'assignation de sortie est réglée sur "off" ou "L + R" ne sont pas affectés par l'effet de performance "pan".

Cet "effet de performance" n'a rien à voir avec l'effet DSP dont il est question à la section suivante. Evitez de les confondre.

Effect on/off

Appuyez sur ☐ [EFFECT]. La ligne supérieure de l'affichage indique le type d'effet actuellement sélectionné. Si la touche ☐ [BYPASS] est enfoncée (le voyant à DEL est allumé), l'affichage indique "BYPASS".

```
P.ED EFCT) No.= 1:RevHall
▶ on/ on/ * / * / * / * / * / *
```

■ Fonction

Activer et désactiver l'effet pour chaque instrument.

■ Réglages

off, on

■ Explication

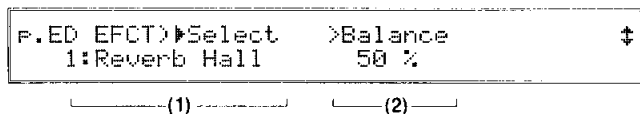
Lorsque le réglage est "on", l'effet sélectionné (voir la fonction suivante) est appliqué à l'instrument.

Remarque:

La fonction "Effect on/off" ne peut être utilisée avec les instruments dont le nombre maximum de notes est 0 (ou, si le mode d'assignation DVA est utilisé, lorsque le réglage du nombre de notes réservées est "off")

Effect select, effect balance

Appuyez deux fois sur **[EFFECT]**. Si **[BYPASS]** est enfoncé (le voyant à DEL est allumé), l'affichage indique "BYPASS".



(1) Effect select

■ Fonction

Permet de sélectionner le type d'effet à utiliser

■ Réglages

Sélectionner l'un des types d'effets suivants:

0: off

pas d'effet

1: Reverb Hall

Réverbération d'une salle de dimensions importantes

2: Reverb Room

Réverbération d'une salle de dimensions plus modestes

3: Reverb Plate

Réverbération typique des réverbérateurs à plaques

4: Delay

Son retardé

5: Delay L/R

Son retardé réparti à gauche/droite

6: Stereo Echo

Echo réparti gauche/droite

7: Distortion Rev

Combinaison de distorsion et de réverbération

8: Distortion Echo

Combinaison de distorsion et écho

9: Gate Reverb

Réverbération avec coupure rapide "artificielle"

10: Reverse Gate

Réverbération simulant une bande reproduite à l'envers

11: Early Ref

Ajoute des réflexions acoustiques primaires aux sons

12: Tone Control

Egaliseur à 3 bandes

13: Delay & Reverb

Combinaison de retard et de réverbération

14: Delay L/R & Rev

Combinaison de retard L/R et de réverbération

15: Dist. & Delay

Combinaison de distorsion et de retard

16: Church

Réverbérations d'un église

17: Club

Réverbérations d'un club musical

18: Stage

Réverbérations d'un club musical plus vaste

19: Bath Room

Réverbérations d'une salle de bain

20: Metal

Réverbérations métalliques

21: Tunnel

Réverbérations d'un tunnel

22: Doubler 1

Duplication du son

23: Doubler 2

Duplication du son (séparation gauche/droite)

24: Feed Back Gate

Réverbérations à ouverture, et contréréaction

25: F. Back Reverse

Réverbérations inversée à ouverture et contréréaction

26: Feed Back E/R

Premières réflexions et contréréaction

27: Delay & Tone 1

Combinaison d'un effet de retard et du contrôle de tonalité 1

28: Dly L/R & Tone 1

Combinaison d'un effet de retard gauche/droite et du contrôle de tonalité 1

29: Tone Control 2

Contrôle de tonalité qui utilise un filtre passe-bas et un filtre passe-haut

30: Delay & Tone 2

Combinaison d'un effet de retard et du contrôle de tonalité 2

31: Dly L/R & Tone 2

Combinaison d'un effet de retard gauche/droite et du contrôle de tonalité 2

32: Distorsion

Effet de distorsion

Remarque:

Les réglages "Balance", "Out Level" et "Stereo Mix" Différent pour chaque effet.

(2) Effect balance**■ Fonction**

Permet de fixer l'équilibre de volume entre le son non traité et l'effet.

■ Réglages

0% – 100%

■ Explication

A mesure que vous augmentez la valeur, l'effet s'entend de mieux en mieux et à mesure que vous diminuez la valeur, le son non traité s'entend de mieux en mieux.

Remarque:

Lorsque la valeur 0% est sélectionnée, vous n'entendez que le son non traité. Lorsque la valeur est 100%, le signal non traité est absent et seul l'effet est entendu.

Comme les touches numériques ne permettent pas d'entrer plus de deux chiffres, vous ne pouvez les utiliser pour entrer la valeur 100. Entrez la valeur 99 puis utilisez le curseur d'entrée des données ou les touches - 1/ + 1.

Effect output level, stereo mix

Appuyez trois fois sur **[EFFECT]**. (Si "Effect select" est désactivé, vous ne pourrez sélectionner et utiliser cette fonction.)

P.ED EFCT>▶OutLevel >StereoMix
70 % on

(1)

(2)

(1) Effect output level**■ Fonction**

Permet de spécifier le volume de sortie de l'effet.

■ Réglages

0% – 100%

■ Explication

Ceci détermine le volume combiné du signal non traité et de l'effet expliqués à la section précédente. 100% correspond au maximum et à 0%, il n'y a pas de son.

Remarque:

A 0%, on n'entend ni le son non traité, ni l'effet. (Cependant, si la fonction "stereo mix" expliquée ci-dessous est "on", vous entendrez seulement le son non traité.) Si ce niveau est trop élevé, de la distorsion peut apparaître. Dans ce cas, abaissez le niveau.

(2) Stereo mix**■ Fonction**

Permet d'ajouter le son de l'unité d'effets à un mixage stéréo non traité.

■ Réglages

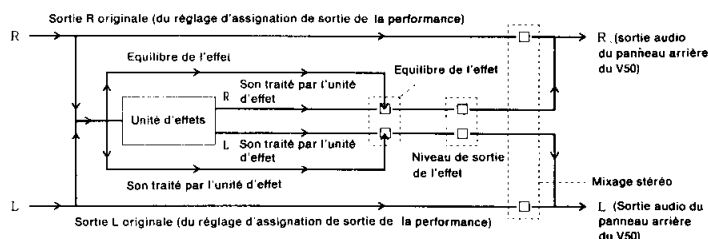
off/on

■ Explication

Le signal entrant dans l'unité qui produit les effets est monaural. Cela signifie que lorsque "stereo mix" est réglé sur "off", les instruments de la performance sont entendus en mono, même si leur réglage d'assignation de sortie est réglé sur L ou R.

En réglant "stereo mix" sur "on", le son d'effet (monaural) est *ajouté* au mixage non traité L/R (stereo) de la performance. Ceci vous permet de conserver l'impression stéréo en utilisant un effet. (Le panorama stéréo apparaît un peu plus étroit.)

Le schéma ci-dessous montre le parcours du signal non traité et du signal d'effet.

**Effect parameters**

Appuyez quatre fois sur **[EFFECT]**. (Si "effect select" est désactivé, vous ne pourrez utiliser cette fonction.)

P.ED EFCT>▶Time >LPF >Delay
2.6sec 1.25kHz 0.1ms

■ Fonction

Permet d'effectuer des réglages individuels pour chaque effet.

■ Réglages

Chaque type d'effet possède des réglages différents (voir tableau suivant).

■ Explication

Cette fonction vous permet d'ajuster individuellement chaque effet comme indiqué dans le tableau suivant. Il est également possible de copier les réglage d'un effet d'une autre voix ou performance (voir page 130).

Réglages pour 5: Delay L/R, 6: Stereo Echo

Paramètre	Réglages	Commentaires
Lch Dly	0ms — 300ms	Spécifie le temps de retard pour la voie gauche. Un réglage plus élevé augmente le temps d'attente jusqu'au premier son retardé sur la voie gauche.
Rch Dly	0ms — 300ms	Spécifie le temps de retard pour la voie droite. Un réglage plus élevé augmente le temps d'attente jusqu'au premier son retardé sur la voie droite.
FB Gain	0% — 99%	Spécifie l'intensité du feedback. Un réglage de 0% produit un seul son retardé.

Réglages pour 4: Delay L/R, 6: stereo Echo

Paramètre	Réglages	Commentaires
Time	0.3sec — 18.3sec	Spécifie le temps nécessaire pour que la réverbération s'estompe. Un temps plus long entraîne un estompement plus lent.
Dist.	0% — 100%	Spécifie l'intensité de la distorsion. Une valeur plus élevée entraîne davantage de distorsion.
Reverb	0 — 100%	Spécifie l'intensité de la distorsion. Ceci détermine l'équilibre entre la réverbération et la distorsion.

Réglages pour 8: Distorsion Echo, 15: Dist. & Delay

Paramètre	Réglages	Commentaires
Time	0ms — 300ms	Spécifie le temps nécessaire jusqu'au premier son retardé. Une valeur plus élevée entraîne un temps d'attente plus long avant l'apparition du son retardé.
FB Gain	0% — 99%	Spécifie l'intensité du feedback. Une valeur plus élevée entraîne davantage de répétitions retardées.
Dist.	0% — 100%	Spécifie l'intensité de la distorsion. Un réglage plus élevé entraîne davantage de distorsion.

Réglages pour 1: Reverb Hall, 2: Reverb Room, 3: Reverb Plate, 16: Church, 17: Club, 10: Stage, 19: Bath Room, 20: Metal

Paramètre	Réglages	Commentaires
Time	0.3sec — 10.0sec	Spécifie le temps que dure l'estompement de la réverbération. Plus le temps est long, plus l'estompement est lent.
LPF	1.25KHz — 12.0KHz, thru	Spécifie le réglage du filtre passe-bas. Les fréquences au-dessus de la fréquence spécifiée sont éliminées. Si "thru" est choisi, le signal ne passe pas par ce filtre. Lorsque "thru" est sélectionné, la plage de fréquences entière aura une réverbération avec le même estompement.
Delay	0.1ms — 50 ms	Spécifie le temps jusqu'aux premières réflexions (le début de la réverbération). Un réglage plus élevé augmente le temps d'attente avant que la réverbération commence.

Réglages pour 4: Delay

Paramètre	Réglages	Commentaires
Time	0ms — 300ms	Spécifie le temps jusqu'au premier son retardé. Un réglage plus élevé augmente le temps d'attente avant que le son retardé n'apparaisse.
FB Delay	0ms — 300ms	Spécifie le temps entre les répétitions du son retardé ("feed back"). Un réglage plus élevé augmente le temps d'attente entre deux répétitions du son retardé.
FB Gain	0% — 99%	Spécifie la quantité de "feedback" (retours). Lorsque le réglage est 0%, il y a un seul son retardé.

Réglages pour 9: Gate Reverb, 10: Reverse Gate, 11: Early Ref

Paramètre	Réglages	Commentaires
Size	0.5 — 3.2	Spécifie les dimensions d'une salle hypothétique. Une valeur plus élevée entraîne une impression de local plus spacieux.
LPF	1.25KHz — 12.0KHz, thru	Spécifie le réglage pour le filtre passe-bas. Les fréquences au-dessus de la fréquence spécifiée sont éliminées. Si "thru" est choisi, le signal ne passe pas par ce filtre.
Delay	0.1ms — 50ms	Spécifie le temps jusqu'à ce que l'effet commence. Une valeur plus élevée entraîne un temps d'attente plus long avant que le son retardé commence.

Réglages pour 12: Tone Control

Paramètre	Réglages	Commentaires
Low	-12dB — +12dB	Contrôle des basses fréquences (filtre passe-bande à pente, 800Hz). Les valeurs positives renforcent tandis que les valeurs négatives atténuent.
Middle	-12dB — +12dB	Contrôle des fréquences médium (filtre passe-bande de présence, 1260Hz). Les valeurs positives renforcent tandis que les valeurs négatives atténuent.
High	-12dB — +12dB	Contrôle des hautes fréquences (filtre passe-bande à pente, 3kHz). Les valeurs positives renforcent tandis que les valeurs négatives atténuent.

Réglages pour 13: Delay & Reverb

Paramètre	Réglages	Commentaires
RevTime	0.3sec — 10.0sec	Spécifie la durée de l'estompement de la réverbération. Un temps plus long entraîne un estompement plus lent.
Delay	0ms — 152ms	Spécifie le temps de retard. Une valeur plus élevée entraîne un temps d'attente plus long avant que le son retardé n'apparaisse.
FB Gain	0% — 99%	Spécifie l'importance du feedback du retard. Une valeur plus élevée entraîne davantage de répétitions.

Réglages pour 14: DelayL/R & Rev.

Paramètre	Réglages	Commentaires
RevTime	0.3sec — 10.0 sec	Spécifie le temps nécessaire pour que la réverbération s'estompe. Un temps plus long entraîne un estompement plus lent.
Lch Dly	0ms — 300ms	Spécifie le temps de retard pour la voie gauche. Une valeur plus élevée entraîne un temps d'attente plus long avant que le premier son retardé apparaisse sur la voie gauche.
Rch Dly	0ms — 300ms	Spécifie le temps de retard pour la voie droite. Une valeur plus élevée entraîne un temps d'attente plus long avant que le premier son retardé apparaisse sur la voie droite.

Réglages pour 21: Tunnel

Paramètre	Réglages	Commentaires
RevTime	0,3ms — 10,0ms	Spécifie le temps qu'il faut pour que la réverbération s'estompe. Un temps plus long entraîne un estompement plus lent.
Delay	0,1ms — 300ms	Spécifie le retard. Le temps d'attente avant l'apparition du son retardé augmente en même temps que la valeur choisie.
FB Gain	0% — 99%	Spécifie l'importance de la contre réaction. Une valeur plus élevée entraîne un plus grand nombre de répétitions.

Réglages pour 22: Doubler 1

Paramètre	Réglages	Commentaires
DlyTime	0.1ms — 0ms	Spécifie le temps d'attente avant l'apparition du son retardé. Augmente en même temps que la valeur choisie.
HPF	160Hz — 1000Hz, thru	Spécifie la fréquence de coupure du filtre passe-haut. Les fréquences plus basses sont éliminées.
LPF	1,25kHz — 12.0kHz	Spécifie la fréquence de coupure du filtre passe-bas. Les fréquences plus élevées sont éliminées.

Réglages pour 23: Doubler 2

Paramètre	Réglages	Commentaires
Lch Dly	0,1ms — 50ms	Spécifie le temps d'attente avant l'apparition du son retardé sur le canal gauche. Augmente en même temps que la valeur choisie.
Rch Dly	0,1ms — 50ms	Spécifie le temps d'attente avant l'apparition du son retardé sur le canal droit. Augmente en même temps que la valeur choisie.
LPF	1,25kHz — 12.0kHz	Spécifie la fréquence de coupure du filtre passe-bas. Les fréquences plus élevées sont éliminées.

Réglages pour 29: Tone Control 2

Paramètre	Réglages	Commentaires
HPF	160Hz — 1000Hz, thru	Spécifie la fréquence de coupure du filtre passe-haut. Les fréquences plus basses sont éliminées.
Middle	-12dB — +12dB	Contrôle de la plage médium. Une valeur positive produit un relèvement; une valeur négative produit une atténuation. (Ce filtre est un filtre passe-bande de présence à fréquence centrale fixée à 1260Hz.)
LPF	1,25kHz — 12.0kHz	Spécifie la fréquence de coupure du filtre passe-bas. Les fréquences plus élevées sont éliminées.

Réglages pour 24: Feed Back Gate, 25: F. Back Reverse, 26: Feed Back E/R

Paramètre	Réglages	Commentaires
Size	0,5 — 3,2	Spécifie la taille d'une salle hypothétique. Une valeur plus élevée produit une sensation de salle plus spacieuse.
LPF	1,25kHz — 12.0kHz	Spécifie la fréquence de coupure du filtre passe-bas. Les fréquences plus élevées sont éliminées.
FB Gain	0% — 99%	Spécifie l'importance de la contre-réaction. Une valeur plus élevée entraîne un plus grand nombre de répétitions.

Réglages pour 32: Distorsion

Paramètre	Réglages	Commentaires
Dist.	0% — 100%	Spécifie l'importance de la distorsion. La distorsion augmente en même temps que la valeur choisie.
HPF	160Hz — 1000Hz, thru	Spécifie la fréquence de coupure du filtre passe-haut. Les fréquences plus basses sont éliminées.
LPF	1,25kHz — 12.0kHz	Spécifie la fréquence de coupure du filtre passe-bas. Les fréquences plus élevées sont éliminées.

Réglages pour 27: Delay & Tone 1, 28: Dly L/R & Tone 1, 30: Delay & Tone 2, 31: Dly L/R & Tone 2

Paramètre	Réglages	Commentaires
Bril	0 — 12	Spécifie la brillance du son. La brillance augmente en même temps que la valeur choisie.
Delay	0,1ms — 300ms	Spécifie le retard. Le temps d'attente avant l'apparition du son retardé augmente en même temps que la valeur choisie.
FB Gain	0% — 99%	Spécifie l'importance de la contre-réaction. Une valeur plus élevée entraîne un plus grand nombre de répétitions. Si la valeur est 0, il ne se produit aucun son retardé.

CHAPITRE 3. VOICE EDIT

Ce chapitre explique comment créer et modifier des voix. Nous allons apprendre à utiliser la génération de son FM pour créer des sons originaux.

LES PRINCIPES DE LA GENERATION DE SON FM

Voici, brièvement expliqué, le système de génération de son FM utilisé dans le V50 comme, d'ailleurs, la plupart des synthétiseurs Yamaha.

Opérateurs

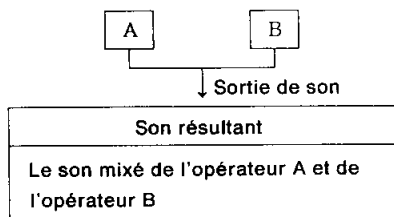
Le coeur de la synthèse FM est l'"opérateur". Un opérateur est un oscillateur, un appareil qui produit un signal. Le V50 possède quatre de ces opérateurs et toutes ses voix sont créées à partir de ces quatre opérateurs. Chaque opérateur peut être commandé de trois manières différentes.

Niveau de sortie ... Le niveau (volume) du signal produit par l'opérateur.
Hauteur La hauteur du signal produit par l'opérateur.
Forme d'onde La forme du signal produit par l'opérateur.

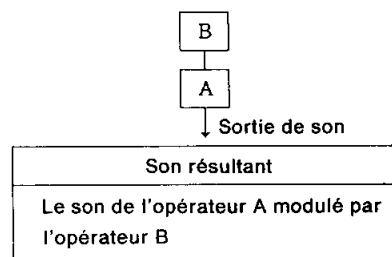
Combinaisons d'opérateurs

Nous avons mentionné que ces quatre opérateurs sont combinés pour produire une voix. Afin de garder ces explications aussi simples que possible, nous n'utiliserons cependant que deux opérateurs dans notre exemple. Nos deux opérateurs (A et B) peuvent être disposés de deux manières différentes.

(1) Deux opérateurs disposés horizontalement



(2) Deux opérateurs disposés verticalement



Dans le cas de (1), les deux sons des opérateurs A et B sont mixés. Dans le cas de (2), l'opérateur du haut (B) module le son de l'opérateur du bas (A). Le son que vous entendez est le son modulé de l'opérateur A. Le son de l'opérateur B n'est pas entendu. Pour résumer:

Disposés horizontalement

Les deux opérateurs produisent du son.

Disposés verticalement

L'opérateur du haut modifie le son de l'opérateur du bas. L'opérateur du bas produit le son.

Porteur et modulateur

Lorsqu'ils sont disposés verticalement, les deux opérateurs agissent chacun de manière différente: l'un est "porteur" et l'autre, "modulateur".

