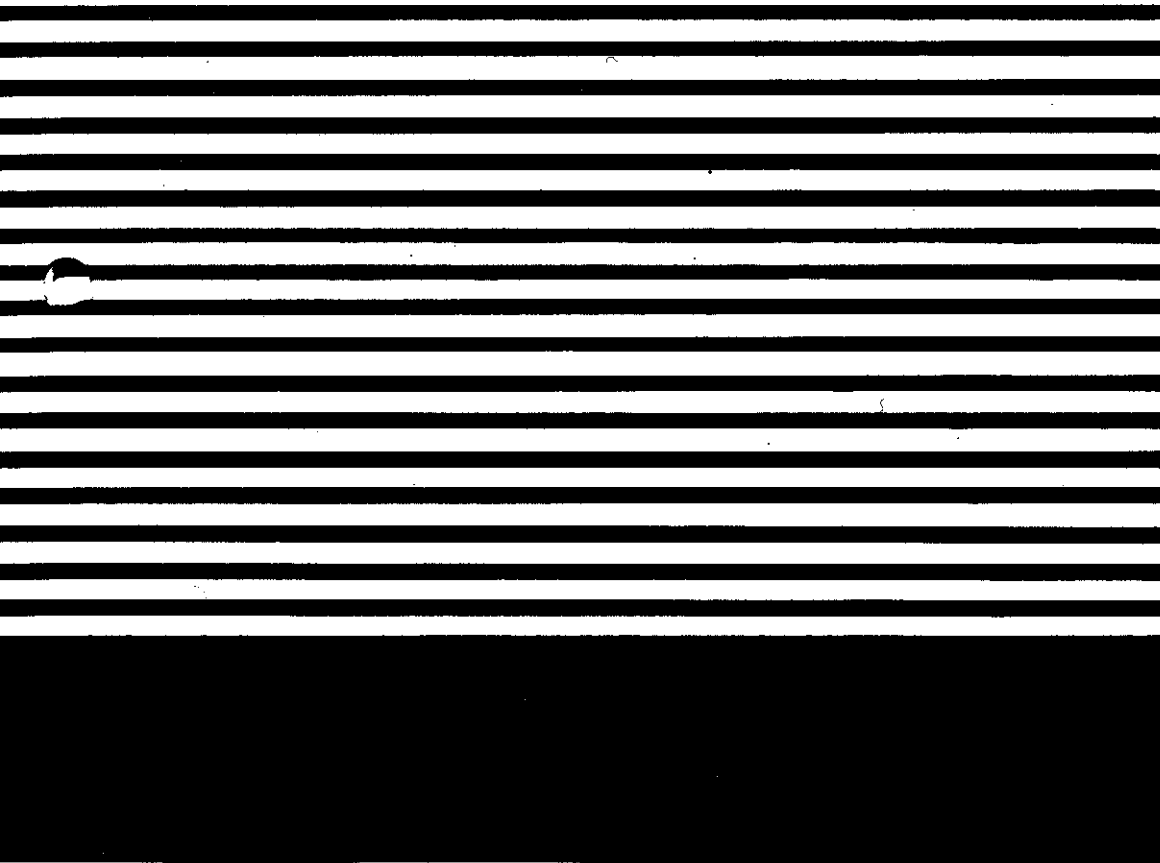


YAMAHA

SYNTHETISEUR MUSICAL

SY85



Le synthétiseur musical SY85 bénéficie de la qualité sonore et de la puissance d'expression incroyables de la technologie AWM Yamaha. Outre ses sons supérieurs, le SY85 se distingue également par ses modes d'édition simplifiés ("Quick Edit") qui permettent d'accéder rapidement et aisément aux opérations d'édition les plus importantes sans trop de programmation. Le SY85 n'en est pas moins un instrument électronique sophistiqué qui met à la disposition des programmeurs et amateurs de sons inédits toute une panoplie de fonctions et de paramètres d'édition leur permettant de manipuler à volonté les ondes et les effets. Un système de contrôle renforcé a également été prévu pour vous permettre de contrôler jusqu'à huit paramètres différents en temps réel - en plus des traditionnelles commandes de Pitch Bend et de modulation. Pour faire bonne mesure, un séquenceur, un lecteur de disquette et une vaste mémoire RAM interne ont été intégrés au synthétiseur pour faire du SY85 un véritable studio d'enregistrement à lui tout seul.

Nous vous invitons à lire attentivement les manuels d'utilisation fournis avec votre nouvel instrument afin de vous familiariser ses nombreuses fonctions (voyez "Un mot sur les manuels", à la page 7) puis à les ranger en lieu sûr afin de pouvoir les retrouver aisément chaque fois que vous souhaitez les consulter.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES

● **Système de génération de son AWM2**

La technologie AWM2 (mémoire d'onde avancée - deuxième génération) confère au SY85 un son prodigieux d'authenticité avec, de surcroît, une polyphonie à 30 notes.

● **Mémoire de formes d'ondes ROM de grande capacité**

Une vaste mémoire de formes d'onde de 6 méga-octets a été prévue pour recevoir un grand nombre d'échantillons de haute qualité.

● **Mémoire RAM de formes d'onde extensible**

Le SY85 est livré avec une mémoire RAM de formes d'onde de 512 kilo-octets qui peut être utilisée pour charger des formes d'onde supplémentaires de la disquette fournie avec l'appareil ou d'autres disquettes. Cette mémoire RAM peut être portée à 3 méga-octets si nécessaire.

● **256 voix et 128 combinaisons de performance**

256 voix individuelles sont contenues dans 4 banques de mémoire internes. Les voix peuvent être jouées individuellement ou jusqu'à quatre voix peuvent être combinées et superposées pour former jusqu'à 128 combinaisons de performance.

● **Filtres numériques sophistiqués**

Des filtres numériques programmables permettent de modifier à volonté le son du SY85. Les filtres présentent également un paramètre de résonance comparable à celui du SY77 et de SY99.

● Effets de qualité supérieure

La qualité fondamentale des voix du SY85 est encore améliorée par une gamme d'effets programmables qui n'ont rien à envier aux meilleurs systèmes de traitement de signal à part entière — ce sont essentiellement les mêmes effets que ceux qui équipent le SY99.

● Contrôle en temps réel étendu

Outre les molettes de modulation et de pitch bend et un double système de sorties, huit commandes linéaires vous offrent une puissance d'expression extraordinaire en vous permettant de contrôler toute une série de paramètres en temps réel.

● Interface d'édition facile à utiliser

Huit touches de fonction et huit commandes linéaires situées en dessous d'un large panneau d'affichage à cristaux liquides de 2 lignes de 40 caractères vous permettent de sélectionner directement et de contrôler de manière intuitive et efficace les paramètres affichés juste au-dessus. Une matrice de sélection de mode 5 x 5 facilite encore la sélection en permettant d'accéder rapidement à n'importe quel mode du SY85.

● Séquenceur 9 pistes, 10 morceaux

Séquenceur complet avec 8 pistes standard et 1 piste rythmique. Chaque "morceau" du séquenceur possède sa propre configuration multi-instruments à 16 parties. Les parties rythmiques peuvent être enregistrées en temps que "motifs" puis enchaînées pour former la piste rythmique complète. Le SY85 inclut également 100 motifs rythmiques que vous pouvez sélectionner et utiliser tels quels.

● Autres caractéristiques

- Lecteur de disquette de 3,5" pour une gestion et un stockage de données polyvalents.
- Trappes pour cartes de mémoire externes
- Deux niveaux d'édition: rapide et détaillée
- Matrice de sélection de fonction pour plus de facilité.
- Clavier de 61 touches sensible à la vélocité initiale et à la pression "aftertouch"
- Deux sorties stéréo assignables.

Table des matières

Precautions	4
--------------------------	----------

Un mot sur les manuels

■ Le manuel d'introduction (ce manuel)	7
■ Symboles utilisés dans ce manuel	8
■ Le manuel de référence	9

Commandes et connecteurs

■ Panneau avant	10
■ Panneau arrière	15

1. Installation et réglage

■ Connexions	17
■ Procédure de mise sous tension	18
■ Charger et jouer le morceau de démonstration	18
■ Chargement de données de voix, de combinaisons de performance et de motifs pré-programmées	20

2. Sélectionner et jouer les voix

■ Jouer les voix internes	21
■ La mémoire de voix CARD	26
■ Contrôle en temps réel	27
• Molette PITCH BEND	27
• Molette MODULATION	27
• Commandes linéaires	28
• Contrôleur au pied	29
• Pression "aftertouch"	29

3. Le mode Performance

■ Jouer les combinaisons de performance internes	30
■ Mémoire de combinaisons de performance CARD	32
■ Programmez vos propres combinaisons de performance	33
■ Autres possibilités	39

4. Edition de voix et Effets40

- Autres possibilités 46

5. Le séquenceur

- Enregistrement en temps réel (Piste 1 ... 8) 47
- Enregistrement pas à pas (Piste 1 ... 8) 52
- Créer une piste rythmique 55
 - Ecouter les motifs internes 55
 - Enregistrer un motif original — en temps réel..... 56
 - Enregistrer un motif original — enregistrement pas à pas 58
 - Programmer une piste rythmique 60
 - [F5]: "INS" = Insertion sur la piste rythmique 62
 - [F6]: "DEL" = Effacement de la piste rythmique 62
 - [F7]: "CPY" = Copie sur la piste rythmique..... 63
 - [F8]: "SCH" = Recherche sur la piste rythmique 63

6. Gestion des données

- Cartes ou disquettes 64
 - Cartes RAM MCD64 64
 - Disquettes 64
- Créer une librairie de données bien organisée..... 65
- Prévoir des disquettes et des cartes séparées..... 65
- Fonction d'enregistreur de données MIDI 66

INDEX67

Précautions

Veillez lire ce qui suit avant de commencer!

■ Emplacement

L'appareil ne doit pas être exposé aux conditions suivantes pour éviter les risques de déformation, de décoloration ou d'autres dégâts plus sérieux.

- Au soleil (y compris à proximité d'une fenêtre)
- A des températures élevées (notamment près d'un appareil de chauffage, à l'intérieur d'une voiture en plein soleil, etc.)
- A une forte humidité
- A une poussière excessive
- A de fortes vibrations

■ Alimentation

- Mettez l'appareil hors tension dès que vous arrêtez de l'utiliser.
- Débranchez le cordon d'alimentation de la prise d'électricité si vous ne comptez pas utiliser l'appareil pendant une période prolongée. (Lorsque l'appareil est remis sous tension, tous les réglages sont ré-initialisés, ce qui efface la mémoire de l'utilisateur.)
- Débranchez l'instrument pendant les orages.
- Evitez de brancher l'instrument à la même prise que d'autres appareils qui consomment beaucoup de courant (appareils de chauffage ou fours). Evitez également d'utiliser des adaptateurs multi-prises car cela pourrait réduire la qualité du son et éventuellement occasionner des dégâts.

■ Coupez l'alimentation avant de faire ou défaire des connexions

- Pour éviter d'endommager l'instrument ou d'autres appareils auxquels il est raccordé (un amplificateur, par exemple), coupez l'alimentation de tous les appareils reliés avant de brancher ou de débrancher des câbles.

■ Connexions MIDI

- Pour relier le SY85 à d'autres appareils MIDI, n'utilisez que des câbles de haute qualité, conçus spécialement pour les transmissions MIDI.
- Evitez d'utiliser des câbles de plus de 15 mètres. Les câbles longs captent les parasites, ce qui entraîne des erreurs de données.

■ Manipulation et transport

- Evitez d'appuyer exagérément fort sur les commandes, les connecteurs ou d'autres parties de l'instrument.
- Pour débrancher un câble, tenez-le par la fiche. Ne tirez pas sur le cordon.
- Débranchez tous les câbles avant de déplacer l'instrument.
- Les chocs, les chutes et les heurts ou les objets lourds posés sur l'instrument peuvent non seulement érafler son boîtier mais encore occasionner des dommages internes plus sérieux.

■ Entretien

- Nettoyez le boîtier et le panneau de commande avec un chiffon doux et sec.
- Un chiffon légèrement humide peut être utilisé pour enlever les tâches tenaces.

-
-
- N'utilisez pas de produits de nettoyage contenant de l'alcool ou des diluants.
 - Evitez de poser des objets en vinyle sur l'instrument (le vinyle peut adhérer à la surface et la décolorer).

■ Interférences électriques

- Etant donné qu'il contient des circuits électroniques, cet appareil est susceptible de perturber le fonctionnement de récepteurs radio ou de téléviseurs situés à proximité. Si vous rencontrez ce genre de problème, éloignez un peu votre instrument de l'appareil affecté.

■ Pile de mémoire

- Le SY85 contient une pile spéciale longue durée qui préserve le contenu de ses mémoires internes de voix, de combinaisons de performance, de morceaux et d'ondes non volatiles même lorsque l'alimentation est coupée. Cette pile a une durée de vie de plusieurs années. Lorsqu'elle doit être remplacée, le message "Change internal battery!" apparaît sur l'affichage au moment où l'appareil est mis sous tension. Si cela arrive, faites remplacer la pile dans un centre technique Yamaha. **N'ESSAYEZ PAS DE REMPLACER CETTE PILE VOUS-MEME!**
- Les données de la mémoire interne peuvent être affectées par une utilisation incorrecte. Veillez à sauvegarder fréquemment vos données importantes sur une disquette afin de toujours disposer d'une copie de secours au cas où les données de la mémoire interne seraient endommagées. Remarquez également que les champs magnétiques peuvent endommager les données sur disquette. Pour cette raison, il est préférable de faire une deuxième copie de secours des disquettes qui contiennent des données très importantes et de conserver ces disquettes en lieu sûr, à l'abri des champs électro-magnétiques (notamment ceux produits par les haut-parleurs, les appareils à moteur, etc.)

■ Manipulez les disquettes et le lecteur de disquette avec précaution

- Utilisez uniquement des disquettes 3,5" de type 2DD.
- Evitez de plier et d'écraser les disquettes. N'ouvrez pas le volet métallique et ne touchez pas la surface magnétique avec vos doigts.
- Ne soumettez pas vos disquettes à des températures élevées (par exemple, en les laissant traîner en plein soleil)
- N'exposez pas vos disquettes à des champs magnétiques. Les champs magnétiques peuvent effacer totalement ou partiellement les données contenues sur la disquette et rendre celle-ci illisible.
- Pour éjecter une disquette, appuyez doucement et à fond sur le bouton d'éjection puis, lorsque la disquette est éjectée, retirez-la à la main. Il se peut que la disquette ne soit pas correctement éjectée si le bouton est pressé trop rapidement ou s'il n'est pas pressé à fond (le bouton peut aussi rester bloqué à mi-course). Le cas échéant, n'essayez pas de retirer la disquette partiellement éjectée. Vous risqueriez d'endommager le mécanisme du lecteur ou la disquette. Pour retirer une disquette partiellement éjectée, enfoncez à nouveau le bouton d'éjection ou, s'il reste bloqué, repoussez la disquette dans la fente et répétez la procédure d'éjection avec précaution.
- N'insérez rien d'autre qu'une disquette dans la fente du lecteur. D'autres objets risqueraient d'endommager le lecteur ou la disquette.

■ Révision et modification

- Le SY85 ne contient aucun élément que l'utilisateur soit en mesure de réparer par lui-même. Le fait de l'ouvrir ou de le modifier peut entraîner des dommages irréparables ou une électrocution. Confiez toute révision à un service technique Yamaha compétent.

■ Logiciels d'autres marques

- Yamaha n'assume aucune responsabilité pour ce qui concerne les logiciels conçus pour cet appareil par d'autres fabricants. Veuillez adresser vos questions et commentaires relatifs à ces logiciels directement aux fabricants ou à leurs agents.

Yamaha décline toute responsabilité en cas de dégâts provoqués par une manipulation ou une utilisation incorrecte.

Un mot sur les manuels

Le SY85 est livré avec deux manuels: **un manuel d'introduction** et **un manuel de référence**.

■ Le manuel d'introduction (ce manuel)

Outre la description des commandes et connecteurs du SY85 (page 10), le manuel d'introduction comprend six chapitres qui vous guideront à travers les procédures de base que vous devez assimiler pour vous familiariser avec votre nouvel instrument.

1. Installation et réglage [page 17]

Principales connexions du système, mise sous tension, chargement et exécution du morceau de démonstration, chargement des données de voix et de performance pré-programmées.

2. Sélectionner et jouer les voix [page 21]

Sélectionner et jouer les voix des mémoires INTERNAL 1, INTERNAL 2 et CARD et utiliser les commandes en temps réel.

3. Le mode Performance [page 30]

Sélectionner et jouer des combinaisons de performance des mémoires INTERNAL 1, INTERNAL 2 et CARD et programmer des combinaisons originales.

4. Edition de voix et effets [page 40]

Editer les voix et configurer les effets de manière simple et rapide grâce au mode VOICE QUICK EDIT.

5. Le séquenceur [page 47]

Enregistrer et jouer des séquences et des motifs.

6. Gestion des données [page 64]

Quelques idées sur la manière de gérer efficacement les données de votre SY85.

Nous vous recommandons de suivre ces leçons dans l'ordre et d'essayer effectivement les procédures décrites sur votre instrument. Lorsque vous aurez ainsi terminé la partie APPRENTISSAGE, vous serez suffisamment familiarisé avec le SY85 pour ne plus devoir recourir qu'au manuel de référence de temps à autre.

■ Symboles utilisés dans ce manuel

Les quelques symboles reproduits ci-dessous sont utilisés à travers ce manuel pour attirer votre attention sur des points importants ou des informations particulières. Ils vous permettront de distinguer ce que vous devez apprendre immédiatement de ce que vous pouvez laisser pour plus tard de façon à ce que vous puissiez vous familiariser avec votre SY85 de la manière la plus efficace et la plus rapide possible.



Ce symbole vous met en garde contre le danger d'occasionner des dommages matériels, des erreurs de fonctionnement du logiciel ou d'autres problèmes graves en cas d'utilisation ou de réglage incorrect.



Ce symbole signale des informations que vous devez absolument lire, c'est-à-dire des opérations ou procédures essentielles à une utilisation correcte, efficace ou facile.



Le symbole de la loupe signale des informations qui ne sont pas absolument nécessaires au début, mais qui expliquent une fonction de façon détaillée, décrivent les principes appliqués, etc. Vous pouvez sauter ces informations si vous n'avez pas besoin de tous les détails dans l'immédiat.



Les idées ou trucs qui ne sont pas spécifiquement musicaux, mais qui peuvent rendre les opérations plus simples ou plus intéressantes sont indiqués par le symbole de l'ampoule.

■ Le manuel de référence

Le manuel de référence est plus technique. Il décrit individuellement et en détail chacune des fonctions de l'appareil. Pour ce faire, il est divisé en 7 chapitres principaux qui décrivent chacun les différentes fonctions d'un mode utilitaire ou d'édition particulier du SY85.

