

GENERATEUR DE SONS TG100

Manuel de référence

Table des matières

Caractéristiques du TG100.....	2	Donner un nom aux voix.....	44
Conventions utilisées dans ce manuel.....	2	Copier des voix.....	45
Entretien.....	2	8 Fonctions du mode Système	46
Marques déposées.....	2	Accordage général (Master Tune).....	46
1 Qu'est-ce que le TG100	3	Réglage de l'affichage de la vitesse des notes	
A l'intérieur du TG100.....	5	MIDI.....	47
Menu de fonctions.....	6	MIDI exclusif on/off, numéro d'appareil	
Modes du module de son.....	7	(device number).....	49
Coupure.....	7	Utilisation du MIDI Dump pour sauvegarder des	
MIDI.....	8	données.....	50
2 Commandes et connecteurs	11	Rétablissement des réglages d'origine	
Panneau avant.....	11	(Initialize All).....	51
Panneau arrière.....	13	Jouer le morceau de démonstration.....	52
3 Mode Play	15	9 Branchement à un ordinateur	
L'afficheur à cristaux liquides.....	15	53
Sélection du mode du module de son.....	16	MIDI.....	53
4 Sélection des voix		Mac.....	54
instrumentales	18	PC-1.....	55
Tableau des banques de voix.....	19	PC-2.....	55
Sélection des percussions (Partie 10).....	23	10 Autres fonctions	56
Disposition des jeux de percussions		Réglage du contraste de l'afficheur à cristaux	
Standard, Room, Power & Electronic.....	25	liquides.....	56
Disposition des jeux de percussions		Connexion Audio IN.....	56
Standard, Analog, Brush & Orchestra.....	26	11 Configurations de systèmes	
Disposition du jeu de percussions RX.....	27	typiques	57
Disposition des jeux de percussions		Clavier MIDI.....	57
Clavinova & C/M.....	28	Programme de séquençement sur ordinateur..	57
5 Mode Multi Common Edit	29	Système Disk Orchestra.....	57
Sélection du type de réverbération.....	29	Système avec séquenceur.....	58
Réglage du niveau de réverbération.....	30	Branchement MIDI.....	58
6 Mode Multi Part Edit	31	Branchement TO HOST.....	59
Volume de la partie.....	31	12 Annexe	60
Positionnement panoramique (stéréo)		Tableau récapitulatif du contenu de la	
de la partie.....	32	banque de voix interne.....	60
Temps d'attaque EG de la partie.....	34	Tableau de configuration du TG100.....	62
Temps de relâchement EG de la partie.....	35	Guide de dépannage.....	63
Niveau de départ de la réverbération		Glossaire.....	64
de la partie.....	36	13 Spécifications du TG100	66
Canal de réception MIDI de la partie.....	37	Fiche technique.....	66
7 Mode Voice Edit	39	Montage en "rack".....	66
Réglage du volume des éléments de voix.....	41	Câbles de raccordement pour ordinateur.....	67
Désaccordage des éléments d'une voix.....	42	14 INDEX	68
Réglage panoramique des éléments		MIDI Data Format	Add 1
d'une voix.....	43	MIDI implementation chart	

Caractéristiques du TG100

- Technologie d'échantillonnage de son AWM (Advanced Wave Memory)
- 192 voix instrumentales
- 10 jeux de percussions (drum kit)
- 16 voix peuvent être produites simultanément
- Polyphonie à 28 notes (Allocation dynamique)
- DSP (processeur de signal numérique) pour effets de réverbération numériques
- Edition simple sur 64 voix dans la banque de voix interne
- La connexion TO HOST permet de relier l'appareil directement à un ordinateur, sans interface MIDI.
- Des sources de son externes peuvent être mixées avec les sons du TG100, grâce au connecteur stéréo AUDIO IN auquel sont associés une commande de réglage du niveau d'entrée et un indicateur de crêtes.
- Conforme à la norme Général MIDI system Level 1, qui permet la reproduction de morceaux MIDI enregistrés sur d'autres appareils.
- Compatible avec la série de logiciels musicaux "Disk Orchestra Collection" Yamaha.
- Mise en oeuvre MIDI exhaustive permettant un contrôle externe par logiciel MIDI.
- Comprend 1 morceau de démonstration.

Conventions utilisées dans ce manuel

Pour éviter tout risque de confusion entre le signe "moins" (-) et le tiret (-), les limites inférieure et supérieure de la plage de réglage d'un paramètre sont séparées par trois points.

Par exemple: Plage de réglage du paramètre EG Attack rate: -7 ... +7.

Lorsque les touches de commande du TG100 sont mentionnées, le nom de la touche est entouré de crochets.

Par exemple: Touche [CURSOR].

Entretien

Pour nettoyer le boîtier, utilisez simplement un chiffon propre légèrement humide. Les taches résistantes peuvent être enlevées au moyen d'un détergent léger. Evitez d'utiliser des produits d'entretien abrasifs ou mordants tels que alcool, diluants, essence, etc.

Marques déposées

IBM®, PC-AT™ et PS/2™ sont des marques déposées de International Business Machines Corporation.

Apple® et MacInstosh™ sont des marques déposées de Apple Computer Incorporated.

Atari® et ST™ sont des marques déposées de Atari Corporation.

PC9800™ est one marque déposée de NEC.

Toutes les autres marques commerciales citées sont explicitement reconnues.

1 Qu'est-ce que le TG100

Le TG100 est un générateur de son AWM (Advanced Wave Memory) polyphonique à 28 notes. Il contient 192 voix instrumentales et 10 jeux de percussions (drum kit) et peut produire jusqu'à 16 voix simultanément.

Le TG100 est conçu pour être utilisé avec un séquenceur MIDI, mais il peut aussi être utilisé avec un synthétiseur, pour superposer des voix, etc.

Pour activer le module de son du TG100, des données MIDI doivent lui être transmises à partir d'un clavier MIDI, d'un séquenceur MIDI ou d'un enregistreur de données MIDI. Les données peuvent être transmises via les connexions MIDI du TG100 ou via la connexion "TO HOST", qui permet de brancher directement le TG100 sur un ordinateur qui ne possède pas d'entrées ou de sorties MIDI.

Si certains termes du texte qui suit ne vous sont pas familiers, veuillez vous reporter au glossaire de la page 64.

AWM (Advanced Wave Memory)

Tous les sons du TG100 sont produits par la technique AWM (Advanced Wave Memory), qui a été mise au point par Yamaha pour échantillonner et reproduire numériquement des sons naturels.

Eléments

Echantillons de son qui sont enregistrés dans la mémoire ROM (lecture uniquement) du TG100.

Voix

Les éléments sont utilisés pour former les voix, c'est-à-dire Electric Piano, Acoustic Guitar, etc. Le TG100 est un appareil multi-timbres, ce qui signifie qu'il peut produire jusqu'à 16 voix différentes simultanément. Les 192 voix instrumentales du TG100 sont disposées en trois banques de voix: G - Général MIDI, D - Disk Orchestra et C - C/M.

Parties

Les voix peuvent être assignées à 16 parties différentes et contrôlées comme 16 instruments différents. Chaque partie est réglée pour recevoir des données de contrôle sur un canal MIDI différent (c'est-à-dire les données de contrôle transmises par le clavier ou le programme de séquençement sur ordinateur). Plusieurs parties peuvent recevoir leurs données de contrôle sur le même canal MIDI, ce qui permet de produire des sons complexes à partir d'une combinaison de plusieurs voix. Cette technique est appelée "superposition" (layering).

Les paramètres suivants peuvent être ajustés pour chaque partie: le volume, la position panoramique, la durée d'attaque, la durée de relâchement et l'intensité de la réverbération.

Polyphonie

Le TG100 est polyphonique à 28 notes, ce qui signifie qu'il peut jouer jusqu'à 28 notes simultanément.

Les 28 notes disponibles sont réparties dynamiquement entre les 16 parties. Cela signifie que des notes sont automatiquement allouées aux parties dans la mesure où elles sont nécessaires et disponibles.

Percussions

Le TG100 comprend 10 jeux de percussions (drum kit). La partie 10 est réservée aux percussions et possède une priorité numéro un. Vous ne pouvez pas sélectionner un type de voix différent pour la partie 10, mais vous pouvez sélectionner l'un des 10 drum kits disponibles: Standard, Room, Power, Electronic, Analog, Jazz, Brush, Orchestral, Clavinova, RX et C/M.

Réverbération numérique

Le TG100 contient un processeur de signal numérique (DSP) qui permet de générer huit types d'effets de réverbération différents: Hall 1 & 2, Room 1 & 2 et Plate 1 & 2 et Delay 1 & 2. La réverbération est l'effet le plus communément utilisé en enregistrement et il fait généralement toute la différence entre un son terne et un son professionnel tel que ceux que l'on entend sur les meilleurs CD.

Editer les voix

Le TG100 possède 64 registres de mémoire interne (1...64), qui peuvent être utilisés pour éditer les voix. Lorsque le TG100 est mis sous tension pour la première fois, les voix présélectionnées 1 ... 64 de la banque de voix Général MIDI sont automatiquement copiées dans les registres de la mémoire interne. Des fonctions d'édition simples peuvent être utilisées sur ces 64 voix comme, par exemple, le dosage du volume, le désaccordage et le réglage panoramique. Si une voix se compose de deux éléments, chacun peut être édité indépendamment.

Pour pouvoir éditer les autres voix, vous devez d'abord les copier dans l'un des 64 registres de la mémoire interne. Lorsqu'une voix a été éditée, un nouveau nom peut lui être assigné.

Le TG100 ne conserve pas les voix éditées en mémoire lorsque son alimentation est coupée. Si vous voulez conserver les voix éditées pour les utiliser ultérieurement, vous devez d'abord les sauvegarder sur un enregistreur de données MIDI (MDR). Celui-ci peut être un programme de séquençement sur ordinateur, un programme d'archivage, un enregistreur de données MIDI à part entière tel que le MDF2 Yamaha ou un synthétiseur avec fonctions MDR tel que le synthétiseur SY99 Yamaha.

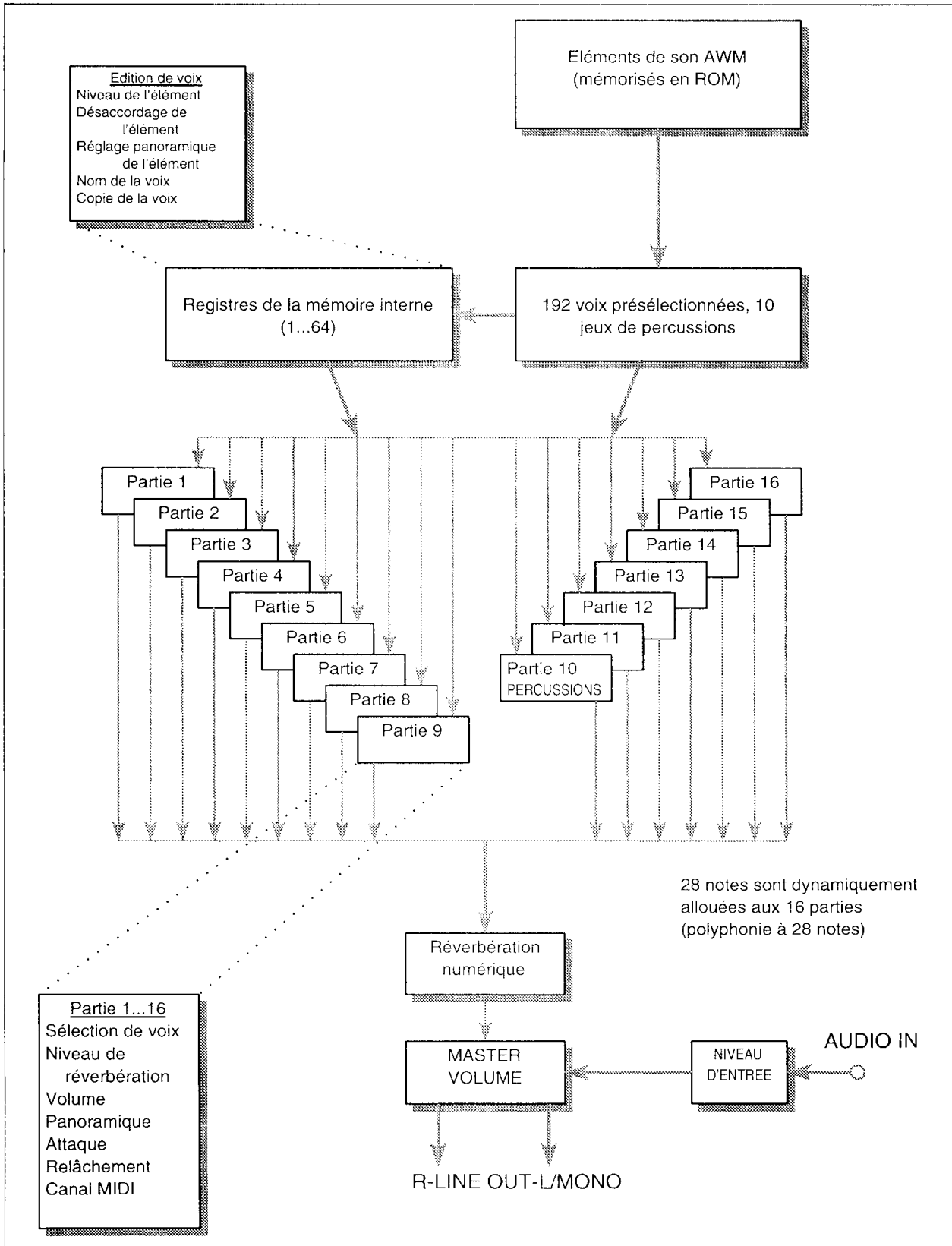
Tableaux de configuration de l'utilisateur

A la page 60 de ce manuel, vous trouverez un "tableau récapitulatif du contenu de la banque de voix internes" qui vous permettra de prendre note des différents réglages apportés aux voix que vous avez éditées.

A la page 62, vous trouverez un "tableau de configuration du TG100" qui vous permettra de prendre note d'informations sur la configuration du TG100, par exemple, les paramètres Multi common edit, les paramètres System mode et les paramètres Multi part edit.

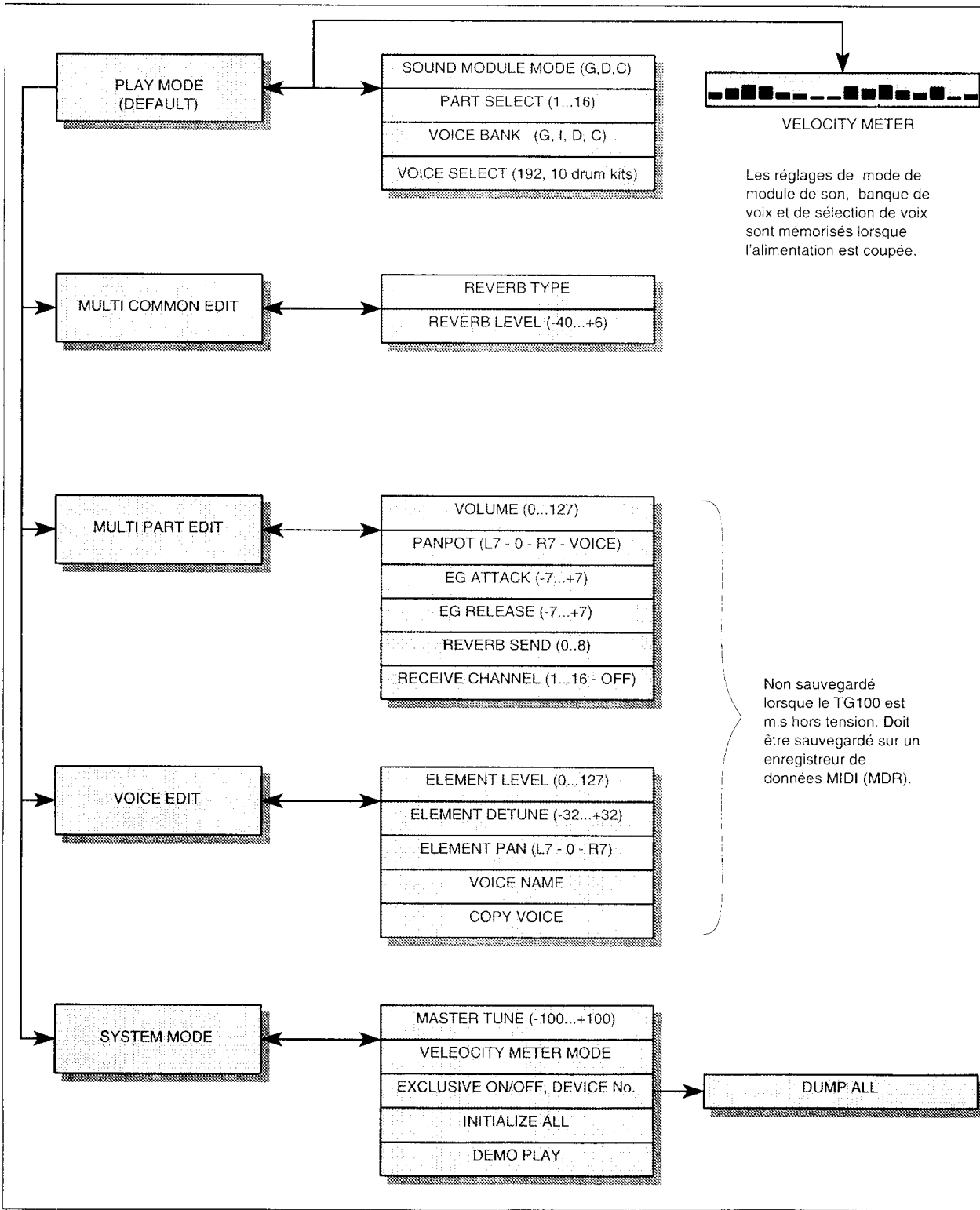
Photocopiez ces tableaux autant de fois que vous le souhaitez.

A l'intérieur du TG100



Menu de fonctions

Ce schéma montre comment les fonctions du TG100 sont organisées.



Modes du module de son

G - Général MIDI Level 1

C'est le mode par défaut. "Général MIDI Level 1" est un complément récent à la norme MIDI. Il standardise l'assignation des numéros de changement de programmes à des voix particulières. Par exemple, si un numéro de changement de programme MIDI numéro un est envoyé à un générateur de son conforme à la norme Général MIDI, la voix sélectionnée sera toujours celle d'un grand piano acoustique.

La norme Général MIDI donne aux fichiers de morceaux une plus grande compatibilité lorsqu'ils sont transférés entre des appareils de différents fabricants. Par exemple, vous pourriez envoyer un fichier de morceau MIDI, sur une disquette à un autre membre de votre orchestre ou à un ami. Même si celui-ci ne possède pas le même instrument que vous, il pourra rapidement et facilement reproduire le morceau sans devoir réassigner les voix, les parties et les canaux MIDI, si son instrument est conforme à la norme Général MIDI.

D - Disk Orchestra/Clavinova

La collection Disk Orchestra est une série musicale produite par Yamaha et disponible sur disquette. Elle couvre un éventail de morceaux classiques, populaires et d'étude et chaque disquette contient 7 ou 8 morceaux. Chaque morceau est mémorisé sous forme de données MIDI dans le format "ESEQ" propre à Yamaha. Ces disquettes peuvent être lues par les appareils Yamaha DRC-20, DOM-30 ou MDF2.

Dans ce mode, les assignations des changements de programme et des sons de percussions sont réglés de la même manière que dans la collection Disk Orchestra, ce qui permet de reproduire ces morceaux rapidement et facilement, sans devoir réassigner les voix, les parties et les canaux MIDI.

C- C/M

Ce mode est en principe similaire au mode Disk Orchestra et assure une semi-compatibilité avec les morceaux enregistrés au moyen d'un module de son CM-64.

Dans ce mode, les assignations des changements de programme et des sons de percussions sont réglés de la même manière que dans le CM, ce qui permet de reproduire ces morceaux rapidement et facilement, sans devoir réassigner les voix, les parties et les canaux MIDI.

Remarque: Ces modes du module de son ne garantissent pas une compatibilité intégrale des fichiers de données MIDI. Certains générateurs de son utilisent des procédés différents. Ils utilisent également des systèmes de priorité différents pour les notes et ont des effets différents.

Coupure

Si les 28 notes disponibles sont jouées en même temps, un système de priorité doit être appliqué pour permettre de jouer des notes supplémentaires.

Le TG100 réalise cela en donnant d'abord priorité à la partie 10, qui est toujours utilisée pour les percussions. Le canal MIDI assigné à la partie 10 importe peu. La partie 10 a toujours priorité. Chaque son de percussions utilise une note. Pour les 15 autres parties, la priorité est accordé selon l'ordre ascendant des canaux de réception MIDI.

Supposons que l'ensemble des 28 notes disponibles soit utilisé et que de nouvelles données de notes MIDI soient reçues. Le TG100 vérifie alors si des notes sont utilisées par la partie assignée au canal MIDI 16. Si oui, le nombre de notes requis de cette partie sont interrompues (coupées) et les nouvelles notes sont jouées. Sinon, le TG100 vérifie la partie assignée au canal MIDI 15, puis au canal MIDI 14, etc. jusqu'à ce que toutes les nouvelles notes puissent être jouées. Rappelez-vous cependant que quel que soit son numéro de canal, la partie 10 a toujours priorité.

En fait, la priorité signifie l'ordre dans lequel les parties sont vérifiées par le TG100 pour découvrir si elles produisent des notes. La partie 10, celle des percussions, aura toujours une priorité numéro un et le TG100 vérifiera toujours les 15 autres parties avant la partie 10. Pour la plupart des applications, 28 notes sont largement suffisantes et vous n'aurez probablement pas à vous préoccuper de ce problème de priorité des canaux et de notes coupées. Toutefois, si vous utilisez presque toutes les parties et jouez de grands accords soutenus, il vaut mieux affecter les parties les plus importantes aux canaux MIDI inférieurs et de planifier prudemment votre composition afin de gérer de manière optimale le nombre de notes jouées en même temps.

Partie typique, configuration des voix et canaux MIDI

Le tableau ci-dessus montre comment les parties, les voix et les canaux MIDI peuvent être configurés.

Les voix importantes utilisées dans cette composition particulière sont assignées aux parties 1 à 10, la partie rythmique ayant la priorité numéro un.

La colonne "Nombre de notes utilisées" montre le nombre maximum de notes jouées simultanément pour chaque voix, le total étant 34. Bien que nous ayons seulement 28 notes disponibles, cela ne posera pas de problème parce qu'en aucun endroit de la composition, nous n'aurons plus de 20 notes jouées simultanément. C'est ici qu'intervient la fonction d'allocation dynamique des notes, en affectant des notes aux parties uniquement quand et si elles sont nécessaires.

Partie	Voix	Canal MIDI	Nombre de notes utilisées
1	Acoustic Piano	1	6
2	Electric Bass	2	2
3	String Ensemble 2	3	4
4	Electric Guitar (muted)	4	3
5	Alto Sax	5	2
6	Trumpet	6	2
7	Synth Pad1 (new age)	7	4
8	Synth Drum	8	1
9	Castanets	9	1
10	Room kit	10	3
11	Synth Effect FX3 (crystal)	11	1
12	Mallet	12	1
13	Triangle	13	1
14	Woodblock	14	1
15	Agogo	15	1
16	Guitar Fret Noise	16	1
			TOTAL 34

MIDI

Des données de contrôle doivent être envoyées au TG100 pour qu'il produise du son. Le format de ces données est appelé MIDI (Musical Instrument Digital Interface). MIDI est un sujet très vaste et nous n'en aborderons ici que les fondements. Une bonne compréhension de la manière dont MIDI fonctionne vous permettra d'exploiter au maximum les possibilités offertes par votre TG100. Si vous souhaitez en savoir plus sur MIDI, il existe de très bons ouvrages sur ce sujet en librairie.

MIDI permet à des instruments de musique de communiquer entre eux. Les connexions MIDI ne transmettent pas des données musicales, mais des signaux numériques semblables à ceux des ordinateurs. Les signaux MIDI sont traités en temps réel, ce qui signifie que lorsque vous enfoncez une touche de votre clavier MIDI, des données MIDI telles que le numéro de la note jouée et sa vélocité (la force avec laquelle vous avez frappé la touche) sont transmises à tout appareil MIDI relié au clavier par le connecteur MIDI OUT.

Les instruments MIDI connectés ne répondront aux données que si leur canal de réception est identique au canal de transmission du clavier. Il y a 16 canaux MIDI.

Les données MIDI sont divisées en deux types: les messages canal et les messages système.

Messages canal

Les messages canal sont envoyés sur des canaux MIDI différents. Seuls les instruments qui sont réglés pour recevoir des données sur le canal MIDI correspondant utiliseront les données. Les instruments réglés sur un canal MIDI différent les ignoreront. Les messages canal peuvent eux-mêmes être divisés en plusieurs types de données:

Messages de voix

Ce sont les messages MIDI les plus simples. Ils transmettent les informations suivantes: note activée, valeur de vélocité et note désactivée. Le TG100 reconnaît tous les messages de voix.

Changements de commande

Les messages de changement de commande consistent en données de modulation, de durée de portamento, de volume, de réglage panoramique, etc. Tous les instruments MIDI ne reconnaissent pas les mêmes messages de changement de commande. Voyez le "Tableau d'implémentation MIDI", à la page 89, pour des informations détaillées sur les messages de changement de commande reconnus par le TG100. Les banques de voix du TG100 sont sélectionnées au moyen de ce type de message.

Changements de programme

Les messages de changement de programme sont utilisés pour sélectionner les voix instrumentales. Dans le TG100, ces messages servent à sélectionner les voix utilisées par chaque partie et les différents jeux de percussions pour la partie 10. Par exemple, si le TG100 est réglé en mode Disk Orchestra et qu'un fichier de morceau MIDI de la collection Disk Orchestra est envoyé au TG100 via MIDI, au début du morceau, des messages de changement de programme seront envoyés à chacune des parties du TG100 pour sélectionner la voix correcte. Ainsi, une voix de piano est sélectionnée pour la partie qui reçoit les données de piano, une voix de basse pour la partie qui reçoit les données de basse, etc.

Pitch Bend (effet de hauteur)

Les données de Pitch Bend sont envoyées lorsque la molette Pitch Bend d'un clavier MIDI est utilisée.

Aftertouch

Les données d'aftertouch sont envoyées lorsque vous exercez une pression d'intensité variable sur une touche (ou plusieurs touches) déjà complètement enfoncée(s) (sur un clavier). Ces données peuvent servir à contrôler le volume, le vibrato, l'oscillateur basse fréquence, etc. pour donner davantage d'expression aux notes soutenues. Il existe deux types de messages d'aftertouch: l'aftertouch canal et l'aftertouch polyphonique. L'aftertouch canal est appliqué à toutes les notes reçues sur le même canal MIDI et l'aftertouch polyphonique s'applique aux notes individuelles. Le TG100 ne reconnaît que l'aftertouch de type canal.

Messages de mode

Il y a quatre types de messages de mode. Ces messages déterminent la manière dont un instrument MIDI répond aux données MIDI. Lorsque OMNI ON est sélectionné, l'instrument répond à toutes les données MIDI reçues sur les 16 canaux. Lorsque OMNI OFF est sélectionné, il ne répond qu'aux données reçues sur le canal de réception MIDI sur lequel il est réglé. "POLY" signifie polyphonique et "MONO" signifie monophonique. Le TG100 est réglé sur OMNI OFF, POLY (voir "Mode 3 - OMNI OFF, POLY", à la page 10).

Mode 1 - OMNI ON, POLY

L'instrument MIDI répond à tous les messages canal indépendamment du réglage de son canal de réception. Ce mode s'utilise généralement lorsque deux ou trois synthétiseurs ou générateurs de son doivent jouer à l'unisson. Cela permet de créer des sons intéressants en faisant jouer une voix différente par chaque synthétiseur/générateur de son. Cette technique est appelée "superposition" (layering).

Mode 2 - OMNI ON, MONO

L'instrument MIDI répond à tous les messages canal indépendamment du réglage de son canal de réception, mais une seule note peut être jouée à la fois.

Mode 3 - OMNI OFF, POLY

L'instrument MIDI répond aux données MIDI transmises sur le canal MIDI qu'il est programmé pour recevoir. Ce mode s'utilise généralement avec des séquenceurs MIDI et des générateurs de son multi-timbres comme le TG100. Le TG100 est toujours réglé en mode 3 - OMNI OFF, POLY et ce réglage ne peut pas être modifié.

