

Programmeur de rythmes RY30

Manuel d'utilisation

Félicitations!

Vous venez de faire l'acquisition d'une des meilleures boîtes à rythmes jamais conçues: la qualité de ses sons, sa polyvalence et sa facilité de programmation ne manqueront pas de vous ravir.

Par rapport aux boîtes à rythmes purement mécaniques et celles qui donnent une illusion humaine artificiellement programmée, l'RY30 Yamaha permet à l'utilisateur de déterminer lui-même le degré de "naturalité" d'une manière simple et intuitive. Une molette "Realtime Parameter Wheel" spéciale permet en effet de faire varier la hauteur, l'estompement, la répartition panoramique, la balance ou le timing des instruments individuels tout en écoutant le son produit, en temps réel. Cette innovation fait de la programmation de l'RY30 un processus plus musical que le réglage laborieux d'une multitude de paramètres plus ou moins hiéroglyphiques. Les 12 pads d'instrument de l'RY30 sont également sensibles à la vélocité, pour une plus grande puissance d'expression.

Une autre qualité de l'RY30 est la qualité étonnante de ses sons. Il utilise la génération de son AWM2 (Advance Wave Memory - seconde génération) avec filtrage numérique programmable et possibilité de superposer des ondes. Une large gamme de paramètres programmables ont été prévus, parmi lesquels, les fréquences des filtres, les enveloppes, le volume, la hauteur du son, sa position panoramique, etc. L'RY30 permet à l'utilisateur de peaufiner chaque voix idéalement en fonction de ses objectifs musicaux. La mémoire interne de l'appareil contient 128 voix, 100 motifs pré-programmés, 100 motifs de l'utilisateur et 20 morceaux, tandis que des cartes enfichables permettent des possibilités d'extension infinies.

Afin de mettre en valeur toute la polyvalence de l'RY30, Yamaha est en train de préparer une série de cartes de données avec une multitude de voix et de données.

Pour vous permettre de tirer pleinement avantage des nombreuses possibilités et de la puissance offerte par l'RY30, nous vous invitons à lire attentivement les pages qui suivent tout en essayant les différentes fonctions décrites. Voyez "Un mot sur ce manuel", à la page 3 pour davantage de détails sur la présentation du manuel et la manière dont il peut être utilisé le plus efficacement.

TABLE DES MATIERES

PARTIE APPRENTISSAGE

Un mot sur ce manuel	3	Enregistrer, éditer et jouer des morceaux	32
Précautions	5	Song Record	32
Les commandes et connecteurs	7	Effacer le morceau entier	33
Panneau avant	7	Song Play	33
Panneau arrière	11	Contrôle du tempo	34
Mise en place de votre système	13	Song Edit	34
Connexions audio	13	Opérations Song Edit	35
Connexions MIDI	14	Effacement	35
Procédure de mise sous tension du système	15	Insertion	36
Ecoute des morceaux de démonstration	16	Copie	37
Les voix présélectionnées	17	Tempo initial	37
Les banques de pads	17	Nom de morceau	38
Assignations initiales des banques de pads	18	Evénements de morceau	38
Jouer des motifs	19	Début de répétition	38
Contrôle du tempo	20	Fin de répétition	39
Enregistrer et éditer les motifs	21	Accélérer le tempo	39
Realtime Record	21	Ralentissement du tempo	40
Changement de banque de pads en		Augmenter la vitesse	40
cours d'enregistrement	23	Diminution de vitesse	40
Effacer les erreurs	23	Fondements de l'édition de voix	41
Modifier des paramètres tout en enregistrant	23	Enregistrement et utilisation de macros	43
Changer le volume du "clic" ou la quantification tout		Enregistrer un macro	43
en enregistrant	23	Jouer un macro	44
Doubler et éditer en mode Realtime Record	24	Autres fonctions de macros	44
Effacer le motif entier	24	View	44
Step Record	24	Name	44
Contrôlez vos progrès avec le mode MONITOR	26	Multi Channel MIDI Drive	45
Modifier les paramètres en Step Record	26	Réception sur plusieurs canaux	45
Effacer des erreurs en Step Record	27	Transmission sur plusieurs canaux MIDI	46
Modifier la valeur de quantification pendant			
l'enregistrement	27		
Donner un nom à votre motif	28		
Parameter Record	28		
Changer le volume du "clic" pendant l'enregistrement de			
modifications de paramètre	30		
Clock Move	30		
Changer le volume du "clic" pendant l'enregistrement			
Clock Move	31		

PARTIE REFERENCE

MODE PATTERN	49	JOB 05: VOICE NOTE ASSIGN TABLE	
ACCES AUX FONCTIONS DU MODE		SELECT	72
PATTERN	50	JOB 06: VOICE NOTE ASSIGN TABLE	
01: PATTERN SELECT	51	SETUP	72
02: PATTERN CLEAR	53	JOB 07: VOICE NOTE ASSIGN TABLE	
03: PATTERN COPY	53	COPY	73
04: PATTERN APPEND	54	JOB 08: VOICE NOTE ASSIGN TABLE	
05: PATTERN DIVIDE	54	CLEAR	73
06: PATTERN MERGE	55	JOB 09: PITCH NOTE ASSIGN	73
07: PATTERN JOB SELECT	55	JOB 10: PATTERN NOTE ASSIGN	74
JOB 01: PATTERN INST COPY	55	JOB 11: DEVICE NUMBER	74
JOB 02: PATTERN INST DELETE	56	JOB 12: BULK TRANSMIT	74
JOB 03: PATTERN INST CHANGE	56	JOB 13: CONTROL CHANGE	75
JOB 04: PATTERN PARAMETER COPY	57	04: SYSTEM JOB SELECT	75
JOB 05: PATTERN PARAMETER MODIFY	57	JOB 01: SYNC CLOCK	75
JOB 06: SWING	58	JOB 02: PAD VELOCITY CURVE	76
08: CLEAR ALL PATTERNS	59	JOB 03: FIXED VELOCITY	76
09: PATTERN USED MEMORY	59	JOB 04: WHEEL RANGE	76
10: PATTERN SCOPE	59	JOB 05: LOAD PRESET VOICES	76
MODE SONG	61	MODE VOICE EDIT	79
ACCES AUX FONCTIONS DU MODE SONG	62	ACCES AUX FONCTIONS DU MODE	
01: SONG SELECT	63	VOICE EDIT	80
02: SONG CLEAR	63	01: LEVEL	81
03: SONG COPY	64	02: WAVE ASSIGN	81
04: CLEAR ALL SONGS	64	03: WAVE LEVEL	83
05: SONG USED MEMORY	65	04: PAN	83
MODE UTILITY	67	05: PITCH	84
ACCES AUX FONCTIONS DU MODE		06: DECAY	84
UTILITY	68	07: FILTER JOB SELECT	84
01: CARD DATA LOAD	69	JOB 01: FILTER TYPE	85
02: CASSETTE JOB SELECT	69	JOB 02: CUTOFF	85
JOB 01: CASSETTE SAVE	69	JOB 03: RESONANCE	86
JOB 02: CASSETTE VERIFY	70	JOB 04: FILTER EG	86
JOB 03: CASSETTE LOAD	70	08: SENSITIVITY JOB SELECT	87
03: MIDI JOB SELECT	71	JOB 01: LEVEL SENSITIVITY	87
JOB 01: CHANNEL MESSAGE	71	JOB 02: PITCH SENSITIVITY	87
JOB 02: RECEIVE CHANNEL	71	JOB 03: EG SENSITIVITY	87
JOB 03: TRANSMIT CHANNEL	72	JOB 04: FILTER SENSITIVITY	88
JOB 04: VOICE TRANSMIT CHANNEL	72	09: PITCH EG	88
		10: POLY ON/OFF	89

11: ALTERNATE GROUP	89		
12: OUTPUT ASSIGN	90	MESSAGES D'ERREUR	103
13: INDIVIDUAL LEVEL	90	FICHE TECHNIQUE	105
14: VOICE NAME	91	INDEX	106
15: VOICE COPY	91	MIDI DATA FORMAT	ADD1
16: VOICE INITIALIZE	92	MIDI IMPLEMENTATION CHART	
DONNEES DE VOIX INITIALISEES	93		
LISTE DES VOIX RY30	94		
MODE PAD BANK	97		
ACCES AUX FONCTIONS DU MODE			
PAD BANK.....	98		
01: PAD BANK SELECT	99		
02: VOICE/PITCH ASSIGN	101		
03: PAD BANK COPY	101		

PARTIE APPRENTISSAGE

Un mot sur ce manuel

Ce manuel d'utilisation est divisé en deux parties principales - une partie **APPRENTISSAGE** et une partie **REFERENCE**.

Que trouve-t-on dans la partie **APPRENTISSAGE** ?

La section **APPRENTISSAGE** contient 8 leçons distinctes qui vous initieront pas à pas aux différentes fonctions et procédures que vous devez connaître pour utiliser votre RY30.

1. **MISE EN PLACE DE VOTRE SYSTEME (page 13)**
Réaliser les connexions audio et MIDI de l'RY30 et audition des morceaux de démonstration.
2. **LES VOIX PRESELECTIONNEES (page 17)**
Jouer les voix de l'RY30 et sélectionner différentes "banques de pads" contenant différents jeux d'instruments.
3. **JOUER LES MOTIFS (page 19)**
Jouer les motifs présélectionnés.
4. **ENREGISTRER ET EDITER LES MOTIFS (page 21)**
Utilisation des modes Real-time Record, Step Record, Parameter Record et Clock Move pour créer et éditer vos propres motifs.
5. **ENREGISTRER, EDITER ET JOUER DES MOTIFS (page 32)**
Enregistrer, éditer et jouer des morceaux complets, composés d'une séquence de motifs.
6. **FONDEMENTS DE L'EDITION DE VOIX (page 41)**
L'RY30 possède des possibilités d'édition de voix sophistiquées - cette section explique la manière dont les voix sont organisées et vous explique comment utiliser les fonctions du mode VOICE EDIT pour créer vos propres sons.
7. **ENREGISTREMENT ET UTILISATION DE MACROS (page 43)**
Les "macros" permettent une utilisation souple et rapide de l'RY30. Cette section décrit comment enregistrer et reproduire les séquences d'instructions pour effectuer des tâches compliquées en "jouant" simplement un macro.
8. **COMMANDE MULTI CANAL MIDI (page 45)**
Une introduction aux possibilités avancées de contrôle MIDI de l'RY30.

Nous vous recommandons de lire ces chapitres dans l'ordre, tout en appliquant les procédures expliquées dans le texte sur votre RY30. Lorsque vous aurez parcouru la totalité de la section **APPRENTISSAGE**, vous serez suffisamment familiarisé avec l'RY30 pour ne plus avoir besoin que de la section **REFERENCE** dans le futur.

Que trouve-t-on dans la section REFERENCE

La section REFERENCE est la partie technique de ce manuel. Elle décrit en détails chacune des nombreuses fonctions de l'RY30. La section REFERENCE est divisée en cinq sous-sections, décrivant les fonctions des différents modes de l'RY30.

1. Mode PATTERN (page 49)
2. Mode SONG (page 61)
3. Mode UTILITY (page 67)
4. Mode VOICE EDIT (page 79)
5. Mode PAD BANK (page 97)

Lorsque vous vous serez familiarisé avec le fonctionnement de l'RY30, après avoir lu la partie APPRENTISSAGE, vous ne devrez consulter la partie REFERENCE que de temps à autre pour connaître les fonctions que vous n'auriez pas encore rencontrées ou pour vous remémorer les détails de fonctions peu utilisées.

Chaque sous-section de la partie REFERENCE comporte une table des matières propre. Vous ne devriez donc avoir aucune peine à localiser une fonction particulière. Les fonctions et références peuvent également être aisément retrouvées grâce à l'INDEX donné à la fin de ce manuel.

Précautions

!! Veuillez lire attentivement ceci avant de procéder!!

- 1. Evitez les chaleurs excessives, l'humidité, la poussière et les vibrations.**

Evitez de laisser cet appareil dans les endroits où il est susceptible d'être exposé à des températures ou degrés d'humidité élevés - par exemple, à proximité de radiateurs, poêles, etc. Evitez également les endroits soumis à une accumulation de poussières excessive ou à des vibrations, qui pourraient entraîner des problèmes mécaniques.
- 2. Evitez les chocs.**

Les chocs peuvent endommager l'appareil. Manipulez-le avec précaution.
- 3. N'ouvrez pas le boîtier et n'essayez pas de réparer ou de modifier vous-même cet appareil.**

Cet appareil ne contient aucun élément que l'utilisateur soit en mesure de réparer lui-même. Confiez toute révision au service technique Yamaha compétent. Le fait d'ouvrir le boîtier et/ou de modifier les circuits internes entraînera automatiquement l'annulation de la garantie.
- 4. Coupez l'alimentation avant de faire ou défaire des connexions.**

Mettez toujours l'appareil hors tension avant de brancher ou débrancher des câbles.
- 5. Manipulez les câbles avec précaution.**

Pour brancher ou débrancher un câble, tenez-le par la fiche, jamais par le cordon.
- 6. Pour le nettoyage, un chiffon doux et sec.**

N'utilisez jamais de solvants tels que benzène ou diluant pour peinture. Essuyez simplement le boîtier avec un chiffon doux et sec.
- 7. Utilisez toujours le courant d'alimentation correct.**

Utilisez exclusivement l'adaptateur secteur fourni pour alimenter votre RY30 ou, si vous avez égaré ou endommagé l'adaptateur original, un adaptateur de remplacement que vous vous serez procuré auprès d'un revendeur Yamaha. Assurez-vous également que l'adaptateur que vous utilisez corresponde aux caractéristiques de tension du courant électrique débité dans votre région (le courant d'entrée (INPUT) est indiqué sur l'adaptateur).
- 8. Interférences électriques**

Etant donné qu'il contient des circuits électroniques, l'RY30 est susceptible de perturber le fonctionnement d'appareils de radio ou de télévision situés à proximité. Si vous rencontrez ce genre de problème, éloignez un peu votre RY30 des appareils affectés.
- 9. Câbles MIDI**

Pour brancher l'RY30 à d'autres appareils MIDI, utilisez exclusivement des câbles de haute qualité, conçus spécialement pour la transmission de données MIDI. Evitez les câbles d'une longueur supérieure à 15 m car ils sont plus sensibles aux interférences électriques et donc plus susceptibles d'entraîner des erreurs de données.

10. Pile de mémoire

L'RY30 contient une pile spéciale longue durée qui préserve le contenu de la mémoire RAM interne même lorsque l'alimentation est coupée. Cette pile a une durée de vie d'environ 5 ans. Lorsque la pile est épuisée, le contenu de la mémoire de l'RY30 est perdu. Lorsque cela arrivera, faites remplacer la pile par un service technique Yamaha qualifié. **N'ESSAYEZ PAS DE REMPLACER CETTE PILE VOUS-MEME!**

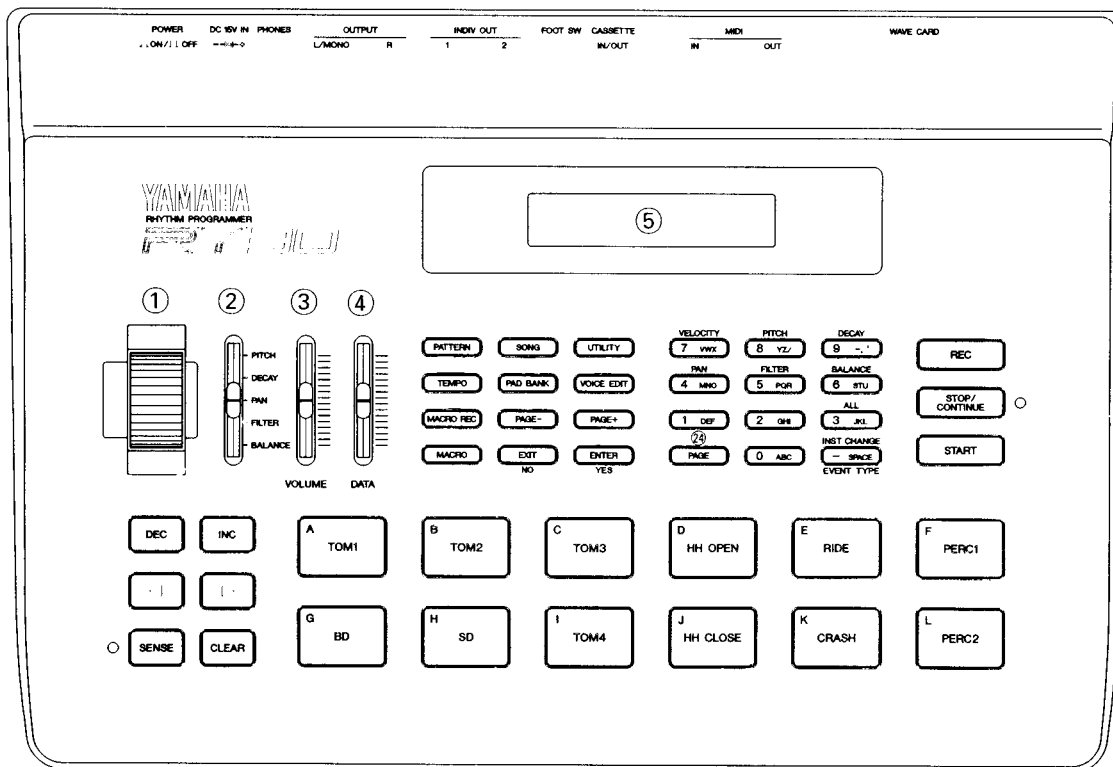
IMPORTANT!: Nous vous recommandons d'utiliser la fonction MIDI Bulk Transmit de l'RY30 pour transférer vos données importantes sur un enregistreur de données MIDI ou un autre support de stockage de longue durée. L'RY30 possède également une interface cassette qui peut être utilisée pour mémoriser les données sur un enregistreur à cassette standard.
Yamaha décline toute responsabilité en cas de perte de données résultant de l'épuisement de la pile ou d'une utilisation incorrecte de l'RY30.

11. Logiciel d'autres marques

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

Les commandes et connecteurs

■ Panneau avant



❶ Molette Realtime Parameter

Cette commande est la clé des possibilités remarquables de programmation intuitive de l'RY30. La molette Realtime Parameter peut être utilisée lors de la programmation dans les modes Realtime Record (page 21), Step Record (page 24), Parameter Record (page 28) ou Clock Move (page 30) pour modifier la hauteur, le positionnement panoramique, la fréquence de coupure du filtre, l'équilibre entre les ondes ou le timing d'un instrument sélectionné.

❷ Sélecteur de paramètre

Ce sélecteur détermine le paramètre qui doit être modifié par la molette Realtime Parameter dans les modes Realtime Record, Step Record et Parameter Record. La molette sert à modifier le timing lorsque le mode Clock Move est utilisé.

❸ Commande [VOLUME]

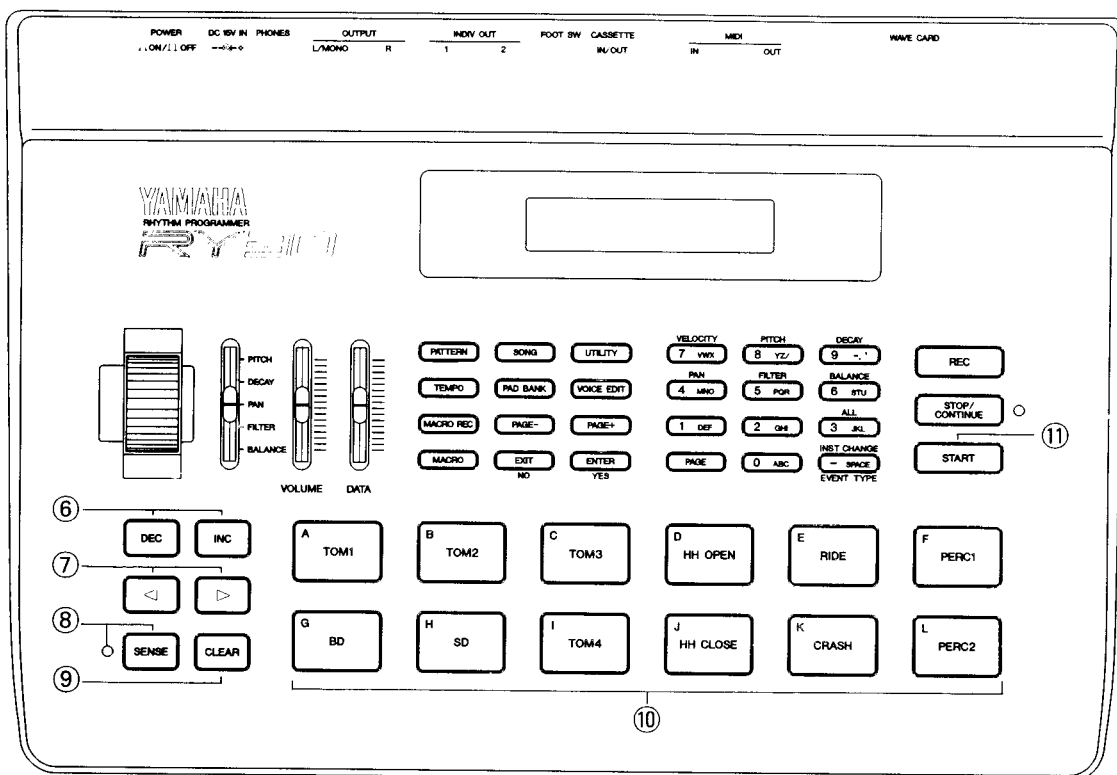
Ajuste le volume du son sorti par les prises OUTPUT (L/MONO et R) du panneau arrière et la prise PHONES.

❹ Commande [DATA]

La méthode simple ou rapide pour sélectionner les motifs ou morceaux, changer les valeurs de tempo, éditer les valeurs des paramètres de voix etc. En général, le fait de déplacer la commande [DATA] vers le haut (vers l'avant) augmente la valeur du paramètre sélectionné tandis qu'un mouvement vers le bas (vers soi) diminue la valeur. Pour un réglage fin, incrément par incrément, utilisez les touches [INC] et [DEC].

❺ Afficheur à cristaux liquides (LCD)

Cet afficheur à cristaux liquides éclairé de 2 x 24 caractères indique tous les titres, paramètres et messages dont vous avez besoin pour utiliser l'RY30 avec une facilité et une efficacité optimales. Dans ce manuel, chaque écran d'informations est appelé une "page" d'affichage et les différentes pages d'affichage sont accessibles au moyen des touches [PAGE +] et [PAGE -] ou au moyen de la touche [PAGE] décrite ci-dessous.



⑥ Touches [DEC] et [INC]

Les touches [DEC] et [INC] s'utilisent en conjonction avec la commande [DATA] pour sélectionner les motifs et morceaux ou, d'une manière générale, pour éditer la valeur des paramètres dans les différents modes de l'RY30. Ces touches peuvent être pressées brièvement pour changer la valeur d'un incrément dans la direction spécifiée ou maintenues pressées pour un défilement continu.

⑦ Touches du curseur [◀] et [▶]

Permettent de déplacer le curseur de paramètre en paramètre dans de nombreuses pages d'affichage de l'RY30.

⑧ Touche et voyant [SENSE]

Cette touche sert à activer et à désactiver la sensibilité à la vitesse des pads d'instrument. Lorsque la sensibilité à la vitesse est activée, le volume et le son des instruments varient en fonction de la force avec laquelle vous frappez sur les pads.

⑨ Touche [CLEAR]

La touche [CLEAR] sert essentiellement à effacer des erreurs ou des notes indésirables lors de l'enregistrement de motifs dans les modes d'enregistrement Real Time et Step (pages 21 et 24), à réinitialiser les paramètres en mode Parameter Record (page 28) et à effacer des parties d'un morceau en mode Song (page 32).

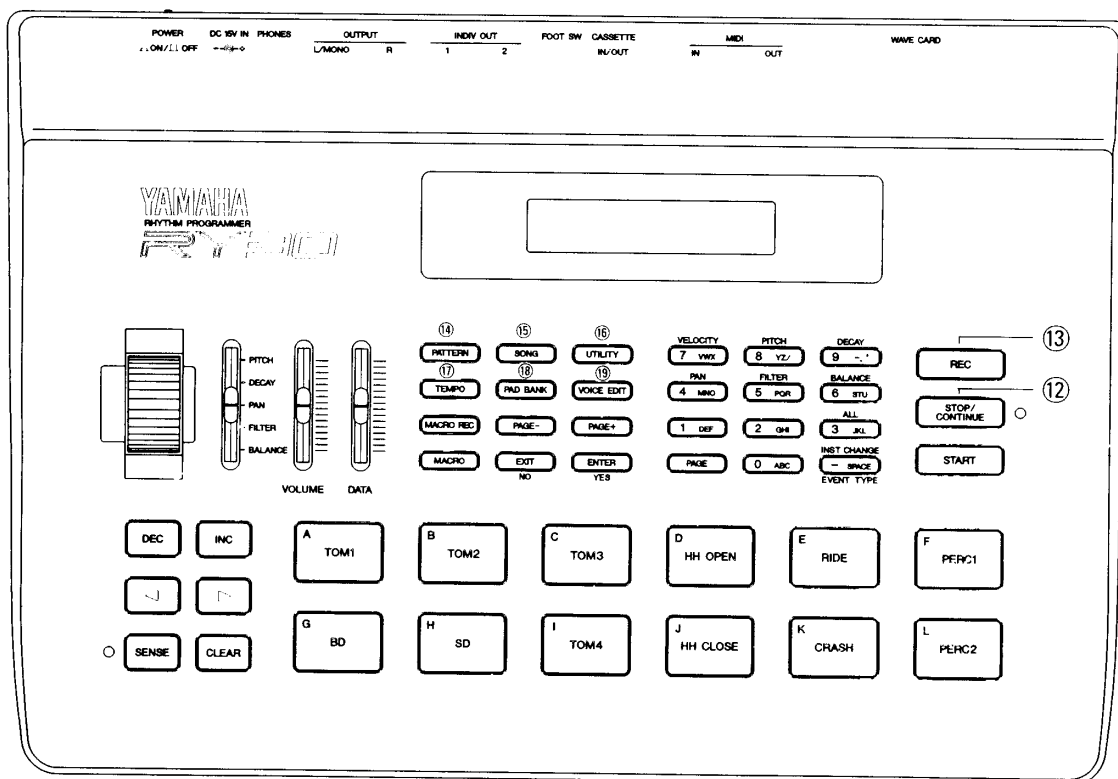
⑩ Pads d'instrument

Les 12 pads d'instrument de l'RY30 — A à L — permettent de jouer les instruments associés et de les entrer dans les motifs enregistrés.

Veillez remarquer que les noms d'instruments indiqués sur les pads ne correspondent pas toujours exactement avec l'instrument joué. L'RY30 possède 12 banques de pads internes et 4 sur cartes, plus une banque de pads "pitch multi" spéciale, qui assigne des jeux d'instruments complètement différents aux pads. De nombreux instruments peuvent être chargés à partir de cartes de données externes.

⑪ Touche [START]

Enclenche la reproduction (ou l'enregistrement si un mode d'attente d'enregistrement a été sélectionné) du motif ou morceau sélectionné.



12 Touche [STOP/CONTINUE]

Arrête la reproduction ou l'enregistrement. Si vous appuyez sur la touche [STOP/CONTINUE] une seconde fois après avoir arrêté un motif ou un morceau, la reproduction reprendra à partir du point où elle a été interrompue. La touche [START] décrite ci-dessus fera toujours reprendre le motif ou morceau à partir du début.

13 Touche [REC]

Met l'appareil en attente d'enregistrement lorsque le mode Pattern est sélectionné. Vous pouvez alors sélectionner le mode Pattern Record souhaité — Real Time, Step, Parameter Record ou Clock Move — via les touches [INC] et [DEC] ou la commande [DATA] et commencer à enregistrer en appuyant sur la touche [START].

Lorsque le mode Song est sélectionné, la touche [REC] enclenche l'attente d'enregistrement ou d'édition — vous pouvez alors sélectionner l'enregistrement ou l'édition via les touches [INC] et [DEC] ou la commande [DATA] et commencer à enregistrer ou à éditer en appuyant sur la touche [START].

14 Touche [PATTERN]

Sélectionne le mode [PATTERN] de l'RY30, dans lequel les motifs peuvent être sélectionnés, joués, enregistrés ou modifiés.

15 Touche [SONG]

Sélectionne le mode Song de l'RY30, dans lequel les morceaux peuvent être sélectionnés, joués, enregistrés et édités.

16 Touche [UTILITY]

Sélectionne le mode UTILITY qui donne accès à toutes les fonctions utilitaires se rapportant au système, à l'interface MIDI, à l'interface cassette et aux cartes.