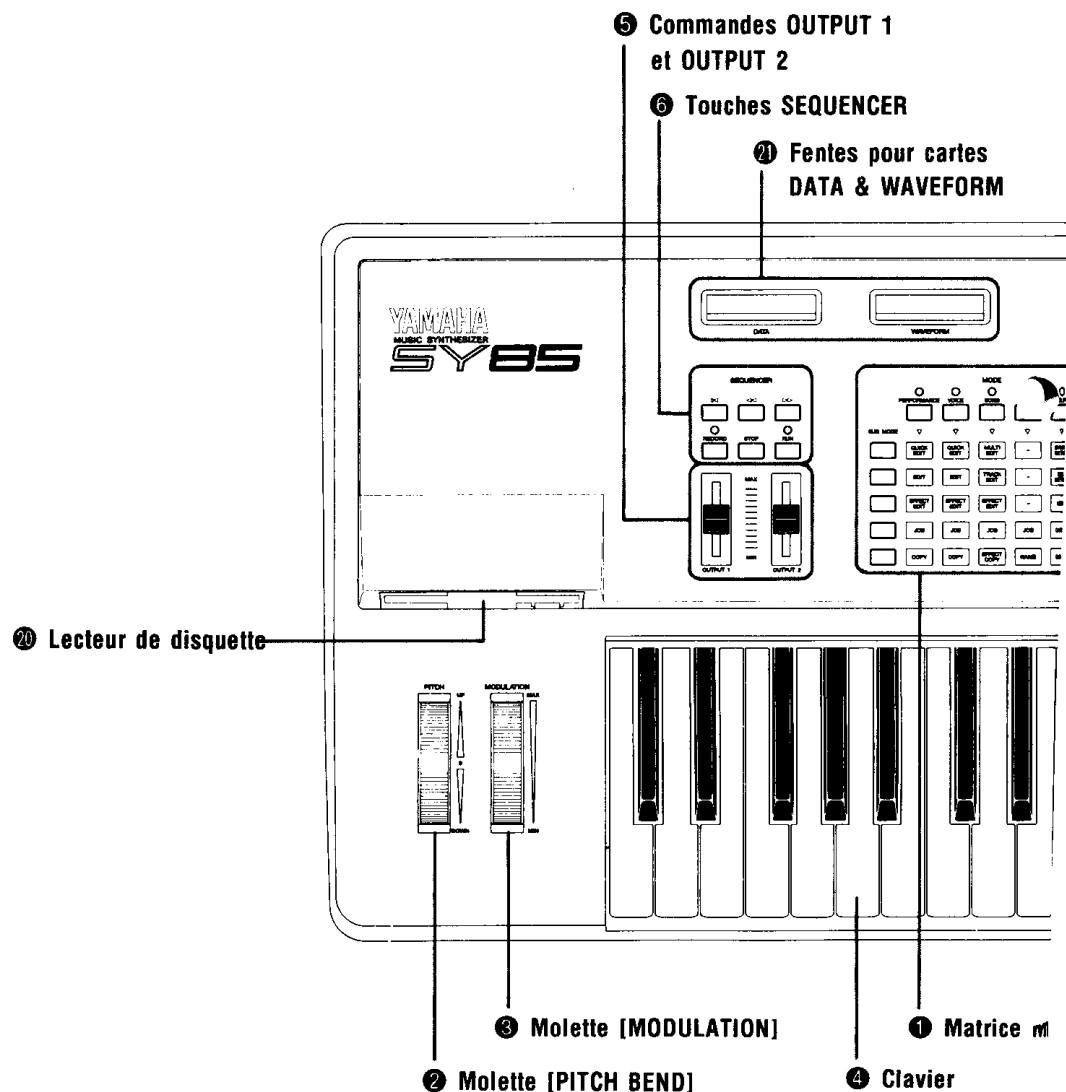
1. **Mode Performance Edit**.....[Page 13]
2. **Mode Voice Edit**.....[Page 57]
3. **Mode Drum Voice Edit**[Page 119]
4. **Mode Song Edit**[Page 147]
5. **Mode Pattern Edit**.....[Page 201]
6. **Mode Utility Mode**.....[Page 209]
7. **Mode Wave Edit**[Page 237]

Lorsque vous vous serez familiarisé avec la manière dont le SY85 fonctionne, vous ne devriez consulter le manuel de référence que de temps à autre pour obtenir des informations sur les fonctions que vous n'avez jamais utilisées auparavant ou pour vous rafraîchir la mémoire au sujet des fonctions que vous n'utilisez pas très souvent.

Chaque section du manuel de référence possède sa propre table des matières. Vous ne devriez donc avoir aucune peine à retrouver une fonction particulière. Les fonctions et références peuvent également être situées au moyen de l'index fourni à la fin du manuel.

Commandes et connecteurs

■ Panneau avant



① Matrice MODE

Les touches [PERFORMANCE], [VOICE], [SONG], [PATTERN] et [UTILITY], situées au sommet de la matrice sélectionnent les différents modes du SY85 tandis que les touches SUB MODE sélectionnent les différents sous-modes se rapportant à chacun des modes principaux. Ce système permet d'accéder aisément et directement à n'importe quel mode sans passer par une interface complexe à plusieurs niveaux.



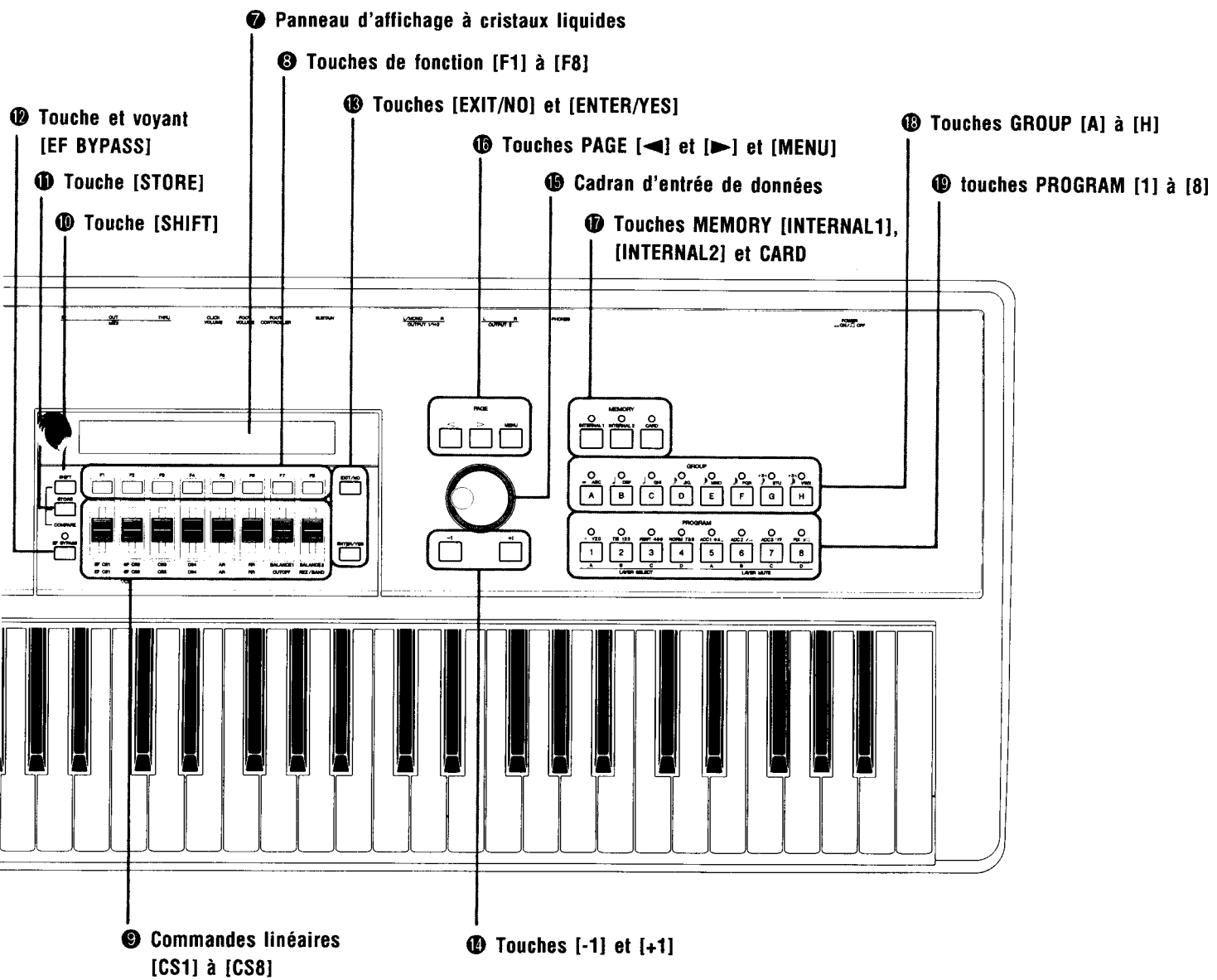
Manuel d'introduction: page 21, / manuel de référence: page 8.

② Molette [PITCH BEND]

Cette molette auto-centrée permet d'agir progressivement sur la hauteur du son.



Manuel d'introduction: page 27, / manuel de référence: page 82.



3 Molette [MODULATION]

Peut être assignée de manière à appliquer une modulation de la hauteur, de l'amplitude ou de la fréquence du son, d'agir sur le générateur d'enveloppe ou de faire varier la fréquence de coupure des filtres afin de produire toute une série d'effets expressifs.

➔ Manuel d'introduction: page 27, / manuel de référence: page 31.

4 Clavier

Le SY85 possède un clavier de 61 touches sensible à la vélocité et à la pression "aftertouch" permettant de contrôler parfaitement l'expression musicale.

⑤ Commandes OUTPUT 1 et OUTPUT 2

Règlent le volume du son délivré par les prises OUTPUT 1 et OUTPUT 2 du panneau arrière ainsi que par la prise PHONES.

⑥ Touches SEQUENCER

Commandent les fonctions d'enregistrement et de reproduction du séquenceur interne.



Manuel d'introduction: page 51.

⑦ Panneau d'affichage à cristaux liquides

Ce panneau d'affichage à cristaux liquides de 2 lignes de 40 caractères indique toutes les informations essentielles pour l'utilisation et la programmation de l'instrument.



Manuel d'introduction: page 21.

⑧ Touches de fonction [F1] à [F8]

Les fonctions de ces touches dépendent du mode sélectionné. Elles sont utilisées pour engager une fonction ou sélectionner un paramètre sur l'affichage juste au-dessus de la touche.



Manuel d'introduction: page 19, / manuel de référence: page 10.

⑨ Commandes linéaires [CS1] à [CS8]

Dans les modes Voice Play et Performance Play, ces commandes sont utilisées pour contrôler l'expression en temps réel. Dans les modes utilitaires et d'édition, en revanche, elles sont utilisées pour éditer les paramètres affichés juste au-dessus de chaque commande linéaire.



Manuel d'introduction: page 28, / manuel de référence: page 10.

⑩ Touche [SHIFT]

La touche [SHIFT] est parfois utilisée pour accéder à des fonctions, des paramètres ou des affichages secondaires. Elle s'utilise également en combinaison avec la touche [STORE] pour appeler la fonction Edit Compare.



Manuel d'introduction: page 35, / manuel de référence: page 14.

⑪ Touche [STORE]

Sert à mémoriser les données éditées dans un emplacement de la mémoire interne ou sur carte. Elle s'utilise en combinaison avec la touche [SHIFT] pour appeler la fonction Edit Compare.



Manuel d'introduction: page 38, / manuel de référence: page 55.

⑫ Touche et voyant [EF BYPASS]

Cette touche sert à contourner le système d'effets numériques interne du SY85, c'est-à-dire à désactiver tous les effets. Les effets sont désactivés lorsque le voyant de la touche [EF BYPASS] est allumé.

⑬ Touches [EXIT/NO] et [ENTER/YES]

La touche [EXIT/NO] peut généralement s'utiliser pour quitter un sous-mode ou une fonction, tandis que la touche [ENTER/YES] sert à engager divers sous-modes et fonctions. Ces touches sont également utilisées pour répondre par "oui" ou "non" aux demandes de confirmation "Are you sure?" lors de la sauvegarde ou de l'initialisation de données.



Manuel d'introduction: page 27, / manuel de référence: page 9.

⑭ Touches [-1] et [+1]

Ces touches peuvent être utilisées pour sélectionner les voix, les combinaisons de performance, les morceaux et les motifs du séquenceur. Ces touches peuvent également servir à éditer les valeurs des paramètres des différents modes d'édition du SY85. Elles peuvent être soit pressées brièvement pour faire changer la valeur d'un incrément dans le sens choisi, soit maintenues enfoncées pour un défilement continu.



Manuel d'introduction: page 23, / manuel de référence: page 9.

⑮ Cadran d'entrée de données

Le cadran d'entrée de données offre un moyen rapide et efficace de couvrir une large plage de numéros de voix ou de combinaisons de performance lorsque, par exemple, vous recherchez une voix dont vous avez oublié le numéro. Il est également pratique pour apporter des changements de valeur importants dans les différents modes d'édition.



Manuel d'introduction: page 23, / manuel de référence: page 9, 10.

⑯ Touches PAGE [◀] et [▶] et [MENU]

Dans les modes utilitaires ou d'édition, ces touches servent à sélectionner les différents écrans d'édition. Les touches [◀] et [▶] servent à parcourir un par un les écrans disponibles en avant ou en arrière, tandis que la touche [MENU] sert à appeler un menu qui permet de spécifier et d'appeler directement un écran par son numéro.



Manuel d'introduction: page 19, / manuel de référence: page 8.

⑰ Touches MEMORY [INTERNAL1], [INTERNAL2] et CARD

Sélectionnent la zone de mémoire — interne 1, interne 2 ou carte — dans laquelle les voix ou les combinaisons de performances seront sélectionnées.



Manuel d'introduction: page 21, / manuel de référence: page 14.

⑱ Touches GROUP [A] à [H]

Outre leur fonction de sélection des voix ou des combinaisons de performance, les touches GROUP servent à entrer des caractères pour composer les noms des voix, des combinaisons de performance, des morceaux et des motifs. Elles servent également à préciser les longueurs de note pendant l'enregistrement avec le séquenceur interne.



Manuel d'introduction: page 22, / manuel de référence: page 14.

①9 touches PROGRAM [1] à [8]

Les touches PROGRAM sont utilisées en conjonction avec les touches MEMORY et GROUP pour sélectionner les voix et les combinaisons de performance. Elles servent également à entrer des caractères pour composer les noms de voix, de combinaison de performance, de morceau et de motif ainsi qu'à entrer des liaisons, des silences et des accents pendant l'enregistrement avec le séquenceur interne. En mode d'édition des combinaisons de performance, elles sont également utilisées pour sélectionner la couche (layer) à éditer et pour étouffer certaines couches si nécessaires.



Manuel d'introduction: page 22, / manuel de référence: page 14.

②0 Lecteur de disquette

Le lecteur de disquette incorporé du SY85 permet de stocker de manière simple et économique un volume important de données de voix, de combinaison de performance, de séquence et d'onde. Le voyant d'activité situé en dessus de la fente du lecteur indique que la disquette est sollicitée. (Ne retirez jamais la disquette et ne mettez pas l'appareil hors tension lorsque ce voyant est allumé). Le bouton d'éjection, situé également en dessous de la fente du lecteur, sert à retirer la disquette.



Manuel d'introduction: page 18, / manuel de référence: page 225.

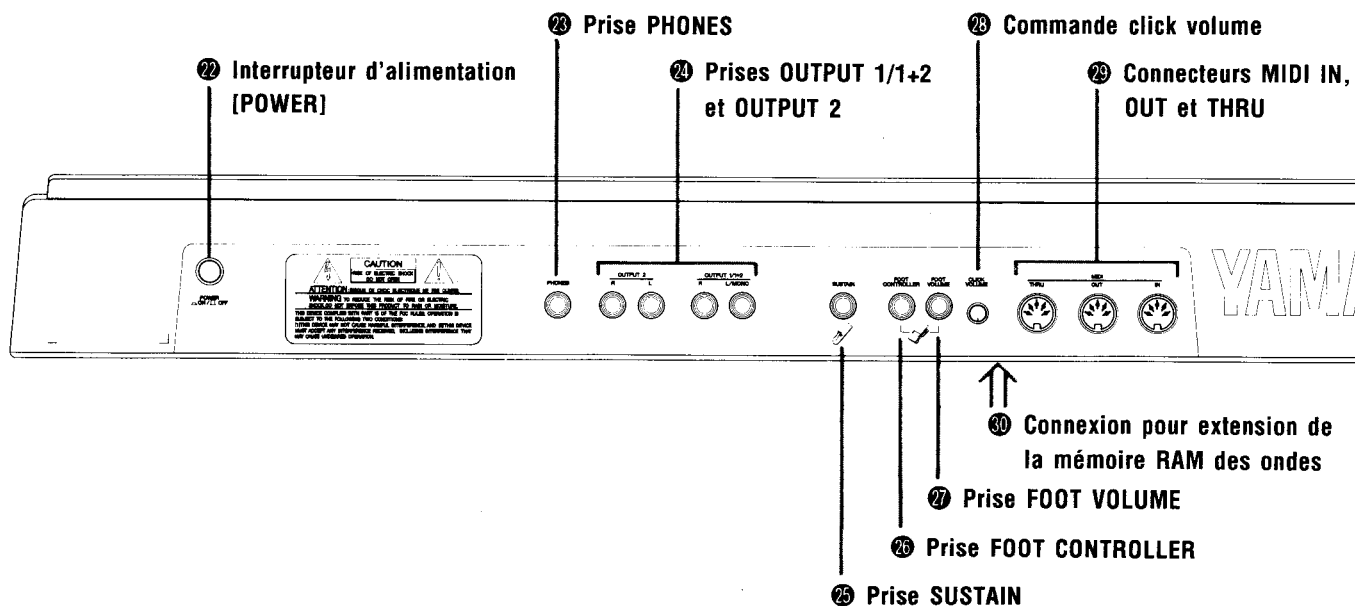
②1 Fentes pour cartes DATA & WAVEFORM

La fente DATA accepte les cartes de mémoire MCD64 Yamaha. Celles-ci permettent de stocker et de récupérer les voix et les combinaisons de performance du SY85. Elle accepte également les cartes de voix et de combinaisons de performance ROM pré-programmées. La fente WAVEFORM accepte les cartes ROM pré-programmées contenant des données d'onde qui peuvent être utilisées par le SY85. Les données d'onde sur carte peuvent être chargées dans la mémoire d'ondes RAM interne du SY85.



Manuel d'introduction: page 64, / manuel de référence: page 250.

■ Panneau arrière



22 Interrupteur d'alimentation [POWER]

Appuyez pour mettre l'appareil sous ou hors tension.

➔ Manuel d'introduction: page 18.

23 Prise PHONES

Accepte une paire d'écouteurs stéréo (fiche 1/4" standard) permettant d'écouter le son du SY85 sans équipement d'amplification externe.

24 Prises OUTPUT 1/1+2 et OUTPUT 2

Il s'agit des sorties stéréo principales du SY85. Si des fiches ne sont insérées que dans les prises OUTPUT 1/1+2, alors les signaux OUTPUT 2 sont combinés avec les signaux OUTPUT 1 et délivrés via les prises OUTPUT 1/1+2. En outre, si une fiche est insérée seulement dans la prise L/MONO, les signaux des voies stéréo gauche et droite sont combinés et délivrés via cette prise (pour le raccordement à un amplificateur mono).

➔ Manuel d'introduction: page 17.

25 Prise SUSTAIN

Un commutateur au pied FC4 ou FC5 Yamaha en option peut être connecté à cette prise pour activer et désactiver la fonction Sustain.

➔ Manuel d'introduction: page 17.

26 Prise FOOT CONTROLLER

Un contrôleur au pied FC7 ou FC9 Yamaha disponible en option branché à cette prise peut être utilisé pour moduler l'amplitude, la hauteur ou la fréquence du son, pour agir sur le générateur d'enveloppe ou pour modifier la fréquence de coupure du filtre.



Manuel d'introduction: page 17.

27 Prise FOOT VOLUME

Un contrôleur au pied FC7 ou FC9 Yamaha disponible en option branché à cette prise peut être utilisé pour contrôler le volume.



Manuel d'introduction: page 17.

28 Commande click volume

Ce bouton règle le volume du click (métronome) produit par le séquenceur.



Manuel de référence: page 217.

29 Connecteurs MIDI IN, OUT et THRU

Le connecteur MIDI IN reçoit les données d'un séquenceur ou autre appareil externe qui doit commander le SY85 ou lui transmettre des données. Le connecteur MIDI THRU retransmet simplement les données reçues via le connecteur MIDI IN et permet donc d'enchaîner plusieurs instruments MIDI. Le connecteur MIDI OUT transmet les données correspondant à toutes les fonctions d'exécution du SY85 ou des données en bloc lorsque l'une des fonctions de transmission de données MIDI est activée.

30 Connexion pour extension de la mémoire RAM des ondes

Vous pouvez insérer des modules de mémoire supplémentaires dans ces fentes afin d'étendre la mémoire jusqu'à un maximum de 3 mégaoctets.



Manuel de référence: page 285.