Mode 4 - OMNI OFF, MONO

L'instrument MIDI répond aux données MIDI transmises sur le canal MIDI qu'il est programmé pour recevoir, mais il ne peut jouer qu'une note à la fois. Ce mode s'utilise généralement avec les guitares MIDI et les contrôleurs de guitare MIDI. Chaque corde est assignée à un canal MIDI différent et une seule note est envoyée à la fois pour chaque canal MIDI.

Messages système

Ces messages sont envoyés indépendamment du réglage du canal MIDI et servent à contrôler l'ensemble des instruments MIDI connectés en un système MIDI.

Les messages système peuvent être des données de contrôle et de synchronisation envoyées par un séquenceur MIDI à une boîte à rythmes MIDI. Le séquenceur indique à la boîte à rythmes quand elle doit commencer à jouer ou s'arrêter et lui envoie continuellement des données de synchronisation afin qu'elle puisse jouer en mesure avec le séquenceur.

Les messages système exclusifs sont des messages système propres aux différents fabricants d'instruments MIDI. Ils permettent l'édition à distance de voix de synthétiseurs ou de générateurs de son au moyen de logiciels d'édition de voix qui sont disponibles pour la plupart des ordinateurs musicaux.

Les réglages de voix peuvent être sauvegardés au moyen d'un séquenceur MIDI, d'un programme d'archivage ou d'un enregistreur de données MIDI grâce à des messages système exclusifs. C'est ce qu'on appelle généralement la fonction Bulk Dump MIDI.

Le TG100 utilise les messages système exclusifs pour sauvegarder (ou rappeler) des voix éditées sur un enregistreur de données MIDI (MDR). Voyez "Utilisation de MIDI Dump pour sauvegarder des données", à la page 50.

Bien que cela ne soit pas recommandé au débutant, tous les paramètres du TG100 peuvent être contrôlés au moyen de messages système exclusifs. De nombreux paramètres qui ne sont pas disponibles à partir du panneau de commande comme, par exemple, l'édition d'éléments peuvent être théoriquement réglés au moyen de ces messages. Voyez "Données et spécifications MIDI", à la page 70.

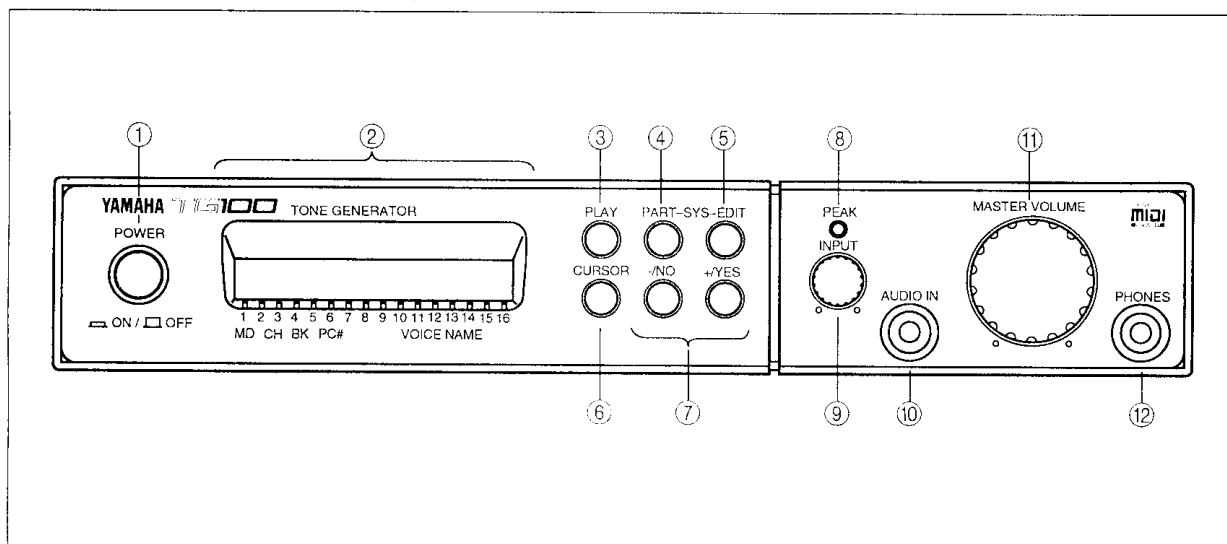
Fichiers de morceau MIDI

Jusqu'il y a peu, la plupart des séquenceurs MIDI sauvegardaient les morceaux dans différents formats de fichier, de sorte que le transfert entre séquenceurs était virtuellement impossible. Le format de fichier standard MIDI (MIDI SNG FILE) permet de transférer des morceaux MIDI entre différents séquenceurs. La plupart des logiciels de séquençage sur ordinateur et séquenceurs en console peuvent à présent sauvegarder et lire des fichiers dans leur propre format et en format de fichier standard MIDI. Cette possibilité permet de transférer aisément des morceaux MIDI entre séquenceurs de fabricants différents.

<p>Remarque: Les fichiers de morceaux de la collection Disk Orchestra utilisent le format de fichier "ESEQ" propre à Yamaha.</p>

2 Commandes et connecteurs

Panneau avant



① Interrupteur **POWER**

Sert à mettre l'appareil sous et hors tension. Appuyez une fois pour allumer l'appareil et une seconde fois pour l'éteindre.

② **Afficheur à cristaux liquides**

Affichage à cristaux liquides d'une ligne de 16 caractères.

③ **Touche [PLAY]**

Sélectionne le mode Play. Si elle est pressée à partir de l'un des modes d'édition ou du mode Système, le mode Play est sélectionné.

④ **Touche [PART]**

Sert à sélectionner les 16 parties. Pressée simultanément avec la touche [EDIT], elle engage le mode Système.

⑤ **Touche [EDIT]**

Sert à sélectionner l'un des trois modes d'édition: Multi Common Edit, Multi Part Edit et Voice Edit. Le mode d'édition sélectionné dépend de la position du curseur sur l'écran avant que la touche [EDIT] ne soit pressée.

⑥ Touche [CURSOR]

Cette touche sert à déplacer le curseur sur l'affichage. Chaque fois qu'elle est pressée, le curseur se déplace d'une position vers la droite. Lorsque le curseur atteint le bord droit de l'affichage, la pression suivante sur la touche [CURSOR] le ramène au bord gauche de l'affichage.

Si le curseur se trouve au bord droit de l'affichage et que le symbole "->" est affiché, alors une pression sur la touche [CURSOR] sélectionne la fonction suivante du menu. Par exemple, en mode Voice Edit, une pression sur la touche [CURSOR] fait changer la fonction du menu de "ELEMENT LEVEL" à "ELEMENT DETUNE", etc.

Si le curseur se trouve au bord gauche de l'affichage et que le symbole "<-" est affiché, alors une pression sur la touche [CURSOR] sélectionne la fonction précédente du menu.

⑦ Touches [-1/NO] et [+1/YES]

Ces touches servent à ajuster les valeurs des paramètres. Le curseur doit être placé en dessous de la valeur du paramètre qui doit être ajusté. Une pression sur la touche [-1/NO] fait diminuer la valeur et une pression sur la touche [+1/YES] la fait augmenter. Si vous maintenez l'une de ces touches enfoncée, les valeurs changeront rapidement.

Ces touches servent également à répondre par "oui" ou "non" aux questions posées par le TG100. Par exemple, si l'affichage indique "Demo Play Start?" (Commencer à jouer le morceau de démonstration?), une pression sur la touche [+1/YES] fera commencer le morceau de démonstration.

⑧ Indicateur PEAK

Ce voyant s'allume lorsque le niveau de signal maximum que le TG100 peut accepter est appliqué au pré-amplificateur AUDIO IN. La commande du niveau d'entrée INPUT doit être réglée de telle sorte que ce voyant ne s'allume pas.

⑨ Commande de niveau d'entrée INPUT

Cette commande permet de régler le gain appliqué au signal de la prise AUDIO IN. Il vous permet de régler l'équilibre entre le signal reçu par AUDIO IN et les sons du TG100.

Cette commande règle le niveau de volume du signal sorti par les connecteurs LINE OUT et PHONES (c'est-à-dire le niveau de volume global des sons du TG100 mixés avec le signal reçu par AUDIO IN).

⑩ Connecteur AUDIO IN

Il s'agit d'une mini prise stéréo de 3,5 mm. Les signaux audio envoyés à cette prise passent d'abord par un circuit de pré-amplification, dont le gain est contrôlé par la commande de niveau d'entrée, puis sont mixés avec le signal de sortie du TG100 et transmis par les prises LINE OUT.

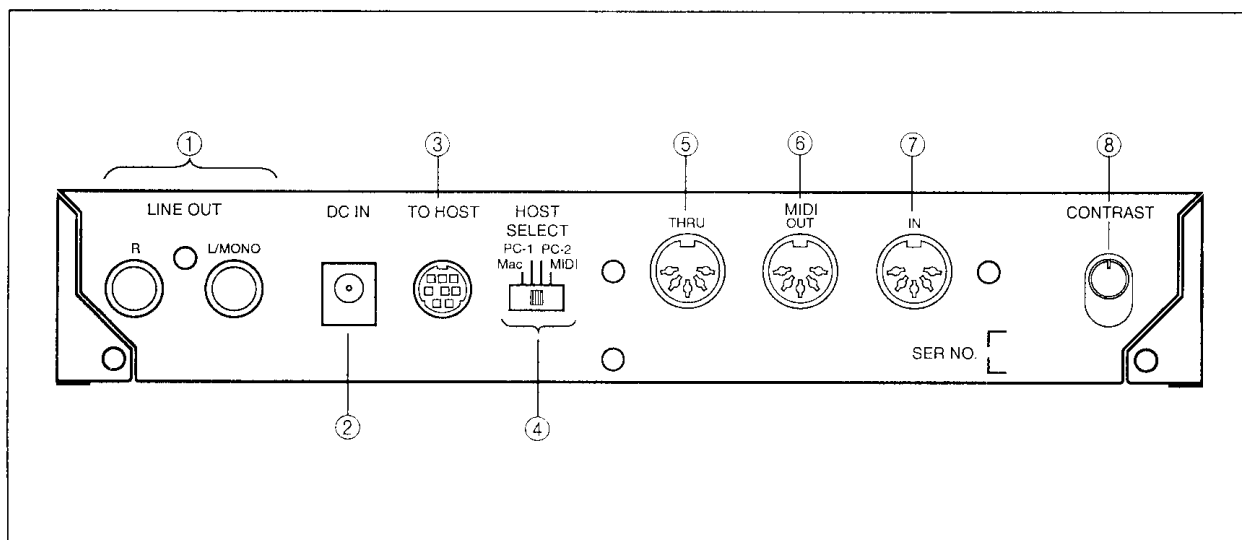
⑪ Commande MASTER VOLUME

Cette commande règle le niveau de volume du signal sorti par les connecteurs LINE OUT et PHONES (c'est-à-dire le niveau de volume global des sons du TG100 mixés avec le signal reçu par AUDIO IN).

⑫ Connecteur PHONES

Mini prise stéréo de 3,5 mm servant à brancher un casque d'écoute. Le volume du casque se règle au moyen de la commande MASTER VOLUME.

Panneau arrière



① Connecteurs LINE OUT (R, L/MONO)

Il s'agit d'une paire de prises mono d'1/4". Elles doivent être connectées aux entrées d'un amplificateur de son stéréo ou d'une table de mixage. Si l'amplificateur dont vous disposez est mono, utilisez uniquement la sortie L/MONO.

② Connecteur DC IN

L'adaptateur d'alimentation (PA-1505) se branche à cette prise. Avant de connecter l'adaptateur, assurez-vous qu'il soit débranché de la prise de courant. Branchez toujours l'adaptateur au TG100 avant de le brancher à une prise électrique.

③ Connecteur TO HOST

Il s'agit d'un mini connecteur DIN à 8 broches qui sert à brancher directement le TG100 à un ordinateur sur lequel tourne un logiciel musical. Ce connecteur vous sera utile si votre ordinateur ne possède pas de prises d'entrée et de sortie MIDI. Le TG100 se branche à l'un des ports série de l'ordinateur. Pour plus de détails, reportez-vous à "Branchement à un ordinateur", à la page 53.

Remarque: Il existe des logiciels musicaux qui ne peuvent pas utiliser ce type de connexion. Renseignez-vous auprès de votre revendeur Yamaha avant de faire un achat.

④ Commutateur HOST SELECT

Le réglage de ce commutateur dépend du type d'ordinateur que vous utilisez et de la manière dont il est connecté. Pour plus de détails, reportez-vous à "Branchement à un ordinateur", à la page 53.

⑤ MIDI THRU

Les données reçues sur le connecteur MIDI IN sont stockées dans une mémoire-tampon puis sorties par la prise MIDI THRU, sans être affectées par le TG100.

Ceci permet de connecter en chaîne plusieurs instruments MIDI. Chaque instrument retransmet les données qu'il a reçues, mais ne répond qu'aux données du canal sur lequel il est réglé.

⑥ MIDI OUT

Les données Système exclusif MIDI sont sorties par ce connecteur. Celui-ci est normalement raccordé à la prise MIDI IN d'un enregistreur de données MIDI (MDR) tels qu'un programme de séquençage sur ordinateur, un programme d'archivage, un enregistreur de données MIDI à part entière comme le MDF2 Yamaha ou un synthétiseur pourvu de fonctions d'enregistrement de données MIDI comme le SY99.

⑦ MIDI IN

Le TG100 reçoit les données MIDI par ce connecteur. Celui-ci est généralement raccordé au connecteur MIDI OUT d'un clavier MIDI, d'un synthétiseur, d'un séquenceur MIDI ou d'un enregistreur de données MIDI.

Reportez-vous à "Configurations de systèmes typiques", à la page 57 pour davantage de détails sur la connexion d'autres appareils à votre TG100.

Remarque: Le fonctionnement des connecteurs MIDI IN et MIDI OUT varie selon la position du commutateur HOST SELECT. Pour davantage de détails, reportez-vous à "Branchement à un ordinateur", à la page 53.

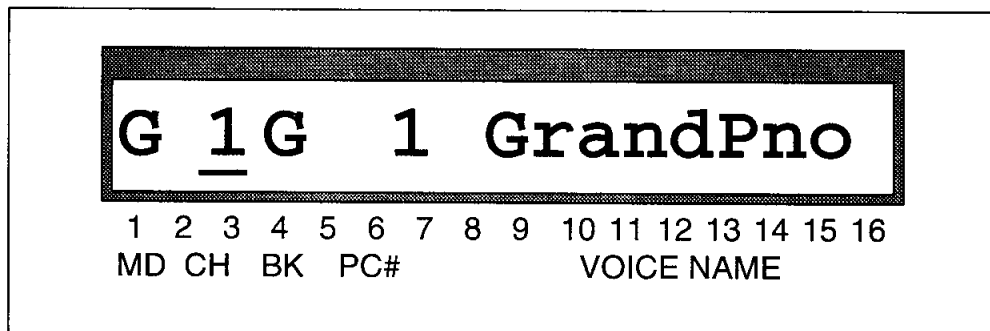
⑧ Commande CONTRAST

Cette commande sert à régler le contraste de l'afficheur à cristaux liquides. Elle permet d'optimiser la lisibilité du panneau d'affichage à partir d'angles de vue différents (différentes hauteurs).

3 Mode Play

Lorsque le TG100 est mis sous tension pour la première fois ou après que la fonction INITIALIZE ALL a été utilisée, le mode du module de son est Général MIDI. Les 16 parties sont assignées à la voix n° 1, Piano. L'assignation des canaux MIDI aux 16 parties est illustrée à la page 16.

L'afficheur à cristaux liquides



MD - Indique le mode actuel du module de son.

G - Général MIDI

D - Disk Orchestra

C - C/M

CH - Indique le canal de réception MIDI de la partie actuellement sélectionnée.

Si le canal de réception MIDI d'une partie est réglé sur "OFF", "*" sera affiché à la position de "CH".

Lorsque le mode du module de son Disk Orchestra ou C/M est sélectionné, l'assignation des canaux MIDI aux 16 parties sera différent. Reportez-vous à "Sélection du mode du module de son", à la page 16.

BK - Indique la banque de voix actuellement sélectionnée.

Dans l'exemple ci-dessus, "G" indique que la banque de voix Général MIDI a été sélectionnée. Les autres banques de voix disponibles sont Internal, Disk Orchestra et C/M

PC# - Indique le numéro de changement de programme MIDI actuellement assigné à la voix sélectionnée. Rappelez-vous que le numéro de changement de programme assigné à une voix particulière dépendra du mode du module de son sélectionné.

Sur l'affichage reproduit ci-dessus, Grand Piano, qui est la voix numéro 1, est actuellement assignée au numéro de changement de programme "1". Si vous examinez le "tableau des banques de voix", à la page 19, vous verrez que ceci est correct pour le mode Général MIDI.

VOICE NAME - Indique le nom et le numéro de la voix assignée à la partie actuellement sélectionnée.

Sélection du mode du module de son

Sommaire:

Sélectionne un mode du module de son. Ceci affecte la manière dont les canaux MIDI sont assignés aux 16 parties et la manière dont les numéros de changement de programme MIDI sont assignés aux voix du TG100.

Pour une description de chaque mode, veuillez vous reporter à "Modes du module de son", à la page 7.

Options:

- G** - Général MIDI
- D** - Disk Orchestra
- C** - C/M

Procédure:

- 1) A partir du mode Play, amenez le curseur à la position **MD** au moyen de la touche [CURSOR].
- 2) Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'une des trois options.

Détails:

Lorsqu'un mode de module de son différent est sélectionné, cela affecte les points suivants:

- 1) L'assignation des canaux MIDI aux 16 parties.

N° de partie.	General MIDI	Disk Orchestra	C/M
	Canal de réception MIDI		
1	1	1	OFF
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
8	8	8	8
9	9	9	9
10 (DRUMS)	10	15	10
11	11	OFF	11
12	12	OFF	12
13	13	OFF	13
14	14	OFF	14
15	15	10	15
16	16	OFF	16

Lorsqu'un mode de module de son a été sélectionné, le canal de réception MIDI assigné à chaque partie peut être changé. Voyez "Canal de réception MIDI de la partie", à la page 37.

Tout en changeant le canal de réception MIDI, vous pouvez aussi désactiver une partie. Ainsi que vous pouvez le voir sur le tableau ci-dessus, certaines parties sont désactivées lorsque le mode Disk Orchestra est sélectionné.

Vous pouvez également désactiver une partie du TG100 lorsqu'un instrument différent de votre système est utilisé pour jouer cette partie.

Il se peut que vous deviez modifier certaines des assignations de canal de réception MIDI du TG100 si vous avez d'autres instruments qui utilisent les mêmes canaux.

Rappelez-vous cependant que la raison d'être de ces différents modes de module de son, avec leurs assignations de canal MIDI présélectionnées, etc. est d'assurer un certain degré de compatibilité aux morceaux MIDI, de façon à ce que vous puissiez les transférer d'un instrument à un autre. Plus vous changez ces réglages, moins vos morceaux MIDI seront compatibles avec d'autres appareils qui lisent les fichiers de morceau MIDI.

2) La banque de voix sélectionnée pour chaque partie.

Lorsqu'un mode de module de son est sélectionné, la banque de voix correspondante est sélectionnée pour les 16 parties.

Par exemple, si le mode de module de son Disk Orchestra est sélectionné, les 16 parties passent automatiquement à la banque de voix Disk Orchestra.

3) Les voix sélectionnées pour les parties 1 à 9, 11 à 16 et le jeu de percussions sélectionné pour la partie 10..

N° de partie	General MIDI	Disk Orchestra	C/M
	VOIX		
1	GrandPno	GrndPno2	GrandPno
2	GrandPno	GrndPno2	SlapBas1
3	GrandPno	GrndPno2	Ensmble1
4	GrandPno	GrndPno2	BrasSect
5	GrandPno	GrndPno2	SprnoSax
6	GrandPno	GrndPno2	Rain
7	GrandPno	GrndPno2	El.Grand
8	GrandPno	GrndPno2	Bottle
9	GrandPno	GrndPno2	Orch Hit
10 (DRUMS)	Standard kit	Clavinova kit	C/M kit
11	GrandPno	GrndPno2	Fretless
12	GrandPno	GrndPno2	AahChor2
13	GrandPno	GrndPno2	GrandPno
14	GrandPno	GrndPno2	DrawOrgn
15	GrandPno	GrndPno2	Mute Gt2
16	GrandPno	GrndPno2	Trumpet

- Il peut paraître un peu étrange d'avoir 15 parties assignées à la même voix. Rappelez-vous que ce ne sont que les réglages initiaux et que lorsqu'un morceau MIDI est joué, des messages de changement de programme MIDI sont envoyés à chaque partie pour sélectionner la voix correcte.

4) La plage de Pitch Bend du TG100.

	General MIDI	Disk Orchestra	C/M
PITCH BEND RANGE	+/- 2 demi-tons	+/- 3 demi-tons	+/- 12 demi-tons (+/- 1 octave)

Le tableau ci-dessus montre comment le TG100 répond aux données de Pitch Bend dans chaque mode. Par exemple, si votre molette est tournée à fond vers le haut, cela entraînera une élévation de hauteur de 2 demi-tons en mode Général MIDI et de 3 demi-tons en mode Disk Orchestra.

Pour les experts MIDI, la plage de Pitch Bend peut être changée en envoyant un message MIDI RPN (Numéro de changement de paramètre enregistré). Voyez "RPN (Registered Parameter Number)" à la page 73.

4 Sélection des voix instrumentales

Sommaire:

Sélectionne une voix instrumentale pour les parties 1 à 9 et 11 à 16. Voyez également "Sélection des percussions (Partie 10)" à la page 23.

Options:

Pour les parties 1 à 9 et 11 à 16, les voix peuvent être sélectionnées dans l'une des quatre banques de voix suivantes:

G - Général MIDI (128 voix)

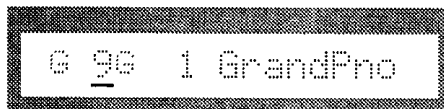
I - Internal (64 voix)

D - Disk Orchestra (72 voix)

C - C/M (128 voix pour les parties 1 à 9 et 64 voix pour les parties 11 à 16)

Procédure:

- 1) Utilisez la touche [CURSOR] pour amener le curseur à la position **CH**.
- 2) Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la partie requise.



- 3) La partie étant sélectionnée, amenez le curseur à la position **BK** au moyen de la touche [CURSOR].
- 4) Appuyez sur la touche [-1/NO] ou [+1/YES] pour sélectionner la banque de voix requise.
- 5) Amenez ensuite le curseur à la position **PC#** au moyen de la touche [CURSOR].
- 6) Appuyez sur la touche [-1/NO] ou [+1/YES] pour sélectionner la voix requise. Le numéro de changement de programme de la voix sélectionnée est indiqué à la position "PC#" sur l'affichage.

Détails:

- Pour la liste des voix disponibles dans les banques "G", "D" et "C", reportez-vous au "Tableau des banques de voix", à la page 19.
- La banque de voix C/M est différente pour les parties 1 à 9 (128 voix) et les parties 11 à 16 (64 voix).
- La banque de voix Internal, "I", avec 64 voix, est celle qui contient les voix que vous éditez. Chaque fois que le TG100 est mis sous tension, les voix 1 à 64 de la banque de voix "G" sont copiées dans la banque de voix interne. Elles peuvent alors y être éditées. Veuillez vous reporter à "Mode Voice Edit", à la page 39 pour de plus amples détails sur l'édition des voix.
- Les voix du TG100 sont numérotées de 1 à 192, mais ces numéros n'apparaissent pas sur l'affichage. Le numéro qui identifie chaque voix est en fait le numéro de changement de programme indiqué à la position PC#.
- Les intervalles entre les notes des voix 116 ... 128, à l'exception de la voix 122, ne sont pas justes à 100%. En d'autres termes, si vous jouez un accord en Do majeur au moyen de la voix 124, "Bird Tweet", les intervalles entre les notes ne seront pas les mêmes que si c'était une voix de piano.
- Les banques de voix peuvent être sélectionnées au moyen du contrôleur MIDI 0 et 32. Voyez "Changement de commande", à la page 71. Si le mode du module de son est Disk Orchestra ou C/M, les messages de sélection de banque de voix sont ignorés.