17 Touche [TEMPO]

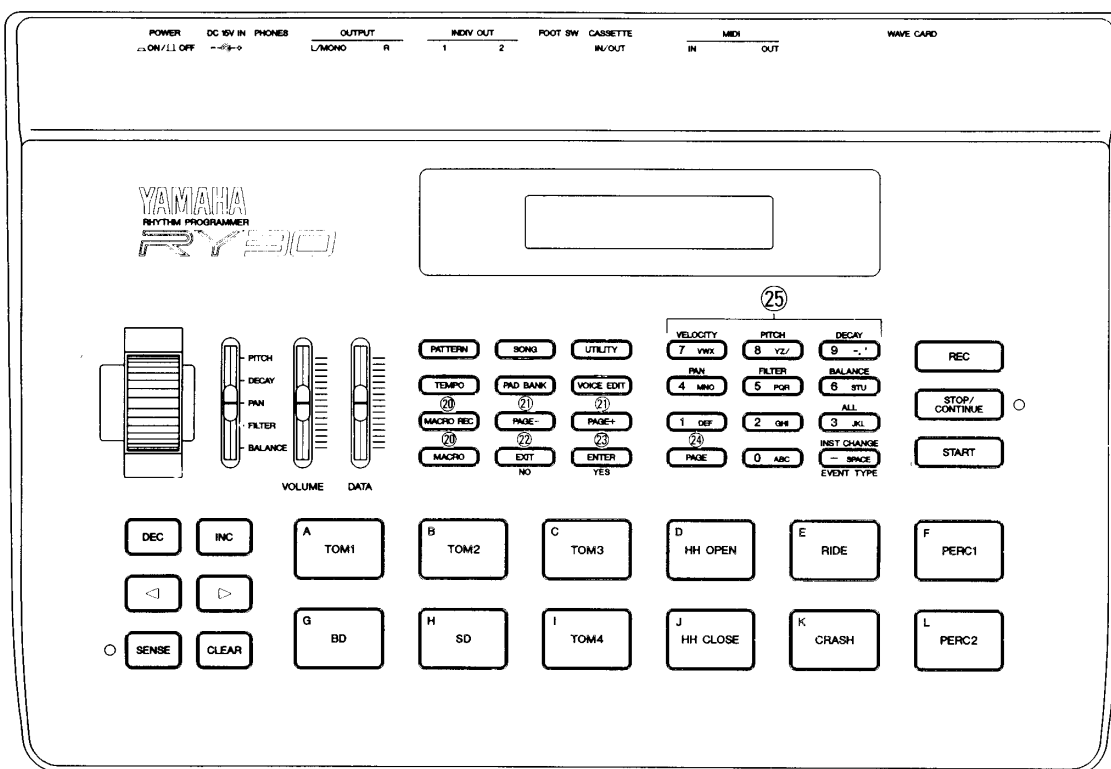
Déplace le curseur de l'écran sur le paramètre Tempo dans les modes Pattern et Song, pour vous permettre de modifier le tempo au moyen de la commande [DATA], des touches numériques ou des touches [INC], [DEC]. Appuyez sur la touche [TEMPO] une seconde fois pour ramener le curseur à sa position antérieure.

18 Touche [PAD BANK]

Sélectionne le mode Pad Bank, dans lequel les différentes banques de pads peuvent être sélectionnées et reprogrammées (pages 17 et 97).

19 Touche [VOICE EDIT]

Sélectionne le mode Voice Edit, dans lequel n'importe quelle voix de l'RY30 peut être éditée pour créer des instruments convenant idéalement à vos aspirations musicales propres (pages 41 et 79).



20 Touches [MACRO REC] & [MACRO]

L'RY30 vous permet d'enregistrer jusqu'à 10 "macros" pour accéder aisément et rapidement aux fonctions que vous utilisez le plus fréquemment. La touche [MACRO REC] enclenche la fonction d'enregistrement de macro qui vous permet d'enregistrer, de visualiser ou de nommer une séquence de touches (page 43), tandis que la touche [MACRO] vous permet d'exécuter l'un des macros que vous avez enregistrés (page 44).

21 Touches [PAGE-] et [PAGE+]

Comme nous l'avons mentionné dans la description de l'afficheur à cristaux liquides, les touches [PAGE-] et [PAGE+] servent à sélectionner les différentes pages d'affichages disponibles dans les modes Pattern, Song, Utility, Voice Edit, Pad Bank et Song Edit.

22 Touche [EXIT]

La touche [EXIT] permet d'interrompre certaines opérations qui peuvent modifier les données dans la mémoire interne et de quitter certaines fonctions ou certains groupes de fonctions.

23 Touche [ENTER]

La touche [ENTER] sert à confirmer l'exécution de certaines opérations qui peuvent changer les données dans la mémoire interne et d'accéder à certains groupes de fonctions.

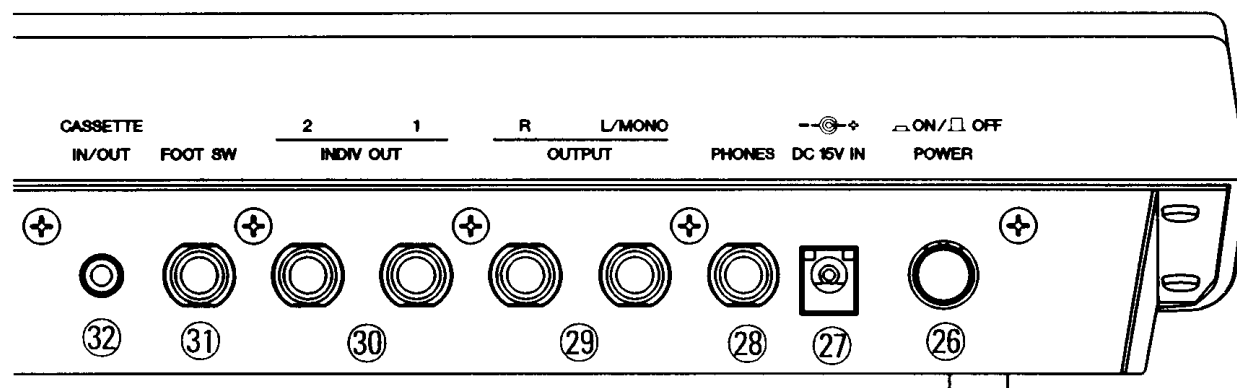
24 Touche [PAGE]

La touche [PAGE] offre une alternative aux touches [PAGE+] et [PAGE-] pour accéder à des pages d'affichage spécifiques. Plutôt que de parcourir les pages au moyen des touches [PAGE+] et [PAGE-], la touche [PAGE] vous permet d'aller directement au numéro de page spécifié. La touche [PAGE] donne également accès à certaines sous-fonctions dans les modes d'enregistrement de motifs.

25 Touches numériques

Ces touches vous permettent d'entrer directement les numéros de motif ou de morceau, les valeurs de tempo et autres valeurs de paramètres numériques. Les touches numériques servent également à entrer les caractères pour les noms de motif, de morceau, de voix et de macro. Elles permettent également de sélectionner les paramètres à modifier en mode Step Record (page 26) et dans l'opération Pattern Parameter Copy (page 57) — les indications en brun au-dessus des touches.

■ Panneau arrière



26 **Interrupteur [POWER]**
Appuyez dessus pour mettre l'RY30 sous et hors tension.

27 **Prise DC 15V 500 mA IN**
Le câble de l'adaptateur secteur fourni se branche à cette prise. Avant de brancher l'alimentation, assurez-vous de mettre l'interrupteur [POWER] sur la position OFF, puis insérez la fiche qui se trouve au bout du câble de l'adaptateur dans la prise DC 15V 500 mA et enfin branchez l'adaptateur à une prise murale.

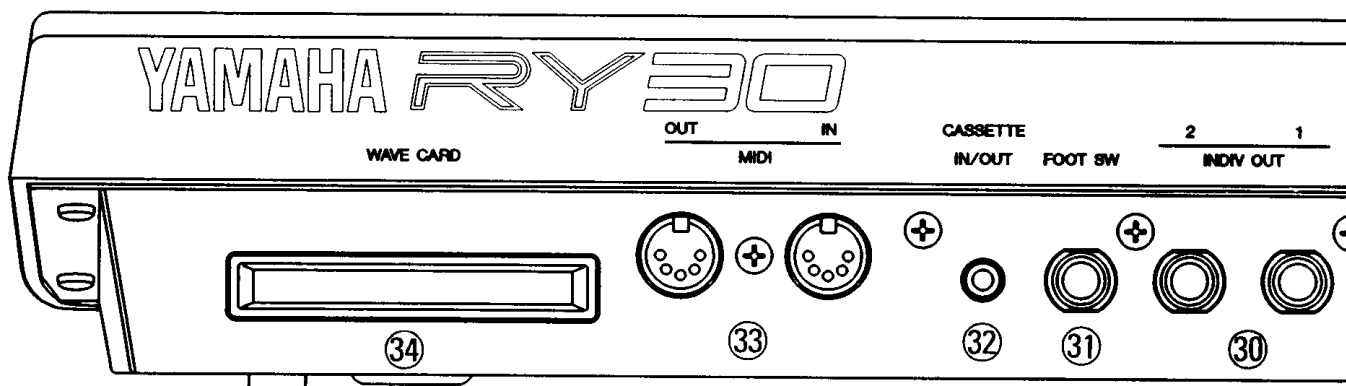
ATTENTION!

N'essayez pas d'utiliser un adaptateur différent pour alimenter l'RY30. L'utilisation d'un adaptateur incompatible peut entraîner des dommages irréparables et vous exposer à un risque d'électrocution.

28 **Prise PHONES**
Reçoit un casque d'écoute stéréo standard (fiche "jack" de 1/4 pouce) pour écouter le son de l'RY30 sans utiliser d'amplificateur externe.

29 **Prises OUTPUT L/MONO & R**
Ces prises constituent les sorties stéréo principales de l'RY30. Si une seule fiche est insérée dans la prise L/MONO, les signaux des deux voies seront combinés et sortis par cette prise (pour le raccordement à un système d'amplification monaural). Les instruments peuvent être assignés individuellement à ces sorties uniquement, à ces sorties et aux sorties INDIV décrites ci-dessus ou seulement aux sorties INDIV (page 90). La commande [VOLUME] n'affecte pas le niveau du signal envoyé à ces prises.

30 **Prises INDIV OUT 1 & 2**
Chaque instrument de l'RY30 peut être assigné aux deux, à l'une ou à aucune de ces prises en plus des sorties stéréo décrites ci-dessus. En outre le niveau auquel chaque instrument est envoyé à ces prises peut être contrôlé indépendamment des sorties stéréo (page 90). La commande [VOLUME] n'affecte pas le signal de la prise INDIV OUT.



④ **Prise FOOT SW**

Un commutateur au pied FC4 ou FC5 Yamaha en option, branché à cette prise, peut être utilisé pour enclencher et arrêter la reproduction ou l'enregistrement de motifs ou morceaux de la même manière que les touches [START] et [STOP/CONTINUE] du panneau avant. Appuyez une fois sur cette touche pour commencer la reproduction à partir du début du motif ou du morceau et une seconde fois pour l'interrompre.

⑤ **Prise CASSETTE IN/OUT**

Cette prise permet de brancher un enregistreur à cassette à l'RY30 via un câble pour enregistreur à cassette (disponible chez Yamaha), de manière à pouvoir sauvegarder des données à peu de frais et les récupérer depuis la cassette lorsque cela est nécessaire (page 69).

⑥ **Connecteurs MIDI IN et OUT**

Le connecteur MIDI IN reçoit les données d'un séquenceur ou autre clavier MIDI qui doit contrôler l'RY30. Le connecteur MIDI OUT transmet les données correspondant aux différentes opérations relatives aux pads d'instrument, aux motifs et aux morceaux ou des blocs de données MIDI lorsque l'une des fonctions MIDI bulk dump est exécutée (page 74).

⑦ **Trappe WAVE CARD**

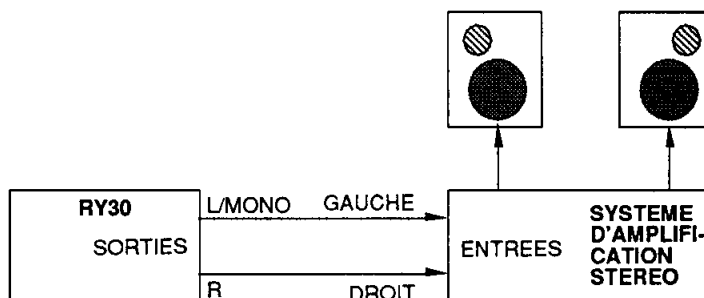
La trappe Wave CARD accepte des cartes de données pré-programmées contenant des données d'onde, de voix et de motif pour l'RY30. Les données sur carte peuvent être chargées dans l'RY30 en utilisant la fonction CARD DATA LOAD décrite à la page 69.

Mise en place de votre système

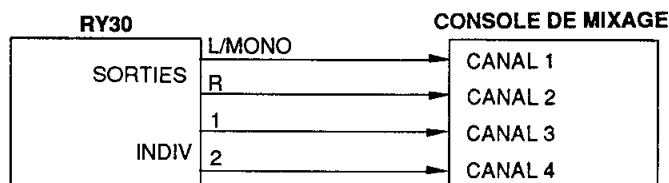
Ce à quoi vous brancherez votre RY30 et ce que vous brancherez à votre RY30 dépend entièrement de vos besoins individuels et il serait impossible de couvrir ici toutes les possibilités. Voici quelques exemples qui vous permettront de commencer.

● Connexions audio

Si votre RY30 doit être connecté à un système d'amplification stéréo seulement, utilisez les prises OUTPUT L/MONO et R. Ce sont les sorties stéréo principales de l'RY30 et celles contrôlées par la commande [VOLUME] du panneau avant. Si vous ne disposez que d'un système d'amplification mono, connectez seulement la prise L/MONO.



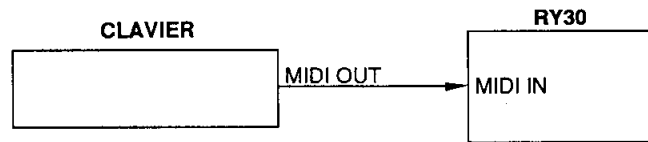
Si vous avez l'intention d'utiliser l'RY30 avec une console de mixage ou un mixeur/enregistreur multipistes intégré, vous pourrez utiliser profitablement les prises de sortie INDIV OUT 1 et 2 en plus des prises de sortie OUTPUT L/MONO et R. Ces quatre prises peuvent être branchées à des voies d'entrée séparées du mixeur. Vous pouvez utiliser la fonction OUTPUT ASSIGN (page 90) pour assigner les instruments que vous voulez traiter séparément via les prises INDIV OUT — grosse caisse et caisse claire, par exemple — les autres instruments étant envoyés en stéréo aux prises de sortie OUTPUT L/MONO et R.



ATTENTION!!: Assurez-vous que l'RY30 et le système d'amplification stéréo soient hors tension avant d'effectuer les connexions.

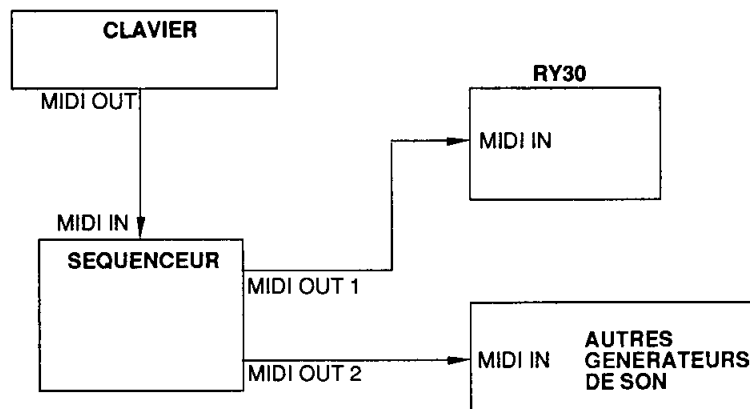
● Connexions MIDI

Bien que l'RY30 possède des pads d'instrument, sensibles à la vélocité, qui peuvent être utilisés pour jouer et programmer, il se peut que vous préférerez utiliser un clavier MIDI pour jouer les instruments de l'RY30. Cela peut se faire en connectant la prise MIDI OUT du clavier à la prise MIDI IN de l'RY30. Vous devrez également vous assurer que les canaux de réception de l'RY30 correspondent au canal de transmission du clavier. Nous disons "canaux de réception" car l'RY30 est capable de recevoir chaque voix sur un canal différent. La fonction Multi Channel MIDI Drive est expliquée en détails à la page 45.

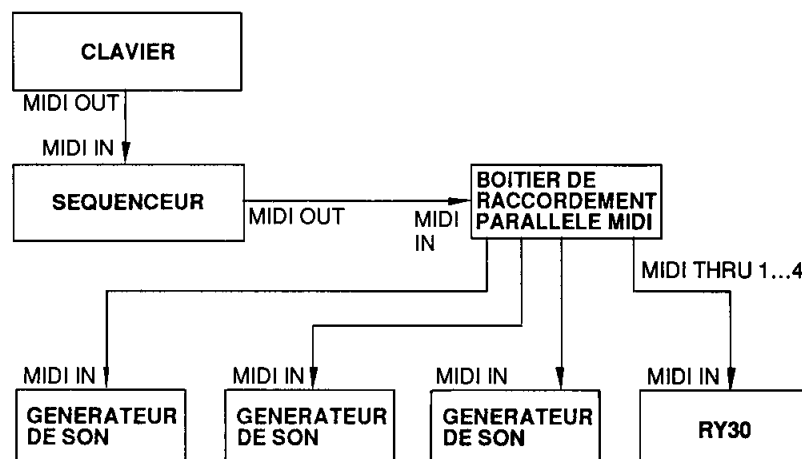
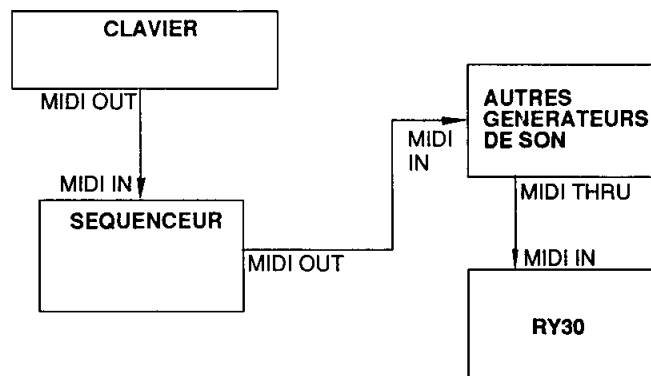


Dans des systèmes MIDI plus complexes, l'RY30 peut être connecté à un séquenceur, à des générateurs de son MIDI ou à d'autres appareils en plus du clavier de commande. Dans de telles situations, la position de l'RY30 dans la chaîne MIDI devra être soigneusement étudiée, car l'RY30 ne possède pas de connecteur MIDI THRU.

Si votre séquenceur possède plusieurs prises MIDI OUT, l'RY30 peut être simplement branché à l'une d'entre elles, les autres générateurs de son étant branchés aux autres (à l'autre).



Si votre séquenceur ne possède qu'une prise MIDI OUT, la place la plus logique pour l'RY30 est à la fin de la chaîne MIDI, après les générateurs de son. S'il y a plus de 3 ou 4 appareils dans la chaîne, cependant, il vaut mieux utiliser un boîtier de distribution ou de raccordement parallèle pour minimiser les retards de signaux.



● Procédure de mise sous tension du système

Que vous le croyiez ou non, il y a une bonne et une mauvaise manière de mettre les différents composants de votre système sous tension.

En général, les instruments et préamplificateurs/mixeurs doivent être mis sous tension avant les amplificateurs de puissance et les commandes de volume des préamplificateurs/mixeurs doivent être réglés sur la position minimum lorsque le système est mis sous tension. Si vous n'appliquez pas cette règle, vous risquez d'endommager vos amplificateurs et enceintes.

Egalement, les appareils MIDI émetteurs doivent être mis sous tension avant les appareils récepteurs associés.

1. Vérifiez que les commandes de volume de votre système d'amplification soient réglées sur la position minimum avant de mettre sous tension.
2. Mettez le clavier maître sous tension (si vous en utilisez un).
3. Mettez le séquenceur sous tension (si vous en utilisez un).
4. Mettez l'RY30 sous tension.
5. Mettez votre système d'amplification sous tension.
6. Montez le volume de votre système d'amplification à un niveau raisonnable.
7. Montez progressivement la commande [VOLUME] de l'RY30 tout en jouant des pads pour régler le niveau d'écoute.

● **Ecoute des morceaux de démonstration**

L'RY30 contient deux morceaux de démonstration que vous pourrez écouter dès que vous aurez installé et réglé votre système. Faites donc une pause et écoutez les morceaux de démonstration:

1. Appuyez sur la touche [SONG] pour sélectionner le mode Song, puis utilisez la commande [DATA] pour sélectionner le numéro 20 ou 21 (les numéros de morceau 20 et 21 sont les morceaux de démonstration — indiqués par un “d” à droite du numéro de morceau).

```
SNG 01:SEL[Demo 1]#=090  
20d M001 PART001=T-16/02
```

2. Appuyez sur la touche [START] pour enclencher la reproduction du morceau de démonstration. Les morceaux de démonstration sont joués en séquence répétée jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche [STOP].
3. Appuyez sur la touche [STOP] lorsque vous voulez arrêter la reproduction des morceaux de démonstration, puis sur la touche [PATTERN] pour retourner au mode Pattern.

Les voix présélectionnées

L'RY30 possède 96 voix présélectionnées que vous pouvez utiliser dans des motifs et morceaux. Les voix peuvent être jouées via les 12 pads d'instrument de l'RY30 ou un clavier MIDI ou autre instrument MIDI connecté à la prise MIDI IN. Nous traiterons du contrôle MIDI de manière plus détaillée à la page 45. Pour l'instant, écoutez les voix présélectionnées en jouant sur les pads d'instrument.

1. Après avoir réalisé les connexions nécessaires (voir page 13) et mis l'RY30 sous tension, réglez la commande [VOLUME] à mi-chemin environ entre le maximum et le minimum.
2. Frappez les pads d'instrument. Vous devriez entendre les 12 instruments actuellement assignés aux pads. Si le voyant de la touche [SENSE] est allumé, vous pourrez contrôler le volume (et dans la plupart des cas également le timbre) du son en fonction de la force avec laquelle vous frappez les pads.
Appuyez sur la touche [SENSE] de manière à ce que son voyant s'éteigne, puis jouez à nouveau sur les pads et écoutez la différence. Appuyez sur la touche [SENSE] à nouveau pour ré-activer la sensibilité à la vélocité.

Les banques de pads

L'RY30 possède 12 "banques de pads" internes qui sont en fait des jeux d'instruments assignés aux pads d'instruments. Vous avez joué de l'une de ces banques de pads, si vous avez suivi les opérations décrites ci-dessus. Voici la manière dont vous pouvez sélectionner et jouer les autres.

1. Appuyez sur la touche [PAD BANK]. Un affichage similaire à celui reproduit ci-dessous doit apparaître.

```
PAD 01: SELECT PAD BANK  
P.BANK00 [Dry Kit ]
```

Le trait du curseur doit être sous le numéro de banque, comme indiqué dans l'exemple ci-dessus. Si ce n'est pas le cas, amenez-l'y en appuyant sur la touche du curseur [◀] autant de fois que nécessaire.

2. Appuyez sur la touche [INC] une fois pour sélectionner la banque de pads suivante, puis jouez des pads d'instrument pour entendre les instruments assignés à cette banque. Veuillez également remarquer que le nom de la banque de pads apparaît à droite du numéro de banque. Utilisez les touches [INC] et [DEC] pour sélectionner les autres banques de pad disponibles et essayer les voix qu'elles contiennent. Vous pouvez également utiliser la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour sélectionner différents numéros de banque de pads.

Vous devriez pouvoir sélectionner un total de 17 banques de pad différentes - 00 à 16. Les numéros 00 à 11 sont les banques internes, les numéros 12 à 15 sont les banques internes/sur carte qui peuvent également être chargées à partir de cartes externes (voir page 69) et la banque numéro 16 est une banque "pitch multi" dans laquelle le même instrument est assigné aux 12 pads, mais avec chaque pad jouant l'instrument à une hauteur différente (les 12 pads couvrent une octave par incrément d'un demi-ton).

Les fonctions PAD BANK MODE — décrites aux pages 97 à 101 de la section REFERENCE de ce manuel — vous permettent d'effectuer vos propres assignations instrument/pad pour constituer des batteries de percussions qui conviennent parfaitement à vos exigences musicales individuelles.

Assignations initiales des banques de pads

Lorsque l'RY30 quitte l'atelier de montage, les banques de pads internes sont configurées comme suit:

0	Kit sec	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>34</td><td>Tom Dry1</td> <td>B</td><td>35</td><td>Tom Dry2</td> <td>C</td><td>36</td><td>Tom Dry3</td> <td>D</td><td>56</td><td>Hat Opn2</td> <td>E</td><td>61</td><td>Edge→Cap</td> <td>F</td><td>30</td><td>Snr Side</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>1</td><td>Kik Dry2</td> <td>H</td><td>15</td><td>Snr Dry1</td> <td>I</td><td>37</td><td>Tom Dry4</td> <td>J</td><td>55</td><td>Hat Cls2</td> <td>K</td><td>60</td><td>Crash</td> <td>L</td><td>60</td><td>Shaker</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	34	Tom Dry1	B	35	Tom Dry2	C	36	Tom Dry3	D	56	Hat Opn2	E	61	Edge→Cap	F	30	Snr Side	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	1	Kik Dry2	H	15	Snr Dry1	I	37	Tom Dry4	J	55	Hat Cls2	K	60	Crash	L	60	Shaker
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	34	Tom Dry1	B	35	Tom Dry2	C	36	Tom Dry3	D	56	Hat Opn2	E	61	Edge→Cap	F	30	Snr Side																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	1	Kik Dry2	H	15	Snr Dry1	I	37	Tom Dry4	J	55	Hat Cls2	K	60	Crash	L	60	Shaker																																													
1	Kit ambiant	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>42</td><td>Tom Rom1</td> <td>B</td><td>43</td><td>Tom Rom2</td> <td>C</td><td>44</td><td>Tom Rom3</td> <td>D</td><td>53</td><td>Hat Opn1</td> <td>E</td><td>62</td><td>Ride</td> <td>F</td><td>51</td><td>Hat Qtr1</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>10</td><td>Kik Rom3</td> <td>H</td><td>26</td><td>Snr Rom4</td> <td>I</td><td>45</td><td>Tom Rom4</td> <td>J</td><td>50</td><td>Hat Cls1</td> <td>K</td><td>63</td><td>Ride Cup</td> <td>L</td><td>28</td><td>Snr Rim 1</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	42	Tom Rom1	B	43	Tom Rom2	C	44	Tom Rom3	D	53	Hat Opn1	E	62	Ride	F	51	Hat Qtr1	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	10	Kik Rom3	H	26	Snr Rom4	I	45	Tom Rom4	J	50	Hat Cls1	K	63	Ride Cup	L	28	Snr Rim 1
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	42	Tom Rom1	B	43	Tom Rom2	C	44	Tom Rom3	D	53	Hat Opn1	E	62	Ride	F	51	Hat Qtr1																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	10	Kik Rom3	H	26	Snr Rom4	I	45	Tom Rom4	J	50	Hat Cls1	K	63	Ride Cup	L	28	Snr Rim 1																																													
2	Kit puissant	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>38</td><td>Tom Pow1</td> <td>B</td><td>39</td><td>Tom Pow2</td> <td>C</td><td>40</td><td>Tom Pow3</td> <td>D</td><td>63</td><td>Hat Opn1</td> <td>E</td><td>62</td><td>Ride</td> <td>F</td><td>64</td><td>Cym Rev</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>3</td><td>Kik Gat1</td> <td>H</td><td>24</td><td>Snr Rom2</td> <td>I</td><td>41</td><td>Tom Pow4</td> <td>J</td><td>52</td><td>Hat Hit1</td> <td>K</td><td>60</td><td>Crash</td> <td>L</td><td>59</td><td>China</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	38	Tom Pow1	B	39	Tom Pow2	C	40	Tom Pow3	D	63	Hat Opn1	E	62	Ride	F	64	Cym Rev	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	3	Kik Gat1	H	24	Snr Rom2	I	41	Tom Pow4	J	52	Hat Hit1	K	60	Crash	L	59	China
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	38	Tom Pow1	B	39	Tom Pow2	C	40	Tom Pow3	D	63	Hat Opn1	E	62	Ride	F	64	Cym Rev																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	3	Kik Gat1	H	24	Snr Rom2	I	41	Tom Pow4	J	52	Hat Hit1	K	60	Crash	L	59	China																																													
3	Traitement 1	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>42</td><td>Tom Rom1</td> <td>B</td><td>43</td><td>Tom Rom2</td> <td>C</td><td>44</td><td>Tom Rom3</td> <td>D</td><td>56</td><td>Hat Opn2</td> <td>E</td><td>61</td><td>Edge→Cap</td> <td>F</td><td>94</td><td>Scratch</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>5</td><td>Kik Pro1</td> <td>H</td><td>20</td><td>Snr Pro1</td> <td>I</td><td>45</td><td>Tom Rom4</td> <td>J</td><td>55</td><td>Hat Cls2</td> <td>K</td><td>59</td><td>China</td> <td>L</td><td>95</td><td>Sfx Rev</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	42	Tom Rom1	B	43	Tom Rom2	C	44	Tom Rom3	D	56	Hat Opn2	E	61	Edge→Cap	F	94	Scratch	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	5	Kik Pro1	H	20	Snr Pro1	I	45	Tom Rom4	J	55	Hat Cls2	K	59	China	L	95	Sfx Rev
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	42	Tom Rom1	B	43	Tom Rom2	C	44	Tom Rom3	D	56	Hat Opn2	E	61	Edge→Cap	F	94	Scratch																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	5	Kik Pro1	H	20	Snr Pro1	I	45	Tom Rom4	J	55	Hat Cls2	K	59	China	L	95	Sfx Rev																																													
4	Traitement 2	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>34</td><td>Tom Dry1</td> <td>B</td><td>35</td><td>Tom Dry2</td> <td>C</td><td>36</td><td>Tom Dry3</td> <td>D</td><td>53</td><td>Hat Opn1</td> <td>E</td><td>62</td><td>Ride</td> <td>F</td><td>88</td><td>Sfx Metl</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>12</td><td>Kik Tek2</td> <td>H</td><td>19</td><td>Snr Gat1</td> <td>I</td><td>37</td><td>Tom Dry4</td> <td>J</td><td>54</td><td>Hat Pad1</td> <td>K</td><td>60</td><td>Crash</td> <td>L</td><td>88</td><td>Sfx Log</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	34	Tom Dry1	B	35	Tom Dry2	C	36	Tom Dry3	D	53	Hat Opn1	E	62	Ride	F	88	Sfx Metl	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	12	Kik Tek2	H	19	Snr Gat1	I	37	Tom Dry4	J	54	Hat Pad1	K	60	Crash	L	88	Sfx Log
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	34	Tom Dry1	B	35	Tom Dry2	C	36	Tom Dry3	D	53	Hat Opn1	E	62	Ride	F	88	Sfx Metl																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	12	Kik Tek2	H	19	Snr Gat1	I	37	Tom Dry4	J	54	Hat Pad1	K	60	Crash	L	88	Sfx Log																																													
5	Kit analogique	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>13</td><td>Kik Ana1</td> <td>B</td><td>32</td><td>Snr Ana1</td> <td>C</td><td>46</td><td>Tom Tek A</td> <td>D</td><td>58</td><td>Hat Opn3</td> <td>E</td><td>81</td><td>Tambrine</td> <td>F</td><td>67</td><td>Clap</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>14</td><td>Kik Ana2</td> <td>H</td><td>33</td><td>Snr Ana2</td> <td>I</td><td>47</td><td>Tom Tek B</td> <td>J</td><td>57</td><td>Hat Cls3</td> <td>K</td><td>70</td><td>Cabasa</td> <td>L</td><td>78</td><td>Cowbel2</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	13	Kik Ana1	B	32	Snr Ana1	C	46	Tom Tek A	D	58	Hat Opn3	E	81	Tambrine	F	67	Clap	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	14	Kik Ana2	H	33	Snr Ana2	I	47	Tom Tek B	J	57	Hat Cls3	K	70	Cabasa	L	78	Cowbel2
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	13	Kik Ana1	B	32	Snr Ana1	C	46	Tom Tek A	D	58	Hat Opn3	E	81	Tambrine	F	67	Clap																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	14	Kik Ana2	H	33	Snr Ana2	I	47	Tom Tek B	J	57	Hat Cls3	K	70	Cabasa	L	78	Cowbel2																																													
6	Perc 1	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>76</td><td>Cga Heel</td> <td>B</td><td>75</td><td>Cga Slap</td> <td>C</td><td>71</td><td>Clave</td> <td>D</td><td>68</td><td>Bongo Hi</td> <td>E</td><td>69</td><td>Bongo Lo</td> <td>F</td><td>66</td><td>Agogo Lo</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>74</td><td>Cga Mute</td> <td>H</td><td>72</td><td>Conga Hi</td> <td>I</td><td>73</td><td>Conga Lo</td> <td>J</td><td>83</td><td>Timbl Lo</td> <td>K</td><td>82</td><td>Timbl Hi</td> <td>L</td><td>65</td><td>Agogo Hi</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	76	Cga Heel	B	75	Cga Slap	C	71	Clave	D	68	Bongo Hi	E	69	Bongo Lo	F	66	Agogo Lo	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	74	Cga Mute	H	72	Conga Hi	I	73	Conga Lo	J	83	Timbl Lo	K	82	Timbl Hi	L	65	Agogo Hi
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	76	Cga Heel	B	75	Cga Slap	C	71	Clave	D	68	Bongo Hi	E	69	Bongo Lo	F	66	Agogo Lo																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	74	Cga Mute	H	72	Conga Hi	I	73	Conga Lo	J	83	Timbl Lo	K	82	Timbl Hi	L	65	Agogo Hi																																													
7	Perc 2	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>77</td><td>Cowbel1</td> <td>B</td><td>84</td><td>Triangle</td> <td>C</td><td>85</td><td>Whistle</td> <td>D</td><td>55</td><td>Sfx Mod</td> <td>E</td><td>90</td><td>Sfx Pip</td> <td>F</td><td>92</td><td>Sfx Wet</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>87</td><td>Sfx Afro</td> <td>H</td><td>88</td><td>Sfx Log</td> <td>I</td><td>79</td><td>Guiro</td> <td>J</td><td>48</td><td>Tom TekC</td> <td>K</td><td>49</td><td>Tom TekD</td> <td>L</td><td>91</td><td>Sfx Rezz</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	77	Cowbel1	B	84	Triangle	C	85	Whistle	D	55	Sfx Mod	E	90	Sfx Pip	F	92	Sfx Wet	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	87	Sfx Afro	H	88	Sfx Log	I	79	Guiro	J	48	Tom TekC	K	49	Tom TekD	L	91	Sfx Rezz
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	77	Cowbel1	B	84	Triangle	C	85	Whistle	D	55	Sfx Mod	E	90	Sfx Pip	F	92	Sfx Wet																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	87	Sfx Afro	H	88	Sfx Log	I	79	Guiro	J	48	Tom TekC	K	49	Tom TekD	L	91	Sfx Rezz																																													
8	Autres grosses caisses	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>0</td><td>Kik Dry1</td> <td>B</td><td>1</td><td>Kik Dry2</td> <td>C</td><td>2</td><td>Kik Dry3</td> <td>D</td><td>3</td><td>Kik Gat1</td> <td>E</td><td>4</td><td>Kik Gat2</td> <td>F</td><td>7</td><td>Kik Rev1</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>5</td><td>Kik Pro1</td> <td>H</td><td>6</td><td>Kik Pro2</td> <td>I</td><td>8</td><td>Kik Rom1</td> <td>J</td><td>9</td><td>Kik Rom2</td> <td>K</td><td>11</td><td>Kik Tek1</td> <td>L</td><td>12</td><td>Kik Tek2</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	0	Kik Dry1	B	1	Kik Dry2	C	2	Kik Dry3	D	3	Kik Gat1	E	4	Kik Gat2	F	7	Kik Rev1	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	5	Kik Pro1	H	6	Kik Pro2	I	8	Kik Rom1	J	9	Kik Rom2	K	11	Kik Tek1	L	12	Kik Tek2
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	0	Kik Dry1	B	1	Kik Dry2	C	2	Kik Dry3	D	3	Kik Gat1	E	4	Kik Gat2	F	7	Kik Rev1																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	5	Kik Pro1	H	6	Kik Pro2	I	8	Kik Rom1	J	9	Kik Rom2	K	11	Kik Tek1	L	12	Kik Tek2																																													
9	Autres caisses claires	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>16</td><td>Snr Dry2</td> <td>B</td><td>17</td><td>Snr Dry3</td> <td>C</td><td>18</td><td>Snr Dry4</td> <td>D</td><td>19</td><td>Snr Gat1</td> <td>E</td><td>20</td><td>Snr Pro1</td> <td>F</td><td>21</td><td>Snr Rev1</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>22</td><td>Snr Rev2</td> <td>H</td><td>23</td><td>Snr Rom1</td> <td>I</td><td>25</td><td>Snr Rom3</td> <td>J</td><td>27</td><td>Snr Rom5</td> <td>K</td><td>31</td><td>Snr Tek1</td> <td>L</td><td>29</td><td>Snr Rim2</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	16	Snr Dry2	B	17	Snr Dry3	C	18	Snr Dry4	D	19	Snr Gat1	E	20	Snr Pro1	F	21	Snr Rev1	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	22	Snr Rev2	H	23	Snr Rom1	I	25	Snr Rom3	J	27	Snr Rom5	K	31	Snr Tek1	L	29	Snr Rim2
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	16	Snr Dry2	B	17	Snr Dry3	C	18	Snr Dry4	D	19	Snr Gat1	E	20	Snr Pro1	F	21	Snr Rev1																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	22	Snr Rev2	H	23	Snr Rom1	I	25	Snr Rom3	J	27	Snr Rom5	K	31	Snr Tek1	L	29	Snr Rim2																																													
10	Toutes cymbales	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>60</td><td>Crash</td> <td>B</td><td>62</td><td>Ride</td> <td>C</td><td>63</td><td>Ride Cup</td> <td>D</td><td>61</td><td>Edge→Cap</td> <td>E</td><td>59</td><td>China</td> <td>F</td><td>56</td><td>Hat Opn2</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>50</td><td>Hat Cls1</td> <td>H</td><td>51</td><td>Hat Qtr1</td> <td>I</td><td>52</td><td>Hat Hlf1</td> <td>J</td><td>53</td><td>Hat Opn1</td> <td>K</td><td>54</td><td>Hat Ped1</td> <td>L</td><td>55</td><td>Hat Cls2</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	60	Crash	B	62	Ride	C	63	Ride Cup	D	61	Edge→Cap	E	59	China	F	56	Hat Opn2	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	50	Hat Cls1	H	51	Hat Qtr1	I	52	Hat Hlf1	J	53	Hat Opn1	K	54	Hat Ped1	L	55	Hat Cls2
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	60	Crash	B	62	Ride	C	63	Ride Cup	D	61	Edge→Cap	E	59	China	F	56	Hat Opn2																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	50	Hat Cls1	H	51	Hat Qtr1	I	52	Hat Hlf1	J	53	Hat Opn1	K	54	Hat Ped1	L	55	Hat Cls2																																													
11	SFX	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>93</td><td>Sfx Blow</td> <td>B</td><td>95</td><td>Sfx Rev</td> <td>C</td><td>91</td><td>Sfx Rezz</td> <td>D</td><td>86</td><td>Sfx Metl</td> <td>E</td><td>88</td><td>Sfx Log</td> <td>F</td><td>90</td><td>Sfx Pip</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>94</td><td>Scratch</td> <td>H</td><td>31</td><td>Snr Tek1</td> <td>I</td><td>89</td><td>Sfx Bass</td> <td>J</td><td>87</td><td>Sfx Afro</td> <td>K</td><td>64</td><td>Cym Rev</td> <td>L</td><td>92</td><td>Sfx Wet</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	93	Sfx Blow	B	95	Sfx Rev	C	91	Sfx Rezz	D	86	Sfx Metl	E	88	Sfx Log	F	90	Sfx Pip	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	94	Scratch	H	31	Snr Tek1	I	89	Sfx Bass	J	87	Sfx Afro	K	64	Cym Rev	L	92	Sfx Wet
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	93	Sfx Blow	B	95	Sfx Rev	C	91	Sfx Rezz	D	86	Sfx Metl	E	88	Sfx Log	F	90	Sfx Pip																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	94	Scratch	H	31	Snr Tek1	I	89	Sfx Bass	J	87	Sfx Afro	K	64	Cym Rev	L	92	Sfx Wet																																													

Pour plus d'informations sur les voix individuelles, voir la LISTE DES VOIX RY30 à la page 94.

Jouer des motifs

L'RY30 contient 100 motifs présélectionnés — les numéros de motif 100 à 199 — que vous pouvez utiliser tels quels ou éditer pour créer des variations originales. Voici la manière de sélectionner et d'entendre les différents motifs présélectionnés:

1. Appuyez sur la touche [PATTERN] pour sélectionner le mode Pattern (s'il n'est pas déjà sélectionné). Un affichage semblable à celui reproduit ci-dessous devrait apparaître:

```
PTN 01:SEL[      ]#120
000  04/04x1
```

2. Vous pouvez à présent utiliser les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour sélectionner un numéro de motif entre 000 et 199. Sélectionner le numéro de motif 100 — le premier motif présélectionné. Le nom du motif apparaît entre crochets sur la ligne supérieure de l'écran.

```
PTN 01:SEL[Funk1U]#095
100w  04/04x2
```

3. Appuyez sur la touche [START] pour commencer la reproduction du motif présélectionné. Le motif est joué répétitivement. Le voyant à LED situé à droite de la touche [STOP/CONTINUE] clignote au tempo fixé, pendant la reproduction.

```
PTN PLAY [Funk1U]#095
100w  04/04-1 next***
```

4. Appuyez sur la touche [STOP/CONTINUE] pour arrêter la reproduction.

```
PTN STOP [Funk1U]#095
100w  04/04-1 next***
```

Si vous appuyez une seconde fois sur la touche [STOP/CONTINUE] après avoir interrompu la reproduction du motif, celle-ci reprendra à partir de l'endroit où elle a été interrompue. La touche [START] fait toujours reprendre la reproduction à partir du début.

Un nouveau numéro de motif peut être sélectionné même lorsque un motif est en cours. Dans ce cas, le nouveau motif est joué dès que le motif précédent est arrêté. Pendant la reproduction le numéro de motif actuel et le numéro du motif suivant sont tous deux indiqués sur l'afficheur.

Si, par exemple, vous sélectionnez le motif 101 alors que le motif 100 est en train d'être joué (appuyez une fois sur la touche [INC], "101" sera affiché comme numéro de motif suivant jusqu'à ce que la reproduction en cours du motif 100 se termine....

```
PTN PLAY [Funk1U]#095
100w  04/04-1 next101w
```


Alors, le motif 101 est joué.

```
PTN PLAY [Funk1F]#=095  
101w 04/04-1 next***
```

Contrôle du tempo

Le tempo peut être modifié à tout moment — pendant qu'un motif est joué ou lorsque la reproduction est interrompue — en appuyant sur la touche [TEMPO] puis en utilisant les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour sélectionner le tempo souhaité. Le trait du curseur se déplace sur le paramètre Tempo lorsque la touche [TEMPO] est pressée.

```
PTN 01:SEL[Funk1V]#=095  
100w 04/04x2
```

Appuyez une nouvelle fois sur [TEMPO] pour ramener le curseur à sa position antérieure.

Remarque: Chaque motif a un tempo recommandé qui est appelé automatiquement quand le motif est sélectionné.

Enregistrer et éditer les motifs

L'RY30 offre quatre modes différents pour enregistrer et éditer des motifs:

1. Realtime Record
2. Step Record
3. Parameter Record
4. Clock Move

Parmi ces quatre modes, seuls les deux premiers — Realtime Record et Step Record — peuvent être utilisés pour créer de nouveaux motifs. Les modes Parameter Record et Clock Move servent à éditer et modifier des motifs déjà créés au moyen de l'un des deux premiers modes.

● Realtime Record

Le mode Realtime Record vous permet d'entrer les motifs en "temps réel" via les pads d'instrument de l'RY30 ou un clavier MIDI connecté à la prise MIDI IN. Voici un exemple d'enregistrement en temps réel en utilisant les pads d'instrument de l'RY30.

1. Sélectionnez un numéro de motif entre 000 et 099 (ce sont les numéros de motif RAM que vous pouvez enregistrer et éditer).
2. Sélectionnez la banque de pads qui contient les instruments que vous avez l'intention d'utiliser dans le motif. Vous pouvez toujours commuter les banques de pads par la suite pour ajouter des instruments différents au motif.
3. Appuyez sur la touche [REC] pour passer en attente d'enregistrement. Un affichage similaire à celui reproduit ci-dessous apparaît.

```
PTN REC TYPE=REAL J=120
000 04/04x1 Qntz=1/16
```

4. La mesure par défaut est 4/4. Si vous voulez utiliser un type de mesure différent, utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour déplacer le trait du curseur sous le paramètre du type de mesure, puis utilisez les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour sélectionner le type de mesure requis.

```
PTN REC TYPE=REAL J=120
000 04/04x1 Qntz=1/16
```

Les types de mesure disponibles sont les suivants:

- 1/4 ... 8/4
 - 1/8 ... 16/8
 - 1/16 ... 32/16
5. La longueur de motif par défaut est de 1 mesure, mais vous pouvez choisir d'enregistrer un motif de 2, 3 ou 4 mesures. Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le trait du curseur sur le paramètre de longueur de motif, puis utilisez les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour sélectionner la longueur souhaitée.

```
PTN REC TYPE=REAL ↓=120
000 04/04x1 Qntz=1/16
```

6. La valeur de quantification par défaut est de 1/16. Vous pouvez sélectionner d'autres valeurs en utilisant les touches du curseur [◀] et [▶] pour déplacer le trait du curseur sous le paramètre de la quantification, puis utiliser les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour sélectionner la valeur de quantification souhaitée.

```
PTN REC TYPE=REAL ↓=120
000 04/04x1 Qntz=1/16
```

Les valeurs de quantification disponibles sont:

- 1/08 = croches
- 1/16 = doubles-croches
- 1/32 = triples-croches
- 1/12 = triolet de croches
- 1/24 = triolet de doubles-croches
- 1/48 = triolet de triples-croches
- 1/96 = la résolution la plus fine disponible

7. Appuyez sur [START] pour commencer à enregistrer. L'RY30 vous donne une mesure pour rien, pendant laquelle rien n'est enregistré. "Count" apparaît entre crochets sur la ligne inférieure de l'écran.

```
PTN REC TYPE=REAL ↓=120
000 04/04-1 (Count )
```

8. Vous pouvez continuer d'enregistrer dès que cette mesure se termine ou, comme le motif "boucle" continuellement pendant l'enregistrement, vous pouvez attendre que le début du motif repasse. "Normal" apparaît entre les crochets de la ligne supérieure de l'afficheur lorsque l'enregistrement normal commence.

```
PTN REC TYPE=REAL ↓=120
000 04/04-1 (Normal )
```

Si vous avez sélectionné une longueur de motif de 2, 3 ou 4 mesures, la mesure actuelle est indiquée par le numéro de mesure situé à droite de la fraction de mesure sur l'afficheur.

9. Jouez sur les pads d'instrument pour enregistrer votre motif (assurez-vous que le voyant de la touche [SENSE] soit allumé si vous voulez enregistrer la dynamique en même temps). Vous ne devez pas tout enregistrer en une passe. Vous pouvez, par exemple, enregistrer la basse et la caisse claire sur une passe, puis enregistrer les charlestons sur la suivante, etc. Le motif continuera de boucler tant que le mode Realtime Record est activé, de sorte que vous pouvez ajouter des parties lorsque vous vous sentez prêt. Souvenez-vous simplement que vous ne pouvez pas enregistrer plus de 8 instruments différents sur le même temps.
10. Appuyez sur la touche [STOP/CONTINUE] pour arrêter d'enregistrer et retourner à l'affichage normal du mode Pattern.

Changement de banque de pads en cours d'enregistrement

Vous pouvez sélectionner d'autres banques de pads pour accéder à des instruments différents tout en enregistrant. Appuyez sur [PAD BANK], sélectionnez le numéro de banque de pads souhaité, puis appuyez sur [EXIT] pour retourner à l'affichage de l'enregistrement en temps réel et continuer d'enregistrer.

Effacer les erreurs

Un mauvais instrument, ou un instrument entré au mauvais endroit peut être effacé en cours d'enregistrement en maintenant la touche [CLEAR] enfoncée et en appuyant simultanément sur le pad d'instrument correspondant en synchronisation avec la note à effacer.

Vous pouvez également effacer une partie entière d'un motif en maintenant la touche [CLEAR] et le pad de l'instrument enfoncés pendant toute la durée du motif.

Modifier des paramètres tout en enregistrant

La molette de contrôle de l'RY30 peut être utilisée pour modifier l'un des paramètres énumérés ci-dessous:

Réglez simplement le sélecteur de paramètre pour la molette sur le paramètre souhaité, déplacez la molette dans la direction souhaitée puis entrez les notes en jouant sur les pads d'instrument.

- **PITCH:** Faire rouler la molette vers le haut (vers l'avant) augmente la hauteur (pitch) des notes entrées, tandis que la faire rouler vers le bas (vers soi) abaisse la hauteur des notes entrées.
- **DECAY:** Faire rouler la molette vers le haut allonge l'estompement des notes entrées, tandis que la faire rouler vers le bas abrège l'estompement des notes entrées.
- **PAN:** Faire rouler la molette vers le haut positionne les notes vers la droite et la faire rouler vers le bas les positionne vers la gauche.
- **FILTER:** Faire rouler la molette vers le haut augmente la fréquence de coupure du filtre, tandis que la faire rouler vers le bas abaisse la fréquence de coupure du filtre.
- **BALANCE:** Faire rouler la molette vers le haut augmente le niveau de l'onde 1 et diminue le niveau de l'onde 2 tandis que la faire rouler vers le bas produit l'effet inverse. Voyez "Fondements de l'édition de voix", à partir de la page 41 pour une description détaillées des ondes de voix.

Changer le volume du "clic" ou la quantification tout en enregistrant

Si vous appuyez sur la touche [PAGE] pendant l'enregistrement en temps réel, un affichage similaire à celui reproduit ci-dessous apparaît:

```
PTN REC TYPE=REAL #=120
Click=63 Qntz=1/16
```

Vous pouvez utiliser les touches [◀] et [▶] pour déplacer le trait du curseur sur le paramètre "Click" ou "Qntz" puis utiliser les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour changer la valeur à souhait. Le paramètre "Click" peut également être modifié via les touches numériques.

Le paramètre de volume du "clic" va de 00 (pas de son de "clic") à 63 (volume maximum).

Les mêmes valeurs de quantification que décrit ci-dessus sont disponibles. Cette possibilité est pratique lorsque vous voulez passer à une valeur de quantification qui convienne mieux à une nouvelle partie à entrer sans devoir quitter et re-sélectionner le mode d'enregistrement en temps réel.

Appuyez sur la touche [EXIT] pour retourner à l'affichage normal du mode Realtime Record.

Doubler et éditer en mode Realtime Record

Doubler (overdubbing) signifie simplement ajouter de nouveaux instruments ou parties à un motif préalablement enregistré sans affecter les données existantes. Ceci peut être fait en engageant le mode d'enregistrement en temps réel Real-time Record pour un motif déjà enregistré et en entrant les informations supplémentaires de la même manière que pour enregistrer un nouveau motif. La seule différence est que vous ne pouvez pas changer la mesure et la longueur d'un motif existant.

Les mêmes conditions s'appliquent à l'édition en mode Realtime Record. Utilisez simplement la touche [CLEAR] pour retirer les informations indésirées de la manière décrite ci-dessus et ajoutez de nouvelles informations de la manière habituelle. Pour une édition plus détaillée, vous avez probablement intérêt à utiliser le mode Step Record, décrit ci-dessous.

Effacer le motif entier

Si les choses tournent mal et que vous estimez devoir recommencer à zéro, utilisez la fonction PATTERN CLEAR (page 53).

1. Après avoir arrêté le motif, appuyez sur la touche [PAGE+] une fois pour appeler la page CLEAR PATTERN.

```
PTN 02: CLEAR ? )PTN (
000w
```

2. Appuyez *deux* fois sur la touche [ENTER].
3. Après que l'affichage "Complete!" est brièvement apparu, appuyez sur la touche [PATTERN] ou [EXIT] pour retourner à la page principale du motif et recommencez l'enregistrement.

● Step Record

Le mode Step Record est pratique lorsque vous avez une idée claire de la manière dont votre motif doit être construit. Vous pouvez entrer les notes et les changements de paramètre avec une précision et un contrôle maxima. Le mode Step Record permet également d'entrer des motifs extrêmement complexes qu'il serait difficile ou impossible de jouer en temps réel.

Il n'existe aucun inconvénient à combiner l'enregistrement en temps réel et l'enregistrement pas à pas, par exemple en enregistrant la structure de base du motif en Realtime, puis en ajoutant les fioritures et en modifiant les paramètres en Step Record.

1. Comme pour la procédure d'enregistrement en temps réel, sélectionnez un numéro de motif (000 à 099), sélectionnez la banque de pads que vous voulez utiliser, puis appuyez sur [REC] pour passer en attente d'enregistrement.

```
PTN REC TYPE=REAL #=120
000 04/04x1 Qntz=1/16
```

2. Appuyez sur la touche [INC] pour sélectionner le mode Step Record.

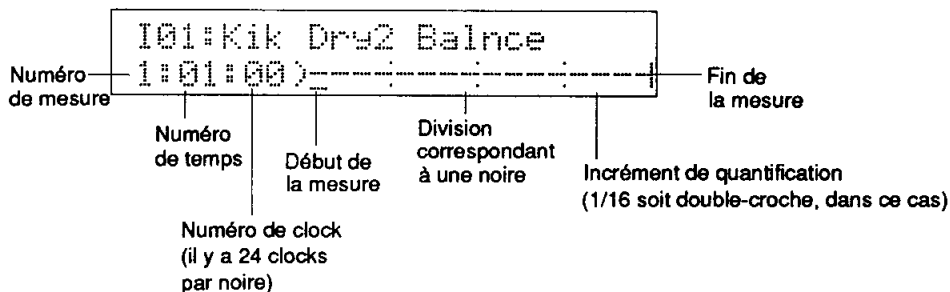
```
PTN REC TYPE=STEP #=120
000 04/04x1 Qntz=1/16
```

3. Fixez le type de mesure, la longueur du motif et la valeur de quantification de la manière décrite aux étapes 4, 5 et 6 de la procédure d'enregistrement en temps réel (page 21), si vous voulez changer les réglages par défaut.

4. Appuyez sur la touche [START] pour engager le mode d'enregistrement pas à pas.

```
I01:Kik Dry2 Balnce
1:01:00 )_---:---:---:---|
```

La ligne inférieure de l'afficheur indique, de gauche à droite, la mesure, le temps et le numéro de "clock" correspondant à la position d'entrée actuelle (curseur) et une représentation graphique de la totalité ou d'une partie du motif à entrer. Les différents éléments de l'affichage sont les suivants:



5. Pour entrer une note, utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur jusqu'à l'endroit approprié de l'affichage de la mesure puis appuyez sur un pad d'instrument.

Exemple:

Pour entrer les charlestons fermées sur chaque noire dans l'exemple d'affichage reproduit ci-dessus, commencez par taper sur le pad des charlestons (assurez-vous que la banque de pads adéquate soit sélectionnée) lorsque le curseur se trouve au début de la mesure.

```
I50:Hat Cls1 Balnce
1:01:06 )#_---:---:---:---|
```

Un point apparaît à l'endroit où le coup de charlestons a été entré et le curseur avance jusqu'à l'incrément de quantification suivant (dans ce cas, la seconde double-croche de la mesure). Faites-le alors avancer jusqu'à la position de la deuxième noire de la mesure en appuyant trois fois sur [▶].

```
I50:Hat Cls1 Balnce
1:02:00 )#_---:---:---:---|
```

Appuyez à nouveau sur le pad des charlestons pour entrer le second battement de charlestons.

```
I50:Hat Cls1 Balnce
1:02:06 )#_---:---:---:---|
```

Répétez l'opération pour les deux battements de charlestons restants dans la mesure.

```
I50:Hat Cls1 Balnce
1:04:06 )#_---:---:---:---|
```

Remarque: Les notes qui ne tombent pas précisément sur les incréments de quantification actuellement sélectionnés sont indiqués par "x" au lieu de "●". Ceci se produit, par exemple, si vous enregistrez un instrument avec une quantification 1/12, puis passez à la quantification 1/16.

6. Pour entrer un instrument différent, appuyez simplement sur le pad d'instrument correspondant. L'afficheur indiquera uniquement les battements de l'instrument actuellement entré. Vous pouvez passer à l'affichage d'un autre instrument sans entrer de note en maintenant enfoncée la touche numérique [-] (remarquez le label "INST CHANGE" au-dessus de la touche) tout en tapant sur le pad d'instrument correspondant à l'instrument que vous voulez afficher. Vous pouvez également sélectionner un instrument en utilisant les touches [INC] et [DEC] ou la commande [DATA].
7. Lorsque vous avez entré toutes les parties requises, appuyez sur la touche [STOP/CONTINUE] pour quitter le mode Step Record et retourner à l'affichage normal du motif. Vous pouvez également utiliser le mode MONITOR pour écouter votre motif sans quitter le mode d'enregistrement pas à pas (voir ci-dessous).

Contrôlez vos progrès avec le mode MONITOR

Tout en restant en mode Step Record, vous pouvez entendre votre motif en appuyant simplement sur la touche [START]. Ceci active le mode MONITOR de l'enregistrement pas à pas.

```
MONITOR          TEMPO=120
1:04:06 )#---:##---:##---:##---:|
```

Les touches [INC] et [DEC] peuvent être utilisées pour changer le réglage de tempo pour entendre votre motif à différentes vitesses. Appuyez sur la touche [STOP/CONTINUE] une fois pour retourner à l'affichage de l'enregistrement pas à pas.

Modifier les paramètres en Step Record

Lorsque le curseur est situé à une position contenant une note, la valeur du paramètre sélectionné pour cette note est affichée dans le coin supérieur droit de l'afficheur. Les paramètres Velocity, Pitch, Decay, Pan, Filter et Balance peuvent être sélectionnés en mode Step Record en appuyant sur les touches numériques [7], [8], [9], [4], [5] ou [6], respectivement.

```
150:Hat Cls1 Filter= 00
1:01:00 )#---:##---:##---:##---:|
```

Le paramètre sélectionné pour la note à la position du curseur peut être édité en utilisant les touches [INC] et [DEC] ou la commande [DATA]. Les plages de réglage et les effets des différents paramètres sont les suivants:

● VELOCITY

Plage de réglage: 01 ... 64

Plus la valeur de Velocity est élevée, plus la vitesse (affectant le volume et le timbre) de la note à la position du curseur est élevée.

● PITCH

Plage de réglage: -60 ... 00 ... +60

Les valeurs positives augmentent la hauteur de la note à la position du curseur et les valeurs négatives abaissent la hauteur de la note à la position du curseur.

● DECAF

Plage de réglage: -63 ... 00 ... +63

Les valeurs positives allongent l'estompement de la note située à la position du curseur et les valeurs négatives abrègent l'estompement de la note située à la position du curseur.

● PAN

Plage de réglage: -32 ... 00 ... +32

Les valeurs positives positionnent la note située à la position du curseur à droite et les valeurs négatives la positionne à gauche .

● FILTER

Plage de réglage: -63 ... 00 ... +63

Les valeurs positives élèvent la fréquence de coupure du filtre de la note située à la position du curseur et les valeurs négatives abaissent la fréquence de coupure du filtre de cette note.

● BALANCE

Plage de réglage: -63 ... 00 ... +63

Les valeurs positives augmentent le niveau de l'onde 1 par rapport à l'onde 2 pour la note à la position du curseur tandis que les valeurs négatives augmentent le niveau de l'onde 2 par rapport à l'onde 1. Voyez "Fondements de l'édition de voix", à partir de la page 41 pour des explications détaillées sur les ondes de voix.

Si le même instrument a été entré deux fois au même endroit, un "1" ou un "2" apparaît sur l'affichage, au lieu du point habituel, pour indiquer la première ou la deuxième occurrence de l'instrument. Toutes les touches numériques utilisées pour sélectionner les différentes paramètres mentionnés ci-dessus peuvent être utilisées pour sélectionner alternativement "1" et "2" et les valeurs de paramètres correspondantes.