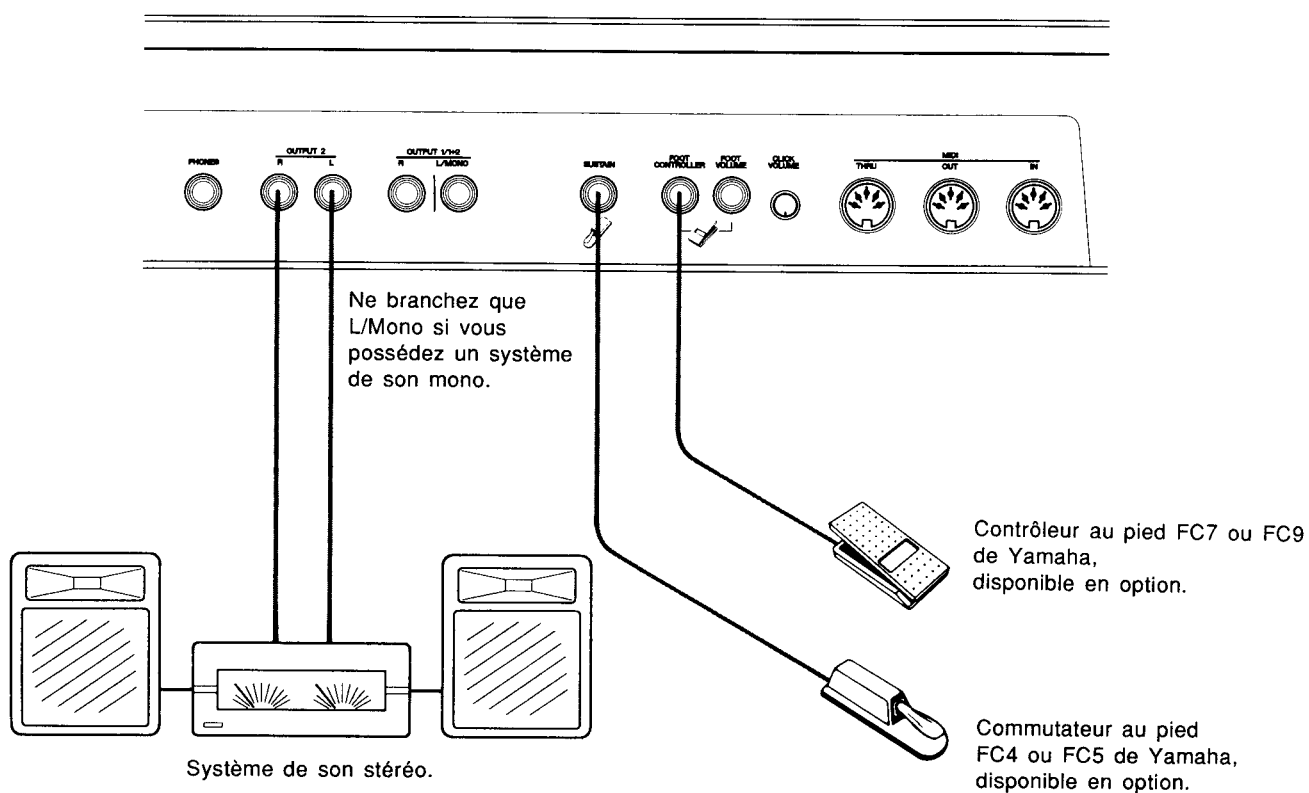
1. Installation et réglage

■ Connexions

Le schéma ci-dessous montre les connexions de base d'une configuration comprenant simplement le SY85 et un système d'amplification stéréo.



Assurez-vous que le SY85 et le système d'amplification soient tous deux hors tension avant de réaliser les connexions.



■ Procédure de mise sous tension

Que vous le croyiez ou non, il existe une “bonne” manière de mettre sous tension votre système, qui réduit les risques d’endommager votre matériel (et vos oreilles!)

1. Assurez-vous que les commandes de volume de votre système d’amplification et de votre SY85 soient réglées sur la position correspondant au volume minimum avant de mettre les appareils sous tension.
2. Mettez le SY85 sous tension.
3. Mettez votre système d’amplification sous tension.
4. Montez le son de votre système d’amplification à un niveau raisonnable.
5. Augmentez progressivement le volume de votre SY85 (commandes OUTPUT1 et OUTPUT2) tout en jouant sur le clavier pour atteindre le niveau d’écoute souhaité.



Le SY85 transmet automatiquement les données de changement de commande MIDI correspondant à son statut de contrôle lorsque l'interrupteur d'alimentation est pressé pour mettre l'appareil sous ou hors tension. Ceci peut affecter le fonctionnement d'autres appareils MIDI connectés à la prise MIDI OUT du SY85. Si le SY85 est raccordé à d'autres appareils MIDI, il doit être mis sous tension en premier et hors tension en dernier.

■ Charger et jouer le morceau de démonstration

Lorsque vous avez installé votre système SY85, vous pouvez charger et jouer la séquence de démonstration fournie sur la disquette “DEMO”.



Le fait de charger les données de démonstration efface les données contenues dans les mémoires de séquences, d'ondes et de voix. Si vous avez des données importantes dans l'une de ces zones de mémoire, assurez-vous de les sauvegarder sur disquette avant de charger le morceau de démonstration.

1. Insérez la disquette DEMO

Insérez la disquette DEMO dans le lecteur. Le côté de la disquette qui comprend le volet métallique doit être inséré en premier dans la fente avec la face comprenant l’étiquette dirigée vers le haut.

2. Sélectionnez la fonction utilitaire DISK ALL LOAD

Appuyez sur la touche [UTILITY] de sorte que son voyant s'allume, puis appuyez sur la touche SUB MODE [DISK] (la touche SUB MODE la plus basse). Un affichage sur lequel le mot "DISK" est inscrit dans le coin supérieur gauche apparaît.

```
DISK All      <--NEW--*>
[LOAD]SAVE   Disk=01 + Internal
```

Si nécessaire, appuyez sur la touche PAGE [◀] de façon répétée jusqu'à ce que l'affichage "DISK ALL" reproduit ci-dessus apparaisse. Appuyez également sur la touche [F1] pour vous assurer que la fonction LOAD est sélectionnée (des crochets doivent entourer le mot "LOAD" sur l'affichage).

3. Chargez les données de démonstration

Appuyez sur la touche [ENTER/YES] une fois. "Are you sure?" apparaît sur l'affichage. Appuyez sur [ENTER/YES] une seconde fois pour déclencher le chargement des données

```
DISK All      <--NEW--*>
                ** BUSY ** Now executing !
```

"** BUSY ** Now executing!" est affiché pendant que les données sont chargées.

4. Sélectionnez le mode SONG

Lorsque le chargement des données est terminé, appuyez sur la touche [SONG] pour sélectionner le mode SONG.

```
SONG PLAY      Meas Tempo Time   (TR1)
01:Demo        001 120 4/4       [Tch]
```

5. Jouez le morceau de démonstration

Appuyez sur la touche SEQUENCER [RUN] pour jouer la séquence de démonstration. Vous pouvez interrompre le morceau à tout moment en appuyant sur la touche [STOP].

6. Ejectez la disquette

Appuyez sur le bouton d'éjection situé en dessous de la fente du lecteur de disquette pour éjecter la disquette de démonstration puis rangez celle-ci en lieu sûr.

■ Chargement de données de voix, de combinaisons de performance et de motifs pré-programmés

Bien que les voix, les combinaisons de performance et les motifs pré-programmés soient contenus dans la mémoire interne du SY85 lorsque celui-ci quitte l'atelier de montage, il est toujours possible que la mémoire ait été totalement ou partiellement effacée ou modifiée avant que l'instrument ne vous parvienne. Procédez comme suit pour rétablir les données pré-programmées.



Le fait de recharger les données pré-programmées aura pour effet de remplacer les autres données qui se trouvent dans la mémoire interne du SY85. Si vous avez des données importantes en mémoire, assurez-vous de les sauvegarder avant de recharger les données pré-programmées.

1. Insérez la disquette DATA

Insérez la disquette DATA dans le lecteur. Le côté de la disquette comprenant le volet métallique doit être inséré en premier dans la fente avec la face comprenant l'étiquette dirigée vers le haut.

2. Sélectionnez la fonction utilitaire DISK ALL LOAD

Appuyez sur la touche [UTILITY] de telle manière que son voyant s'allume puis appuyez sur la touche SUB MODE [DISK] (la touche SUB MODE la plus basse). Un affichage sur lequel le mot "DISK" est inscrit dans le coin supérieur gauche apparaît.

```
DISK ALL      <--NEW--*>
[LOAD]SAVE   Disk=01 + Internal
```

Si nécessaire, appuyez à plusieurs reprises sur la touche PAGE[◀] jusqu'à ce que l'affichage "DISK ALL" reproduit ci-dessus apparaisse. Appuyez également sur la touche [F1] pour vous assurer que la fonction LOAD est sélectionnée (des crochets doivent apparaître autour du mot "LOAD" sur l'affichage).

3. Chargez les données

Appuyez une fois sur [ENTER/YES]. "Are you sure?" est affiché. Appuyez une seconde fois sur [ENTER/YES] pour déclencher effectivement le chargement des données.

```
DISK ALL      <--NEW--*>
               ** BUSY ** Now executing !
```

"** BUSY ** Now executing !" est affiché pendant que les données sont chargées.

4. Ejectez la disquette

Lorsque le chargement des données est terminé, appuyez sur le bouton d'éjection situé en dessous de la fente du lecteur de disquette pour éjecter la disquette DATA puis rangez celle-ci en lieu sûr.

2. Sélectionner et jouer les voix

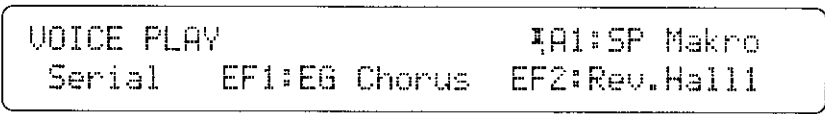
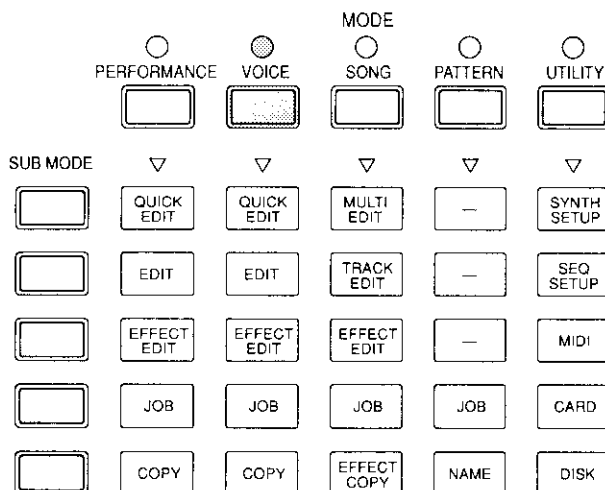
Une des premières choses que vous souhaitez probablement faire avec votre SY85 est de sélectionner et jouer quelques-unes de ses formidables voix. Ce chapitre vous explique comment faire.

■ Jouer les voix internes

Le SY85 utilise trois mémoires de voix différentes — INTERNAL 1, INTERNAL 2 et CARD. Commençons par sélectionner et jouer quelques-unes des voix internes.

1. Sélectionnez le mode Voice Play

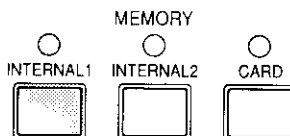
Appuyez sur la touche [VOICE] de telle manière que son voyant s'allume et que les mots "VOICE PLAY" apparaissent sur la ligne supérieure de l'écran.



Les informations affichées sur la ligne inférieure de l'écran vous indiquent le mode d'effet actuellement sélectionné ainsi que les effets assignés aux deux processeurs d'effets du SY85. Voyez le chapitre "Effets" à partir de la page 254 du manuel de référence pour plus de détails.

2. Sélectionnez la mémoire et la banque des voix internes

Chaque touche de mémoire INTERNAL vous donne accès à deux banques de 64 voix chacune. Appuyez à plusieurs reprises sur la touche [INTERNAL 1] tout en observant le numéro de voix sur l'affichage.



Le numéro et le nom de la voix apparaissent dans le coin supérieur droit de l'affichage. Remarquez que le chiffre romain derrière le "I" qui précède le numéro de la voix alterne entre "I" et "II" ($I_I \leftrightarrow I_{II}$) chaque fois que la touche [INTERNAL 1] est pressée. Essayez de faire de même avec la touche [INTERNAL 2]. L'affichage alterne entre I_{III} et I_{IV} . Ce sont les symboles qui désignent les banques de voix 1, 2, 3 et 4:

[INTERNAL 1]

I_I Banque de voix interne 1
 I_{II} Banque de voix interne 2

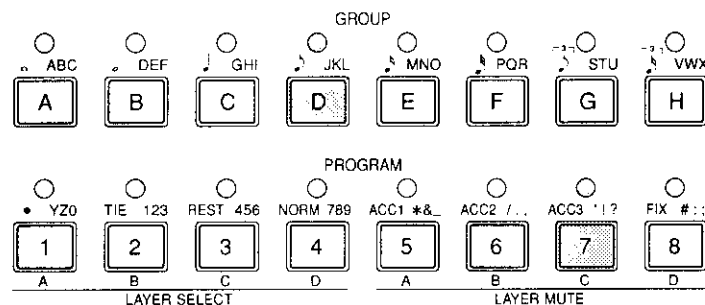
[INTERNAL 2]

I_{III} Banque de voix interne 3
 I_{IV} Banque de voix interne 4

3. Sélectionnez une voix

Après avoir sélectionné une banque de voix interne, vous pouvez sélectionner l'une des 64 voix qu'elle contient. Les 64 voix sont organisées en 8 groupes de 8 voix chacun ($8 \times 8 = 64$). N'importe quelle voix peut être sélectionnée en spécifiant son groupe au moyen des touches GROUP [A] à [H] et son numéro au moyen des touches PROGRAM [1] à [8].

Pour sélectionner la voix "D7", par exemple, appuyez d'abord sur la touche GROUP [D] puis sur la touche PROGRAM [7]. Le voyant de la touche GROUP [D] clignote jusqu'à ce que la touche PROGRAM [7] ait été pressée pour sélectionner la voix D7.



```
VOICE PLAY                               #D7:ST Violn
Serial EF1:EQ -> Sym EF2:Rev.Hall1
```

Pour sélectionner une autre voix dans le même groupe, il suffit d'appuyer sur la touche PROGRAM correspondante. En revanche, pour sélectionner une voix dans un groupe différent, vous devez toujours appuyer sur une touche GROUP et une touche PROGRAM. De la même manière, pour sélectionner une banque interne différente, vous devez appuyer sur trois touches: une touche MEMORY, une touche BANK et une touche PROGRAM. Les voyants correspondant à la mémoire et au groupe sélectionnés clignotent et rien ne change jusqu'à ce que vous appuyez sur la touche PROGRAM correspondant au numéro de la voix souhaitée. Cette procédure permet d'éviter de sélectionner des voix indésirables avant que le numéro de la voix ait été spécifié.

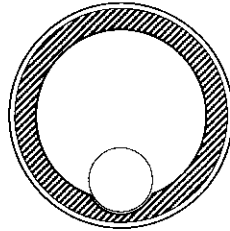
Méthodes alternatives de sélection des voix

- **Les touches [+1] et [-1]** sont plus pratiques pour effectuer des changements mineurs, progressifs, par exemple, pour sélectionner des numéros de voix adjacents ou proches.



Appuyez brièvement sur la touche [-1] ou [+1] pour passer au numéro de voix précédent ou suivant ou maintenez une de ces deux touches enfoncée pour un défilement continu dans le sens correspondant. Le voyant GROUP allumé change automatiquement lorsque vous passez la limite d'une banque.

- **Le cadran d'entrée de données** constitue un moyen rapide et efficace de parcourir une large plage de numéros de voix lorsque, par exemple, vous recherchez une voix dont vous avez oublié le numéro. Utilisez les touches MEMORY de la manière habituelle pour sélectionner le groupe de mémoire puis tournez le cadran tout en observant l'affichage.



Les groupes sont automatiquement commutés à mesure que les numéros de voix changent.

4. Jouez

Essayez de jouer la voix sélectionnée sur le clavier. Sélectionnez plusieurs numéros de voix et essayez-les. Pour information, voici une liste abrégée des voix disponibles.

■ Liste des voix internes

● VOIX INTERNE 1

No	Nom de la voix	No	Nom de la voix
A1	SP Makro	E1	SC Wondr
A2	SP Movie	E2	SC Ecko
A3	SP SawSt	E3	SC Perc
A4	SP Poly	E4	SC Clav
A5	SP Sweet	E5	SC Fingr
A6	SP Phaze	E6	SC SPike
A7	SP Abyss	E7	SC Housy
A8	SP Glass	E8	SC Pan
B1	AP Grand	F1	BR Trump
B2	AP Rock	F2	BR Mute
B3	AP Tack	F3	BR Tromb
B4	AP Chors	F4	BR Horn
B5	AP Dance	F5	BR Tuba
B6	AP Touch	F6	BR TpSfz
B7	KY EP1	F7	BR EnsSF
B8	KY EP2	F8	BR TpEns
C1	BA Wood	G1	GT Steel
C2	BA Pitz	G2	GT Dark
C3	BA Fingr	G3	GT Nylon
C4	BA Pick1	G4	GT 12Str
C5	BA Pick2	G5	GT Strt1
C6	BA Frtls	G6	GT Strt2
C7	BA Thump	G7	GT Mute
C8	BA Slap	G8	GT Comp1
D1	ST Power	H1	ME Mello
D2	ST Sectn	H2	ME Orch1
D3	ST Arco	H3	ME Orch2
D4	ST Pizz	H4	ME Kali
D5	ST Deep	H5	ME Hand
D6	ST Sfz	H6	ME Tink
D7	ST Violn	H7	ME OrchR
D8	ST JeanL	H8	DR PTN

● VOIX INTERNE 2

No	Nom de la voix	No	Nom de la voix
A1	SP Sweep	E1	SC Jrney
A2	SP Space	E2	SC Mute
A3	SP Nasty	E3	SC Metal
A4	SP Smoky	E4	SC Vox
A5	SP Goner	E5	SC Aha!
A6	SP Vizon	E6	SC Topia
A7	SP Slow	E7	SC Wires
A8	SP Sqare	E8	SC Vocal
B1	KY EP3	F1	BR Tpts
B2	KY EP4	F2	BR Stab
B3	KY EP5	F3	BR Toto
B4	KY EP6	F4	BR Rezz
B5	KY EP7	F5	BR Saw
B6	KY EP8	F6	BR SawSF
B7	KY EP9	F7	BR Wow
B8	KY EP10	F8	BR Swell
C1	BA Syn1	G1	GT Harm
C2	BA Syn2	G2	GT Strt3
C3	BA Syn3	G3	GT Dist
C4	BA Syn4	G4	GT Warm
C5	BA Syn5	G5	GT Comp2
C6	BA Syn6	G6	GT Wah
C7	BA Syn7	G7	GT Feed
C8	BA Syn8	G8	GT Jazz
D1	ST Sizzl	H1	ME Voics
D2	ST Brite	H2	ME Tomi
D3	ST Thin	H3	ME Soro
D4	ST Dark	H4	ME Grind
D5	ST Synth	H5	ME Gizmo
D6	ST Anlog	H6	ME Bottl
D7	ST Combo	H7	ME Templ
D8	ST Tron	H8	DR Zones

● VOIX INTERNE 3

No	Nom de la voix	No	Nom de la voix
A1	SP Paddy	E1	SC Synnr
A2	SP Nehan	E2	SC Digi1
A3	SP Wine	E3	SC Bari
A4	SP Hyper	E4	SC Sqiff
A5	SP Big	E5	SC Bell
A6	SP Exita	E6	SC Digi2
A7	SP Freqs	E7	SC Rezz
A8	SP Mello	E8	SC Digi3
B1	KY EP11	F1	BR Syn1
B2	KY EP12	F2	BR Syn2
B3	KY Clav1	F3	BR Syn3
B4	KY Clav2	F4	BR Syn4
B5	KY Hrpsi	F5	WN Tenor
B6	KY Acrdn	F6	WN Alto
B7	KY Cali1	F7	WN Sopr
B8	KY Cali2	F8	WN Bari
C1	BA Syn9	G1	SE Rain
C2	BA Syn10	G2	SE Star
C3	BA Syn11	G3	SE BDup
C4	BA Syn12	G4	SE Templ
C5	SL Digi	G5	MI Ride
C6	SL Lead	G6	SE Alert
C7	SL Saw1	G7	BR East
C8	SL Saw2	G8	BR Tooth
D1	TP Timp	H1	SE Indus
D2	TP Glock	H2	SE Chou
D3	TP Hands	H3	SE Demon
D4	TP Mrmba	H4	SE Dropr
D5	TP Steel	H5	SE Wind
D6	TP Tubal	H6	SE Rezo
D7	TP Vibes	H7	SE Noize
D8	TP Xylo	H8	DR GMIDI

● VOIX INTERNE 4

No	Nom de la voix	No	Nom de la voix
A1	CH Aah	E1	FI Blue1
A2	CH Ooh	E2	FI Kalim
A3	CH Ghost	E3	FI Sitar
A4	CH Vespa	E4	FI Harp
A5	CH Vocod	E5	FI DulcM
A6	CH Pure	E6	FI DulcD
A7	CH Quire	E7	FI Dudel
A8	CH Breth	E8	FI Blue2
B1	OR JazB	F1	WN Pan
B2	OR Perc	F2	WN Clari
B3	OR Smoke	F3	WN Basso
B4	OR Dist	F4	WN Oboe
B5	OR Cheap	F5	WN Picc
B6	OR Click	F6	WN Recor
B7	OR Pipes	F7	WN Flute
B8	OR Airy	F8	WN Breth
C1	SL Squar	G1	FI Lip
C2	SL Sync	G2	WN SaxSF
C3	SL Cutty	G3	SE Heli
C4	SL Hamma	G4	MW EGBia
C5	SL Pulse	G5	AT EGBia
C6	SL Dist	G6	MI EPNP
C7	SL Lyle	G7	MI Hiss
C8	SL Whisl	G8	MI Crash
D1	TP SynDr	H1	SE Goblin
D2	TP Loggy	H2	SE Up&Up
D3	TP Angle	H3	SE S&H
D4	TP Bambu	H4	SE Hyena
D5	TP Syn	H5	SE It
D6	TP Siam	H6	SE Hell
D7	TP Tinkl	H7	SE Pops
D8	TP Agone	H8	DR Efect

Remarquez que les voix sont disposées par catégories pour faciliter l'accès. La catégorie de chaque voix est identifiée par un préfixe de deux caractères, comme suit:

AP	Pianos acoustiques
EP	Pianos électriques
OR	Orgues
KY	Claviers
BR	Cuivres
ST	Cordes
BA	Basses
WN	Vents
FI	Instrument Folk
PL	Cordes pincées
CH	Chorus
PC	Percussions
SP	Pad de synthèse
SC	Comp de synthèse
SL	Lead de synthèse
ME	Effets musicaux
SE	Effets sonores
DR	Batteries
MI	Instruments divers
AT	Aftertouch
MW	Molette de modulation

Une liste plus détaillée est fournie à l'annexe du manuel de référence (page 306 à 309).