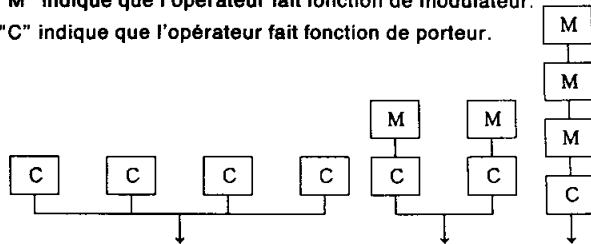
Modulateur Un opérateur qui module le son d'un autre opérateur (B dans notre schéma).

Porteur Un opérateur qui produit du son (A dans notre schéma).

Lorsqu'ils sont disposés horizontalement, les deux opérateurs font fonction de porteur (ils produisent tous deux du son). Le V50 possède quatre opérateurs. Ces quatre

opérateurs forment différentes combinaisons dans lesquelles ils sont soit porteur, soit modulateur, comme le montre le schéma suivant.

"M" indique que l'opérateur fait fonction de modulateur.
 "C" indique que l'opérateur fait fonction de porteur.



Lorsque tous les opérateurs sont disposés horizontalement, ils font tous fonction de porteurs.

Lorsque tous les opérateurs sont disposés verticalement, celui du bas fait fonction de porteur et les trois autres de modulateurs.

Algorithme

Une combinaison d'opérateurs est appelée un "algorithme". Le V50 possède huit algorithmes. Les huit algorithmes (numérotés de 1 à 8) sont représentés sur la droite du panneau avant. Chaque opérateur dans un algorithme est numéroté entre 1 et 4. Les sons caractéristiques de chaque algorithme sont expliqués à la page 41.

Facteurs déterminant le timbre d'une voix.

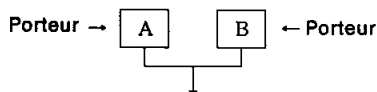
Il y a de nombreux réglages qui affectent le timbre d'une voix, mais les six suivants sont les plus importants.

(1) Algorithme (ALGORITHM)

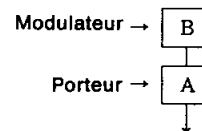
Il est essentiel de choisir l'algorithme approprié pour le son que l'on veut créer. Ce choix détermine le statut - porteur ou modulateur - de chaque opérateur.

(2) Niveau de sortie des différents opérateurs (OUTPUT LEVEL)

Le niveau de sortie d'un opérateur faisant fonction de porteur détermine le volume et le niveau de sortie d'un opérateur faisant fonction de modulateur détermine la "brillance" du son produit par l'opérateur qu'il module.



Les niveaux de sortie des opérateurs A et B déterminent l'équilibre (mélange) des deux sons.



Le niveau de sortie de l'opérateur B détermine la brillance du son produit par l'opérateur A. Le niveau de sortie de l'opérateur A détermine le volume.

Hauteur de chaque oscillateur (OSCILLATOR FREQUENCY)

Le son produit est influencé par la hauteur de chaque opérateur.

Forme d'onde de chaque opérateur

Chaque opérateur peut produire une parmi huit formes d'onde différentes. Chaque forme d'onde a un contenu harmonique différent (un timbre différent) et vous pouvez donc choisir celle qui convient le mieux en fonction du son que vous voulez créer.

Générateur d'enveloppe (ENVELOPE GENERATOR)

Tous les instruments (piano, orgues, cuivres, etc.) produisent des sons avec des caractéristiques d'ascension et de déclin différentes. Pour simuler ceci, chaque opérateur a une fonction qui règle sa sortie dans le temps. Cette fonction est appelée "générateur d'enveloppe" ou "EG" en abrégé.

Il vous faudra un peu de pratique pour pouvoir utiliser ces six éléments pour créer le son que vous désirez, mais à mesure que vous gagnerez de l'expérience, vous découvrirez que la création de voix est à la fois facile et passionnante.

Il y a essentiellement deux manières d'éditer les voix.

(1) En modifiant partiellement une voix existante pour en créer une nouvelle.

(2) En créant une voix totalement neuve partir de rien.

Au début, il est probablement plus facile d'utiliser la méthode (1). Vous pouvez modifier les voix internes, pré-programmées ou de la carte. Rappelez-vous que les voix que vous créez ne peuvent être mémorisées qu'en tant que voix internes ou voix de la carte (il n'est pas possible de mémoriser une voix dans un emplacement de voix pré-programmée).

Pour utiliser la méthode (1), passez en mode SINGLE PLAY et sélectionnez la voix que vous voulez éditer. Pour utiliser la méthode (2), vous devez d'abord reconstituer un état "initialisé" en utilisant la fonction **OTHERS** "Init" (pour initialisation) (voir page 126).

Remarque:

Après avoir édité une voix, n'oubliez pas de la mémoriser (voir page 128). Si, après avoir édité une voix, vous sélectionnez une autre voix sans mémoriser la voix que vous venez d'éditer, les données que vous avez patiemment élaborées seront remplacées par les données de voix antérieures. Cependant, vous avez encore la possibilité, le cas échéant, de récupérer de justesse votre travail en utilisant la fonction "recall" de **OTHERS** (voir page 126).

Voix initialisée





"Initialisé" signifie que la plupart des réglages sont réduits à leur minimum ou valeur la de base. La voix initialisée produit le son le plus simple possible (une onde sinusoïdale à partir de l'opérateur 1.

Lorsque vous éditez une voix, vous pouvez comparer le résultat de votre travail avec la voix originale en utilisant la fonction "compare" (voir page 131).

OPERATOR ON/OFF

Lorsque vous éditez une voix, le coin supérieur gauche de l'affichage fait apparaître une rangée de chiffres du genre "1111".

1111

De gauche à droite, ces chiffres indiquent si les opérateurs 1 à 4 sont activés ("1") ou désactivés ("0"). Les opérateurs peuvent être activés ou désactivés en utilisant  (opérateur 1),  (opérateur 2)  (opérateur 3) et  (opérateur 4).

Opérateur	1	2	3	4
				



Lorsqu'un opérateur est désactivé, cet opérateur ne produit pas de signal. Cela signifie que si vous désactivez les quatre opérateurs, vous n'obtiendrez pas de son du tout.

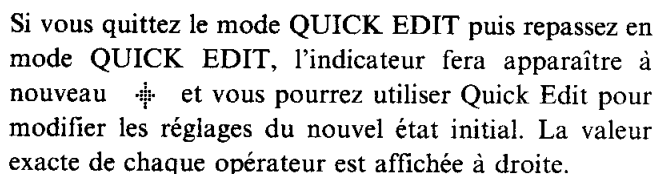
Activer ou désactiver un opérateur est souvent utile pour contrôler le son d'un seul opérateur ou contrôler l'effet d'un opérateur faisant fonction de modulateur.

Remarque:

Cette fonction d'activation/désactivation a pour seule objet de faciliter l'édition. Il n'est pas possible de mémoriser une voix avec un opérateur désactivé. (La voix sera mémorisée avec tous ses opérateurs activés). Si un opérateur est superflu dans la voix que vous créez, vous pouvez vous en débarrasser en réglant son niveau de sortie sur 0 (voir page 49).

Figure 1 is a schematic representation of the experimental design. It shows a sequence of events for a single trial: a stimulus (a horizontal bar with a black dot), a response (a horizontal bar with a black dot), and a feedback (a horizontal bar with a black dot). The sequence is repeated for multiple trials.

L'indicateur affiché à droite du “→” indique le changement relatif. Initialement, il indique que rien n'a été changé et que les réglages sont dans leur état original. A mesure que vous utilisez la commande linéaire d'entrée de données ou les touches  , vous verrez l'indicateur changer comme suit.



Quick Edit ne fait pas partie des données de voix.
Les données obtenues à l'aide de cette fonction ne
peut être mémorisée en tant que composante d'une
voix.

Quick Edit (attack)

e11111 QUICK)	OP1	OP2	OP3	OP4	+
ALG 4 ATTACK+ +	15	29	29	10	

Modifie simultanément les paramètre AR et DIR de tous les opérateurs.

Si vous abaissez la valeur en dessous de la position initiale de l'indicateur, les réglages AR (vitesse

Lorsque vous utilisez la fonction Quick Edit, les réglages AR et DIR de tous les opérateurs sont affectés.

```
e1111 QUICK)      OP1  OP2  OP3  OP4  #
ALG 4 RELEASE+  #    8    5    5    11
```

Modifie simultanément le réglage RR de tous les opérateurs.

Si vous abaissez la valeur sous la position initiale de l'indicateur, le réglage RR (vitesse de relâchement) du générateur d'enveloppe de chaque opérateur sera réduit, ce qui donnera un estompement plus lent. Si vous élevez la valeur, le réglage RR sera augmenté, ce qui donnera un estompement plus rapide. (L'affichage montre le réglage RR de chacun des opérateurs.)

Lorsque vous utilisez la fonction Quick Edit, le réglage RR du générateur d'enveloppe de tous les opérateurs est affecté.

e1111	QUICK)	OP1	OP2	OP3	OP4	↑
ALG 4	VOLUME→	99	89	58	99	

Modifie simultanément le niveau de sortie de tous les opérateurs qui font fonction de porteurs.

■ Explication

Si vous abaissez la valeur en dessous de la position initiale de l'indicateur, les réglages de niveau de sortie de tous les opérateurs qui font fonction de porteurs sont réduits, ce qui donne un volume plus bas. Si vous élevez la valeur, le niveau de sortie sera augmenté, ce qui donnera un volume plus fort. (L'affichage indique la valeur de niveau de sortie de chaque opérateur.)

Remarque:

Lorsque vous utilisez la fonction Quick Edit, le niveau de sortie de tous les opérateurs faisant fonction de porteurs est modifié.

Quick Edit (brillance)

Appuyez sur **[TR1]**, puis quatre fois sur QUICK EDIT.

```
e1111 QUICK>   OP1  OP2  OP3  OP4  +
ALG 4 BRIL → + 99   89   58   99
```

■ Fonction

Modifie simultanément le niveau de sortie de tous les opérateurs faisant fonction de modulateurs.

■ Explication

Si vous abaissez la valeur en dessous de la position initiale, le réglage du niveau de sortie de tous les opérateurs faisant fonction de modulateurs sera réduit, ce qui donnera un timbre plus assourdi. Si vous élevez la valeur, le réglage du niveau de sortie sera augmenté, ce qui donnera un timbre plus brillant. (L'affichage montre les valeurs de niveau de sortie de chaque opérateur.)

Remarque:

Lorsque vous utilisez cette fonction Quick Edit, le niveau de sortie de tous les opérateurs faisant fonction de modulateurs sera changé.

Algorithm, feedback

Appuyez sur **[TR2]** (ALGORITHM).

```
e1111 ALG>      4+3>      >Feedback(OP4)
  ALG=4          2+1+      7
```

(1)

(2)

(1) Algorithm

■ Fonction

Sélectionne l'algorithme à utiliser.


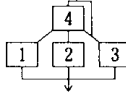
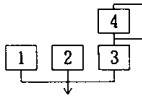
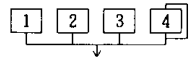
■ Réglages

1 – 8

■ Explication

L'algorithme est une combinaison de 4 opérateurs. Les huit algorithmes disponibles sont reproduit dans le coin supérieur droit du panneau avant. Sélectionnez l'un des algorithmes suivants:

	<p>Algorithme 1: Etant donné que les quatre opérateurs sont disposés verticalement, cet algorithme convient particulièrement bien pour les sons ayant des harmoniques complexes, tels que les sons de cordes ou de piano. Par exemple le réglage de rapport de fréquences 1.00:1.00:3.00:5.00 convient pour une guitare ou une basse électrique.</p>
	<p>Algorithme 2: Comme l'algorithme 1, cet algorithme convient pour créer des sons à harmoniques complexes. Il permet plus spécialement de créer des sons de cordes pincées ou de piano et la boucle de feedback de son opérateur 4 peut être mise à profit pour créer un son de cuivre fantastique. Nous vous recommandons de commencer avec un rapport de fréquences de 1.00:1.00 pour les opérateurs 1 et 2, puis d'essayer avec différents réglages pour les opérateurs 3 et 4.</p>
	<p>Algorithme 3: Cet algorithme convient pour les sons de cuivre et les sons de cordes pour lesquels le son de l'archet est accentué. Utilisez les opérateurs 1 et 4 pour créer la base du son et l'opérateur 3 pour créer la "résonnance" ou le "grattement de l'archet". Essayez avec des rapports de fréquences de 2.82 ou 3.14 pour l'opérateur.</p>
	<p>Algorithme 4: Comme l'algorithme 3, cet algorithme vous permet de reproduire des détails intéressants pour rendre les sons vraiment réalistes. Etant donné qu'il n'y a pas de feedback sur l'opérateur 2, il convient pour les sons de flûte ou d'autre instrument à vent. Réglez le niveau de sortie de l'opérateur 4 sur 99 pour créer du bruit et utilisez-le pour reproduire le son de souffle d'une flûte.</p>

	<p>Algorithme 5: Cet algorithme a deux porteurs et vous permet de recréer des instruments à cordes désaccordés ou un piano électrique. Une autre possibilité est d'utiliser les opérateurs 1 et 2 pour faire un son de flûte et les opérateurs 3 et 4 pour faire un son de cuivre. C'est probablement l'algorithme qui offre le plus de possibilités.</p>
	<p>Algorithme 6: Etant donné que le feedback de l'opérateur 4 est appliqué aux opérateurs 1, 2 et 3, c'est l'algorithme qui convient le mieux pour les sons de cuivre. En donnant aux opérateurs 1, 2 et 3 les mêmes réglages EG et en donnant à l'opérateur 4 un réglage AR un peu plus lent, on peut créer un son de cuivre très convainquant. Cet algorithme permet également de constituer toute une série de sons synthétiques grinçants à souhait...</p>
	<p>Algorithme 7: Cet algorithme possède trois porteurs et les opérateurs 1 et 2 peuvent produire le son exact de la forme d'onde sélectionnée. Les sons d'orgue sont les applications principales de cet algorithme. Vous pouvez essayer de produire un "clic" avec l'opérateur 4 ou imiter un orgue électrique dur en utilisant les opérateurs 3 et 4 pour produire de la distorsion.</p>
	<p>Algorithme 8: Tous les opérateurs produisent exactement le son de la forme d'onde sélectionnée pour chacun, ce qui rend cet algorithme particulièrement utile pour les sons d'orgue. En modifiant la fréquence et en utilisant "detune", vous pourrez sans doute aboutir assez aisément à des résultats intéressants.</p>

(2) Feedback

■ Fonction

Fixe le niveau de feedback

■ Réglages

0 – 7

■ Explication

Le feedback est la fonction qui permet à la sortie de l'opérateur 4 de moduler l'opérateur 4 lui-même. Elever le niveau de feedback a un effet similaire à celui que l'on obtient en connectant un modulateur à un porteur, et augmente la brillance du son. Ceci est particulièrement utile pour reproduire des sons tels que les cuivres ou les cordes ou pour créer des effets de son. Si le feedback est réglé sur 0, l'opérateur fonctionnera de la même manière que les opérateurs qui ne disposent pas de feedback.

Remarque:

Le feedback n'a aucun effet si le niveau de sortie de l'opérateur 4 est à zéro.

LFO (wave, speed, delay, key sync, PMD, AMD)

Appuyez sur **TR3** (LFO).

```
e1111 LFO>WAVE >SPD>DLV>SYNC >PMD >AMD
ALG 4      triangl 29   17   off  17   51
```

— (1) — (2) — (3) — (4) — (5) — (6) —

Le LFO (oscillateur basse fréquence) produit des changements de timbre, de volume ou de hauteur périodiques.

Changements périodiques de timbre (wah):

Le timbre devient alternativement plus brillant et plus doux.

Changements périodiques de volume (tremolo):

Le volume devient alternativement plus fort et plus faible.

Changements périodiques de hauteur (vibrato):

La hauteur devient alternativement plus haute et plus basse.

(1) Wave

■ Fonction

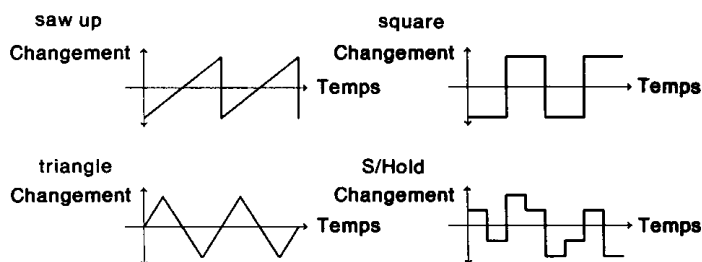
Permet de sélectionner une forme d'onde ou "motif" pour le changement périodique.

■ Réglages

saw up, square, triangle, S/Hold

■ Explication

L'onde sélectionnée ici détermine la forme du vibrato, du tremolo ou wah. Sélectionnez parmi les quatre formes d'onde suivantes: S/Hold ("sample and hold") entraîne un changement aléatoire.



(2) Speed

■ Fonction

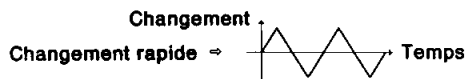
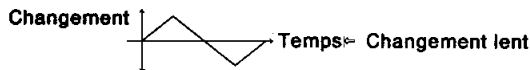
Fixe la vitesse du changement périodique (vibrato, tremolo, wah).

■ Réglages

0 – 99

■ Explication

La valeur 0 donne le changement le plus lent et à mesure que la valeur s'élève, la vitesse du changement augmente.



(3) Delay

■ Fonction

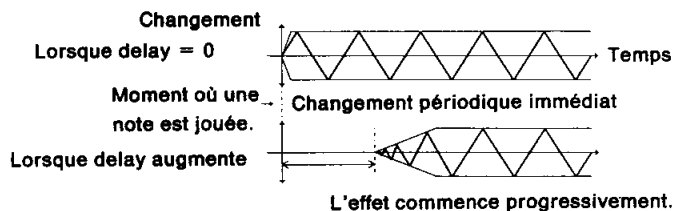
Détermine le temps après lequel le changement périodique commence.

■ Réglages

0 – 99

■ Explication

La valeur 0 fait commencer le changement périodique immédiatement (c'est-à-dire pas de retard LFO). Plus la valeur est élevée, plus le changement périodique commence tard, comme indiqué sur le schéma.



(4) Key sync

■ Fonction

Fait commencer le LFO à la même position pour chaque note.

■ Réglages

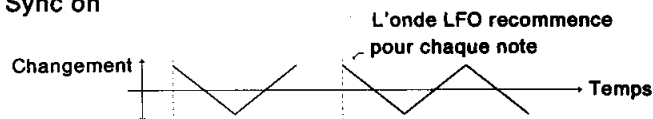
off, on

■ Explications

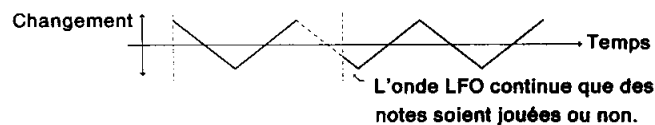
Lorsque "key sync" est on, la forme d'onde LFO recommence à la même position chaque fois que vous jouez une autre note. Lorsque "key sync" est off, la forme d'onde LFO continue à se répéter de la même manière, que des notes soient jouées ou pas. Si vous souhaitez que chaque nouvelle note ait le même type d'attaque, réglez "key sync" sur on.

Pour imiter l'effet de haut-parleurs rotatifs, de phrasers, etc., réglez key sync sur off.

Sync on



Sync off Une note est jouée. La note suivante est jouée.



(5) PMD

■ Fonction

Détermine la profondeur du vibrato (modulation de hauteur).

■ Réglages

0 – 99

■ Explication

La valeur 0 donne un effet minimum et la valeur 99, un effet maximum.