Il est également possible de modifier directement les paramètres Pitch, Decay, Pan, Filter et Balance pour chaque note de la même manière qu'en mode Realtime Record: réglez le sélecteur de paramètre pour la molette sur le paramètre souhaité et faites rouler la molette dans la direction souhaitée puis entrez la note en jouant sur les pads d'instrument (voyez "Modifier des paramètres tout en enregistrant", à la page 23).

Effacer des erreurs en Step Record

Une note non souhaitée peut être effacée en mode step record en plaçant le curseur sous la note en question, en maintenant la touche [CLEAR] et en appuyant sur le pad d'instrument approprié.

Modifier la valeur de quantification pendant l'enregistrement

Si vous appuyez sur la touche [PAGE] pendant l'enregistrement pas à pas, un affichage semblable à celui reproduit ci-dessous apparaît.

```
PTN REC TYPE=STEP
Qntz=1/16
```

Vous pouvez à présent utiliser les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour changer la valeur de quantification de la manière souhaitée. Cette possibilité est pratique lorsque vous voulez passer à une valeur de quantification plus adaptée à une nouvelle partie à entrer sans devoir quitter et re-sélectionner le mode Step Record.

Appuyez sur la touche [EXIT] pour retourner à l'affichage Step Record normal.

Donner un nom à votre motif

Si vous appuyez sur la touche [PAGE], puis sur la touche [PAGE+] pendant l'enregistrement pas à pas, un affichage semblable à celui reproduit ci-dessous apparaît:

```
PTN REC TYPE=STEP
NAME = [ _ ]
```

Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur l'un des 6 emplacements de caractère disponibles à l'intérieur des crochets après NAME =.

Utilisez les touches numériques, les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour entrer les caractères pour le nom du motif.

Chaque touche numérique donne accès à quatre caractères différents — son chiffre et les trois autres caractères reproduits sur la touche. Les caractères imprimés sur la touche sont appelés en séquence, chaque fois que la touche est pressée. Pour entrer la lettre "H", par exemple, appuyez trois fois sur la touche [2]. La touche [CLEAR] permet de commuter entre minuscules et majuscules — ce qui est indiqué par un "U" en vidéo inverse (blanc sur noir) pour les majuscules et un "I" pour les minuscules, à droite du nouveau nom de voix.

Les touches [INC] et [DEC] et la commande linéaire [DATA] donnent accès à la liste complète des caractères majuscules et minuscules plus toute une série de symboles qui ne sont pas disponibles via les touches numériques. La liste complète des caractères est donnée ci-dessous.

```
(Space) !"#%&'(>)*+, -./@123456789: ;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ[ ]^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz( )++
```

Appuyez sur la touche [EXIT] pour retourner à l'affichage normal du mode Step Record. Votre nom de motif original est affiché entre crochets, sur la ligne supérieure de l'afficheur lorsque ce motif est sélectionné.

● Parameter Record

Les modes Parameter Record et Clock Move vous permettent de raffiner et de polir le son de votre motif rapidement et facilement. En mode Parameter Record, vous pouvez apporter des changements subtils (ou non) aux paramètres Pitch, Decay, Pan, Filter et Balance en actionnant simplement la molette de commande de l'RY30 tout en écoutant le résultat en temps réel.

1. Sélectionnez un motif qui a déjà été enregistré puis appuyez sur la touche [REC] pour passer en attente d'enregistrement.

```
PTN REC TYPE=REAL #=120
000w 04/04x1 Qntz=1/16
```

Veillez remarquer que le petit "w" à droite du numéro de motif. Il indique que le motif contient des données.

2. Appuyez deux fois sur la touche [INC] pour sélectionner le mode de modification de paramètre.

```
PTN REC TYPE=PARAM J=120  
000w 04/04x1 (Snr Dry1)
```

3. Appuyez sur le pad d'instrument correspondant à l'instrument que vous voulez modifier (si cet instrument n'est pas dans la banque actuellement sélectionnée, appuyez sur la touche [PAD BANK], sélectionnez la banque de pads appropriée et appuyez sur [EXIT] pour retourner à l'affichage précédent). Un instrument peut également être sélectionné en déplaçant le curseur sur le nom de la voix et en utilisant les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA]. Le nom de l'instrument sélectionné apparaît entre parenthèse sur la ligne inférieure de l'affichage.

Si vous sélectionnez "Ride Cymbal", par exemple, l'affichage ressemblera à ceci:

```
PTN REC TYPE=PARAM J=120  
000w 04/04x1 (Ride )
```

4. Appuyez sur la touche [START] pour engager le mode Parameter Record. Le motif sélectionné commence à jouer et vous pouvez modifier les paramètres après un compte-à-rebours d'une mesure ("Count" est affiché entre les parenthèses pendant le compte-à-rebours, puis le nom de l'instrument réapparaît lorsque l'enregistrement de paramètre commence).

```
PTN REC TYPE=PARAM J=120  
000w 04/04-1 (Count )
```

```
PTN REC TYPE=PARAM J=120  
000w 04/04-1 (Ride _)
```

5. Sélectionnez le paramètre que vous voulez modifier en vous servant du sélecteur de paramètre pour la molette puis faites rouler la molette vers le haut ou le bas au timing de la note ou des notes que vous souhaitez modifier. La touche [CLEAR] ré-initialise le paramètre sélectionné à sa valeur "centrale" pour les notes qui sont produites pendant qu'elle est pressée.
 - PITCH: Faire rouler la molette vers le haut (vers l'avant) augmente la hauteur de l'instrument sélectionné tandis que faire rouler la molette vers le bas (vers soi) abaisse la hauteur.
 - DECAY: Faire rouler la molette vers le haut allonge l'estompement de l'instrument sélectionné tandis que la faire rouler vers le bas abrège l'estompement.
 - PAN: Faire rouler la molette vers le haut place l'instrument sélectionné à gauche tandis que la faire rouler vers le bas place l'instrument sélectionné à droite.
 - FILTER: Faire rouler la molette vers le haut augmente la fréquence de coupure du filtre de l'instrument sélectionné tandis que la faire rouler vers le bas abaisse la fréquence de coupure du filtre.

- **BALANCE:** Faire rouler la molette vers le haut augmente le niveau de l'onde 1 et diminue le niveau de l'onde 2 tandis que le mouvement inverse augmente le niveau de l'onde 2 et abaisse le niveau de l'onde 1. Voyez "Fondements de l'édition de voix" à partir de la page 41 pour des explications détaillées sur les ondes des voix.
- 6. Vous pouvez appuyer sur un pad d'instrument, utiliser les touches [INC] et [DEC] ou utiliser la commande [DATA] pour sélectionner un instrument différent (vous pouvez également sélectionner une banque de pads complètement différente si nécessaire) et utiliser le sélecteur de paramètre pour la molette pour sélectionner un paramètre différent à tout moment, en mode Parameter Record.

Remarque: L'opération WHEEL RANGE du mode UTILITY décrite à la page 76 vous permet de régler indépendamment la plage de la molette pour les paramètres Pitch, Decay, Pan, Filter et Balance pour sélectionner la sensibilité optimale de la molette pour votre style de jeu.

Changer le volume du "clic" pendant l'enregistrement de modifications de paramètre

Si vous appuyez sur la touche [PAGE] pendant l'enregistrement de modifications de paramètre, un affichage similaire à celui reproduit ci-dessous apparaîtra:

```
PTN REC TYPE=PARAM J=120
Click Level = 63
```

Utilisez les touches [INC] et [DEC], les touches numériques ou la commande linéaire [DATA] pour changer le volume du "clic" (métronome) à souhait. La plage de réglage du paramètre Click Volume va de 00 (pas de son "clic") à 63 (volume maximum).

Appuyez sur la touche [EXIT] pour retourner à l'affichage normal du mode Parameter Record.

● Clock Move

Des décalages subtils dans le timing des notes constituent ce qui donne de la vitalité et de la chaleur à un son "live". Le mode Clock Move vous permet de modifier le timing des notes en fonction de vos besoins propres en actionnant la molette de contrôle de l'RY30 tout en écoutant le résultat en temps réel.

1. Sélectionnez un motif qui a déjà été enregistré puis appuyez sur la touche [REC] pour passer en attente d'enregistrement.

```
PTN REC TYPE=REAL J=120
000w 04/04x1 Qntz=1/16
```

2. Appuyez trois fois sur la touche [INC] pour sélectionner le mode Clock Move.

```
PTN REC TYPE=MOVE J=120
000w 04/04x1 (Snr Dry1)
```

- Appuyez sur le pad d'instrument correspondant à l'instrument que vous voulez déplacer (si l'instrument n'est pas dans la banque actuelle, appuyez sur la touche [BANK PAD], sélectionnez la banque de pads appropriée, puis appuyez sur [EXIT] pour retourner à l'affichage précédent). Un instrument peut également être sélectionné en déplaçant le curseur sur le nom de l'instrument et en utilisant les touches [INC] et [DEC] ou la commande [DATA]. Le nom de l'instrument sélectionné apparaît entre parenthèses sur la ligne du bas de l'afficheur.

Si vous sélectionnez Ride Cymbal, par exemple, l'affichage ressemblera à ceci:

```
PTN REC TYPE=MOVE ↓=120
000w 04/04x1 (Ride   )
```

- Appuyez sur la touche [START] pour engager le mode Clock Move. Le motif sélectionné est joué et vous pouvez commencer à modifier le timing après un compte-à-rebours d'une minute ("Count" apparaît entre parenthèses pendant le compte-à-rebours, puis le nom de l'instrument ré-apparaît lorsque la modification du paramètre commence).

```
PTN REC TYPE=MOVE ↓=120
000w 04/04-1 (Count  )
```

```
PTN REC TYPE=MOVE ↓=120
000w 04/04-1 (Ride  _)
```

- Faites rouler la molette vers le haut pour déplacer le timing des notes vers l'avant (c'est-à-dire produire les notes plus tôt) ou vers le bas pour déplacer le timing vers l'arrière (c'est-à-dire produire les notes plus tard). Seules les notes de l'instrument sélectionné qui sont produites pendant que la molette n'est pas en position centrale seront affectées — cela signifie que vous devez tourner la molette vers l'avant ou l'arrière juste avant que la note cible n'arrive, puis la relâcher avant que les notes que vous ne voulez pas affecter n'arrivent. La ou les note(s) seront déplacées d'un "clock" — c'est-à-dire 1/24ème de noire — dans la direction spécifiée à chaque passe (c'est-à-dire que l'ampleur du mouvement de la molette n'affecte pas l'intervalle de temps dont les notes sont déplacées). Il se peut que vous deviez déplacer une note plusieurs fois dans la même direction avant d'obtenir l'effet souhaité.
- Vous pouvez sélectionner un instrument différent (vous pouvez aussi sélectionner une banque de pads entièrement différente si nécessaire) à tout moment dans le mode Parameter Modify.

Changer le volume du "clic" pendant l'enregistrement Clock Move

Le volume du clic peut être ajusté en mode Clock Move de la même manière qu'en mode Parameter Modify: appuyez sur la touche [PAGE] puis utilisez les touches [INC] et [DEC], les touches numériques ou la commande linéaire [DATA] pour changer le volume du clic (métronome) de la manière souhaitée (00 ... 63).

```
PTN REC TYPE=MOVE ↓=120
Click Level = 63
```

Appuyez sur [EXIT] pour retourner à l'affichage normal du mode Clock Move.

Enregistrer, éditer et jouer des morceaux

Avec l'RY30, les "morceaux" sont créés en spécifiant d'abord une séquence de motifs en mode Song Record, puis les répétitions, les changements de tempo et les changements de vitesse nécessaires en mode Song Edit.

Manifestement, la première étape pour créer un morceau est d'enregistrer les motifs dont vous avez besoin pour vos introductions, breaks, chorus, etc. en mode Pattern. Ces motifs peuvent être alors assemblés en mode Song de la manière décrite ci-dessous.

● Song Record

Bien que vous puissiez créer et éditer des morceaux entièrement dans le mode Song Edit (décrit ci-dessous), le mode Song Record vous permet d'entendre les motifs à mesure que vous les sélectionnez, ce qui facilite l'assemblage de la séquence de motifs de base pour votre morceau.

1. Appuyez sur la touche [SONG] pour sélectionner le mode SONG.

```
SNG 01:SELC      J=120
00 M*** PART***=
```

2. Sélectionnez un numéro de morceau entre 00 et 19 en utilisant les touches [INC] et [DEC], la commande [DATA] ou les touches numériques.
3. Appuyez sur la touche [REC] pour passer en attente d'enregistrement de morceau.

```
SNG REC TYPE=REC_ J=120
00 M001 PART001=PTN000w
```

De gauche à droite, la ligne inférieure de l'afficheur indique le numéro de morceau, le numéro de la mesure actuelle, le numéro de partie (une "partie" est un motif ou autre événement tel qu'un signe de répétition, un changement de tempo ou un changement de vitesse) et le numéro de motif ou l'événement qui a été assigné à cette partie. Veuillez remarquer qu'en mode Song Record il n'est possible d'entrer que des motifs. Les autres événements doivent être entrés en mode Song Edit (page 34).

4. Appuyez sur la touche [START] pour commencer à enregistrer. Le motif 000 commence et son numéro clignote sur la ligne inférieure de l'afficheur.

```
SNG REC  next000w J=120
00 M001 PART001=PTN000w
```

5. Vous pouvez à présent sélectionner le premier motif à enregistrer au moyen des touches [INC] et [DEC], de la commande linéaire [DATA] ou des touches numériques. Un numéro de motif nouvellement sélectionné est affiché derrière "next", sur la ligne supérieure de l'afficheur jusqu'à ce que le motif en cours se termine.

```
SNG REC  next012w J=120
00 M001 PART001=PTN000w
```

```
SNG REC  next012w J=120
00 M001 PART001=PTN012w
```

6. Lorsqu'un motif a été sélectionné, appuyez sur la touche [ENTER] — le numéro PART avance d'une unité et vous pouvez sélectionner et entrer le numéro de motif suivant de la même manière.

```
SNG REC  next012w ]↓=090
00w M002 PART002=PTN012w
```

7. Continuez de sélectionner et d'entrer les motifs de cette manière jusqu'à ce que votre morceau soit complet.
8. Appuyez sur la touche [STOP/CONTINUE] pour quitter le mode Song Record et retourner à l'affichage normal du mode Song.

Remarque: Vous pouvez effacer le motif précédemment entré et décaler ce qui suit d'une partie en appuyant sur la touche [CLEAR].

Effacer le morceau entier

Si vous voulez tout recommencer à zéro, utilisez la fonction SONG CLEAR (page 63):

1. Après avoir arrêté le morceau, appuyez sur la touche [PAGE+] une fois pour appeler la page SONG CLEAR.

```
SNG 02: CLEAR ?
00w
```

2. Appuyez sur la touche [ENTER] deux fois.
3. Après la brève apparition du message "Complete!", appuyez sur la touche [SONG] ou sur la touche [EXIT] pour retourner à la page Song principale, puis recommencez l'enregistrement.

● Song Play

La procédure pour sélectionner et enregistrer un morceau est essentiellement la même que pour sélectionner et enregistrer et jouer un motif (page 19).

1. Appuyez sur la touche [SONG] pour sélectionner le mode Song (s'il n'est pas déjà sélectionné). Un affichage similaire à celui reproduit ci-dessous apparaît:

```
SNG 01: SELI      ]↓=120
00w M001 PART001=PTN000w
```

2. Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour sélectionner un numéro de morceau entre 00 et 19.
3. Appuyez sur la touche [START] pour entamer la reproduction du morceau sélectionné. Le morceau est joué jusqu'à la fin puis s'arrête. Le voyant à LED situé à droite de la touche [STOP/CONTINUE] clignote au tempo spécifié pendant la reproduction. Les numéros de mesure et de partie affichés sur la ligne inférieure de l'afficheur progressent à mesure que le morceau avance.

```
SNG PLAY [      ]↓=120
00w M005 PART005=PTN000w
```

- Appuyez sur la touche [STOP/CONTINUE] si vous voulez interrompre la reproduction avant que la fin du morceau ne soit atteinte.

```
SNG STOP [      ] J=120
00w M005 PART005=PTN000w
```

Si vous appuyez une nouvelle fois sur la touche [STOP/CONTINUE] après avoir interrompu la reproduction du morceau, la reproduction reprendra à l'endroit où elle a été interrompue. La touche [START] fait toujours recommencer le morceau à partir du début.

Contrôle du tempo

Le tempo peut être modifié à tout moment — pendant la reproduction est en cours ou lorsqu'elle est arrêtée — en appuyant sur la touche [TEMPO] puis en utilisant les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour sélectionner le tempo souhaité. Le trait du curseur va se placer sous le paramètre du tempo lorsque la touche [TEMPO] est pressée.

Appuyez une nouvelle fois sur la touche [TEMPO] pour ramener le curseur à sa position antérieure.

● Song Edit

En mode Song Edit, vous pouvez changer les numéros de partie, effacer des parties, insérer des parties, copier des parties, régler le tempo initial pour le morceau et donner un nom au morceau. En plus de nouvelles parties, vous pouvez insérer d'autres événements tels que des signes de début et de fin de répétition, des changements de tempo ou des changements de vitesse. Voici la procédure générale:

- En mode Song, sélectionnez le morceau que vous voulez éditer (00 ... 19) en vous servant des touches [INC] et [DEC], de la commande [DATA] ou des touches numériques.
- Appuyez sur la touche [REC] pour passer en attente d'enregistrement de morceau.

```
SNG REC TYPE=REC_ J=120
00w M001 PART001=PTN000w
```

- Appuyez sur la touche [INC] une fois pour sélectionner le mode d'attente d'édition de morceau.

```
SNG REC TYPE=EDII J=120
00w M001 PART001=PTN000w
```

- Appuyez sur la touche [START] pour engager le mode Song Edit.

```
SNG EDIT TYPE=[PTN]
00w M001 PART001=PTN000w
```

- Sélectionnez la partie que vous voulez éditer en déplaçant le curseur sur le paramètre PART et en utilisant les touches [INC] et [DEC] ou la commande [DATA] pour sélectionner la partie souhaitée. Vous pouvez également entrer directement un numéro de partie via les touches numériques.

Si vous dépassez la dernière partie du morceau, le numéro de partie suivant apparaîtra et les paramètres de TYPE et d'événement clignoteront pour vous indiquer qu'il n'y a pas de données spécifiées. Vous pouvez entrer un nouveau numéro de partie ou un autre événement de la manière décrite ci-dessous.

6. Si la partie sélectionnée est un motif que vous voulez changer en un numéro de motif différent, déplacez simplement le curseur sur le paramètre PTN en appuyant sur la touche [▷], entrez le nouveau numéro de motif (le numéro du nouveau motif clignote), puis appuyez sur la touche [ENTER]. Le numéro de motif sélectionné est entré et la position d'édition avance automatiquement jusqu'au numéro de partie suivant.
7. Si vous voulez effacer, insérer ou copier des parties, utilisez les touches [PAGE-] et [PAGE+] pour localiser la position d'édition appropriée et suivez les instructions données pour l'opération sélectionnée dans la section "Opérations Song Edit" qui suit. Les opérations d'édition servent également à spécifier un tempo initial pour le morceau et à donner un nom au morceau.
8. Pour entrer des répétitions, des changements de tempo ou des changements de vitesse, utilisez l'opération "Insert" décrite dans la section "Opérations Song Edit", ci-dessous et insérez l'événement approprié de la manière décrite dans la section "Evénements de morceau" (page 38).
9. Appuyez sur la touche [STOP/CONTINUE] pour quitter le mode Song Edit et retourner à l'affichage normal du mode Song.

● Opérations Song Edit

A partir du mode Song Edit, il est possible d'accéder aux 5 opérations d'édition de morceaux décrites ci-dessous, au moyen des touches [PAGE-] et [PAGE+].

Effacement

Cette opération vous permet d'effacer une seule partie ou une plage de parties dans un morceau.

```
SNG>01:DEL PART?
      from 001 to 001
```

Spécifiez une seule partie ou une plage de parties à effacer en déplaçant le curseur sur les paramètres "from" (depuis) et "to" (jusqu'à) au moyen des touches [◀] et [▶] et en entrant les numéros de parties appropriés au moyen des touches [INC] et [DEC], de la commande [DATA] ou des touches numériques.

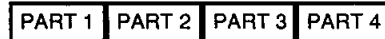
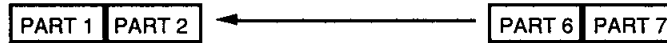
Lorsque vous avez spécifié la partie ou la plage de parties à effacer, appuyez sur la touche [ENTER]. "Sure" apparaît sur la ligne supérieure de l'afficheur. Confirmez votre intention d'effacer la ou les partie(s) en appuyant une nouvelle fois sur [ENTER]. Ceci exécute effectivement l'opération d'effacement et le message "Complete!" apparaît brièvement sur l'écran lorsque l'opération est terminée.

L'RY30 retourne automatiquement au mode Song Edit.

Exemple:

Si vous effacez les parties 3 à 5, toutes les parties consécutives seront déplacées pour occuper la place des parties effacées, de la manière indiquée ci-dessous.

```
SNG>01:DEL PART?
      from 003 to 005
```

Insertion

L'opération d'insertion vous permet d'insérer une nouvelle partie — motif, répétition, changement de tempo ou changement de vitesse — à n'importe quel endroit du morceau.

```
SNG>02: INS PART?
                                001
```

Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande [DATA] ou les touches numériques pour sélectionner la partie à laquelle vous voulez insérer un nouvel événement.

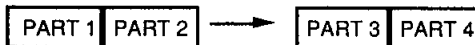
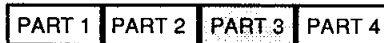
Appuyez sur la touche [ENTER]. "Sure" est affiché sur la ligne supérieure de l'écran. Confirmez votre intention d'insérer à l'endroit spécifié en appuyant une nouvelle fois sur la touche [ENTER]. Ceci exécute effectivement l'opération d'insertion et le message "Complete!" apparaît brièvement sur l'écran lorsque l'opération est terminée.

L'RY30 retourne automatiquement au mode Song Edit.

Exemple:

Voici ce qui se passe lorsque vous insérez à la partie 3:

```
SNG>02: INS PART?
                                003
```



NOUVEAU



Lorsque l'opération d'insertion est exécutée, la partie 3 existante et toutes les parties consécutives sont déplacées pour laisser de la place pour une nouvelle partie 3 qui doit être enregistrée immédiatement après que l'opération d'insertion est exécutée (pendant que les paramètres de TYPE et d'événement clignotent).

Copie

L'opération de copie permet de construire facilement un morceau en copiant différents passages à différents endroits.

```
SNG>03:CPY PART?  
001 - 001 → 001
```

De gauche à droite, les deux premiers paramètres de la ligne inférieure de l'afficheur spécifient la plage de parties à copier et le paramètre à droite de la flèche spécifie le numéro de partie de destination auquel les parties spécifiées seront copiées. Utilisez les touches [←] et [→] pour déplacer le curseur sur les différents paramètres et les régler de la manière souhaitée. Pour copier les parties 3 à 7 à la partie 19, par exemple, réglez les paramètres comme suit:

```
SNG>03:CPY PART?  
003 - 007 → 019
```

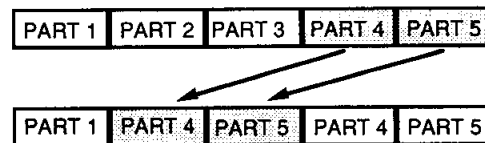
Appuyez sur la touche [ENTER]. "Sure" apparaît sur la ligne supérieure de l'écran. Confirmez votre intention de copier les parties en appuyant sur la touche [ENTER] une nouvelle fois. Ceci exécute effectivement l'opération de copie et le message "Complete!" apparaît brièvement lorsque l'opération est terminée.

L'RY30 retourne automatiquement au mode Song Edit.

Exemple:

Voici ce qui se passe si vous copiez les parties 4 à 5 à la partie 2.

```
SNG>03:CPY PART?  
004 - 005 → 002
```



Avec les nouveaux numéros de partie:



Bien sûr, vous pouvez aussi copier des parties à la fin du morceau sélectionné. Si votre morceau a 20 parties, par exemple, vous pourriez copier les parties 1 à 8 à la partie 21.

Tempo initial

Cette opération fixe le tempo initial auquel le morceau commencera toujours. Ceci permet de toujours commencer le morceau avec le même tempo, quels que soient les changements de tempo apportés avant que le morceau ne commence.

```
SNG>04:INITIAL TEMPO  
0FE ↓=120
```

Le curseur se trouvant sur le paramètre ON/OFF, utilisez la touche [INC] ou la commande [DATA] pour activer la fonction si vous voulez que le tempo initial soit activé. Appuyez sur la touche [▷] pour déplacer le curseur sur le paramètre du tempo et utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande [DATA] ou les touches numériques pour entrer le tempo initial.

Appuyez sur la touche [EXIT] pour retourner au mode Song Edit ou utilisez les touches [PAGE-] et [PAGE+] pour localiser une autre opération si nécessaire.

Nom de morceau

Des noms évocateurs facilitent l'identification des morceaux.

```
SNG>05: NAME  
[ _ ]
```

Utilisez les touches [◀] et [▷] pour déplacer le curseur sur l'un des 6 emplacements de caractère disponibles à l'intérieur des crochets derrière NAME. Utilisez les touches numériques, les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour entrer les caractères pour le nom de voix et voyez "Donner un nom à votre motif", à la page 28 pour une explication détaillée de la manière d'utiliser les touches numériques et la liste des caractères disponibles). Votre nom de motif original sera affiché entre crochets sur la ligne supérieure de l'afficheur lorsque le morceau est sélectionné.

Appuyez sur la touche [EXIT] pour retourner au mode Song Edit ou utilisez les touches [PAGE-] et [PAGE+] pour localiser une autre opération si nécessaire.

● Événements de morceau

Outre les numéro de motif, l'RY30 propose les événements suivants pour utilisation dans les morceaux. Normalement, vous utiliserez l'opération d'insertion décrite dans la section précédente pour insérer l'un de ces événements à l'endroit approprié.

Les différents types d'événement sont spécifiés par le paramètre TYPE sur la ligne supérieure de l'affichage du mode Song Edit et sont sélectionnés en séquence en appuyant sur la touche numérique [-] (repérez le label "EVENT TYPE" en dessous de la touche).

Veuillez remarquer que les types d'événement énumérés ci-dessous peuvent être seulement sélectionnés pour un numéro de partie qui ne contient pas encore de données — c'est-à-dire une partie effacée par une opération d'insertion ou la partie située après la dernière partie existante du morceau. Dans les deux cas, les paramètres de TYPE et d'événement clignotent pour indiquer que la partie ne contient pas de données.

Début de répétition

```
SNG EDIT TYPE=[II:]  
00w M001 PART001= II: _
```

Insère un événement de début de répétition avant une partie ou un groupe de parties que vous voulez répéter une ou plusieurs fois. Un début de répétition doit toujours être accompagné par un événement de fin de répétition (voir ci-dessous) qui définit la fin du segment du morceau à répéter.

Après avoir sélectionné l'événement de début de répétition, appuyez sur la touche [ENTER] pour entrer effectivement l'événement au numéro de partie actuel et avancer au numéro de partie suivant.

Fin de répétition

```
SNG EDIT TYPE=[:||]  
00w M001 PART001=:|| x 01
```

Un événement de fin de répétition doit être inséré immédiatement après une partie ou un groupe de parties que vous voulez répéter une ou plusieurs fois. Un événement de fin de répétition doit toujours accompagner un événement de début de répétition (voir ci-dessus) qui définit le début du segment à répéter.

Le nombre suivant le symbole de fin de répétition sur la ligne inférieure de l'afficheur spécifie le nombre de répétitions du segment (plage de réglage: x01 ... x99).

Si la partie qui précède immédiatement l'événement de fin de répétition est un motif, le paramètre du numéro de motif qui apparaît sur la ligne supérieure de l'afficheur vous permet de spécifier une seconde fin pour le segment à répéter — c'est-à-dire le motif spécifié ici sera joué en lieu et place du motif normal à la fin de la dernière répétition.

```
SNG EDIT TYPE=[:||] 0000w  
00w M002 PART002=:|| x 01
```

Après avoir spécifié l'événement de début de répétition et réglé les paramètres de la manière désirée, appuyez sur la touche [ENTER] pour effectivement entrer l'événement au numéro de partie actuel et avancer jusqu'au numéro de partie suivant.

Accélérer le tempo

```
SNG EDIT TYPE=[TEMPO+]  
00w M001 PART001=T+00/00
```

Un événement d'élévation du tempo peut être utilisé pour créer une accélération brusque ou graduelle du tempo — c'est-à-dire produire des effets de type "accelerando". Le nombre à gauche de la barre oblique représente l'accélération du tempo en battements par minutes (plage de réglage: 00 ... 99). Le nombre à droite de la barre oblique détermine le temps mis pour atteindre le nouveau tempo exprimé en noires (plage de réglage: 00 ... 99).

Après avoir sélectionné l'événement d'accélération du tempo et fixé les paramètres de la manière souhaitée, appuyez sur la touche [ENTER] pour entrer effectivement l'événement au numéro de partie actuel et avancer jusqu'au numéro de partie suivant.

Exemple:

Pour augmenter le tempo de 20 battements par minutes sur une période de deux mesures 4/4, insérez l'événement d'accélération de tempo suivant immédiatement avant la mesure à laquelle vous souhaitez que l'accélération de tempo commence:

```
SNG EDIT TYPE=[TEMPO+]  
00w M001 PART001=T+20/00
```

Ralentissement du tempo

```
SNG EDIT TYPE=[TEMPO-]  
00w M001 PART001=T-00/00
```

Cet événement a l'effet opposé au précédent. Un événement de ralentissement de tempo peut être utilisé pour créer un ralentissement brusque ou progressif du tempo — c'est-à-dire pour produire un effet de type "ritardando".

Le nombre à gauche de la barre oblique représente le ralentissement du tempo en battements par minute (plage de réglage: 00 ... 99). Le nombre à droite de la barre oblique détermine le temps mis pour atteindre le nouveau tempo exprimé en noires (plage de réglage: 00 ... 99).