Si vous n'entendez aucun son à ce stade, assurez-vous que votre système d'amplification est bien sous tension et que le volume est réglé à un niveau d'écoute suffisant. Vérifiez également que les commandes OUTPUT 1 et OUTPUT 2 du SY85 sont bien réglées à un niveau d'écoute suffisant et que toutes les connexions ont été correctement effectuées.

■ La mémoire de voix CARD

La mémoire CARD est une carte de mémoire MCD64 Yamaha disponible en option (ou une carte de voix pré-programmées) insérée dans la fente DATA du SY85. Les cartes de mémoire sont utiles pour mémoriser et transporter les voix que vous avez créées vous-même ou que vous avez reçues. Elles vous permettent également de mémoriser des jeux de voix similaires sur des cartes de mémoire différentes. Une carte de mémoire MCD64 contient quatre banques de 64 voix chacune, soit 256 voix par carte.

Les numéros des voix sur carte sont précédés de la lettre "C", les quatre banques de voix sont sélectionnées en séquence par des pressions répétées sur la touche [CARD]:

... C_I → C_{II} → C_{III} → C_{IV} → C_I ...

Les voix individuelles sont ensuite sélectionnées au moyen des touches GROUP et PROGRAM (ou des touches [-1]/[+1] ou du cadran d'entrée de données) exactement de la même manière que les voix INTERNES.



Une carte de mémoire MCD64 Yamaha correctement formatée (ou une carte appropriée de voix pré-programmées) doit être insérée dans la fente CARD avant que la mémoire CARD puisse être sélectionnée. Si aucune carte n'est présente, le message "Data Card not ready!" apparaît lorsque vous tentez de sélectionner la mémoire de voix CARD. Le cas échéant, appuyez sur [EXIT/NO] pour retourner au mode Voice Play.

■ Contrôle en temps réel

Le SY85 possède plusieurs contrôleurs qui peuvent être utilisés pour contrôler la musique en temps réel. Certains d'entre eux, comme la molette de Pitch Bend, ont une fonction fixe tandis que d'autres peuvent être réglés pour contrôler toute une série de paramètres, notamment la modulation d'amplitude, la modulation de hauteur, la modulation du filtre ou directement les paramètres d'effet.

Chaque voix possède son propre jeu d'assignations des contrôleurs de telle sorte que les assignations que vous programmez au moyen des fonctions du mode VOICE EDIT (décrites dans le manuel de référence) ne s'appliquent qu'à la voix sélectionnée.

● Molette PITCH BEND

Faites tourner la molette vers l'avant pour élever la hauteur des notes jouées sur le clavier et vers vous pour l'abaisser. La molette PITCH est auto-centrée, ce qui signifie qu'elle revient d'elle-même en position centrale lorsqu'elle est relâchée.



La plage maximale de la molette PITCH peut être réglée au moyen de la fonction PITCH décrite à la page 82 du manuel de référence.

● Molette MODULATION

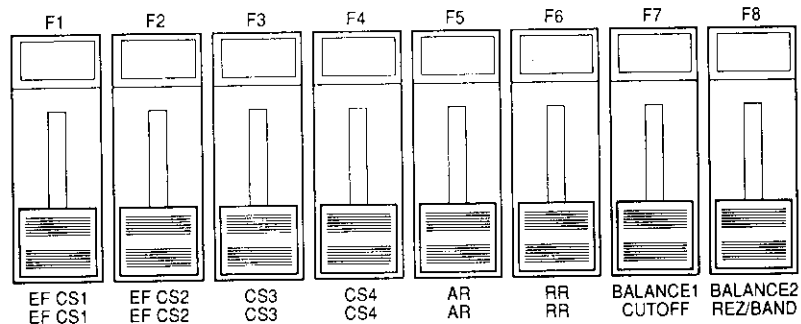
Faites tourner la molette de modulation vers l'avant pour augmenter la profondeur du type de modulation spécifié pour la voix sélectionnée. La molette MODULATION reste en place lorsqu'on la lâche et continue à produire l'effet spécifié.



La molette MODULATION peut contrôler à la fois la modulation de la hauteur, de l'amplitude et de la fréquence du son, agir sur le générateur d'enveloppe et modifier la fréquence de coupure du filtre. Le type de contrôle appliqué peut être programmé indépendamment pour chaque voix au moyen des paramètres décrits à la page 83 du manuel de référence.

● Commandes linéaires

Chacune des huit commandes linéaires situées en dessous du panneau d'affichage du SY85 — [CS1] à [CS8] — a une fonction de contrôle en temps réel spécifique en mode VOICE (et dans le mode PERFORMANCE, décrit au chapitre suivant). Les fonctions des commandes linéaires en mode VOICE sont indiquées en blanc en dessous de chaque commande.



[CS1] EF & [CS2] EF sont assignées au contrôle de paramètres spécifiques des effets produits par les processeurs d'effets 1 et 2 du SY85 respectivement. Elles peuvent contrôler la réverbération, la profondeur de chorus, la vitesse ou n'importe quel paramètre produisant une variation utile du son en temps réel pour l'effet sélectionné. Bien que les assignations initiales soient pré-programmées pour les voix fournies avec le SY85, vous pouvez les modifier en fonction de vos exigences musicales propres au moyen de la fonction CONTROL PARAMETERS du mode VOICE EFFECT EDIT décrite à la page 110 du manuel de référence. Veuillez vous reporter à la section "Effets", à partir de la page 254 pour davantage de détails sur le système des effets.

[CS3] & [CS4] sont assignables à pratiquement n'importe quels paramètres de voix. Bien que les assignations initiales soient pré-programmées pour les voix fournies avec le SY85, vous pouvez les modifier et les adapter à vos exigences musicales propres au moyen des fonctions CS3 PARAMETER EDIT et CS4 PARAMETER EDIT du mode VOICE EDIT décrites aux pages 89 et 91 du manuel de référence.

[CS5] AR contrôle la vitesse d'attaque du générateur d'enveloppe d'amplitude et permet donc de produire à volonté une attaque plus rapide ou plus lente.

[CS6] RR Contrôle la vitesse de relâchement du générateur d'enveloppe d'amplitude et permet donc de produire à volonté un relâchement plus rapide ou plus lent.

[CS7] CUTOFF fait varier la fréquence de coupure du filtre numérique, ce qui permet de produire des effets de filtre dynamiques en temps réel.

[CS8] REZ/BAND augmente ou diminue la proportion de résonance à la fréquence de coupure du filtre, de manière à produire un timbre plus étroit ou plus large. Une résonance plus élevée tend également à accentuer l'effet de la commande [CS7] CUTOFF.



Les modifications d'effets et de voix effectuées via les commandes linéaire ne sont pas permanentes, elles ne sont donc pas stockées par le SY85.

● **Contrôleur au pied**

Un contrôleur au pied FC7 ou FC9 Yamaha disponible en option branché à la prise FOOT CONTROLLER du panneau arrière peut être assigné pour contrôler la modulation d'amplitude, la modulation de hauteur, la modulation de fréquence, l'action sur le générateur d'enveloppe ou la fréquence de coupure du filtre via les fonctions FOOT CONTROLLER DEPTH du mode VOICE EDIT décrites à la page 85 du manuel de référence.

● **Pression "aftertouch"**

La réponse du clavier à la pression "aftertouch" est généralement utilisée pour contrôler le vibrato. Plus vous appuyez fort sur les touches, plus le vibrato est important. Ceci permet de contrôler le vibrato sans devoir lever la main du clavier pour utiliser la molette MODULATION. Pour la même raison, la pression "aftertouch" est souvent utilisée pour contrôler la hauteur. De nombreuses voix internes fournies avec le SY85 ont recours à la pression "aftertouch" (voyez la liste des voix à la page 306 à 309), mais vous pouvez assigner ce contrôleur à plusieurs fonctions différentes au moyen des fonctions AFTER TOUCH DEPTH du mode VOICE EDIT décrites à la page 87 du manuel de référence.

3. Le mode Performance

Le mode PERFORMANCE du SY85 permet de combiner jusqu'à quatre voix en combinaisons de performance qui rehaussent de manière significative les possibilités sonores de l'instrument. 128 combinaisons de performance peuvent être mémorisées dans la mémoire interne et rappelées de la même façon que les voix. Avant d'examiner la manière dont vous pouvez créer vos propres combinaisons de performance, nous vous invitons à sélectionner et à jouer certaines des combinaisons fournies avec le SY85.

■ Jouer les combinaisons de performance internes

Le SY85 peut accéder à trois mémoires de combinaisons de performance différentes: INTERNAL 1, INTERNAL 2 et CARD.

1. Sélectionnez le mode Performance

Appuyez sur la touche [PERFORMANCE] de telle sorte que son voyant s'allume et que les mots "PERFORMANCE PLAY" soient affichés sur la ligne supérieure de l'écran.



PERFORMANCE PLAY ¶A1:CO Dream
Parallel EF1:EQ -> Rev1 EF2:Cho & Rev



Les informations affichées sur la ligne inférieure de l'écran vous indiquent le mode d'effet sélectionné et les effets assignés aux deux processeurs d'effets du SY85. Voyez la section "Effets" débutant à la page 254 du manuel de référence pour davantage de détails.

2. Sélectionnez une mémoire de combinaisons de performance interne

En mode PERFORMANCE, chaque touche de mémoire INTERNAL donne accès à une seule banque de 64 combinaisons de performance.

[INTERNAL 1]

I₁.....banque de performance interne 1

[INTERNAL 2]

I₂.....banque de performance interne 2

3. Sélectionnez une combinaison de performance

Après avoir sélectionné une banque de performance interne, vous pouvez sélectionner l'une des 64 combinaisons qu'elle contient exactement de la même manière que pour sélectionner les voix. La procédure de sélection des voix est expliquée à la page 21.

4. Jouez

Essayez de jouer la combinaison de performance sélectionnée sur le clavier. Dans certains cas, vous entendrez plusieurs voix superposées et dans d'autres, le clavier sera partagé en deux parties jouant chacune une voix différente. Sélectionnez plusieurs combinaisons de performance et essayez-les. Pour information, voici une liste abrégée des combinaisons de performance internes.

■ Liste des combinaisons de performance internes

● PERFORMANCE INTERNE 1

No	Nom de la voix
A1	CO Dream
A2	KY Piano
A3	SP Aztec
A4	SC Wyrz
A5	CH Choir
A6	BA Pick1
A7	ST Rosin
A8	BR Stab
B1	CO Soire
B2	OR Bee
B3	SP Lush
B4	SC Rude
B5	CH Breth
B6	BA Swap
B7	ST Octvs
B8	BR Pro5
C1	CO Orch
C2	KY Digi1
C3	SP Faery
C4	SC Talk
C5	CH OohAh
C6	BA Pick2
C7	ST Pitz
C8	BR Sfiz
D1	CO Sable
D2	KY Roady
D3	SP Slide
D4	SC Klav
D5	CH Vespa
D6	BA -Fret
D7	ST Rings
D8	BR Forte

No	Nom de la voix
E1	CO Jazzr
E2	OR Gimme
E3	SP Lite
E4	SC Buzz
E5	CH Munch
E6	BA Rezzo
E7	ST Dark
E8	BR Saw
F1	CO E.S.P
F2	KY Elek
F3	SP Stars
F4	SC Snaps
F5	CH Abyss
F6	BA Mini
F7	ST 2002
F8	BR Obie
G1	CO Pnooh
G2	OR Nave
G3	SP Ace
G4	SC Point
G5	CH Comet
G6	BA Guppy
G7	ST Big
G8	BR Fatti
H1	CO Inca
H2	KY Funky
H3	SP Vekta
H4	SC Pizza
H5	CH Oral
H6	BA Doom
H7	ST Tron
H8	BR Swell

● PERFORMANCE INTERNE 2

No	Nom de la voix
A1	CO Ncert
A2	KY Loud
A3	SP Carol
A4	SL Mitey
A5	ME Orion
A6	GT Amped
A7	SE Rolls
A8	WN Tenor
B1	CO DXStr
B2	OR Sine
B3	SP Venus
B4	SL Chick
B5	ME Glitz
B6	GT Strat
B7	SE C-tar
B8	WN Sacks
C1	CO Stass
C2	KY Digi2
C3	SP Whino
C4	SL L7
C5	ME Honto
C6	GT Phunk
C7	SE Xeno
C8	WN Alto
D1	CO Megin
D2	KY Jerry
D3	SP Hinx
D4	SL Eazy
D5	ME Mars
D6	GT Rock
D7	SE Storm
D8	WN Panic

No	Nom de la voix
E1	CO Gospl
E2	OR Cheap
E3	SP Pluto
E4	SC Clank
E5	ME Ecko
E6	GT Harm
E7	SE Zoom
E8	BR Reeds
F1	CO Ethos
F2	KY PnoMW
F3	SP Synth
F4	FI Santo
F5	ME Alien
F6	GT EI12
F7	SE Delay
F8	BR Lips
G1	CO Kings
G2	KY Calio
G3	SP Anlog
G4	SC Wind
G5	ME Spark
G6	GT 12Str
G7	SE Flies
G8	BR Miles
H1	CO Happi
H2	KY Digi3
H3	SP Arpeg
H4	TP Bells
H5	ME Hit
H6	GT Acstc
H7	SE Hero
H8	BR Fanfr

En plus des catégories de voix décrites à la page 26, le mode performance contient la catégorie "CO" (combinaison).

■ Mémoire de combinaisons de performance CARD

N'importe quelle carte de mémoire MCD64 Yamaha utilisée pour mémoriser des voix peut également être utilisée pour mémoriser des combinaisons de performance. Une carte de mémoire MCD64 contient deux banques de 64 combinaisons de performance chacune, soit un total de 128 combinaisons de performance en plus de 256 voix par carte.

Les numéros des combinaisons de performance sur carte sont précédés de la lettre "C". Les deux banques de combinaisons de performance sont sélectionnées en séquence par des pression répétées sur la touche [CARD]:

... C_I → C_{II} → C_I ...

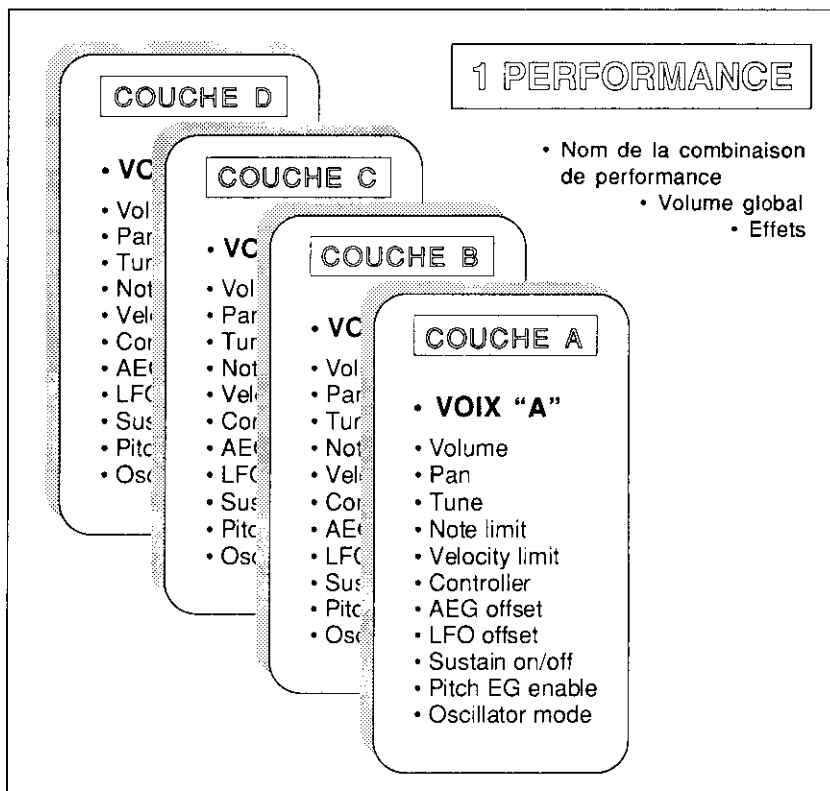
Les combinaisons de performance individuelles peuvent alors être sélectionnées en utilisant les touches GROUP et PROGRAM (ou les touches [-1]/[+1] ou le cadran d'entrée de données) exactement de la même manière que pour les voix et les combinaisons de performance internes.



Une carte de mémoire MCD64 Yamaha correctement formatée (ou une carte appropriée de voix pré-programmées) doit être insérée dans la fente CARD avant que la mémoire CARD puisse être sélectionnée. Si aucune carte n'est présente, le message "Data Card not ready!" apparaît lorsque vous tentez de sélectionner la mémoire CARD. Le cas échéant, appuyez sur [EXIT/NO] pour retourner au mode Performance Play.

■ Programmez vos propres combinaisons de performance

Une seule "combinaison de performance du SY85 peut contenir un, deux, trois ou quatre "couches" (layer), chacune possédant sa propre voix et plusieurs autres attributs importants.

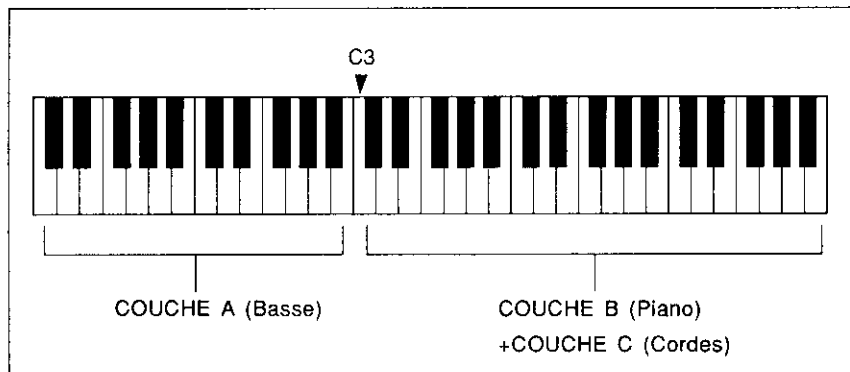


Outre les attributs individuels qui peuvent être programmés pour chaque couche, des caractéristiques globales telles que le volume, les effets et le nom de la combinaison de performance peuvent également être programmés.

Les couches peuvent être jouées simultanément sur toute la hauteur du clavier, se limiter à une plage spécifique pour créer des configurations de partage du clavier ou se chevaucher de différentes façon. Il est également possible d'utiliser la fonction "Velocity Switching" pour assigner des plages de vélocité différentes aux différentes couches de manière, par exemple, à ce que l'on entende une voix lorsque le jeu est doux et une autres voix (ou une combinaison de deux voix superposées) lorsque le jeu est plus appuyé.