A certains moments, vous souhaitez qu'une voix ait toujours du vibrato et à d'autres, vous souhaitez introduire le vibrato en utilisant la molette de modulation ou la commande de souffle. Ce réglage PMD correspond à la profondeur de vibrato qui sera *toujours* présent dans la voix. Si vous souhaitez introduire du vibrato par la molette de modulation ou la commande de souffle, laissez ce réglage PMD sur 0.

Remarque:

Lorsque le réglage de sensibilité pour PMS (voir page 44) est sur 0, il n'y aura pas de vibrato, même si vous élevez la valeur de PMD.

Si vous souhaitez introduire du vibrato par la molette de modulation ou une commande de souffle, augmentez le réglage de hauteur (MW Pitch, BC Pitch, etc.) pour cette commande.

Manières d'ajouter du vibrato

Type de vibrato	Réglage PMD	Réglage PMS	Réglage*
Toujours présent	élevé	élevé	0
Ajouté au moyen d'une commande	0	élevé	élevé

* remplace:

Lorsque la commande au pied est utilisée

☐ (FUNCTION) Réglage FC Pitch

Lorsque la molette de modulation est utilisée

☐ (FUNCTION) Réglage MW Pitch

Lorsque la commande de souffle est utilisée

☐ (FUNCTION) Réglage BC Pitch

Lorsque l'aftertouch est utilisé

☐ (FUNCTION) Réglage AT Pitch

(6) AMD

■ Fonction

Fixe la profondeur du tremolo ou de l'effet wah

■ Réglages

0-99

■ Explication

La valeur 0 donne un effet minimum et la valeur 99, un effet maximum.

Dans certains cas, vous voudrez qu'un son ait toujours du tremolo ou wah et dans d'autres, vous voudrez pouvoir introduire le tremolo ou wah en utilisant une molette de modulation ou commande de souffle. Ce réglage AMD est la profondeur du tremolo ou effet wah qui sera *toujours* appliqué à la voix. Si vous désirez introduire le tremolo ou l'effet wah par la molette de modulation ou une commande de souffle, laissez ce réglage AMD sur 0.

Lorsque le paramètre AMS d'un opérateur faisant fonction de porteur est élevé, ce réglage AMD produit du tremolo.

Lorsque le paramètre AMS d'un opérateur faisant fonction de modulateur est élevé, ce réglage AMD produit un effet wah.

Remarque:

Si le réglage de la sensibilité pour AMS (voir page 44) est à 0 ou désactivé, il n'y a pas de trémolo ou d'effet wah, même si vous élevez la valeur de AMD.

Si vous souhaitez introduire le tremolo ou l'effet wah en utilisant la molette de modulation ou une commande de souffle, augmentez le réglage de l'amplitude (MW Amplitude, BC Amplitude, etc.) pour la commande que vous comptez utiliser.

Manière d'ajouter du tremolo

	Réglage AMD	Réglage AMS		Réglage*
		Porteur	Modulateur	
Toujours présent	Elevé	on	off	0
Ajouté au moyen d'une commande	0	on	off	Elevé

* remplace:

Lorsque la commande au pied est utilisée

☐ (FUNCTION) Réglage FC Amplitude

Lorsque la molette de modulation est utilisée

☐ (FUNCTION) Réglage MW Amplitude

Lorsque la commande de souffle est utilisée

☐ (FUNCTION) Réglage BC Amplitude

Lorsque l'aftertouch est utilisé

☐ (FUNCTION) Réglage AT Amplitude

Sensitivity (PMS, AMS, AME, EBS, KVS)

Appuyez sur **TR4** (SENSITIVITY)

e1111	SENS	PMS	AMS	AME	EBS	KVS
ALG 4	OP1	5	1	off	0	+2
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

(1) PMS (Pitch Modulation Sensitivity)

■ Fonction

Détermine la profondeur globale du vibrato

■ Réglages

0-7

■ Explication

La valeur 0 ne donne aucun effet et la valeur 99 donne un effet maximum.

Ce réglage détermine la profondeur globale du vibrato résultant du réglage LFO pour PMD (voir page 43) et du réglage de hauteur ("Pitch") pour chaque commande. Vous trouverez davantage de détails sur la manière d'ajouter du vibrato à la page 43.

Remarque:

Si le réglage PMD et le réglage de la hauteur des commandes (molette de modulation, commande de souffle, etc.) sont 0, ce réglage PMS n'aura aucun effet.

(2) AMS (Amplitude Modulation Sensitivity)

■ Fonction

Détermine la profondeur globale du tremolo ou du wah.

■ Réglages

0-3

■ Explication

La valeur 0 ne donne pas d'effet et la valeur 99 donne un effet maximum.

Ce réglage détermine la profondeur globale du tremolo ou de l'effet wah résultant du réglage LFO pour AMD (voir page 44) et du réglage d'amplitude pour chaque commande. Vous trouverez davantage de détails sur la manière d'ajouter du tremolo ou wah à la page 44.

Remarque:

Si le niveau de sortie des opérateurs est réglé très bas, ce réglage AMS n'aura pas beaucoup d'effet.

(3) AME (Amplitude Modulation Enable)

■ Fonction

Permet de déterminer quels opérateurs seront affectés par la modulation d'amplitude.

■ Réglages

off, on

■ Explication

Ce réglage détermine les opérateurs qui seront affectés par la modulation d'amplitude. Des pressions répétées sur la touche ☐ permettent de parcourir les quatre opérateurs et d'effectuer les réglages pour chacun d'entre eux.

Si AME est en position "on" pour un opérateur faisant fonction de porteur, il en résultera du trémolo (changement de volume). Si AME est en position "on" pour un opérateur faisant fonction de modulateur, il en résultera un effet "wah" (changement de timbre).

Remarque:

Si AMS est réglé sur 0, il n'y aura pas d'effet, même si AME est en position "on". De la même manière, même si AMS est élevé, il n'y aura pas d'effet si AME est en position "off". Ce réglage AMS n'aura d'effet que si AMD ou le réglage d'amplitude pour une ou plusieurs commande (molette de modulation, commande de souffle, etc.) est différent de 0.

Certains réglages peuvent élever sensiblement le niveau du bruit.

(4) EBS (EG Bias Sensitivity)

■ Fonction

Permet d'affecter le timbre et le volume au moyen de l'aftertouch ou de la commande de souffle.

■ Réglages

0 - 7

■ Explication

La valeur 0 ne donne aucun effet et la valeur 7, un effet maximum.

Si vous voulez utiliser l'aftertouch ou la commande de souffle pour modifier le volume ou le timbre, élevez ce réglage. (Ceci ne produit pas un changement périodique comme le tremolo ou l'effet "wah".) Par exemple, si ce réglage est élevé pour un opérateur qui fait fonction de modulateur, et que le réglage d'aftertouch AT EG Bias est différent de 0, toute pression exercée sur les touches du clavier après enfoncement complet (l'aftertouch, c'est ça) affectera le timbre.

Ce réglage EG Bias Sensitivity s'effectue indépendamment pour chacun des quatre opérateurs. Des pressions répétées sur la touche ☐ permettent de

parcourir les opérateurs dans l'ordre 1→2→3→4 et d'effectuer les réglages pour chacun.

Lorsque la valeur d'un opérateur faisant fonction de porteur est élevée, l'aftertouch ou la commande de souffle peut affecter le volume. Lorsque la valeur d'un opérateur faisant fonction de modulateur est élevée, l'aftertouch ou la commande de souffle peut affecter le timbre.

Remarque:

Si le réglage AT EG Bias (voir page 55) ou le réglage BC EG Bias (voir page 55) est à 0, l'aftertouch ou la commande de souffle n'auront aucun effet.

Lorsque le réglage EBS d'un opérateur est différent de 0, le niveau de sortie global de cet opérateur diminue. L'aftertouch ou la commande de souffle pourront alors être utilisés pour élever ou abaisser le niveau de sortie de l'opérateur et affecter le volume ou le timbre.

(5) KVS (Key Velocity Sensitivity)

■ Fonction

Permet d'affecter le niveau de sortie d'un opérateur par la vitesse (force avec laquelle on frappe sur les touches du clavier).

■ Réglages

-7 - +7

■ Explication

Les valeurs +1 à +7 font augmenter le volume (ou la brillance du timbre) proportionnellement à la force à laquelle les touches du clavier sont enfoncées. Les valeurs -1 à -7 font diminuer le volume (ou la brillance du timbre) en fonction inverse de la force avec laquelle les touches du clavier sont enfoncées.

Le réglage de la sensibilité à la vitesse du toucher est indépendant pour chacun des quatre opérateurs. Appuyez de manière répétée sur la touche ☐ pour parcourir les quatre opérateurs dans l'ordre 1→2→3→4 et effectuer les réglages pour chacun.

Lorsque la valeur de ce paramètre pour un opérateur faisant fonction de porteur est élevée, la force avec laquelle la note est jouée affecte le volume. Lorsque la valeur de ce paramètre pour un opérateur faisant fonction de modulateur est élevée, la force avec laquelle la note est jouée affecte le timbre.

Remarque:

Si le niveau de sortie de l'opérateur est extrêmement bas, ce réglage n'aura que peu d'effet.

La force du toucher est en fait détectée en mesurant la vitesse avec laquelle vous enfoncez une touche (d'où "vitesse")

(mode, coarse, fine, wave, detune, shift, range)

```
e1111 ▶MODE                                >CRS>FINE>OSW >DET
OP1 ratio                                  1.00 W1(^v)+0
```

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

46 Voice Edit

(5) Detune

■ Fonction

Permet d'ajuster avec précision la hauteur de chaque opérateur.

■ Réglages

-3 à +3

■ Explication

Lorsque la valeur est 0, l'opérateur produit exactement la hauteur indiquée par les réglages de fréquence "coarse" et "fine". "Detune" vous permet de régler finement la hauteur de chaque opérateur. La plage exacte sera différente en fonction de la hauteur, mais dans le cas de C3, la valeur -3 produit un changement de hauteur de -2.6 centièmes de demi-ton et la valeur +3, un changement de hauteur de +2.6 centièmes de demi-ton.

En modifiant légèrement la hauteur des opérateurs, vous pouvez produire des effets de chœurs qui donnent du relief aux sons.

Remarque:

"Detune" est destiné à créer des différences dans la hauteur *relative* des opérateurs. Régler le paramètre "Detune" de tous les opérateurs sur la même valeur n'est pas très utile.

(6) Shift

■ Fonction

En mode "fix", permet de sélectionner une plage de fréquences larges.

■ Réglages

LO, HI

■ Explication

Lorsque LO est sélectionné, la plage fixe est de 1Hz - 100Hz. Lorsque HI est sélectionné, la plage fixe est de 255Hz - 32KHz.

(7) Range

■ Fonction

En mode "fix", permet de sélectionner la plage de fréquence.

■ Réglages

Lorsque "Shift" = LO, 1Hz-100Hz et lorsque "Shift" = HI, 255Hz-32KHz.

■ Explication

Lorsque "Shift" est réglé sur LO, une plage de 1Hz - 100Hz peut être sélectionnée. Lorsque "Shift" est réglé sur HI, une plage de 255 Hz - 32 KHz peut être sélectionnée.

Envelope generator (AR, D1R, D2L, D2R, RR, Shift)

Appuyez sur ☐ (EG).

e1111 EG>	▶AR	>D1R	>D1L	>D2R	>RR	>SHIFT
ALG 4 OP1	15	31	15	0	0	off
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	

Le générateur d'enveloppe change le niveau de sortie de chaque opérateur dans le temps et produit les changements de volume et de timbre entre le moment où la touche est enfoncée et le moment où le son s'estompe. Deux termes sont particulièrement importants pour bien comprendre le réglage du générateur d'enveloppe.

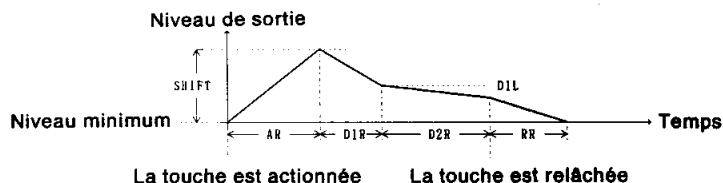
Rate (vitesse).... La vitesse du passage d'un niveau à un autre.

Level (niveau)... Un niveau de sortie

Ces réglages du générateur d'enveloppe sont indépendants pour chacun des quatre opérateurs. Le numéro de l'opérateur en cours de réglage est indiqué dans le coin inférieur gauche de l'affichage. Appuyez de manière répétée sur la touche ☐ pour parcourir les opérateurs dans l'ordre 1→2→3→4 et effectuer le réglage pour chacun.

Comme le montre le schéma, un générateur d'enveloppe utilise quatre "vitesses" et un "niveau" pour modifier la sortie de chaque opérateur dans le temps. (Un schéma similaire est reproduit sur le panneau de commande du V50, du côté droit.)

Il est possible de copier les réglages de générateur d'enveloppe d'un opérateur sur un autre (voir page 130).



AR (Attack Rate)..... La vitesse avec laquelle on passe du niveau minimum au niveau maximum, à partir du moment où la touche est enfoncée.

D1R (Decay 1 Rate) La vitesse avec laquelle on passe du niveau maximum au niveau D1L, à partir du moment où le niveau maximum est atteint.

D2R (Decay 2 Rate) La vitesse d'estompement ("decay") à partir du niveau D1L.

RR (Release Rate)..... La vitesse d'estompement à partir du moment où la touche est relâchée.

D1L (Decay 1 Level)..... Le niveau atteint après le premier estompement depuis le niveau maximum.

Ces réglages entraînent les modifications suivantes:

- (1) Lorsqu'une touche est enfoncée, le niveau de sortie monte à une vitesse déterminée par AR jusqu'à atteindre le niveau maximum.
- (2) Lorsque le niveau maximum est atteint, le niveau de sortie diminue à la vitesse déterminée par D1R jusqu'à atteindre le niveau D1L.
- (3) Alors que la touche reste enfoncée, le niveau continue de diminuer à la vitesse déterminée par D2R.
- (4) Lorsque la touche est relâchée, le niveau diminue à la vitesse déterminée par RR.

(1) AR

■ Fonction

Fixe la vitesse à laquelle le niveau de sortie augmente jusqu'à atteindre le maximum.

■ Réglages

0 – 31

■ Explication

Lorsque la valeur est 0, la vitesse est infiniment lente et lorsque la valeur est 31, l'attaque est la plus rapide possible.

(2) D1R

■ Fonction

Fixe la vitesse à laquelle le niveau diminue jusqu'à atteindre D1L.

■ Réglages

0 – 31

■ Explication

Une valeur élevée entraîne une impression d'attaque plus forte, tandis qu'une valeur basse produit un estompement lent.

Remarque:

Si D1L est proche du maximum de 15, ce réglage D1R aura peu d'effet.

(3) D1L

■ Fonction

Fixe le niveau jusqu'auquel la sortie s'estompera après avoir atteint le maximum.

■ Réglages

0 – 15

■ Explication

Lorsque D2R vaut 0, le niveau D1R sera le niveau du son soutenu.

(4) D2R

■ Fonction

Fixe la vitesse à laquelle le niveau diminue après avoir atteint D1L.

■ Réglages

0 – 31

■ Explication

Lorsque D2R vaut 0, la sortie reste au niveau D1L aussi longtemps que la touche est maintenue enfoncée.

(5) RR

■ Fonction

La vitesse de l'estompement après que la touche a été relâchée.

■ Réglages

0 – 15

■ Explication

Une valeur plus élevée entraîne un estompement plus rapide (donc plus court).

(6) Shift (EG Shift)

■ Fonction

Permet de spécifier l'ampleur du changement produit par le générateur d'enveloppe.

■ Réglages

off, 48, 24, 12

■ Explication

Ce réglage EG Shift permet de spécifier la différence de niveau entre les niveaux maximum et minimum.

off..... Le niveau minimum du générateur d'enveloppe est 96 dB en dessous du niveau maximum.

48..... Le niveau minimum du générateur d'enveloppe est 48 dB en dessous du niveau maximum.

24..... Le niveau minimum du générateur d'enveloppe est 24 dB en dessous du niveau maximum.

12..... Le niveau minimum du générateur d'enveloppe est 12 dB en dessous du niveau maximum.

Les réglages 12 à 48 signifient que l'opérateur produira du son même si aucune touche n'est actionnée. (Ces valeurs sont normalement utilisées avec les opérateurs faisant fonction de modulateurs.)

Remarque:

Si un réglage autre que "off" est utilisé avec un opérateur faisant fonction de porteur, le son continuera même si aucune touche n'est actionnée. L'opérateur 1 est réglé en permanence sur "off".

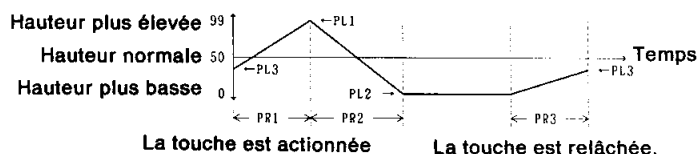
Pitch Envelope Generator (PR1, PL1, PR2, PL2, PR3, PL3)

Appuyez sur **TR5** (PEG)

```
e1111 PEG> ▶PR1 >PL1 >PR2 >PL2 >PR3 >PL3
ALG 4 OP1 99 50 99 50 99 50
```

(1) (2) (1) (2) (1) (2)

Le générateur d'enveloppe de hauteur modifie la hauteur dans le temps. Son effet s'applique à la voix entière (tous les opérateurs). Le générateur d'enveloppe de hauteur utilise trois vitesses et trois niveaux, comme indiqué sur le schéma.



- PR1 Vitesse du changement de hauteur de PL3 à PL1 commençant lorsque la touche est actionnée.
PR2 Vitesse du changement de hauteur de PL1 à PL2.
PR3 Vitesse du changement de hauteur jusqu'à PL3 commençant lorsque la touche est relâchée.
PL1 Niveau de hauteur vers lequel le son tend lorsque la touche est actionnée.
PL2 Niveau de hauteur maintenu tant que la touche reste enfoncée.
PL3 Niveau de hauteur vers lequel le son tend lorsque la touche est relâchée.

(1) PR1, PR2, PR3

■ Fonction

Permet de spécifier les vitesses du changement de hauteur PEG.

■ Réglages

0 – 99

■ Explication

Une valeur élevée entraîne un changement rapide.
Une valeur basse entraîne un changement lent.

PR1... est la vitesse du changement de hauteur de PL3 à PL1 commençant lorsque la touche est actionnée.

PR2... est la vitesse du changement de hauteur de PL1 à PL2.

PR3... est la vitesse du changement de hauteur vers PL3 commençant au moment où la touche est relâchée.

(2) PL1, PL2, PL3

■ Fonction

Permet de spécifier les niveaux du changement de hauteur PEG.

■ Réglages

0 – 99

■ Explication

La valeur 50 correspond à la hauteur correcte de la touche qui a été actionnée. La valeur 99 correspond à 4 octaves au-dessus et la valeur 0 à 4 octaves en dessous.

Lorsque vous actionnez la touche, la hauteur tend vers PL1.

Si vous continuez à appuyer sur la touche, le niveau de hauteur PL2 est maintenu.

Lorsque vous relâchez la touche, la hauteur tend vers PL3.

Remarque:

Si le générateur d'enveloppe de hauteur est utilisé pour créer des variations de hauteur extrêmes, il est difficile d'entendre la "véritable" hauteur du son.

Si des niveaux de hauteur extrêmement hauts ou bas sont fixés, le changement de hauteur pourra paraître irrégulier.

Output level

Appuyez sur **TR6** (OUT LEVEL)

```
e1111 OUT LEVEL> ▶OP1 >OP2 >OP3 >OP4
ALG 4 99 89 58 99
```

■ Fonction

Permet de spécifier le niveau de sortie de chaque opérateur.

■ Réglages

0 – 99

■ Explication

La valeur 0 ne produit aucune sortie et la valeur 99 la sortie maximale.

Le niveau de sortie d'un opérateur faisant fonction de *porteur* affecte le volume. Le niveau de sortie d'un opérateur faisant fonction de modulateur affecte le timbre de l'opérateur modulé.