Tableau des banques de voix

N° de voix	Nom de la voix	LCD	Eléments	Banque de voix			
				Assignations de numéro de changement de programme			
				General MIDI	Disk Orchestra	C/M	
Parties 1 à 9	Parties 11 à 16						
	Piano						
1	Acoustic Grand Piano	GrandPno	1	1		1	1, 2, 5
2	Bright Acoustic Piano	BritePno	1	2		2	6,7
3	Electric Grand Piano	El.Grand	2	3	52	4, 5	3
4	Honky-tonk Piano	HnkyTonk	2	4	50	8	4
5	Electric Piano 1	EIPiano1	2	5	51	7	8, 9, 10
6	Electric Piano 2	EIPiano2	2	6		3, 6	
7	Harpsichord	Harpsich	1	7	15	17, 18, 19	
8	Clavi.	Clavi.	1	8	19	20, 21, 22	
	Chromatic Percussion						
9	Celesta1	Celesta	1	9		23, 24	
10	Glockenspiel	Glocken	1	10	20	102	
11	Music Box	MusicBox	2	11			
12	Vibraphone	Vibes	1	12	17	98, 99	
13	Marimba	Marimba	1	13	18	105	
14	Xylophone	Xylophon	1	14		104	
15	Tubular Bells	TubulBei	1	15		103	
16	Dulcimer	Dulcimer	2	16			
	Organ						
17	Drawbar Organ	DrawOrgn	1	17		9	38,39,42,43
18	Percussive Organ	PercOrgn	1	18		10, 11	40, 44
19	Rock Organ	RockOrgn	1	19		12	
20	Church Organ	ChrcOrgn	1	20	77	13, 15	
21	Reed Organ	ReedOrgn	1	21		14	
22	Accordion	Acordion	2	22	8	16	
23	Harmonica	Harmnica	1	23	42	88	
24	Tango Accordion	TangoAcad	2	24			
	Guitar						
25	Acoustic Nylon Guitar	NylonGtr	1	25	25	60	
26	Acoustic Steel Guitar	SteelGtr	1	26	54	61	11, 12
27	Electric Jazz Guitar	Jazz Gtr	1	27	26, 73	62	
28	Electric Clean Guitar	CleanGtr	1	28	27,55,70	63	
29	Electric muted Guitar	Mute Gtr	1	29	71		
30	Overdriven Guitar	Ovrdrive	1	30			
31	Distortion Guitar	Distortd	1	31			
32	Guitar Harmonics	Harmnics	1	32			
	Bass						
33	Acoustic Bass	WoodBass	1	33	29, 72	65, 66	29
34	Electric Bass fingered	FngrBass	1	34	30	67	24
35	Electric Bass picked	PickBass	1	35		68	26
36	Fretless Bass	Fretless	1	36		71, 72	28
37	Slap Bass 1	SlapBas1	1	37		69	
38	Slap Bass 2	SlapBas2	1	38		70	
39	Synth Bass 1	SynBass1	1	39		29, 31	
40	Synth Bass 2	SynBass2	1	40	32	30, 32	
	Strings						
41	Violin	Violin	1	41	10, 76	53	
42	Viola	Viola	1	42		54	
43	Cello	Cello	1	43		55, 56	
44	Contrabass	Contra	1	44		57	
45	Tremolo Strings	TremStrg	1	45			

N° de voix	Nom de la voix	LCD	Éléments	Banque de voix			
				Assignations de numéro de changement de programme			
				General MIDI	Disk Orchestra	C/M	
		Parties 1 à 9	Parties 11 à 16				
46	Pizzicato Strings	Pizzicto	1	46	57	52	
47	Orchestral Harp	Harp	1	47	58	58, 59	
48	Timpani 1	Timpani	1	48		113	
	Ensemble						
49	String Ensemble1	Ensmble1	1	49		49	35
50	String Ensemble2	Ensmble2	1	50	75	50	34
51	Synth Strings 1	SynStrg1	2	51		51	
52	Synth Strings 2	SynStrg2	2	52			
53	Choir Aahs	AahChoir	1	53	43, 64		31
54	Voice Oohs	OohChoir	1	54			
55	Synth Voice	SynChoir	1	55			
56	Orchestral Hit	Orch Hit	1	56		123	64
	Brass						
57	Trumpet	Trumpet	1	57	2	89, 90	47, 48
58	Trombone	Trombone	1	58		91, 92	49, 50, 51
59	Tuba	Tuba	1	59		95	
60	Muted Trumpet	MuteTrum	1	60	41		
61	French Horn	FrenchHr	1	61	3	93, 94	
62	Brass Section	BrasSect	1	62		96, 97	59
63	Synth Brass 1	SynBras1	2	63		25, 27	
64	Synth Brass 2	SynBras2	2	64		26, 28	
	Reed						
65	Soprano Sax	SprnoSax	1	65		79	55
66	Alto Sax	Alto Sax	1	66		80	56
67	Tenor Sax	TenorSax	1	67		81	57
68	Baritone Sax	Bari Sax	1	68		82	58
69	Oboe	Oboe	1	69	6	85	
70	English Horn	EnglHorn	1	70		86	
71	Bassoon	Bassoon	1	71	81	87	
72	Clarinet	Clarinet	1	72	5	83, 84	
	Pipe						
73	Piccolo	Piccolo	1	73		75, 76	
74	Flute	Flute	1	74		73, 74	
75	Recorder	Recorder	1	75		77	
76	Pan Flute	PanFlute	1	76		78	
77	Bottle Blow	Bottle	2	77		111	
78	Shakuhachi	Shakhchi	2	78		108	
79	Whistle	Whistle	1	79		109,110	
80	Ocarina	Ocarina	1	80			
	Synth Lead						
81	Lead 1 (square)	SquareLd	2	81		48	
82	Lead 2 (saw tooth)	Saw Ld	2	82			
83	Lead 3 (callope)	CalioPd	2	83			
84	Lead 4 (chiff)	Chiff Ld	2	84			
85	Lead 5 (charang)	CharanLd	2	85			
86	Lead 6 (voice)	Voice Ld	2	86			
87	Lead 7 (fifths)	Fifth Ld	2	87			
88	Lead 8 (bass+lead)	Bass &Ld	2	88			
	Synth Pad						
89	Pad 1 (new age)	NewAgePd	2	89		33	
90	Pad 2 (warm)	Warm Pd	2	90			
91	Pad 3 (polysynth)	PolySyPd	2	91			
92	Pad 4 (choir)	Choir Pd	2	92		35	

N° de voix	Nom de la voix	LCD	Éléments	Banque de voix			
				Assignations de numéro de changement de programme			
				General MIDI	Disk Orchestra	C/M	
			Parties 1 à 9	Parties 11 à 16			
93	Pad 5 (bowed)	Bowed Pd	2	93		36	
94	Pad 6 (metallic)	Metal Pd	2	94			
95	Pad 7 (halo)	Halo Pd	2	95			
96	Pad 8 (sweep)	Sweep Pd	2	96			
	Synth Effect						
97	SFX 1 (rain)	Rain	2	97		42	
98	SFX 2 (soundtrack)	SoundTrk	2	98		37	
99	SFX 3 (crystal)	Crystal	2	99			
100	SFX 4 (atmosphere)	Atmosphr	2	100		36	
101	SFX 5 (brightness)	Bright	2	101			
102	SFX 6 (goblins)	Goblin	2	102			
103	SFX 7 (echoes)	Echoes	2	103			
104	SFX 8 (sci-fi)	SciFi	2	104			
	Ethnic						
105	Sitar	Sitar	1	105	28	64	
106	Banjo	Banjo	1	106	56		
107	Shamisen	Shamisen	1	107			
108	Koto	Koto	1	108		106	
109	Kalimba	Kalimba	1	109			
110	Bag pipe	Bagpipe	2	110			
111	Fiddle	Fiddle	1	111			
112	Shanai	Shanai	1	112			
	Percussive						
113	Tinkle Bell	TnkIBell	2	113			
114	Agogo	Agogo	1	114			
115	Steel Drums	Stl Drum	2	115	59		
116	Woodblock	WoodBlok	1	116			
117	Taiko Drum	TaikoDrm	1	117		118	
118	Melodic Tom	MelodTom	1	118		114	
119	Synth Drum	SynthTom	1	119		116	
120	Reverse cymbal	RevCymb1	1	120			
	Sound Effects						
121	Guitar Fret Noise	FretNoiz	1	121			
122	Breath Noise	BrthNoiz	1	122			
123	Seashore	Seashore	2	123			
124	Bird Tweet	Tweet	2	124			
125	Telephone Ring	Telephone	1	125		124	
126	Helicopter	Helicptr	2	126			
127	Applause	Applause	2	127			
128	Gun Shot	Gunshot	1	128			
	Various						
129	SynHarmo	SynHarmo	2			34	
130	SynWarm	SynWarm	2			39	
131	SynFunny	SynFunny	1			40	
132	SynEcho1	SynEcho1	2			41	
133	SynOboe	SynOboe	2			43	
134	SynEcho2	SynEcho2	2			44	
135	SynSolo	SynSolo	2			45	
136	SynReedOrgan	SynRdOrg	2			46	
137	SynBell	SynBell	2			47	
138	MalletSy	MalletSy	1			100	
139	MalletWind	MalletWin	2			101	
140	Sho	Sho	1			107	

N° de voix	Nom de la voix	LCD	Éléments	Banque de voix			
				Assignations de numéro de changement de programme			
				General MIDI	Disk Orchestra	C/M	
Parties 1 à 9	Parties 11 à 16						
141	Breathy	Breathy	2			112	
142	DeepSnare	DeepSnar	1			115	
143	Syn Tom2	Syn Tom2	1			117	
144	TaikoRim	TaikoRim	1			119	
145	Cymbal	Cymbal	1			120	
146	Castanet	Castanet	1			121	
147	Triangle	Triangle	1			122	
148	Bird	Bird	1			125	
149	Jam	Jam	2			126	
150	EffectWater	EfctWatr	2			127	
151	EffectJungle	EfctJngl	2			128	
152	Acoustic Steel guitar 2	SteelGt2	2				13
153	Electric muted guitar 2	Mute Gt2	2				14
154	Electric muted guitar 3	Mute Gt3	1				15
155	Slap Bass 3	SlapBas3	2				16
156	Slap Bass 4	SlapBas4	2				17
157	Slap Bass 5	SlapBas5	2				18, 22
158	Slap Bass 6	SlapBas6	2				19
159	Slap Bass 7	SlapBas7	2				20
160	Slap Bass 8	SlapBas8	2				21
161	Slap Bass 9	SlapBas9	2				23
162	Electric Bass fingered 2	FngrBas2	2				25
163	Electric Bass picked 2	PickBas2	2				27
164	Choir Aah 2	AahChor2	1				30
165	Choir Aah 3	AahChor3	2				32
166	Choir Aah 4	AahChor4	2				33
167	String Ensemble 3	Ensmble3	2				36, 37
168	Percussive Organ 2	PrcOrgn2	2				41, 45, 46
169	Brass section 2	BrasSec2	2				54, 61, 62, 63
170	Electric Piano DX	EIPno DX	1		14		
171	Synth Piano	SynPiano	2		53		
172	Celesta 2	Celesta2	1		16		
173	Clavinova tone	Clavnova	2		69		
174	Jazz Organ	JazzOrgn	2		12, 66, 83		
175	Combo Organ	CombOrgn	2		44		
176	Pipe Organ	PipeOrgn	2		11, 65		
177	Slap Bass 10	SlpBas10	2		31		
178	Brass section 3	BrasSec3	2		1, 61		53
179	Pop Brass	PopBrass	1		74		52, 60
180	Synth Brass 3	SynBras3	2		21, 67		
181	Saxophone 1	Sax 1	2		4, 68		
182	Saxophone 2	Sax 2	2		78		
183	Synth crystal	SynCrstl	2		23		
184	Synth Wood	Syn Wood	2		45		
185	String Ensemble 4	Ensmble4	2		9, 63		
186	Synth Strings 3	SynStrg3	2		46		
187	Synth Choir 2	SynChor2	2		47		
188	Flute 2	Flute 2	1		7, 62, 80		
189	Acoustic Grand piano 2	GrndPno2	1		13, 49		
190	Bright Acoustic piano 2	BritePn2	1		48		
191	Timpani 2	Timpani2	1		24		
192	Electric bass Heavy	Hvy Bass	2		79		

Sélection des percussions (Partie 10)

Sommaire:

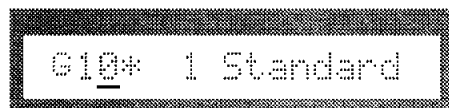
Sélectionne un jeu de percussions (drum kit) pour la partie 10.

Options:

PC# N°	Nom du jeu de percussions
1	Standard
9	Room
17	Power
25	Elctnic (Electronique)
26	Analog
33	Jazz (identique au jeu Standard)
41	Brush
49	Orchestra (Orchestre)
126	Clavinov (Clavinova)
127	RX
128	C/M

Procédure:

- 1) Utilisez la touche [CURSOR] pour amener le curseur à la position **CH**.
- 2) Appuyez de manière répétée sur la touche [+1/YES] pour sélectionner la partie 10.



- 3) Utilisez la touche [CURSOR] pour amener le curseur à la position **PC#**.
- 4) Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'un des jeux de percussions énumérés ci-dessus.

Détails:

- Le numéro indiqué en dessous de PC# est le numéro de changement de programme MIDI.
- Le jeu Standard est le jeu de percussions principal. Les autres en sont des variations. Si vous examinez la répartition des percussions sur le clavier, aux pages suivantes, vous verrez que les autres jeux de percussions ont des sons de percussions différents. Par exemple, "Orchestra" a des sons de "Timpani" harmoniques, tandis que "Room Kit" a des sons de tom de type "Room".
- Le jeu de percussions "Jazz" est identique au jeu de percussions "Standard".
- Si le mode du module de son est réglé sur Disk Orchestra ou C/M, les percussions de la partie 10 ignorent les messages de changement de programme.

Clavinova - Ce jeu de percussions correspond à la collection Disk Orchestra.

C/M - Offre une semi-compatibilité avec les fichiers de morceaux MIDI enregistrés au moyen d'un CM.

RX - Offre une semi-compatibilité avec les motifs rythmiques MIDI enregistrés sur une boîte à rythmes Yamaha de la série RX.

La principale différence entre ces jeux de percussions réside dans la manière dont les numéros de note MIDI sont assignés à chaque son de percussions. Contrairement aux huit premiers jeux de percussions, pour lesquels la différence réside dans le choix du son de percussion, dans les trois derniers, les assignations de notes MIDI sont complètement différentes.

La section "Sélection du mode de module de son", à la page 16, indique quel jeu de percussions est sélectionné lorsque le mode du module de son est changé.

Répartition des sons de percussions sur le clavier

Les tableaux suivants indiquent les sons de percussions présents dans chacun des jeux de percussions et les notes du clavier auxquelles ils sont assignés.

Le jeu de percussions Jazz est identique au jeu de percussions Standard, c'est pourquoi il n'est pas indiqué. Lorsque le jeu de percussions Jazz est sélectionné, veuillez vous référer à la disposition du jeu de percussions Standard.

La disposition du jeu de percussions Standard est indiquée deux fois, une fois devant les jeux de percussions Room, Power et Electronic, mais également devant les jeux de percussions Analog, Brush et Orchestra parce que les sons de percussions qui ne changent pas d'un jeu de percussions à l'autre restent les mêmes que dans le jeu de percussions Standard.

Par exemple, observons le jeu de percussions Power. Pour la note "A0(33)", il n'y a pas de son de percussions indiqué. Si nous examinons le jeu de percussions Standard, nous pouvons constater que le son "Metronome click" est assigné à cette note.

Si nous examinons en revanche la note "C1(36)", nous constatons que le son de percussions "MONDO kick" remplace le son "Bass Drum 1" utilisé par le jeu de percussions Standard.

Dans le cas des jeux de percussions Clavinova, C/M et RX, les tableaux indiquent les notes assignées aux sons de percussions.

Disposition des jeux de percussions Standard, Room, Power & Electronic

	Standard Kit	Room Kit	Power Kit	Electronic Kit
	PC No. 1	PC No. 9	PC No. 17	PC No. 25
	D#0 (27)			
E0 (28)				
F0 (29)		Scratch Push		
	F#0 (30)	Scratch Pull		
G0 (31)		Stick		
	G#0 (32)	Click Noise		
A0 (33)		Metronome Click		
	A#0 (34)	Metronome Bell		
B0 (35)		Acoustic Bass Drum		
C1 (36)		Bass Drum 1	MONDO kick	Elec BD
	C#1 (37)	Side Stick		
D1 (38)		Acoustic Snare		
	D#1 (39)	Hand Clap	Gated SD	Elec SD
E1 (40)		Electric Snare		Gated SD
F1 (41)		Low Floor Tom	Room Low Tom 2	Elec Low Tom 2
	F#1 (42)	Closed Hi-Hat		
G1 (43)		High Floor Tom	Room Low Tom 1	Elec Low Tom 1
	G#1 (44)	Pedal Hi-Hat		
A1 (45)		Low Tom	Room Mid Tom 2	Elec Mid Tom 2
	A#1 (46)	Open Hi-Hat		
B1 (47)		Low-Mid Tom	Room Mid Tom 1	Elec Mid Tom 1
C2 (48)		Hi-Mid Tom	Room Hi Tom 2	Elec Hi Tom 2
	C#2 (49)	Crash Cymbal 1		
D2 (50)		High Tom	Room Hi Tom 1	Elec Hi Tom 1
	D#2 (51)	Ride Cymbal 1		
E2 (52)		Chinese Cymbal		Reverse Cymbal
F2 (53)		Ride Bell		
	F#2 (54)	Tambourine		
G2 (55)		Splash Cymbal		
	G#2 (56)	Cowbell		
A2 (57)		Crash Cymbal 2		
	A#2 (58)	Vibra-slap		
B2 (59)		Ride Cymbal 2		
C3 (60)	MIDDLE C	Hi Bongo		
	C#3 (61)	Low Bongo		
D3 (62)		Mute Hi Conga		
	D#3 (63)	Open Hi Conga		
E3 (64)		Low Conga		
F3 (65)		High Timbale		
	F#3 (66)	Low Timbale		
G3 (67)		High Agogo		
	G#3 (68)	Low Agogo		
A3 (69)		Cabasa		
	A#3 (70)	Maracas		
B3 (71)		Short Whistle		
C4 (72)		Long Whistle		
	C#4 (73)	Short Guiro		
D4 (74)		Long Guiro		
	D#4 (75)	Claves		
E4 (76)		Hi Wood Block		
F4 (77)		Low Wood Block		
	F#4 (78)	Mute Cuica		
G4 (79)		Open Cuica		
	G#4 (80)	Mute Triangle		
A4 (81)		Open Triangle		
	A#4 (82)	Shaker		
B4 (83)				
C5 (84)				
	C#5 (85)	Castanets		
D5 (86)		Taiko-Drum High		
	D#5 (87)	Taiko-Drum Low		

Disposition des jeux de percussions Standard, Analog, Brush & Orchestra

	Standard Kit	Analog Kit	Brush Kit	Orchestra Kit
	PC No. 1	PC No. 26	PC No. 41	PC No. 49
E0 (28)	D#0 (27)			Closed Hi-Hat
F0 (29)		Scratch Push		Pedal Hi-Hat
G0 (31)	F#0 (30)	Scratch Pull		Open Hi-Hat
A0 (33)	G#0 (32)	Stick		Ride Cymbal
B0 (35)	A#0 (34)	Click Noise		
C1 (36)		Metronome Click		
D1 (38)		Metronome Bell		
E1 (40)		Acoustic Bass Drum		
F1 (41)		Bass Drum 1	Analog Bass Drum	Concert BD
G1 (43)	C#1 (37)	Side Stick		
A1 (45)		Acoustic Snare	Analog Snare Drum	Concert SD
B1 (47)	D#1 (39)	Hand Clap		Castanets
C2 (48)		Electric Snare		Concert SD
D2 (50)		Low Floor Tom	Analog Low Tom 2	Timpani F
E2 (52)	F#1 (42)	Closed Hi-Hat	Analog CHH	Timpani F#
F2 (53)		High Floor Tom	Analog Low Tom 1	Timpani G
G2 (55)	G#1 (44)	Pedal Hi-Hat	Analog CHH	Timpani G#
A2 (57)		Low Tom	Analog Mid Tom 2	Timpani A
B2 (59)	A#1 (46)	Open Hi-Hat	Analog OHH	Timpani A#
C3 (60)		Low-Mid Tom	Analog Mid Tom 1	Timpani B
D3 (62)		Hi-Mid Tom	Analog Hi Tom 2	Timpani C
E3 (64)	C#2 (49)	Crash Cymbal 1		Timpani C#
F3 (65)		High Tom	Analog Hi Tom 1	Timpani D
G3 (67)	D#2 (51)	Ride Cymbal 1		Timpani D#
A3 (69)		Chinese Cymbal		Timpani E
B3 (71)		Ride Bell		Timpani F
C4 (72)	F#2 (54)	Tambourine		
D4 (74)		Splash Cymbal		
E4 (76)	G#2 (56)	Cowbell		
F4 (77)		Crash Cymbal 2		Crash Cymbal
G4 (79)	A#2 (58)	Vibraslap		
A4 (81)		Ride Cymbal 2		Concert Cymbal
B4 (83)		Hi Bongo		
C5 (84)	MIDDLE C	Low Bongo		
D5 (86)	C#3 (61)	Mute Hi Conga	Analog Hi Conga	
E5 (87)		Open Hi Conga	Analog Mid Conga	
F5 (88)	D#3 (63)	Low Conga	Analog Low Conga	
G5 (89)		High Timbale		
A5 (90)	F#3 (66)	Low Timbale		
B5 (91)		High Agogo		
C6 (92)	G#3 (68)	Low Agogo		
D6 (93)		Cabasa		
E6 (94)	A#3 (70)	Maracas		
F6 (95)		Short Whistle		
G6 (96)		Long Whistle		
A6 (97)	C#4 (73)	Short Guiro		
B6 (98)		Long Guiro		
C7 (99)	D#4 (75)	Claves	Analog Claves	
D7 (100)		Hi Wood Block		
E7 (101)		Low Wood Block		
F7 (102)	F#4 (78)	Mute Cuica		
G7 (103)		Open Cuica		
A7 (104)	G#4 (80)	Mute Triangle		
B7 (105)		Open Triangle		
C8 (106)	A#4 (82)	Shaker		
D8 (107)				
E8 (108)				
F8 (109)	C#5 (85)	Castanets		
G8 (110)		Taiko-Drum High		
A8 (111)	D#5 (87)	Taiko-Drum Low		

Disposition du jeu de percussions RX

RX Kit		
PC No. 127		
E0 (28)	D#0 (27)	Bass Drum 1
F0 (29)		Bass Drum 1
G0 (31)	F#0 (30)	Bass Drum 1
A0 (33)	G#0 (32)	Bass Drum 1
B0 (35)	A#0 (34)	Bass Drum 1
C1 (36)		Acoustic Bass Drum
D1 (38)	C#1 (37)	Bass Drum 1
E1 (40)	D#1 (39)	Bass Drum 1
F1 (41)		Acoustic Bass Drum
G1 (43)	F#1 (42)	Bass Drum 1
A1 (45)	G#1 (44)	Low Floor Tom
B1 (47)	A#1 (46)	High Floor Tom
C2 (48)		Low Tom
D2 (50)	C#2 (49)	Hi Mid Tom
E2 (52)	D#2 (51)	Acoustic Bass Drum
F2 (53)		Bass Drum 1
G2 (55)	F#2 (54)	Acoustic Snare
A2 (57)	G#2 (56)	Low Floor Tom
B2 (59)	A#2 (58)	High Floor Tom
C3 (60)		Acoustic Snare
D3 (62)	C#3 (61)	Low Tom
		Side Stick
		Acoustic Snare
		Hi Mid Tom
		Hand Clap
		Cowbell
		Cabasa
		Closed Hi Hat
		Tambourine
		Open Hi-Hat
		Crash Cymbal 1
		Chinese Cymbal
		Ride Bell
E3 (64)	D#3 (63)	Ride Cymbal 1
F3 (65)	F#3 (66)	Low Conga
G3 (67)	G#3 (68)	Open Hi Conga
A3 (69)	A#3 (70)	Mute Hi Conga
B3 (71)		Low Bongo
C4 (72)	C#4 (73)	Hi Bongo
D4 (74)	D#4 (75)	Low Timbale
E4 (76)		High Timbale
F4 (77)	F#4 (78)	
G4 (79)	G#4 (80)	Claves
A4 (81)	A#4 (82)	Low Agoogo
B4 (83)		High Agoogo
C5 (84)	C#5 (85)	
D5 (86)	D#5 (87)	Short Whistle
E5 (88)		
F5 (89)	F#5 (90)	
G5 (91)	G#5 (92)	Electric Snare
A5 (93)	A#5 (94)	Electric Snare
B5 (95)		Electric Snare
C6 (96)	C#6 (97)	Acoustic Snare
D6 (98)		Acoustic Snare
		Acoustic Snare
		Acoustic Snare
		Acoustic Snare
		Acoustic Snare
		Acoustic Snare
		Electric Snare
		Electric Snare
		Electric Snare

Disposition des jeux de percussions Clavinova & C/M

Clavinova Kit

PC No. 126

F0 (29)		
G0 (31)	F#0 (30)	BRUSH ROLL
A0 (33)	G#0 (32)	HH closed-heavy
B0 (35)	A#0 (34)	Crash CYM-light
C1 (36)		BD-light
D1 (38)	C#1 (37)	SD+RIM-heavy
E1 (40)	D#1 (39)	RIDE CYM-cup
F1 (41)		SD+RIM-light
G1 (43)	F#1 (42)	BRUSH CYMBAL
A1 (45)	G#1 (44)	SD echo 2
B1 (47)	A#1 (46)	BD-normal
C2 (48)		RIMSHOT
D2 (50)	C#2 (49)	SD heavy
E2 (52)	D#2 (51)	BRUSH SHOT
F2 (53)		SD-light
G2 (55)	F#2 (54)	HH-pedal
A2 (57)	G#2 (56)	SD-echo
B2 (59)	A#2 (58)	TOM-4
C3 (60)	MIDDLE C	TOM-4
D3 (62)	C#3 (61)	HH-closed-normal
E3 (64)	D#3 (63)	TOM-3
F3 (65)		TOM-3
G3 (67)	F#3 (66)	HH-open
A3 (69)	G#3 (68)	TOM-2
B3 (71)	A#3 (70)	TOM-2
C4 (72)		TOM-1
D4 (74)	C#4 (73)	RIDE CYM-normal
E4 (76)	D#4 (75)	E.TOM 3
F4 (77)		Crash CYM-normal
G4 (79)	F#4 (78)	E.TOM 2
A4 (81)	G#4 (80)	Crash CYM-normal
B4 (83)	A#4 (82)	E.TOM 1
		CONGA-low
		CABASA
		CONGA-high
		METRONOME
		BONGO-high
		TIMBALE-low
		CLAVES
		TIMBALE-high
		CASTANETS
		CUICA-low
		COWBELL
		CUICA-high
		HANDCLAPS
		AGOGO-low
		AGOGO_high
		BONGO-low
		CUICA-low
		TAMBOURINE
		Crash CYM-normal → whistle
		TRIANGLE-closed
		NOISE
		TRIANGLE-open

C/M Kit

PC No. 128

A0 (33)		
B0 (35)	A#1 (34)	Acoustic B Drum
C1 (36)		Acoustic B Drum
D1 (38)	C#1 (37)	Rim Shot
E1 (40)	D#1 (39)	Acoustic S Drum
F1 (41)		Hand Clap
G1 (43)	F#1 (42)	Electric S Drum
A1 (45)	G#1 (44)	Acoustic L Tom
B1 (47)	A#1 (46)	Closed High Hat
C2 (48)		Acoustic L Tom
D2 (50)	C#2 (49)	Open Hi-Hat 2
E2 (52)	D#2 (51)	Acoustic N Tom
F2 (53)		Open Hi-Hat 1
G2 (55)	F#2 (54)	Acoustic M Tom
A2 (57)	G#2 (56)	Acoustic H Tom
B2 (59)	A#2 (58)	Crash Cymbal
C3 (60)	MIDDLE C	Acoustic H Tom
D3 (62)	C#3 (61)	Ride Cymbal
E3 (64)	D#3 (63)	
F3 (65)		
G3 (67)	F#3 (66)	Tambourine
A3 (69)	G#3 (68)	
B3 (71)	A#3 (70)	Cowbell
C4 (72)		
D4 (74)	C#4 (73)	
E4 (76)	D#4 (75)	
		High Bongo
		Low Bongo
		Mute Hi Conga
		Open Hi Conga
		Low Conga
		High Timbale
		Low Timbale
		High Agogo
		Low Agogo
		Cabasa
		Maracas
		Short Whistle
		Long Whistle
		Quijada
		Claves

5 Mode Multi Common Edit

Sélection du type de réverbération

Sommaire:

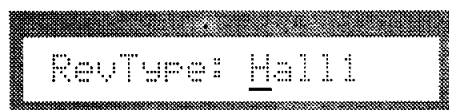
Sélectionne le type d'effet de réverbération.

Options:

Hall 1, Hall 2
Room 1, Room 2
Plate 1, Plate 2
Delay 1, Delay 2

Procédure:

- 1) En mode Play, amenez le curseur sur la position **MD** au moyen de la touche [CURSOR].
- 2) Appuyez de façon répétée sur la touche [EDIT] jusqu'à ce que l'affichage reproduit ci-dessous apparaisse.



- 3) Appuyez sur la touche [-1/NO] ou [+1/YES] pour sélectionner le type de réverbération souhaité.
- 4) Appuyez sur la touche [PLAY] pour revenir au mode Play.

Détails:

- Si vous ne pouvez entendre l'effet de réverbération, reportez-vous à "Réglage du niveau de réverbération", à la page 30. L'intensité de la réverbération appliquée à chaque partie peut également être ajustée. Voyez "Niveau de départ de la réverbération de la partie", à la page 36.

Le tableau ci-dessous donne des détails sur les différents types de réverbération.

Effect	Description	Détails	Durée de réverb. (sec)	Retard gauche (ms)	Retard droit (ms)
Hall 1	Caractéristiques de réverbération d'une salle de concert	Salle de taille moyenne	2.4	30	-
Hall 2	Comme ci-dessus	Grande salle	3.2	60	-
Room 1	Caractéristiques de réverbération d'une pièce	Grande pièce	0.6	8	-
Room 2	Comme ci-dessus	Pièce légèrement plus petite que ci-dessus, mais avec des murs épais	0.9	12	-
Plate 1	Caractéristiques de réverbération d'une unité de réverbération de type à plaques de métal	Court	3	16	-
Plate 2	Comme ci-dessus	Fort	6	20	-
Delay 1	Retard et réverbération en parallèle	Effet de retard stéréo	1.2	150	300
Delay 2	Retard et réverbération utilisés en série, d'abord le retard, puis la réverbération	Effet de réverbération avec retard	2	190	380

Réglage du niveau de réverbération

Sommaire:

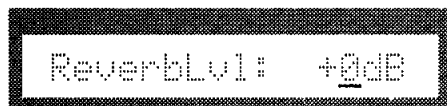
Règle le niveau de volume global de l'effet de réverbération.

Options:

-40 ... +6dB

Procédure:

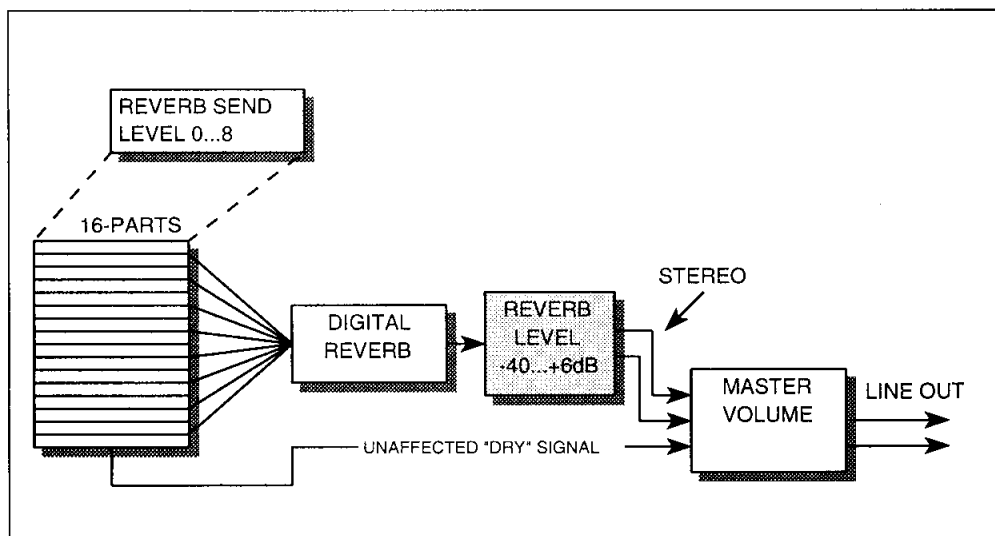
- 1) En mode Play, amenez le curseur à la position **MD** au moyen de la touche [CURSOR].
- 2) Appuyez de manière répétée sur la touche [EDIT] jusqu'à ce que l'affichage reproduit ci-dessous apparaisse.