● Un exemple

Suivez la procédure décrite ci-dessous pour créer une combinaison de performance à trois couches dans laquelle les deux octaves inférieures jouent une voix de basse et les trois octaves supérieures une voix de piano combinée à une voix de cordes.



Bien qu'il ne fasse qu'effleurer les possibilités offertes par le SY85, cet exercice vous donnera une idée de la procédure d'édition en mode Performance

1. Sélectionnez une combinaison de performance

Activez le mode PERFORMANCE et sélectionnez n'importe quelle combinaison de performance interne, de la manière décrite dans la section précédente.

2. Initialisez la combinaison de performance sélectionnée

Assurez-vous que le voyant de la touche [PERFORMANCE] soit allumé puis appuyez sur la touche SUB MODE [JOB]. Appuyez sur la touche PAGE [▶] à plusieurs reprises pour sélectionner l'écran "PERFORMANCE JOB Initialize".

```
PERFORMANCE JOB Initialize
                                [EDIT] LVR
```

Appuyez sur la touche de fonction [F6] pour vous assurer que la combinaison de performance entière est initialisée (des crochets doivent apparaître autour de "EDIT" au-dessus de la touche [F6]), puis appuyez sur [ENTER/YES].

```
PERFORMANCE JOB Initialize
Are you sure ?                  [EDIT] LVR
```

Répondez à la demande de confirmation "Are you sure?" en appuyant sur la touche [ENTER/YES] une seconde fois. "Completed!" est affiché pendant quelques secondes lorsque l'opération d'initialisation est terminée.

```
PERFORMANCE JOB Initialize
Completed !                [EDIT] LVR
```

3. Sélectionnez le mode Performance Edit "LAYER"

Appuyez sur la touche SUB MODE [EDIT]. Ceci sélectionne le mode Performance Edit. Utilisez les touches PAGE [◀] et [▶] pour sélectionner l'écran initial "LAYER" (s'il n'apparaît pas directement).

```
LAYER
Hit [ENTER]
```

Lorsque vous avez repéré cet écran, appuyez sur [ENTER/YES] pour engager le mode Performance Edit LAYER.

4. Sélectionnez les voix pour chaque couche

Si l'affichage "LAYER Voice Number" n'apparaît pas dès que vous appelez le mode Performance Edit, appuyez sur la touche PAGE [◀] à plusieurs reprises jusqu'à ce qu'il apparaisse (reportez-vous à la note ci-dessous).

```
LAYER Voice Number      <SP Makro>ABCD
A=I,A1      B=I,A1      C=I,A1      D=I,A1
```

Les numéros de voix assignés à chaque couche sont indiqués au bas de l'écran. Après initialisation, la voix "I,A1" est assignée aux quatre couches.

Appuyez sur la touche de fonction [F2] pour placer le trait du curseur sur le numéro de la voix de la couche A (remarquez que le nom de la voix est indiqué entre parenthèses dans le coin supérieur droit de l'affichage) puis utilisez la commande linéaire [CS2] ou l'une des autres méthodes de sélection des voix déjà décrites pour sélectionner le numéro de la voix "I,C1" (BA Wood).

Ensuite, appuyez sur la touche de fonction [F4] pour sélectionner le numéro de la voix de la couche B et utilisez la commande linéaire [CS4] ou l'une des autres méthodes de sélection des voix pour sélectionner le numéro de la voix "I,B1" (AP Grand).

Ensuite, appuyez sur la touche de fonction [F6] pour sélectionner le numéro de la voix de la couche C et utilisez la commande linéaire [CS6] ou l'une des autres méthodes de sélection des voix pour sélectionner la voix numéro "I,D1" (ST Power).

Enfin, appuyez sur la touche de fonction [F8] pour sélectionner le numéro de la voix de la couche D et, tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, appuyez sur la touche [-1] pour désactiver la couche D.

```

LAYER Voice Number      <----->ABC-
A=1C1      B=1B1      C=1D1      D=off

```



Les touches PAGE [◀] et [▶] peuvent être utilisées pour sélectionner les différents écrans de paramètres et de fonctions dans les différents modes d'édition. Il existe cependant une autre manière qui peut être plus directe dans certains cas. Par exemple, pour appeler l'écran "LAYER Voice Number", appuyez sur la touche [MENU], utilisez le cadran d'entrée de données ou les touches [-1] et [+1] pour sélectionner "1: Voice Number" puis appuyez sur [ENTER/YES].

5. Réglez le volume de chaque couche

Appuyez sur la touche PAGE [▶] pour passer à l'écran "LAYER Volume".

```

LAYER Volume           <----->ABC-
127█      127█      98█      ----

```

Vous pouvez alors utiliser la commande linéaire [CS2] pour ajuster le volume de la voix de la couche A, la commande linéaire [CS4] pour ajuster le volume de la voix de la couche B et la commande linéaire [CS6] pour ajuster le volume de la voix de la couche C. La plage de réglage du volume va de "0" à "127", "127" étant le volume maximum. Les barres à droite des paramètres de volume indiquent le niveau de volume - plus la barre est haute, plus le volume est élevé.

Pour l'instant, contentez-vous d'utiliser [CS6] pour abaisser le volume de la voix de cordes de la couche C à "98". Remarquez qu'étant donné que la couche D est désactivée, aucun paramètre n'apparaît pour la voix de la couche D.



En plus des commandes linéaires, il est possible de régler ces paramètres, comme d'ailleurs la plupart des paramètres, en appuyant d'abord sur la touche de fonction immédiatement en dessous du paramètre sur l'écran (le trait du curseur apparaît en dessous du paramètre sélectionné) puis en utilisant soit le cadran d'entrée de données pour des changements importants, soit les touches [-1] et [+1] pour sélectionner des valeurs proches.

6. Réglez la position panoramique de chaque couche

Appuyez sur la touche PAGE [▶] pour passer à l'écran "LAYER Pan".

```

LAYER Pan L.....R      <----->ABC-
+0      -15      +15      ----

```

Utilisez la commande linéaire [CS4] pour régler le paramètre Pan de la couche B sur "-15" et [CS6] pour régler le paramètre Pan de la couche C sur "+15". Ces réglages placent la voix de piano légèrement à gauche et la voix de cordes légèrement à droite de manière à produire un son plus large, plus spacieux (la voix de basse est laissée au centre — "+0"). Remarquez la position du repère sur la représentation graphique du réglage Pan sur la ligne supérieure de l'affichage.

7. Accordez chaque couche

Appuyez sur la touche PAGE [▶] pour passer à l'écran "LAYER Tune".

```
LAYER Tune )NtShft( <----->ABC-
+12 +0 +0 +0 +0 +0 ---- --
```

Etant donné que la voix de basse que nous avons sélectionnée sera trop grave si elle n'est jouée que dans les deux octaves inférieures du clavier, nous allons décaler sa hauteur d'une octave vers le haut. Utilisez la commande linéaire [CS1] pour régler le paramètre "NtShft" (Note Shift) de la couche A sur "+12".

8. Fixez les notes limites pour chaque couche

Appuyez sur la touche PAGE [▶] pour passer à l'écran "LAYER Note Limit".

```
LAYER NoteLimit )Lo( <----->ABC-
C-2 ~ B2 C3 ~ G8 C3 ~ G8 ---- ~----
```

Bien que le paramètre Note Limit puisse être réglé au moyen des commandes linéaires ou des autres commandes d'entrée de données, il existe un moyen plus simple. Appuyez sur [F2] pour spécifier la note limite haute pour la voix de la couche A et, tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, appuyez sur la touche B2 sur le clavier. Ensuite, appuyez sur la touche [F3] pour spécifier la note limite basse de la voix de la couche B et, tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, appuyez sur la touche C3 sur le clavier. En utilisant la même technique, réglez la note limite basse de la voix de la couche C sur C3.



Bien que la limite basse actuelle de la couche A (C-2) ainsi que les limites hautes des couches B et C (G8) dépassent la plage de hauteur du clavier, ces réglages n'affecteront pas notre combinaison de performance aussi nous ne prendrons pas la peine de les modifier.

9. Jouez

Essayez votre nouvelle combinaison de performance en jouant sur le clavier. Vous devriez entendre uniquement la voix BA Wood lorsque vous jouez dans les deux octaves inférieures (C1 à B2) et une combinaison AP Grand et ST Power lorsque vous jouez dans les trois octaves supérieures (C3 à C6).

La fonction COMPARE

La fonction COMPARE vous permet de comparer le son de la combinaison de performance éditée avec celui de la combinaison de performance originale. Pour accéder au mode COMPARE, appuyez sur la touche [STORE] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée. Le voyant de la touche [PERFORMANCE] se met à clignoter et vous entendez la combinaison de performance originale, telle qu'elle était avant que vous ne l'éditez lorsque vous jouez sur le clavier.

Appuyez sur la touche [EXIT/NO] pour quitter le mode COMPARE et retourner aux données éditées.

10. Revenez en arrière et modifiez les paramètres

A présent que vous savez ce que font les paramètres que nous venons d'éditer, revenez en arrière et modifiez-les pour créer une combinaison de performance qui satisfasse vos aspirations musicales (utilisez les touches PAGE [◀] et [▶] pour repérer les différents écrans d'édition).

11. Mémorisez votre combinaison de performance

Lorsque vous êtes satisfait du son de votre combinaison de performance originale, vous pouvez la mémoriser dans un emplacement de la mémoire interne de la manière suivante:

Appuyez sur la touche [STORE].

```
PERFORMANCE STORE      LayerA:<BA Wood >
To  ♯A1:CO Dream      ♯C1u ♯B1u ♯D1u off
```

Sélectionnez l'emplacement de la mémoire des combinaisons de performance dans lequel vous voulez stocker votre nouvelle combinaison de performance à l'aide de la procédure habituelle (c'est-à-dire au moyen des touches MEMORY, GROUP et PROGRAM).

```
PERFORMANCE STORE      LayerA:<BA Wood >
To  ♯D7:SE Storm      ♯C1u ♯B1u ♯D1u off
```

Appuyez sur [ENTER/YES].

```
PERFORMANCE STORE      Are you sure ?
To  ♯D7:SE Storm      ♯C1u ♯B1u ♯D1u off
```

Appuyez sur [ENTER/YES].

```
PERFORMANCE STORE      Completed !
To  ♯D7:SE Storm      ♯A1u ♯A1u ♯A1u off
```

"Completed!" est brièvement affiché lorsque les données ont été mémorisées puis le SY85 revient au mode PERFORMANCE PLAY.



Si vous revenez au mode PERFORMANCE PLAY avant d'avoir mémorisé la combinaison de performance éditée, en appuyant sur la touche [EXIT/NO] ou sur la touche [PERFORMANCE], une lettre "E" inversée apparaît à droite du numéro de la combinaison de performance pour indiquer qu'elle a été éditée mais pas mémorisée. Vous pouvez appeler la fonction STORE à ce stade et procéder de la manière décrite ci-dessus. Si vous sélectionnez une combinaison de performance différente avant de mémoriser les données éditées, celles-ci seront perdues. Remarquez également que les données qui se trouvaient éventuellement déjà dans l'emplacement de mémoire de combinaison de performance seront perdues si vous y mémorisez de nouvelles données.



Vous pouvez utiliser la fonction PERFORMANCE NAME décrite à la page 25 du manuel de référence pour donner un nom original à votre nouvelle combinaison de performance avant de la mémoriser.

■ Autres possibilités

Si vous désirez explorer les nombreuses autres possibilités offertes par le SY85 pour programmer des combinaisons de performance, lisez attentivement la section "MODE PERFORMANCE EDIT" dans le manuel de référence (page 13).

4. Edition de voix et Effets

Pour ceux qui souhaitent se lancer sérieusement dans la programmation de sons, le SY85 offre une vaste gamme de paramètres qui permettent un contrôle extrêmement fin. Tous les paramètres sont abordés en détail dans la section VOICE EDIT du manuel de référence (page 57) et nous recommandons aux programmeurs en herbes d'étudier attentivement le manuel de référence avant de se lancer dans de vastes projets de création de son. Le double système d'effets du SY85 est également assez complexe: il permet de programmer des configurations d'effets particulières pour chaque voix. Le système des effets est décrit en détail dans le manuel de référence (page 254). Pour l'instant, voyons comment vous pouvez créer une nouvelle voix rapidement et facilement au moyen du mode VOICE QUICK EDIT.

1. Sélectionnez une voix

En mode VOICE PLAY, sélectionnez la voix que vous voulez éditer en utilisant la procédure normale de sélection de voix.

```
VOICE PLAY          ¶A1:SP Makro  
Serial  EF1:EG Chorus  EF2:Rev.Hall1
```

2. Appuyez sur [QUICK EDIT]

Appuyez sur la touche SUB MODE [QUICK EDIT] pour accéder au mode VOICE QUICK EDIT.

3. Sélectionnez et réglez le paramètre WAVE

S'il n'apparaît pas immédiatement lorsque le mode QUICK EDIT est sélectionné, utilisez les touches PAGE [◀] et [▶] pour repérer l'écran "QED WAVE".

```
QED WAVE)Group      Number  
01:Piano            P001:Piano
```

Ces paramètres permettent de sélectionner facilement et rapidement une nouvelle onde AWM pour la voix sélectionnée. Ils règlent automatiquement les principaux paramètres du générateur d'enveloppe d'amplitude sur des valeurs qui produisent de bons résultats avec l'onde sélectionnée.

Sur le SY85, la sélection des ondes présélectionnées s'effectue comme suit: Le paramètre "Group", édité via [CS2], permet de sélectionner 16 catégories d'onde différentes contenant chacune un nombre d'ondes qui peuvent être appelées individuellement au moyen du paramètre "Number".

Groupes d'ondes Quick Edit

1: Piano	Pianos acoustiques
2: Key	Autres claviers
3: Brass	Cuivres
4: Wind.	Instruments à vent
5: Strings	Cordes
6: A. Guitar	Guitares acoustiques
7: E. Guitar	Guitares électriques
8: Bass	Basses acoustiques et électriques
9: Folk	Instruments Folk et ethniques
10: Synth	Sons de synthétiseurs
11: Choir	Choeurs et voix humaines
12: Tperc	Percussions harmoniques
13: Drum	Batteries
14: Perc	Instruments à percussion
15: SE	Effets de son
16: Osc	Formes d'onde fondamentales de l'oscillateur

Lorsque le groupe souhaité a été choisi, utilisez [CS5] pour appeler l'onde à utiliser dans la voix actuellement sélectionnée. Les touches [INTERNAL 1], [INTERNAL 2] et [CARD] peuvent également être utilisées pour sélectionner la zone de mémoire de laquelle l'onde sera prélevée. La liste complète des ondes internes est fournie à l'annexe du manuel de référence (page 310).

4. Sélectionnez et réglez les paramètres du générateur d'enveloppe d'amplitude

Utilisez les touches PAGE [◀] et [▶] pour repérer l'écran "QED AEG Type".

```
QED AEG>Type      Atk  Sus  Rel  Vel
  1:Piano          63   --   27  +3
```

Plutôt que de devoir régler plusieurs valeurs de niveau et de vitesse via la procédure complète d'édition des paramètres du générateur d'enveloppe d'amplitude, ces paramètres vous permettent choisir parmi plusieurs types d'enveloppe présélectionnées, puis de modifier globalement leurs caractéristiques d'attaque, de maintien et de relâchement à volonté.

[CS1] sélectionne soit l'enveloppe définie par les réglage actuels des paramètres de l'enveloppe d'amplitude, soit l'un des 21 types d'enveloppe d'amplitude présélectionnés pour la voix actuelle. Les différents types d'enveloppe sont:

Types d'enveloppe Quick Edit

0:-----	Enveloppe à éditer entièrement
1:Piano	Piano acoustique
2:Brass	Cuivres
3:SfzBrass	Cuivres Sforzando
4:SynBrass	Cuivres synthétisés
5:StFast	Cordes avec attaque rapide
6:StSlw/Pd	Cordes avec attaque lente (pad)
7:E.Bass	Basses électriques
8:SynBass1	Basses synthétisées 1
9:SynBass2	Basses synthétisées 2
10:Organ	Orgue
11:Guitar	Guitare
12:Pluck1	Instruments à cordes pincées 1
13:Pluck2	Instruments à cordes pincées 2
14:SynPad	Pad de synthèse
15:SynComp	Comping de synthèse (accompagnement)
16:Percusiv	Percussions
17:S.Ideal1	Enveloppe de son 1
18:S.Ideal2	Enveloppe de son 2
19:S.Ideal3	Enveloppe de son 3
20:S.Ideal4	Enveloppe de son 4
21:Init	Enveloppe initialisée

[CS5] règle la vitesse d'attaque pour l'enveloppe sélectionnée. "63" produit l'attaque la plus rapide tandis que "0" produit l'attaque la plus lente. [CS6] règle le niveau de maintien pour l'enveloppe sélectionnée et [CS7] règle sa vitesse de relâchement.

[CS8] détermine la manière dont le niveau de sortie de la voix change en réponse aux changements de vélocité (c'est-à-dire la dynamique du clavier). Les réglages positifs produisent un niveau de sortie plus élevé en réponse à des valeurs de vélocité plus élevées — plus le jeu est appuyé, plus le son est fort. Le réglage maximum de "+7" produit la variation de niveau maximale en réponse aux changements de vélocité. Les réglages négatifs produisent l'effet inverse: un niveau inférieur en réponse à une vélocité plus élevée. Un réglage de "+0" ne produit aucune variation de niveau.

5. Sélectionnez et réglez les paramètres FILTER

Utilisez les touches PAGE [◀] et [▶] pour repérer l'écran "QED FILTER Type".

```
QED FILTER>Type          Coff Reso Vel
                        1:UeloSoft  115   0  +27
```

Bien que le SY85 comprenne un système d'effet numérique sophistiqué contrôlable avec précision via le mode d'édition intégrale, les paramètres de filtrage proposés ici ont été spécifiquement conçus pour permettre une programmation efficace et rapide des filtres.

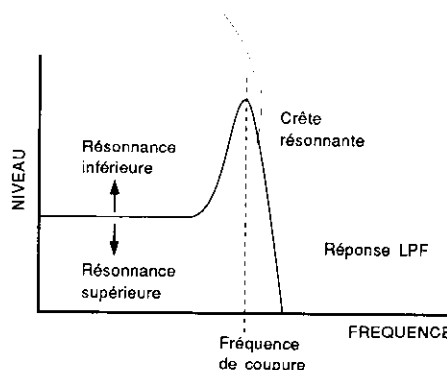
[CS3] sélectionne soit le filtre défini par les réglages actuels des paramètres de filtrage ou l'un des 15 types de filtre présélectionnés pour la voix actuelle. Les types de filtre sont:

Types de filtres Quick Edit

0: -----	Filtre à éditer entièrement
1: VeloSoft	Sensible à la vitesse, réponse douce
2: VeloWide	Sensible à la vitesse, réponse large
3: VeloHard	Sensible à la vitesse, réponse dure
4: VeloReso	Sensible à la vitesse, résonant
5: SynBass1	Basses synthétisées 1
6: SynBass2	Basses synthétisées 2
7: SynBras1	Cuivres synthétisés 1
8: SynBras2	Cuivres synthétisés 2
9: Sweep	Filtre avec balayage de fréquences
10: SlowAtak	Filtre à attaque lente
11: LPF_Init	Filtre LPF initialisé
12: HPF_Init	Filtre HPF initialisé
13: BPF_Init	Filtre BPF initialisé
14: BEF_Init	Filtre BEF initialisé
15: Thru	Pas de filtre

[CS6] règle la fréquence de coupure du filtre sélectionné (0 ... 127). Des valeurs de coupure inférieures produisent une fréquence de coupure plus basse tandis que des valeurs de coupure supérieures produisent une fréquence de coupure plus élevée. Si le type de filtre "Thru" est sélectionné, aucune fréquence de coupure ne peut être spécifiée et "---" apparaît sur l'affichage à la place du paramètre.

[CS7] détermine le degré de résonance du filtre (00 ... 99). Ce paramètre a un effet similaire à celui du réglage "Résonance" des filtres des anciens synthétiseurs analogiques. Il détermine la hauteur d'une crête dans la réponse du filtre à la fréquence de coupure. Des valeurs de résonance supérieures produisent une crête résonante plus élevée et réduisent la bande passante globale du filtre (une bande de fréquences plus étroite est autorisée à passer à la coupure du filtre). Si un type de filtre autre que "LPF" est sélectionné, aucune résonance ne peut être produite et "--" apparaît sur l'affichage à la place du paramètre.