Si un opérateur est superflu, vous pouvez régler son niveau de sortie sur 0.

Remarque:

Si vous réglez le niveau de sortie de tous les porteurs sur 0, vous n'obtiendrez pas de son.

Keyboard Scaling (rate)

Appuyez sur **TR7** (SCALING)

```
e1111 SCALING>  ▶OP1 >OP2 >OP3 >OP4  ±
ALG 4  RATE      1      0      0      1
```

Le paramètre "keyboard rate scaling" (pondération de vitesse du clavier) règle la vitesse de changement du générateur d'enveloppe pour chaque opérateur en fonction de la position de la touche sur le clavier.

■ **Fonction**

Permet de spécifier comment les vitesses du générateur d'enveloppe évoluent sur toute la hauteur du clavier.

■ **Réglages**

0-3

■ **Explication**

La valeur 0 ne produit pratiquement aucun effet de pondération de vitesse tandis que la valeur 3 produit un effet maximum. Le schéma suivant montre le résultat de la pondération de vitesse du clavier.



Si la pondération de vitesse du clavier est appliquée à un opérateur faisant fonction de porteur, les notes basses auront une attaque progressive et un estompement long tandis que les notes hautes, une attaque tranchante et un estompement court. Si la pondération de vitesse du clavier est appliquée à un opérateur faisant fonction de modulateur, les notes basses présenteront un changement de timbre lent tandis que les notes hautes présenteront un changement de timbre rapide.

Keyboard Scaling (level)

Après avoir appuyé sur **TR7**, appuyez deux fois sur la touche SCALING.

```
e1111 SCALING>  ▶OP1 >OP2 >OP3 >OP4  ±
ALG 4  LEVEL     +17 +36  +0  -20
```

■ **Fonction**

Permet de déterminer comment le niveau de sortie de chaque opérateur évolue sur toute la hauteur du clavier.

■ **Réglages**

-99 — +99

■ **Explication**

La valeur 0 ne produit aucun effet, tandis que les valeurs -99 et +99 produisent un effet maximal. Le schéma suivant montre le résultat de la pondération de niveau du clavier pour les valeurs +1 — +99. (Les valeurs -1 à -99 ont l'effet inverse.)



Si la pondération de niveau du clavier est appliquée à un opérateur faisant fonction de porteur, les notes hautes auront un volume plus faible. Si la pondération de niveau du clavier est appliquée à un opérateur faisant fonction de modulateur, les notes hautes auront un timbre plus doux.

Transpose

Appuyez sur **TR8** (TRANPOSE)

```
e1111 TRANPOSE>  ▶Middle C  >KBD
ALG 4              C3      in
```

■ **Fonction**

Transpose la hauteur jouée par C3 par incréments d'un demi-ton.

■ Réglages

C1 – C5

■ Explication

Le panneau avant du V50 présente une marque "C3", située approximativement au milieu du clavier. La fonction Transpose permet de modifier la hauteur du DO situé juste en dessous de la marque "C3".

Une pression sur une touche entre C1 et C5 spécifie le nouveau réglage de transposition (après accès à la fonction uniquement).

Poly/Mono Mode Select, Pitch Bend Wheel Range, Foot Switch

Après avoir appuyé sur ☐ (FUNCTION), appuyez sur la touche ☐ située en dessous de "PBetc" sur l'affichage.

```
e1111 P.BEND) ▶Mode >PBR >FSW
ALG 4      poly mode  2  sus    >EXIT
```

——(1)—— —(2)— —(3)—

Appuyez sur la touche ☐ située sous "> EXIT" pour revenir à l'affichage précédent.

(1) Poly/Mono Mode Select

■ Fonction

Permet de sélectionner le mode POLY ou le mode MONO.

■ Réglage

poly mode, mono mode

■ Explication

En mode POLY, vous pouvez jouer des accords (priorité à la dernière note). En mode MONO, une seule note est entendue à la fois.

(2) Pitch Bend Wheel Range

■ Fonction

Permet de fixer la plage de changement de hauteur produit par la molette de "Pitch Bend" (effet de hauteur).

■ Réglages

0 – 12

■ Explication

La molette d'effet de hauteur est située sur la gauche du clavier. Elle vous permet de faire varier la hauteur du son tout en jouant. Faites tourner la molette vers l'avant pour augmenter la hauteur et ramenez-la vers vous pour diminuer la hauteur.

Ce réglage détermine le changement de hauteur maximum lorsque la molette d'effet de hauteur est tournée à fond dans un sens ou dans l'autre. Lorsque la valeur est 0, la molette n'a aucun effet tandis que lorsque la valeur est 12, la molette a un effet maximum. La plage d'effet de la molette peut être réglée entre 0 et 12, par incréments d'un demi-ton, ce qui signifie qu'un réglage de .12 permet d'élever ou d'abaisser la hauteur d'une octave au moyen de la molette d'effet de hauteur.

(3) Commutateur au pied

■ Fonction

Permet de sélectionner la fonction du commutateur au pied.

■ Réglage

por, sus

■ Explication

Un commutateur au pied de type "on/off" (semblable à une pédale de piano) peut être connecté à la borne FS du panneau arrière du V50 et s'utiliser de deux manières différentes. (Utilisez de préférence un commutateur au pied FC-4 ou FC-5 Yamaha, disponibles en option).

por (Portamento)

Lorsque le mode Portamento (les explications suivent) est réglé sur "Full Time Porta", l'effet de portamento est appliqué uniquement lorsque le commutateur est pressé.

sus (Sustain)

Lorsque vous appuyez sur le commutateur au pied alors qu'une note est pressée puis relâchée, le son se maintient comme si la touche n'avait pas été relâchée.

Remarque:

Si le mode portamento est "Fingered Porta", le commutateur au pied n'aura pas d'effet sur le portamento.

Si "portamento time" est réglé sur 0, il n'y aura pas d'effet de portamento. En mode PERFORMANCE PLAY, le réglage du commutateur au pied pour l'instrument 1 s'applique.

L'effet de portamento est appliqué lorsqu'un commutateur au pied n'est pas connecté ou lorsque le commutateur au pied est sur "sus".

Portamento (mode, time)

Après avoir appuyé sur (FUNCTION), appuyez sur la touche située sous "Port" sur l'affichage.

```
e1111 PORTA>   Mode   ▶Time
ALG 4   Full Time Porta  0   >EXIT
```

(1) (2)

Le portamento est le passage progressif de la hauteur d'une note à la hauteur de la note suivante. L'effet de portamento est déterminé par les paramètres "Portamento Mode" et "Portamento Time".

Appuyez sur la touche située sous ">EXIT" sous l'affichage pour repasser à l'affichage précédent.

(1) Portamento Mode

■ Fonction

Permet de sélectionner le mode de portamento.

■ Réglages

Full Time Porta, Fingered Porta

■ Explication

Lorsque le mode Poly/Mono est réglé sur "poly", vous pouvez uniquement sélectionner "Full Time Porta". Lorsque le mode "mono" a été sélectionné, vous pouvez sélectionner soit "Full Time Porta", soit "Fingered Porta".

Full Time Porta

Le portamento est toujours appliqué.

Fingered Porta

Le portamento n'est appliqué que lorsque vous jouez en legato (= enfoncer une touche avant d'avoir relâché celle en cours).

(2) Portamento Time

■ Fonction

Permet de spécifier la durée de l'effet de portamento.

■ Réglages

0 - 99

■ Explication

Ce paramètre permet de spécifier le temps nécessaire pour passer de la hauteur d'une touche à celle de la suivante. La valeur 0 produit un changement instantané, c'est-à-dire pas de portamento. Une valeur plus élevée produit un changement de hauteur plus progressif.

Remarque:

Si vous ne voulez pas utiliser le portamento, réglez le paramètre "portamento time" sur 0. Lorsqu'un commutateur au pied est connecté à la prise FS du

panneau arrière et que le commutateur au pied est réglé sur "port" (Portamento), le portamento n'est appliqué que si le commutateur au pied est pressé.

Foot Controller (volume, pitch, amplitude)

Après avoir appuyé sur (FUNCTION), appuyez sur la touche située sous "FC" dans l'affichage.

```
e1111 FC>   ▶Vol ▶Pitch   ▶Amplitude
ALG 4       30    0       0       >EXIT
```

(1) (2) (3)

Une commande au pied disponible en option (FC7, FC9, etc.) peut être connectée à la borne FC du panneau arrière et utilisée pour modifier la profondeur du vibrato, tremolo, wah, etc. ou pour ajuster le volume ou le timbre tout en jouant.

Appuyez sur la touche située en dessous de ">EXIT" dans l'affichage pour repasser à l'affichage précédent.

(1) Volume

■ Fonction

Règle l'effet de la commande au pied sur le volume.

■ Réglage

0 - 99

■ Explication

Permet d'agir sur le volume au moyen de la commande au pied. Le volume augmente quand vous avancez la commande au pied. Si la valeur est réglée à zéro, la commande au pied n'aura aucun effet; son effet sera maximum si la valeur est 99.

Remarque:

Si aucune commande au pied n'est connectée, le résultat sera le même que si la commande au pied était complètement enfoncée.

Si vous ne souhaitez pas commander le volume au moyen d'une commande au pied, réglez ce paramètre sur 0.

Lorsqu'une commande au pied est connectée à la borne VOLUME du panneau arrière, elle agit, en mode SINGLE PLAY, de la même manière qu'un pédale de volume pour régler le volume général indépendamment de la valeur de ce réglage. En mode PERFORMANCE PLAY, par contre, elle n'agit comme pédale de volume que pour les instruments dont le canal de réception correspond au canal de transmission.

(2) Pitch

■ Fonction

Permet de régler l'importance de la profondeur de vibrato réglée par la commande au pied.

■ Réglages

0 – 99

■ Explication

Ce paramètre permet de régler la profondeur de vibrato en utilisant la commande au pied. La profondeur du vibrato augmente à mesure que vous enfoncez la commande au pied. Lorsque la valeur est 0, la commande au pied n'a aucun effet et lorsque la valeur est 99, elle a un effet maximal.

Remarque:

A moins que le réglage de sensibilité "P Mod Sens" (voir page 44) ne soit différent de 0, ce réglage n'aura aucun effet.

Si aucune commande au pied n'est connectée, le résultat sera le même que si la commande au pied était complètement enfoncée. Cela implique que si vous augmentez ce réglage, le vibrato sera appliqué continuellement.

Si vous ne souhaitez pas contrôler le vibrato au moyen de la commande au pied, réglez ce paramètre sur 0.

le tremolo ou l'effet wah sera appliqué de manière continue.

Si vous ne souhaitez pas régler le trémolo ou effet wah au moyen de la commande au pied, réglez ce paramètre sur 0.

Modulation Wheel (Pitch, Amplitude)

Après avoir appuyé sur ☐ (FUNCTION), appuyez sur la touche ☐ sous "MW" sur l'affichage.

e1111 MW	Pitch	>Amplitude	
ALG 4	55	14	>EXIT

—(1)— —(2)—

La molette de modulation est située sur la gauche du clavier. Elle vous permet de régler la profondeur du vibrato, tremolo, effet wah, etc. tout en jouant.

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

(1) Pitch

■ Fonction

Permet de spécifier l'action de la molette de modulation sur la profondeur de vibrato

■ Réglage

0 – 99

■ Explication

Ce paramètre vous permet de régler la profondeur du vibrato en utilisant la molette de modulation. Plus vous tournez la molette de modulation, plus le vibrato augmente. Lorsque la valeur est 0, la molette de modulation n'a aucun effet et lorsque la valeur est 99, l'effet est maximal.

Remarque:

A moins que le réglage de sensibilité "P Mod Sens" (voir page 44) ne soit réglé sur une valeur différente de 0, ce réglage n'aura aucun effet.

Si vous ne souhaitez pas contrôler le vibrato au moyen de la molette de modulation, réglez ce paramètre sur 0.

(2) Amplitude

■ Fonction

Permet de spécifier l'importance du tremolo ou effet wah réglé par la molette de modulation.

(3) Amplitude

■ Fonction

Permet de spécifier l'importance du tremolo ou effet wah réglé par la commande au pied.

■ Réglage

0 – 99

■ Explication

Ce paramètre vous permet de régler le tremolo ou l'effet wah en utilisant la commande au pied. Le tremolo ou effet wah devient de plus en plus marqué à mesure que vous enfoncez la commande au pied. Lorsque la valeur est 0, la commande au pied n'a pas d'effet et lorsque la valeur est 99, la commande au pied a son effet maximal.

Remarque:

A moins que le réglage AMS ☐ (TR4) (SENSITIVITY) ne soit différent de 0 et que le paramètre AME des opérateurs appropriés ne soit "on", ce réglage n'aura aucun effet. (voir page 44).

Si aucune commande au pied n'est connectée, le résultat sera le même que lorsque la commande au pied est complètement enfoncée. Cela signifie que si vous réglez ce paramètre sur une autre valeur que 0,

■ Réglage

00 – 99

Ce paramètre vous permet de régler le tremolo ou l'effet wah en utilisant la molette de modulation. Le tremolo ou effet wah devient de plus en plus marqué à mesure que vous tournez la molette de modulation. Lorsque la valeur est 0, la molette de modulation n'a pas d'effet et lorsque la valeur est 99, la molette de modulation a son effet maximal.

Remarque:

A moins que le réglage AMS ne soit différent de 0 et que le paramètre AME des opérateurs appropriés ne soit "on", ce réglage n'aura aucun effet. (Voir page 44).

Si vous ne souhaitez pas contrôler le tremolo ou l'effet wah au moyen de la molette de modulation, réglez ce paramètre sur 0.

Breath Controller

(pitch, amplitude, pitch bias, EG bias)

Après avoir appuyé sur ☐ (FUNCTION), appuyez sur la touche ☐ située sous "BC" dans l'affichage.

```
e1111 BC>Pitch>Ampli>P.Bias  >EG Bias
ALG 4      0      0      +0      0 >EXIT
```

(1) — (2) — (3) — (4) —

Une commande de souffle (BC1, BC2), disponible en option, peut être connectée à la borne BREATH CONT située sur la gauche du clavier et utilisée pour régler la profondeur du vibrato, tremolo, wah, etc. ainsi que le volume et le timbre, tout en jouant.

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

(1) Pitch

■ Fonction

Permet de spécifier l'action de la commande de souffle sur la profondeur du vibrato.

■ Réglages

0 – 99

■ Explication

Ce paramètre vous permet de régler la profondeur du vibrato en utilisant la commande de souffle. Lorsque vous soufflez dans la commande, la profondeur du vibrato augmente. Lorsque la valeur est 0, la commande de souffle n'a pas d'effet et lorsque la valeur est 99, l'effet est maximum.

Remarque:

A moins que le réglage de la sensibilité "P Mod Sens" (voir page 44) ne soit différent de 0, ce réglage n'aura aucun effet.

Si vous ne souhaitez pas commander la profondeur de vibrato au moyen de la commande de souffle, réglez ce paramètre sur 0.

(2) Amplitude

■ Fonction

Permet de spécifier l'action de la commande de souffle sur le tremolo ou effet wah.

■ Réglages

0 – 99

■ Explication

Ce paramètre vous permet de régler le tremolo ou l'effet wah en utilisant la commande de souffle. Lorsque vous soufflez dans la commande de souffle, l'intensité du tremolo ou effet wah augmente. Lorsque la valeur est 0, la commande de souffle n'a pas d'effet et lorsque la valeur est 99, l'effet est maximal.

Remarque:

A moins que le réglage AMS **TR4** (SENSITIVITY) ne soit différent de 0 et le paramètre AME des opérateurs approprié ne soit "on", ce réglage n'aura aucun effet (voir page 44).

Si vous ne souhaitez pas commander le tremolo ou effet wah au moyen de la commande de souffle, réglez ce paramètre sur 0.

(3) Pitch bias

■ Fonction

Permet de spécifier la manière dont la commande de souffle affecte la hauteur.

■ Réglages

– 50 – + 50

■ Explication

Ce paramètre vous permet d'affecter directement la hauteur par la force de votre souffle dans la commande de souffle. Lorsque la valeur est 0, la commande de souffle n'a pas d'effet. Lorsque la valeur est entre – 1 et – 50, souffler dans la commande fait baisser la hauteur, tandis que lorsque la valeur est entre + 1 et + 50, souffler dans la commande fait augmenter la hauteur.

La plage maximum du changement de hauteur est d'approximativement +/- 4 octaves.

Remarque:

Si vous ne souhaitez pas que la commande de souffle affecte la hauteur, réglez ce paramètre sur 0.

(4) EG Bias**■ Fonction**

Règle la manière dont la commande de souffle affecte le volume ou le timbre.

■ Réglages

0 – 99

■ Explication

Ce paramètre vous permet d'affecter le niveau de sortie des opérateurs par la force avec laquelle vous soufflez dans la commande de souffle. Lorsque la valeur est 0, la commande de souffle n'a pas d'effet tandis que lorsque la valeur est 99, l'effet est maximal.

Vous devez élever le réglage de sensibilité EBS (voir page 45) pour les opérateurs qui doivent être affectés par la commande de souffle. Si vous élevez le réglage EBS pour les opérateurs faisant fonction de porteur, la commande de souffle affecte le volume. Si vous élevez le réglage EBS pour les opérateurs faisant fonction de modulateur, la commande de souffle affecte le timbre.

Remarque:

A moins que le réglage de la sensibilité EBS ne soit élevé pour les opérateurs que vous souhaitez affecter, la commande de souffle n'aura pas d'effet.

Remarque:

Si vous ne voulez pas que la commande de souffle affecte le volume ou le timbre, réglez ce paramètre sur 0.

Aftertouch (Pitch, Amplitude, Pitch Bias, EG Bias)

Après avoir appuyé sur (FUNCTION), appuyez sur la touche située sous "AT" dans l'affichage.

```
e1111 AT>Pitch>Ampli>P.Bias >EG Bias
ALG 4      0    20    +0      0 >EXIT
```

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

En continuant d'exercer une pression sur une touche après l'avoir complètement enfoncée (= aftertouch), vous pouvez régler la profondeur de vibrato, de tremolo ou d'effet wah, ainsi que le volume ou le timbre, tout

en jouant. L'aftertouch s'applique également à toutes les notes, même si vous n'appuyez que sur une seule touche.

Appuyez sur la touche en dessous de ">EXIT" dans l'affichage, pour retourner à l'affichage précédent.

(1) Pitch**■ Fonction**

Permet de spécifier l'action de l'aftertouch sur la profondeur de vibrato.

■ Réglages

0 – 99

■ Explication

Ce paramètre vous permet de régler la profondeur du vibrato en utilisant l'aftertouch. Plus vous appuyez sur le clavier, plus la profondeur du vibrato augmente. Lorsque la valeur est 0, l'aftertouch n'a pas d'effet et lorsque la valeur est 99, l'effet est maximal.

Remarque:

A moins que le réglage de sensibilité "P.Mod Sens" (voir page 44) ne soit différent de 0, ce réglage n'aura aucun effet.

Si vous ne souhaitez pas contrôler la profondeur du vibrato via l'aftertouch, réglez ce paramètre sur 0.

(2) Amplitude**■ Fonction**

Permet de spécifier l'intensité du tremolo ou effet wah réglé par l'aftertouch.

■ Réglages

0 – 99

■ Explication

Permet de régler le tremolo ou l'effet wah en utilisant l'aftertouch. Plus vous appuyez sur le clavier, plus le tremolo ou effet wah est marqué. Lorsque la valeur est 0, l'aftertouch n'a aucun effet et lorsque la valeur est 99, l'effet est maximal.

Remarque:

A moins que le réglage de sensibilité AMS ne soit différent de 0, et que le réglage AME des opérateurs appropriés ne soit sur "on", ce réglage n'aura aucun effet (voir page 44).

Si vous ne souhaitez pas commander le tremolo ou l'effet wah par l'aftertouch, réglez ce paramètre sur 0.