Après avoir sélectionné l'événement de ralentissement du tempo et fixé les paramètres de la manière souhaitée, appuyez sur la touche [ENTER] pour entrer effectivement l'événement au numéro de partie actuel et avancer jusqu'au numéro de partie suivant.

Augmenter la vitesse

```
SNG EDIT TYPE=[VELOC+]  
00w M001 PART001=U+00/00
```

Un événement d'augmentation de vitesse peut être utilisé pour produire une augmentation brusque ou progressive du volume — c'est-à-dire pour produire un effet de type "crescendo".

Le nombre à gauche de la barre oblique représente l'augmentation de la vitesse (plage de réglage: 00 ... 63). Le nombre à droite de la barre oblique détermine le temps mis pour atteindre la nouvelle vitesse exprimé en noires (plage de réglage: 00 ... 99).

Après avoir sélectionné l'événement d'augmentation de vitesse et fixé les paramètres de la manière souhaitée, appuyez sur la touche [ENTER] pour entrer effectivement l'événement au numéro de partie actuel et avancer jusqu'au numéro de partie suivant.

Exemple:

Pour augmenter la vitesse de 10 sur une période d'une mesure 4/4, insérez l'événement d'augmentation de vitesse suivant juste avant la mesure à laquelle vous souhaitez que l'augmentation de vitesse commence:

```
SNG EDIT TYPE=[VELOC+]  
00w M001 PART001=U+10/04
```

Diminution de vitesse

```
SNG EDIT TYPE=[VELOC-]  
00w M001 PART001=U-00/00
```

Cet événement a l'effet opposé au précédent. Une diminution de vitesse peut être utilisée pour créer une diminution brusque ou progressive du volume — c'est-à-dire pour produire un effet de type "decrescendo".

Le nombre à gauche de la barre oblique représente la diminution de la vitesse (plage de réglage: 00 ... 63). Le nombre à droite de la barre oblique détermine le temps mis pour atteindre la nouvelle vitesse exprimé en noires (plage de réglage: 00 ... 99).

Après avoir sélectionné l'événement de diminution de vitesse et fixé les paramètres de la manière souhaitée, appuyez sur la touche [ENTER] pour entrer effectivement l'événement au numéro de partie actuel et avancer jusqu'au numéro de partie suivant.

Fondements de l'édition de voix

Outre la technologie AWM2 (Mémoire d'onde avancée - 2ème génération) Yamaha utilisée pour échantillonner, mémoriser et reproduire les formes d'onde utilisées par l'RY30, l'extraordinaire profondeur et la richesse des voix peut être attribuée à une architecture de voix sophistiquée et très souple.

Les voix de l'RY30 peuvent reposer sur une seule forme d'onde ("wave") ou sur une combinaison de deux formes d'ondes complètement différentes "superposées" pour une profondeur et une complexité tonale encore plus importantes. De telles voix à deux couches permettent de produire des voix extrêmement réalistes en combinant deux composantes essentielles d'un son dans les proportions exactes (par exemple, la tête/corps et les composantes d'un son de caisse claire telles que décrit dans l'exemple ci-dessous). Vous pouvez également combiner les ondes de manière aléatoire pour produire des sons complètement nouveaux.

Pour rendre cette architecture de voix encore plus souple, il est possible d'éditer indépendamment une vaste gamme de paramètres pour chaque onde. Voici un exemple de la manière dont le fait de changer les niveaux des ondes dans une voix peut affecter le son:

Exemple:

1. Entrez en mode PAD BANK et sélectionnez la banque de pads 00 (Dry) de la manière décrite à la page 17.
2. Appuyez sur la touche [VOICE EDIT] pour entrer en mode Voice Edit.
3. Tapez sur le pad d'instrument SD pour sélectionner la caisse claire.

```
VEd 01:Snr Dry1 )LEVEL(
      VOICE LEVEL = 63
```

4. Appuyez sur la touche [PAGE+] deux fois pour aller à la page WAVE LEVEL.

```
VEd 03:Snr Dry1 )WAVE1(
      LEVEL = 63 ; 63
```

La voix "Snr Dr1" qui est actuellement sélectionnée est en fait composée de deux ondes de caisse claire différentes. La fonction WAVE LEVEL qui vous venez de sélectionner vous permet de changer le niveau de chaque onde. La valeur à gauche du point-virgule sur la ligne inférieure de l'afficheur est le niveau de l'onde 1 et la valeur à droite du point-virgule est le niveau de l'onde 2.

5. Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre du niveau de l'onde 1 (gauche du point-virgule) ou de l'onde 2 (droite du point-virgule); utilisez ensuite la commande [DATA] pour changer le niveau de l'onde sélectionnée tout en jouant sur le pad d'instrument SD de manière à pouvoir entendre le résultat. Essayez de désactiver une onde (LEVEL = 00) afin de pouvoir entendre seulement l'autre onde.

```
VEd 03:Snr Dry1 )WAVE1(
      LEVEL = 00 ; 63
```

ONDE 2 uniquement

```
VEd 03:Snr Dry1 )WAVE2(
      LEVEL = 63 ; 00
```

ONDE 1 uniquement

Remarquez que l'onde 1 est un son sec ressemblant à la caisse claire tandis que l'onde 2 est un son plus plein de tête et corps avec une touche d'ambiance.

6. *Réglez les deux ondes à leur niveau maximum (63), puis appuyez sur le pad d'instrument RIDE pour sélectionner la voix Ride Cymbal. Essayez de changer les niveaux des ondes pour distinguer l'effet produit par les deux ondes. La combinaison produit un son très réaliste de cymbales ride.*
7. *Remettez le niveau de l'onde 1 sur 50 et le niveau de l'onde 2 sur 63, puis expérimentez avec les niveaux d'onde d'autres voix, si vous le voulez, pour mieux comprendre ce que la superposition des ondes peut faire.*
8. *Lorsque vous en avez terminé avec les niveaux d'onde, appuyez sur la touche [PATTERN] ou [SONG] pour retourner au mode Pattern ou Song, respectivement.*

Les 96 voix de l'RY30 se composent de 174 ondes séparées qui sont disponibles en mode Voice Edit. En plus d'assigner deux de ces ondes à une voix et d'ajuster leur niveau, vous pouvez contrôler indépendamment le positionnement panoramique, la hauteur, l'estompement, le filtrage numérique, la sensibilité à la vitesse, les niveaux et vitesses du générateur d'enveloppe de hauteur et de nombreux autres paramètres pour chaque onde. Pour davantage de détails sur les fonctions d'édition des voix, veuillez vous reporter au chapitre "Mode VOICE EDIT", dans la section REFERENCE, à partir de la page 79.

Remarque: Si, en expérimentant avec les différents paramètres d'édition de voix, vous perdez les réglages originaux, l'opération "LOAD PRESET VOICES" (chargement des ondes présélectionnées) décrite dans la section REFERENCE, à la page 76, vous permet de recharger toutes les voix présélectionnées dans leur forme originale. La fonction "VOICE COPY" (copie de voix), décrite à la page 91 vous permet de re-charger une seule voix présélectionnée.

Enregistrement et utilisation de macros

A mesure que vous vous familiariserez avec l'RY30 et maîtriserez ses nombreuses possibilités et fonctions, vous éprouverez probablement la nécessité de pouvoir accéder à certaines fonctions plus fréquemment qu'à d'autres, selon vos besoins de programmation individuels. Les macros de l'RY30 vous permettent d'enregistrer jusqu'à 10 séquences d'instructions vous permettant d'accéder aux fonctions les plus utilisées en spécifiant simplement le numéro de macro correspondant.

● Enregistrer un macro

Par exemple, pour accéder à l'opération FILTER RESONANCE du mode VOICE EDIT, à partir d'un autre mode, il faut huit ou dix frappes de touches, selon la méthode d'accès utilisée.

Méthode en 10 étapes

1. [VOICE EDIT]
2. [PAGE+]
3. [PAGE+]
4. [PAGE+]
5. [PAGE+]
6. [PAGE+]
7. [PAGE+]
8. [PAGE+]
9. [PAGE+]
10. [PAGE+]

Méthode en 8 étapes

1. [VOICE EDIT]
2. [PAGE]
3. [0]
4. [7]
5. [ENTER]
6. [ENTER]
7. [PAGE+]
8. [PAGE+]

```
VEd>03:FILTER    >WAVE1<
      RESONANCE = 00 : 00
```

Essayez. Vous admettez qu'il n'est pas pratique de recommencer toute cette procédure chaque fois que vous voulez accéder à cette fonction particulière, si vous en avez fréquemment besoin.

Voici comment enregistrer un macro qui vous permette d'accéder à la fonction ci-dessus en deux frappes de touche.

Exemple:

1. Sélectionnez le mode à partir duquel vous souhaitez commencer la séquence d'instructions — Pattern, Song, Utility, etc.
2. Appuyez sur [MACRO REC].

```
KEY MACRO:TYPE=RECORD
MACRO NUMBER = 0
```

3. Assurez-vous que "TYPE", sur la ligne supérieure de l'afficheur, soit réglé sur "RECORD". Si ce n'est pas le cas, appuyez une fois ou deux sur la touche [DEC] jusqu'à ce que "RECORD" soit affiché.
4. Sélectionnez le numéro du macro que vous voulez enregistrer 0 à 9 - en appuyant sur la touche numérique appropriée. Utilisons le numéro de macro 9 pour cet exemple.

```
KEY MACRO:TYPE=RECORD
MACRO NUMBER = 9
```


5. Appuyez sur [ENTER] pour commencer à enregistrer. "M" apparaît à droite de la ligne supérieure de l'écran pour indiquer que l'enregistrement de macros a été sélectionné. Si vous avez commencé à partir du mode Pattern, l'affichage devrait ressembler à ceci:

```
PTN 01:SELC      ]M=120M
000w 04/04x1
```

6. Exécutez la séquence de frappes de touches requise (pour cet exemple, utilisez la méthode en 8 ou 10 étapes décrite ci-dessus).
7. Appuyez sur la touche [MACRO REC] pour quitter le mode d'enregistrement de macro.

● Jouer un macro

Tout macro peut être joué simplement en appuyant sur la touche [MACRO] puis sur la touche numérique appropriée.

Pour jouer le macro enregistré dans l'exemple ci-dessus, appuyez sur [MACRO], puis sur [9] et vous passerez directement à l'opération FILTER RESONANCE du mode VOICE EDIT.

● Autres fonctions de macros

En plus de l'enregistrement, que nous avons utilisé dans l'exemple précédent, vous pouvez sélectionner les fonctions "VIEW" et "NAME" en vous servant des touches [INC] et [DEC] après avoir appuyé sur la touche [MACRO REC].

View

```
KEY MACRO:TYPE=VIEW _
MACRO NUMBER = 9
```

Cette fonction sert à visualiser ou à vérifier le contenu d'un macro. Après avoir sélectionné "VIEW" et le numéro de macro que vous voulez visualiser, appuyez sur la touche [ENTER].

```
KEY MACRO TYPE=VIEW
9 STEP00 = [Voice Edit]
```

L'affichage devrait ressembler à ceci si vous avez sélectionné le macro que nous avons enregistré dans l'exemple précédent (macro numéro 9) pour visualisation. De gauche à droite, la ligne inférieure de l'afficheur indique que le macro numéro 9 est visualisé et que l'étape 00 de la séquence de touches est la touche [Voice Edit]. Vous pouvez à présent utiliser les touches [INC] et [DEC], la commande DATA ou les touches numériques pour avancer ou reculer le long des instructions enregistrées dans le macro pour contrôler son contenu.

Appuyez sur [EXIT] pour quitter la fonction VIEW et retourner à l'affichage initial du macro.

```
KEY MACRO TYPE=NAME
9 = [Name ]
```

Name

Cette fonction vous permet de donner un nom au macro sélectionné. Les caractères pour le nom sont entrés exactement de la même manière que pour les noms de motifs ou de morceaux (pages 28 et 38).

Appuyez sur [EXIT] pour quitter la fonction NAME et retourner à l'affichage initial du macro.

Multi Channel MIDI Drive

Etant donné que les exigences individuelles en matière de systèmes MIDI sont très variées et complexes, nous n'essayerons pas d'entrer dans les détails ici. Nous voudrions simplement attirer votre attention sur les possibilités de contrôle MIDI avancées offertes par l'RY30.

● Réception sur plusieurs canaux

L'opération MIDI RECEIVE CHANNEL du mode UTILITY (page 71) permet de régler plusieurs canaux MIDI de manière à ce qu'ils répondent aux messages de note MIDI (c'est-à-dire les messages qui sont transmis par un clavier ou un séquenceur lorsque des notes sont jouées) de trois manières différentes:

PLAY VOICES

Ceci correspond aux possibilités MIDI d'un programmeur de rythmes standard. Cela permet à un clavier externe, par exemple, de jouer les voix de l'RY30 avec la réponse au toucher du clavier. Chaque touche joue une voix différente. Cette même possibilité permet à l'RY30 d'être actionné à partir d'un séquenceur MIDI ou d'un ordinateur.

L'opération "VOICE NOTE ASSIGN TABLE SETUP", décrite à la page 72 détermine quelles voix seront jouées par quels numéros de note MIDI.

CONTROL PITCH

Dans ce cas, un clavier externe ou autre contrôleur jouera un seul instrument à différentes hauteur — comme une batterie de tambours accordés. Bien sûr, plusieurs canaux peuvent être assignés pour le contrôle de hauteur, chacun contrôlant un instrument différent.

L'opération "PITCH NOTE ASSIGN", décrite à la page 73 détermine quelle voix sera jouée.

SELECT PATTERN

Un événement de note activée MIDI reçu sur un canal qui est réglé de cette manière entraîne la sélection du numéro de motif assigné à ce numéro de note. L'opération "PATTERN NOTE ASSIGN", décrite à la page 74 détermine quels motifs correspondront à quels numéros de note.

Voici un exemple de configuration à 6 canaux probablement utile.

Canal 1Joue des voix — des numéros de note différents jouent des voix différentes.
Canal 2Contrôle de hauteur d'une voix de tom.
Canal 3Contrôle de hauteur d'une voix de conga.
Canal 4Contrôle de hauteur d'une voix de tambour électronique.
Canal 5Contrôle de hauteur d'une voix de basse.
Canal 6Sélection de motif — des numéros de note différents sélectionnent des motifs différents.

Tout ceci signifie que vous n'êtes plus limités aux motifs, morceaux ou hauteurs définis dans le programmeur de rythmes lui-même. Tous ces facteurs sont disponibles pour contrôle externe, ce qui permet à l'RY30 de s'adapter aux exigences de contrôle MIDI les plus complexes.

- **Transmission sur plusieurs canaux MIDI**

Outre le canal de transmission global spécifié par l'opération "TRANSMIT" décrite à la page 72, l'opération "VOICE TRANSMIT CHANNEL" (page 72) permet d'assigner des canaux de transmission MIDI différents aux 96 voix internes et aux 32 voix internes/sur carte. Ceci signifie que jusqu'à 16 voix ou groupes de voix différentes de l'RY30 peuvent contrôler des générateurs de son MIDI et autres appareils externes individuellement, sur les canaux correspondants.

PARTIE REFERENCE

MODE PATTERN

ACCES AUX FONCTIONS DU MODE PATTERN	50
01: PATTERN SELECT	51
02: PATTERN CLEAR	53
03: PATTERN COPY	53
04: PATTERN APPEND	54
05: PATTERN DIVIDE	54
06: PATTERN MERGE	55
07: PATTERN JOB SELECT	55
JOB 01: PATTERN INST COPY	55
JOB 02: PATTERN INST DELETE	56
JOB 03: PATTERN INST CHANGE.....	56
JOB 04: PATTERN PARAMETER COPY	57
JOB 05: PATTERN PARAMETER MODIFY	57
JOB 06: SWING	58
08: CLEAR ALL PATTERNS	59
09: PATTERN USED MEMORY	59
10: PATTERN SCOPE	59

MODE PATTERN

ACCES AUX FONCTIONS DU MODE PATTERN

A partir du mode Pattern (sélectionné au moyen de la touche [PATTERN]), utilisez les touches [PAGE-] et [PAGE+] pour sélectionner la “page” de fonction souhaitée. Les opérations (JOB) 1 à 6 sont accessibles via la page PATTERN JOB SELECT. Une pression sur la touche [PATTERN] vous ramène toujours directement à la page 01 (PATTERN SELECT).

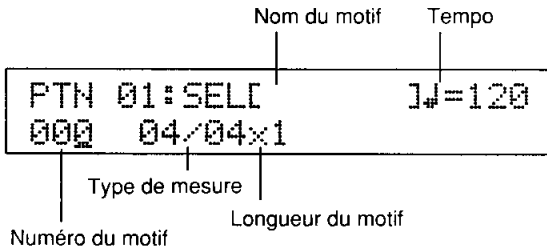
Une méthode alternative consiste à appuyer sur la touche [PAGE] puis à entrer le numéro de page souhaité au moyen des touches [INC] et [DEC], de la commande linéaire [DATA] ou des touches numériques.

```
FTN  
PAGE = 01 (01-10)
```

Lorsque le numéro de page a été entré, appuyez sur la touche [ENTER] pour aller directement à cette page.

PATTERN SELECT (Sélection de motif)

Mode Pattern/Page 01



Résumé: Sélectionne un numéro de motif entre 0 et 199 pour reproduction. Les numéros de motifs de 0 à 99 peuvent également être sélectionnés pour enregistrement ou édition.

Réglage: Nom du motif: Voir page 28
 Tempo: Voir page 20
 Numéro du motif: 000 ... 199
 Type de mesure: Voir page 21
 Longueur du motif: Voir page 21

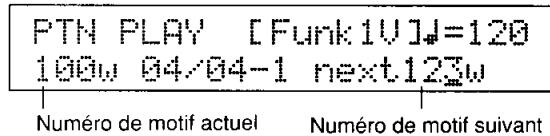
Procédure: Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour sélectionner le numéro de motif souhaité.

Le motif sélectionné peut être joué en appuyant sur la touche [START] et interrompu en appuyant sur la touche [STOP/CONTINUE]. Si vous appuyez sur la touche [STOP/CONTINUE] à nouveau après avoir interrompu le motif, la reproduction reprendra à partir du point auquel elle a été interrompue. La touche [START] fait toujours recommencer le motif à partir du début.

Remarques: Vous trouverez davantage de détails sur la sélection et la reproduction des motifs dans la section APPRENTISSAGE, à partir de la page 19. Pour les procédures d'enregistrement et d'édition, voyez page 21.

Les motifs 0 à 99 sont en mémoire RAM et peuvent être enregistrés et édités par l'utilisateur. Les motifs 100 à 199 sont des présélections résidentes en mémoire ROM, qui ne peuvent pas être ré-enregistrées ou éditées.

Un nouveau numéro de motif peut être sélectionné même lorsqu'un motif est déjà en cours de reproduction. Dans ce cas, le nouveau motif est joué dès que le précédent se termine. Pendant la reproduction, à la fois le numéro de motif actuel et le numéro de motif "suivant" sont affichés sur l'écran.



Une lettre "w" minuscule apparaît à droite du numéro de motif pour indiquer que le motif contient des données. Les numéros de motif sans "w" sont vierges ou ont été effacés au moyen de la fonction PATTERN CLEAR décrite ci-dessous.

MODE PATTERN

Liste des motifs preselectionnes RY30

Numéro du motif	Nom	Type de mesure	Tempo du motif	N° mesures	Numéro du motif	Nom	Type de mesure	Tempo du motif	N° mesures
100	Funk1V	4/4	95	2	150	Shuf2F	4/4	80	2
101	Funk1F	4/4	95	2	151	Shuf2C	4/4	80	2
102	Funk1C	4/4	95	2	152	Shuf3V	4/4	114	2
103	Funk2V	4/4	120	2	153	Shuf3F	4/4	114	2
104	Funk2F	4/4	120	2	154	Shuf3C	4/4	114	2
105	Funk2C	4/4	120	2	155	FusioV	7/8	114	2
106	Tek1V	4/4	120	2	156	FusioF	7/8	114	2
107	Tek1F	4/4	120	2	157	FusioC	7/8	114	2
108	Tek1C	4/4	120	2	158	Hip1V	4/4	98	2
109	Tek2V	4/4	120	2	159	Hip2V	4/4	98	2
110	Tek2F	4/4	120	2	160	Rap1V	4/4	108	2
111	Tek2C	4/4	120	2	161	Rap2V	4/4	104	2
112	Euro1V	4/4	115	1	162	Rap3V	4/4	120	2
113	Euro1F	4/4	115	1	163	NuAgeV	4/4	94	1
114	Euro1C	4/4	115	1	164	NuAgeF	4/4	94	1
115	Euro2V	4/4	115	1	165	NuAgeC	4/4	94	1
116	Euro2F	4/4	115	1	166	Bld1V	6/4	120	2
117	Euro2C	4/4	115	1	167	Bld1F	6/4	120	2
118	Hous1V	4/4	123	2	168	Bld1C	6/4	120	2
119	Hous1F	4/4	123	2	169	Bld2V	4/4	120	2
120	Hous1C	4/4	123	2	170	Bld2F	4/4	120	2
121	Hous2V	4/4	120	2	171	Bld2C	4/4	120	2
122	Hous2F	4/4	120	2	172	AfricV	4/4	120	2
123	Hous2C	4/4	120	2	173	AfricF	4/4	120	2
124	Hous3V	4/4	93	1	174	AfricC	4/4	120	2
125	Hous3F	4/4	93	1	175	Jazz1V	4/4	196	2
126	Hous3C	4/4	93	1	176	Jazz1F	4/4	196	2
127	DanceV	4/4	113	2	177	Jazz1C	4/4	196	2
128	Rock1V	4/4	160	2	178	Jazz2V	6/4	120	2
129	Rock1F	4/4	160	2	179	Jazz2F	6/4	120	2
130	Rock1C	4/4	160	2	180	Jazz2C	6/4	120	2
131	Rock2V	4/4	120	1	181	Regg1V	4/4	124	2
132	Rock2F	4/4	120	1	182	Regg1F	4/4	124	2
133	Rock2C	4/4	120	1	183	Regg1C	4/4	124	2
134	MetalV	4/4	164	2	184	Regg2V	4/4	120	2
135	MetalF	4/4	164	2	185	Regg2F	4/4	120	2
136	MetalC	4/4	164	2	186	Regg2C	4/4	120	2
137	ZydecV	4/4	184	2	187	Latn1V	4/4	118	2
138	ZydecF	4/4	184	2	188	Latn1F	4/4	118	2
139	ZydecC	4/4	184	2	189	Latn1C	4/4	118	2
140	R&B1V	4/4	98	2	190	Latn2V	4/4	120	1
141	R&B1F	4/4	98	2	191	Latn2F	4/4	120	1
142	R&B1C	4/4	98	2	192	Latn2C	4/4	120	1
143	R&B2V	4/4	92	2	193	SambaV	4/4	114	1
144	R&B2F	4/4	92	2	194	SambaF	4/4	114	1
145	R&B2C	4/4	92	2	195	SambaC	4/4	114	1
146	Shuf1V	4/4	136	2	196	BossaV	4/4	130	2
147	Shuf1F	4/4	136	2	197	SongoV	4/4	108	2
148	Shuf1C	4/4	136	2	198	SongoF	4/4	108	2
149	Shuf2V	4/4	80	2	199	SongoC	4/4	108	2

PATTERN CLEAR (Effacement de motif)

Mode Pattern/ Page 02

```
PTN 02: CLEAR ? >PTN (
001w
```

Numéro de motif

Résumé: Efface (supprime) le motif sélectionné.

Réglages: Numéro de motif: 000 ... 099

Procédure: Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour sélectionner le numéro de motif à effacer.

Appuyez sur la touche [ENTER] - "Sure" est affiché sur l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER] une nouvelle fois pour effacer le motif ou appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération. "Complete!" apparaît brièvement sur l'écran lorsque le motif a été effacé.

Remarques: Ceci est la méthode principale que vous utiliserez pour vous débarrasser des motifs indésirables. Il est également pratique de pouvoir effacer un motif en cours de travail si vous n'aimez pas la manière dont les choses se passent et voulez recommencer depuis le début.

Les motifs 100 à 199 sont des présélections et ne peuvent pas être effacés.

Si vous essayez d'effacer un motif qui ne contient pas de données, le message d'erreur "No Data Converted!" apparaît sur l'écran.

PATTERN COPY (Copie de motif)

Mode Pattern/Page 03

```
PTN 03: COPY ? >PTN (
100w + 000
```

Numéro du motif de destination

Numéro du motif source

Résumé: Copie les données de motif du numéro de motif source spécifié vers le motif de destination spécifié.

Réglages: Numéro de motif source: 000 ... 199
Numéro de motif de destination: 000 ... 099

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le numéro de motif source ou de destination. Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour fixer les numéros de motif appropriés.

Appuyez sur la touche [ENTER] - "Sure" est affiché sur l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER] une nouvelle fois pour copier le motif ou appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération. "Complete!" apparaît brièvement sur l'écran lorsque le motif a été copié.

Remarques: La capacité de copier des motifs est particulièrement utile lorsque vous voulez créer des variations de motifs existants. Copiez le motif que vous voulez modifier sous un nouveau numéro de motif, puis éditez-le en utilisant les modes d'enregistrement "real time", "step", "parameter record" ou "clock move". Les procédures d'enregistrement et d'édition sont abordées en détails à partir de la page 21.

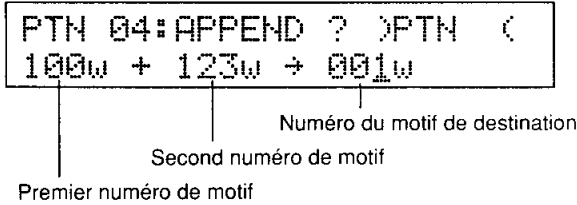
Toutes les données antérieures dans l'emplacement de motif de destination sont effacées et remplacées par le motif copié.

Si vous spécifiez un motif source qui ne contient pas de données, le message d'erreur "No Data Converted!" apparaît sur l'écran au moment où l'opération est exécutée et l'opération est annulée.

"!MemoryFull!" est affiché s'il n'y a pas suffisamment de mémoire disponible pour effectuer l'opération.

PATTERN APPEND (Jonction de motifs)

Mode Pattern/ Page 04



Résumé: Accole le motif du second numéro de motif à la fin du premier numéro de motif et mémorise le résultat dans le numéro de motif de destination.

Réglages: Premier numéro de motif: 000 ... 199
 Second numéro de motif: 000 ... 199
 Numéro du motif de destination: 000 ... 099

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le premier, le second ou le numéro de motif de destination. Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour spécifier les numéros de motif appropriés.

Appuyez sur la touche [ENTER] - "Sure" apparaît à l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER] une nouvelle fois pour accoler et mémoriser le motif ou appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération. "Complete!" est affiché brièvement lorsque les motifs ont été accolés et mémorisés.

Remarques: Etant donné que la longueur maximum d'un motif est de 4 mesures, la longueur totale des deux motifs à joindre par la fonction Pattern Append ne peut être supérieure à quatre mesures. Les deux motifs à joindre doivent également avoir le même type de mesure.

Toutes les données qui se trouvaient précédemment dans l'emplacement du motif de destination sont effacées et remplacées par le motif joint.

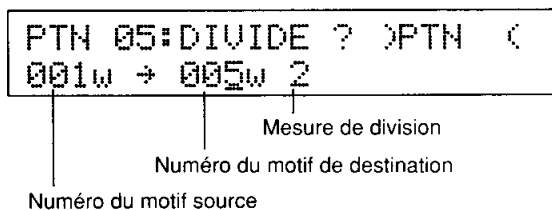
"!Memory Full!" est affiché s'il n'y a pas suffisamment de mémoire disponible pour effectuer l'opération.

Si le motif produit par l'opération Append est trop volumineux, "Too Large Pattern!" apparaîtra sur l'écran.

Si l'un des motifs de source spécifiés ne contient pas de données, le message d'erreur "Illegal Input!" apparaîtra. Si les motifs de source et de destination ne contiennent pas de données, le message d'erreur "No Data Converted!" apparaîtra.

PATTERN DIVIDE (Division de motif)

Mode Pattern/ Page 05



Résumé: Divise le motif source à la mesure de division spécifiée, laisse la première partie du motif sous le numéro de motif source et mémorise la deuxième partie du motif dans l'emplacement de motif de destination.

Réglages: Numéro de motif source: 000 ... 099
 Numéro de motif de destination: 000 ... 099
 Mesure de division: 2 ... 4

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le numéro du motif source ou de destination ou sur le paramètre de mesure de division. Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA]

ou les touches numériques pour régler le paramètre sélectionné.

Appuyez sur la touche [ENTER] - "Sure" apparaît sur l'affichage. Appuyez sur la touche [ENTER] une nouvelle fois pour diviser le motif ou appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération. "Complete!" est brièvement affiché lorsque le motif a été divisé.

Remarques: Ceci est précieux pour prélever une section d'un motif que vous voulez utiliser seule ou comme base pour un nouveau motif.

Toutes les données antérieures dans l'emplacement de mémoire de destination sont effacées et remplacées par la deuxième partie du motif divisé.

Si vous spécifiez un motif source qui ne contient pas de données, le message d'erreur "Illegal Input!" apparaît lorsque l'opération est exécutée et l'opération est annulée.

"!Memory Full!" apparaît sur l'affichage s'il n'y a pas suffisamment de mémoire disponible pour effectuer l'opération.

PATTERN MERGE (Fusion de motifs)

Mode Pattern/ Page 06

```
PTN 06:MERGE ? )PTN (
127w + 110w → 003w
```

Numéro de motif de destination
Second numéro de motif
Premier numéro de motif

Résumé: Joint les motifs des premier et second numéros de motif et mémorise le résultat dans le numéro de motif de destination.

Réglages: Premier numéro de motif: 000 ... 199
Second numéro de motif: 000 ... 199
Numéro de motif de destination: 000 ... 099

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le premier, le second ou le motif de destination. Utilisez les touches [INC], [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour spécifier les numéros de motif appropriés.