[CS8] détermine la manière dont la fréquence de coupure du filtre change en réponse aux changements de vélocité (c'est-à-dire la dynamique du clavier). La plage va de -63 à +63. Les réglages positifs produisent des fréquences de coupure plus élevées en réponse à des valeurs de vélocité plus élevées (plus le jeu est appuyé, plus la fréquence de coupure est élevée). Le réglage maximum de "+63" produit la variation de niveau maximum en réponse aux changements de vélocité. Les réglages négatifs produisent l'effet inverse: une fréquence de coupure plus basse en réponse à une vélocité plus élevée. Un réglage de "+0" ne produit aucune variation de la fréquence de coupure.

6. Sélectionnez et réglez les paramètres LFO.

Utilisez les touches PAGE [◀] et [▶] pour repérer l'écran "QED LFO".

QED LFO>	Type	Speed	Depth
	vibrato	64	64

ici, les principaux paramètres LFO sont simplifiés et concentrés sur un seul écran afin de faciliter et d'accélérer la programmation.

[CS3] détermine si le LFO (oscillateur basse fréquence) produira du vibrato (modulation de hauteur), du trémolo (modulation d'amplitude) ou un effet wa-wa (modulation de la fréquence de coupure du filtre). Les réglages actuels des paramètres LFO (page 78) sont sélectionnés lorsque ce paramètre est réglé sur "-----".

[CS5] règle la vitesse du LFO (0 ... 99). "0" correspond au réglage de la vitesse la plus lente du LFO (environ 0 Hertz). "99" correspond au réglage de la vitesse la plus rapide du LFO (environ 25 Hertz).

[CS6] règle l'intensité maximale de la modulation d'amplitude (trémolo), de la modulation de hauteur (vibrato) ou de la modulation de la fréquence de coupure du filtre (effet wa-wa) qui peut être appliquée à la voix actuelle. Un réglage de "0" ne produit aucune modulation tandis qu'un réglage de "127" produit la modulation maximale.

7. Sélectionnez et réglez les paramètres EFFECT Type & Balance

Utilisez les touches PAGE [◀] et [▶] pour repérer l'écran "QED EFFECT".

QED EFFECT>	Type	Wet Balance
25:EG Chorus	01:Rev.Hall1	50%

Le SY85 possède un système d'effets complexe et extrêmement performant qui peut être programmé facilement via les paramètres présentés ici et sur l'écran suivant.

[CS1] sélectionne l'un des 90 types d'effets du SY85 pour le processeur d'effets 1 et [CS4] fait de même pour le processeur d'effets 2. Reportez-vous à la page 254 du manuel de référence pour des informations plus détaillées sur le système des effets du SY85.

[CS8] contrôle l'équilibre entre le son direct sans effet et le son d'effet. Le réglage maximum de "100" produit une profondeur d'effet maximale.

8. Sélectionnez et réglez les principaux paramètres d'effet

Utilisez les touches PAGE [◀] et [▶] pour repérer l'écran "QED EF PARAM".

```
QED EF PARAM) < 1:Cho > )Mod.Freq [Hz](  
100 Freq 1.2 70 +0 +0 0.8 100
```

Cet écran donne accès aux quatre principaux paramètres pour les effets 1 et 2 actuellement sélectionnés. Les quatre paramètres de l'effet 1 sont édités via [CS1] à [CS4] tandis que les quatre paramètres de l'effet 2 sont édités via [CS5] à [CS8]. Les noms des effets et des paramètres sont indiqués sur la ligne supérieure de l'affichage lorsque l'un de ces paramètres est édité.

Les paramètres sont différents pour chaque effet (voyez page 274 du manuel de référence pour les détails).

9. Jouez

Essayez votre nouvelle voix en jouant sur le clavier (bien sûr, vous pouvez jouer à tout moment pendant l'édition pour vous rendre compte de son évolution).

La fonction COMPARE

La fonction COMPARE vous permet de comparer le son de la voix éditée avec celui de la voix originale. Pour accéder au mode COMPARE, appuyez sur la touche [STORE] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée. Le voyant de la touche [VOICE] clignote et vous entendez la voix originale avant qu'elle soit éditée lorsque vous jouez sur le clavier.

Appuyez sur la touche [EXIT/NO] pour quitter le mode COMPARE et retourner aux données éditées.

10. Mémorisez votre nouvelle voix

Lorsque vous êtes satisfait du son de votre voix originale, vous pouvez la mémoriser dans un emplacement de la mémoire de voix interne de la manière suivante:

Appuyez sur la touche [STORE].

```
VOICE STORE To  
#A1:SP Makro
```

Sélectionnez l'emplacement de la mémoire de voix dans lequel vous souhaitez mémoriser votre nouvelle voix en utilisant l'une des méthodes habituelle de sélection des voix (par exemple, via les touches MEMORY, GROUP et PROGRAM).

```
VOICE STORE To  
#D7:ST Combo
```

Appuyez sur [ENTER/YES].

VOICE STORE	To
Are you sure ?	#D7#ST Combo

Appuyez à nouveau sur [ENTER/YES].

VOICE STORE	To
Completed !	#D7#ST Combo

“Completed!” est affiché brièvement lorsque les données ont été mémorisées puis le SY85 repasse au mode VOICE PLAY.



Si vous revenez au mode VOICE PLAY avant d'avoir mémorisé la voix éditée, en appuyant sur la touche [EXIT/NO] ou sur la touche [VOICE] une lettre “E” inversée apparaît à droite du numéro de la voix pour indiquer qu'elle a été éditée mais pas mémorisée. Vous pouvez appeler la fonction STORE à ce stade et procéder de la manière décrite ci-dessus. Si vous sélectionnez une voix différente avant de mémoriser les données éditées, celles-ci seront perdues. Remarquez également que les données qui se trouvaient éventuellement déjà dans l'emplacement de mémoire de voix seront perdues si vous y mémorisez de nouvelles données.



Vous pouvez utiliser la fonction VOICE NAME décrite à la page 95 du manuel de référence pour donner un nom original à votre nouvelle voix avant de la mémoriser.

■ Autres possibilités

Si vous désirez explorer les nombreuses autres possibilités offertes par le SY85 pour programmer des voix, lisez attentivement la section “MODE VOICE EDIT” dans le manuel de référence (page 57).

5. Le séquenceur

Le séquenceur du SY85 possède 8 pistes "normales" et une piste rythmique spéciale. Chacune des pistes normales du séquenceur peut contrôler un "instrument" séparé. L'instrument contrôlé par chaque piste dépend des assignations d'instruments de la configuration Multi-play et des assignations des canaux de transmission MIDI aux pistes du séquenceur (ces deux types d'assignations sont décrits ci-dessous). Normalement, les pistes 1 à 8 du séquenceur sont assignées aux canaux de transmission MIDI de numéros correspondants, de sorte que les pistes 1 à 8 contrôlent les instruments Multi-Play assignés aux canaux MIDI 1 à 8, respectivement. La piste 9 (piste rythmique) joue une séquence de motifs rythmiques. Cent motifs rythmiques présélectionnés sont fournis avec le SY85, mais vous pouvez en enregistrer d'autres en mode PATTERN.

Le séquenceur du SY85 peut contenir jusqu'à 10 morceaux séparés qui peuvent être sélectionnés et enregistrés ou joués à volonté. Des morceaux complets peuvent également être sauvegardés sur disquette.

Il y a deux manières fondamentales pour enregistrer au moyen du séquenceur: en temps réel ou pas à pas. Ces deux méthodes sont décrites ci-dessous.

■ Enregistrement en temps réel (Piste 1 ... 8)

L'enregistrement en temps réel vous permet d'enregistrer directement tout ce que vous jouez sur le clavier et de capturer ainsi toute la spontanéité du timing, de la dynamique du clavier et de l'utilisation des contrôleurs. L'enregistrement en temps réel ressemble en fait très fort à l'enregistrement sur un enregistreur à cassette conventionnel. L'enregistrement en temps réel convient particulièrement pour enregistrer des morceaux que vous pouvez enregistrer facilement sur le clavier ou des passages pour lesquels vous désirez conserver une sensation "humaine", c'est-à-dire essentiellement un timing pas trop précis et d'autres facteurs musicaux de cet ordre.

1. Engagez le mode Song et sélectionnez un numéro de morceau

Appuyez sur la touche [SONG] pour engager le mode Song.

```
SONG PLAY      Meas  Tempo  Time   (TR1)
02:InitSong    001    120    4/4   [Tch]
```

Le SY85 peut contenir simultanément jusqu'à 10 morceaux différents en mémoire. Utilisez [CS1] pour sélectionner un numéro de morceau de 1 à 10. Si c'est le premier morceau que vous avez enregistré, "1" est un choix logique.

En option Réglez le canal de transmission pour chaque piste.

Cette étape n'est nécessaire que si vous voulez changer les réglages de canal de transmission par défaut de la piste: les pistes 1 à 8 transmettent normalement sur les canaux MIDI 1 à 8, respectivement.

Appuyez sur [F8] pour appeler l'affichage Track Transmit Channel.

```
Track Transmit Channel
1    2    3    4    5    6    7    8
```

Cet affichage vous permet de spécifier les canaux MIDI (1 ... 16) sur lesquels seront transmises les huit pistes principales du séquenceur. Les touches de fonction [F1] à [F8] correspondent aux pistes 1 à 8. Appuyez sur une touche de fonction pour déplacer le trait du curseur sous le paramètre de canal MIDI puis utilisez la commande linéaire correspondante (par exemple, [CS3] pour la piste 3) pour régler le canal de transmission MIDI de cette piste. Le canal de transmission MIDI de la piste rythmique (piste 9) peut être réglé en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée et en utilisant la commande linéaire [CS8] (remarquez que "RH9" apparaît au-dessus de [CS8] lorsque la touche [SHIFT] est maintenue enfoncée). La piste rythmique est normalement réglée pour transmettre sur le canal 16.



Cette fonction est manifestement importante si vous avez l'intention d'utiliser le séquenceur du SY85 pour commander un générateur de son externe qui répond à des canaux MIDI spécifiques.

2. Programmez la configuration MULTI pour le morceau sélectionné

Chaque morceau sur SY85 possède une configuration MULTI indépendante qui peut avoir jusqu'à 16 voix assignées aux instruments 1 à 16. Chaque instrument est contrôlé via le canal MIDI de numéro correspondant.

Appuyez sur la touche SUB MODE [MULTI EDIT] puis utilisez les touches PAGE [◀] et [▶] pour repérer l'écran "MULTI Voice Select" reproduit ci-dessous. Cet écran vous permet de sélectionner les voix qui doivent être jouées via les différents canaux de la configuration Multi-play.

```
MULTI Voice Select 1- 8      <SP Makro>
P1A1 P1A1 P1A1 P1A1 P1A1 P1A1 P1A1 P1A1
```

Seuls huit numéros de voix peuvent être affichés à la fois. Utilisez les touches PAGE [◀] et [▶] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée pour commuter entre les instruments MULTI 1 à 8 et 9 à 16. Le groupe de voix actuellement sélectionné est indiqué sur la ligne supérieure de l'affichage.

Après avoir amené le curseur sur l'instrument que vous voulez éditer en appuyant sur la touche de fonction appropriée, utilisez la même touche de fonction pour alterner entre les mémoires PERFORMANCE et VOICE ("P" ou "V" apparaît devant le numéro de la voix). Utilisez ensuite les touches [INTERNAL 1], [INTERNAL 2] et [CARD] pour sélectionner la zone de mémoire dans laquelle la voix doit être sélectionnée et enfin, les touches GROUP et PROGRAM pour sélectionner la voix. Les voix de la banque de mémoire sélectionnée peuvent également être sélectionnées directement pour chaque canal par les commandes linéaires CS appropriées. Il n'est pas possible de mélanger des voix internes et des voix sur carte.

Les voix peuvent être activées et désactivées individuellement au moyen des touches [-] et [+] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

Le nom de la voix actuellement sélectionnée est indiqué dans le coin supérieur droit de l'affichage.



On peut avoir accès, à partir de l'écran "MULTI Voice Select", à une fonction "recherche de voix" qui facilitera la localisation de voix que l'on veut assigner à un instrument multi. Pour ce faire, appuyez sur la touche SUB MODE [COPY]. Voir page ?? du manuel de référence pour plus de détails.

3. Revenez au mode SONG et réglez les paramètres d'enregistrement.

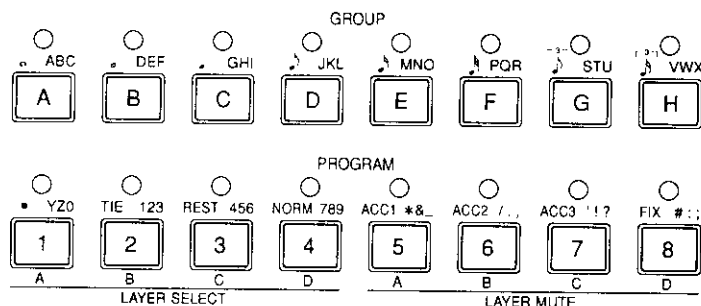
3-1 Engagez le mode RECORD.

Appuyez sur [SONG] ou [EXIT] pour retourner au mode Song Play puis appuyez sur la touche [RECORD] du séquenceur pour placer celui-ci en mode d'attente d'enregistrement. Le voyant rouge [RECORD] se met à clignoter.

```
SONG RECORD      Meas Tempo Time -----  
OVER            001 120 4/4
```

3-2 Sélectionnez la piste à enregistrer.

Les touches GROUP [A] à [H] correspondent aux pistes 1 à 8 du séquenceur tandis que la touche PROGRAM [1] est utilisée pour sélectionner la piste rythmique (la piste rythmique sera décrite en détail dans la section "Motifs rythmiques et piste rythmique"). Lorsque le mode Song est engagé, les voyants correspondants aux pistes qui contiennent déjà des données enregistrées deviennent verts. Le voyant de la piste à enregistrer, sélectionnée d'une pression sur la touche GROUP ou PROGRAM appropriée, devient rouge.



Après avoir sélectionné la piste à enregistrer, on entendra l'instrument correspondant dans la configuration actuelle quand on joue au clavier.

3-3 Sélectionnez un mode d'enregistrement

Utilisez [CS1] pour sélectionner le mode d'enregistrement souhaité. Les différents modes d'enregistrement sont:

- **OVER** (Temps réel - ajouter)

Les données musicales enregistrées en mode OVER sont ajoutées aux données qui se trouvaient éventuellement déjà sur la piste et vous obtenez une combinaison des nouvelles et des anciennes données.

- **REPL** (Temps réel - remplacer)

Tout ce que vous enregistrez dans ce mode remplace les données précédemment enregistrées. Les données musicales qui se trouvent éventuellement déjà sur la piste sont effacées et remplacées par les nouvelles données.

● STEP

Le mode d'enregistrement STEP est décrit à la section "ENREGISTREMENT PAS A PAS", à partir de la page 52.

● PUNC (Temps réel - réparer)

Ce mode d'enregistrement permet de refaire une section d'une piste préalablement enregistrée sans affecter les données qui se trouvent avant ou après la section à refaire. Toutes les opérations sont identiques à celles du mode REPL, sauf que vous devez spécifier les numéros de la mesure de début et de la mesure de fin de la plage à refaire. Si vous sélectionnez PUNC au lieu de OVER ou REPL (voir étape 3, ci-dessus), l'affichage suivant apparaît.

```
SONG RECORD      Meas Tempo Time -----  
PUNC  001~ 001   001   120   4/ 4
```

Utilisez les commandes linéaires [CS2] et [CS3] pour spécifier les mesures de début et de fin de la plage à refaire avant d'enregistrer. Les autres paramètres de cet affichage peuvent être réglés de la même manière que pour les modes d'enregistrement OVER et REPL.

Lorsque l'enregistrement commence, la séquence est reproduite jusqu'au numéro de la mesure de début de la plage à refaire. A ce moment, le mode d'enregistrement REPL est activé jusqu'à ce que la mesure de fin de la plage à refaire soit atteinte. S'il y a des données enregistrées sur la piste après la mesure de fin de la plage à refaire, la séquence est reproduite jusqu'au bout.

3-4 Réglez le tempo de l'enregistrement

Utilisez [CS5] pour régler le tempo auquel vous voulez enregistrer (indiqué en temps par minute sur l'affichage). Le tempo peut être réglé entre 30 et 240 temps par minute.

3-5 Réglez le type de la mesure

Utilisez [CS6] pour fixer le type de mesure pour le morceau à enregistrer. Le type de mesure ne peut être réglé que si le morceau sélectionné pour enregistrement est vide. Voyez "SONG CLEAR" à la page 179 du manuel de référence pour apprendre à effacer un morceau ou tous les morceaux.

En option Réglez la mesure de départ.

Avant de commencer à enregistrer, vous pouvez utiliser la commande linéaire [CS4] pour spécifier la mesure à partir de laquelle vous voulez que l'enregistrement commence, si la piste contient déjà des données.

4. Appuyez sur [RUN] pour commencer à enregistrer

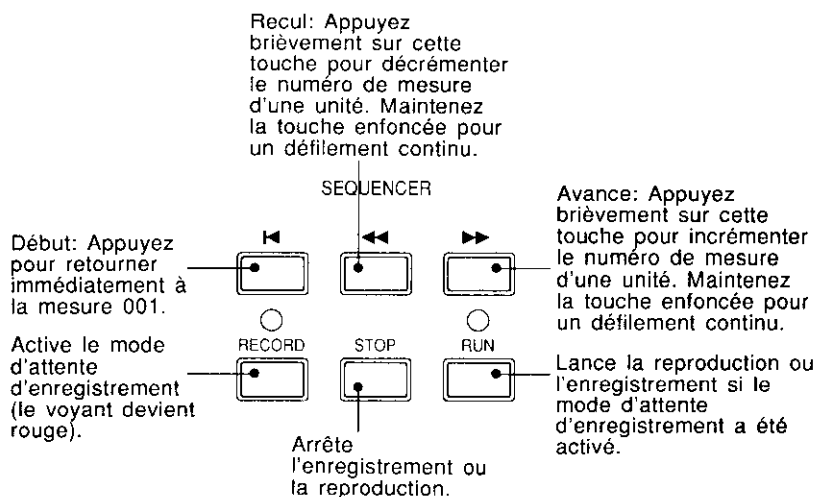
Appuyez sur la touche [RUN] et commencez à enregistrer après une compte-à-rebours de deux mesures. Celui-ci est indiqué sur l'écran par des numéros de mesure négatifs (de -8 à 0 pour une mesure 4/4, de -16 à 0 pour une mesure 8/8, etc.). Le "clic" du métronome est également entendu pour autant que la fonction "CLICK MODE" soit correctement réglée (manuel de référence, page 217) et que la commande [CLICK VOLUME] du panneau arrière soit réglée à un niveau approprié. Après le compte-à-rebours, les numéros augmentent à mesure que l'enregistrement progresse. Le voyant de la touche [RUN] clignote également pour indiquer le tempo. Il est rouge sur le premier temps de chaque mesure et vert sur les autres temps.

5. Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement

Lorsque vous avez terminé de jouer la partie de la piste actuelle, appuyez sur la touche [STOP] pour arrêter l'enregistrement. Les voyants des touches [RUN] et [RECORD] s'éteignent et le message "Executing!" apparaît brièvement sur l'affichage pendant que les données enregistrées sont traitées. Après cela, le SY85 repasse au mode Sequencer Play.

6. Vérifiez la partie que vous venez d'enregistrer.

Vous pouvez ensuite écouter la partie que vous venez d'enregistrer en appuyant sur la touche [◀] du séquenceur (voir illustration ci-dessous) pour revenir à la première mesure, puis sur la touche [RUN]. Vous pouvez également utiliser les touches d'avance et de recul rapides pour vous positionner à n'importe quelle mesure et écouter la reproduction à partir de ce point.



La reproduction s'arrête automatiquement lorsque la fin de la séquence enregistrée est atteinte. Elle peut également être arrêtée à tout moment d'une pression sur la touche [STOP].



Il est possible, pendant le jeu d'une séquence, de régler le volume d'instruments multi de 1 à 8 avec les commandes linéaires [CS1] à [CS8] correspondentes. De même, comme le curseur se trouve au paramètre "Tempo", vous pouvez vous servir du cadran d'entrée de données ou des touches [-1] et [+1] pour modifier le tempo pendant la reproduction.

7. Enregistrez la partie suivante.

Lorsque vous avez vérifié que la première piste est OK, retournez à l'étape 3-2 et sélectionnez la piste suivante à enregistrer. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous ayez enregistré la totalité de votre composition. Pour les pistes difficiles, vous avez la possibilité d'utiliser le mode d'enregistrement pas à pas, décrit ci-dessous.