(3) Pitch Bias

■ Fonction

Permet de spécifier comment l'aftertouch affectera la hauteur.

■ Réglages

- 50 — + 50

■ Explication

Ce paramètre vous permet d'affecter directement la hauteur en utilisant l'aftertouch. Lorsque la valeur est 0, l'aftertouch n'a pas d'effet. Lorsque la valeur est entre -1 et -50, l'aftertouch abaisse la hauteur et lorsque la valeur est entre +1 et +50, l'aftertouch augmente la hauteur. La plage de changement de hauteur maximale est d'approximativement +/- 4 octaves.

Remarque:

Si vous ne souhaitez pas que l'aftertouch affecte la hauteur, réglez ce paramètre sur 0.

(4) EG Bias

■ Fonction

Permet de spécifier la manière dont l'aftertouch affecte le volume ou le timbre.

■ Réglages

0 - 99

■ Explication

Ce paramètre vous permet d'affecter le niveau de sortie des opérateurs en utilisant l'aftertouch. Lorsque la valeur est 0, l'aftertouch n'a pas d'effet et lorsque la valeur est maximale, l'effet est maximal.

Vous devez élever le réglage EBS [TR4] (SENSITIVITY) (voir page 45) pour les opérateurs qui doivent être affectés par l'aftertouch. Si vous élevez le réglage EBS pour un opérateur faisant fonction de porteur, l'aftertouch affectera le volume. Si vous élevez le réglage EBS pour un opérateur faisant fonction de modulateur, l'aftertouch affectera le timbre.

Remarque:

A moins que le réglage de la sensibilité EBS ne soit différent de 0 pour les opérateurs que vous souhaitez affecter, l'aftertouch n'aura aucun effet.

Remarque:

Si vous ne souhaitez pas utiliser l'aftertouch pour affecter le volume ou le timbre, réglez ce paramètre sur 0.

Reverb

Après avoir appuyé sur ☐ (FUNCTION), appuyez sur la touche ☐ située en dessous de "REVR" dans l'affichage.

```
e1111 REVERB RATE) >Rate
ALG 4                      2                >EXIT
```

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

■ Fonction

Permet de spécifier un effet de réverbération simulé.

■ Réglages

off, 0 - 7

■ Explication

Le réglage "off" ne produit aucun effet. La valeur 1 donne le plus d'effet (longue réverbération) et la valeur 7, l'effet le plus court (courte réverbération).

Remarque:

Cet effet n'a rien à voir avec la réverbération produite par l'unité d'effet DSP du V50. Lorsque le niveau de sortie de l'opérateur 1 tombe en dessous d'un certain niveau (-18 dB), cet effet de réverbération ralentit le paramètre RR (vitesse de relâchement) pour créer "artificiellement" un effet de type réverbération. Si vous utilisez cet effet, ayez les points suivants à l'esprit.

Si le réglage RR pour l'opérateur 1 est bas (un estompement lent), le niveau de sortie mettra un certain temps à descendre en dessous de -18 dB et l'effet de réverbération ne s'entendra pas.

Si le réglage AR de l'opérateur 1 est 0, le niveau de sortie sera toujours en dessous de -18 dB, ce qui aura pour résultat que cette "réverbération" commencera immédiatement et maintiendra le son pendant un temps assez long.

Voice name

Après avoir appuyé sur la touche ☐ (FUNCTION), appuyez sur la touche ☐ située en dessous de "NAME" dans l'affichage.

```
e1111 VOICE NAME>
ALG 4  NAME : E.ORGAN  +  → >EXIT
```

Appuyez sur la touche ☐ située sous ">EXIT" dans l'affichage pour retourner à l'affichage précédent.

■ Fonction

Permet de spécifier un nom de voix.

■ Réglages

Jusqu'à 10 caractères

■ Explication

Ce paramètre vous permet de spécifier un nom de voix pour la voix que vous êtes en train d'éditer. La procédure pour entrer les caractères est expliquée à la page 18.

Effect Select, Effect Balance

Appuyez sur ☐ (EFFECT).

```
e1111 EFCT>Select  >Balance  ±
1:Reverb Hall      50 %
```

(1)

(2)

(1) Effect Select

■ Fonction

Permet de sélectionner le type d'effet DSP à utiliser avec la voix.

■ Réglages

off ou l'un des types d'effets ci-dessous.

■ Explication

Permet de sélectionner l'un des types d'effets suivants:

0: off

pas d'effet

1: Reverb Hall

Réverbération d'une grande salle de concert

2: Reverb Room

Réverbération d'une salle de dimensions plus modestes que 1.

3: Reverb Plate

Réverbération typique d'un réverbérateur à plaques.

4: Delay

Son retardé

5: Delay L/R

Son retardé réparti gauche/droite.

6: Stereo Echo

Echo réparti gauche/droite

7: Distortion Rev.

Combinaison de distorsion et de réverbération

8: Distortion Echo

Combinaison de distorsion et d'écho

9: Gate Reverb

Réverbération avec coupure rapide, "artificielle"

10: Reverse Gate

Réverbération simulant la lecture d'une bande à l'envers.

11: Early Ref

Ajoute des réflexions primaires au son.

12: Tone Control

Simulation d'égaliseur.

13: Delay & Rev.

Combinaison de retard et de réverbération

14: Delay L/R & Rev.

Combinaison de retard G/D et de réverbération

15: Dist. & Delay

Combinaison de distorsion et de retard.

16: Church

Réverbérations d'une église

17: Club

Réverbérations d'un club musical

18: Stage

Réverbérations d'un club musical plus vaste

19: Bath Room

Réverbérations d'une salle de bain

20: Metal

Réverbérations métalliques

21: Tunnel

Réverbérations d'un tunnel

22: Doubler 1

Duplication du son

23: Doubler 2

Duplication du son (séparation gauche/droite)

24: Feed Back Gate

Réverbérations à ouverture, et contreréaction

25: F. Back Reverse

Réverbérations inversées à ouverture et contreréaction

26: Feed Back E/R

Premières réflexions et contreréaction

27: Delay & Tone 1

Combinaison d'un effet de retard et du contrôle de tonalité 1

28: Dly L/R & Tone 1

Combinaison d'un effet de retard gauche/droite et du contrôle de tonalité 1

29: Tone Control 2

Contrôle de tonalité qui utilise un filtre passe-bas et un filtre passe-haut

30: Delay & Tone 2

Combinaison d'un effet de retard et du contrôle de tonalité 2

31: Dly L/R & Tone 2

Combinaison d'un effet de retard gauche/droite et du contrôle de tonalité 2

32: Distorsion

Effet de distorsion

(2) Effect balance

■ Fonction

Permet de régler l'équilibre de volume de l'effet et du son non traité.

■ Réglages

0% – 100%

■ Explication

Une valeur plus élevée augmente le volume de l'effet tandis qu'une valeur plus basse augmente le volume du son non traité.

Remarque:

Lorsque le réglage est 0%, aucun effet (son traité) n'est entendu.

Lorsque le réglage est 100%, on entend uniquement l'effet. Le son non traité est absent.

Effect Output Level, Stereo Mix

Après avoir appuyé sur ☐, appuyez deux fois sur la touche ☐ (EFFECT). (Si le réglage d'effet précédent était "off", ceci ne sera pas affiché.)

e1111	EFCT>	OutLevel	>StereoMix	↑
		78 %	on	

—— (1) —— —— (2) ——

(1) Effect Output Level

■ Fonction

Permet de régler le volume de l'effet et du son non traité.

■ Réglages

0% – 100%

■ Explication

Le volume combiné de l'effet et du son non traité est déterminé par ce réglage. 100% est le maximum et à 0%, il n'y a pas de son.

Remarque:

Lorsque le réglage est 0%, ni le son traité, ni le signal direct ne sont entendus. (Cependant, si le réglage suivant, Stereo Mix, est "on", alors on entendra uniquement le signal direct, non traité.)

Remarque:

Si le son DSP présente de la distorsion, diminuez la valeur de Effect Output Level ou abaissez le volume du synthétiseur.

(2) Stereo Mix

■ Fonction

Permet de mixer le son traité avec le son stéréo non traité.

■ Réglages

on, off

■ Explication

Lorsque ce paramètre est réglé sur "on", le son traité par l'effet est combiné au son non traité. (Remarquez que si ce paramètre est réglé sur "off", l'effet de performance PAN est inactif.)

Effect parameters

Après avoir appuyé sur ☐ (EFFECT), appuyez trois fois sur la touche ☐ (EFFECT) (Si le réglage d'effet précédent était "off", ceci ne sera pas affiché.)

e1111	EFCT	>Time	>LPF	>Delay	⬆
		2.2sec	1.25kHz	30ms	

■ Fonction

Permet de régler l'effet sélectionné avec précision.

■ Réglages

Chaque type d'effet présente des réglages différents.

■ Explication

Effectuez les réglages comme expliqué dans le tableau de la page 33.

Il est possible de copier les réglages d'effet sur une autre performance ou voix (voir page 130).

CHAPITRE 4.

UTILISATION DE LA BOÎTE A RYTHMES

Ce chapitre explique comment utiliser la boîte à rythmes du V50.

LA BOÎTE A RYTHMES

Le générateur de son de la boîte à rythmes.

Le générateur de son de la boîte à rythmes utilise les 61 instruments de rythmes suivants:

BD 1	GateSD	F. Tom4	Crash	TimblH	Ago HI
BD 2	E. SD	E. Tom1	FMprc1	TimblL	Ago LO
BD 3	Rim 1	E. Tom2	FMprc2	Whst1S	Tambrn
H. BD	Rim 2	E. Tom3	FMprc3	Whst1L	Claves
GateBD	Tom 1	E. Tom4	GlsCsh	CgaHMT	Cstnt
E. BD	Tom 2	HHclos	BellTr	CgaHOP	VbrSlp
SD 1	Tom 3	HHopen	TimpnH	Cga LO	
SD 2	Tom 4	HH1/4o	TimpnL	Bgo HI	
Pic1SD	F. Tom1	HHpd1	Claps	Bgo LO	
H. SD 1	F. Tom2	Ride	Shaker	CuicaH	
H. SD 2	F. Tom3	Edge	Cowbel	CuicaL	

Le générateur de son de la boîte à rythmes est complètement indépendant du générateur de son du synthétiseur et n'est donc pas affecté par le nombre de notes jouées par le synthétiseur. Jusqu'à 8 notes peuvent être produites simultanément par le générateur de son de la boîte à rythmes.

Motifs et morceaux

Avant d'apprendre à utiliser la boîte à rythmes du V50, il est important de bien comprendre ce que l'on désigne par "motif rythmique" (rhythm pattern) et "morceau rythmique" (rhythm song). Un morceau rythmique est un morceau composé de plusieurs motifs rythmiques, comme dans l'exemple ci-dessous.

Pour notre exemple, nous allons créer trois motifs rythmiques comme suit:

- 1 [boum tap tap tap]..... (1 mesure)
- 2 [ding ding chacha ding]..... (1 mesure)
- 3 [doum ta doum ta doum doum tata tata]..... (2 mesures)

Nous pouvons relier ces motifs rythmiques dans l'ordre "1, 2, 1, 2, 1, 2, 3, pour obtenir le morceau rythmique suivant:

Mesure 1 (motif rythmique 1)	Mesure 2 (motif rythmique 2)	Mesure 3 (motif rythmique 1)	Mesure 4 (motif rythmique 2)
boum tap tap tap	tic tic chacha tic	boum tap tap tap	tic tic chacha tic
Mesure 5 (motif rythmique 1)	Mesure 6 (motif rythmique 2)	Mesures 7 et 8 (motif rythmique 3)	
boum tap tap tap	tic tic chacha tic	doum ta doum ta	doum doum tata tata

Motifs rythmiques

Un motif rythmique est une phrase de 1 à 4 mesures. Il y a deux types de motifs rythmiques: les motifs pré-programmés et les motifs en mémoire interne.

Motifs pré-programmés

Motifs rythmiques de base pré-programmés et prêts à être utilisés. Ils sont conservés même si l'alimentation est coupée. 100 motifs sont disponibles, numérotés P00 à P99 (voir page 63).

Motifs internes

Motifs rythmiques que vous programmez vous-même. Ils sont effacés lorsque l'alimentation est coupée. 100 motifs peuvent être programmés, numérotés I00 à I99.

Morceaux rythmiques

Spécifiez l'ordre dans lequel différents motifs rythmiques doivent être joués pour créer un morceau rythmique. Jusqu'à 8 morceaux rythmiques peuvent être créés.

Remarque:

Les motifs internes et les morceaux rythmiques que vous créez disparaissent lorsque l'alimentation est coupée. Si vous souhaitez conserver les données que vous avez créées, sauvegardez-les sur disquette ou sur une carte de mémoire (voir page 104, 112).

la boîte à rythmes et le séquenceur

Si des données de séquenceur existent pour le morceau sélectionné, lorsque vous jouez un morceau rythmique, le morceau du séquenceur jouera en même temps que le morceau rythmique.

Si vous souhaitez jouer uniquement le morceau rythmique, appuyez sur **TR1**–**TR8** en mode SEQUENCER pour désactiver les pistes du séquenceur ou sélectionnez un morceau pour lequel il n'y a pas de données de séquenceur.

Comme la boîte à rythmes peut jouer des motifs à armatures de temps différentes, un conflit de synchronisation des mesures jouées par la boîte à rythme et le séquenceur peut se produire si les armatures de temps ne sont pas les mêmes.

JOUER LES MOTIFS RYTHMIQUES

Nous allons maintenant voir comment jouer les morceaux rythmiques (motifs pré-programmés ou motifs internes).

Remarque:

Lorsque l'appareil est mis sous tension, les motifs internes sont vierges. Pour créer des motifs internes, voir page 63.

- (1) D'abord, appuyez sur **RHYTHM**. Vous obtiendrez l'affichage suivant (PATTERN PLAY).

```
PTN PLAY> ▶Pattern Time Bar>Tempo>KBD
>toSONG I00 4/4 2 120 RHV
```

Si l'affichage ressemble à celui qui suit (SONG PLAY), appuyez sur ☐ sous "toPTN" de manière à obtenir l'affichage indiqué ci-dessus.

```
SONG PLAY> ▶SONG >Meas>Part>Tempo>KBD
>toPTN 1 :NewSong 001 001 120 RHV
```

- (2) Assurez-vous que le curseur est situé sur "Pattern" et sélectionnez le motif que vous souhaitez jouer.

Appuyez sur **INT** ou **PRESET** pour commuter entre les motifs pré-programmés et les motifs internes. Par exemple, si vous avez sélectionné le motif pré-sélectionné 10, l'affichage ressemblera à ceci:

```
PTN PLAY> ▶Pattern Time Bar>Tempo>KBD
>toSONG P10w 4/4 1 120 RHV
```

Enfoncez ☐ sous "> Pattern" puis servez-vous des touches numériques ou du curseur pour choisir un numéro de motif.

Dans cet exemple, le "w" affiché après le "P10" indique que des données ont été inscrites sous ce numéro de motif. Les numéros de motif qui ne sont pas suivis d'un "w" sont vierges.

- (3) Déplacez le curseur sur ">Tempo" et spécifiez le tempo de la reproduction. Le tempo est exprimé sous forme de noires par minute. 30 est le tempo le plus lent et 240, le tempo le plus rapide.

```
PTN PLAY> >Pattern Time Bar>Tempo>KBD
>toSONG P10w 4/4 1 120 RHY
```

Tempo (30 - 240)

- (4) Déplacez le curseur sur ">KBD" et sélectionnez la fonction de clavier (le mode clavier). Ceci détermine ce que le clavier fera pendant que vous jouez les motifs rythmiques. Choisissez parmi les options suivantes:

RHY Le clavier joue les sons rythmiques qui ont été assignés (disposés) sur le clavier.

SYN Le clavier joue la performance ou la voix qui a été sélectionnée avant que vous n'appuyiez sur **[RHY]**.

Quand vous entrez en mode enregistrement, le son rythmique se fait entendre automatiquement (vous êtes provisoirement en mode boîte à rythme).

```
PTN PLAY> >Pattern Time Bar>Tempo>KBD
>toSONG P10w 4/4 1 120 RHY
```

Mode clavier

- (5) Appuyez sur **[▷]**. Lorsque la reproduction commence, l'affichage "> toSONG" disparaît et le motif rythmique sélectionné est reproduit continuellement. Les voyants à DEL **[TR1]** - **[TR8]** s'allument pour indiquer l'instrument utilisé. Vous pouvez jouer sur le clavier comme spécifié à l'étape (4).
- (6) Appuyez sur **[□]**. La répétition du motif s'arrête immédiatement. Pour reprendre, appuyez sur **[▷]**. Pour reprendre à partir du début, appuyez d'abord sur **[◀◀]** et sur **[□]** simultanément, puis appuyez sur **[▷]**.

Pendant que les motifs sont joués, vous pouvez faire les choses suivantes:

Changer de numéro de motif rythmique

Déplacez le curseur sur "Pattern" et sélectionnez le motif rythmique suivant. Lorsque le motif en cours est fini, le nouveau motif sélectionné est joué. (Le numéro du nouveau motif sélectionné clignote jusqu'au moment où il est effectivement joué.)

Changer de tempo

Déplacez le curseur sur "Tempo" et modifiez le tempo. Le fait de déplacer la commande linéaire d'entrée de données tout en appuyant sur la touche **[RHYTHM]** modifie également le tempo.

Changer de mode clavier

Déplacez le curseur sur ">KBD" et modifiez le réglage pour spécifier si le clavier jouera les sons rythmique ou les sons du synthétiseur. Ce réglage n'est effectif qu'en mode RHYTHM.

Le fait que le clavier joue les sons rythmiques ou les sons du synthétiseur est déterminé par le canal de transmission du clavier et le canal de réception de chaque section. Cependant, si le mode clavier est "RHY", le clavier joue toujours les sons rythmiques lorsque le mode RHYTHM est sélectionné, quels que soient les réglages des canaux de transmission et de réception.

Lorsque pendant l'utilisation de la boîte à rythmes, vous appuyez sur **[PERFORMANCE]** ou **[SINGLE]**, vous passez en mode PERFORMANCE PLAY ou en mode SINGLE PLAY cependant que la boîte à rythmes continue de jouer. (En mode PERFORMANCE PLAY ou en mode SINGLE PLAY, vous pouvez sélectionner ou éditer des performances ou des voix dans le mode EDIT du synthétiseur.) Pour arrêter la boîte à rythmes, appuyez sur **[PERFORMANCE]**, **[SINGLE]** ou **[RHYTHM]** puis sur **[□]**.

Remarque:

En mode PATTERN, une pression sur **[▷]** ne démarre pas la lecture du séquenceur. Ceci implique que si vous interrompez la lecture des motifs, retournez en mode SEQUENCER et enfoncez **[▷]**, la lecture du séquenceur et la lecture de la boîte à rythmes risquent d'être désynchronisées. Pour éviter cela, enfoncez **[◀◀]** ou **[▶▶]** quand vous entrez en mode séquenceur afin de vous replacer au début de la mesure. Ceci permet d'ajuster automatiquement la position de lecture à l'intérieur de la mesure du motif rythmique.

Quand la boîte à rythmes est en mode SONG, la procédure ci-dessus est inutile car la boîte à rythmes lit automatiquement le morceau du séquenceur.