Appuyez sur la touche [ENTER] - "Sure" apparaît sur l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER] une nouvelle fois pour joindre et mémoriser les motifs ou appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération. "Complete!" apparaît

brèvement sur l'écran lorsque les motifs ont été joints et mémorisés.

Remarques: Cette fonction vous permet de travailler sur des composantes d'un motif séparément, puis de les joindre lorsque tout est parfait. Vous pouvez, par exemple, créer un motif rythmique de base avec caisse claire et charlestons dans un numéro de motif, puis utiliser un autre numéro de motif pour enregistrer les instruments à percussion tels que les timbales. De cette manière, vous pouvez travailler sur les différentes parties sans être gêné par le son d'ensemble. Lorsque les différentes parties sont parfaites, vous pouvez alors les joindre.

Le premier et le second motifs doivent avoir le même type de mesure et le même nombre de mesures.

Toutes les données antérieures dans le motif de destination sont effacées et remplacées par le motif joint.

Si vous spécifiez un motif source qui ne contient pas de données, le message d'erreur "Illegal Input" apparaît sur l'écran au moment où l'opération est exécutée et l'opération est annulée.

"!Memory Full!" est affiché lorsqu'il n'y a pas suffisamment d'espace disponible pour effectuer l'opération.

Si la limite de la taille du motif est atteinte, le message d'erreur "!Too Large Pattern!" apparaîtra.

PATTERN JOB SELECT (Sélection des opérations sur les motifs)

Mode Pattern/ Page 07

```
PTN 07:JOB ?
```

Résumé: Permet de sélectionner l'une des six opérations "JOB" décrites ci-dessous.

Réglages: Aucun

Procédure: Appuyez sur la touche [ENTER], puis utilisez les touches [PAGE-] et [PAGE+] pour sélectionner l'opération souhaitée.

Appuyez sur [EXIT] pour quitter le mode Pattern Job et retourner à l'affichage "JOB?" (page 07).

- **JOB 01: PATTERN INST COPY**
(Copie d'un instrument dans un motif)

```
PTN>01:CPY INST?)I00: (
100w → 005w Kik Dry1
```

Voix
Numéro du motif de destination
Numéro du motif source

Résumé: Copie la partie jouée par la voie sélectionnée du motif source dans le motif de destination.

Réglages: Numéro de motif source: 000 ... 199
Numéro de motif de destination: 000 ... 099
Voix: N'importe quelle voix utilisée dans le motif source
— I00 ... I95 (interne), C00 ... C31 (carte)

MODE PATTERN

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le numéro de motif source ou de destination ou sur le paramètre de la voix (le numéro de voix apparaît sur la ligne supérieure de l'écran lorsque le paramètre de la voix est sélectionné). Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour spécifier les paramètres souhaités. Les pads d'instrument peuvent être utilisés pour sélectionner la voix à copier.

Appuyez sur la touche [ENTER] - "Sure" apparaît à l'affichage. Appuyez à nouveau sur la touche [ENTER] pour copier la voix ou sur la touche [EXIT] pour annuler l'opération. "Complete" apparaît brièvement à l'affichage après l'opération de copie.

Remarques: Si, par exemple, vous avez une ligne de charlestons sensationnelle dans un motif que vous voulez utiliser dans un motif différent, la fonction *PATTERN INST COPY* vous permet de ne copier que la partie de charlestons souhaitée du motif original dans le nouveau motif.

La voix sélectionnée est copiée dans le motif de destination sans altérer les données qui se trouvent déjà dans le motif de destination.

Si vous spécifiez un motif source qui ne contient pas la voix sélectionnée, le message d'erreur "No Data Converted" est affiché sur l'écran lorsque l'opération est exécutée et l'opération est annulée.

"!Memory Full!" est affiché lorsqu'il n'y a pas suffisamment de mémoire libre pour effectuer l'opération.

Si le motif produit par l'opération de copie est trop large, le message "!Too Large Pattern!" apparaîtra à l'affichage.

● JOB 02: PATTERN INST DELETE

(Effacement d'un instrument dans un motif)

```
PTN>02:DEL INST?)I00: (
001w Kik Dry1
```

Voix
Numéro de motif

Résumé: Efface (supprime) la voix sélectionnée du motif spécifié.

Réglages: Numéro de motif: 000 ... 099

Voix: N'importe quelle voix utilisée dans le motif source — I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (sur carte)

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le numéro de motif ou le paramètre de voix (le numéro de voix apparaît sur la ligne supérieure de l'écran lorsque le paramètre de voix est sélectionné). Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour régler les paramètres de la manière souhaitée. Les pads d'instrument peuvent être utilisés pour sélectionner la voix à effacer.

Appuyez sur la touche [ENTER] - "Sure" est affiché sur l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER] une nouvelle fois pour effacer la voix ou appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération. "Complete!" est affiché brièvement sur l'écran lorsque la voix a été effacée.

Remarques: Bien que vous puissiez utiliser la touche [CLEAR] pour retirer toutes les occurrences du même instrument dans un motif (voyez page 23), cette opération rend plus facile l'effacement d'un instrument entier. Si vous spécifiez un motif qui ne contient pas la voix sélectionnée, le message d'erreur "No Data Converted" apparaît sur l'écran au moment où l'opération est effectuée et l'opération est annulée.

● JOB 03: PATTERN INST CHANGE

(Changement d'instrument dans un motif)

```
PTN>03:CHN INST?)I37: (
001w Kik Dry1 → Tom Dry4
```

Voix antérieure
Nouvelle voix
Numéro de motif

Résumé: Permet de changer une voix utilisée dans le motif sélectionné en n'importe quelle autre voix.

Réglages: Numéro de motif: 000 ... 099

Voix antérieure: N'importe quelle voix utilisée dans le motif source. — I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (sur carte)

Nouvelle voix: I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (sur carte)

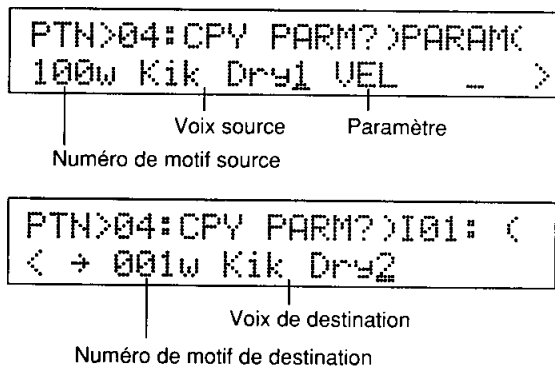
Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le numéro de motif ou le paramètre de la voix (le numéro de voix apparaît sur la ligne supérieure de l'écran lorsque le paramètre de la voix est sélectionné). Utilisez les touches [INC] ou [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour régler les paramètres souhaités. Les pads d'instrument peuvent également être utilisés pour sélectionner l'ancienne et la nouvelle voix.

Appuyez sur la touche [ENTER] - "Sure" apparaît sur l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER] une nouvelle fois pour changer la voix ou appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération. "Complete!" apparaît brièvement lorsque la voix a été changée.

Remarques: Cette fonction permet de remplacer une caisse claire par une autre, par exemple, sans devoir ré-enregistrer la partie entière.

Si vous spécifiez un motif qui ne contient pas la voix sélectionnée, le message d'erreur "No Data Converted" est affiché lorsque l'opération est exécutée et l'opération est annulée.

● **JOB 04: PATTERN PARAMETER COPY**
(Copie de paramètre dans un motif)



Résumé: Copie le paramètre spécifié (ou tous les paramètres) de la voix source sélectionnée vers la voix spécifiée dans le motif de destination, si la voix de destination se trouve sur le même timing que la voix source.

- Réglages:** Numéro de motif source: 000 ... 199
 Voix source: N'importe quelle voix utilisée dans le motif source — I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (sur carte).
 Paramètres: VELOCITY, PITCH, DECAY, PAN, FILTER, BALANCE, ALL
 Numéro de motif de destination: 000 ... 099
 Voix de destination: N'importe quelle voix utilisée dans le motif de destination — I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (sur carte).

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre souhaité (les symboles ">" et "<" aux deux extrémités de l'écran indiquent que davantage de paramètres sont accessibles en déplaçant le curseur au-delà de l'extrémité indiquée de l'écran actuel). Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour régler les paramètres de la manière souhaitée.

Les pads d'instrument peuvent être utilisés pour sélectionner les voix sources et de destination.

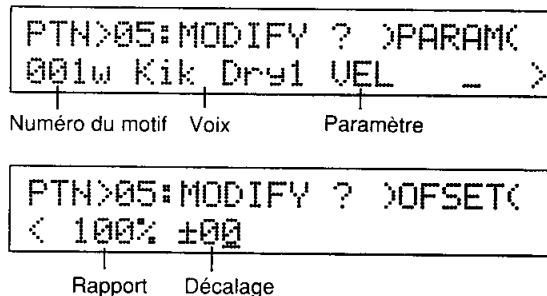
Appuyez sur la touche [ENTER] — "Sure" est affiché. Appuyez sur la touche [ENTER] une nouvelle fois pour copier le paramètre ou appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération. "Complete!" est affiché brièvement lorsque le paramètre a été copié.

Remarques: Si vous spécifiez un motif source qui ne contient pas la voix sélectionnée, le message d'erreur "No Data Converted" apparaît lorsque l'opération est exécutée et l'opération est annulée.

Si la limite de la taille du motif est atteinte, le message d'erreur "!Too Large Pattern!" apparaîtra.

"!Memory Full!" est affiché s'il n'y a pas suffisamment de mémoire disponible pour effectuer l'opération.

● **JOB 05: PATTERN PARAMETER MODIFY**
(Modification de paramètre dans un motif)



Résumé: Permet de modifier la valeur du paramètre spécifié de la voix sélectionnée dans n'importe quel motif.

- Réglages:** Numéro de motif: 000 ... 099
 voix: N'importe quelle voix utilisée dans le motif — I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (sur carte).
 Paramètres: VELOCITY, PITCH, DECAY, PAN, FILTER, BALANCE
 Rapport: 000 ... 200%
 Décalage: VELOCITY ... -32 ... +31
 DECAY ... -63 ... +63
 PAN ... -32 ... +32
 PITCH ... -60 ... +60
 FILTER ... -63 ... +63
 BALANCE ... -63 ... +63

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre souhaité (les symboles ">" et "<" aux extrémités de l'écran indiquent que davantage de paramètres sont accessibles en déplaçant le curseur au-delà de l'extrémité indiquée de l'écran actuel). Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour régler les paramètres de la manière souhaitée. Les pads d'instrument peuvent être utilisés pour sélectionner la voix.

Appuyez sur la touche [ENTER] — "Sure" apparaît sur l'affichage. Appuyez sur [ENTER] à nouveau pour modifier le paramètre ou appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération. "Complete!" est affiché brièvement lorsque le paramètre a été modifié.

Remarques: Cette fonction permet de modifier le son d'une voix à l'intérieur d'un motif sans éditer effectivement la voix.

La valeur VELOCITY est considérée comme un décalage du réglage standard de +32.

Si vous spécifiez un motif qui ne contient pas la voix sélectionnée, le message d'erreur "No Data Converted" est affiché lorsque l'opération est exécutée et l'opération est annulée.

Si la limite de la taille du motif est atteinte, le message d'erreur "!Too Large Pattern!" apparaîtra.

"!Memory Full!" est affiché s'il n'y a pas suffisamment de mémoire disponible pour effectuer l'opération.

MODE PATTERN

● JOB 06: SWING

```
PTN>06:SWING ? )I00: (<
100w Kik Dryl >
```

Voix
Numéro de motif source

```
PTN>06:SWING ? )PTN (<
< 1/08 +10 + 001w
```

Quantification Horloge Numéro de motif de destination

Résumé: Fixe l'importance de l'effet "swing" appliqué à la voix spécifiée du motif spécifié.

Réglages: Numéro de motif source: 000 ... 199
Voix: N'importe quelle voix utilisée dans le motif — I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (carte).
Horloge: -11 ... +11 (Quantification 1/08),
-5 ... +5 (Quantification 1/16)
Numéro de motif de destination: 000 ... 099

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre souhaité (les symboles ">" et "<" aux deux extrémités de l'écran indiquent que davantage de paramètres sont accessibles en déplaçant le curseur au delà de l'extrémité indiquée de l'écran actuel). Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour régler les paramètres de la manière souhaitée. Les pads d'instrument peuvent être utilisés pour sélectionner la voix.

Appuyez sur la touche [ENTER] — "Sure" apparaît sur l'affichage. Appuyez sur [ENTER] à nouveau pour appliquer les paramètres "swing" spécifiés ou appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération. "Complete!" est affiché brièvement lorsque l'opération est terminée.

Remarques: Si vous spécifiez un motif qui ne contient pas la voix sélectionnée, le message d'erreur "No Data Converted" est affiché lorsque l'opération est exécutée et l'opération est annulée.

Si la limite de la taille du motif est atteinte, le message d'erreur "!Too Large Pattern!" apparaîtra.

"!Memory Full!" est affiché s'il n'y a pas suffisamment de mémoire disponible pour effectuer l'opération.

CLEAR ALL PATTERNS (Effacement de tous les motifs)

Mode Pattern/ Page 08

```
PTN 08: CLR ALL ?
```

Résumé: Efface (supprime) tous les motifs de l'utilisateur (c'est-à-dire les motifs 000 ... 099).

Réglages: Aucun

Procédure: Appuyez sur la touche [ENTER] — "Sure" est affiché sur l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER] une nouvelle fois pour effacer les motifs ou appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération. "Complete!" est affiché brièvement lorsque les motifs ont été effacés.

Remarques: Cette fonction efface les 99 motifs de l'utilisateur en une fois, aussi vérifiez que rien de ce qui se trouve dans la mémoire ne soit encore nécessaire avant de procéder. Pour une mémorisation de longue durée, vous pouvez toujours mémoriser vos données sur une cassette (voyez les fonctions "CASSETTE SAVE", "CASSETTE VERIFY" et "CASSETTE LOAD à la page 70) ou transférer les données à un dispositif de stockage MIDI en utilisant la fonction "BULK TRANSMIT" décrite à la page 74.

Les motifs 100 à 199 sont des présélections qui ne peuvent pas être effacées.

PATTERN USED MEMORY (Mémoire de motifs utilisée)

Mode Pattern/ Page 09

```
PTN 09: USED MEMORY
                        001%
```

Résumé: Indique la proportion de la mémoire de motifs utilisée.

Réglages: Aucun

Procédure: La proportion de mémoire actuellement utilisée est affichée en pour cents.

Remarques: Un affichage de 00% signifie que l'intégralité de la mémoire est disponible. 050% signifie qu'environ la moitié de la mémoire totale est disponible. Lorsque la mémoire est utilisée à 090% ou davantage, il se peut que vous deviez effacer des motifs indésirables pour faire de la place pour de nouvelles données.

PATTERN SCOPE (Présence du motif)

Mode Pattern/ Page 10

```
PTN 10: PTN SCOPE > PTN (
001w NOT USED IN SONG
```

Numéro de motif

Résumé: Indique si le motif spécifié est ou n'est pas utilisé dans un morceau.

Réglages: Numéro de motif: 000 ... 199

Procédure: Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour sélectionner le numéro de motif au sujet duquel les informations sont requises. "USED IN SONG" (utilisé dans le morceau) ou "NOT USED IN SONG" (non utilisé dans le morceau) apparaît sur l'affichage.

Remarques: Ceci constitue une manière pratique de vérifier si un motif est utilisé ou non dans un morceau avant d'effacer ce motif!

MODE SONG

ACCES AUX FONCTIONS DU MODE SONG	62
01: SONG SELECT	63
02: SONG CLEAR	63
03: SONG COPY	64
04: CLEAR ALL SONGS	64
05: SONG USED MEMORY	65

MODE SONG

ACCES AUX FONCTIONS DU MODE SONG

A partir du mode Song (sélectionné au moyen de la touche [SONG], utilisez les touches [PAGE -] et [PAGE +] pour sélectionner la “page” de fonction souhaitée. Une pression sur la touche [SONG] vous ramène directement à la page 01 (SONG SELECT).

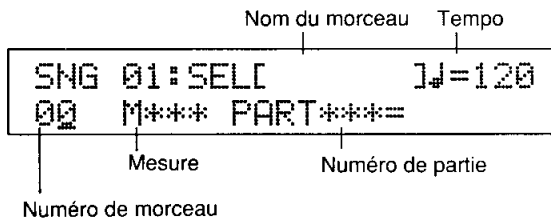
Une méthode alternative consiste à appuyer sur la touche [PAGE] et à entrer le numéro de page souhaité via les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques.

```
SONG  
PAGE = 01 (01-05)
```

Lorsque le numéro de page a été entré, appuyez sur la touche [ENTER] pour aller directement à cette page.

SONG SELECT (Sélection de morceau)

Mode Song/ Page 01



Résumé: Sélectionne un numéro de morceau entre 0 et 19 pour reproduction, enregistrement ou édition. Ce mode permet également la localisation de n'importe quelle mesure spécifiée ou numéro de partie.

Réglages: Nom de morceau: voyez page 38

Tempo: voyez page 34

Numéro de morceau: 00 ... 21

Mesure: 001 ... 999

Numéro de partie: 001 ... 999

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre du numéro de morceau, de la mesure ou du numéro de partie. Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour régler le paramètre sélectionné.

Le morceau sélectionné peut être joué en appuyant sur la touche [START] et arrêté en appuyant sur la touche [STOP/CONTINUE]. Si vous appuyez sur la touche [STOP/CONTINUE] une nouvelle fois après avoir arrêté le morceau, la reproduction reprendra à partir de l'endroit où elle a été arrêtée. La touche [STOP/CONTINUE] fait également reprendre la reproduction à partir de la mesure ou de la partie sélectionnée. La touche [START] fait toujours recommencer le morceau à partir du début.

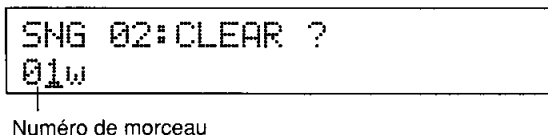
Remarques: Vous trouverez davantage de détails sur la sélection et la reproduction des morceaux dans la section "APPRENTISSAGE", à partir de la page 32. Pour les procédures d'enregistrement de morceau, voyez page 32. Pour les procédures d'édition, voyez page 34.

Une lettre "w" minuscule apparaît à droite du numéro de morceau pour indiquer que le motif contient des données. Les numéros de morceau sans "w" sont vierges ou ont été effacés au moyen de la fonction SONG CLEAR décrite ci-dessous.

Les morceaux numéros 20 et 21 sont des morceaux de démonstration (voyez page 16). Ces morceaux ne peuvent pas être utilisés pour enregistrer.

SONG CLEAR (Effacement de morceau)

Mode Song/ Page 02



Résumé: Efface (supprime) le morceau sélectionné.

Réglages: Numéro de morceau: 00 ... 19

Procédure: Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour sélectionner le numéro du morceau à effacer.

Appuyez sur la touche [ENTER] — "Sure" apparaît sur l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER] une nouvelle fois pour effacer le morceau ou appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération. "Complete!" apparaît brièvement sur l'affichage lorsque le morceau a été effacé.

Remarques: Ceci est la méthode principale que vous utiliserez pour vous débarrasser des morceaux indésirables. Il est également pratique de pouvoir effacer un morceau en cours de travail si vous n'aimez pas la manière dont les choses se passent et voulez recommencer depuis le début.

Si vous essayez d'effacer un morceau qui ne contient pas de données, le message d'erreur "!No Data Converted!" apparaît sur l'écran.

SONG COPY (Copie de morceau)

Mode Song/ Page 03

```
SNG 03: COPY ?
01w + 02
```

Numéro du morceau de destination

Numéro du morceau source

Résumé: Copie les données de motif du numéro de morceau source spécifié vers le morceau de destination spécifié.

Réglages: Numéro de morceau source: 00 ... 19
Numéro de morceau de destination: 00 ... 19

Procédure: Utilisez les touches [\leftarrow] et [\rightarrow] pour déplacer le curseur sur le numéro de morceau source ou de destination. Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour fixer les numéros de morceau appropriés.

Appuyez sur la touche [ENTER] - "Sure" est affiché sur l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER] une nouvelle fois pour copier le morceau ou appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération. "Complete!" apparaît brièvement sur l'écran lorsque le morceau a été copié.

Remarques: La capacité de copier des morceaux est particulièrement utile lorsque vous voulez créer des variations de morceaux existants. Copiez le morceau que vous voulez modifier sous un nouveau numéro de morceau, puis éditez-le de la manière décrite à la page 34.

Toutes les données antérieures dans l'emplacement de morceau de destination sont effacées et remplacées par le morceau copié.

Si vous spécifiez un morceau source qui ne contient pas de données, le message d'erreur "!No Data Converted!" apparaît sur l'écran au moment où l'opération est exécutée et l'opération est annulée.

"!Memory Full!" est affiché s'il n'y a pas suffisamment de mémoire disponible pour effectuer l'opération.

CLEAR ALL SONGS (Effacement de tous les morceaux)

Mode Song / Page 04

```
SNG 04: CLR ALL ?
```

Résumé: Efface (supprime) tous les morceaux.

Réglages: Aucun

Procédure: Appuyez sur la touche [ENTER] — "Sure" est affiché sur l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER] une nouvelle fois pour effacer les morceaux ou appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération. "Complete!" est affiché brièvement lorsque les morceaux ont été effacés.

Remarques: Cette fonction efface les 20 morceaux de l'utilisateur en une fois, aussi vérifiez que rien de ce qui se trouve dans la mémoire ne soit encore nécessaire avant de procéder. Pour une mémorisation de longue durée, vous pouvez toujours mémoriser vos données sur une cassette (voyez les fonctions "CASSETTE SAVE", "CASSETTE VERIFY" et "CASSETTE LOAD" aux pages 69 et 70) ou transférer les données à un dispositif de stockage MIDI en utilisant la fonction "BULK TRANSMIT" décrite à la page 74.

SONG USED MEMORY (Mémoire de morceau utilisée)

Mode Song/ Page 05

```
SNG 05:USED MEMORY
                        000%
```

Résumé: Indique la proportion de la mémoire de morceaux utilisée.

Réglages: Aucun

Procédure: La proportion de mémoire actuellement utilisée est affichée en pour cents.

Remarques: Un affichage de 000% signifie que l'intégralité de la mémoire est disponible. 050% signifie qu'environ la moitié de la mémoire totale est disponible. Lorsque la mémoire est utilisée à 090% ou davantage, il se peut que vous deviez effacer des morceaux indésirables pour faire de la place pour de nouvelles données.

MODE UTILITY

ACCES AUX FONCTIONS DU MODE UTILITY	68
01: CARD DATA LOAD	69
02: CASSETTE JOB SELECT	69
JOB 01: CASSETTE SAVE	69
JOB 02: CASSETTE VERIFY	70
JOB 03: CASSETTE LOAD	70
03: MIDI JOB SELECT	71
JOB 01: CHANNEL MESSAGE	71
JOB 02: RECEIVE CHANNEL	71
JOB 03: TRANSMIT CHANNEL	72
JOB 04: VOICE TRANSMIT CHANNEL	72
JOB 05: VOICE NOTE ASSIGN TABLE SELECT	72
JOB 06: VOICE NOTE ASSIGN TABLE SETUP	72
JOB 07: VOICE NOTE ASSIGN TABLE COPY	73
JOB 08: VOICE NOTE ASSIGN TABLE CLEAR	73
JOB 09: PITCH NOTE ASSIGN	73
JOB 10: PATTERN NOTE ASSIGN	74
JOB 11: DEVICE NUMBER	74
JOB 12: BULK TRANSMIT	74
JOB 13: CONTROL CHANGE	75
04: SYSTEM JOB SELECT	75
JOB 01: SYNC CLOCK	75
JOB 02: PAD VELOCITY CURVE	76
JOB 03: FIXED VELOCITY	76
JOB 04: WHEEL RANGE	76
JOB 05: LOAD PRESET VOICES	76

MODE UTILITY

ACCES AUX FONCTIONS DU MODE UTILITY

A partir du mode Utility (sélectionné par la touche [UTILITY]), utilisez les touches [PAGE-] et [PAGE+] pour sélectionner la "page" de fonction souhaitée. Les opérations (JOB) Cassette 1 à 3 sont accessibles via la page CASSETTE JOB SELECT. Les opérations MIDI 1 à 13 sont accessibles via la page MIDI JOB SELECT. Les opérations du système 1 à 5 sont accessibles via la page SYSTEM JOB SELECT. Une pression sur la touche [UTILITY] vous ramène directement à la page 01 (CARD DATA LOAD).

Une méthode alternative consiste à appuyer sur la touche [PAGE] et à entrer le numéro de page désiré via les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques.

```
UTILITY  
PAGE = 01 (01-04)
```

Lorsque le numéro de page a été entré, appuyez sur la touche [ENTER] pour aller directement à cette page.

CARD DATA LOAD (Chargement de données depuis une carte)

Mode Utility/ Page 01

```
UTL 01:LOADCARD?
TYPE = VOICE  _
```

Type

Résumé: Charge toutes les données de voix ou toutes les données de voix et de séquence d'une carte d'ondes appropriée insérée dans la trappe WAVE CARD du panneau arrière.

Réglages: Type: VOICE, VOICE & SEQ

Procédure: Après vous être assuré qu'une carte de données adéquate est insérée dans la trappe WAVE CARD de l'RY30, utilisez les touches [INC] et [DEC] pour sélectionner "VOICE" (données de voix uniquement) ou "VOICE&SEQ" (toutes les données de voix et de séquence).

Appuyez sur la touche [ENTER]. "Sure" est affiché sur l'écran. Appuyez une nouvelle fois sur la touche [ENTER] pour charger les données sélectionnées ou appuyez sur la touche [EXIT] pour annuler l'opération. "Completed!" est affiché brièvement sur l'écran lorsque les données ont été chargées.

Remarques: Une seule carte de données de voix contient jusqu'à 32 voix différentes et plusieurs motifs. Voyez les instructions fournies avec votre carte de données pour plus de détails sur le contenu des cartes et autres informations importantes.

Le message "Load error!" est affiché brièvement si vous essayez de charger des données alors qu'il n'y a pas de carte insérée dans la trappe WAVE CARD ou si la carte utilisée n'est pas compatible avec l'RY30.

Lorsque des données sur carte sont chargées, les données qui se trouvent dans la mémoire de l'RY30 sont remplacées par les données de la carte correspondantes. Des données peuvent également être chargées à partir de certaines cartes pour SY77, TG77, SY55 et TG55 (pas les données de séquence).

CASSETTE JOB SELECT (Sélection des opérations avec cassette)

Mode Utility / Page 02

```
UTL 02: CASSETTE ?
```

Résumé: Permet de sélectionner l'une des trois opérations avec cassette mentionnées ci-dessous - sauvegarde, vérification et chargement.

Réglages: Aucun

Procédure: Appuyez sur la touche [ENTER] puis utilisez les touches [PAGE+] et [PAGE-] pour sélectionner l'opération souhaitée.

Appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter le mode Cassette et retourner à l'affichage "CASSETTE?" (page 02).

● JOB 01: CASSETTE SAVE (Sauvegarde sur cassette)

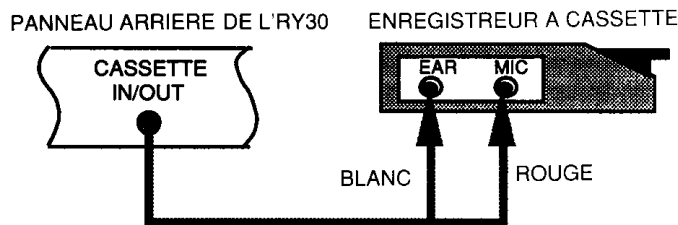
```
UTL>01:SAVE ?
```

Résumé: Sauvegarde toutes les données de motif, de morceau, de voix et de configuration sur un enregistreur à cassette standard connecté à la prise CASSETTE IN/OUT du panneau arrière. Les données sauvegardées peuvent être ensuite rechargées au moyen de l'opération CASSETTE LOAD décrite à la page 70.

Réglages: Aucun.

Procédure: Utilisez le câble miniature stéréo fourni avec l'RY30 pour connecter la prise CASSETTE IN/OUT du panneau arrière à la prise d'entrée ou à la prise pour micro d'un enregistreur à cassette. Tout enregistreur à cassette standard de bonne qualité peut être utilisé, mais il vaut mieux utiliser un enregistreur spécialement conçu pour l'enregistrement de données.

MODE UTILITY



Insérez une cassette de bonne qualité dans l'enregistreur, embobinez la bande au-delà du bout transparent et enclenchez le mode enregistrement. Appuyez ensuite sur la touche [ENTER] de l'RY30; "Cassette Saving Now!" est affiché pendant que les données sont enregistrées.

Lorsque "Complete!" apparaît sur l'affichage, arrêtez l'enregistreur.

Remarques: Les données sauvegardées par cette opération comprennent toutes les données de motif, toutes les données de morceau (y compris les noms de morceau et les tempos initiaux), toutes les données de voix y compris tous les paramètres de voix éditables, et toutes les données de configuration (c'est-à-dire les réglages des fonctions MIDI et les réglages PAD BANK).

L'opération de sauvegarde sur cassette peut être interrompue à tout moment d'une pression sur la touche [STOP/CONTINUE]. Si cela est fait, "Break!" est affiché sur l'écran.

● JOB 02: CASSETTE VERIFY (Vérification de la cassette)

```
UTL>02:VERIFY ?
```

Résumé: Compare les données enregistrées sur la bande de la cassette avec celles qui se trouvent dans la mémoire de l'RY30 pour vérifier que l'opération de sauvegarde s'est correctement déroulée.

Réglages: Aucun

Procédure: Les connexions de l'enregistreur à cassette sont les mêmes que pour l'opération 01: CASSETTE SAVE.