- 3) Utilisez la touche [-1/NO] ou [+1/YES] pour ajuster le niveau.
- 4) Appuyez sur la touche [PLAY] pour revenir au mode Play.

Détails:

- Ce réglage affecte le volume global de l'effet de réverbération. Le volume de la réverbération de chaque partie peut être réglé indépendamment. Voyez "Niveau de départ de la réverbération de la partie", à la page 36.
- Pour sélectionner le type de réverbération, voyez "Sélection du type de réverbération", à la page 29.
- Le schéma ci-dessous indique la position de cette fonction par rapport aux 16 parties et à la commande de volume principale. La connexion directe des 16 parties à la commande de volume représente le parcours du signal "nu", non affecté par l'effet. Au niveau de la commande de volume, le signal "nu", non affecté et le signal de la réverbération sont mélangés.



6 Mode Multi Part Edit

NOTE: Les réglages du mode Multi Part Edit ne sont pas mémorisés lorsque le TG100 est mis hors tension. Si vous voulez conserver les réglages, vous devez les sauvegarder sur un enregistreur de données MIDI (MDR). Voyez "Utilisation de MIDI DUMP pour sauvegarder des données", à la page 50.

Volume de la partie

Sommaire:

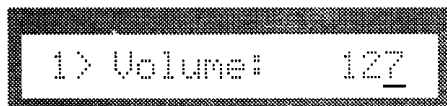
Ajuste le niveau de volume de chaque partie.

Réglages:

0 à 127

Procédure:

- 1) En mode Play, amenez le curseur à la position **CH** au moyen de la touche [CURSOR].
- 2) Appuyez de façon répétée sur la touche [EDIT] jusqu'à ce que l'affichage reproduit ci-dessous apparaisse.



- 3) Le nombre indiqué dans la partie gauche de l'affichage indique la partie actuellement sélectionnée. Appuyez de manière répétée sur la touche [PART] pour sélectionner la partie dont vous voulez ajuster le volume.
- 4) Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour ajuster le niveau du volume.
- 5) Appuyez sur la touche [PLAY] pour revenir en mode Play.

Détails:

- Au moyen de cette fonction, vous pouvez régler l'équilibre de volume des 16 parties tout comme sur une console de mixage.
- Lorsque le volume d'une partie est réglé sur "0", cette partie ne produit aucun son.
- Le niveau de volume maximum de chaque partie est affecté par le niveau de volume des éléments utilisés par la voix qui est assignée à cette partie. Voyez "Réglage du volume des éléments d'une voix", à la page 41.
- Les données de changement de commande d'expression MIDI affectent également le niveau de volume maximum d'une partie. Si le niveau de volume maximum n'est pas produit, il se peut que des données de changement de commande d'expression soient envoyées au TG100 par votre clavier, synthétiseur ou autre contrôleur MIDI.
- Rappelez-vous que le niveau de volume d'un instrument est également affecté par les données de vélocité des notes MIDI.

Positionnement panoramique (stéréo) de la partie

Sommaire:

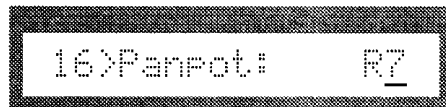
Règle la position panoramique de chaque partie.

Réglages:

L7 - L6 - L5 - L4 - L3 - L2 - L1 - 0 - R1 - R2 - R3 - R4 - R5 - R6 - R7 - VOICE

Procédure:

- 1) En mode Play, amenez le curseur à la position **CH** au moyen de la touche [CURSOR].
- 2) Appuyez de façon répétée sur la touche [EDIT] jusqu'à ce que l'affichage reproduit ci-dessous apparaisse.



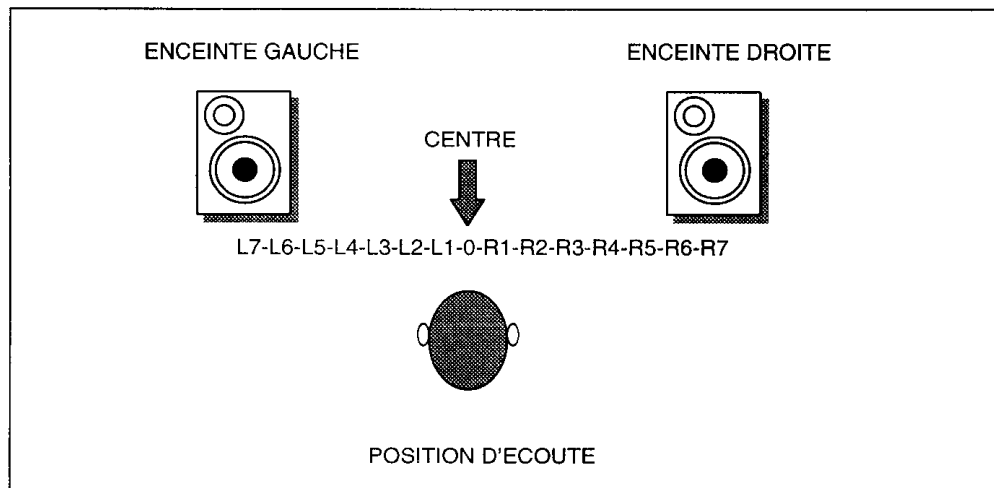
- 3) Le nombre à gauche de l'affichage indique la partie actuellement sélectionnée. Appuyez de façon répétée sur la touche [PART] pour sélectionner la partie dont vous voulez régler le volume.
- 4) Utilisez la touche [-1/NO] pour sélectionner un positionnement plus à gauche et la touche [+1/YES] pour sélectionner un positionnement plus à droite.
- 5) Appuyez sur la touche [PLAY] pour revenir en mode Play.

Détails:

- Cette fonction vous permet de placer le son à la position souhaitée entre la gauche et la droite du champ stéréo. Elle a le même effet que la commande BALANCE que l'on trouve sur la plupart des chaînes stéréo. En fait, le TG100 possède 15 commandes BALANCE, une pour chaque partie. (La position panoramique de la partie 10, celle des percussions, ne peut pas être réglée.)
- Le réglage "0" place le son au centre du champ stéréo. Le réglage L7 place le son tout à fait à gauche et le réglage R7, tout à fait à droite.
- Les sons peuvent être positionnés à l'une des 15 positions intermédiaires entre les positions L7 et R7 de manière à produire un effet stéréo plus subtil.
- La fonction de réglage panoramique n'affecte pas la partie 10 (percussions). Lorsque la partie 10 est sélectionnée, l'affichage indique "***_".
- La plupart des sons de percussions sont déjà placés à différentes positions du champ stéréo. Essayez de jouer les toms du plus haut au plus bas et vous verrez que le son se déplace de droite à gauche.

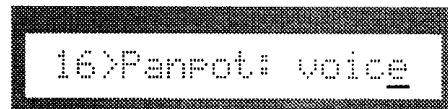
Remarque: Les positions panoramiques réglées au moyen de cette fonction et celles réglées par la fonction de positionnement panoramique des éléments en mode d'édition de voix sont ignorées lorsque la connexion de sortie L/MONO est utilisée seule.

- Le schéma suivant montre les positions panoramiques par rapport aux enceintes gauche et droite.



Le réglage "voice"

- Il y a un réglage supplémentaire à l'extrême-droite, juste après le réglage "R7". Pour le sélectionner, appuyez sur la touche [+1/YES] jusqu'à ce que l'affichage reproduit ci-dessous apparaisse.



Ce réglage vous permet d'utiliser la position panoramique réglée au moyen de la fonction de réglage panoramique de l'élément en mode Voice Edit. (Pour plus de détails, voyez page 43)

Pourquoi utiliser le panoramique

Le réglage panoramique est une fonction très utile et tous les enregistrements stéréo l'utilisent pour placer le son entre les enceintes gauche et droite.

Si votre composition comprend beaucoup d'instruments ou si vous avez des instruments qui jouent des notes dans des plages de fréquences rapprochées, par exemple, deux guitares jouant des riffs similaires, le son risque de s'embrouiller et il se peut que certains instruments ne soient entendus que lorsque d'autres s'arrêtent de jouer.

Grâce au réglage panoramique, vous pouvez positionner les instruments entre les enceintes pour donner à chaque instrument un place bien définie.

Les ingénieurs du son comparent souvent le placement des sons dans le champ stéréo à la peinture d'une toile, l'enceinte gauche représentant la partie gauche du canevas et l'enceinte droite, la partie droite. Les sons peuvent être placés sur les bords du canevas ou n'importe où entre ces deux extrémités, de manière à créer une véritable image sonore.

Temps d'attaque EG de la partie

Sommaire:

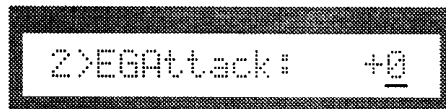
Fixe le temps d'attaque pour chaque partie.

Réglages:

-7 ... +7

Procédure:

- 1) En mode Play, amenez le curseur à la position **CH** en vous servant de la touche [CURSOR].
- 2) Appuyez de façon répétée sur la touche [EDIT] jusqu'à ce que l'affichage reproduit ci-dessous apparaisse:



- 3) Le nombre à gauche de l'affichage indique la partie actuellement sélectionnée. Appuyez de manière répétée sur la touche [PART] pour sélectionner la partie dont vous voulez régler le temps d'attaque.
- 4) Appuyez sur la touche [-1/NO] pour sélectionner les valeurs négatives et sur la touche [+1/YES] pour sélectionner les valeurs positives.
- 5) Appuyez sur la touche [PLAY] pour revenir au mode Play.

Détails:

- Cette fonction vous permet de régler la vitesse à laquelle le volume de la partie augmente lorsqu'une touche est enfoncée.
 - 7 produit une attaque lente.
 - +7 produit une attaque rapide.
 - +0 est la valeur par défaut.
- Bien que le temps d'attaque des voix présélectionnées du TG100 ait déjà été réglé, il se peut que vous souhaitiez ajuster ce réglage selon vos propres goûts.
- Le temps d'attaque de certaines voix présélectionnées a été déjà réglé sur la valeur la plus élevée ou la plus basse et il n'est pas possible d'aller plus loin. Vous pouvez modifier la valeur, mais vous n'entendrez aucun changement.
- Le réglage du temps d'attaque n'affecte pas la partie 10 (percussions). Lorsque la partie 10 est sélectionnée, l'affichage indique "***_".
- Les lettres "EG" sur l'affichage signifient "Générateur d'enveloppe". Le temps d'attaque est l'un des paramètres du générateur d'enveloppe interne du TG100. Le temps de relâchement est également un paramètre du générateur d'enveloppe. Voyez "Temps de relâchement EG de la partie", à la page 34.

Temps de relâchement EG de la partie

Sommaire:

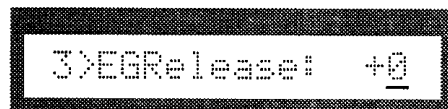
Fixe le temps de relâchement pour chaque partie.

Réglages:

-7 ... +7

Procédure:

- 1) En mode Play, amenez le curseur à la position **CH** en vous servant de la touche [CURSOR].
- 2) Appuyez de façon répétée sur la touche [EDIT] jusqu'à ce que l'affichage reproduit ci-dessous apparaisse:



- 3) Le nombre à gauche de l'affichage indique la partie actuellement sélectionnée. Appuyez de manière répétée sur la touche [PART] pour sélectionner la partie dont vous voulez régler le temps de relâchement.
- 4) Appuyez sur la touche [-1/NO] pour sélectionner les valeurs négatives et sur la touche [+1/YES] pour sélectionner les valeurs positives.
- 5) Appuyez sur la touche [PLAY] pour revenir au mode Play.

Détails:

- Cette fonction vous permet de régler la vitesse à laquelle le volume de la partie s'estompe lorsqu'une touche est relâchée.
 - 7 produit un relâchement lent.
 - +7 produit un relâchement rapide.
 - +0 est la valeur par défaut.
- Bien que le temps de relâchement des voix présélectionnées du TG100 ait déjà été réglé, il se peut que vous souhaitiez ajuster ce réglage selon vos propres goûts.
- Les temps de relâchement de certaines voix présélectionnées ont été déjà réglés sur la valeur la plus élevée ou la plus basse et il n'est pas possible d'aller plus loin. Vous pouvez modifier la valeur, mais vous n'entendrez aucun changement.
- Le réglage du temps de relâchement n'affecte pas la partie 10 (percussions). Lorsque la partie 10 est sélectionnée, l'affichage indique "***_".
- Les lettres "EG" sur l'affichage signifient "Générateur" d'enveloppe". Le temps de relâchement est l'un des paramètres du générateur d'enveloppe interne du TG100. Le temps d'attaque est également un paramètre du générateur d'enveloppe. Voyez "Temps d'attaque EG de la partie", à la page 34.

Niveau de départ de la réverbération de la partie

Sommaire:

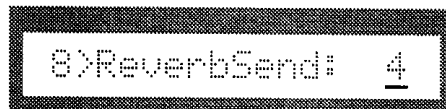
Fixe le niveau de départ de la réverbération pour chaque partie.

Réglages:

0 ... 8

Procédure:

- 1) En mode Play, amenez le curseur à la position **CH** au moyen de la touche [CURSOR].
- 2) Appuyez de façon répétée sur la touche [EDIT] jusqu'à ce que l'affichage reproduit ci-dessous apparaisse.



- 3) Le nombre à gauche de l'affichage indique la partie actuellement sélectionnée. Appuyez de manière répétée sur la touche [PART] pour sélectionner la partie dont vous voulez ajuster le niveau de départ de la réverbération.
- 4) Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour ajuster le niveau.
- 5) Appuyez sur la touche [PLAY] pour revenir au mode Play.

Détails:

- Cette fonction vous permet de fixer l'intensité de l'effet de réverbération appliqué à chaque partie.
- Lorsque le réglage est "0", aucune réverbération n'est appliquée à la partie.
- Le niveau de volume global de l'effet de réverbération se règle indépendamment, aussi si vous réglez le niveau de réverbération de la partie sur 8, mais n'entendez aucune réverbération, voyez "Réglage du niveau de réverbération", à la page 30.

Utilisation de la réverbération

La réverbération est un effet stimulant qui peut véritablement donner vie aux sons. Une erreur souvent commise est cependant de l'appliquer à tous les instruments d'une composition. Cela entraîne une sorte de brouillage du son, avec peu de définition entre les instruments.

La réverbération peut être utilisée uniquement pour l'effet, pour faire apparaître le son plus présent ou pour simuler une réverbération naturelle.

La réverbération peut aussi être utilisée pour donner de la profondeur à ce qui est en fait un système à "une dimension", c'est-à-dire deux enceintes sur le même axe. Comme nous l'avons mentionné précédemment sous "Positionnement panoramique (stéréo) de la partie" (page 32), la zone entre les enceintes gauche et droite peut être considérée comme une image sonore. En utilisant la réverbération, nous pouvons placer les sons à l'avant ou à l'arrière de cette image, de manière à créer un son plus réaliste, "à deux dimensions".

En général, un son ayant peu ou pas de réverbération apparaîtra plus proche à l'auditeur qu'un son avec réverbération.

Canal de réception MIDI de la partie

Sommaire:

Fixe le canal de réception MIDI de chaque partie.

Réglages:

1 ... 16, OFF

Procédure:

- 1) En mode Play, amenez le curseur à position **CH** au moyen de la touche [CURSOR].
- 2) Appuyez de manière répétée sur la touche [EDIT] jusqu'à ce que l'affichage reproduit ci-dessous apparaisse.



- 3) Le nombre figurant sur la gauche de l'affichage indique la partie actuellement sélectionnée. Appuyez de manière répétée sur la touche [PART] pour sélectionner la partie dont vous voulez modifier le canal MIDI.
- 4) Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner le canal de réception MIDI ou off.
- 5) Appuyez sur la touche [PLAY] pour revenir en mode Play.

Détails:

- Lorsqu'une partie est réglée sur off, elle ne répond à aucun message canal MIDI. Voyez "Messages canal" à la page 9.
- Les assignations des canaux MIDI pour les différents modes du module de son sont indiquées à la page 16, sous "Sélection du mode du module de son".
- Le canal MIDI affecte la manière dont la priorité est accordée aux différentes parties pour ce qui concerne la répartition des notes. En principe, la priorité est accordée dans l'ordre ascendant des canaux de réception MIDI. Voyez également "Coupure", à la page 7.
- Les deux tableaux suivants montrent la relation entre les canaux de réception MIDI et la priorité d'allocation des notes.

- Dans le tableau suivant, le mode du module de son Général MIDI a été sélectionné. Ainsi que vous pouvez le constater, la priorité est donnée par ordre ascendant des canaux de réception MIDI, sauf pour la partie 10 (percussions), qui a toujours une priorité numéro un.

Numéro de partie	Canal de réception MIDI	Priorité
1	1	2
2	2	3
3	3	4
4	4	5
5	5	6
6	6	7
7	7	8
8	8	9
9	9	10
10 (DRUMS)	10	1
11	11	11
12	12	12
13	13	13
14	14	14
15	15	15
16	16	16

- Dans le tableau suivant, toutes les assignations des canaux de réception MIDI aux parties ont été modifiées. Comme vous pouvez le constater, la priorité est toujours donnée aux parties par ordre ascendant des canaux de réception MIDI, sauf dans le cas de la partie 10 (percussions). Bien qu'elle soit réglée sur le canal de réception MIDI "15", elle a toujours la priorité numéro un.

Numéro de partie	Canal de réception MIDI	Priorité
1	16	16
2	7	8
3	8	9
4	9	10
5	10	11
6	11	12
7	12	13
8	13	14
9	14	15
10 (DRUMS)	15	1
11	1	2
12	2	3
13	3	4
14	4	5
15	5	6
16	6	7

7 Mode Voice Edit

Sommaire:

Edite l'une des 64 voix de la banque de voix interne.

Réglages:

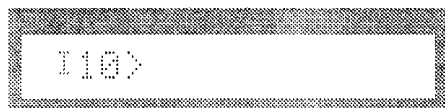
- Element level (niveau de l'élément - voir "Réglage du volume des éléments d'une voix", à la page 41).
- Element detune (désaccordage de l'élément - voir "Désaccordage des éléments d'une voix" à la page 42).
- Element pan (réglage panoramique de l'élément - voir "Réglage panoramique des éléments de voix", à la page 43).
- Voice name (nom de voix - voir "Donner un nom aux voix", à la page 44).

Procédure:

- 1) En mode Play, amenez le curseur à la position **BK** ou **PC#** au moyen de la touche [CURSOR].
- 2) Appuyez sur la touche [EDIT].
Si la partie actuellement sélectionnée est assignée à une voix de la banque interne, le mode Voice Edit est engagé.
Si la voix de la partie actuellement sélectionnée n'appartient pas à la banque interne, la fonction Voice Copy apparaît pour vous permettre de copier la voix dans la banque interne, de manière à pouvoir l'éditer. Voyez "Copier des voix", à la page 45.
- 3) Lorsque le mode Edit Voice est appelé, appuyez de manière répétée sur la touche [EDIT] pour sélectionner les fonctions d'édition de voix, énumérées ci-dessus, sous "Réglages".
- 4) Lorsque l'édition est terminée, appuyez sur la touche [PLAY] pour revenir au mode Play.

Détails:

- Lorsque le mode Voice Edit est sélectionné, le numéro de la voix interne en cours d'édition est indiqué sur la gauche de l'affichage, comme suit:



- Si vous éditez une voix interne, mais décidez ensuite de conserver l'original, utilisez la fonction Voice Copy pour copier la banque d'origine de la voix dans la banque interne.
- A partir du mode Voice Edit, la touche [PART] ne peut pas être utilisée pour sélectionner des parties différentes. Pour éditer la voix d'une autre partie, revenez au mode Play, sélectionnez la partie au moyen de la touche [PART], puis re-sélectionnez le mode Voice Edit.
- Si vous retournez en mode Voice Edit à partir du mode Play, la fonction d'édition qui était utilisée avant que vous ne repassiez en mode Play est affichée.

Eléments

Certaines voix se composent de deux éléments, d'autres d'un seul. Si une voix se compose de deux éléments, l'édition du niveau, de la valeur de désaccordage et de la position panoramique est possible pour chaque élément individuellement.

Lorsqu'une voix ne contenant qu'un seul élément est sélectionnée pour édition, l'affichage indique "****" à la position correspondant à l'élément numéro deux. La touche [CURSOR] ne fonctionne pas dans ce cas.

Le "Tableau des banques de voix", à la page 19, indique les voix composées de deux éléments.

Lorsque le TG100 est mis sous tension

Chaque fois que le TG100 est mis sous tension, les voix 1 ... 64 de la banque de voix Général MIDI sont copiées dans la banque interne. Si vous voulez éditer les autres voix, utilisez la fonction "COPY VOICE" pour copier la voix dans la banque de mémoire interne. Reportez-vous à "Copier des voix", à la page 45.

Mémoriser des voix

Le TG100 ne contient pas de mémoire interne pour conserver les voix éditées. Lorsque l'appareil est mis hors tension, celles-ci sont donc perdues. Si vous souhaitez sauvegarder des voix, il vous faut les transférer sur un enregistreur de données MIDI (MDR). Celui-ci peut être un programme de séquençement sur ordinateur, un programme d'archivage, un enregistreur de données MIDI à part entière, comme le MDF2 Yamaha ou un synthétiseur doté de fonctions de mémorisation comme le SY99 Yamaha.

Percussions

Les voix de percussion ne peuvent pas être éditées. Lorsque les percussions de la partie 10 sont sélectionnées, la touche [EDIT] ne fonctionne pas.

Tableaux de configuration de l'utilisateur

A la page 60 de ce manuel, vous trouverez un "Tableau récapitulatif du contenu de la banque de voix interne", sur lequel vous pourrez prendre note des différents paramètres des voix que vous avez éditées.

A la page 62, vous trouverez un "Tableau de configuration du TG100", sur lequel vous pourrez conserver des informations relatives à la configuration du TG100, notamment, les paramètres Multi Common Edit, System Mode et Multi Part Edit.

Vous pouvez photocopier ces tableaux autant de fois que vous le souhaitez.

Réglage du volume des éléments de voix

Sommaire:

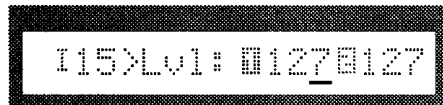
Ajuste le volume du ou des élément(s) de voix.

Réglages:

0 ... 127

Procédure:

- 1) Sélectionnez le mode Voice Edit de la manière décrite à la page 39.
- 2) Appuyez de manière répétée sur la touche [EDIT] jusqu'à ce que l'affichage reproduit ci-dessous apparaisse.



- 3) Utilisez la touche [CURSOR] pour sélectionner l'élément dont vous voulez sélectionner le niveau de volume ("1" ou "2").
- 4) Utilisez la touche [-1/NO] pour diminuer le volume et la touche [+1/YES] pour l'augmenter.
- 5) Appuyez sur la touche [PLAY] pour revenir au mode Play ou sur la touche [EDIT] pour sélectionner une autre fonction d'édition de voix.

Détails:

- Cette fonction vous permet de régler l'équilibre de volume entre les deux éléments. Lorsque le niveau de volume d'un élément est réduit, les caractéristiques tonales de la voix changent.
- Si la voix utilise un seul élément, cette fonction affecte seulement le volume.
- Lorsque le niveau de volume d'un élément est réglé sur "0", cet élément ne produit aucun son.
- Le niveau de volume maximum est également affecté par le réglage du niveau de volume de la partie. Si les deux éléments sont réglés sur 127, mais que le niveau de volume maximum n'est pas produit, vérifiez le réglage du niveau de volume de la partie. Voyez "Volume de la partie", à la page 31.

Les données de changement de commande d'expression MIDI affectent également le niveau de volume maximum d'une partie. Si le niveau de volume maximum n'est pas produit, il se peut que votre clavier, synthétiseur ou contrôleur MIDI envoie au TG100 des données de changement de commande d'expression qui affectent le volume.

Désaccordage des éléments d'une voix

Sommaire:

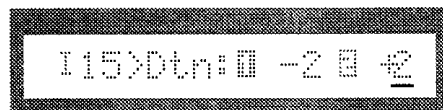
Désaccorde le ou les élément(s) de voix.

Réglages:

-32 ... +32 centièmes de demi-ton

Procédure:

- 1) Sélectionnez le mode Voice Edit de la manière décrite à la page 39.
- 2) Appuyez de manière répétée sur la touche [EDIT] jusqu'à ce que l'affichage reproduit ci-dessous apparaisse.



- 3) Utilisez la touche [CURSOR] pour sélectionner l'élément que vous voulez désaccorder ("1" ou "2").
- 4) Utilisez la touche [-1/NO] pour diminuer la valeur ou la touche [+1/YES] pour l'augmenter.
- 5) Appuyez sur la touche [PLAY] pour revenir au mode Play ou sur la touche [EDIT] pour sélectionner une autre fonction d'édition de voix.

Détails:

- En désaccordant l'un des éléments, vous pouvez produire un effet de type chorus.
- Si une voix utilise un seul élément, vous pouvez néanmoins le désaccorder un peu. La voix ne sonnera pas tout à fait juste par rapport aux autres voix et cela peut être utilisé, par exemple, pour émuler le guitariste qui n'est jamais accordé sur le reste du groupe.
- Pour produire un effet de type chorus avec les voix à un seul élément, vous pouvez sélectionner la même voix pour deux parties, régler celles-ci sur le même canal de réception MIDI et désaccorder l'élément de la voix d'une de ces parties.

Réglage panoramique des éléments d'une voix

Sommaire:

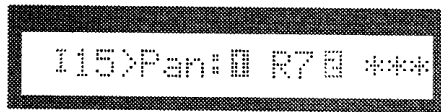
Fixe la position panoramique d'un élément.

Réglages:

L7-L6-L5-L4-L3-L2-L1-0-R1-R2-R3-R4-R5-R6-R7

Procédure:

- 1) Sélectionnez le mode Voice Edit, de la manière décrite à la page 39.
- 2) Appuyez de manière répétée sur la touche [EDIT], jusqu'à ce que l'affichage reproduit ci-dessous apparaisse.



- 3) Utilisez la touche [CURSOR] pour sélectionner l'élément que vous voulez désaccorder ("1" ou "2").
- 4) Utilisez la touche [-1/NO] pour positionner l'élément vers la gauche et la touche [+1/YES] pour positionner l'élément vers la droite.
- 5) Appuyez sur la touche [PLAY] pour revenir au mode Play ou sur la touche [EDIT] pour sélectionner une autre fonction d'édition de voix.

Détails:

- Pour plus de détails sur le positionnement panoramique, voyez "Positionnement panoramique (stéréo) de la partie", à la page 32.
- Cette fonction est affectée par le réglage de la position panoramique de la partie. Lorsque la position panoramique de la partie est réglée sur une des 15 positions L7-0-R7, le réglage de la position panoramique de l'élément est ignoré. Lorsque la position panoramique de la partie est réglée sur "voice", le réglage de position panoramique de la partie est ignoré et la position panoramique de l'élément est utilisée.

Remarque: Les positions panoramiques réglées par cette fonction et celles réglées par la fonction de réglage panoramique du mode Multi Part Edit (voir "Positionnement panoramique (stéréo) de la partie", à la page 32) sont ignorés lorsque la connexion de sortie L/MONO est utilisée seule.

Donner un nom aux voix

Sommaire:

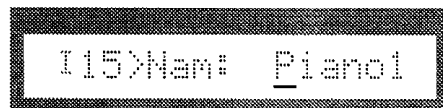
Donne un nom à la voix que vous avez éditée.