■ Enregistrement pas à pas (Pistes 1 à 8)

L'enregistrement pas à pas vous permet d'entrer les parties note par note, silence par silence, sans devoir effectivement jouer la partie sur le clavier. Ce mode est idéal pour entrer des passages difficiles à partir d'une partition ou encore des passages impossibles à jouer en temps réel.

1. Sélectionnez le mode d'enregistrement "Step"

Le mode d'enregistrement pas à pas est sélectionné de la même manière que le mode d'enregistrement en temps réel. Au lieu de choisir REPL ou OVER, sélectionnez STEP. Vous pouvez également choisir le type de mesure à ce stade, si rien n'a encore été enregistré.

2. Appuyez sur [RUN]

Appuyez sur la touche [RUN] pour appeler l'affichage du mode d'enregistrement pas à pas.

Numéro de mesure et de temps. L'indication "M004-03", par exemple, signifie "quatrième mesure, troisième temps". Les numéros de mesure et de temps correspondent à la position du curseur sous la ligne d'affichage des pas enregistrés.

Ligne d'affichage des pas enregistrés. Chaque trait représente la valeur d'une triple-croche. Les symboles "+" indiquent le début de chaque temps de la mesure spécifiée. L'exemple ci-dessous correspond à une mesure 1/4 ... 4/4. Si une mesure 1/8 ... 8/8 avait été sélectionnée, les signes "+" apparaîtraient tous les 4 traits de triple-croche. Le curseur se place sous le temps approprié de la ligne d'affichage au moyen du cadran d'entrée de données. La position du curseur est toujours indiquée par les numéros de la mesure et du temps affichés à gauche.

```
M001-01 |-----+-----+-----+-----|
0 Gate=NORM Vel=norm[ERASE][PGM]=PIA1
```

Longueur de la note à entrer. Un "0" indique qu'aucune note ne sera entrée. Les longueurs de note standard depuis la triple-croche jusqu'à la ronde en passant par les versions pointées sont affichées de la manière classique. Les autres valeurs sont indiquées sous forme numérique.

Gate Time (durée). Sélectionnez "STAC" (staccato), "NORM" ou "SLUR" (jeu lié) en appuyant de façon répétée sur la touche de fonction [F3].
"STAC" = 50% de la durée de la note
"NORM" = 80% de la durée de la note
"SLUR" = 99% de la durée de la note

Spécifie la valeur de vitesse de la note. Les différentes options sont "norm", "acc1", "acc2", "acc3" ou "fix/kbd". Ces valeurs peuvent être assignées indépendamment en mode UTILITY.

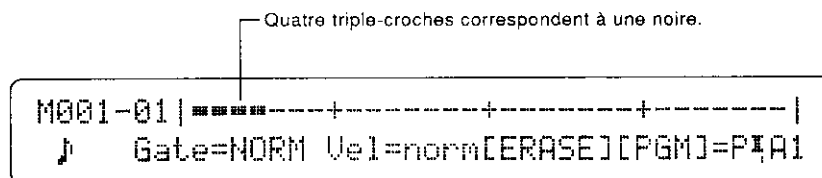
3. Réglez la durée de la note (Gate Time) et sa vitesse

Utilisez la touche de fonction [F3] pour sélectionner la durée Gate Time de la première note à entrer: "STAC" pour staccato, "NORM" pour normal ou "SLUR" pour un jeu lié.

La vitesse des notes peut être entrée via les touches "NORM" (PROGRAM [4]), "ACC1" à "ACC3" (PROGRAM [5] à [7]) et "FIX" (PROGRAM [8]). La valeur de vitesse des accents — "ACC1" à "ACC3" - peut être réglée via l'écran SEQUENCER Accent du mode UTILITY SEQ SETUP, décrit à la page 220 du manuel de référence. Si le paramètre "Fix" est réglé sur "kbd", alors "kbd" est affiché sur l'écran lorsque vous appuyez sur la touche FIX (PROGRAM [8]) et les notes sont entrées avec la même vitesse qu'elles sont jouées sur le clavier.

4. Sélectionnez la longueur de note souhaitée

Sélectionnez la longueur de la première note en appuyant sur la touche GROUP correspondante (les notes standard sont affichées au-dessus des touches) ou au moyen des touches [-1] et [+1]. Le nombre de segments de triple-croche correspondant à la longueur de note sélectionnée est indiqué sur l'affichage. Si vous sélectionnez les croches pour une mesure 4/4, par exemple, l'affichage ressemblera à ceci:



● Notes pointées

Appuyez sur la touche du point (touche PROGRAM [1]) pour ajouter la moitié de sa valeur à la longueur de note actuellement affichée. Si le résultat correspond à une longueur de note standard, celle-ci est affichée de la manière traditionnelle. Dans le cas contraire, le résultat est affiché sous forme numérique.

● Triolets

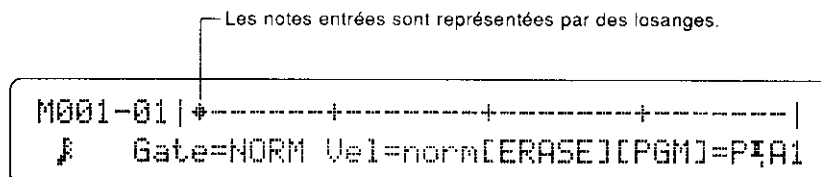
Des triolets de croches et de double-croches peuvent être entrés via les touches GROUP [G] et [H], respectivement. Lorsqu'une note est affichée, "-3-" apparaît à droite de la note, tandis que les valeurs numériques sont multipliées par 2/3 (étant donné que les triolets concentrent trois notes sur l'espace occupé par deux notes normales équivalentes). Normalement, vous devez entrer les triolets par groupes de 3, 6, 9, 12 ou d'autres multiples de 3, de manière à obtenir des longueurs de note standard.

● Liaisons

Appuyez sur la touche TIE (Touche GROUP [2]) immédiatement après avoir entré un note pour lier cette note à la note suivante. La fonction de liaison est annulée si vous déplacez le curseur entre le moment où vous appuyez sur la touche TIE et celui où vous entrez la seconde note.

5. Entrez les notes et silences requis.

Lorsque vous avez sélectionné la longueur de note requise, jouez la note à entrer sur le clavier. La note entrée apparaît sous la forme d'un losange (*) sur la ligne d'affichage des notes entrées pas à pas. Le curseur va se placer au début de la note suivante.



Appuyez sur la touche REST (touche PROGRAM [3]) au lieu de jouer une note si vous voulez entrer un silence de la longueur actuellement spécifiée.

6. Continuez jusqu'à ce que la piste soit terminée

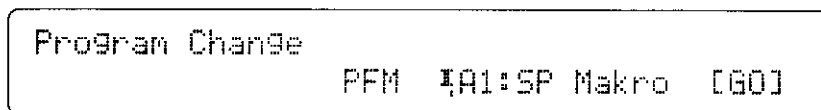
Répétez les étapes 3 à 5 jusqu'à ce que vous ayez entré toutes les données musicales requises. Vous pouvez déplacer le curseur au moyen du cadran d'entrée des données et ajouter des notes à n'importe quel endroit - même sur les notes déjà entrées de manière à créer des accords. Les touches [◀◀] et [▶▶] du séquenceur peuvent être utilisées pour avancer ou reculer d'une mesure à la fois.

● Effacer des notes

Pour effacer une note, amenez le curseur à la position de cette note et appuyez sur la touche de fonction [F6], immédiatement en dessous de "[ERASE]" sur l'affichage. Le losange représentant une note disparaît de la ligne d'affichage. Si le losange représente un accord, l'accord entier est effacé.

● Changer de voix au milieu d'une piste

Vous pouvez changer de voix au milieu d'une piste en entrant une commande de changement de programme à l'endroit requis. Après avoir amené le curseur à l'endroit de la ligne d'édition où vous souhaitez que le changement de voix se produise, appuyez sur la touche de fonction [F7].



Utilisez [CS4] pour sélectionner "PFM" si vous voulez sélectionner une combinaison de performance ou "VCE" si vous voulez sélectionner une voix. Sélectionnez la voix ou la combinaison de performance de la manière habituelle puis appuyez sur [F8] (en dessous de "[GO]" sur l'affichage) pour entrer le changement de programme spécifié ou sur [EXIT] pour quitter et retourner directement à l'affichage du mode d'enregistrement pas à pas. Un "p" apparaît sur l'affichage à l'endroit où la commande de changement de programme a été entrée. Les commandes de changement de programme peuvent être effacées de la même manière que les notes, au moyen de la touche [ERASE].

7. Appuyez sur [STOP]

Lorsque la piste est terminée, appuyez sur [STOP] pour retourner au mode Song Play. Vous pouvez alors appuyer sur [RUN] pour écouter votre séquence.

■ Créer une piste rythmique

Les pistes rythmiques du SY85 peuvent être créées facilement et rapidement sous la forme d'une séquence de motifs rythmiques. Le SY85 contient cent emplacements de mémoire réservés aux motifs rythmiques. Initialement, cette zone de mémoire contient 100 motifs pré-programmés couvrant un éventail de styles musicaux. Vous pouvez utiliser ces motifs tels quels, les éditer ou enregistrer à volonté des motifs entièrement nouveaux (les motifs pré-programmés peuvent être rechargés à tout moment à partir de la disquette fournie avec le SY85).

● Ecouter les motifs internes

1. Appuyez sur [PATTERN]

Appuyez sur la touche [PATTERN] pour engager le mode PATTERN.

```
PATTERN PLAY   Meas Tempo Time
1000: Funk     U       1 120  4/4
```

2. Sélectionnez un motif

Utilisez [CS1] (ou l'une des autres commandes d'entrée de données, pour autant que le curseur soit situé au-dessous du numéro de motif) pour sélectionner un numéro de motif (00 ... 99). Le nom du motif est affiché à droite du numéro. La lettre à droite du nom du motif indique s'il s'agit d'un motif normal ("V"), d'un motif de fill-in ("F") ou d'un motif de chorus ("C"). Le nombre indiqué en dessous de "Meas" sur l'affichage indique la longueur du motif en mesures (1 ... 4). [CS5] peut être utilisé pour ajuster le tempo (en dessous de "Tempo" sur l'affichage). Le nombre affiché en dessous de "Time" indique la mesure du motif.



Trois variations sont fournies avec la plupart des motifs pré-programmés (normal, fill-in et chorus) de sorte que vous pouvez créer des morceaux complets avec un minimum d'édition.

3. Jouez le motif sélectionné

Appuyez sur la touche SEQUENCER [RUN] pour jouer le motif sélectionné. Le motif sera continuellement répété jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche [STOP]. Vous pouvez sélectionner un motif différent pendant qu'un motif est joué. Le nouveau motif est joué dès que le motif en cours se termine (en attendant, le voyant du nouveau numéro de motif clignote).

- **Enregistrer un motif original — en temps réel**

- 1. Sélectionnez un numéro de motif**

En mode PATTERN, sélectionnez le numéro du motif que vous souhaitez éditer ou enregistrer.

En option Effacez le motif actuel.

Si vous voulez enregistrer un motif entièrement nouveau, effacez le motif existant de la manière suivante: appuyez sur la touche SUB MODE [JOB], utilisez les touches PAGE [◀] et [▶] pour repérer l'écran "PTN JOB Clear Pattern".

```
PTN JOB Clear Pattern      Ptn
[PTN] ALL KEY <Funk  U> 100w
```

Appuyez sur [F1] de telle sorte que des crochets apparaissent autour de "PTN" sur l'affichage. Ceci signifie que vous voulez effacer un seul motif. Si nécessaire, utilisez [CS6] pour sélectionner le motif que vous voulez effacer puis appuyez sur [ENTER/YES].

```
PTN JOB Clear Pattern      Are you sure ?
[PTN] ALL KEY <Funk  U> 100w
```

Répondez à ce message de confirmation "Are you sure?" en appuyant sur [ENTER/YES] une nouvelle fois si vous avez l'intention de continuer et d'effacer le motif ou appuyez sur [EXIT/NO] pour annuler l'opération.

- 2. Réglez les paramètres PATTERN RECORD**

- 2-1 Engagez le mode RECORD**

Appuyez sur la touche [RECORD] du séquenceur pour placer celui-ci en attente d'enregistrement. Le voyant rouge [RECORD] s'allume.

```
PATTERN RECORD Meas Tempo Time Ontz Vel
REAL PTN=100    1 120 4/4 1/4 norm
```

- 2-2 Sélectionnez un mode d'enregistrement**

Utilisez [CS1] pour sélectionner le mode d'enregistrement souhaité. Les différents modes d'enregistrement sont:

- **REAL** (Temps réel - Ajouter)

Les données musicales enregistrées dans ce mode sont ajoutées aux données antérieures, de sorte que vous obtenez une combinaison des nouvelles et des anciennes données.

● STEP

Le mode d'enregistrement STEP est écrit dans la section "Enregistrer un motif original — enregistrement pas à pas", à partir de la page 58.

2-3 Sélectionnez le numéro du motif à enregistrer

Si nécessaire, utilisez [CS3] pour sélectionner le numéro du motif à enregistrer.

2-4 Spécifiez le nombre de mesures

Utilisez [CS4] pour fixer la longueur du motif en mesures (1 ... 4).

2-5 Réglez le tempo de l'enregistrement

Utilisez [CS5] pour spécifier le tempo auquel vous souhaitez enregistrer (indiqué en temps par minute sur l'affichage). Le tempo peut être réglé entre 30 et 240 temps par minute.)

2-6 Spécifiez le type de mesure

Utilisez [CS6] pour spécifier la mesure du motif à enregistrer. La mesure ne peut être spécifiée que si le motif sélectionné pour enregistrement est vide (ne contient encore aucune donnée).

2-7 Réglez la valeur de quantification

Utilisez [CS7] pour régler la valeur de quantification à laquelle vous voulez entrer les données de motif. Les valeurs de quantification disponibles sont 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24 et 1/32. Vous pouvez également désactiver la quantification pour obtenir une résolution maximale.

2-8 Réglez la valeur de vitesse

La vitesse des notes se règle via les touches "NORM" (PROGRAM [4]), "ACC1" à "ACC3" (PROGRAM [5] à [7]) et "FIX" (PROGRAM [8]). Les valeurs de vitesse effectives des accents — "ACC1" à "ACC3" — peuvent être réglées via l'écran SEQUENCER Accent du mode UTILITY SEQ SETUP décrit à la page 220 du manuel de référence. Si le paramètre "FIX" est réglé sur "kbd", alors "kbd" est indiqué sur l'affichage lorsque vous appuyez sur la touche FIX (PROGRAM [8]) et les notes sont entrées avec la vitesse à laquelle elles sont jouées sur le clavier.

3. Appuyez sur [RUN] pour commencer à enregistrer

Appuyez sur la touche [RUN] pour commencer à enregistrer. Le voyant [RUN] clignote pour indiquer le tempo: rouge sur le premier temps de la mesure et vert sur les autres temps.

4. Enregistrez

La voix assignée à la piste rythmique du séquenceur est automatiquement appelée lorsque le mode PATTERN est sélectionné. Pendant que le métronome (ou les données de motif existantes) joue, tout ce que vous entrez sur le clavier est enregistré. Bien sûr, vous n'êtes pas obligé de tout enregistrer en une fois. Le motif se répète continuellement et vous pouvez l'enregistrer en plusieurs passes. Vous pouvez commencer, par exemple, par la grosse caisse puis ajouter la caisse claire, les cymbales, etc. jusqu'à ce que le motif soit terminé.

● Effacer des notes

Pour effacer une note pendant l'enregistrement, maintenez la touche [SHIFT] enfoncée ("ERASE" clignote dans le coin inférieur gauche de l'écran) et appuyez sur la touche du clavier correspondant à l'instrument que vous voulez effacer, pendant la durée des notes que vous voulez effacer.



Pendant l'enregistrement, vous pouvez changer le tempo, la valeur de quantification ou la valeur de vélocité à volonté.

5. Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement

Lorsque vous avez terminé de jouer la partie de la piste actuelle, appuyez sur la touche [STOP] pour arrêter l'enregistrement. Les voyants [RUN] et [RECORD] s'éteignent et le SY85 retourne au mode Pattern Play.

6. Vérifiez le motif que vous venez d'enregistrer

Vous pouvez alors écouter la partie que vous venez d'enregistrer en appuyant sur la touche [RUN] du séquenceur.



Vous pouvez également utiliser la fonction PATTERN NAME, décrite à la page 207 du manuel de référence pour donner un nom original à votre motif.

● Enregistrer un motif original — enregistrement pas à pas

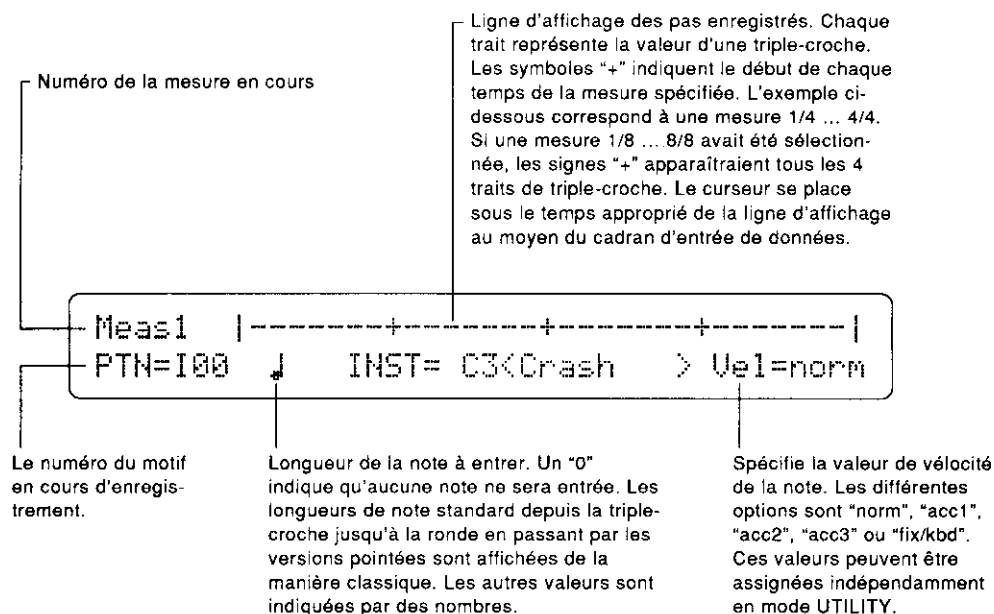
L'enregistrement pas à pas en mode PATTERN ressemble à l'enregistrement pas à pas en mode SONG.

1. Sélectionnez le mode d'enregistrement STEP

Sélectionnez le mode d'enregistrement de la manière décrite dans la section "Enregistrer un motif original — temps réel", ci-dessus. Au lieu de choisir le mode d'enregistrement "REAL", sélectionnez "STEP" et réglez les autres paramètres d'enregistrement de façon appropriée.

2. Appuyez sur [RUN]

Appuyez sur la touche [RUN] pour appeler l'affichage du mode d'enregistrement pas à pas.



3. Spécifiez la vélocité

La vélocité des notes se règle via les touches "NORM" (PROGRAM [4]), "ACC1" à "ACC3" (PROGRAM [5] à [7]) et "FIX" (PROGRAM [8]). Les valeurs de vélocité effectives des accents — "ACC1" à "ACC3" — peuvent être réglées via l'écran SEQUENCER Accent du mode UTILITY SEQ SETUP décrit à la page 220 du manuel de référence. Si le paramètre "FIX" est réglé sur "kbd", alors "kbd" est affiché lorsque vous appuyez sur la touche FIX (PROGRAM [8]) et les notes sont entrées avec la vélocité à laquelle elle sont jouées sur le clavier.

4. Sélectionnez la longueur de note souhaitée

Sélectionnez la longueur de note pour la première note en appuyant sur la touche GROUP correspondante (les notes standard sont affichées au-dessus des touches) ou au moyen des touches [-1] et [+1]. Les notes pointées, les triolets et les liaisons sont entrés de la même manière qu'en mode d'enregistrement pas à pas des morceaux (page 53).

5. Entrez les notes

Lorsque vous avez sélectionné la longueur de note requise, appuyez sur la touche du clavier correspondant à l'instrument à entrer. Le curseur se déplace jusqu'au début de la note suivante.