Rembobinez la bande jusqu'à avant le début des données enregistrées, appuyez sur la touche [ENTER] de l'RY30, puis enclenchez la reproduction de la cassette. "Cassette Verifying Now!" apparaît sur l'écran lorsque l'RY30 lit les données de la cassette et les compare avec les données qui se trouvent dans sa mémoire. "Complete!" est affiché lorsque l'opération de vérification est terminée et que les données sur la cassette ont été correctement enregistrées.

Si une erreur est détectée, le message "Verify Error!" est affiché. Si cela se produit, essayez de sauvegarder et de vérifier à nouveau les données. Si l'erreur persiste, il se peut que vous deviez ajuster le réglage de niveau de votre enregistreur à cassette ou utiliser une bande différente.

Remarques: Il est important d'utiliser l'opération de vérification de la cassette immédiatement après avoir sauvegardé des données au moyen de l'opération CASSETTE SAVE, sinon les changements que vous apportez au contenu de la mémoire de l'RY30 après avoir sauvegardé les données pourraient être interprétés par l'RY30 comme des erreurs.

L'opération de vérification de la cassette peut être interrompue à tout moment d'une pression sur la touche [STOP/CONTINUE]. Si c'est le cas, "Break!" est affiché sur l'écran.

● JOB 03: CASSETTE LOAD (Chargement depuis une cassette)

```
UTL>03:LOAD ?
```

Résumé: Cette opération recharge les données que vous avez préalablement sauvegardées sur bande au moyen de la fonction CASSETTE SAVE décrite à la page 69.

Réglages: Aucun

Procédure: Les connexions de l'enregistreur à cassette sont les mêmes que pour l'opération 01: CASSETTE SAVE.

Rembobinez la bande jusqu'à avant le début des données enregistrées et appuyez sur la touche [ENTER] de l'RY30. "Sure" apparaît sur l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER] une nouvelle fois, puis enclenchez la reproduction de la cassette. "Cassette Loading Now!" apparaît sur l'écran lorsque l'RY30 charge les données de la cassette. "Complete!" est affiché lorsque l'opération de chargement est terminée.

Si une erreur est détectée pendant l'opération de chargement, le message "Load Data Error!" apparaît sur l'écran. Il se peut que vous deviez ajuster le volume de l'enregistreur pour trouver le niveau correct afin de charger des données dans l'RY30.

Remarques: L'opération de chargement depuis la cassette peut être interrompue à tout moment d'une pression sur la touche [STOP/CONTINUE]. Si cela est fait, "Break!" est affiché sur l'écran et toutes les données internes seront initialisées. Toutes les données se trouvant dans la mémoire de l'RY30 seront remplacées par les données chargées.

MIDI JOB SELECT (Sélection des opérations MIDI) Mode Utility/ Page 03

```
UTL 03:MIDI ?
```

Résumé: Permet de sélectionner les treize opérations décrites ci-dessous.

Réglages: Aucun

Procédure: Appuyez sur la touche [ENTER] puis utilisez les touches [PAGE-] et [PAGE+] pour sélectionner l'opération souhaitée.

Appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter le mode d'opération MIDI et retourner à l'affichage "MIDI?" (page 03).

● JOB 01: CHANNEL MESSAGE (Messages canal)

```
UTL>01:CHANNEL MESSAGE
                                ON_
```

Mode transmission/réception

Résumé: Active ou désactive la transmission et la réception des messages canal MIDI par l'RY30.

Réglages: Mode Transmit/Receive: ON/OFF

Procédure: Utilisez les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour activer ou désactiver la transmission ou la réception des messages canal.

Remarques: Lorsque cette fonction est réglée sur "OFF", la transmission des numéro de note MIDI et des numéros de changement de programme est invalidée. Les messages système en temps réel tels que les messages d'horloge MIDI, de départ, d'arrêt, de reprise ou de pointeur de position de morceau sont traités normalement. Ceci est pratique, par exemple, si vous voulez synchroniser l'RY30 sur une impulsion externe, mais ne voulez pas qu'il réponde aux autres messages MIDI qui pourraient être reçus.

● JOB 02: RECEIVE CHANNEL (Canal de réception)

```
UTL>02:RECEIV CH)TYPE (
01 = VOICE
```

Type

Numéro de canal

Résumé: Détermine lequel des 16 canaux MIDI disponibles sera utilisé pour la réception des numéros de note MIDI pour contrôler les voix, la hauteur et les motifs.

Réglages: Numéro de canal: 1 ... 16
Type: OFF, VOICE, PITCH, PTN

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre désiré. Utilisez les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour le régler de la manière souhaitée. Les touches numériques peuvent également être utilisées pour entrer le numéro de canal. Plusieurs canaux peuvent être réglés pour recevoir le même type de données. Les canaux non utilisés doivent être désactivés.

Remarques: L'RY30 est capable de répondre aux numéros de note MIDI reçus sur les canaux assignés de trois manières différentes:

VOICE: Les événements de note activée MIDI reçus sur un canal qui est réglé sur "VOICE" joueront les voix correspondantes de l'RY30. L'opération "VOICE NOTE ASSIGN TABLE SETUP" décrite à la page 72 détermine quelles voix sont jouées par quels numéros de note MIDI.

PITCH: Les événements de note activée MIDI reçus sur un canal qui est réglé sur "PITCH" jouent une voix assignée à la hauteur correspondant au numéro de note reçu. L'opération "PITCH NOTE ASSIGN" décrite à la page 73 détermine quelle voix sera jouée.

PTN: Un événement de note activée MIDI reçu sur un canal qui est réglé sur "PTN" fait jouer le numéro assigné à ce numéro de note. L'opération "PATTERN NOTE ASSIGN" décrite à la page 74 détermine quels motifs correspondent à quels numéros de note.

MODE UTILITY

● JOB 03: TRANSMIT CHANNEL (Canal de transmission)

```
UTL>03:TRANS CH?
ALL = 01
```

Numéro de canal

Résumé: Détermine lequel des 16 canaux MIDI sera utilisé pour la transmission de toutes les voix de l'RY30.

Réglages: Numéro de canal: 1 ... 16

Procédure: Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour sélectionner le canal souhaité puis appuyez sur la touche [ENTER].

"Sure" est affiché sur l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER] une nouvelle fois. "Complete!" est affiché brièvement lorsque l'opération est terminée.

● JOB 04: VOICE TRANSMIT CHANNEL (Canal de transmission des voix)

```
UTL>04:TRANS CH >CH <
Kik Dry1 = 01
```

Voix Numéro de canal

Résumé: Règle individuellement le canal de transmission MIDI pour chacune des 96 voix internes et 32 voix sur carte de l'RY30.

Réglages: Voix: I00 ... I95 (interne), C00 ... C31 (carte)
Numéro de canal: 1 ... 16

Procédure: Utilisez les touches [<] et [>] pour déplacer le curseur sur le paramètre souhaité. Utilisez les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour le régler de la manière souhaitée. Les touches numériques peuvent également être utilisées pour entrer le numéro de canal.

Remarques: La possibilité de régler différents canaux de transmission pour chaque voie permet d'avoir jusqu'à 16 voix différentes pour contrôler des générateurs de son externes indépendants ou d'autres appareils MIDI sur les canaux correspondants. Assurez-vous que les appareils récepteurs soient réglés sur les canaux appropriés.

● JOB 05: VOICE NOTE ASSIGN TABLE SELECT (Sélection d'une table d'assignation de notes)

```
UTL>05:SEL N.TBL
NOTE0
```

Numéro de la table d'assignation des notes

Résumé: Sélectionne l'une des quatre tables d'assignation de notes.

Réglages: Numéro de table d'assignation des notes: 0 ... 3

Procédure: Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour sélectionner la table d'assignation de notes souhaitée.

Remarques: Les assignations de note déterminent quel numéro de note MIDI jouera quelle voix de l'RY30. Les quatre tables d'assignation de note de l'RY30 permettent de maintenir quatre jeux complètement indépendants d'assignations pour rappel ultérieur lorsque cela est nécessaire. Les assignations effectives sont effectuées au moyen de la fonction "VOICE NOTE ASSIGN TABLE SETUP", décrite ci-dessous.

● JOB 06: VOICE NOTE ASSIGN TABLE SETUP (Réglage de la table d'assignation de notes)

```
UTL>06:SET N.TBL >NOTE <
NOTE0 Kik Dry1 = off _
```

Voix Numéro de voix

Résumé: Assigne des numéros de note MIDI aux 96 voix internes et 32 voix sur carte de l'RY30 pour la table d'assignation de note actuellement sélectionnée.

Réglages: Voix: I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (sur carte)
Numéro de note: C-2 (000) ... G8 (127), off

Procédure: Utilisez les touches [<] et [>] pour déplacer le curseur sur le paramètre désiré. Utilisez les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour le régler de la manière souhaitée. Les touches numériques peuvent également être utilisées pour entrer les numéros de note. Les pads d'instrument peuvent être utilisés pour sélectionner les voix.

Remarques: L'RY30 possède quatre tables d'assignation de notes séparées qui peuvent être sélectionnées en utilisant l'opération "VOICE NOTE ASSIGN TABLE SELECT" décrite ci-dessus. Chacune de ces tables est complètement indépendante de sorte que vous pouvez programmer quatre groupes de notes indépendants d'assignations de notes pour différentes applications.

Si le curseur est positionné sur le paramètre de numéro de note, un numéro de note MIDI reçu lorsque la touche [-SPACE] est maintenue enfoncée, sera assigné à la voix actuelle. Cela permet de spécifier les numéros de note à partir d'un clavier ou d'un autre contrôleur MIDI.

● **JOB 07: VOICE NOTE ASSIGN TABLE COPY**
(Copie de table d'assignation de notes)

```
UTL>07: COPY ?
NOTE0 → 0
```

Numéro de table de destination

Résumé: Copie la table d'assignation de notes actuellement sélectionnée sous le numéro de table de destination spécifié.

Réglages: Numéro de table de destination: 0 ... 3

Procédure: Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour sélectionner le numéro de table de destination.

Appuyez sur la touche [ENTER] — “Sure” est affiché sur l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER] une nouvelle fois pour mémoriser la table ou appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération. “Complete!” est affiché brièvement lorsque la table a été mémorisée.

Remarques: Cette fonction est utile lorsque vous voulez créer une table d'assignation de notes qui soit légèrement différente d'une table existante. Copiez simplement la table existante sous un nouveau numéro de table, puis apportez les changements nécessaires en utilisant l'opération “VOICE NOTE ASSIGN TABLE SETUP”, décrite ci-dessus.

● **JOB 08: VOICE NOTE ASSIGN TABLE CLEAR**
(Effacement d'une table d'assignations de notes)

```
UTL>08: CLEAR ?
NOTE0
```

Résumé: Efface la table d'assignation de notes actuellement sélectionnée (c'est-à-dire que toutes les assignations de voix sont désactivées).

Réglages: Aucun

Procédure: Appuyez sur la touche [ENTER] — “Sure” est affiché sur l'écran. Appuyez sur [ENTER] une nouvelle fois pour effacer la table ou appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération. “Complete!” est affiché brièvement lorsque la table a été effacée.

Remarques: Cette fonction peut être utilisée pour désactiver toutes les assignations avant de créer une nouvelle table d'assignation de notes qui ne requiert que quelques assignations.

● **JOB 09: PITCH NOTE ASSIGN**
(Assignation de hauteur de note)

```
UTL>09: PTCH NOTE)CH (
          01 = Sfx Bass
          Canal      Voix
```

Résumé: Détermine les voix de l'RY30 dont la hauteur sera contrôlée par les événements de note activée MIDI reçus sur un canal ou sur les canaux réglé(s) sur “PITCH”, de la manière décrite sous “RECEIVE CHANNEL”, à la page 71.

Réglages: Canal: 01 ... 16

Voix: I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (sur carte).

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre du canal ou de la voix. Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour fixer le canal. Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les pads d'instruments pour sélectionner la voix à contrôler.

Remarques: Cette fonction, utilisée en conjonction avec la fonction “RECEIVE CHANNEL” (page 71), permet d'avoir jusqu'à 16 voix à hauteur contrôlable différentes sur les canaux MIDI correspondants.

Les numéros de canal doivent être les mêmes que les numéros de canal spécifiés sous “PITCH” au moyen de la fonction “RECEIVE CHANNEL”, sinon les réglages PITCH NOTE ASSIGN seront ignorés.

Les numéros de note dans la plage de deux octaves entre C-2 (0) et C8 (120) peuvent être utilisés pour contrôler la hauteur de la voix sélectionnée. C3 (60) produit la hauteur normale.

MODE UTILITY

● JOB 10: PATTERN NOTE ASSIGN (Assignations note/motif)

```
UTL>10:PTN NOTE )TYPE (
PRG_      000 ÷ 000
Type      Numéro de programme Numéro de motif
```



```
UTL>10:PTN NOTE )TYPE (
NOTE C-2 (000) ÷ 000
Type      Numéro de note   Numéro de motif
```

Résumé: Assigne des numéros de changement de programme ou des numéros de note MIDI spécifiques aux numéros de motif de l'RY30. Les numéros de note ou de changement de programme reçu sur un canal MIDI réglé sur "PTN" (de la manière décrite à la page 71) sélectionnent alors le motif correspondant.

Réglages: Type: PRG (numéro de changement de programme), NOTE (numéro de note)
Numéro de note ou de programme: PRG =000 ... 127
NOTE = C-2 (000) ... G8 (127)
Numéro de motif: 000 ... 199

Procédure: Utilisez la touche [◀] pour déplacer le curseur sur le type de paramètre si nécessaire et utilisez les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour sélectionner "PGM" pour les numéros de changement de programme ou "Note" pour les numéros de note, de la manière souhaitée. Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre du numéro de programme/note ou le paramètre du numéro de motif, puis utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour régler le paramètre de la manière souhaitée.

Remarques: La capacité de déclencher des motifs via MIDI offre une large gamme de possibilités pour les nouvelles techniques d'automation sur scène et en studio.

● JOB 11: DEVICE NUMBER

```
UTL>11:DEVICE NUMBER
                                01
                                Numéro d'appareil
```

Résumé: Règle le numéro d'appareil MIDI de l'RY30 — c'est-à-dire le canal MIDI sur lequel toutes les données exclusives du système seront reçues et transmises.

Réglages: Numéro d'appareil : OFF, 1 ... 16, ALL

Procédure: Utilisez les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour sélectionner le numéro d'appareil souhaité ou pour activer/désactiver la réception/transmission de données exclusives du système.

Remarques: Le numéro d'appareil est important pour transférer des données de voix et autres données exclusives du système entre l'RY30 et d'autres appareils MIDI YAMAHA - par exemple, un autre RY30, un enregistreur de séquences MIDI, etc. Assurez-vous que le numéro d'appareil de l'RY30 corresponde à celui des autres appareils de votre système avec lesquels des transferts de données en blocs auront lieu (voyez "BULK TRANSMIT", ci-dessous).

"Receiving bulk dump!" apparaîtra à l'affichage lorsqu'un vidage par bloc est reçu à partir d'un autre appareil MIDI (aussi longtemps qu'un numéro d'appareil adéquat est réglé et que l'RY30 n'est pas en mode de lecture ou d'enregistrement).

● JOB 12: BULK TRANSMIT (Transmission en bloc)

```
UTL>12:TRANSMIT BULK ?
Type=All _
Type
```



```
UTL>12:TRANSMIT BULK ?
Type=Voice 100 ÷ 100
Type      Voix de destination
          Voix source
```

Résumé: Initie la transmission en bloc de toutes les données MIDI d'une seule voix.

Réglages: Type: All, Voice
Voix source: (lorsque "Voice" est sélectionné): 100 ... 195 (internes), C00 ... C31 (sur carte)
Voix de destination: (lorsque "Voice" est sélectionné): 100 ... 195 (internes)

Procédure: Utilisez les touches [INC], [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour sélectionner "All" ou "Voice".

Si "Voice" est sélectionné, utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre de la voix source ou de la voix de destination, puis utilisez les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour sélectionner les voix.

Appuyez sur [ENTER] pour commencer la transmission. "Transmitting Bulk Dump!" apparaît sur l'écran lorsque les données sont transmises. "Complete!" apparaîtra brièvement sur l'écran lorsque la transmission est terminée.

Remarques: Lorsque "All" est sélectionné, les données suivantes sont transmises: toutes les voix internes et sur carte (si disponibles), toutes les données de motif, toutes les données de morceau et toutes les données de configuration (réglages MIDI et PAD BANK).

Lorsque "Voice" est sélectionné, une seule voix est transmise. Le numéro de la voix source détermine quelle voix source sera transmise et le numéro de la voix de destination détermine le numéro de voix sous lequel la voix sera mémorisée sur l'appareil récepteur (RY30).

La fonction "BULK TRANSMIT" est idéale pour sauvegarder des données importantes sur un appareil de stockage MIDI tel qu'un enregistreur de données MIDI ou un synthétiseur, séquenceur ou ordinateur MIDI capable d'enregistrer des données MIDI. Les données peuvent également être transférées à un autre RY30. Dans les deux cas, assurez-vous que les numéros d'appareil de l'RY30 émetteur et de l'appareil récepteur soient identiques.

La fonction BULK TRANSMIT ne fonctionne pas si le numéro d'appareil MIDI de l'RY30 est réglé sur "off". Si le numéro d'appareil est réglé sur "All," les données seront transmises sur le canal 1.

● **JOB 13: CONTROL CHANGE**
(Changement de commande)

```
UTL>13:OPTION PARAMETER
ON_
```

Résumé: Détermine si l'RY30 recevra et transmettra les messages de changement de commande MIDI.

Réglages: OFF, ON

Procédure: Utilisez les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour activer et désactiver la réception et la transmission des numéros de changement de commande.

Remarques: Les messages de changement de commande MIDI reçus et transmis par l'RY30 sont les suivants:

Paramètre	N° de commande	Plage
Pitch	En	-60 ... +60
Decay	Bn 17	-63 ... +63
Pan	Bn 10	-31 ... +31
Filter	Bn 16	-63 ... +63
Balance	Bn 8	-63 ... +63

Voyez page 106 à page 110 pour davantage de détails sur ces paramètres.

SYSTEM JOB SELECT (Sélection des opérations Système)

Mode Utility / Page 04

```
UTL 04:SYSTEM ?
```

Résumé: Permet de sélectionner l'une des cinq opérations Système décrites ci-dessous.

Réglages: Aucun

Procédure: Appuyez sur la touche [ENTER], puis utilisez les touches [PAGE-] et [PAGE+] pour sélectionner l'opération souhaitée.

Appuyez sur [EXIT] pour quitter le mode d'opération système et retourner à l'affichage "SYSTEM?" (page 04).

● **JOB 01: SYNC CLOCK**
(Horloge de synchronisation)

```
UTL>01:SYNC CLOCK
INTERNAL
```

Mode Sync

Résumé: Détermine si le timing de l'RY30 est synchronisé par sa propre horloge interne ou une horloge MIDI externe.

Réglages: Mode Sync: INTERNAL, MIDI

Procédure: Utilisez les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour sélectionner le réglage de synchronisation souhaité.

MODE UTILITY

Remarques: "INTERNAL" est le réglage normal lorsque l'RY30 est utilisé seul. Si vous utilisez l'RY30 avec un séquenceur externe, un ordinateur MIDI ou d'autres appareils MIDI et voulez que l'RY30 soit synchronisé sur un appareil externe, réglez cette fonction sur MIDI. Dans ce cas, l'appareil MIDI externe doit être connecté à la prise MIDI IN de l'RY30 et doit transmettre un signal de synchronisation MIDI approprié.

● JOB 02: PAD VELOCITY CURVE (Courbe de vitesse pour pad)

```
UTL>02:PAD VEL CURVE
           0 (NORMAL)
```

Type de courbe

Résumé: Sélectionne l'une parmi trois courbes de vitesse différentes pour les pads d'instrument de l'RY30.

Réglages: Type de courbe: 0 (NORMAL), 1 (EASY), 2 (WIDE)

Procédure: Utilisez les touches [INC] et [DEC] ou la commande [DATA] pour sélectionner la courbe de vitesse souhaitée.

Remarques: Cette fonction vous permet de sélectionner la courbe de vitesse qui convient le mieux à votre style de jeu. Essayez-les toutes pour découvrir celle qui vous convient le mieux.

● JOB 03: FIXED VELOCITY (Vitesse fixe)

```
UTL>03:FIXED VELOCITY
           127
```

Vitesse

Résumé: Détermine la valeur de vitesse fixe (volume) des voix de l'RY30 lorsque la sensibilité des pads est désactivée (c'est-à-dire lorsque le voyant de la touche [SENSE] est éteint).

Réglages: Vitesse: 001 ... 127

Procédure: Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour fixer la valeur de vitesse souhaitée.

Remarque: Alors que la fonction "LEVEL" décrite à la page 81 détermine le niveau global de chaque voix, cette fonction détermine les niveaux de voix — et donc l'équilibre entre les voix — lorsque la sensibilité à la vitesse des pads est désactivée (c'est-à-dire lorsque le voyant de la touche [SENSE] n'est pas allumé).

● JOB 04: WHEEL RANGE (Plage de la molette)

```
UTL>04:WHEEL RANGE(
  Pan      x4
```

Paramètre

Plage

Résumé: Règle de manière indépendante la plage de la molette de commande de l'RY30 pour les paramètres Pitch, Decay, Pan, Filter et Balance.

Réglages: Paramètres: Pitch, Decay, Pan, Filter, Balance
Plage: x1, x2, x4

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre souhaité. Utilisez les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour le régler de la manière souhaitée.

Les paramètres peuvent également être sélectionnés au moyen des touches numériques (voyez les libellés au-dessus des touches [8], [9], [4], [5] et [6]).

Remarques: Cette fonction détermine le degré de variation produit par la molette de commande lorsque l'option Parameter Modify Record décrite à la page 28 est utilisée. Le réglage "x1" produit une variation minimale pour un mouvement donné de la molette. Le réglage "x2" double approximativement la variation produite par le même mouvement de la molette et le réglage "x4" double à nouveau la variation produite.

● JOB 05: LOAD PRESET VOICES (Chargement des voix présélectionnées)

```
UTL>05:LOAD
  Preset Voice ?
```

Résumé: Recharge les voix présélectionnées du RY30 dans la mémoire de voix interne (100 ... 195)

Réglages: Aucun

Procédure: Appuyez sur la touche [ENTER] — “Sure” est affiché sur l’écran. appuyez sur la touche [ENTER] une nouvelle fois pour charger les voix pré-sélectionnées ou appuyez sur [EXIT] pour annuler l’opération. “Complete!” apparaît brièvement lorsque les voix ont été chargées.

Remarques: Veuillez remarquer que n’importe quelles nouvelles voix que vous avez créées en éditant les voix présélectionnées seront effacées si l’opération “LOAD PRESET VOICES” est exécutée.

Pour recharger une seule voix présélectionnée, utilisez la fonction “VOICE COPY” décrite à la page 91.

MODE VOICE EDIT

ACCES AUX FONCTIONS DU MODE VOICE EDIT	80
01: LEVEL	81
02: WAVE ASSIGN	81
03: WAVE LEVEL	83
04: PAN	83
05: PITCH	84
06: DECAY	84
07: FILTER JOB SELECT	84
JOB 01: FILTER TYPE	85
JOB 02: CUTOFF	85
JOB 03: RESONANCE.....	86
JOB 04: FILTER EG	86
08: SENSITIVITY JOB SELECT	87
JOB 01: LEVEL SENSITIVITY	87
JOB 02: PITCH SENSITIVITY	87
JOB 03: EG SENSITIVITY	87
JOB 04: FILTER SENSITIVITY	88
09: PITCH EG	88
10: POLY ON/OFF.....	89
11: ALTERNATE GROUP	89
12: OUTPUT ASSIGN	90
13: INDIVIDUAL LEVEL	90
14: VOICE NAME	91
15: VOICE COPY	91
16: VOICE INITIALIZE	92
DONNEES DE VOIX INITIALISEES	93
LISTE DES VOIX RY30	94

MODE VOICE EDIT

ACCES AUX FONCTIONS DU MODE VOICE EDIT

A partir du mode Voice Edit (sélectionné au moyen de la touche [VOICE EDIT], utilisez les touches [PAGE-] et [PAGE+] pour sélectionner la "page" de fonction souhaitée. Les opérations de filtre 1 à 4 sont accessibles via la page FILTER JOB SELECT. Les opérations de sensibilité 1 à 4 sont accessibles via la page SENSITIVITY JOB SELECT. Une pression sur la touche [VOICE EDIT] vous ramène directement à la page 01 (LEVEL).

Une méthode alternative consiste à appuyer sur la touche [PAGE] et à entrer le numéro de page souhaité via les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques.

```
VOICE EDIT  
PAGE = 01 (01-16)
```

Lorsque le numéro de page a été entré, appuyez sur la touche [ENTER] pour passer directement à cette page.

MODE VOICE EDIT

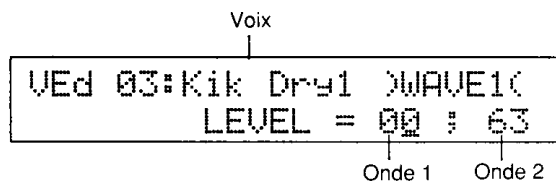
Liste des ondes RY30

Nom	Remarques
BDAnlg	Grosse caisse analogique
BDDryH	Grosse caisse sèche
BDDryT1	Grosse caisse sèche (haute)
BDDryT2	Grosse caisse sèche (serrée)
BDGate1	Grosse caisse "gated"
BDGate2	Grosse caisse "gated"
BDProc1	Grosse caisse traitée
BDProc2	Grosse caisse traitée
BDProc3	Grosse caisse traitée
BDRoom	Grosse caisse d'ambiance
BDSFX	Grosse caisse SFX
BDTekno	Grosse caisse Techno
SDAnlg1	Caisse claire analogique
SDAnlg2	Caisse claire analogique
SDDryH	Caisse claire sèche (haute)
SDDryT1	Caisse claire (serrée)
SDDryT2	Caisse claire (serrée)
SDDryT3	Caisse claire (serrée)
SDGate1	Caisse claire "gated"
SDGate2	Caisse claire "gated"
SDGate3	Caisse claire "gated"
SDProcs	Caisse claire traitée
SDReverb	Caisse claire à réverbération
SDRim	Coup sur le bord d'une caisse claire
SDRoom1	Caisse claire d'ambiance
SDRoom2	Caisse claire d'ambiance
SDRoom3	Caisse claire d'ambiance
SDRoom4	Caisse claire d'ambiance
SDRoom5	Caisse claire d'ambiance
SDSide	Coup sur le côté
SDTekno	Caisse claire techno
HHAnlg	Charleston analogique
HHClis1a	Charleston fermées (douce)
HHClis1b	Charleston fermées (dure)
HHClis2	Charleston fermées (série 2)
HHOpn1	Charleston ouvertes
HHOpn2	Charleston ouvertes (série 2)
HPPedal	Charleston à pédale
HHOtr	Charleston ouvertes à 1/4
CYChina	Cymbales chinoises
CYCrash	Cymbales crash
CYCup	Dôme de cymbales d'accompagnement
CYRide1	Cymbales d'accompagnement
CYRide2	Cymbales d'accompagnement
TMDry1	Tam-tam sec
TMDry2	Tam-tam sec
TMPwr1	Tam-tam puissant
TMPwr2	Tam-tam puissant
TMPwr3	Tam-tam puissant
TMRoom1	Tam-tam d'ambiance
TMRoom2	Tam-tam d'ambiance
TMTekno	Tam-tam Techno

Nom	Remarques
Agogo	Cloches Agogo
AnlgCip	Applaudissements analogiques
AnlgCow	Cloches de vache analogique
Bongo	Bongo
Cabasa	Cabasa
Claves	Claves
CongaHi	Conga haute
CongaLo	Conga basse
CongaMu	Conga étouffée
CongaSl	Conga avec claque
CongaHl	Conga du bout des doigts
Cowbell	Cloche de vache
Guiro	Guiro
Shaker	Shaker
Tambrin	Tambourin
TimbalH	Timbale haute
TimbalL	Timbale basse
Triangl	Triangle
Whistle	Sifflet
WoodBlk	Bûche
Ambient	Ambiance
BDAttak	Attaque de grosse caisse
BDBody	Corps de grosse caisse
Bottle	Bruits de bouteille
FingSnp	Claquement de doigt
Noise	Bruit
RimTrn1	Transitoire de bord
RimTrn2	Transitoire de bord
Scratch	Rayure
Tube	Coup de tube
Stick	Coup
Typist	Dactylo
DigWave	Forme d'onde numérique
P10Wave	Onde d'impulsion 10%
P25Wave	Onde d'impulsion 25%
P50Wave	Onde d'impulsion 50%
SawWave	Onde en dents de scie
TriWave	Onde triangulaire
Les ondes restantes sont toutes des versions opposées de celles mentionnées ci-dessus (de "BDAnlg" à "Typist").	

WAVE LEVEL (Niveau de l'onde)

Mode Voice Edit / Page 03



Résumé: Règle indépendamment le niveau de volume pour les ondes 1 et 2 de la voix sélectionnée.

Réglages: Voix: I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (sur carte)
Niveau de l'onde 1: 00 ... 63
Niveau de l'onde 2: 00 ... 63

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre du nom de voix, du niveau de l'onde 1 ou du niveau de l'onde 2. Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour régler les niveaux d'onde. Les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les pads d'instrument peuvent être utilisés pour sélectionner la voix.

Remarques: Un réglage de "0" ne produit pas de son tandis qu'un réglage de "63" produit un volume maximum pour l'onde sélectionnée.

Utilisez cette fonction pour régler l'équilibre requis entre les deux ondes utilisées dans une voix. La fonction "LEVEL" décrite à la page 81 fixe le niveau global de la voix par rapport aux autres voix.

PAN (Panoramique)

Mode Voice Edit / Page 04



Résumé: Détermine la position dans le panorama stéréo à laquelle le son de chaque onde de la voix sélectionnée sera entendu (de gauche à droite).