Réglages:

Espace	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	:	<	=	>	?
@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[¥]	^	_
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p
q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	→	←	

Procédure:

- 1) Sélectionnez le mode Voice Edit de la manière décrite à la page 39.
- 2) Appuyez de manière répétée sur la touche [EDIT] jusqu'à ce que le nom de la voix en cours d'édition apparaisse sur l'affichage. Par exemple:



- 3) Utilisez la touche [CURSOR] pour sélectionner le caractère que vous voulez changer.
- 4) Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour changer le caractère.
- 5) Appuyez sur la touche [PLAY] pour revenir au mode Play ou sur la touche [EDIT] pour sélectionner une autre fonction d'édition de voix.

Détails:

- Les noms de voix peuvent être composés de huit caractères max.
- Lorsque vous avez édité une voix, il vaut mieux lui donner un nouveau nom. Ainsi, vous ne risquez pas de la confondre avec les voix présélectionnées.

Copier des voix

Sommaire:

Copie une voix de n'importe quelle banque de voix dans la banque interne.

Réglages:

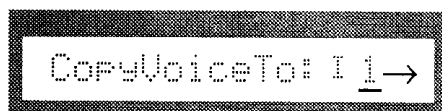
Les voix peuvent être copiées dans l'un des 64 registres de mémoire de la banque interne.

Procédure:

- 1) Sélectionnez le mode Edit Voice, de la manière décrite à la page 39.

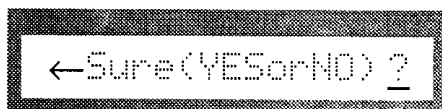
Cette fonction apparaît automatiquement lorsque les voix de la partie sélectionnée ne se trouvent pas dans la banque interne.

- 2) L'affichage reproduit ci-dessous apparaît.



CopyVoiceTo: 1 1->

- 3) Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la destination où vous voulez copier la voix (1 ... 64).
- 4) Appuyez sur la touche [CURSOR]. L'affichage reproduit ci-dessous apparaît:



← Sure (YES or NO) ?

- 5) Appuyez sur la touche [+1/YES] pour copier la voix ou sur la touche [-1/NO] pour annuler l'opération.

Toutes les parties qui utilisaient la voix se trouvant dans le registre de mémoire de destination utiliseront désormais la nouvelle voix copiée.

L'affichage précédent ré-apparaît.

- 6) Appuyez sur la touche [PLAY] pour retourner en mode Play ou sur la touche [EDIT] pour sélectionner une autre fonction d'édition de voix.

Détails:

- Vous pouvez également copier des voix qui se trouvent déjà dans la banque interne dans un autre registre de cette banque (1 ... 64) de la même manière que pour les voix présélectionnées.

8 Fonctions du mode Système

Accordage général (Master Tune)

Sommaire:

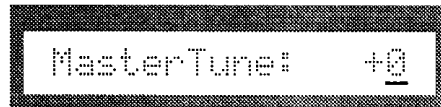
Permet d'accorder le TG100.

Réglages:

-100 +100 (+/- 1 demi-ton).

Procédure:

- 1) Appuyez simultanément sur les touches [PART] et [EDIT].
- 2) Appuyez de manière répétée sur la touche [EDIT] jusqu'à ce que l'affichage reproduit ci-dessous apparaisse.



- 3) Utilisez la touche [-1/NO] pour diminuer la valeur et la touche [+1/YES] pour l'augmenter.
- 4) Appuyez sur la touche [PLAY] pour revenir au mode Play ou sur la touche [EDIT] pour sélectionner une autre fonction du mode Système.

Détails:

- Cette fonction accorde les voix du TG100 de manière globale.
- Lorsque des éléments de voix individuels sont désaccordés, c'est par rapport à l'accordage réglé au moyen de cette fonction.
- Cette fonction peut être utilisée pour accorder le TG100 sur un autre instrument qui n'est pas accordé sur La 3 = 440 Hz.

Réglage de l'affichage de la vélocité des notes MIDI

Sommaire:

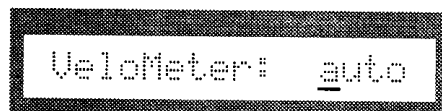
Sélectionne le mode d'affichage de la vélocité des notes MIDI.

Réglages:

off- auto - on

Procédure:

- 1) Appuyez simultanément sur les touches [PART] et [EDIT].
- 2) Appuyez de manière répétée sur la touche [EDIT] jusqu'à ce que l'affichage reproduit ci-dessous apparaisse.



- 3) Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner le mode.
- 4) Appuyez sur la touche [PLAY] pour revenir au mode Play ou sur la touche [EDIT] pour sélectionner une autre fonction.

Mode off

L'indicateur de vélocité ne fonctionne pas.

Mode auto

- En mode Play, si un message MIDI de note activée est reçu, l'indicateur de vélocité apparaît.
- Si aucun message MIDI de note activée n'est reçu pendant plus de 10 secondes, l'affichage du mode Play apparaît.
- Si l'une des touches du panneau avant du TG100 est pressée, alors que l'indicateur de vélocité est affiché, l'affichage du mode Play apparaît. Si, après deux secondes, un message MIDI de note activée est reçu, l'affichage de l'indicateur de vélocité apparaît.
- Si une partie reçoit un message de changement de programme alors que l'indicateur de vélocité est affiché, l'affichage du mode Play apparaît et indique la partie, la banque de voix, le numéro du changement de programme, et le nom de la voix. Si après deux secondes, un message MIDI de note activée est reçu, l'affichage de l'indicateur de vélocité apparaît.

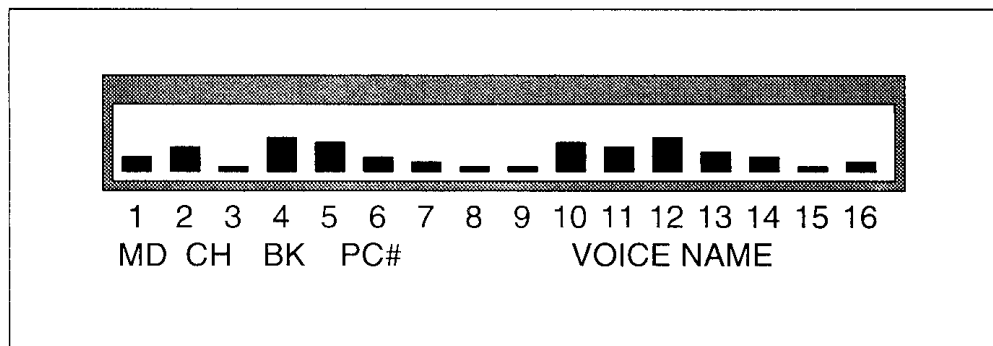
Mode on

- En mode Play, l'indicateur de vélocité est affiché.
- Si l'une des touches du panneau avant du TG100 est pressée, alors que l'indicateur de vélocité est affiché, l'affichage du mode Play apparaît. Si, après deux secondes, un message MIDI de note activée est reçu, l'affichage de l'indicateur de vélocité apparaît.
- Si une partie reçoit un message de changement de programme alors que l'indicateur de vélocité est affiché, l'affichage du mode Play apparaît et indique la partie, la banque de voix, le numéro du changement de programme, et le nom de la voix. Si après deux secondes, un message MIDI de note activée est reçu, l'affichage de l'indicateur de vélocité apparaît.

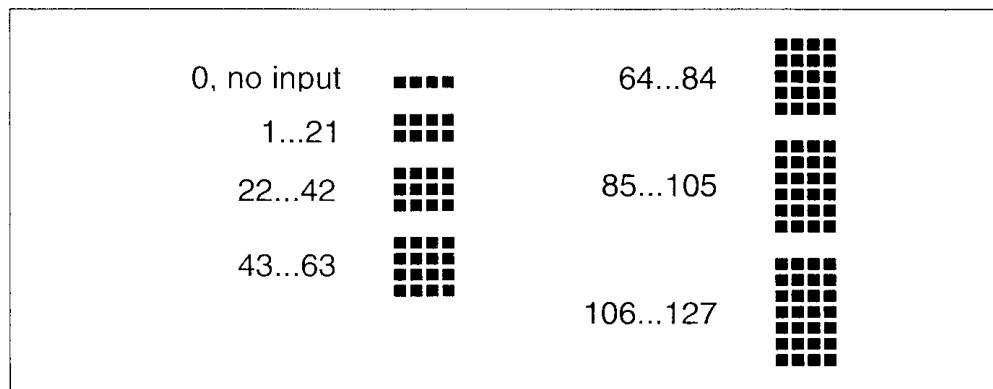
Détails:

- L'indicateur de vélocité n'indique pas le niveau de volume audio de chaque partie, mais seulement la vélocité de la note MIDI actuellement reçue sur chaque canal MIDI.
- Si un canal MIDI est réglé sur "OFF", les informations relatives à la vélocité ne sont pas données pour ce canal.
- L'indicateur de vélocité peut également servir à dépister les problèmes. Par exemple, si une partie ne produit pas de son, mais que l'indicateur de vélocité indique que des données de note MIDI sont reçues, cela signifie probablement que le niveau de volume de la partie est trop bas.

Affichage typique de l'indicateur de vélocité.



Le schéma suivant montre comment les valeurs de vélocité des notes MIDI de 0 à 127 sont représentées sur l'afficheur à cristaux liquides.



MIDI exclusif on/off, numéro d'appareil (device number)

Sommaire:

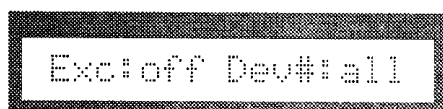
Active ou désactive la fonction MIDI exclusif et règle le numéro d'appareil.

Réglages:

Exc: on/off, Dev# 1... 16 ou all

Procédure:

- 1) Appuyez simultanément sur les touches [PART] et [EDIT].
- 2) Appuyez de manière répétée sur la touche [EDIT] jusqu'à ce que l'affichage reproduit ci-dessous apparaisse.



- 3) Utilisez la touche [CURSOR] pour sélectionner soit "Exc", soit "Dev".
- 4) Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour modifier ces réglages.
- 5) Appuyez sur la touche [PLAY] pour revenir en mode Play ou sur la touche [EDIT] pour sélectionner une autre fonction du mode Système.

Exclusif on/off

on:

- Les messages Système exclusifs MIDI peuvent être reçus et transmis.

off:

- Les messages Système exclusifs MIDI ne peuvent être reçus et ou envoyés.

Numéro d'appareil (Device number):

- Ce numéro correspond en fait à celui du canal MIDI utilisé pour recevoir et transmettre les messages Système exclusifs (MIDI dump).
- Pour que les échanges de données MIDI se fassent correctement, il faut que les appareils émetteur et récepteur soient réglés sur le même numéro.
- Si "all" est sélectionné, le TG100 peut recevoir les messages Système exclusifs transmis sur tous les canaux MIDI (1 à 16). Le TG100 enverra ses messages Système exclusifs sur le canal n°1.

Détails:

- Si "Exc:" est réglé sur "off", la fonction suivante, "Utilisation du MIDI Dump pour sauvegarder des données", ne peut pas être utilisée.
- "Exc:" est automatiquement réglé sur "on" lorsque le mode de Module de Son est modifié.

Utilisation du MIDI Dump pour sauvegarder des données

Sommaire:

Permet de sauvegarder les types de données suivants sur un ordinateur ou un enregistreur de données MIDI (MDR).

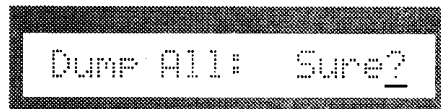
- Réglages du mode Système
- Réglages du mode Multi Common Edit
- Réglages du mode Multi Part Edit
- Configuration des percussions
- Données de la banque de voix interne (1 à 64)

Réglages:

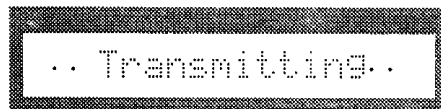
Dump All: Yes/No (Tout transférer? oui/non)

Procédure:

- 1) Appuyez simultanément sur les touches [PART] et [EDIT].
- 2) Appuyez de manière répétée sur la touche [EDIT] jusqu'à ce que l'affichage reproduit ci-dessous apparaisse.



- 3) Appuyez sur la touche [+1/YES] pour envoyer toutes les données énumérées ci-dessus sous la forme d'un message Système exclusif (Bulk dump) à un autre appareil MIDI prêt à les recevoir.
Ou appuyez sur la touche [-1/NO] pour annuler cette fonction et revenir au mode Play.
- 4) Pendant que le TG100 envoie les données, l'afficheur indique le message suivant:



- 5) Lorsque la transmission est terminée, le TG100 revient en mode Play.

Détails:

- Si la fonction Exclusif on/off est réglée sur "off" (voyez "MIDI exclusif on/off, numéro d'appareil", à la page 49, la fonction "Dump All" n'apparaîtra pas sur l'affichage.
- Avant d'utiliser cette fonction, voyez "MIDI Exclusif on/off, numéro d'appareil", à la page 49.
- Si le commutateur "HOST SELECT" est réglé sur "MIDI", les messages Système exclusifs seront envoyés par le connecteur MIDI OUT.
- Si le commutateur "HOST SELECT" est réglé sur "Mac", "PC-1" ou "PC-2", les messages Système exclusifs seront transmis par le connecteur "TO HOST".
- Voyez "Editer & sauvegarder des voix", à la page 11 du fascicule "Premiers contacts" pour davantage de détails.

Rétablissement des réglages d'origine (Initialize All).

Sommaire:

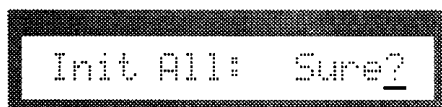
Réinitialise tous les paramètres à leurs valeurs d'origine (par défaut).

Réglages:

Init All: Yes/No (Tout initialiser? oui/non)

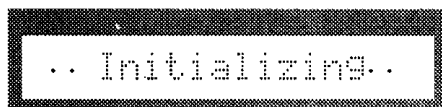
Procédure:

- 1) Appuyez simultanément sur les touches [PART] et [EDIT].
- 2) Appuyez de manière répétée sur la touche [EDIT] jusqu'à ce que l'affichage reproduit ci-dessous apparaisse.



```
Init All:  Sure?
```

- 3) Appuyez sur la touche [+1/YES] pour rétablir les valeurs d'origine de tous les paramètres de l'appareil.
Ou appuyez sur la touche [-1/NO] pour annuler cette fonction et revenir au mode Play.
- 4) Pendant que le TG100 réinitialise ses paramètres, le message suivant est affiché:



```
.. Initializing..
```

- 5) Lorsque l'initialisation est terminée, le TG100 revient au mode Play.

Détails:

- Cette fonction vous sera utile si vous souhaitez créer une nouvelle configuration en partant des réglages d'origine.

Jouer le morceau de démonstration

Sommaire:

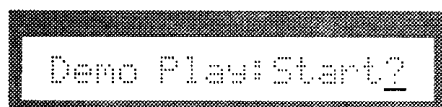
Joue le morceau de démonstration contenu dans le TG100.

Réglages:

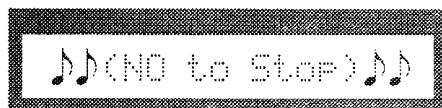
Start - Stop (Départ - Arrêt)

Procédure:

- 1) Appuyez simultanément sur les touches [PART] et [EDIT].
- 2) Appuyez de manière répétée sur la touche [EDIT] jusqu'à ce que l'affichage reproduit ci-dessous apparaisse.



- 3) Appuyez sur la touche [+1/YES] pour activer la reproduction du morceau de démonstration.
Ou appuyez sur la touche [-1/NO] pour annuler cette fonction et retourner au mode Play.
- 4) Pendant que le morceau de démonstration est joué, le message suivant est affiché:



- 5) Appuyez sur la touche [-1/NO] pour interrompre le morceau de démonstration.
- 6) Appuyez sur la touche [+1/YES] pour re-jouer le morceau de démonstration ou sur la touche [PLAY] pour revenir au mode Play.

Détails:

- Le morceau de démonstration est mémorisé dans la ROM du TG100.
- Le morceau de démonstration vous permet d'entendre les voix du TG100 en action.
- Pendant que le morceau de démonstration est joué, les connexions MIDI et HOST ne fonctionnent pas.
- Le morceau de démonstration s'arrête de lui-même si le commutateur HOST SELECT est changé de position.

Remarque: Lorsque le morceau de démonstration est joué, certaines assignations de voix et de parties du TG100 sont initialisées. Cela implique que vous perdrez vos réglages originaux, sauf si vous les avez préalablement sauvegardés au moyen de la fonction MIDI Bulk Dump.

9 Branchement à un ordinateur

Le TG100 peut être branché à tous les ordinateurs sur lesquels tournent des logiciels musicaux MIDI.

En plus des connexions MIDI IN, OUT et THRU standard, le TG100 possède également un connecteur "TO HOST", qui permet le branchement direct aux ordinateurs non pourvus d'une interface MIDI incorporée ou sur lesquels il n'est pas possible d'en installer une.

Le TG100 possède quatre modes d'interface: MIDI, Mac, PC-1 et PC-2. Ces différents modes sont expliqués ci-dessous.

Sélectionnez le mode approprié en fonction de votre ordinateur et de votre logiciel musical. En cas de doute, adressez-vous à votre revendeur Yamaha.

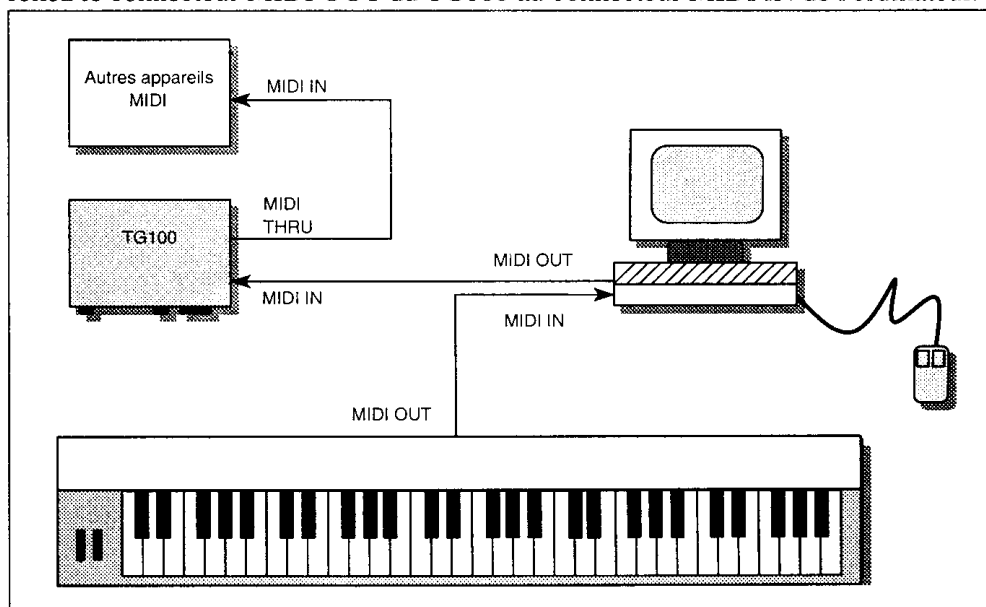
MIDI

Ce mode est utilisé avec les ordinateurs qui possèdent une interface MIDI incorporée comme, par exemple, la série Atari STTM, un Apple MacintoshTM avec interface MIDI externe ou un ordinateur de type PC-9800 ou PC-AT compatible pourvu d'une carte MPU-401 ou autre interface MIDI compatible.

La plupart des logiciels musicaux peuvent être utilisés avec ce type de connexion.

Le commutateur "HOST SELECT" doit être mis sur la position "MIDI".

Le câble de connexion MIDI doit être du type décrit sous "Câbles de raccordement pour ordinateur", à la page 67. Pour pouvoir utiliser la fonction Bulk Dump MIDI, reliez le connecteur MIDI OUT du TG100 au connecteur MIDI IN de l'ordinateur.



Le tableau ci-dessous explique comment les signaux de données MIDI sont traités en mode MIDI.

Connecteur	Fonction
TO HOST: IN	Sans fonction
:OUT	Sans fonction
MIDI IN	Les données MIDI sont reçues et traitées.
MIDI OUT	Les données Système exclusif sont transmises.
MIDI THRU	Les données reçues par le connecteur MIDI IN sont directement retransmises par le connecteur MIDI THRU.

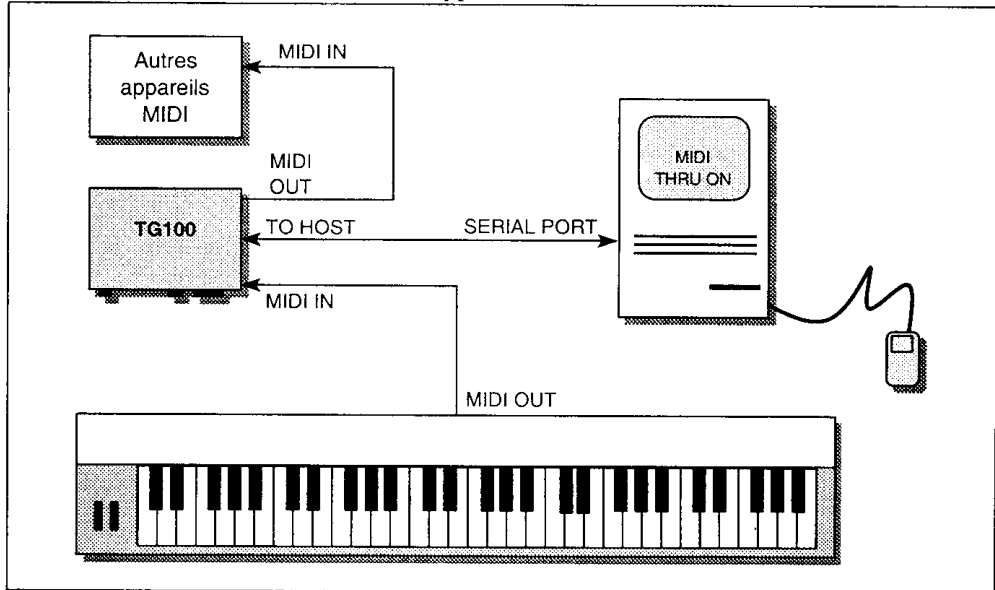
Mac

Ce mode permet de brancher le TG100 à un Apple Macintosh™ qui n'est pas pourvu d'une interface MIDI externe. Le TG100 peut alors être branché directement à l'un des ports série (RS-422) du Mac.

- 1) Reliez le connecteur "TO HOST" du TG100 à l'un des ports série du Macintosh au moyen du câble "Mac" reproduit à la page 67.
- 2) Mettez votre Macintosh sous tension.
- 3) Mettez le TG100 sous tension.
- 4) Réglez le connecteur "TO HOST" du TG100 sur la position "Mac".
- 5) Chargez votre programme musical sur l'ordinateur.

Votre logiciel vous demandera probablement de spécifier le type d'interface MIDI que vous utilisez. Choisissez "Standard MIDI interface" ou, si vous disposez d'une option "MIDI Time Piece", désactivez-la. Si votre logiciel vous demande de spécifier la fréquence des données, spécifiez 1MHz.

Si votre ordinateur Apple Macintosh n'est pas sous tension ou si le logiciel approprié n'est pas chargé, le message "HOST is Offline!" apparaîtra sur l'afficheur.



Le tableau suivant explique la manière dont les signaux de données MIDI sont interprétés en mode "Mac". Les données MIDI sont transmises vers et de l'ordinateur au moyen de la connexion "TO HOST".

Connector	Function	Détails
TO HOST: IN	Les données MIDI sont reçues, traitées, puis envoyées au connecteur MIDI OUT.	Synchrone. Format des données: 8 bits, 1 bit d'arrêt, sans parité. Horloge à 1MHz du TG100 transmise à la broche HSKi du port série.
:OUT	Transmet les données reçues par le connecteur MIDI IN.	Lorsque des messages Système exclusifs sont transmis, les données du connecteur MIDI IN ne sont pas sorties.
MIDI IN	Les données MIDI reçues sont transmises par le connecteur TO HOST.	Le TG100 ne répond pas aux données reçues par le connecteur MIDI IN, mais uniquement aux données MIDI reçues via la connexion HOST.
MIDI OUT	Les données MIDI reçues par le connecteur HOST IN sont transmises.	
MIDI THRU	Les données reçues par le connecteur MIDI IN sont directement envoyées au connecteur MIDI THRU.	

PC-1

Ce mode s'utilise avec un ordinateur de type PC-9800, très populaire au Japon. Les caractéristiques de l'interface sont les mêmes que pour le mode "PC-2", sauf pour la vitesse de transmission (baud rate) du port sériel. Voyez la "Fiche technique", à la page 66.

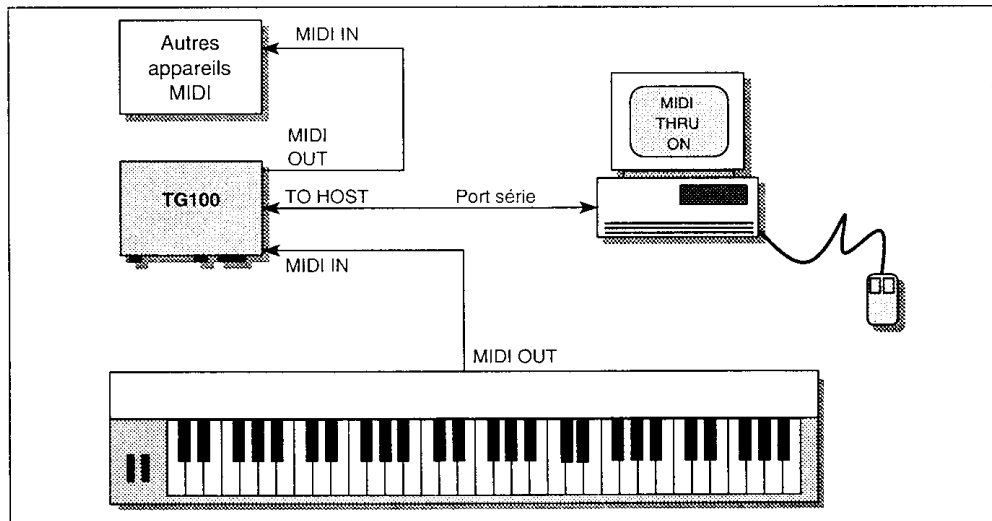
PC-2

Ce mode s'utilise avec les ordinateurs compatibles IBM-PC, PC-AT et PS/2, sur lesquels aucune carte MIDI n'a été installée. Le TG100 peut être directement branché à une prise série (RS-232C) de l'ordinateur.

Le logiciel musical utilisé doit être compatible avec la connexion "TO HOST" du TG100. Veuillez vous adresser à votre revendeur Yamaha pour davantage de détails. Si votre logiciel n'est pas compatible avec la connexion "TO HOST", vous pourrez néanmoins l'utiliser avec le TG100 en installant une carte d'interface MIDI (MPU-401 ou compatible) dans votre ordinateur.

- 1) Branchez le connecteur "TO HOST" du TG100 à l'un des ports série du PC au moyen du câble "PC-2" illustré à la page 67.
- 2) Mettez votre PC sous tension.
- 3) Mettez votre TG100 sous tension.
- 4) Réglez le commutateur "TO HOST" du TG100 sur **PC-2**.
- 5) Chargez votre logiciel musical sur le PC.

Si votre PC est hors tension ou si votre logiciel n'est pas chargé, le message "HOST is Offline!" est affiché.



Le tableau ci-dessous explique la manière dont les signaux de données MIDI sont traités en mode PC-2. Les données MIDI sont transmises vers et de l'ordinateur au moyen de la connexion "TO HOST".

Connecteur	Fonction	Détails
TO HOST: IN	Les données MIDI sont reçues, traitées, puis envoyées au connecteur MIDI OUT.	Synchrone. Format des données: 8 bits, 1 bit d'arrêt, sans parité.
:OUT	Transmet les données reçues par le connecteur MIDI IN.	Lorsque des messages Système exclusifs sont transmis, les données du connecteur MIDI IN ne sont pas sorties..
MIDI IN	Les données MIDI reçues sont transmises par le connecteur TO HOST.	Le TG100 ne répond pas aux données reçues par le connecteur MIDI IN, mais uniquement aux données MIDI reçues via la connexion HOST.
MIDI OUT	Les données MIDI reçues par le connecteur HOST IN sont transmises.	
MIDI THRU	Les données reçues par le connecteur MIDI IN sont directement envoyées au connecteur MIDI THRU.	