Motifs rythmiques pré-programmés

No.	Type	No.	Type	No.	Type	No.	Type
P00	ROCK 1	P25	HEAVY METAL 1	P50	SHUFFLE 5	P75	WALTZ 3
P01	ROCK 2	P26	HEAVY METAL 2	P51	SHUFFLE 6	P76	WALTZ 4
P02	ROCK 3	P27	FUNK 1	P52	REGGAE 1	P77	WALTZ 5
P03	ROCK 4	P28	FUNK 2	P53	REGGAE 2	P78	MARCH 1
P04	ROCK 5	P29	FUNK 3	P54	REGGAE 3	P79	MARCH 2
P05	ROCK 6	P30	16 BEAT 1	P55	REGGAE 4	P80	MARCH 3
P06	ROCK 7	P31	16 BEAT 2	P56	SAMBA 1	P81	TWIST
P07	ROCK 8	P32	16 BEAT 3	P57	SAMBA 2	P82	SWING 1
P08	ROCK 9	P33	16 BEAT 4	P58	SAMBA 3	P83	SWING 2
P09	ROCK 10	P34	16 BEAT 5	P59	SALSA 1	P84	SWING 3
P10	ROCK 11	P35	16 BEAT 6	P60	SALSA 2	P85	BALLAD 1
P11	ROCK 12	P36	16 BEAT 7	P61	MAMBO 1	P86	BALLAD 2
P12	ROCK 13	P37	16 BEAT 8	P62	MAMBO 2	P87	BALLAD 3
P13	ROCK 14	P38	16 BEAT 9	P63	MAMBO 3	P88	BALLAD 4
P14	ROCK 15	P39	16 BEAT 10	P64	RUMBA 1	P89	RAP
P15	ROCK 16	P40	16 BEAT 11	P65	RUMBA 2	P90	R & B
P16	ROCK 17	P41	16 BEAT 12	P66	TANGO 1	P91	TECHNO 1
P17	ROCK 18	P42	16 BEAT 13	P67	TANGO 2	P92	TECHNO 2
P18	POP 1	P43	DISCO 1	P68	TANGO	P93	TECHNO 3
P19	POP 2	P44	DISCO 2	P69	BOSSANOVA 1	P94	NEW WAVE 1
P20	POP 3	P45	DISCO 3	P70	BOSSANOVA 2	P95	NEW WAVE 2
P21	POP 4	P46	SHUFFLE 1	P71	BOSSANOVA 3	P96	NEW WAVE 3
P22	POP 5	P47	SHUFFLE 2	P72	BOSSANOVA 4	P97	ETHNO 1
P23	POP 6	P48	SHUFFLE 3	P73	WALTZ 1	P98	ETHNO 2
P24	POP 7	P49	SHUFFLE 4	P74	WALTZ 2	P99	ETHNO 3

CREER DES MOTIFS RYTHMIQUES

Enregistrement en temps réel et enregistrement pas à pas

Il y a deux manières de créer des motifs rythmiques:

Enregistrement en temps réel

Tout en suivant les clics du métronome, jouez sur le clavier pour enregistrer le motif rythmique en temps réel.

Enregistrement pas à pas

En utilisant un diagramme qui divise la mesure en petites portions (triple-croches), spécifiez le timing pour chaque instrument rythmique intervenant dans le motif.

Vous pouvez évidemment utiliser une combinaison de ces deux méthodes. Par exemple, vous pouvez enregistrer la grosse caisse et les charlestons par la méthode pas à pas et la caisse claire et les toms, en temps réel, ou encore utiliser la méthode pas à pas pour éditer un motif enregistré en temps réel.

Utilisez la méthode d'enregistrement qui convient le mieux en fonction de la situation.

Avant de commencer à enregistrer

L'enregistrement de nouvelles parties, tant en temps réel que pas à pas, modifiera le motif existant en ajoutant ou en soustrayant des sons. Par exemple, si un motif contient une partie de grosse caisse "Boum Boum Boum", vous pouvez sélectionner ce motif et enregistrer des sons supplémentaire sur ce motif.


On peut distinguer deux situations pour ce qui concerne l'enregistrement de motifs rythmiques:

(1) Le motif est enregistré intégralement (à partir de rien).

Vous pouvez enregistrer un motif rythmique ne contenant pas de données. Lorsqu'un motif ne contient pas de données, le "w" n'est pas affiché derrière son numéro. Les motifs dont le numéro est suivant d'un "w" sur l'affichage, comme dans "100W", ont été enregistrés.

(2) L'enregistrement se fait à partir d'un motif rythmique existant.

Vous pouvez enregistrer un motif déjà enregistré pour le modifier. La procédure diffère légèrement selon que le motif est un motif pré-programmé ou un motif interne.

Enregistrement utilisant un motif pré-programmé: Sélectionnez un numéro de motif pré-programmé (P00 – P99) et commencez à enregistrer. Il ne vous est cependant pas permis de mémoriser vos nouvelles données sous un numéro de motif pré-programmé. Lorsque vous avez terminé d'enregistrer (après avoir appuyé sur , l'affichage vous demandera sous quel numéro de motif interne vous souhaitez mémoriser vos données. Spécifiez un emplacement de motif interne entre I00 et I99. Le motif pré-programmé que vous avez utilisé ne sera pas modifié pour autant.

Enregistrement utilisant un motif interne: Sélectionnez un numéro de motif interne (I00-I99) et commencez à enregistrer. Lorsque vous avez terminé l'enregistrement, le motif interne sélectionné est remplacé par le motif nouvellement enregistré. Si vous voulez enregistrer un nouveau motif tout en conservant le motif original, utilisez l'opération "copy" (voir page 00) pour copier le motif original dans un autre emplacement avant d'enregistrer.

ENREGISTREMENT EN TEMPS REEL

Pour enregistrer un motif en temps réel, utiliser la procédure suivante:

- (1) Appuyez sur la touche **[RHYTHM]** pour passer en mode PATTERN PLAY. (Il n'est pas nécessaire de faire cela si vous vous trouvez déjà en mode PATTERN PLAY.) Si vous êtes en mode SONG PLAY, appuyez sur **[]** sous "to PTN" dans l'affichage. L'affichage sera alors celui-ci:

```
PTN PLAY> ▶Pattern Time Bar>Tempo>KBD
>toSONG I00 4/4 1 120 RHY
```

- (2) Appuyez sur **[o]** et vous serez prêt à enregistrer.

```
P.REC>>PTN >Time >Bar >Tempo >Qntz
>Real I00 4/4 1 120 1/16 >EXIT
```

Vous pouvez appuyer sur le **[]** situé sous ">EXIT" dans l'affichage pour retourner à l'affichage précédent.

- (3) Effectuez les réglages pour les six réglages ci-dessous:

Mode d'enregistrement

Sélectionnez "Real" (enregistrement en temps réel) ou "Step" (enregistrement pas à pas). Dans cet exemple, nous allons utiliser l'option "Real".

PTN

Permet de sélectionner le motif (I00 – I99 à P00 – P99) à enregistrer.

Time

Permet de sélectionner la mesure parmi les options suivantes: 1/4 – 8/4, 1/8 – 16/8, 1/16 – 32/16. Cependant, si vous enregistrez un motif déjà existant, vous ne pourrez changer la mesure.

Bar

Permet de fixer la longueur du motif (1-4 mesures). Cependant, si vous enregistrez sur un motif existant, vous ne pourrez changer la longueur de ce motif.

Tempo

Permet de spécifier le tempo du motif (30 – 240 noires par minute). Le tempo peut encore être modifié après le début de l'enregistrement.

Qntz

Permet de spécifier la quantification. La quantification corrige automatiquement les petites erreurs de timing. Sélectionnez une option parmi les suivantes: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32 ou "off". Lorsque "off" est sélectionné, la quantification n'est pas utilisée. (Les notes sont

enregistrées avec une précision de 1/48ème de noire.). La quantification peut encore être modifiée après le début de l'enregistrement, ce qui vous permet d'utiliser des réglages de quantification différents pour chaque son.

Concernant la quantification

Ces exemples indiquent comment la quantification corrige les petites erreurs de timing si vous avez enregistré un motif avec la mesure 4/4 en jouant les notes avec le timing indiqué par "o" dans le schéma suivant.



Si la quantification a été réglée sur "1/4", les notes sont placées à la position de la noire la plus proche.



Si la quantification a été réglée sur "1/8", les notes sont placées à la position de la croche la plus proche.



Si la quantification a été réglée sur "1/16", les notes sont placées à la position de la double croche la plus proche.






Remarque:



Si vous enregistrez des triolets, utilisez un réglage de quantification tel que "1/12" ou "1/24".

- (4) Jouez sur le clavier pour entendre la position du son que vous voulez utiliser. A chacune des 61 touches du clavier est assigné un son différent. Afin de ne pas devoir rechercher le son correct pendant l'enregistrement, assurez-vous que vous connaissez la position de chacun des sons que vous allez utiliser.
- (5) Appuyez sur **[▷]**. Le métronome (clic) vous donne la mesure que vous avez sélectionnée.
- (6) Jouez les notes pour entendre les instruments rythmiques souhaités au timing correct. Il n'est pas nécessaire de jouer tous les instruments à la fois. A mesure que le motif se répète, vous pouvez ajouter chaque instrument au fur et à mesure. Par exemple, vous pouvez enregistrer la grosse caisse en premier, puis les charlestons, etc.

Si nécessaire, vous pouvez ajuster le tempo et la quantification. La quantification ne devient cependant effective qu'à la répétition *suivante* du motif. (La nouvelle valeur de quantification clignote jusqu'au moment où elle devient effective.)



Pour les motifs longs de deux mesures ou plus, contrôlez l'affichage des mesures (barres) pendant l'enregistrement. 1 indique la première mesure, 2 indique la seconde mesure et ainsi de suite.

Si vous commettez une erreur, utilisez la touche  (ERASE). Tout en appuyant sur  (ERASE), jouez la note au temps que vous voulez effacer. La note sera retirée à partir de cet endroit dans le motif. Tout en maintenant la touche  enfoncée, vous pouvez continuer à maintenir une note enfoncée pour l'effacer du motif entier.

- (7) Appuyez sur . Ceci a pour effet d'interrompre l'enregistrement en temps réel. Vous repassez alors automatiquement en mode PATTERN PLAY. Lorsque vous appuyez sur , le motif que vous avez enregistré est produit.

Si vous voulez modifier ou corriger le motif, répétez les étapes (2) à (7). Si vous avez enregistré un motif pré-programmé, vous obtiendrez l'affichage suivant:

```
P.REC> Store Pattern
      ▶PtnI**>GO >EXIT
```

Sélectionnez le numéro du motif interne dans lequel vous souhaitez mémoriser votre nouveau motif et appuyez sur  en dessous de ">GO". Un message "Are you sure?" (êtes-vous sûr?) apparaît. Appuyez sur  pour confirmer. Ceci termine la procédure d'enregistrement en temps réel.

ENREGISTREMENT PAS A PAS

Utilisez cette méthode pour enregistrer un motif rythmique pas à pas.

- (1) Appuyez sur **[RHYTHM]** pour passer en mode **PATTERN PLAY**. (Il n'est pas nécessaire de le faire si vous trouvez déjà dans ce mode). Si vous vous trouvez en mode **SONG PLAY**, appuyez sur le **[]** en dessous de "toPTN" dans le coin inférieur gauche de l'affichage.

```
PTN PLAY> ▶Pattern Time Bar>Tempo>KBD
>toSONG I00 4/4 2 120 RHY
```

- (2) Appuyez sur **[]**. Vous êtes alors prêt à enregistrer.

```
P.REC>>PTN >Time >Bar >Tempo >Qntz
▶Real I00 4/4 2 120 1/16 >EXIT
```

Appuyez sur **[]** sous ">EXIT" pour repasser à l'affichage précédent.

- (3) Effectuez les réglages pour les six options suivantes:

Mode d'enregistrement

Sélectionnez "Real" (enregistrement en temps réel) ou "Step" (enregistrement pas à pas). Dans cet exemple, nous allons utiliser l'option "Step".

PTN

Permet de sélectionner le motif (I00 – I99 à P00 – P99) à enregistrer.

Time

Permet de sélectionner la mesure parmi les options suivantes: 1/4 – 8/4, 1/8 – 16/8, 1/16 – 32/16. Cependant, si vous enregistrez un motif déjà existant, vous ne pourrez changer la mesure.

Bar

Permet de fixer la longueur du motif (1 – 4 mesures). Cependant, si vous enregistrez un motif existant, vous ne pourrez changer la longueur du motif.

Tempo

Permet de spécifier le tempo du motif (30 – 240 noires par minute). Le tempo peut encore être modifié après le début de l'enregistrement.

Qntz

Permet de spécifier la quantification. La quantification corrige automatiquement les petites erreurs de timing. Sélectionnez une option parmi les suivantes: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32 ou "off". Lorsque "off" est sélectionné, la quantification n'est pas utilisée. (Les notes sont alors enregistrées avec une précision de 1/48ème de noire.). La quantification peut encore être modifiée après le début de l'enregistrement, ce qui vous permet d'utiliser des réglages de quantification différents pour chaque son.

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

```
Bar1:f |-----+-----+-----+-----|
PtnI00 ▶Qntz >BD1 + +
```

L'enregistrement pas à pas utilise le diagramme suivant:

- (5) Sélectionnez le réglage de quantification et jouez les sons désirés à partir du clavier. (Cette procédure sera expliquée en détails à la section suivante.) Répétez cette procédure pour enregistrer chaque son.
- (6) Appuyez sur **[]** pour interrompre l'enregistrement. Vous repassez en mode **PATTERN PLAY** pour le motif que vous venez d'enregistrer. Lorsque vous appuyez sur **[]**, le motif que vous venez d'enregistrer est produit.

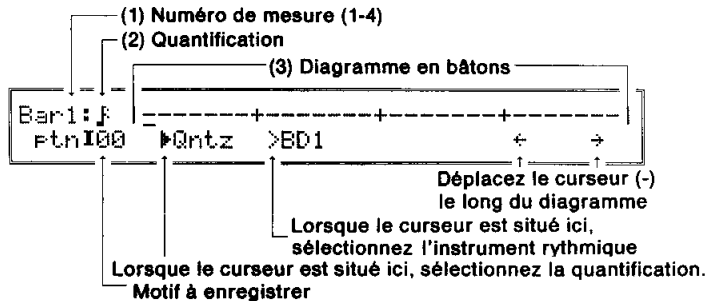
Si vous décidez de modifier ou de corriger le motif, répétez les étapes (2) – (6). Si vous avez enregistré à partir d'un motif pré-programmé, vous obtiendrez l'affichage suivant:

```
P.REC> Store Pattern
▶PtnI** >GO >EXIT
```

Sélectionnez le numéro sous lequel vous allez enregistrer votre nouveau motif et appuyez sur la touche **[]** sous ">GO". Vous verrez apparaître le message "Are you sure?" (êtes-vous sûr?). Appuyez sur **[+1]** pour confirmer. Ceci termine la procédure d'enregistrement pas à pas.

UTILISATION DU DIAGRAMME EN BATONS

D'abord, nous allons expliquer les différents éléments dans l'affichage du diagramme en bâtons. Sur le diagramme figurent les indications suivantes:



(1) Numéro de mesure

Ceci indique le nombre de mesures dans le motif. Le diagramme (3) affiche une mesure à la fois, de sorte que lorsque vous créez un motif de 2 mesures ou plus, ce numéro vous indique où vous vous trouvez dans le motif.

(2) Quantification

Ceci indique le réglage de quantification que vous avez spécifié au réglage ">Qntz" avant d'appuyer sur . Pour changer le réglage de quantification pendant l'enregistrement, déplacez le curseur sur ">Qntz" et appuyez sur l'une des touches suivantes. < table J-115 >

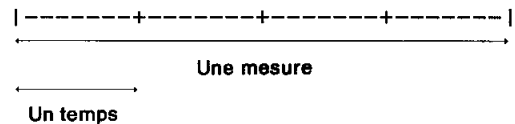
- 3 ()..... Régler la quantification sur 1/4 (noire)
- 4 ()..... Régler la quantification sur 1/8 (croche)
- 5 ()..... Régler la quantification sur 1/16 (double-croche)
- 6 ()..... Régler la quantification sur 1/32 (triple-croche)
- 9 ()..... Régler la quantification sur 1/6, 1/12 ou 1/24.
 Lorsque la quantification est réglée sur 1/4 (), une pression sur cette touche fixe la quantification sur 1/6 ().
 Lorsque la quantification est réglée sur 1/8 (), une pression sur cette touche fixe la quantification sur 1/12 ().
 Lorsque la quantification est réglée sur 1/16 (), une pression sur cette touche fixe la quantification sur 1/24 ().
 Une nouvelle pression sur cette touche efface le symbole .
- 0 Désactive la quantification.

Remarque:

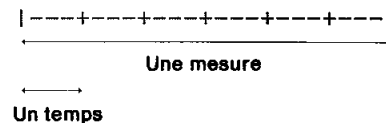
La quantification ne peut être modifiée que lorsque le curseur (—) se trouve au début du diagramme. Si le curseur se trouve à un autre endroit, lorsque vous modifiez la quantification, la valeur de quantification affichée se mettra à clignoter (pour indiquer qu'elle n'est pas encore effective) jusqu'à ce que vous rameniez le curseur au début du diagramme.

(3) Diagramme en bâtons

Le diagramme en bâtons affiche les données d'un seul instrument rythmique pour une mesure. Par exemple, si la mesure est 4/4, le diagramme indique:



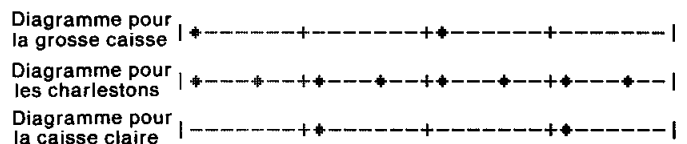
Ou si la mesure est 6/8, le diagramme est le suivant:



Chaque "—" ou "+" indique une triple-croche. Ce diagramme affiche un seul instrument à la fois. Supposons que vous enregistriez un motif rythmique avec trois parties comme indiqué dans le schéma ci-dessous:

Instrument rythmique	
Grosse caisse (BD1)	
Grosse caisse	
Charlestons	


Dans ce cas, vous entreriez la grosse caisse, les charlestons et la caisse claire comme indiqué sur les trois diagrammes ci-dessous:



Le "♦" indique un son à un intervalle d'un temps-deuxième (triple-croche).

Pratiquement tous les types de rythmes (par pas d'une triple-croche) peuvent être entrés de cette manière. Ce-

Diagramme pour la grosse caisse.



Si vous entrez un motif alors que la quantification est désactivée, chacune de ces triple-croches sera subdivisée en 6 intervalles plus petits. Une pression sur les touches  en dessous de “←” et “→” permet de déplacer le curseur d’avant en arrière à travers le motif, par pas d’un sixième de triple-croche. Le caractère spécial suivant indique votre position exacte.

- $\frac{1}{2}$ 1 ... Position 1/6
 $\frac{1}{2}$ 2 ... Position 2/6
 } }
 $\frac{1}{2}$ 6 ... Position 6/6

Voici un exemple d'utilisation de l'enregistrement pas à pas pour créer un motif. Nous allons créer un motif d'une mesure 4/4.

Instrument rythmique	
Grosse caisse (BD1)	
Charlestons (HHclos)	
Caisse claire (SD1)	
Tom (Tom 1)	

```
Bar1:J |-----+-----+-----+-----|
      etnI00  ▶Qntz  >BD1                      +       +
```

- Assurez-vous que le curseur sur trouve bien sur “Qntz” (quantification) et appuyez sur  (). (La quantification peut également être réglée dans les conditions d’enregistrement de l’affichage précédent.)

```
Bar1:f |-----+-----+-----+-----|
      etnI00  >Qntz  >BD1                ←  →
```

```
Bar1:f |-----+-----+-----+-----|
      ftn100  >@ntz  >BD1                +      +
```

```
Bari:F | +-----+-----+-----+-----|  
      ptn100 >Qntz ▶BD1                      ←   →
```

```
Bar1: f | *-----+-----+-----+-----+
      rtn100 >0ntz BD1          +      +
```

```
Bar1:f | *-----+-----+*-----+-----|
      etn100 >Qntz BD1          ←      →
```

Si vous entrez une note à une mauvaise position, déplacez le curseur (—) sur la position du mauvais **◆** et jouez à nouveau la même note tout en appuyant sur **—** (ERASE). Le **◆** disparaîtra et la mauvaise note sera effacée.