Sélection de l'affichage des instruments

Un seul instrument est indiqué à la fois sur la ligne d'affichage de l'enregistrement pas à pas. Le nom de l'instrument (et la touche par laquelle il est joué) est affiché à la suite de "INST =" sur la ligne inférieure de l'affichage. Pour changer l'instrument affiché, appuyez sur la touche correspondant à l'instrument désiré sur le clavier tout en maintenant la touche [F4] enfoncée. Les notes entrées apparaissent sous la forme de points (●), si elles sont insérées exactement sur un temps ou sous la forme de croix (X) si elles sont un peu décalées par rapport aux temps.

6. Continuez jusqu'à ce que la piste soit terminée

Répétez les étapes 3 à 5 jusqu'à ce que toutes les données ait été entrées. Vous pouvez déplacer le curseur au moyen du cadran d'entrée de données pour ajouter des notes où bon vous semble — même sur d'autres notes.

Effacer des notes

Pour effacer une note à la position actuelle du curseur, maintenez la touche [SHIFT] enfoncée ("ERASE" clignote sur l'affichage) et appuyez sur la touche du clavier correspondant à l'instrument à effacer.

7. Appuyez sur [STOP]

Lorsque le motif est terminé, appuyez sur [STOP] pour retourner au mode Pattern Play. Vous pouvez alors appuyer sur [RUN] pour entendre le son de votre nouveau motif.

● Programmer une piste rythmique

Une piste rythmique se compose d'une séquence de parties. Chaque partie correspond à un seul motif. La séquence de parties est spécifiée en mode SONG EDIT.

Lorsque le mode Track Edit est engagé et que la piste rythmique (piste 9) est sélectionnée ou lorsque la piste rythmique est sélectionnée alors que le mode Track Edit est engagé, l'affichage suivant apparaît:

```
SONG EDIT  
Part: 001 ptn *** [INS][DEL][COPY][SCH]
```

Cet affichage initial permet de sélectionner toute partie rythmique existante via [CS2] (001 ... 999), de modifier l'événement situé à cette partie via [CS3] et de modifier le paramètre associé à l'événement via [CS4]. Les différents types d'événement et leurs paramètres sont les suivants:

- **ptn** (Numéro de motif)
Utilisez [CS4] pour sélectionner un numéro de motif différent si nécessaire (I00 ... I99).

-
-
- **||** (Début de répétition)
Ce symbole indique le début d'un plage de parties rythmiques qui doivent être répétées. L'événement de début de répétition n'a pas d'autre paramètre.
 - **:||** (Fin de répétition)
Un "||:" doit toujours être suivi par un ":||" quelque part pour marquer la fin de la plage de parties à répéter. Utilisez [CS4] pour fixer le nombre de répétitions de la partie spécifiée (x 0 ... x99).
 - **vol** (Changement de volume)
Cet événement produit un changement de volume des parties sélectionnées. La commande linéaire [CS4] définit le nouveau niveau du volume (0 ... 127).
 - **tmp** (Changement de tempo)
Cet événement indique qu'un changement de tempo se produira sur un nombre spécifié de temps. Les nombres au-dessus de la commande linéaire [CS4] définissent le changement de tempo: le nombre à gauche du trait (-99 ... 0 ... +99 ou atmp pour "a tempo") spécifie le nombre de temps par minute dont le tempo augmentera ou diminuera et le nombre situé à droite du trait (0 ... 99) spécifie le nombre de temps à partir du repère "tmp" sur lesquels le changement se produira. Un réglage de "+20/8", par exemple, augmentera le tempo de 20 temps par minutes sur une plage de 8 temps (2 mesures 4/4). La touche de fonction [F4] sert à commuter entre le nombre de gauche et le nombre de droite tandis que la commande linéaire [CS4] est utilisée pour changer le nombre sélectionné.
 - **mark** (Repère de recherche)
Cet événement pose un des 16 repères utilisés par la fonction de recherche sur la piste rythmique, décrite à la page 63 [CS4] sert à spécifier le repère (A ... P).

Les touches de fonction [F5] à [F8] sont utilisées pour accéder aux fonctions d'édition de la piste rythmique décrites ci-dessous:

● [F5]: “INS” = Insertion sur la piste rythmique

```
SONG EDIT Insert Part  
Part:001= Ptn ***
```

Cette fonction sert à insérer une nouvelle partie en un point quelconque d'une piste rythmique existante. Appuyez sur [F5] pour engager la fonction d'insertion sur la piste rythmique après avoir repéré le point d'insertion souhaité via l'écran principal d'édition de la piste rythmique, décrit ci-dessus. Ensuite, utilisez [CS3] et [CS4] pour spécifier l'événement à insérer. Les types d'événement qui peuvent être insérés et leurs paramètres sont exactement les mêmes que ceux décrits pour l'écran principal d'édition de la piste rythmique, ci-dessus. Lorsque l'événement à insérer a été spécifié, appuyez sur [ENTER/YES] pour commencer la procédure d'insertion. “Are you sure?” apparaît sur l'affichage. Appuyez une nouvelle fois sur [ENTER/YES] pour confirmer que vous souhaitez procéder à l'opération d'insertion ou appuyez sur [EXIT/NO] pour annuler.

Lorsque l'événement a été inséré, “Completed!” apparaît brièvement sur l'écran puis l'affichage du mode d'édition principal de la piste rythmique réapparaît.

● [F6]: “DEL” = Effacement de la piste rythmique

```
SONG EDIT Delete Part  
Part:001= Ptn ***
```

Cette fonction sert à effacer une partie d'une piste rythmique existante. Appuyez sur [F6] pour engager la fonction d'effacement sur la piste rythmique après avoir repéré la partie à effacer via l'écran d'édition principal de la piste rythmique, décrit ci-dessus, puis appuyez sur [ENTER/YES]. Appuyez une nouvelle fois sur [ENTER/YES] pour confirmer que vous souhaitez procéder à l'opération d'effacement ou appuyez sur [EXIT/NO] pour annuler.

Lorsque la partie rythmique a été effacée, “Completed!” apparaît brièvement sur l'écran puis l'affichage du mode d'édition principal de la piste rythmique réapparaît.

● [F7]: "CPY" = Copie sur la piste rythmique

```
SONG EDIT Copy Part      from      To
Part:001= ptn   ***      001~ 001  001
```

Cette fonction sert à copier une partie ou une plage de parties à n'importe quel endroit d'une piste rythmique. Appuyez sur [F7] pour engager la fonction de copie sur la piste rythmique. Ensuite, utilisez [CS6] pour sélectionner le numéro de la première partie de la plage de parties à copier (001 ... 999), [CS7] pour sélectionner le numéro de la dernière partie de la plage de parties à copier (001 ... 999) et [CS8] pour sélectionner le numéro de la partie à laquelle les parties sources seront copiées (001 ... 999). Appuyez sur [ENTER/YES] pour commencer la procédure de copie. "Are you sure?" apparaît sur l'affichage. Appuyez sur [ENTER/YES] pour confirmer que vous souhaitez effectivement procéder à l'opération de copie (ce qui effacera les données existantes à partir du numéro de partie de destination) ou appuyez sur [EXIT/NO] pour annuler.

Lorsque les parties ont été copiées, "Completed!" apparaît brièvement sur l'écran puis l'affichage du mode d'édition principal de la piste rythmique réapparaît.

● [F8]: "SCH" = Recherche sur la piste rythmique

```
SONG EDIT Search Mark
  A      B      C      D      E      F      G      H
```

Cette fonction permet de repérer directement des "marques" entrées sur la piste au moyen de l'événement "mark" de l'écran d'édition principal de la piste rythmique. La touche [SHIFT] sert à commuter entre les repères [A] à [H] et [I] à [P]. Des crochets entourent les repères qui existent déjà sur la piste rythmique. Pour passer directement à un repère, appuyez simplement sur la touche de fonction immédiatement en dessous du repère souhaité. L'écran d'édition principal de la piste rythmique apparaît et la partie marquée recherchée est sélectionnée.

6. Gestion des données

Dans ce chapitre, nous vous proposons quelques conseils sur la manière d'organiser et de gérer efficacement les données de votre SY85 en vue d'une représentation.

Veillez vous reporter au chapitre consacré au mode utilitaire à partir de la page 209 du manuel de référence pour des informations complètes sur les diverses opérations concernant les cartes et les disquettes.

■ Cartes ou disquettes

Le SY85 permet de sauvegarder et de charger des données sur ou à partir de disquettes de 3,5" ou de cartes de données RAM MCD64 Yamaha. Vous utiliserez soit des cartes soit des disquettes en fonction de vos besoins individuels.

● Cartes RAM MCD64

Les cartes RAM constituent le bon choix lorsque vous devez traiter des volumes de données relativement réduits. Elles sont également un excellent complément aux collections de données sur disquette — voyez "Prévoir des disquettes ou des cartes séparées, ci-dessous.

[Avantages]

- Taille compacte et facilité de transport
- Transfert rapide des données
- Fiabilité

[Inconvénients]

- Plus chères que les disquettes
- Ne mémorisent que les données du synthétiseur (ceci ne constitue pas un problème pour la plupart des applications)
- Capacité limitée.

● Disquettes

Il n'y a pas d'alternative aux disquettes si vous devez mémoriser et organiser des volumes de données importants. Assurez-vous de faire des copies de secours de vos disquettes qui contiennent des données importantes et conservez-les en lieu sûr pour éviter de perdre ou d'effacer accidentellement des données précieuses.

[Avantages]

- Taille compacte et facilité de transport
- Peu onéreuses
- Grande capacité de stockage
- Les données peuvent être groupées en fichiers
- Peuvent recevoir les données du synthétiseur, du séquenceur et toutes les autres données du SY85

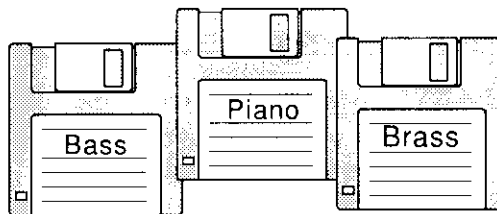
[Désavantages]

- Transfert de données plus lent qu'avec les cartes
- Risques liés à la manipulation et à l'entreposage (par exemple, l'exposition à un champ magnétique peut entraîner l'effacement des données).

■ Créer une librairie de données bien organisée

Il est surprenant de constater la rapidité avec laquelle on perd la trace des voix, des combinaisons de performance et des séquences que l'on a mémorisées. Une librairie de données bien organisée est essentielle.

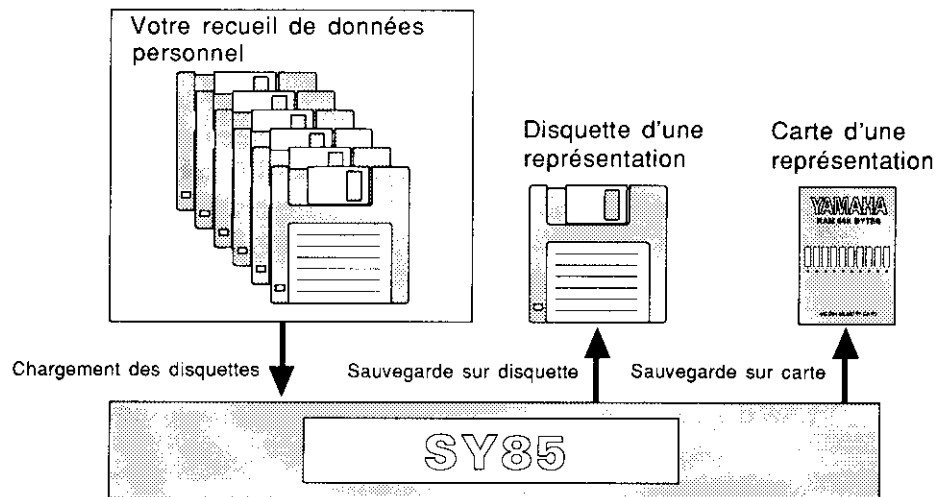
Il est recommandé de mémoriser différentes catégories de voix ou de combinaisons de performance sur des disquettes séparées (ou du moins dans des fichiers séparés). De la même manière, il est manifestement préférable de mémoriser les voix/comбинаisons de performance et les séquences sur des disquettes séparées. Si vous cherchez une voix de basse particulière, par exemple, vous pouvez simplement charger votre disquette "Basse" (veillez à l'étiqueter correctement) et sélectionner la voix requise. Vous pouvez même avoir d'autres catégories plus détaillées: basse acoustiques, basse funky, etc. Plus votre recueil de données est important, plus il est important de classer et d'organiser.



■ Prévoir des disquettes et des cartes séparées

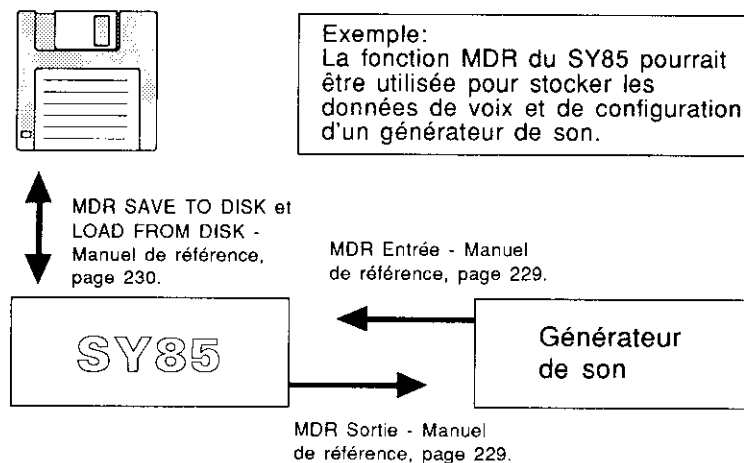
Si vous devez travailler, par exemple, dans un studio et ne savez pas exactement de quelles données vous aurez besoin, il est probablement préférable d'emporter la totalité de votre recueil de données. (En fait, il vaut mieux emporter une copie de vos données et de laisser les originaux chez vous afin de ne pas courir le risque de perdre toutes vos données à en même temps). Si vous devez jouer sur scène ou dans une autre situation impliquant des combinaisons de voix prédéterminés, il est beaucoup plus efficace de prévoir des disquettes ou des cartes spécifiquement préparées pour cette occasion.

Idéalement, toutes les voix, combinaisons de performance et peut-être séquences que vous utiliserez pour le concert ou pour chaque morceau devront être chargées dans la mémoire INTERNE du SY85. Le chargement des voix individuellement n'est pas pratique lorsque le temps manque — et le temps est très limité dans certaines situations de concert. Vous avez donc intérêt à préparer une disquette ou une carte à partir de laquelle vous n'aurez plus qu'à charger toutes les voix et combinaisons nécessaires dans la mémoire interne de votre instrument en une opération.



■ Fonction d'enregistreur de données MIDI

Le SY85 possède également une fonction d'enregistrement de données MIDI (MDR) qui lui permet de conserver dans sa mémoire ou de sauvegarder sur disquette les données d'autres appareils MIDI. Il peut également retransmettre ces données à leurs appareils MIDI d'origine chaque fois que cela est nécessaire. Ceci signifie que le SY85 peut servir de centre de stockage de données pour tout un orchestre MIDI.



Reportez-vous à la section "MDR" du manuel de référence, à partir de la page 229 pour tous les détails pratiques.

INDEX

A

Accordage, mode Performance	37
Aftertouch	29
Alimentation	4
Alimentation, interrupteur	15
Amplification, système	17
Amplitude, générateur d'enveloppe	41

C

Carte, mémoire de combinaisons de performance	32
Carte, mémoire de voix	26
Casque d'écoute, prise	15
Clavier	11
Commande click volume	16
Commandes linéaires	12, 28
Comparaison	37, 45

D

Début, mesure	50
Disquettes, avantages	64
Disquettes et lecteur, manipulation	5
Données, cadran d'entrée	13, 23
Données, gestion	64
Données pré-programmées	20
Données, répertoires	65
Données, sauvegarde	5
Données, trappe pour cartes	14
Doublage, mode d'enregistrement	49

E

Effacement de motifs	56
Effacer des notes	54, 58, 60
Effets, paramètres	45
Effets, touche de contournement	12
Effets, type et équilibre,	44
Emplacement,	4
Enregistrement, mode	49
Enregistrement, piste	49
Enregistrement, tempo	50, 57

Enter/yes, touche	13
Exit/no, touche	13

F

Filtres, paramètres	42
Fonction, touches	12
Formes d'onde, fente pour cartes	14

G

Gate time	53
Group, touches	13, 22

I

Icônes	8
Initialisation, Performance	34
Instruments, sélection de l'affichage	60
Interférences électriques	5
Internes, sélection de motifs	55
Internes, sélection des combinaisons	30
Internes, sélection des voix	21

L

LCD, affichage	12, 21
Lecteur de disquette	14
LFO, paramètres	44

M

Manipulation et transport	4
Manuel de référence	9
Manuels, note au sujet des	7
Matrice, mode	10, 21
Mémoire, touches	13, 21
Menu, touche	13
Mesure, barre	50, 57
MIDI, connecteurs	16
MIDI, connexions	4
MIDI, fonctions d'enregistreur de données	66

Modulation, molette	10, 27
Motif, mesures	57
Motif, mode d'enregistrement	65
Motif, numéros	60
Multi, configuration des instruments.....	48

N

Nettoyage	5
Notes liées	53
Notes, limites en mode Performance	37
Notes, longueur.....	53, 59
Notes pointées	53

O

Ondes en RAM, connecteur d'extension	16
Ondes, paramètres	40

P

Page, touches	13
Panoramique, en mode Performance	36
Pas à pas, enregistrement de motif	58
Pas à pas, mode d'enregistrement	52
Performance, exemple	34
Performance, liste	31
Performance, mode d'édition.....	35
Performance, sélection du mode	30
Performance, structure	33
Pied, commande de volume	16
Pied, prise pour commande	16, 17, 29
Piste rythmique, copie	63
Piste rythmique, effacement	62
Piste rythmique, insertion,	62
Piste rythmique, recherche,.....	63
Pitch Bend, molette.....	10, 27
Procédure de mise sous tension	18
Programme, changement	54
Programme, touches	14, 22
Punch-in, mode d'enregistrement.....	50

Q

Quantification	57
Quick Edit	40
Quick Edit, groupes d'ondes	41
Quick Edit, types d'enveloppe	42
Quick Edit, types de filtre	43

R

RAM, cartes	64
Recherche, repères	61
Remplacement, mode d'enregistrement	49
Répétitions	61
Révision & modification	6
Rythmique, piste	55

S

Séquence de démonstration	18
Séquenceur	47
Séquenceur, touches	12, 51
Shift, touche	12
Silences	54
Song, mode	47
Sortie, commandes	12
Sortie, prises	15, 17
Stockage	38, 45
Store, touche	12
Sustain, prise	15, 17

T

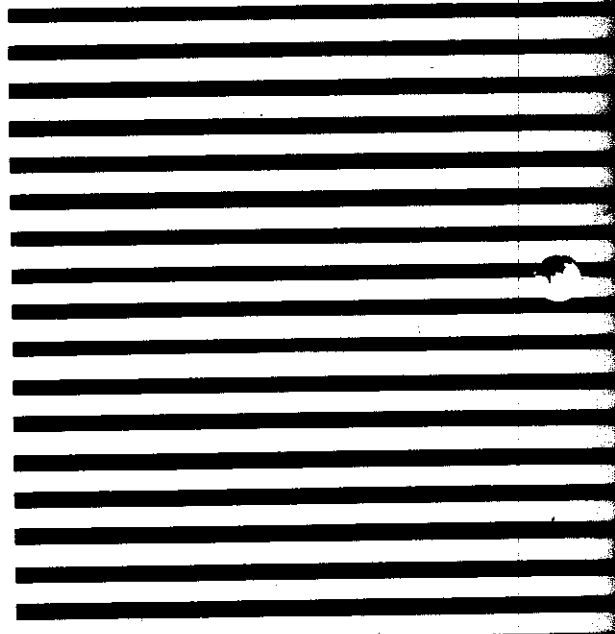
Tempo, changements	61
Temps réel, contrôle	27
Temps réel, enregistrement	47
Temps réel, enregistrement de motifs	56
Transmission, canaux/pistes	47
Triolets	53

V

Vélocité	53, 57, 59
Voice Play, mode	21
Voix, catégories	26
Voix, édition	40
Voix, liste,	24
Voix, sélection en mode Performance	35
Volume, changement	61
Volume, réglage en mode Performance	36

^A -1 et +1, touches	13, 23
--------------------------------------	--------

YAMAHA



YAMAHA CORPORATION
PO. Box 1, Hamamatsu, Japan

VP58260 JCAIRICH33CP Printed in Japan