10 Autres fonctions

Réglage du contraste de l'afficheur à cristaux liquides

- La commande de contraste située à l'arrière du TG100 permet d'ajuster le contraste de l'afficheur à cristaux liquides, de manière à obtenir une lisibilité optimale quel que soit l'angle de vue.
- Il se peut que vous deviez l'utiliser si votre TG100 est installé en hauteur ou incliné.

Connexion Audio IN

Sommaire:

Cette fonction vous permet de mixer les sons d'autres instruments ou appareils audio avec les sons du TG100.

Procédure:

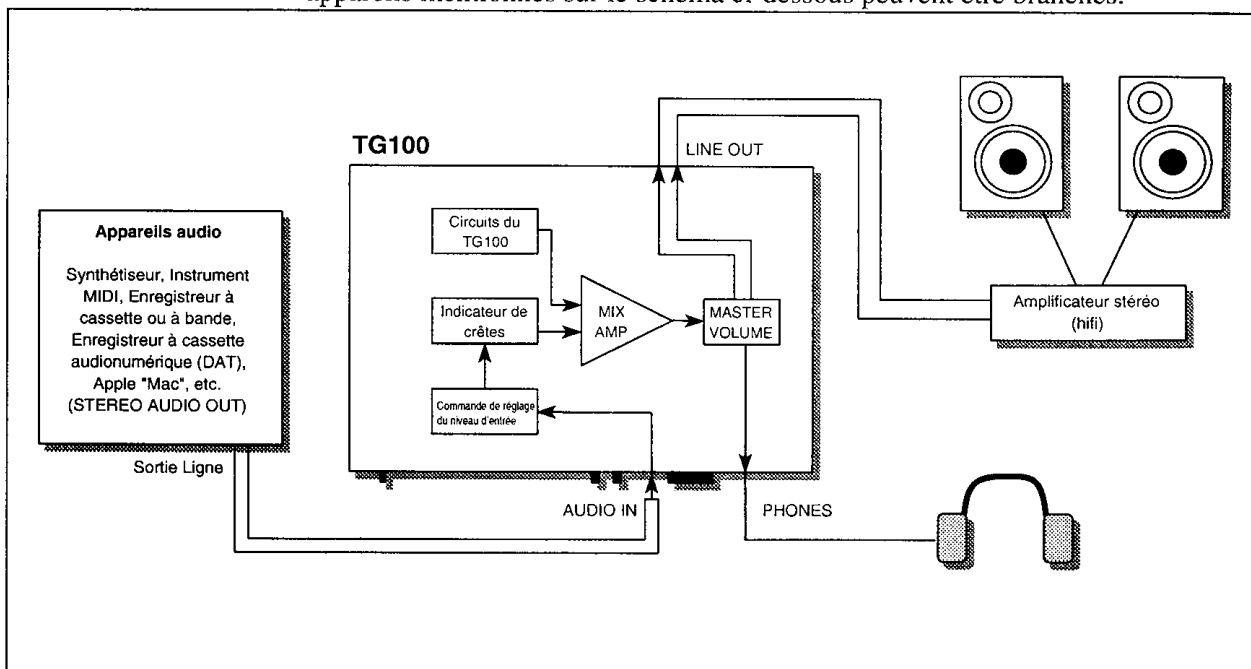
- 1) Branchez la sortie ligne de l'autre instrument ou appareil audio au connecteur "AUDIO IN" situé à l'avant du TG100.

La connexion AUDIO IN du TG100 est stéréo. Elle utilise une mini-fiche de 3,5 mm et il se peut que vous deviez faire l'acquisition d'un câble ou d'adaptateurs.

- 2) Utilisez la commande de niveau "INPUT" pour régler l'équilibre du son entre le signal AUDIO IN et les sons du TG100.
- 3) Si le voyant "PEAK" s'allume, réduisez le niveau d'entrée en tournant la commande "INPUT" dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Détails:

- Cette fonction vous sera utile si vous ne disposez pas d'un mixeur. Tous les appareils mentionnés sur le schéma ci-dessous peuvent être branchés.



11 Configurations de systèmes typiques

Clavier MIDI

Celui-ci peut être un clavier de contrôle MIDI (Master Keyboard), un synthétiseur ou un autre instrument électronique à clavier capable de transmettre des données MIDI. Voyez "Utilisation du TG100 avec un clavier MIDI", à la page 4 du fascicule "Premiers contacts".

Programme de séquençement sur ordinateur

Voyez "Utilisation du TG100 avec un ordinateur qui possède une interface MIDI", à la page 7 du fascicule "Premiers contacts".

Système Disk Orchestra

Les disquettes de la collection Disk Orchestra Yamaha peuvent être jouées au moyen des appareils suivants:

Lecteur DRC-20

Module Disk Orchestra DOM-30

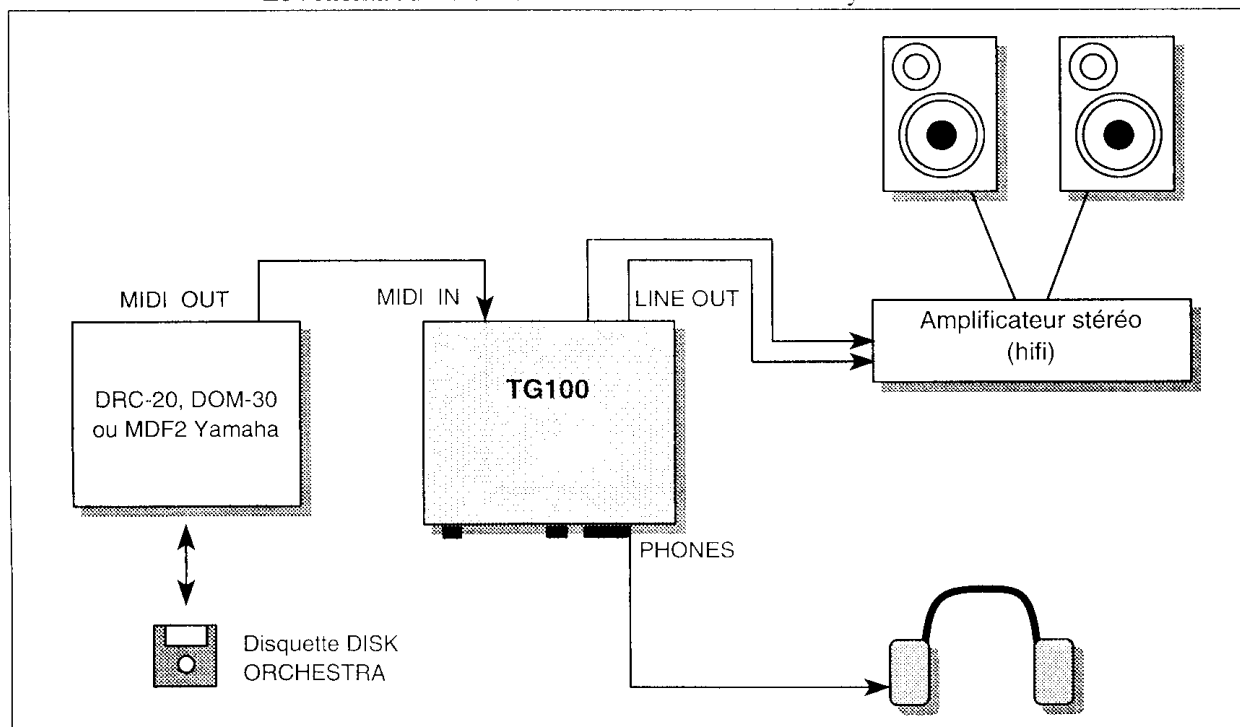
Enregistreur de données MIDI MDF2

Le TG100 doit être réglé en mode "Disk Orchestra", ce qui sélectionne automatiquement les percussions Clavinova et assigne les voix correctes aux numéros de changement de programme.

En plus de jouer les disquettes de la collection Disk Orchestra, le DOM-30 fait également fonction de générateur de son. Vous pouvez donc utiliser certaines voix du TG100 et d'autres du DOM-30.

La sortie audio du DOM-30 peut être branchée à l'entrée AUDIO IN du TG100, de manière à mixer les sons des deux appareils.

Le schéma suivant montre comment installer un système Disk Orchestra.

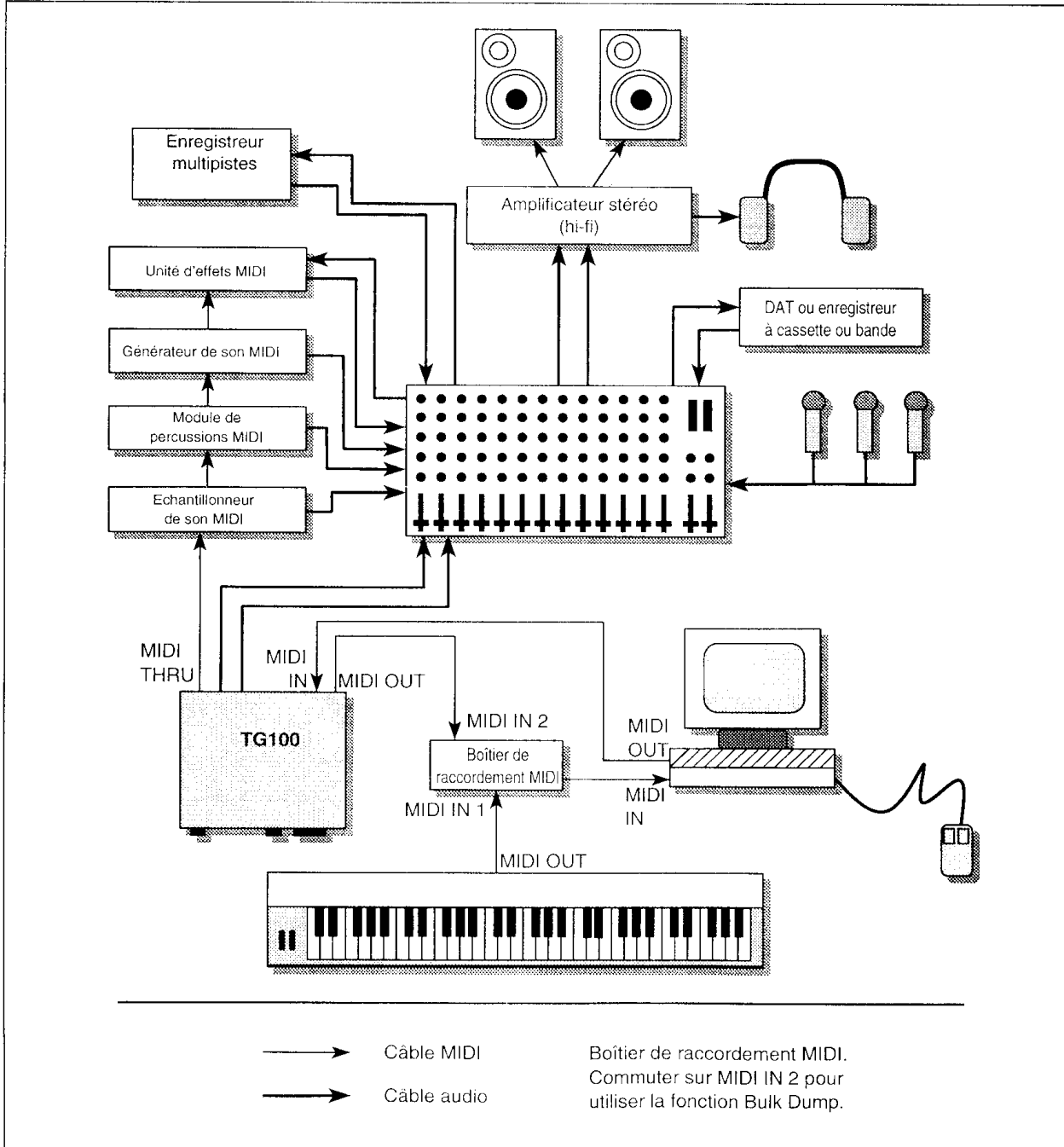


Systeme avec séquenceur

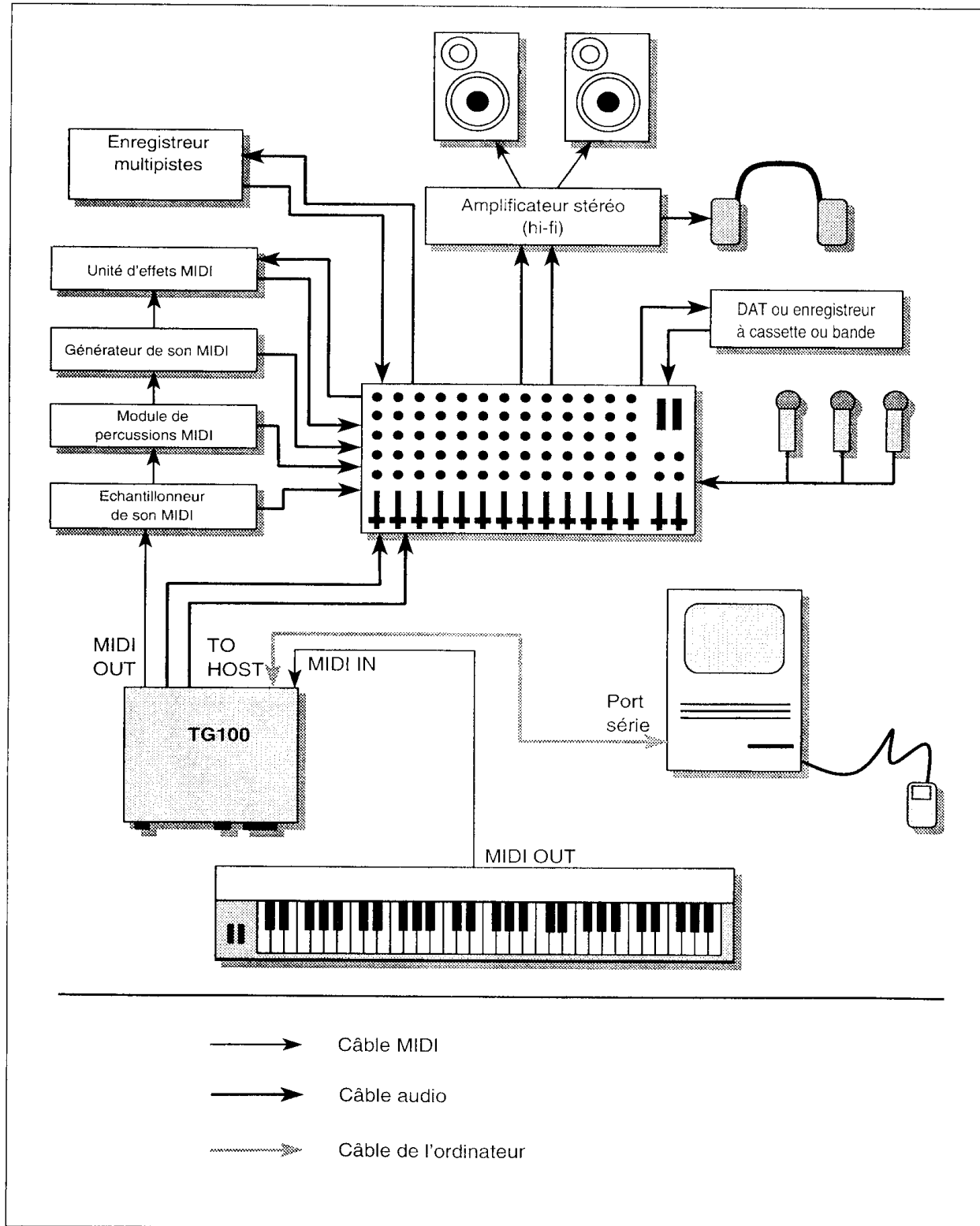
Le schéma ci-dessous représente un système de production musicale très performant. Il vous montre comment un système MIDI peut être développé au fur et à mesure et le parti que l'on peut tirer du TG100 dans une telle configuration.

Le branchement du TG100 à un ordinateur avec interface MIDI est un peu différent du branchement à un ordinateur sans interface MIDI (Mac, PC-1 ou PC-2). Aussi, pour plus de clarté, le système est reproduit deux fois, d'abord avec un branchement MIDI, puis avec un branchement TO HOST.

Branchement MIDI



Branchement TO HOST



Ainsi que vous pouvez l'observer sur le schéma ci-dessus, non seulement le TG100 fait office d'interface MIDI pour les autres appareils MIDI, mais il rend également superflue l'utilisation d'un boîtier de raccordement MIDI lorsque la fonction MIDI Dump est utilisée.

12 Annexe

Tableau récapitulatif du contenu de la banque de voix interne

Voix n°	Nom de la voix	PC N°	Élément 1			Élément 2		
			LEVEL	DETUNE	PAN	LEVEL	DETUNE	PAN
1		1						
2		2						
3		3						
4		4						
5		5						
6		6						
7		7						
8		8						
9		9						
10		10						
11		11						
12		12						
13		13						
14		14						
15		15						
16		16						
17		17						
18		18						
19		19						
20		20						
21		21						
22		22						
23		23						
24		24						
25		25						
26		26						
27		27						
28		28						
29		29						
30		30						
31		31						
32		32						
33		33						
34		34						
35		35						
36		36						
37		37						
38		38						
39		39						
40		40						
41		41						
42		42						
43		43						

Voix n°	Nom de la voix	PC N°	Elément 1			Elément 2		
			LEVEL	DETUNE	PAN	LEVEL	DETUNE	PAN
44		44						
45		45						
46		46						
47		47						
48		48						
49		49						
50		50						
51		51						
52		52						
53		53						
54		54						
55		55						
56		56						
57		57						
58		58						
59		59						
60		60						
61		61						
62		62						
63		63						
64		64						

Guide de dépannage

Symptôme	Ce qu'il faut faire
Pas de son	Contrôlez si tous les appareils sont sous tension.
	Vérifiez toutes les connexions audio, y compris les câbles.
	Assurez-vous que la commande de volume du TG100 soit réglée à un niveau suffisant.
	Contrôlez le réglage de votre amplificateur ou mixeur, la sélection d'entrée, le volume, les enceintes acoustiques, le casque d'écoute, etc.
	Jouez le morceau de démonstration (voir page 52). Si vous n'entendez toujours pas de son, le problème doit être situé entre les sorties du TG100 et les enceintes.
Le morceau de démonstration est joué correctement, mais le TG100 ne répond pas lorsque vous jouez sur votre clavier MIDI	Vérifiez les connexions MIDI.
	Assurez-vous que le canal de transmission MIDI de votre clavier corresponde à celui de la partie du TG100 que vous voulez jouer (voir page 37).
	Réglez le mode d'affichage de la vélocité sur ON (voir page 47). Cela vous permettra de savoir si la partie du TG100 reçoit ou non des données MIDI.
L'indicateur de vélocité indique la présence de données MIDI, mais aucun son n'est produit.	Assurez-vous que le commutateur "HOST SELECT" est réglé correctement.
	Assurez-vous que la commande de volume du TG100 soit réglée à un niveau suffisant.
	Vérifiez le réglage du volume de la partie (voir page 31).
	Vérifiez le réglage du volume des éléments utilisés par la voix de la partie (voir page 41).
Le son ne sort que par une des deux enceintes.	Vérifiez les connexions audio, y compris les câbles.
	Vérifiez le réglage panoramique de la partie (voir page 32).
	Si le réglage panoramique est "voice", vérifiez le réglage panoramique des éléments de la voix (voir page 43).
La position panoramique des éléments de la voix a été modifiée, mais l'effet ne s'entend pas.	Assurez-vous que le réglage panoramique de la partie est "voice" (voir page 32).
Deux voix ou davantage jouent la même chose.	Vérifiez les assignations de canaux MIDI aux parties (voir page 37).
La fonction Bulk Dump n'apparaît pas sur l'afficheur.	Réglez la fonction MIDI Exclusif sur ON (voir page 49).
Les messages Bulk Dump ne peuvent pas être transmis ou reçus.	Vérifiez les connexions MIDI.
	Assurez-vous que le numéro d'appareil du TG100 corresponde bien au numéro de l'appareil émetteur ou récepteur (voir page 49).
L'effet de réverbération ne peut être entendu.	Vérifiez le réglage du volume global de la réverbération (voir page 30).
	Vérifiez le niveau de départ de la réverbération de la partie (voir page 36).
Les numéros de changement de programme MIDI ne sélectionnent pas les voix correctes	Vérifiez le mode du module de son (voir page 16).
Le son n'est pas juste (pitch).	Vérifiez l'accordage général (voir page 46).
	Vérifiez le désaccordage des éléments de la voix (voir page 42).

Glossaire

Allocation dynamique: L'allocation automatique de notes aux parties quand et si nécessaire.

AWM: Acronyme de Advanced Wave Memory, une technique développée par Yamaha pour échantillonner numériquement des sons naturels.

Banque de voix: Les 192 voix instrumentales du TG100 sont disposées en quatre banques de voix: Général MIDI, Disk Orchestra et C/M. Soixante-quatre voix supplémentaires peuvent être mémorisées dans la banque de voix interne.

Banque de voix interne: La banque de voix du TG100 dans laquelle les voix peuvent être éditées. Elle peut contenir 64 voix.

Bulk Dump: Le transfert des données de configuration d'un instrument MIDI vers un ordinateur musical ou un enregistreur de données MIDI (MDR).

C/M: L'un des modes du module de son du TG100, qui assure une semi-compatibilité avec le CM-64 et autres appareils du même type.

Coupure: Interruption automatique de certaines notes pour faire de la place pour de nouvelles notes, lorsque 28 notes sont déjà jouées simultanément sur le TG100.

Défaut: Les réglages "par défaut", aussi appelés réglages d'origine ou d'usine sont ceux qui sont programmés dans l'appareil au moment de sa fabrication.

Désaccordage: Le désaccordage d'un élément d'une voix qui permet de produire des effets de type choris.

Disk Orchestra Collection: Une série de titres musicaux produits par Yamaha et disponibles sur disquettes à utiliser avec les Clavinova de Yamaha. Chaque morceau est mémorisé sous la forme de données MIDI dans le format de fichier "ESEQ" propre à Yamaha. Ces disquettes peuvent être jouées dans les DRC-20, DOM-30 ou MDF2 Yamaha.

DSP: Processeur de signal numérique. Circuit intégré spécifiquement conçu pour le traitement de données de son numériques. Le TG100 utilise un DSP pour produire ses effets de réverbération.

Élément: Un échantillon de son du TG100. Certaines voix se composent d'un seul élément, d'autres de deux.

Fichier de morceau MIDI: Un fichier de programme qui contient des données de morceau MIDI. De nombreux instruments MIDI utilisent ce genre de fichier. Les morceaux MIDI sauvegardés dans ce format peuvent être aisément transférés à des appareils d'autres fabricants.

Général MIDI: Une évolution de la norme MIDI 01 qui permet une plus grande compatibilité des fichiers de morceau MIDI lorsqu'ils sont transférés entre appareils de différents fabricants.

Host (connexion): Permet de brancher directement le TG100 à un ordinateur sur lequel tourne un logiciel musical, lorsque cet ordinateur ne possède pas d'interface MIDI. La connexion s'effectue directement par un port série (RS-422 ou RS-232) de l'ordinateur.

MDR: Enregistreur de donnée MIDI. Un appareil capable d'enregistrer et de restituer des données MIDI. Cela peut être un programme de séquençage ou d'archivage sur ordinateur, un enregistreur de données MIDI à part entière comme le MDF2 Yamaha ou un synthétiseur avec capacité de stockage de données MIDI comme le SY99 Yamaha.

Message de changement de programme: Un message canal MIDI utilisé pour sélectionner une voix différente pour la partie.

Messages canal: Les messages MIDI qui sont reçus et transmis sur des canaux MIDI différents. Seuls les instruments MIDI réglés sur le même canal de réception répondront aux données. Les messages canal se composent des voix ainsi que des données de changement

de commande, de changement de programme, de pitch bend, d'affertouch et de mode.

Messages Système: Messages MIDI transmis de/à des appareils MIDI indépendamment des assignations de canal MIDI. Les messages Système se composent des informations de temps, pour synchroniser d'autres appareils MIDI, des commandes de départ et d'arrêt pour les boîtes à rythmes et séquenceurs ainsi que des messages Système exclusifs.

Messages Système exclusifs: Un type de message MIDI destiné à un appareil MIDI particulier. Ces messages contiennent des informations relatives au fabricant et au type du produit. Les messages MIDI Bulk Dump constituent un type de message MIDI exclusif.

MIDI: Acronyme signifiant Interface numérique pour instruments de musique. La norme MIDI permet aux instruments de musique électroniques de communiquer les uns avec les autres.

Mode du module de son: Le TG100 possède trois modes de modules de son: Général MIDI, Disk Orchestra Collection et C/M.

Multi-timbres: Qualificatif qui désigne un instrument MIDI qui peut produire plusieurs voix (sons) différentes en même temps.

Ordinateur musical: Un ordinateur sur lequel il est possible de charger un logiciel musical MIDI.

Panoramique (positionnement ou réglage): Le placement d'instruments entre les enceintes gauche et droite en vue de produire un effet stéréo.

Partie: Le TG100 possède 16 parties. Chaque partie est assignée à une voix et reçoit des données MIDI sur son propre canal. Le volume, la position panoramique, le temps d'attaque, le temps de relâchement, le niveau de réverbération et le canal de réception MIDI peuvent être réglés indépendamment pour chaque partie.

Point de partage: Une position sur le clavier de part et d'autre de laquelle les touches jouent des voix différentes et transmettent des données MIDI sur des canaux différents. Certains claviers MIDI permettent 2, 3 ou 4 points de partage.

Polyphonie: Le nombre maximum de notes qui peuvent être jouées simultanément. Le TG100 est polyphonique à 28 notes. Certains autres fabricants parlent du nombre de voix qui peuvent être jouées simultanément (polyphonie à 28 voix).

Port série: Un connecteur d'ordinateur qui reçoit ou transmet des données numériques en série (RS-232C ou RS-422).

RAM (Random Access Memory): Un type de circuit de mémoire qui contient des données qui peuvent être éditées, mais requiert une alimentation électrique continue pour pouvoir conserver ses données. La banque de voix interne du TG100 se compose de circuits RAM. Si vous souhaitez conserver les données de la banque de voix interne, vous devez les sauvegarder sur un ordinateur musical ou un enregistreur de données MIDI (MDR), avant de mettre le TG100 hors tension.

ROM (Read Only Memory): Un type de circuit de mémoire dont les données ne peuvent pas être éditées, mais qui n'a pas besoin d'alimentation électrique pour conserver ses données. Les éléments de voix du TG100 sont mémorisés en ROM.

RX: Le préfixe donné aux boîtes à rythmes Yamaha: RX8, RX7, etc. Le TG100 possède un jeu de percussions RX qui assure une semi-compatibilité avec les motifs rythmiques et les séquences rythmiques enregistrés au moyen d'une boîte à rythmes RX.

Temps d'attaque: La vitesse à laquelle un son atteint son volume maximum.

Temps de relâchement: La vitesse à laquelle le volume d'un son diminue jusqu'à zéro.

Timbre: Les caractéristiques d'une voix qui la distinguent des autres voix.

Voix: Le TG100 contient 192 voix instrumentales. Certains fabricants les appellent des sons.