Ramenez le curseur (—) au premier temps pour obtenir l’affichage suivant.

```
Bar1:f | +-----+-----+-----+-----+
Ptn100 >Qntz ▶BD1 >Acc=5 ← →
                |
                Valeur d'accentuation
```

Ce réglage “Acc” (accent) détermine l’accent (volume) de la note. Vous pouvez donner à chaque note un volume différent entre 0 (minimum) et 7 (maximum). Dans cet exemple, nous réglerons la grosse caisse du premier temps sur 7 et la grosse caisse sur le troisième temps sur 4. Le curseur se trouvant sur le premier temps, réglez “Acc=7”.

```
Bar1:f | +-----+-----+-----+-----+
Ptn100 >Qntz ▶BD1 ▶Acc=7 ← →
```

Déplacez le curseur sur le troisième temps et réglez “Acc=4”.

```
Bar1:f | +-----+-----+-----+-----+
Ptn100 >Qntz ▶BD1 ▶Acc=4 ← →
```

Ceci termine l’entrée de la grosse caisse dans le motif.

- (3) Ensuite, nous allons entrer le motif de charlestons. Déplacez le curseur (—) au début de la mesure.

```
Bar1:f | +-----+-----+-----+-----+
Ptn100 >Qntz ▶BD1 >Acc=7 ← →
```

Jouez la note A2 (LA2) (HHcls) sur le clavier. L’instrument passera aux charlestons et une note de charlestons sera entrée sur le premier temps. Si, à ce moment, le curseur (—) se trouve sur le nom de l’instrument, l’affichage graphique changera pour correspondre à cet instrument.

```
Bar1:f | +-----+-----+-----+-----+
Ptn100 >Qntz ▶HHclos ← →
```

Entrez le motif de charlestons de la même manière que vous avez entré le motif de grosse caisse.

```
Bar1:f | +-----+-----+-----+-----+
Ptn100 >Qntz ▶HHclos >Acc=7 ← →
```

Si nécessaire, ajoutez un accent à chaque note.

- (4) Ensuite, nous allons entrer le motif de caisse claire. Déplacez le curseur (—) au début de la mesure et déplacez le curseur (—) sur la position du nom de l’instrument.

```
Bar1:f | +-----+-----+-----+-----+
Ptn100 >Qntz ▶HHclos >Acc=7 ← →
```

Tout en appuyant sur ☐ sous le nom de l’instrument, jouez la note F (FA dièse 1)(SD1) sur le clavier. L’affichage indique immédiatement le motif pour la caisse claire.

```
Bar1:f | +-----+-----+-----+-----+
Ptn100 >Qntz ▶SD 1 ← →
```

De cette manière, jouer une note tout en appuyant sur la touche ☐ située en dessous du nom de l’instrument a pour effet de commuter les instruments sans enregistrer une note dans le motif. Entrez le motif de caisse claire comme suit:

```
Bar1:f | +-----+-----+-----+-----+
Ptn100 >Qntz ▶SD 1 ← →
```

Si nécessaire, ajoutez un accent sur chaque note.

- (5) En utilisant la même procédure, entrez le motif de tom (Tom 1: Touche F2 (FA 2)).

```
Bar1:f | +-----+-----+-----+-----+
Ptn100 >Qntz ▶Tom 1 ← →
```

Si nécessaire, ajoutez un accent sur chaque note. Appuyez ensuite sur ☐. Ceci termine notre motif.

Remarque:

Dans cet exemple, nous avons entré le motif complet sans changer le réglage de quantification, mais il est possible de modifier ce réglage en cours d’enregistrement du motif. Si la quantification est modifiée, elle deviendra effective dès la mesure suivante et l’affichage clignotera jusqu’à ce que la quantification devienne effective.

Dans cet exemple, nous avons supposé que les instruments rythmiques étaient assignés au clavier comme lorsque “rhythm assign” est réglé sur “PRESET 1”.

FONCTIONS PATTERN JOB

Il existe de nombreuses manières d'éditer les motifs que vous avez créés. Nous allons commencer notre explication de l'édition de motif à partir de l'affichage suivant:

```
PTN PLAY> ▶Pattern Time Bar>Tempo>KBD
>toSONG I00 4/4 1 120 RHY
```

Si vous vous trouvez en mode SONG PLAY, appuyez sur ☐ sous "toPTN" pour passer en mode PATTERN. Appuyez sur ☐ pour obtenir l'affichage suivant.

```
PATTERN JOB SELECT> Select one !
>Copy>Clr>Setup>Inst>Asgn >EXIT
```

Appuyez sur la touche ☐ sous ">EXIT" pour revenir à l'affichage précédent.

Copy

Appuyez sur la touche ☐ située sous ">COPY".

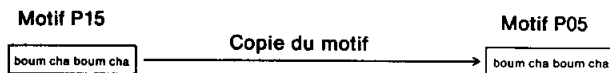
```
PTN COPY>
▶PtnI00w+ Ptn*** → PtnI** >GO >EXIT
```

■ Fonction

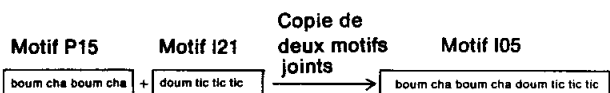
Permet de copier un motif sous un autre numéro de mémoire.

■ Explication

Lorsqu'un seul motif est spécifié comme source de la copie, le motif est copié sous le numéro de mémoire de motif que vous spécifiez.



Si vous spécifiez deux motifs comme source de copie, les motifs spécifiés seront joints et copiés dans l'emplacement de destination. (Le total des mesures des deux motifs sources sera la longueur du nouveau motif de destination.)



Les sources de copie peuvent être des motifs pré-programmés ou des motifs internes. Après avoir spécifié le(s) motif(s) source(s), et le motif de destination, appuyez sur la touche ☐ sous ">GO".

Vous verrez apparaître le message "Are you sure?". Lorsque vous appuyez sur ☐+1, la copie du motif est exécutée.

Remarque:

il n'est pas possible de copier des motifs dans la mémoire des motifs pré-programmés. Lorsque vous copiez deux motifs dans un autre emplacement de motif, les deux motifs sources doivent nécessairement avoir la même mesure. Egalement, la longueur totale des deux motifs sources ne peut dépasser quatre mesures. Si les deux motifs sources contiennent un nombre inhabituellement élevé de notes, il se peut qu'il soit impossible de les copier ensemble dans un autre emplacement de motif.

Clear

Appuyez sur la touche ☐ sous ">CLR".

```
PTN CLEAR> Select one !
>Pattern >Inst >All >EXIT
```

(1) Pattern clear

■ Fonction

Permet d'effacer le contenu du motif spécifié.

■ Explication

Lorsque vous appuyez sur la touche ☐ sous ">Pattern", le numéro du motif est affiché. Après avoir spécifié le numéro de motif, appuyez sur la touche ☐ sous ">GO", ce qui fera apparaître l'affichage de "Are you sure?" (Etes-vous sûr?). Si vous appuyez sur ☐+1, le motif spécifié est effacé.

Remarque:

Il n'est pas possible d'effacer un motif pré-programmé.

(2) Instrument clear

■ Fonction

Permet d'effacer uniquement un instrument spécifié du motif.

■ Explication

Appuyez sur la touche ☐ située sous ">Inst" et le numéro du motif ainsi que le nom de l'instrument à effacer seront affichés. Après avoir spécifié le numéro du motif et le nom de l'instrument à effacer,

appuyez sur la touche ☐ sous ">GO", ce qui fera apparaître l'affichage de "Are you sure?" (Êtes-vous sûr?). Si vous appuyez sur ☐+1, le motif spécifié sera effacé.

Remarque:

Il n'est pas possible d'exécuter cette fonction avec un motif pré-programmé.

omn La boîte à rythmes produit du son en réponse à toutes les données reçues, quel que soit leur canal de transmission.

Remarque:

Même si le canal de transmission du clavier (voir page 106) et le canal MIDI reçu par la boîte à rythmes ne correspondent pas, le clavier jouera les instruments rythmiques en mode RHYTHM si le réglage "KBD" (voir page 62) est réglé sur "RHY".

(3) All pattern clear

■ **Fonction**

Permet d'effacer le contenu de toutes les mémoires de motif.

■ **Explication**

Appuyez sur la touche ☐ sous ">All", ce qui fera apparaître le message "Are you sure?". Si vous appuyez sur ☐+1, toutes les mémoires de motifs internes seront effacées.

Setup

Appuyez sur la touche ☐ sous ">SETUP".

```

SETUP>Rch>Tch >Vel>Click>Beat>Sync
          9   9   on  rec 1/4 int >EXIT
  
```

(1) (2) (3) (4) (5) (6)

Ces réglages sont partagés avec les réglages de l'opération "setup" du mode SONG PLAY. Ils affectent différents aspects du fonctionnement de la boîte à rythmes et restent mémorisés, même si l'alimentation est coupée.

(1) Receive channel

■ **Fonction**

Permet de spécifier le canal de réception de la boîte à rythmes.

■ **Réglages**

1-16, omn

■ **Explication**

Ceci spécifie le canal MIDI que la boîte à rythmes reçoit. Sélectionnez un canal de réception parmi les suivants:

1-16... La boîte à rythmes produit du son uniquement en réponse aux données reçues sur ce canal. Lorsque la boîte à rythmes est commandée à partir d'un instrument MIDI externe, faites correspondre ce canal de réception avec le canal de transmission de l'appareil de commande.

(2) Transmit channel

■ **Fonction**

Permet de spécifier le canal de transmission de la boîte à rythmes.

■ **Réglages**

off, 1-16

■ **Explication**

Permet de spécifier le canal MIDI reçu par la boîte à rythmes. Sélectionnez un canal de transmission parmi les suivants:

off..... La boîte à rythmes ne transmet pas les données MIDI.

1-16... La boîte à rythmes transmet les données MIDI sur le canal spécifié. Lorsque la boîte à rythmes est utilisée pour commander une unité rythmique externe, sélectionnez le canal MIDI de réception pour l'unité rythmique externe.

(3) Velocity

■ **Fonction**

Permet de spécifier si la boîte à rythmes utilisera ou non les données de vitesse.

■ **Réglages**

off, on

■ **Explication**

Ce réglage détermine si la vitesse (force avec laquelle les notes sont jouées) aura un effet sur le son non. Lorsque "off" est sélectionné, les notes sont jouées avec un accent de 5. Lorsque "on" est sélectionné, chaque note est jouée avec un accent déterminé par la vitesse du toucher.

(4) Click

■ **Fonction**

Permet de spécifier quand le "clic" sera entendu.

■ Réglages

rec, play

■ Explication

Ce réglage détermine quand le métronome incorporé se fera entendre. Lorsque "rec" est sélectionné, le "clic" s'entend uniquement pendant l'enregistrement en temps réel. Lorsque "Play" est sélectionné, le "clic" s'entend à l'enregistrement et à la lecture en temps réel.

(5) Beat

■ Fonction

Permet de spécifier la mesure pour le métronome.

■ Réglages

1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/24, 1/32

■ Explication

Ce réglage détermine la mesure pour le "clic" du métronome. Le premier temps de la mesure est indiqué par un son plus aigu.

(6) Sync mode

■ Fonction

Permet de sélectionner l'horloge (source de synchronisation) pour la boîte à rythmes.

■ Réglages

int, MIDI

■ Explication

Ce réglage sélectionne ce qui commande le tempo de la boîte à rythmes. Sélectionnez l'une des deux options suivantes:

int..... Le tempo est contrôlé par l'horloge interne. Normalement, c'est ce réglage que vous sélectionnerez.

MIDI... Les signaux de synchronisation MIDI déterminent le tempo. Sélectionnez cette option lorsque vous voulez contrôler le tempo de la boîte à rythmes du V50 à partir d'une unité rythmique externe.

Remarque:

L'horloge sélectionnée ici vaut à la fois pour la boîte à rythmes et le séquenceur. Si vous sélectionnez "MIDI clock", le séquenceur sera également synchronisé via MIDI. Ce réglage peut également être effectué à partir du mode SEQUENCER (voir page 94).

Inst. settings

Appuyez sur sous "> INST"

```
INST SET>>Volume>Pan>Note>R.Vol>Efct
BD 1      15  L..... R A1  99  mix >EXIT
└─(1)─┐  └─(2)─┐ └─(3)─┐ └─(4)─┐ └─(5)─┐ └─(6)─┐
```

Ces réglages sont partagés avec les réglages d'instrument de l'opération "setup" du mode SONG PLAY.

(1) Instrument

■ Fonction

Permet de sélectionner l'instrument rythmique que vous voulez régler.

■ Réglages

BD1 – VbrSlp

■ Explication

Les réglages suivants (2)–(4) sont effectués indépendamment pour chacun des 61 instruments rythmiques. Vous pouvez sélectionner ici l'instrument rythmique pour lequel les réglages doivent être effectués. Les noms de voix peuvent aussi être spécifiés en jouant au clavier.

(2) Volume

■ Fonction

Permet de fixer le volume de chaque instrument.

■ Réglages

0 – 15

■ Explication

Permet de fixer le volume de l'instrument que vous avez sélectionné en (1). 0 est le minimum et 15 est le maximum.

(3) Pan

■ Fonction




Permet de déterminer la position stereo de chaque instrument.

■ Réglages

L – R (7 positions)

■ Explication

Permet de spécifier la position du son lorsqu'il est joué en stereo) de l'instrument que vous avez sélectionné en (1).

L  R Extrême gauche
 L  R Centre
 L  R Extrême droite

Remarque:

Si seulement la sortie L est connectée à l'amplificateur, vous entendrez le son en mono et ce réglage n'aura aucun effet. (Vous entendrez cependant le son en stereo si vous écoutez au casque.)

(4) Note

■ Fonction

Permet de fixer le numéro de note MIDI de chaque instrument.

■ Réglages

C - 2 - C8

■ Explication

Permet de spécifier le numéro de note MIDI de l'instrument que vous avez sélectionné en (1). A la sortie de l'usine, les instruments rythmiques du V50 sont assignés aux notes du programme PRESET 1 (consultez le tableau Add-25 à la fin de ce manuel).

(5) Rhythm volume

■ Fonction

Permet de spécifier le volume pour l'ensemble de la boîte à rythmes.

■ Réglages

0 - 99

■ Explication

Ce réglage détermine le volume pour l'ensemble de la boîte à rythmes. Il n'a aucun rapport avec l'instrument sélectionné en (1).

Utilisez ce réglage pour ajuster l'équilibre de volume entre la boîte à rythmes et le synthétiseur. 0 est le minimum et 99, le maximum.

Remarque:

Le synthétiseur possède également un réglage pour le volume global du synthétiseur. Utilisez ces deux réglages pour ajuster l'équilibre de volume entre la boîte à rythmes et le synthétiseur.

(6) Effect select

■ Fonction

Permet de déterminer comment les effets seront appliqués à la boîte à rythmes.

■ Explication

Ce réglage n'a aucun rapport avec l'instrument sélectionné en (1). Il affecte l'ensemble de la boîte à rythmes.

Ce réglage détermine si les unités d'effets traitent le son de la boîte à rythmes. Le même effet est appliqué à la boîte à rythmes et au synthétiseur. Il n'est pas possible d'utiliser un effet différent pour la boîte à rythmes.

Sélectionnez l'une des options suivantes:

off..... Le son de la boîte à rythmes n'est pas traité.

on..... Le son de la boîte à rythmes est traité et le mixage stereo n'est pas utilisé, ce qui signifie que tous les instruments sont placés au centre du panorama stereo.

mix..... Le son de la boîte à rythmes est traité et le mixage stereo est utilisé, ce qui préserve la position stereo des instruments rythmiques.

Rhythm assign

Appuyez sur  sous "> ASGN".

RHYTHM ASSIGN>	>Key	Inst	
PRESET1	C1	= BD 1	>EXIT

Ces réglages sont partagés avec les réglages de l'opération "rhythm assign" du mode SONG PLAY. "Rhythm assign" détermine quel instrument rythmique jouera en réponse à chacune des touches du clavier, c'est-à-dire la répartition des instruments sur le clavier. Ce réglage est conservé en mémoire, même lorsque l'alimentation est coupée.

Le V50 possède trois "configurations d'instruments" conservées en permanence dans la mémoire : PRESET 1 - 3. Ces dispositions ne peuvent être modifiées. Les configurations PRESET 1 - 3 sont disposées comme suit:

PRESET 1 correspond aux assignations de touches des programmeurs de rythmes RX Yamaha. Cependant, les sons que les instruments de la série RX assignent aux touches en dehors de la plage de 61 touches du V50 sont ré-assignés à l'intérieur de la plage de touches du V50.

PRESET 2 présente un jeu de percussions de base assigné à la troisième octave (l'octave commençant à C3 (DO3)). Les touches blanches de l'octave 1 ont des sons de grosse caisse, les touches blanches de l'octave 2 ont des sons de caisse claire et les touches blanches des octaves 4 et 5 ont des sons de tom. Des sons de percussions sont assignés aux touches noires. (Il y a des exceptions.)

PRESET 3 correspond à l'assignation des touches sur les instruments Yamaha de la série Clavinova. Cependant, étant donné que les sons sont différents, toutes les assignations ne seront pas les mêmes. Vous trouverez un tableau des assignations de touches aux instruments rythmiques pour chacun des programmes pré-réglés à la fin de ce manuel (Add-25).

Normalement, vous sélectionnerez une configuration parmi les trois disponibles. Dans l'affichage ci-dessus, vous pouvez contrôler les assignations des instruments rythmiques en déplaçant le curseur sur "Key" et en jouant une touche. L'instrument rythmique assigné à la touche sera affiché.

Pour créer vos propres configurations d'instruments rythmiques, sélectionnez la mémoire d'assignation USER 1 ou USER 2. (A la sortie de l'usine, les instruments rythmiques du V50 sont assignés aux notes du programme PRESET 1. Consultez le tableau Add-23 à la fin de ce manuel).

RHYTHM ASSIGN>	>Key	>Inst
▶USER 1	C1 = E♭ 1	>EXIT

Déplacez le curseur sur "Key" et sélectionnez une touche. Déplacez ensuite le curseur sur "instrument" et sélectionnez un instrument rythmique. Vous pouvez également sélectionner "none", auquel cas aucun instrument rythmique ne s'entendra si cette touche est enfoncée. Répétez la procédure pour assigner des instruments aux 61 touches.



Vous pouvez vous constituer deux configurations entièrement différentes (USER 1 et USER 2).

JOUER LES MORCEAUX RYTHMIQUES

Cette section explique comment jouer un morceau rythmique.


Remarque:

Lorsque l'appareil est mis sous tension, la mémoire de morceaux rythmiques est vide. Pour jouer un morceau rythmique, vous devez d'abord le créer ou le charger à partir d'une carte ou disquette. Vous trouverez, à la page 76, des explications sur la manière de créer un morceau rythmique. Pour charger des données rythmiques, voyez page 105 (pour le chargement à partir d'une carte) ou à la page 113 (pour le chargement à partir d'une disquette).

Nous allons à présent expliquer la procédure pour jouer un morceau à partir du début. Si vous souhaitez jouer un morceau rythmique à partir d'une mesure autre que la première, vous pouvez spécifier la mesure de départ lorsque vous effectuez les réglages pour les étapes (2) - (4). (Déplacez le curseur sur "> Meas" et spécifiez la mesure de départ ou appuyez sur   pour spécifier la mesure de départ.)