13 Spécifications du TG100

Fiche technique

Voix ROM internes	192 voix instrumentales et 10 jeux de percussions.
Voix RAM internes	64 voix internes
Polyphonie	28 notes (avec allocation dynamique)
Multi-timbres	16 voix simultanées (voix assignées à 16 parties)
Echantillonnage de sons	AWM (Advanced Wave Memory)
Effet de réverbération	Processeur de signal numérique (DSP) propre à Yamaha
Modes du module de son	Général MIDI LEVEL 1
	Disk Orchestra (Yamaha)
	C/M (CM-64 semi-compatible *)
Morceau de démonstration	1 (non éditable, mémorisé en ROM)
Commandes	MASTER VOLUME, INPUT, CONTRAST
Touches	PLAY, PART, EDIT, CURSOR, -1/NO, +1/YES
Voyants	PEAK
Afficheur à cristaux liquides	1 ligne de 16 caractères
Connexions audio	
LINE OUT	Prise jack mono de 1/4" (6,35 mm) x 2
AUDIO IN	Mini prise jack stéréo de 3,5 mm x 1
PHONES	Mini prise jack stéréo de 3,5 mm x 1
Connexions MIDI	IN, OUT, THRU (prise DIN à 5 broches)
TO HOST	Mini prise DIN à 8 broches
Sélection du type d'ordinateur et de la vitesse de transmission	MIDI - 31,250 bps (bits par seconde)
	Mac - 31,250 bps
	PC-1 - 31,250 bps
	PC-2 - 38,400 bps
Caractéristiques électriques	15V, 500mA
Prise DC IN	Mini prise d'alimentation de 2,1 mm (pour adaptateur PA-1505)
Encombrement	220 x 196,5 x 40,6 mm (8,6" x 7,7" x 1,6") L x P x H
Poids	1,0 kg
Accessoires fournis	Adaptateur d'alimentation PA-1505
Accessoires en option	Kit de montage en "rack" standard 19 pouces RK101

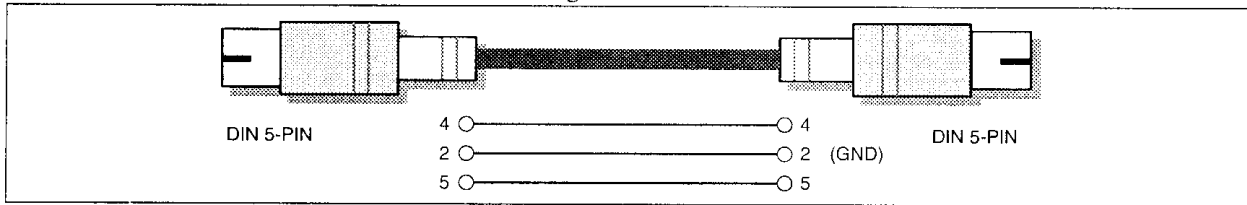
Montage en "rack"

Le TG100 peut être monté en "rack" à l'aide d'un kit "demi-rack" disponible en option (par exemple Yamaha RK101). Le TG100 est fourni avec deux vis pour le fixer au kit de montage. Utilisez ces vis ou les vis fournies avec le kit. Les vis doivent être de type M3 x 8 mm

Câbles de raccordement pour ordinateur

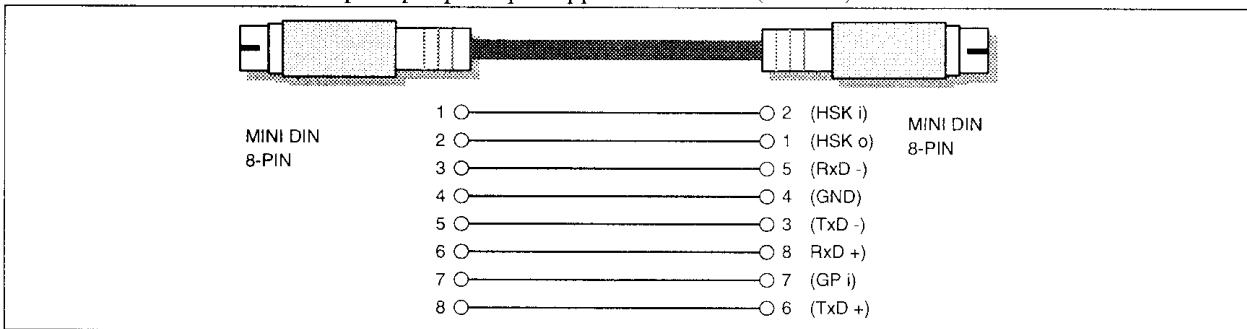
MIDI

Câble MIDI standard. Longueur maximale 15 mètres.



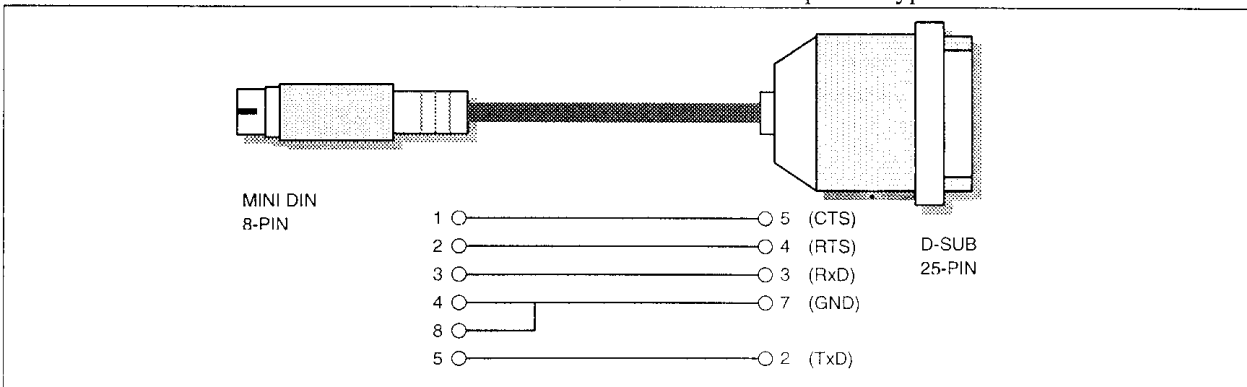
Mac

Câble pour périphérique Apple Macintosh (M0197).



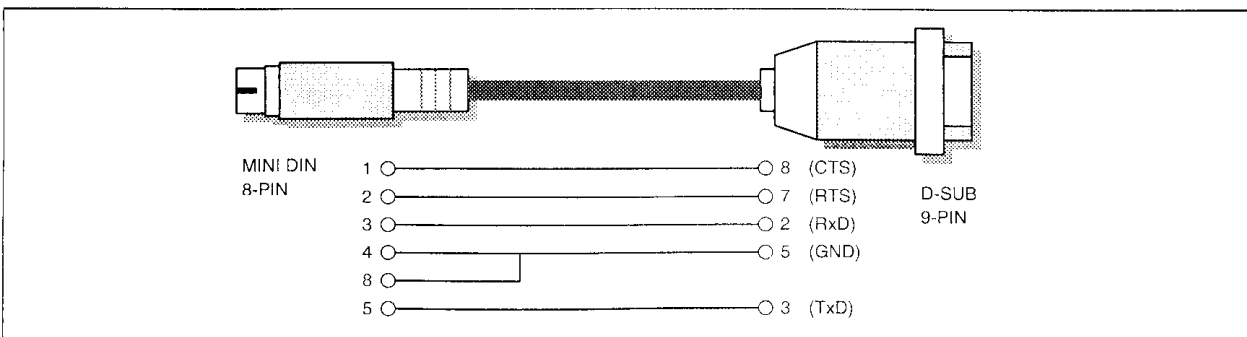
PC-1

Câble MINI DIN 8 broches à D-SUB 25 broches. Si votre ordinateur de type PC-1 possède un connecteur série à 9 broches, utilisez le câble pour le type PC-2.



PC-2

Câble MINI DIN 8 broches à D-SUB 9 broches.



14 INDEX

A

- Accordage général 46
- Accordage 46
- Affichage à cristaux liquides 11
 - Contraste, réglage 56
 - MIDI, messages 74
 - Nom de voix, tableau 19
 - Ce qui est affiché 15
- Annexe 60
 - Allocation dynamique des notes 3
- Apple Mac, raccordement à un ordinateur 54
- Audio in
 - connecteur 12
 - niveau d'entrée, réglage 56
 - voyant "PEAK" 56
 - utilisation 56
- VM, ce que c'est 3

B

- BK, sur l'affichage 15

C

- Casque d'écoute, branchement 12
- Caractéristiques du TG100 2
- C-C/M, banque de voix
 - explications 18
 - Parties 1 ... 9 19
 - Parties 11 ... 16 19
 - tableaux des voix 19
- C/M, mode
 - résumé 7
 - C/M, jeu de percussions 24
 - assignations par défaut des voix aux parties 17
 - comment ça marche 16
 - assignation des canaux MIDI aux parties 16
 - plage de Pitch Bend 17
 - sélection 16

- Câble de raccordement pour ordinateur 67

- CH, sur l'affichage 15

- Clavinova .

- jeux de percussions 24

- Voir "Disk Orchestra, mode"

- Contraste, commande 14

- Commandes et connecteurs

- (Fascicule "Premiers contacts") 3

- ce manuel 11

- Copier des voix, comment ça marche 45

- Curseur, touche 12

- Coupure

- comment ça marche 7

- Priorité des canaux MIDI 37

D

- D - Disk Orchestra, banque de voix

- explications 18

- tableau des voix 19

- DC IN, connecteur 13

- Déballage (Fascicule "Premierscontacts") 2

- Démonstration, morceau 52

- Désaccordage des éléments de voix 42

- Disk Orchestra, mode

- Disk Orchestra, système 57

E

- EDIT, touche 11

- Editer les voix

- Voir "Mode Voice Edit"

- résumé 4

- apprentissage (Fascicule "Premiers contacts") 11

- comment ça marche 39

- donner au nom 44

- sauvegarder les données 50

- Effets

- Voir "Réverbération"

- Eléments

- désaccordage 42

- édition 40

- réglage panoramique 43

- volume, réglage 41

- ce que c'est 3

- Entretien du TG100 2

- Exclusif on/off, réglage 49

F

- Fiche technique 66

G

- G - General MIDI, banque de voix

- explications 18

- tableau des voix 19

- General MIDI, mode

- résumé 7

- assignations par défaut des voix aux parties 17

- comment ça marche 16

- assignation des canaux MIDI aux parties 16

- plage de Pitch Bend 17

- sélection 16

- Glossaire 64

- Guide de dépannage 63

H

- HOST, câble de raccordement pour ordinateur 67

- HOST, raccordement d'un ordinateur 53

- Host Select, commutateur 13

I

- I - Interne, banque de voix

- explications 18

- tableau des voix 50

- IN, connexion 14

- Initialisation, valeurs par défaut 51

- Intérieur du TG100 5

- Introduction (Fascicule "Premiers contacts") 2

- Instrumentales, voix

- Voir "Voix"

L

- LINE OUT, connexion 13

M

- Mac, raccordement à un ordinateur 54

- Manuels

- conventions 2

- explications (Fascicule "Premiers contacts") 2

- Messages canal MIDI 71

- Master Volume, commande 12

- MD, sur l'affichage 15

- MDF2, sauvegarde de données (Fascicule "Premiers contacts") 12

- MDR

- sauvegarde de données 50

- sauvegarde de données (Fascicule "Premiers contacts") 12

- Menu de fonctions, schéma 6

- MIDI

- explications 8

- messages canal 71

- assignation de parties aux canaux 37

- raccordement à un ordinateur 53

- connecteurs 14

- format des données 70

- sauvegarde de données 50

- numéro d'appareil, réglage 49

- exclusif on/off, réglage 49

- mise en oeuvre, tableau 78

- IN, OUT & THRU 14

- messages à l'écran 74

- assignation des numéros de programme aux voix

- table des assignations 19

- fichiers de morceaux 10

- données exclusives du système 72

- Mise en place (Fascicule "Premiers contacts") 2

- Mises en garde (Fascicule

- "Premierscontacts") 1

- Module de son, sélection du mode 16

- Multi Common Edit, mode 29

- sélection du type de réverbération 29

- réglage du niveau de réverbération 30

- Multi Part Edit, mode 31

- EG réglage du temps d'attaque 34

- EG réglage du temps de relâchement 35

- canal de réception MIDI, réglage 37

- réglage panoramique 32

- réverbération, réglage du niveau 36

- volume, réglage 31

- Multi-timbre, ce que c'est 3

N

- Niveau d'entrée, commande 12

- Nom pour les voix éditées 44

- Numéro d'appareil, réglage 49

O

- Ordinateur, câbles de raccordement 67

- Ordinateur, raccordement pour séquençement 57

- Ordinateur, connexion 53

- Apple Mac 54

- MIDI, ordinateur 53

- PC-9800 55
 PC-AT, compatibles 53
 PS/2 55
- OUT, connexion 14
- P**
- Pan
 élément, réglage 43
 Partie, réglage 32
- Panneau arrière, explication 13
 Panneau avant, description 11
- Paramètres, touches
 touche +1/YES 12
 touche -1/NO 12
- Partie 10
 Voir "Percussions"
- PART, touche 11
- Partie
 EG réglage du temps d'attaque 34
 EG réglage du temps de relâchement 35
 canal de réception MIDI, réglage 37
 position panoramique, réglage 2
 niveau de réverbération, réglage 36
 sélection 18
 volume, réglage 31
 ce que c'est 3
- PC#, sur l'affichage 15
- PC-1, type d'ordinateur 55
- PC-2, type d'ordinateur 55
- PC-9800, connexion à un ordinateur 55
- PC-AT, connexion à un ordinateur 55
- PEAK, voyant 12
 utilisation 56
- Percussions
 résumé 4
 Analog, Brush & Orchestra, 26
 disposition des jeux de percussions
 C/M, disposition du jeu de percussions 28
 Clavinova, disposition du jeu de percussions 28
 Changement de programme, numéros 23
 RX, disposition du jeu de percussions 27
 sélection 23
 Standard, Room, Power & Electronic, disposition des jeux de percussions 25
 DSP, ce que c'est 4
 Dump all, sauvegarde de données 50
 Allocation dynamique des notes 3
- PHONES, connecteur 12
- Pitch bend
 plage 17
 changement de plage via MIDI 17
 Gamme, intervalle entre les notes 18
- PLAY, touche 11
- Play, mode 15
- Polyphonie, ce que c'est 3
- Alimentation, branchement 13
- Interrupteur d'alimentation 11
- Priorité, allocation des notes 37
- Assignation des numéros de changement de programme aux voix 19
- PS/2, connexion à un ordinateur 55
- Précautions (*Fascicule "Premiers contacts"*) 1
- Q**
- QX3, sauvegarde des données (*Fascicule "Premiers contacts"*) 12
- R**
- Rack, montage 66
- Raccordement à un ordinateur 53
- Raccordement à:
 ordinateur avec interface MIDI (*Fascicule "Premiers contacts"*) 7
 ordinateur sans interface MIDI (*Fascicule "Premiers contacts"*) 7
 clavier MIDI (*Fascicule "Premiers contacts"*) 4
 synthétiseur (*Fascicule "Premiers contacts"*) 4
- résumé 7
 assignations par défaut des voix aux parties 17
 comment ça marche 16
 assignation des canaux MIDI aux parties 16
 plage de Pitch Bend 17
 sélection 16
- Réverbération
 caractéristiques 29
 niveau, réglage 30
 options 29
 Niveau de la partie, réglage 36
 sélection du type 29
 utilisation 36
- Réverbération numérique
 résumé 4
 Voir aussi "Réverbération"
- RX, jeu de percussions 24
- S**
- Sauvegarde de données 50
 Voir également (*Fascicule "Premiers contacts"*) 12
- Séquenceur, systèmes avec
 connexions MIDI 58
 connexion TO HOST 59
- Sauvegarde de données 50
- SY99, sauvegarde des données (*Fascicule "Premiers contacts"*) 12
- Synthétiseur, utilisation avec (*Fascicule "Premiers contacts"*) 4
- système avec clavier MIDI 57
 (*Fascicule "Premiers contacts"*) 4
- Systèmes, configurations 57
- Système exclusif, messages 72
- Système, fonctions du mode 46
 Morceau de démonstration 52
 numéro d'appareil, réglage 49
 Initialize, rétablissement des réglages d'origine 51
- accordage général 46
- MIDI exclusif on/off 49
- sauvegarde des données 50
- indicateur de vitesse, réglage 47
- T**
- Tableaux de configuration 62
- Tableaux de configuration de l'utilisateur 62
- Temps d'attaque EG, réglage de la partie 34
- Temps de relâchement EG, réglage de la partie 35
- TG100
 schéma de principe 5
 menu de fonctions 6
 ce que c'est 3
- THRU, connexion 14
- TO HOST, connecteur 13
- V**
- Vitesse, réglage de l'indicateur 47
- Voix, banque
 sélection via MIDI 18
 tableau 19
- Voice Edit, mode 39
 désaccordage d'élément 42
 niveau d'élément, réglage 41
 position panoramique, réglage 43
 sélection d'une voix à éditer 39
 donner un nom aux voix 44
- VOICE NAME, sur l'affichage 15
- Voix
 copie 45
 tableau de la banque de voix interne 60
 donner un nom aux voix éditées 44
 numéros de changement de programme 19
 sauvegarde de données 50
 Voir "Voice Edit, mode"
 Voir également (*Fascicule "Premiers contacts"*) 11
 sélection 18
 tableau des banques de voix 19
 ce que c'est 3
- Volume
 audio in, réglage 56
 élément, réglage 41
 volume général 12
 Partie, réglage 31

MIDI Data Format

1. GENERAL

1.1 Application

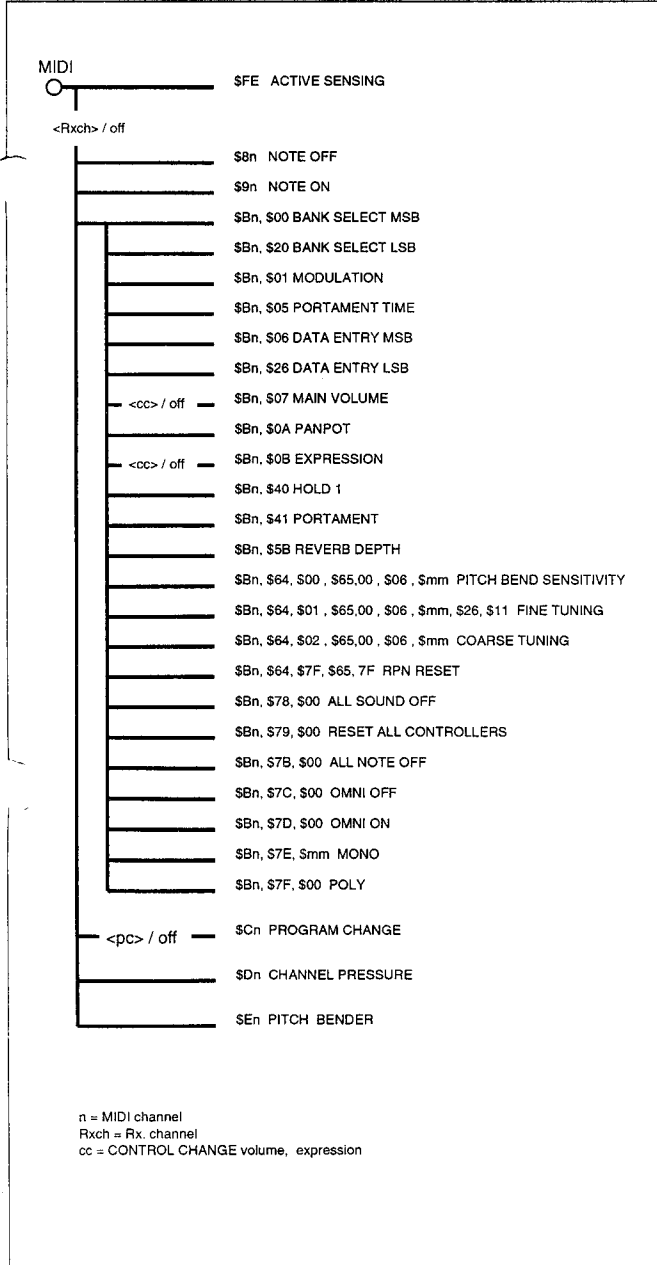
The following MIDI data and specifications apply to the TG100.

1.2 Applied standards

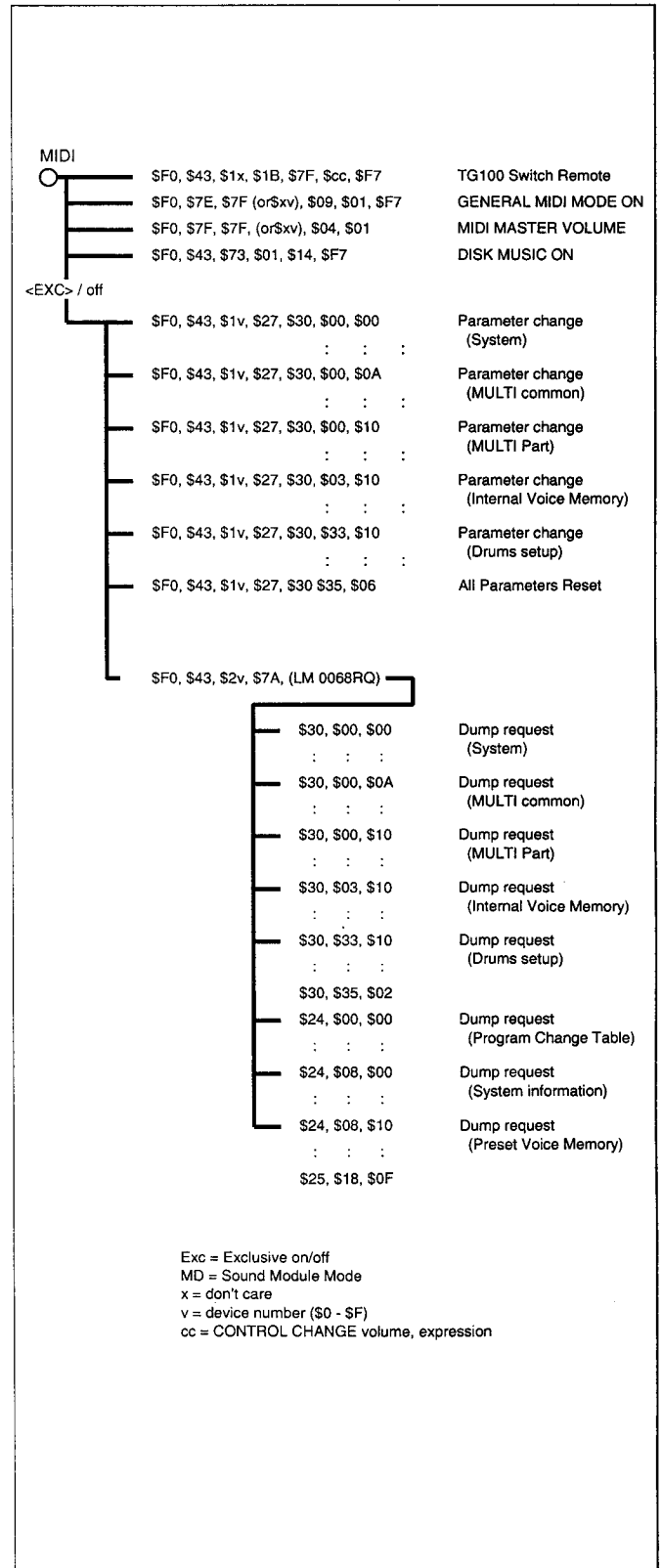
MIDI 1.0 standard.

2. MIDI receive & send diagrams

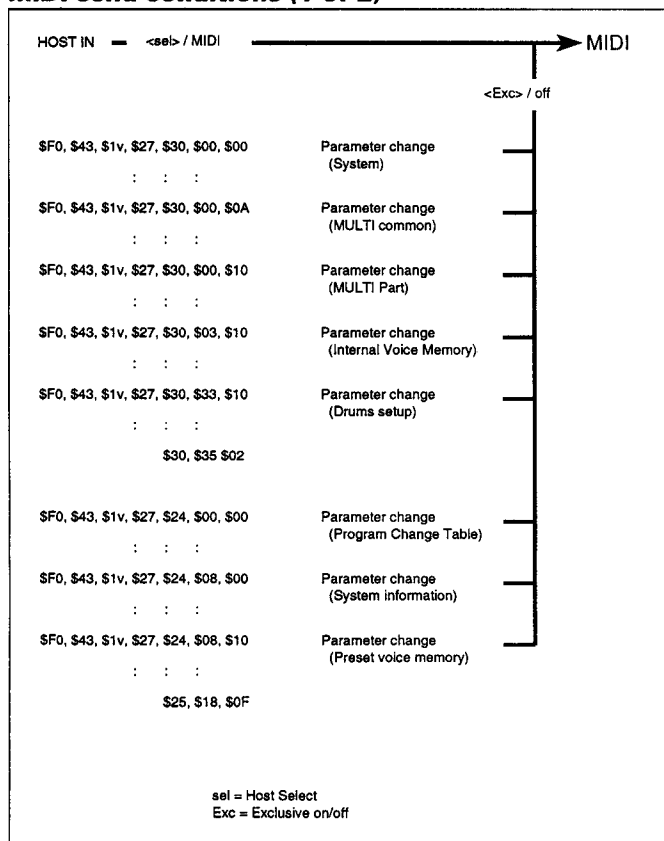
MIDI receive conditions (1 of 2)



MIDI receive conditions (2 of 2)



MIDI send conditions (1 of 2)



- *1 Used to select parameter value specified by, "3.2.7RPN (Registered Parameter Number)" on page 3.
- *2 Portamento work as follows:
 - When a key of a higher pitch than the currently held key is played the pitch sweeps up from a value 100 cents below the key's pitch.
 - When a key of a lower pitch than the currently held key is played the pitch sweeps down from a value 100 cents above the key's pitch.
- *3 Used to select the unit's voice banks shown below.

MSB	LSB	Bank Name
0...63	0	General MIDI
64...111	0	INTERNAL
112...126	0	DISK ORCHESTRA
127	0	C/M (CM-64)

If a Program Change Message is received immediately after a Bank Select Message has been received, the Program Change number will correspond to the selected voice bank.

- *4 When a Part's PANPOT setting is VOICE, the pan position is adjusted relative to the pan position of the elements used by the voice.

When a Part's PANPOT position is not set to VOICE, the elements pan position is ignored and complete adjustment of pan position is possible.

3.2.3 Program Change

You can select one of two Program Change receive modes.

- 1) off: Ignore Program Changes.
- 2) on: respond to Program Changers.

In Disk Orchestra mode, if a Program Change number that is not assigned to a voice is received, it is ignored.

In Disk Orchestra, and C/M modes, Program Change numbers are ignored by the drum Part 10.

3.2.4 Pitch Bend

Responds to 14-bit pitch bend data (-8192...+8191).

3.2.5 Channel Pressure

3.2.6 Channel Mode Message

The following Channel Mode messages can be received.

2nd byte	3rd byte	
120	0	All Sound Off
121	0	Reset All Controller
123	0	All Note Off
124	0	Omni Off
125	0	Omni On
126	0...16	Mono
127	0	Poly

3.2.6.1 All Sound Off

Any sound being produced is stopped. However, parts that are receiving Channel Messages such as Note-on, Hold-on etc., will continue.

3. Channel Messages

3.1 Send

Channel Messages not sent.

When the Host Select switch is set to anything other than "MIDI", MIDI data is echoed back as follows.

HOST IN → MIDI OUT

MIDI IN → HOST OUT

3.2 Receive

3.2.1 Note on/off

Note range = C-2...G8

Velocity range 1...127 (only applies to note-on)

3.2.2 Control Change

The following parameters can be controlled using MIDI Control Change messages.

Cntrl No.	Parameter	Data range	
0	Bank Select MSB	0...127	*3
32	Bank Select LSB	0...127	*3
1	Modulation	0...127	
5	Portamento Time	0...127	
6	Data Entry MSB	0...127	*1
38	Data Entry LSB	0...127	*1
7	Main Volume	0...127	
10	Panpot	0...127	*4
11	Expression	0...127	
64	Hold 1	0...127	
65	Portamento	0...127	*2
91	Reverb Depth	0...127	

3.2.6.2 Reset All Controllers

Controllers are set to the following values.

Controller	Reset Value
Pitch Bend	±0 (neutral)
Channel Pressure	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (maximum)
Hold 1	0 (off)
Portamento	0 (off)
RPN	Not set. Internal data does not change.

3.2.6.3 All Note Off

All Notes currently on will be turned off. However, if Hold 1 is on, sound generation will not stop until Hold 1 stops.

3.2.6.4 Omni Off

Processing is the same as that for "All Note Off".

3.2.6.5 Omni On

Processing is the same as that for "All Note Off".

3.2.6.6 Mono

Processing is the same as that for "All Note Off". If the 3rd byte (Mono value) is between 0...16, the relevant Part is set to Mode 4 (m=1).

3.2.6.7 Poly

Processing is the same as that for "All Note Off". The relevant Part will be set to Mode 3.

3.2.7 RPN (Registered Parameter Number)

Select the control parameter, giving RPN MSB and RPN LSB, then put the parameter value in the Data Entry.