- (1) Appuyez sur **RHYTHM** pour obtenir l'affichage suivant (mode "rhythm son play").

```
SONG PLAY>▶SONG      >Meas Part>Tempo>KBD
>toPTN 1w: Moon      001 001 120 RHY
```

Si vous obtenez l'affichage ci-dessous, appuyez sur  sous "toSONG" pour obtenir l'affichage ci-dessus.

```
PTN PLAY>▶Pattern Time Bar>Tempo>KBD
>toSONG 100 4/4 2 120 RHY
```

- (2) Le curseur se trouvant sur "SONG", sélectionnez l'un des 8 morceaux rythmiques.

```
SONG PLAY>▶SONG      >Meas Part>Tempo>KBD
>toPTN 1w: Moon      001 001 120 RHY
```

Número du morceau Nom du morceau







Le "w" après le numéro de morceau rythmique indique que des données ont déjà été écrites pour ce morceau. Si aucun "w" n'est affiché, il n'existe pas de données pour ce morceau rythmique.

- (3) Déplacez le curseur sur "> Tempo" et réglez le tempo de l'exécution du morceau. Le tempo est indiqué par un nombre de noires par minute. 30 est le tempo le plus lent et 240 est le tempo le plus rapide.
- (4) Déplacez le curseur sur "> KBD" et réglez la fonction du clavier (le mode clavier). Ceci détermine

les sons que joue le clavier lorsque vous êtes en mode SONG PLAY. Sélectionnez l'une des deux options suivantes:

RHY Le clavier joue les sons rythmiques assignés à chaque touche.

SYN Le clavier joue la performance ou la voix sélectionnée avant que la touche **RHY** ne soit pressée.

- (5) Appuyez sur  et le morceau rythmique sélectionné sera exécuté. L'affichage "> toPTN" disparaîtra et le numéro de la mesure actuellement jouée et le nom du motif seront affichés. Lorsque vous jouez sur le clavier, vous entendez le son sélectionné en (4).
- (6) Appuyez sur  et le morceau rythmique sera interrompu. Pour reprendre à partir de l'endroit où vous avez interrompu l'exécution, appuyez sur . Pour recommencer l'exécution du morceau à partir du début, appuyez sur  et  simultanément, puis appuyez sur .

Pendant l'exécution d'un morceau rythmique, vous pouvez:



Changer de tempo

Lorsque le curseur se trouve sur "> Tempo", vous pouvez changer le tempo. Vous pouvez également modifier le tempo en utilisant la commande linéaire d'entrée de données tout en maintenant la touche **RHYTHM** enfoncée.

Changer le mode clavier

Lorsque le curseur se trouve sur "> KBD", vous pouvez fixer le mode clavier, c'est-à-dire sélectionner si le clavier jouera les sons rythmiques ou les sons du synthétiseur. Ce réglage n'est effectif qu'en mode RHYTHM.

Le fait que le clavier joue les sons rythmiques ou les sons du synthétiseur est déterminé par le canal de transmission du clavier et le canal de réception de chaque section. Si le mode clavier est réglé sur "RHY", le clavier jouera toujours les sons rythmiques lorsque le mode RHYTHM est sélectionné, *indépendamment* des réglages du canal de réception et du canal de transmission.

Lorsque la boîte à rythmes joue, vous pouvez appuyer sur **PERFORMANCE** ou **SINGLE** pour passer en mode PERFORMANCE PLAY ou SINGLE PLAY tandis que la boîte à rythmes continue de jouer. (Cela vous permet d'éditer les voix ou performances). Pour arrêter la boîte à rythmes, vous devez appuyer sur . Cependant, si vous êtes en mode EDIT du synthétiseur, revenez en mode PLAY avant d'appuyer sur .

Nous allons d'abord expliquer quelques points importants à retenir pour créer des morceaux rythmiques.

Un morceau rythmique est constitué en entrant des numéros de motif rythmique dans des “parties”. Ces parties sont numérotées 001, 002, 003, ... et sont jouées dans l'ordre. Supposons que vous entriez les motifs rythmiques suivants dans les cinq premières parties.

Partie 001 = Motif I00 (motif d'une mesure)
 Partie 002 = Motif P12 (motif d'une mesure)
 Partie 003 = Motif I00 (motif d'une mesure)
 Partie 004 = Motif P12 (motif d'une mesure)
 Partie 005 = Motif I02 (motif de deux mesures)

Ceci serait reproduit comme suit:

Part 001	Part 002	Part 003	Part 004	Part 005
100	P12	100	P12	102

Les parties vont de 001 à 999. Comme dans l'exemple ci-dessus, le numéro des parties dans un morceau ne correspond pas nécessairement au numéro de mesure dans le morceau.

Les parties vont de 001 à 999. Comme dans l'exemple ci-dessus, le numéro des parties dans un morceau ne correspond pas nécessairement au numéro de mesure dans le morceau.

Nous avons mentionné qu'un motif est assigné à chaque partie. Des données de répétition, de changement de volume, de changement de tempo et des repères peuvent également être assignés à une partie.

(1) Repeat (begin, end)

Les zones entourées par une marque de début de répétition `||` et une marque de fin de répétition `||` sont jouées le nombre spécifié de fois. Pour spécifier une répétition, procédez comme suit:

[:|] [Parties à répéter] [:| × Nombre de fois]
 _____ Nombre de répétitions

Ce qui suit est un exemple de la manière dont les marques de répétition peuvent être utilisées.

Partie 001 = \parallel ;
Partie 002 = PTN 100
Partie 003 = PTN P12
Partie 004 = $\parallel \times 2$

Ce morceau est joué comme suit:

Part 002	Part 003	Part 002	Part 003	Part 002	Part 003
I00	P12	I00	P12	I00	P12

Première répétition
 Deuxième répétition

placées comme suit:

$$[\parallel] [\text{partie}] - [\text{partie}] [\parallel] [\text{partie}] - [\text{partie}] [: \parallel] [: \parallel]$$

placées comme suit:

[||:] [partie] – [partie] [||:] {partie} – [partie] [:||] [:||]

(2) Volume change

Ceci spécifie un changement du volume de la boîte à rythmes pendant le morceau. Spécifiez un changement de volume comme suit:

[Vo1 + Importance du changement]
 └─ L'importance du changement de volume
 └─ + indique une augmentation de volume,
 └─ - indique une diminution de volume.

Voici un exemple de la manière dont les changements de volume peuvent être utilisés.

Part 001 = PTN 100
Part 002 = Vol + 25
Part 003 = PTN P12

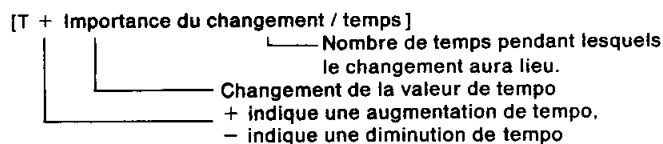
Lorsque ce morceau est joué, après l'exécution du motif de la partie 1, le volume augmente légèrement et le motif de la partie 3 est joué.

Un changement de volume est spécifié comme une augmentation ou une diminution du réglage du volume de l'instrument rythmique (R.Vol). Il n'est cependant pas possible de dépasser le volume du rythme en vigueur (R.Vol). Si vous voulez augmenter le volume au milieu du morceau, introduisez une diminution de volume au début du morceau.

Un changement de volume est spécifié comme une augmentation ou une diminution du réglage du volume de l'instrument rythmique (R.Vol). Il n'est cependant pas possible de dépasser le volume du rythme en vigueur (R.Vol). Si vous voulez augmenter le volume au milieu du morceau, introduisez une diminution de volume au début du morceau.

(3) Tempo change

Ceci spécifie un changement dans le tempo du rythme pendant un morceau. Spécifiez le changement de tempo comme suit:



Cette fonction peut être utilisée comme dans l'exemple suivant:

Part 001 = PTN 100
Part 002 = T + 20/4
Part 003 = PTN P12

Lorsque ce morceau est joué, après que le motif de la partie 001 est joué, le tempo va en accélérant jusqu'à ce que la partie 003 soit jouée. (Si le motif utilisé par la partie 003 a une mesure 4/4, le changement de tempo s'arrêtera à la fin du quatrième temps.

Remarque:

Le changement de tempo est spécifié comme une augmentation ou une diminution du tempo actuellement fixé. Si le tempo est déjà au maximum de 240, il n'est pas possible de l'augmenter davantage et si le tempo est déjà au minimum de 30, il n'est pas possible de l'abaisser davantage.

(4) Mark

Il est souvent utile de spécifier un repère dans un morceau et d'utiliser la fonction "search" pour passer instantanément à l'endroit spécifié afin de pouvoir commencer l'édition ou la reproduction à partir de cet endroit. Particulièrement lorsque l'on crée des morceaux rythmiques longs, il est difficile de localiser un endroit. Par exemple, en fixant un repère au début d'un chorus ou au début de la seconde partie vous pourrez retrouver ces passages plus facilement. Spécifiez les repères comme suit:

[Mark [A]]

Vous pouvez spécifier n'importe quel caractère.

Voici un exemple d'utilisation:

Part 256 = PTN 152
Part 257 = Mark [A]
Part 258 = PTN 168


Remarque:

N'importe quel caractère peut servir de repère et un repère peut être fait d'un nombre arbitraire de caractères. Lors de la recherche, cependant, seuls les sept premiers caractères du repère seront pris en considération. Pour rechercher une partie utilisant le repère, voyez page 80 (pendant l'édition) ou page 82 (en mode PLAY).

CREER UN MORCEAU RYTHMIQUE

Pour créer un morceau rythmique, utilisez les fonctions d'édition de rythmes dans la procédure suivante:

SONG PLAY)▶SONG >Meas>Part>Tempo>KBD
>toPTN 1 : 001 001 120 RHY

Si vous êtes en mode **PATTERN PLAY**, appuyez sur  en dessous de "to SONG" pour passer en mode **SONG PLAY**.

- (1) Sélectionnez le numéro du morceau que vous voulez créer. Assurez-vous que le curseur est bien situé sur "> SONG" et sélectionnez un morceau entre 1 et 8. Les morceaux qui existent déjà sont indiqués par un "w" après le numéro du morceau.

- (2) Appuyez sur **JOB** pour obtenir l'affichage suivant:

SONG JOB SELECT) Select one !
>Edit>Copy>Clr>Setup>Inst>Asgn>Srch>EXIT

Une pression sur ☐ sous "EXIT" vous permet de retourner à l'affichage précédent.

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

SONG EDIT) Part 001 = PTN ***
song1 ← → ← → >JOB >EXIT

C'est ici que vous créez un morceau rythmique. Les parties pour lesquelles il n'y a pas de données sont indiquées par un " =PTN***" clignotant.

- (4) Sélectionnez le numéro de la partie en utilisant les touches situées sous “←” et “→” à gauche. Lorsque vous créez un morceau, assurez-vous de toujours commencer par la partie 001.




Aucune donnée n'a été entrée dans la partie.


```
SONG EDIT)      Part 001 = PTN ***
son91           ←      →      +      +      >JOB >EXIT
```

Faire diminuer le numéro de partie **Augmenter le numéro de partie.**

- (5) En utilisant la commande linéaire d'entrée de données, les touches numériques ou les touches **[-1]** **[+1]**, sélectionnez le motif à entrer. Appuyez sur **[INT]** ou **[PRESET]** pour commuter entre les motifs internes et les motifs pré-programmés. Les motifs sont sélectionnés comme indiqué sur l'affichage ci-dessous.


```
SONG EDIT)      Part 001 = PTN I01w
son91w          +      +      +      +      >JOB >EXIT
```

Lorsque vous entrez une répétition, un changement de volume, un changement de tempo ou un repère au lieu d'un motif, appuyez sur les touches  sous "←" et "→" à droite pendant que l'affichage " = Pattern *** " clignote. Les touches  sous "←" et "→" à droite permettent de sélectionner l'un après l'autre " = PTN*** ", " || ", " ::|| x 0 ", " Vol + 0 ", " T + 0/0 " et " Mark  ".

Sélectionnez les données que vous souhaitez et spécifiez un numéro (nombre de répétitions ou intensité du changement de volume) si nécessaire. Utilisez les touches  située sous “←” et “→” à droite pour commuter les réglages de changement de tempo “value” et “beats”.

Un exemple est donné par l'affichage suivant.

```
SONG EDIT)      Part 132 = :|| x 3
song1w          ←      →      ←      →      >JOB >EXIT
```

- (6) Répétez les étapes (4) et (5) pour spécifier les motifs pour chaque partie. La section suivante vous expliquera comment effacer une partie entrée par erreur ou insérer une nouvelle partie entre des parties existantes.
- (7) Lorsque vous avez terminé de créer un morceau rythmique, appuyez sur  sous ">EXIT" deux fois. Ceci termine la procédure d'édition de morceau rythmique et vous ramène au mode SONG PLAY.

EDITION D'UN MORCEAU RYTHMIQUE

Pendant l'édition d'un morceau rythmique comme expliqué dans la section précédente, plusieurs opérations d'édition peuvent être effectuées. Pendant l'édition d'un morceau rythmique, l'affichage indique:

```
SONG EDIT> Part 001 = PTN 100w  
song1w ← → ← → >JOB >EXIT
```

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

```
SONG ED JOB> Part 001 = PTN 100w  
>Part>Ins >Del>Copy>Search>Name >EXIT
```

C'est à ce niveau que vous sélectionnez l'opération d'édition.

Jump

Appuyez sur ☐ sous ">Part".

```
SONG ED JOB> Part 001 = PTN 100  
Input Part *** >GO >EXIT
```

■ Fonction

Permet de passer à un numéro de partie spécifié.

■ Explication

Entrez le numéro de partie auquel vous souhaitez passer et appuyez sur ☐ en dessous de ">GO".

Insert

Appuyez sur ☐ sous ">Ins".

```
SONG ED JOB> Part 001 = PTN 100  
Insert Part ? >EXIT
```

■ Fonction

Permet l'insertion d'une partie.

■ Explication

Ceci permet l'insertion d'une partie devant une partie déjà entrée. La partie suivante sera automatiquement décalée. Lorsque vous appuyez sur ☐ +1, une partie est insérée devant la partie actuellement sélectionnée et "=PTN***" clignote. Vous pouvez alors entrer un numéro de motif ou une répétition, un changement de volume, un changement de tempo, etc.

Delete

Appuyez sur ☐ sous ">Del".

```
SONG ED JOB> Part 001 = PTN 100  
Delete Part ? >EXIT
```

■ Fonction

Effacer une partie.

■ Explication

Permet d'effacer la partie actuellement sélectionnée. Les parties suivantes sont automatiquement déplacées. Lorsque vous appuyez sur ☐ +1, la partie actuellement affichée est effacée.

Copy

Appuyez sur la touche ☐ sous ">Copy".

```
SONG ED JOB> Part 001 = PTN 100  
(Part)*** - *** > Part *** >GO >EXIT
```

■ Fonction

Permet de copier la plage de parties spécifiées dans un autre emplacement.

■ Explication

Ceci copie les parties spécifiées par "(Part ***-***)" devant la partie spécifiée en ">Part***". Après avoir spécifié les trois numéros de partie, appuyez sur ☐ sous ">GO". Lorsque l'affichage vous demande "Are you sure?", appuyez sur ☐ +1 et les parties seront copiées.

Remarque:

Si vous ne voulez copier qu'une seule partie, spécifiez le même numéro de partie pour les deux emplacements de "(Part ***-***)"

Search

Appuyez sur sous "> Search".

```
SONG ED JOB> Part 001 = PTN 100  
[A] [B] [C] >EXIT
```

■ Fonction

Permet de passer à une partie marquée.

■ Explication

Vous permet de passer directement à une partie que vous avez spécifiée en utilisant un repère. Les repères sont affichés sur la ligne inférieure. Appuyez sur la touche sous le repère auquel vous souhaitez avancer. L'affichage indique immédiatement la partie contenant ce repère.

Remarque:

Si aucun repère n'a été entré, vous ne pourrez utiliser cette fonction Search.

Song name

Appuyez sur sous "> Name".

```
SONG ED JOB> Part 001 = PTN 100  
name : NewSong + + >EXIT
```

■ Fonction

Permet de donner au morceau un nom de 8 caractères

■ Réglages

Maximum 8 caractères

■ Explication

Entrez un nom pour le morceau. Vous trouverez, à la page 18, les explications nécessaires pour pouvoir entrer les caractères.

FONCTIONS SONG JOB

Vous pouvez éditer les morceaux que vous avez créés de plusieurs manières. Commencez l'édition de morceau à partir du mode SONG PLAY comme suit:

```
SONG PLAY>▶SONG      >Meas Part>Tempo>KBD
>toPTN 1 :Moon        001 001 120 RHY
```

Si vous n'êtes pas en mode PATTERN PLAY, appuyez sur la touche sous ">toSONG" pour entrer en mode SONG PLAY. Appuyez sur pour obtenir l'affichage suivant:

```
SONG JOB SELECT>      Select one !
>Edit>Copy>Clr>Setup>Inst>Asgn>Srch>EXIT
```

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

Song edit

Appuyez sur en dessous de ">Edit".

```
SONG EDIT>      Part 001 = PTN 100w
song1          ←   →   ←   →   >JOB >EXIT
```

Cet affichage a été expliqué dans les sections consacrées à la création de morceaux rythmiques (page 76) et à l'édition de morceaux rythmiques (page 79).

Song copy

Appuyez sur sous ">Copy".

```
SONG COPY>
▶from SONG 1w      to SONG *      >GO >EXIT
```

■ Fonction

Permet de copier un morceau dans un autre.

■ Réglages

1-8

■ Explication

Permet de copier le morceau spécifié par le numéro de gauche dans le morceau spécifié par le numéro de droite. Après avoir fixé les numéros des deux morceaux, appuyez sur sous ">GO". Lorsque

le message "Are you sure?" est affiché, appuyez sur et le morceau sera copié.

Remarque:

Les données du morceau original dans la destination de copie seront effacées.

Song clear

Appuyez sur sous ">Clr".

```
SONG CLEAR>      Select one !
>Song            >All            >EXIT
└─(1)─┐          └─(2)─┐
```

(1) Song clear

■ Fonction

Permet d'effacer le contenu du morceau spécifié.

■ Explication

Lorsque vous appuyez sur la touche sous ">Song" l'affichage vous permet d'entrer le numéro de morceau. Après avoir spécifié le numéro de morceau, appuyez sur sous ">GO" et vous verrez apparaître le message "Are you sure?". Appuyez sur et le morceau sera effacé.

(2) Clear all songs

■ Fonction

Permet d'effacer tous les morceaux 1-8.

■ Explication

Lorsque vous appuyez sur la touche sous ">All", l'affichage fait apparaître le message "Are you sure?". Appuyez sur et tous les morceaux seront effacés.

Setup

Appuyez sur la touche sous "Setup".

```
SETUP>▶Rch>Tch >Vel>Click>Beat>Sync
          9 9 on rec 1/4 int >EXIT
```

Les réglages de cette opération sont partagés avec les réglages de l'opération "Setup" du mode PATTERN. Voir page 71.

Inst settings

Appuyez sur ☐ sous "> Inst".

```
INST SET>>Volume>Pan>Note>R.Vol>Efct  
▶BD 1      15      L.Mix R A1  99  mix >EXIT
```

Les réglages de cette opération sont partagés avec les réglages de l'opération "Instrument settings" du mode PATTERN. Voir page 72.

Rhythm assign

Appuyez sur ☐ sous "> Asgn".

```
RHYTHM ASSIGN>      >Key  Inst  
▶PRESET1            C1 = H.BD  >EXIT
```

Les réglages de cette opération sont partagés avec les réglages de l'opération "Rhythm assign" du mode PATTERN. Voir page 73.

Search

Appuyez sur la touche ☐ sous "> Srch".

```
SEARCH>              Select mark !  
[A] [B] [C]          >EXIT
```

■ Fonction

Permet de passer à un repère marqué dans une partie, pour commencer la lecture du morceau.

■ Explication

Vous permet de passer directement à une partie marquée. Appuyez sur la touche ☐ sous le repère auquel vous souhaitez passer et l'affichage montrera immédiatement la partie sélectionnée.

Remarque:

Cette fonction ne peut être utilisée si aucun repère n'a été spécifié.