The unit responds to the following RPN.

RPN MSB LSB	Data Entry MSB LSB	
\$00 \$00	\$mm---	Pitch bend sensitivity mm: \$00...\$18 (0...24 semitones). ----: don't care. A range of 2 octaves can be selected. At switch on range is set to 2 semitones.
\$00 \$01	\$mm\$ll	Master fine tuning (mm, ll): (\$00, \$00)...(\$40, 400)...(\$7F, \$7F) (-8192 x 100/8192...0...+8191 x 100/8192 cents)
\$00 \$02	\$mm---	Master course tuning mm: \$28...\$40...\$58 (-24...0...+24 semitones) ----: don't care
\$7F \$7F	--- --	RPN reset ----: don't care
		RPN Not set. Internal data does not change

4. System Exclusive Message

4.1 Parameter Change

The unit works with the following parameter changes.

- 1) System Data Parameter Change
- 2) Multi Common Data parameter change
- 3) Multi Part Data parameter change
- 4) Internal Voice Memory parameter change
- 5) Drums Setup Data parameter change
- 6) Preset Voice Memory parameter change
- 7) Program Change Table parameter change
- 8) System Information
- 9) All Parameter Reset
- 10) TG100 Switch remote
- 11) General MIDI Mode On
- 12) MIDI Master Volume
- 13) Disk Music On

Parameter change transmission is switched off only when Exclusive is set to off.

The parameter change format is as follows

```

11110000  F0      = Exclusive status
01000011  43      = YAMAHA ID
0001nnnn  nnnn    = Device Number
00100111  27      = Model ID
0aaaaaaa  aaaaaaa = Start Address b20 - b14
0aaaaaaa  aaaaaaa = Start Address b13 - b7
0aaaaaaa  aaaaaaa = Start Address b6 - b0
0ddddddd  ddddddd = Data
          |         |
0ccccccc  ccccccc = Check-sum
11110111  F7      = End of exclusive

```

Data is correctly processed if the Dump request receive address corresponds with the Start Address and the Dump Request's byte count is correct.

For the Start Address and byte count, see the tables on page 6 to page 8.

The sending device must add the header to each parameter. For example, when sending System and Multi parameters with only one header, the receiver can only identify System parameters. Therefore, the sending device must not skip these characters.

- System
- Multi
- Internal voice
- Drums Part
- All parameters reset

Do not send more than 256 bytes in one transmission.

If you have a Dump request of more than 256 bytes, split it into sections, then transmit them at 30ms intervals.

The check sum's lowest 7-bit value is zero after adding the Start Address, Data and check sum.

While sending the data, the "HOST" in echo back does not function

4.1.1 System Data Parameter Change

Refer to "Parameter base address" on page 6 and "MIDI Parameter Change table (System)" on page 6.

4.1.2 Multi Common Data parameter change

Refer to "Parameter base address" on page 6 and "MIDI Parameter Change table (MULTI common)" on page 6.

4.1.3 Multi Part Data parameter change

The actual address value = the start address + the offset address.

Refer to "Parameter base address" on page 75 and "MIDI Parameter Change table (MULTI Part)" on page 76.

4.1.4 Drums Setup Data parameter change

The actual address value = the address at the top of each block + the offset address.

If a different Drum kit is selected, the Drum Setup parameters are initialized.

Refer to "Parameter base address" on page 75 and "MIDI Parameter Change table (Drums Setup)" on page 76.

4.1.5 Internal Voice Memory parameter change

The actual address value = the address at the top of each block + the offset address.

Refer to "Parameter base address" on page 75 and "MIDI Parameter Change table (VOICE Memory)" on page 76.

4.1.6 Preset Voice Memory parameter change

This data can be sent, but it is ignored if received.

The actual address value = the address at the top of each block + the offset address.

Refer to "Parameter base address" on page 75 and "MIDI Parameter Change table (VOICE Memory)" on page 76.

4.1.7 Program Change Table parameter change

This data can be sent, but it is ignored if received.

Refer to "Parameter base address" on page 75 and "MIDI Parameter Change table (Program change table)" on page 77.

4.1.8 System Information parameter change

This data can be sent, but it is ignored if received.

Refer to "Parameter base address" on page 75 and "MIDI Parameter Change table (System information)" on page 77.

4.1.9 All Parameters Reset

- 11110000 F0 = Exclusive status
- 01000011 43 = YAMAHA ID
- 0001nnnn nnnn = Device Number
- 00100111 27 = Model ID
- 00110000 30 = Start Address b20 - b14
- 00111001 35 = Start Address b13 - b7
- 00000100 06 = Start Address b6 - b0
- 00000000 00 = Data
- 00010011 15 = Check-sum
- 11110111 F7 = End of exclusive

Reset the system. All internal parameters are reset to the default (factory) settings.

4.1.10 TG100 Switch remote

- 11110000 F0 = Exclusive status
- 01000011 43 = YAMAHA ID
- 0001xxxx xxxx = don't care
- 00011011 1B = Switch remote ID
- 01111111 7F = Switch remote sub ID
- 0ddddd dddddd = Data
- 11110111 F7 = End of exclusive

The LCD screen will show the same as when the power is turned on.

The following data is received even if the Exclusive is turned off.

Data	Switch
0	PLAY
1	PART
2	EDIT
3	CURSOR
4	-1/NO
5	+1/YES

4.1.11 General MIDI Mode On

- 11110000 F0 = Exclusive status
 - 01111110 7E = Universal Non-Real time
 - 01111111 7F = ID of target device
 - 00001001 09 = Sub-ID No.1=General MIDI Message
 - 00000001 01 = Sub-ID No.2=General MIDI On
 - 11110111 F7 = End of exclusive
- OR;

- 11110000 F0 = Exclusive status
- 01111110 7E = Universal Non-Real time
- 0XXXnnnn nnnn = Device Number, XXX=don't care
- 00001001 09 = Sub-ID No.1=General MIDI Message
- 00000001 01 = Sub-ID No.2=General MIDI On
- 11110111 F7 = End of exclusive

The Sound Module mode changes to General MIDI mode when the ON data is received.

The above data is received even if the Exclusive is set to off.

4.1.12 MIDI Master Volume

- 11110000 F0 = Exclusive status
 - 01111111 7F = Universal Real time
 - 01111111 7F = ID of target device
 - 00000100 04 = Sub-ID No.1=Device control Message
 - 00000001 01 = Sub-ID No.2=Master Volume
 - 01111111 11 = Volume LSB
 - 0mmmmmm mm = Volume MSB
 - 11110111 F7 = End of exclusive
- OR;

- 11110000 F0 = Exclusive status
- 01111111 7F = Universal Real time
- 0XXXnnnn nnnn = Device Number, XXX=don't care
- 00000100 04 = Sub-ID No.1=Device Control Message
- 00000001 01 = Sub-ID No.2=Master Volume
- 01111111 11 = Volume LSB
- 0mmmmmm mm = Volume MSB
- 11110111 F7 = End of exclusive

When the "Volume MSB" is received, the Master Volume is set.

The above data is received even if the Exclusive is set to off.

4.1.13 Disk Music On

- 11110000 F0 = Exclusive status
- 01000011 43 = YAMAHA ID
- 01110011 73 = Instrument Classified (CLAVINOVA)
- 00000001 01 = Sub-ID No.1=Disk Music On
- 00010100 14 = Disk Music On
- 11110111 F7 = End of exclusive

The Sound Module mode changes to Disk Orchestra when the ON data is received.

The above data is received even if the Exclusive is set to off.

1.1 Parameter base address

Parameter change			
Start Address (H)			Description
30	00	00	System
30	00	0A	Multi common
30	00	10	Multi Part 10
30	00	28	Multi Part 1
:	:	:	:
30	02	60	Multi Part 15
30	02	78	Multi Part 16
30	03	10	Internal voice 0
30	03	70	Internal voice 1
:	:	:	:
30	31	50	Internal voice 62
30	32	30	Internal voice 63
30	33	10	Drums Part key No.27
30	33	13	Drums Part key No.28
:	:	:	:
30	35	00	Drums Part key No.107
30	35	03	Drums Part key No.108
30	35	06	All parameters reset
<Program change table>			
24	00	00	General MIDI LEVEL 1
24	02	00	DISK ORCHESTRA
24	04	00	C/M TYPE 1
24	06	00	C/M TYPE 2
24	08	00	System Information
24	08	10	Preset voice 0
24	08	70	Preset voice 1
:	:	:	:
25	16	50	Preset voice 190
25	17	30	Preset voice 191

Voice Memory

Parameter change			
Offset Address (H)			Description
00	00		Common parameter
00	18		Element 1 parameter
00	3C		Element 2 parameter

The actual address value = the address at the top of each block + the offset address.

1.2 MIDI Parameter Change table (System)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value (H)
30 00 00	02	1C - E4	MASTER TUNE	-100...+100(cent)	08 00 (80)
30 00 01#				1st b3-0 → b7-4 2nd b3-0 → b3-0	
30 00 02	01	28 - 58	TRANSPOSE	-24...+24 semitones	40
30 00 03	01	00 - 10	DEVICE NUMBER	0...15, 16: all	10
30 00 04	01	00-01	EXCLUSIVE	0: off, 1: on	01
30 00 05	01	00 - 01	PROGRAM CHANGE	0: off, 1: on	01
30 00 06	01	00 - 01	CONTROL CHANGE	0: off, 1: on	
			VOLUME, EXPRESSION		01

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value (H)
30 00 07	01	00 - 7F	SOUND MODULE MODE	0: General MIDI 1: Disk Orchestra 2: C/M	00
30 00 08	01	00 - 7F	MASTER VOLUME	0...127 (=F0 7F 7F 04 01 xx vv F7)	7F
30 00 09	01	00 - 02	VELOCITY METER	0: off 1: auto 2: on	01
TOTAL SIZE	0A				

REMARKS:

The address marked with "#", cannot be used as the "Start address".

1.3 MIDI Parameter Change table (MULTI common)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value (H)
30 00 0A	01	00 - 07	REVERB TYPE	0: Hall 1 1: Hall 2 2: Room 1 3: Room 2 4: Plate 1 5: Plate 2 6: Delay 1 7: Delay 2	00
30 00 0B	01	03 - 36	REVERB TIME	3...54	21
30 00 0C	01	18 - 46	REVERB OUTPUT LEVEL	-40...+6dB	3E
TOTAL SIZE	03				

1.4 MIDI Parameter Change table (MULTI Part)

Offset Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value (H)
00 00 02	00 - 7F		VOICE BANK	0...63 General MIDI 64...111: INTERNAL 112...126: DISK ORCHESTRA 127: C/M (=Bx 00 vv 20 00)	38
00 01#	00 - 7F		PC VALUE	(=Cx vv)	00
00 02	01	00 - 10	RX.CHANNEL	0...15 16: off	n
00 03	01	00 - 01	MONO/POLY MODE	0: Mono (Bx 7E 01) 1: Poly (=Bx 7F 00)	01
00 04	02	1C - E4	DETUNE	-100...+100(cent)	08 00 (80)
00 05#				1st b3-0 \$ b7-4 2nd b3-0 \$ b3-0 (=Bx 64 01 65 00 06 vv 26 vv)	
00 06	01	28 - 58	NOTE SHIFT	-24...+24 semitones (=Bx 64 02 65 00 06 vv)	40
00 07	01	00 - 7F	VOLUME	0...127 (=Bx 07 vv)	64
00 08	01	00 - 0F	VELOCITY SENSE	0...15	08
00 09	01	00 - 0F	PANPOT	8: voice 9: left : 15: left center 0: center	08

Offset Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value (H)
:					
7: right					
(=Bx 0A vv' except voice)					
00 0A	01	00 - 7F	NOTE LIMIT LOW	C-2...G8	00
00 0B	01	00 - 7F	NOTE LIMIT HIGH	C-2...G8	7F
00 0C	01	00 - 08	REVERB SEND DEPTH	0: min : 8: max (=Bx 5B vv')	04
00 0D	01	39 - 47	LFO SPEED	-7...+7	40
00 0E	01	31 - 4F	LFO DEPTH	-15...+15	40
00 0F	01	00 - 7F	LFO DELAY	-64...+63	40
00 10	01	39 - 47	EG.ATTACK RATE	-7...+7	40
00 11	01	39 - 47	EG.RELEASE RATE	-7...+7	40
00 12	01	00 - 18	PITCH BEND RANGE	0...24 semitones (=Bx 64 00 65 00 06 vv')	02
00 13	01	00 - 0F	MOD LFO PITCH DEPTH	0...15	0F
00 14	01	00 - 7F	don't care	0...127	00
00 15	01	28 - 58	CAF PITCH CONTROL	-24...+24 (semitone)	40
00 16	01	00 - 0F	CAF LFO PITCH DEPTH	0...15	00
00 17	01	00 - 7F	don't care	0...127	00
TOTAL SIZE	18				

REMARKS:

n: block number (0 - F) Part 1 n = 1
:
Part 9 n = 9
Part 10 n = 0
Part 11 n = A
:
Part 16 n = F

x: MIDI channel number (0 - F)

When n = 0 (Drums), the following parameters are ignored.

- PC VALUE
- VOLUME
- PANPOT
- REVERB SEND DEPTH

vv' After conversion, it will be written.

The address marked with "#", cannot be used as the "Start address".

The actual address value = the address at the top of each block + the offset address.

1.5 MIDI Parameter Change table (Drums Setup)

Offset Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description
00 00	01	00 - 7F	LEVEL	0...127
00 01	01	00 - 0F	PANPOT	9: left : 15: left center 0: center : 7: right
00 02	01	00 - 08	REVERB DEPTH	0: min : 8: max
TOTAL SIZE	03			

REMARKS:

The actual address value = the address at the top of each block + the offset address.

1.6 MIDI Parameter Change table (VOICE Memory)

1) Common parameter

Offset Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value (H)
00 00	01	00 - 01	VOICE MODE	0: 1 element 1: 2 element	00
00 01	01	00 - 7F	ELEMENT1 LEVEL	0...127	7F
00 02	01	00 - 7F	ELEMENT2 LEVEL	0...127	7F
00 03	01	20 - 5F	ELEMENT1 DETUNE	-32...+31	40
00 04	01	20 - 5F	ELEMENT2 DETUNE	-32...+31	40
00 05	01	00 - 7F	PORTAMENTO TIME	0...127	01
00 06	01	00 - 0F	MOD LFO PITCH DEPTH	0...15	0F
00 07	01	00 - 7F	don't care	0...127	00
00 08	01	00 - 0F	CAF LFO PITCH DEPTH	0...15	00
00 09	01	00 - 7F	don't care	0...127	00
00 0A	01	00 - 05	ELEMENT 1 PITCH RATE SCALING	0: 100% 1: 50% 2: 20% 3: 10% 5: 0%	00
00 0B	01	00 - 7F	ELEMENT 1 PITCH RATE SCALING CENTER NOTE	0...127 (C-2...G8)	3C
00 0C	01	28 - 58	ELEMENT 1 NOTE SHIFT	-24...+24 semitones	40
00 0D	01	28 - 58	ELEMENT 2 NOTE SHIFT	-24...+24 semitones	40
00 0E	01	00 - 05	ELEMENT 2 PITCH RATE SCALING	0: 100% 1: 50% 2: 20% 3: 10% 4: 5% 5: 0%	00
00 0F	01	00 - 7F	ELEMENT 2 PITCH RATE SCALING CENTER NOTE	0...127 (C-2...G8)	3C
00 10	01	20 - 7F	VC NAME1	ASCII character	
00 11	01	20 - 7F	VC NAME2	ASCII character	
00 12	01	20 - 7F	VC NAME3	ASCII character	
00 13	01	20 - 7F	VC NAME4	ASCII character	
00 14	01	20 - 7F	VC NAME5	ASCII character	
00 15	01	20 - 7F	VC NAME6	ASCII character	
00 16	01	20 - 7F	VC NAME7	ASCII character	
00 17	01	20 - 7F	VC NAME8	ASCII character	
TOTAL SIZE	18				

Remarks:

The actual address value = the address at the top of each block + the offset address.

2) Element parameter

Offset Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value (H)
00 00	02	00 - 8B	WAVEFORM	0: 139	00 00 (00)
00 01#				1st b3-0 → b7-4 2nd b3-0 → b3-0	
00 02	01	31 - 4F	EG AR	-15...+15	40
00 03	01	31 - 4F	EG RR	-15...+15	40
00 04	01	00 - 7F	LEVEL SCALING	C-2...G8	40
			BREAK POINT1		
00 05	01	00 - 7F	BREAK POINT2	C-2...G8	40
00 06	01	00 - 7F	BREAK POINT3	C-2...G8	40
00 07	01	00 - 7F	BREAK POINT4	C-2...G8	40
00 08	02	00 - FF	LEVEL SCALING	-128...+127	08 00 (80)
00 09#			OFFSET1	1st b3-0 → b7-4 2nd b3-0 → b3-0	
00 0A	02	00 - FF	OFFSET2	-128...+127	08 00 (80)
00 0B#				1st b3-0 → b7-4 2nd b3-0 → b3-0	
00 0C	02	00 - FF	OFFSET3	-128...+127	08 00 (80)
00 0D#				1st b3-0 → b7-4 2nd b3-0 → b3-0	
00 0E	02	00 - FF	OFFSET4	-128...+127	08 00 (80)
00 0F#				1st b3-0 → b7-4 2nd b3-0 → b3-0	
00 10	01	00 - 0F	PANPOT	9: left : 15: left center 0: center : 7: right	00
00 11	01	00 - 07	LFO SPEED	0...7	04
00 12	01	00 - 7F	LFO DELAY	0...127	00
00 13	01	00 - 7F	don't care	0...127	00
00 14	01	00 - 0F	LFO PITCH MOD DEPTH	0...15	00
00 15	01	00 - 07	LFO AMP MOD DEPTH	0 - 7	00
00 16	01	00 - 01	PITCH LFO WAVE	0: triangle 1: sample & hold	00
00 17	01	00 - 02	P-EG RANGE	0: 1/2 oct 1: 1 oct 2: 2 oct	01
00 18	01	00 - 01	P-EG VELOCITY SWITCH	0: on 1: off	01
00 19	01	00 - 07	P-EG RATE SCALING	0...7	00
00 1A	01	00 - 3F	P-EG R1	0...63	3F
00 1B	01	00 - 3F	P-EG R2	0...63	3F
00 1C	01	00 - 3F	P-EG R3	0...63	3F
00 1D	01	00 - 3F	P-EG RR	0...63	3F
00 1E	01	00 - 7F	P-EG LO	-64...+63	40
00 1F	01	00 - 7F	P-EG L1	-64...+63	40
00 20	01	00 - 7F	P-EG L2	-64...+63	40
00 21	01	00 - 7F	P-EG L3	-64...+63	40
00 22	01	00 - 7F	P-EG RL	-64...+63	40
00 23	01	00 - 07	VELOCITY CURVE	0: curve-1 1: curve-2 2: curve-3 3: curve-4	00

Offset Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Default value (H)
				4: curve-5 5: curve-6 6: curve-7 7: curve-8	
TOTAL SIZE	24				

REMARKS:

The address marked with "#", cannot be used as the "Start address".

In Disk Orchestra mode, the voice velocity curve setting is ignored. It is always set to "curve-8".

The actual address value = the address at the top of each block + the offset address.

1.7 MIDI Parameter Change table (Program change table)

Offset Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description
00 00	02	00 - FF	SERIAL VOICE# TO	0...191, 255:off voice
00 01#			PC#1	
:			:	
:			:	
01 7E	02	00 - FF	SERIAL VOICE# TO	0...191, 255:off voice
01 7F#			PC#128	
TOTAL SIZE	100			

REMARKS:

The address marked with "#", cannot be used as the "Start address".

The actual address value = the address at the top of each block + the offset address.

1.8 MIDI Parameter Change table (System information)

Address (H)	size (H)	Data (H)	Parameter	Description
24 08 00	10	23	STRING	ASCII '#'
24 08 01#	30		STRING	ASCII '0'
24 08 02#	30		STRING	ASCII '1'
24 08 03#	36		STRING	ASCII '6'
24 08 04#	38		STRING	ASCII '8'
24 08 05#	20		STRING	ASCII ''
24 08 06#	20		STRING	ASCII ''
24 08 07#	56		STRING	ASCII 'V'
24 08 08#	45		STRING	ASCII 'E'
24 08 09#	52		STRING	ASCII 'R'
24 08 0A#	3D		STRING	ASCII '='
24 08 0B#	31		STRING	ASCII '1'
24 08 0C#	2E		STRING	ASCII ''
24 08 0D#	30		STRING	ASCII '0'
24 08 0E#	30		STRING	ASCII '0'
24 08 0F#	20		STRING	ASCII ''
TOTAL SIZE	10			

REMARKS:

The top address must be the same as the "Start address".

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
:Basic Default	: x	: 1 - 16	: memorized
:Channel Changed	: x	: 1 - 16	:
: Mode Default	: x	: 3	:
: Mode Messages	: x	: 3,4(m = 1) *2	:
: Mode Altered	: *****	: x	:
:Note	: x	: 0 - 127	:
:Number : True voice	: *****	: 0 - 127	:
:Velocity Note ON	: x	: o 9nH,v=1-127	:
: Velocity Note OFF	: x	: x	:
:After Key's	: x	: x	:
:Touch Ch's	: x	: o	:
:Pitch Bender	: x	: o 0-24 semi	:12bit resolution:
: Control 0,32	: x	: o MSB only	:Bank Select
: Control 1	: x	: o	:Modulation Wheel:
: Control 5	: x	: o	:Portamento Time
: Control 6,38	: x	: o	:Data Entry
: Control 7	: x	: o *1	:Volume
: Change 10	: x	: o	:Panpot
: Change 11	: x	: o *1	:Expression
: Control 64	: x	: o	:Hold 1
: Control 65	: x	: o	:Portamento
: Control 91	: x	: o (Reverb)	:Effect Depth 1
: Control 100,101	: x	: o	:RPN LSB,MSB
: Control 120	: x	: o	:All Sound Off
: Control 121	: x	: o	:Reset All Cntrls:
: Prog	: x	: o 0-127 *1	:
:Change : True #	: *****	:	:
:System Exclusive	: o	*3 : o *3	:
:System : Song Pos.	: x	: x	:
: : Song Sel.	: x	: x	:
:Common : Tune	: x	: x	:
:System :Clock	: x	: x	:
:Real Time :Commands	: x	: x	:
:Aux :Local ON/OFF	: x	: x	:
: :All Notes OFF	: x	: o (123-127)	:
:Mes- :Active Sense	: x	: o	:
:sages:Reset	: x	: x	:
:Notes: *1	; receive if switch is on.		
: *2	; m is always treated as "1" regardless of its value.		
: *3	; transmit/receive if exclusive switch is on.		

SERVICE

This product is supported by YAMAHA's worldwide network of factory trained and qualified dealer service personnel. In the event of a problem, contact your nearest YAMAHA dealer.

ENTRETIEN

L'entretien de cet appareil est assuré par le réseau mondial YAMAHA de personnel d'entretien qualifié et formé en usine des concessionnaires. En cas de problème, prendre contact avec le concessionnaire YAMAHA le plus proche.

KUNDENDIENST

Für dieses Gerät steht das weltweite YAMAHA Kundendienstnetz mit qualifiziertem, werksgeschultem Personal zur Verfügung. Bei Störungen und Problemen wenden Sie sich bitte an Ihren YAMAHA-Händler.

For details of software, please contact your nearest Yamaha/or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les logiciels, veuillez-vous adresser au concessionnaire/distributeur pris dans la liste suivante le plus proche de chez vous.

Die Einzelheiten zu Software sind bei unseren unten aufgeführten Niederlassungen und Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre el software, póngase en contacto con nuestra subsidiaria o distribuidor autorizado enumerados a continuación.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America,
Synthesizer, Guitar, and Drum Division
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 1-800-443-2232

MIDDLE & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha De Mexico S.A. De C.V.,
Departamento de ventas
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.
Tel: 686-00-33

BRASIL

Yamaha Musical Do Brasil LTDA.
Ave. Reboucas 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 55-11 853-1377

PANAMA

Yamaha De Panama S.A.
Edificio Interseco, Calle Elvira Mendez no.10,
Piso 3, Oficina #105, Ciudad de Panama, Panama
Tel: 507-69-5311

OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES AND CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America Corp.
6101 Blue Lagoon Drive, Miami, Florida 33126,
U.S.A.
Tel: 305-261-4111

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha-Kemble Music(U.K.) Ltd.
Mount Ave., Bletchley, Milton Keynes MK1 1JE,
England
Tel: 0908-371771

GERMANY/SWITZERLAND

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, D-2084 Rellingen, F.R. of
Germany
Tel: 04101-3030

AUSTRIA/HUNGARY

Yamaha Music Austria GmbH.
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria
Tel: 0222-60203900

THE NETHERLAND

Yamaha Music Benelux B.V.,
Verkoop Administratie
Postbus 1441, 3500 BK, Utrecht, The Netherland
Tel: 030-308711

BELGIUM/LUXEMBOURG

Yamaha Music Benelux B.V.,
Brussels-office
Keiberg Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgium
Tel: 02-7258220

FRANCE

**Yamaha Musique France, Division Produits
Professionels**
BP 70-77312 Marne-la-Valée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Musica Italia S.P.A., Combo Division
Viale Italia 88, 20020 Lainate(Milano), Italy
Tel: 02-937-4081

SPAIN

Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.
Jorge Juan 30, 28001, Madrid, Spain
Tel: 91-577-7270

PORTUGAL

Valentim de Carvalho CI SA
Estrada de Porto Salvo, Paço de Arcos 2780 Oeiras,
Portugal
Tel: 01-443-3398/4030/1823

GREECE

Philippe Nakas S.A.
Navarinou Street 13, P.Code 10680, Athens, Greece
Tel: 01-364-7111

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens gata 1, Box 30053, 400 43
Göteborg, Sweden
Tel: 031-496090

DENMARK

Yamaha Scandinavia Filial Danmark
Finsensvej 86, DK-2000 Frederiksberg, Denmark
Tel: 31-87 30 88

FINLAND

Fazer Music Inc.
Länsituulentie 1A, SF-02100 Espoo, Finland
Tel: 90-435 011

NORWAY

Narud Yamaha AS
Østerdalen 29, 1345 Østerås
Tel: 02-24 47 90

ICELAND

Páll H. Pálsson
P.O. Box 85, Reykjavik, Iceland
Tel: 01-19440

EAST EUROPEAN COUNTRIES

(Except HUNGARY)

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, D-2084 Rellingen, F.R. of
Germany
Tel: 04101-3030

AFRICA

MOROCCO

Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.
Jorge Juan 30, 28001, Madrid, Spain
Tel: 91-577-7270

OTHER COUNTRIES

Yamaha Musique France, Division Export
BP 70-77312 Marne-la-Valée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

MIDDLE EAST ASIA

ISRAEL

R.B.X. International Co., Ltd.
P.O. Box 11136, Tel-Aviv 61111, Israel
Tel: 3-298-251

OTHER COUNTRIES

Yamaha Musique France, Division Export
BP 70-77312 Marne-la-Valée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ASIA

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
15/F., World Shipping Centre, Harbour City,
7 Canton Road, Kowloon, Hong Kong
Tel: 3-722-1098

INDONESIA

PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Cosmos Corporation
131-31 Neung-dong, Sungdong-ku, Seoul, Korea
Tel: 2-466-0021-5

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia Sdn., Bhd.
16-28, Jalan SS 2/72, Petaling Jaya, Selangor,
Malaysia
Tel: 3-717-8977

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, Makati, Metro Manila
1200, Philippines
Tel: 2-85-7070

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
80 Tannery Lane, Singapore 1334, Singapore
Tel: 747-4374

TAIWAN

Kung Hsue She Trading Co., Ltd.
KHS Fu Hsing Building, 322, Section 1, Fu-Hsing
S. Road, Taipei 10640, Taiwan, R.O.C.
Tel: 2-709-1266

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
933/1-7 Rama 1 Road, Patumwan, Bangkok,
Thailand
Tel: 2-215-0030

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

Yamaha Corporation, Asia Oceania Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 81(Country Code)-53-460-2311

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
17-33 Market Street, South Melbourne, Vic. 3205,
Australia
Tel: 3-699-2388

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland New Zealand
Tel: 9-640-099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

Yamaha Corporation, Asia Oceania Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 81(Country Code)-53-460-2311

YAMAHA