Réglages: Voix: I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (sur carte)
Position panoramique de l'onde 1: 00 ... 32
Position panoramique de l'onde 2: 00 ... 32

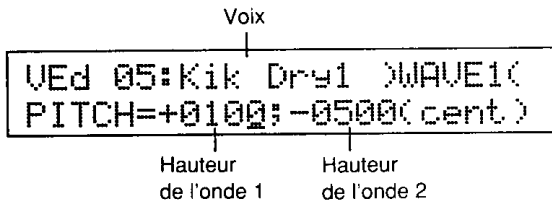
Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre du numéro de voix, de la position panoramique pour l'onde 1 ou de la position panoramique pour l'onde 2. Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour régler les positions panoramiques. Les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les pads d'instrument peuvent alors être utilisés pour sélectionner la voix.

Une représentation graphique de la position panoramique est également donnée pour chaque onde. Lorsque vous changez la position panoramique, la barre verticale apparaît à la position correspondante sur l'affichage graphique.

Remarques: Un réglage de "16" place le son de l'onde sélectionnée au centre du panorama stéréo. Les valeurs inférieures déplacent le son vers la gauche, tandis que les valeurs supérieures le déplacent vers la droite. Des effets stéréo intéressants peuvent être produits en plaçant le son de différentes ondes à des endroits différents du panorama stéréo.

PITCH (Hauteur du son)

Mode Voice Edit/ Page 05



Résumé: Règle de manière indépendante la hauteur des ondes 1 et 2 pour la voix sélectionnée, par incréments d'un centième de demi-ton.

Réglages: Voix: I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (sur carte)
 Hauteur de l'onde 1: -3600 ±0000 ... +3600
 Hauteur de l'onde 2: -3600 ±0000 ... +3600

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre du nom de voix, de la hauteur de l'onde 1 ou de la hauteur de l'onde 2. Utilisez les touches

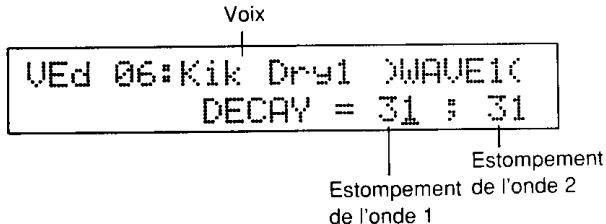
[INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour fixer les valeurs de hauteur. Les touches [INC] et [DEC] servent à régler la hauteur par incréments d'un centième de demi-ton, tandis que la commande linéaire [DATA] ajuste la hauteur par demi-ton.

Les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les pads d'instruments peuvent être utilisés pour sélectionner la voix.

Remarques: Les valeurs négatives abaissent la hauteur de la voix sélectionnée à partir de sa valeur "normale", tandis que les valeurs positives augmentent la hauteur de la voix. Chaque incrément correspond à un centième de demi-ton. Le réglage minimum de "-3600" abaisse donc la hauteur de 36 demi-tons ou 3 octaves (il y a 12 demi-tons par octave). Un réglage de "±0000" produit la hauteur normale pour l'onde sélectionnée.

DECAY (Estompement)

Mode Voice Edit/ Page 06



Résumé: Règle indépendamment le temps d'estompement des ondes 1 et 2 pour la voix sélectionnée.

Réglages: Voix: I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (sur carte)
 Estompement de l'onde 1: 00 ... 63
 Estompement de l'onde 2: 00 ... 63

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre du nom de voix, d'estompement de l'onde 1 ou d'estompement de l'onde 2. Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour régler les valeurs d'estompement. Les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les pads d'instrument peuvent être utilisés pour sélectionner la voix.

Remarques: Un réglage de "00" produit le temps d'estompement le plus court tandis qu'un réglage de "63" produit le temps d'estompement le plus long.

FILTER JOB SELECT (Sélection des opérations de filtrage)

Mode Voice Edit / Page 07

```

UEd 07:FILTER ?
  
```

Résumé: Permet de sélectionner l'une des quatre opérations de filtrage décrites ci-dessous.

Réglages: Aucun

Procédure: Appuyez sur [ENTER], puis utilisez les touches [PAGE -] et [PAGE +] pour sélectionner l'opération souhaitée. Appuyez sur [EXIT] pour quitter le mode filtre et retourner à l'affichage "FILTER?" (page 07).

● **JOB 01: FILTER TYPE**
(Type de filtre)

```

VEd>01:FILTER  )WAVE1(
TYPE = LPF12 ; LPF12
    
```

Type de filtre de l'onde 1
Type de filtre de l'onde 2

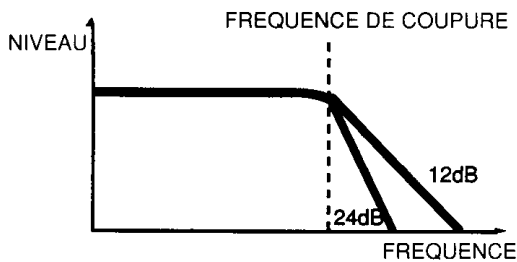
Résumé: Règle indépendamment le type de réponse du filtre appliqué aux ondes 1 et 2 de la voix sélectionnée.

Réglages: Type de filtre pour l'onde 1: THRU, LPF12, LPF24, HPF12, HPF24
 Type de filtre pour l'onde 2: THRU, LPF12, LPF24, HPF12, HPF24

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur les paramètres du type de filtre pour l'onde 1 ou pour l'onde 2, puis utilisez les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour le régler de la manière souhaitée.

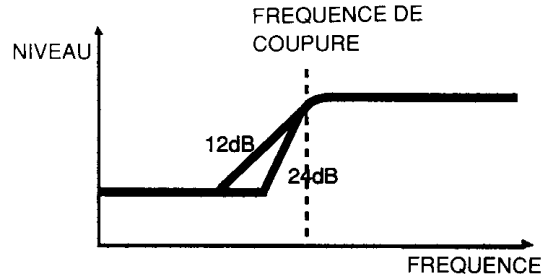
Remarques: Le réglage "THRU" désactive le filtre.
 Les réglages LPF (filtre passe-bas) produisent une réponse qui ne laisse passer que les fréquences en dessous de la fréquence de coupure (voyez l'opération "CUT-OFF", ci-dessous). Le réglage "LPF12" a une pente de coupure de 12 dB par octave, tandis que le réglage "LPF24" à une pente plus inclinée de 24 dB par octave.

Réponse du filtre LPF



Les réglages HPF (filtre passe-haut) produisent une réponse qui ne laisse passer que les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure (voyez l'opération "CUT-OFF", ci-dessous). Le réglage "HPF12" a une pente de coupure de 12 dB par octave, tandis que le réglage "HPF24" à une pente plus inclinée de 24 dB par octave.

Réponse du filtre HPF



● **JOB 02: CUTOFF**

```

VEd>02:FILTER  )WAVE1(
CUT OFF=6.00k ; 4.19k(Hz)
    
```

Fréquence de coupure du filtre de l'onde 1
Fréquence de coupure du filtre de l'onde 2

Résumé: Règle indépendamment les fréquences de coupure de filtre pour les ondes 1 et 2 de la voix sélectionnée.

Réglages: Fréquence de coupure du filtre de l'onde 1:
 LPF: 0.00 ... 22.4 kHz en 128 incréments
 HPF: 0.00 ... 11.7 kHz en 115 incréments
 Fréquence de coupure du filtre de l'onde 2:
 LPF: 0.0 ... 22.4 kHz en 128 incréments
 HPF: 0.0 ... 11.7 kHz en 115 incréments

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre de fréquence de coupure pour l'onde 1 ou l'onde 2, puis utilisez les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour le régler de la manière souhaitée.

Remarques: Avec une réponse LPF, une fréquence de coupure inférieure réduit la gamme des hautes fréquences passées, ce qui rend le son plus "sombre" ou plus "rond".
 Avec une réponse HPF, une fréquence de coupure supérieure réduit la gamme des basses fréquences passées, ce qui rend le son plus "fin" ou plus "pointu".

MODE VOICE EDIT

● JOB 03: RESONANCE

```

VED>03:FILTER  )WAVE1(
      RESONANCE = 00 ; 99
    
```

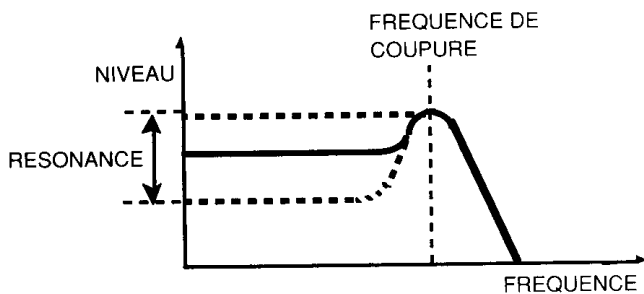
Résonance du filtre de l'onde 1
Résonance du filtre de l'onde 2

Résumé: Règle indépendamment le degré de résonance pour les ondes 1 et 2 de la voix actuellement sélectionnée lorsque le type de filtre "LPF12" ou "LPF24" est sélectionné.

Réglages: Résonance du filtre de l'onde 1: 00 ... 99
Résonance du filtre de l'onde 2: 00 ... 99

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre de résonance du filtre de l'onde 1 ou de l'onde 2, puis utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour le régler de la manière souhaitée.

Remarques: Ce paramètre possède un effet similaire aux réglages de "résonance" sur les filtres de synthétiseurs analogiques traditionnels - c'est-à-dire qu'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, en accentuant une bande de fréquences étroite à la coupure du filtre.

Veuillez remarquer que la résonance ne peut être appliquée qu'aux types de filtre "LPF12" et "LPF24".

● JOB 04: FILTER EG (Générateur d'enveloppe du filtre)

```

VED>04:FILTER  )LEVL1(
      EG = ±00 00 ; ±00 00
    
```

Niveau du générateur d'enveloppe du filtre de l'onde 1.
Vitesse du générateur d'enveloppe du filtre de l'onde 1.
Niveau du générateur d'enveloppe du filtre de l'onde 2.
Vitesse du générateur d'enveloppe du filtre de l'onde 2.

Résumé: Règle indépendamment les valeurs de niveau et de vitesse du générateur d'enveloppe pour les ondes 1 et 2 de la voix actuellement sélectionnée.

Réglages: Niveau du générateur d'enveloppe du filtre de l'onde 1: -63 ... +63
Vitesse du générateur d'enveloppe du filtre de l'onde 1: 0 ... 63
Niveau du générateur d'enveloppe du filtre de l'onde 2: -63 ... +63
Vitesse du générateur d'enveloppe du filtre de l'onde 2: 0 ... 63

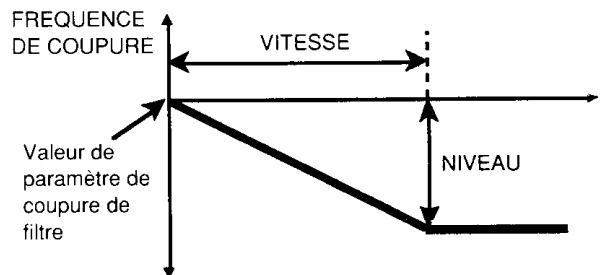
Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre désiré, puis utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour le régler de la manière souhaitée.

Remarques: Les paramètres de niveau et de vitesse du générateur d'enveloppe du filtre sont utilisés pour modéliser la réponse du filtre à l'attaque du son.

Les paramètres de niveau correspondent à la fréquence de coupure. Des valeurs positives produisent des fréquences de coupure plus élevées, tandis que des valeurs négatives produisent des fréquences de coupure plus basses. Les valeurs de niveau "±00" produisent la fréquence de coupure normale telle qu'elle est déterminée par le paramètre de coupure. (Voir "CUTOFF" à la page 85).

Les paramètres de vitesse déterminent la vitesse avec laquelle le filtre se déplace de la fréquence de coupure normale à la fréquence de coupure déterminée par le paramètre de niveau. Un réglage de "00" ne produit pas de changement tandis que le réglage maximum de "63" produit le changement le plus rapide (quasiment instantané).

Générateur d'enveloppe du filtre



SENSITIVITY JOB SELECT

(Sélection des opérations sur la sensibilité) Mode Voice Edit / Page 08

```
VED>08:SENSITIVITY ?
```

Résumé: Permet de sélectionner l'une des quatre opérations sur la sensibilité décrites ci-dessous.

Réglages: Aucun

Procédure: Appuyez sur [ENTER], puis utilisez les touches [PAGE-] et [PAGE+] pour sélectionner l'opération souhaitée. Appuyez sur [EXIT] pour quitter le mode d'opération sensibilité et retourner à l'affichage "SENSITIVITY" (page 08).

● **JOB 01: LEVEL SENSITIVITY**
(Sensibilité du niveau)

```
VED>01:SENS      )WAVE1(
LEVEL = +7 ; +7
```

Sensibilité du niveau
de l'onde 2

Sensibilité du niveau de l'onde 1

Résumé: Détermine la manière dont les niveaux de sortie des ondes 1 et 2 varient en réponse aux changements de vitesse (par exemple, la dynamique pads/clavier).

Réglages: Sensibilité du niveau de l'onde 1: -7 ... +7
Sensibilité du niveau de l'onde 2: -7 ... +7

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre de sensibilité du niveau de l'onde 1 ou de l'onde 2, puis utilisez les touches [INC], [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour le régler de la manière souhaitée.

Remarques: Les valeurs positives produisent un niveau plus élevé en réponse à des valeurs de vitesse plus élevées — c'est-à-dire que plus un pad ou une touche est frappé fort, plus le volume du son est fort. La valeur maximale de "+7" produit une variation de niveau maximale en réponse aux changements de vitesse. Les valeurs négatives produisent l'effet opposé: un volume moins élevé en réponse à une vitesse plus élevée. Un réglage de "±0" n'entraîne aucune variation de niveau.

● **JOB 02: PITCH SENSITIVITY**
(Sensibilité de la hauteur)

```
VED>02:SENS      )WAVE1(
PITCH = ±0 ; ±0
```

Sensibilité de la hauteur
de l'onde 2

Sensibilité de la hauteur de l'onde 1

Résumé: Détermine la manière dont les changements de hauteur de l'onde 1 et de l'onde 2 varient en réponse aux changements de vitesse (par exemple, dynamique pad/clavier).

Réglages: Sensibilité de la hauteur de l'onde 1: -7 ... +7
Sensibilité de la hauteur de l'onde 2: -7 ... +7

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre de sensibilité de la hauteur pour l'onde 1 ou l'onde 2, puis utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour le régler de la manière souhaitée.

Remarques: Les réglages "+" produisent une hauteur plus élevée en réponse à une vitesse plus élevée — c'est-à-dire que plus le pad ou la touche est frappé fort, plus la hauteur est élevée. La valeur maximale de "+7", produit la variation de hauteur maximale en réponse aux changements de vitesse. Les réglages "-" produisent l'effet opposé: une hauteur plus basse en réponse à une vitesse plus élevée. La valeur "±0" n'entraîne aucune variation de hauteur.

● **JOB 03: EG SENSITIVITY**
(Sensibilité du générateur d'enveloppe)

```
VED>03:SENS      )WAVE1(
EG = ±0 ; ±0
```

Sensibilité du générateur
d'enveloppe pour l'onde 1

Sensibilité du
générateur
d'enveloppe pour
l'onde 2

Résumé: Détermine la manière dont les temps d'attaque et d'estompement des générateurs d'enveloppe des ondes 1 et 2 (EG) varient en réponse aux changements de vitesse (par exemple, dynamique pad/clavier).

MODE VOICE EDIT

Réglages: Sensibilité du générateur d'enveloppe de l'onde 1:
-7 ... +7
Sensibilité du générateur d'enveloppe de l'onde 2:
-7 ... +7

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre de sensibilité du générateur d'enveloppe pour l'onde 1 ou l'onde 2, puis utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques de la manière souhaitée.

Remarques: Les valeurs "+" produisent une attaque plus rapide et un estompement plus lent en réponse à des valeurs de vitesse plus élevées — c'est-à-dire que plus un pad ou une touche est frappé fort, plus l'attaque est rapide et l'estompement, lent. La valeur maximale de "+7" produit la variation maximale du générateur d'enveloppe en réponse aux changements de vitesse. Les valeurs "-" ont l'effet opposé: une attaque plus lente et un estompement plus rapide en réponse à une vitesse plus élevée. Un réglage de "±0" n'entraîne aucune variation du générateur d'enveloppe.

● JOB 04: FILTER SENSITIVITY (Sensibilité du filtre)

```
UEd>04:SENS      )WAVE1(
  FILTER = ±00 ; ±0
```

Sensibilité du filtre de l'onde 1

Sensibilité du filtre de l'onde 2

Résumé: Détermine la manière dont les fréquences de coupure des filtres de l'onde 1 et de l'onde 2 varient en réponse aux changements de vitesse (par exemple, dynamique pad/clavier).

Réglage: Sensibilité du filtre de l'onde 1: -7 ... +7
Sensibilité du filtre de l'onde 2: -7 ... +7

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre de sensibilité du filtre pour l'onde 1 ou l'onde 2, puis utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour régler le paramètre de la manière souhaitée.

Remarques: Les valeurs positives produisent des fréquences de coupure plus élevées en réponse à des valeurs de vitesse plus élevées — c'est-à-dire que plus une touche est frappée fort, plus la fréquence de coupure est élevée. La valeur maximale de "+7" produit la variation de niveau maximale en réponse aux changements de vitesse. Les valeurs négatives produisent l'effet opposé: une fréquence de coupure plus basse en réponse à une vitesse plus élevée. La valeur "+0" ne produit aucune variation de la fréquence de coupure.

PITCH EG (Générateur d'enveloppe de hauteur) Mode Voice Edit / Page 09

```
UEd 09:Kik Dry1 )LEVEL(
  PITCH EG = ±00 00
```

Voix

Niveau du générateur d'enveloppe de hauteur

Vitesse du générateur d'enveloppe de hauteur

Résumé: Détermine la "forme" du générateur d'enveloppe de hauteur pour la voix sélectionnée.

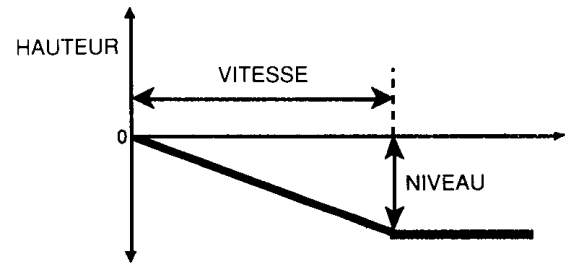
Réglages: Voix: I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (sur carte)
Niveau du générateur d'enveloppe de hauteur: -72 ... +72
Vitesse du générateur d'enveloppe de hauteur: 00 ... 63

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre du nom de voix, du niveau d'enveloppe de hauteur ou de vitesse d'enveloppe de hauteur. Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour régler le générateur d'enveloppe. Les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les pads d'instrument peuvent être utilisés pour sélectionner la voix.

Remarques: Les paramètres de niveau et de vitesse du générateur d'enveloppe de hauteur sont utilisés pour donner forme à la réponse en hauteur de l'attaque du son. Les paramètres de niveau correspondent à la hauteur. Les valeurs "+" produisent une hauteur plus élevée tandis que les valeurs "-" produisent une hauteur plus basse. La valeur de niveau "±00" produit la hauteur normale.

Le paramètre "Rate" détermine la vitesse avec laquelle la hauteur passe de la hauteur normale de la voix à la hauteur déterminée par le paramètre de niveau. Un réglage de "63" produit le déplacement le plus rapide (quasiment instantané), tandis que le réglage minimum de "00" ne produit pas de changement.

Générateur d'enveloppe de hauteur



POLY ON/OFF

Mode Voice Edit / Page 10

```

Voix
|
VEd 10:Kik Dry1 )POLY (
POLY = ONL
|
Mode Poly

```

Résumé: Active et désactive la polyphonie pour la voix sélectionnée.

Réglages: Voix: I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (sur carte)
Mode Poly: ON/OFF

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre du numéro de voix ou du mode Poly, puis utilisez les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour le régler de la manière souhaitée. Les pads d'instrument peuvent être utilisés pour sélectionner la voix.

Remarques: Lorsque le mode Poly est mis sur "ON" pour une voix, cette voix peut être entrée deux fois sur le même temps d'un motif. Ceci produit un effet de "phrasé" avec de nombreuses voix, ce qui peut être intéressant et utile. Un autre avantage de la polyphonie est qu'elle permet de jouer le même son de cymbale consécutivement sans couper la fin du son de cymbale précédent.

ALTERNATE GROUP (Groupement alternatif)

Mode Voice Edit / Page 11

```

Voix
|
VEd 11:Kik Dry1 )ALTER(
ALTERNATE GROUP = OFE
|
Mode Groupe alternatif

```

Résumé: Désactive le groupement alternatif pour la voix sélectionnée ou assigne la voix à l'un parmi 7 groupes alternatifs. Spécifie les éléments d'une batterie dont le son ne peut pas être entendu en même temps.

Réglages: Voix: I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (carte)
Mode Groupe alternatif: OFF, 1 ... 7

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre du nom de voix ou du mode Groupe alternatif, puis utilisez les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour le régler de la manière souhaitée. Les pads d'instrument peuvent également être utilisés pour sélectionner la voix.

Remarques: Dans le cas d'une batterie réelle, vous ne pouvez jamais entendre simultanément les sons de charlestons ouvertes et fermées. Si vous assignez ces deux instruments (en fait, des sons différents produits par le même instrument) à des groupes alternatifs différents, les éléments charlestons ouvertes et fermées ne s'entendent jamais ensemble, même si les touches correspondantes sont frappées en même temps. Cela signifie aussi que vous pouvez jouer des charlestons ouvertes, puis "fermer" les charlestons avant que le son des charlestons ouvertes ne s'arrête en jouant la touche des charlestons fermées. L'RY30 possède en fait trois voix de charlestons (ouvertes et chacune fermée), qui sont initialement assignées aux groupes alternatifs 1, 2 et 3.

Il est également possible de créer une voix de triangle étouffé, par exemple, en éditant l'enveloppe et les paramètres de filtre normaux du triangle pour produire un son étouffé. Si le triangle normal et le triangle étouffé sont alors assignés au même groupe alternatif, ils peuvent être utilisés pour produire un effet réaliste de triangle ouvert et étouffé.

OUTPUT ASSIGN (Assignment de sortie) Mode Voice Edit / Page 12

```

Voix
|
VEd 12:Kik Dry1 )OUT (
  OUTPUT = STEREO_
|
Sortie

```

Résumé: Assigne la voix sélectionnée aux sorties stéréo et individuelles de l'RY30.

Réglages: Voice: I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (sur carte).
Sortie: STEREO, ST&INDV1, ST&INDV2, INDV1, INDV2, INDV1&2

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre du nom de voix ou de la sortie, puis utilisez les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour le régler de la manière souhaitée. Les pads d'instrument peuvent être utilisés pour sélectionner la voix.

Remarques: Les différents réglages sont les suivants:

STEREO: La voix sélectionnée est sortie via les prises stéréo R et L MONO OUTPUT.

ST&INDV1: La voix sélectionnée est sortie via les prises stéréo R et L/MONO OUTPUT et par la prise INDIV OUT 1.

ST&INDV2: La voix sélectionnée est sortie via les prises stéréo R et L/MONO OUTPUT et par la prise INDIV OUT 2.

INDV1: La voix sélectionnée est sortie via la prise INDIV OUT 1.

INDV2: La voix sélectionnée est sortie via la prise INDIV OUT 2.

INDV1&2: La voix sélectionnée est sortie via les deux prises INDIV OUT 1 et 2.

INDIVIDUAL LEVEL (Niveau individuel) Mode Voice Edit / Page 13

```

Voix
|
VEd 13:Kik Dry1 )LEVEL(
  INDIVIDUAL LEVEL = 63
|
Niveau individuel

```

Résumé: Fixe le niveau auquel la voix sélectionnée sera sortie via les sorties individuelles de l'RY30 lorsque la voix est assignée aux prises INDIV OUT 1 et/ou 2 au moyen de la fonction OUTPUT ASSIGN décrite ci-dessus.

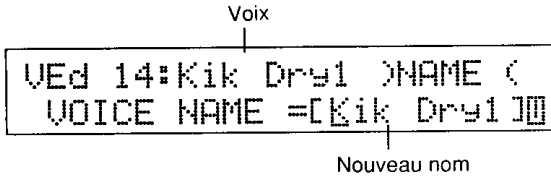
Réglages: Voix: I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (sur carte)
Niveau individuel: 00 ... 63

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre du nom de voix ou du niveau individuel, puis utilisez les touches [INC] ou [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour le régler de la manière souhaitée. Les pads d'instrument peuvent être utilisés pour sélectionner la voix.

Remarques: La fonction LEVEL décrite à la page 81 affecte également le niveau du signal envoyé aux sorties individuelles.

VOICE NAME (Nom de voix)

Mode Edit Voice / Page 14



Résumé: Permet d'assigner un nom de 8 caractères max. à la voix sélectionnée.

Réglages: Voix: I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (sur carte)
Nouveau nom: 8 caractères

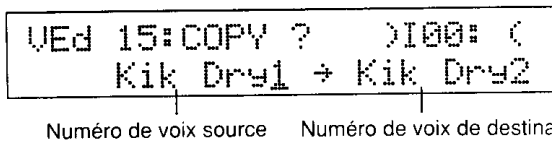
Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre du nom de voix ou l'une des huit positions de caractère disponibles à l'intérieur des crochets VOICE NAME. Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les pads d'instrument pour sélectionner le nom de voix. Utilisez les touches numériques, les touches [INC], [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour entrer les caractères pour le nom de la voix. Les pads d'instrument peuvent être utilisés pour sélectionner la voix.

Remarques: Chaque touche numérique donne accès à quatre caractères différents — son chiffre et les trois autres caractères reproduits sur la touche. Les caractères reproduits sur la touche sont appelés en séquence chaque fois que la touche est pressée. Pour entrer la lettre "H", par exemple, appuyez trois fois sur la touche [2]. La touche CLEAR permet de commuter entre majuscules et minuscules — ce qui est indiqué par un "U" en vidéo inverse pour les majuscules et un "L" retourné pour les minuscules, à droite du nouveau nom de voix. Les touches [INC] et [DEC] et la commande linéaire [DATA] donnent accès à la liste complète des caractères majuscules et minuscules, plus une série de symboles qui ne sont pas disponibles via les touches numériques. La liste complète des caractères est donnée ci-dessous.

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

VOICE COPY (Copie de voix)

Mode Voice Edit / Page 15



Résumé: Copie les données de voix du numéro de voix source spécifié vers le numéro de voix de destination spécifié.

Réglages: Numéro de voix source: I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (sur carte), P00 ... P95 (preset)
Numéro de voix de destination: I00 ... I95 (internes)

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre du numéro de voix source ou du numéro de voix de destination. Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les pads d'instrument pour sélectionner les numéros de voix appropriés. Appuyez sur la touche [ENTER] — "Sure" est affiché sur l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER] une nouvelle fois pour copier la voix ou appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération. "Complete!" est affiché brièvement lorsque la voix a été copiée.

Remarques: Toutes les données qui se trouvaient précédemment sous le numéro de voix de destination seront effacées et remplacées par les données de voix copiées.

Les voix présélectionnées de l'RY30 sont disponibles pour le paramètre de voix source, de sorte qu'il est possible de restaurer le son d'une seule voix, sans utiliser la fonction "LOAD PRESET VOICES" (page 76) qui recharge toutes les voix présélectionnées en mémoire.

Les données de voix ne peuvent pas être copiées sous un numéro de voix sur carte.

VOICE INITIALIZE (Initialisation de voix) Mode Voice Edit / Page 16

```

VED 16:INIT ?  )I00: (
  Kik Dry1
  
```

Nom du voix

Remarques: Cette fonction est pratique si vous voulez reprogrammer complètement tous les paramètres des voix. Voici la liste des valeurs des paramètres de voix initialisés.

Résumé: Initialise tous les paramètres de la voix sélectionnée, à l'exception des ondes et du nom de voix, à leurs valeurs normales.

Réglages: Voix: I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (sur carte)

Procédure: Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les pads d'instrument pour sélectionner la voix à initialiser.

Appuyez sur la touche [ENTER] — "Sure" est affiché sur l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER] une nouvelle fois pour initialiser la voix et appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération. "Complete!" apparaît brièvement sur l'écran lorsque la voix a été initialisée.

DONNEES DE VOIX INITIALISEES

VOICE NAME		No Change			
VOICE LEVEL		63			
WAVE		A		B	
SELECT		No Change		No Change	
LEVEL		63		63	
PAN		16		16	
PITCH		0		0	
DECAY		55		55	
FILTER	TYPE	THRU		THRU	
	CUT OFF	—		—	
	RESONANCE	0		0	
		Level	Rate	Level	Rate
EG	0	0	0	0	
SENSITIVITY	LEVEL	+4		+4	
	PITCH	0		0	
	EG	0		0	
	FILTER	0		0	
		Level		Rate	
PITCH EG		0		0	
POLY		OFF			
ALTERNATE GROUP		OFF			
OUTPUT ASSIGN		STEREO			
INDIVIDUAL LEVEL		63			

LISTE DES VOIX RY30

CAT.	VO.#	Name	Poly Mono	Couches	Touch Sens Alternate				Groupe	Filtre	Remarque
					L	P	E	F			
BD	0	Kik Dry1	POLY	2	○				OFF		Sec
	1	Kik Dry2	POLY	2	○	○			OFF		
	2	Kik Dry3	POLY	1	○				OFF		
	3	Kik Gat1	POLY	2	○			○	OFF		à "Gate"
	4	Kik Gat2	POLY	1	○	○	○	○	OFF		
	5	Kik Pro1	POLY	1	○	○	○	○	OFF		à traitement élevé
	6	Kik Pro2	POLY	2	○	○	○	○	OFF		
	7	Kik Rev1	POLY	2	○		○	○	OFF		Effet de réverbération profonde
	8	Kik Rom1	POLY	2	○	○			OFF		Effet d'ambiance
	9	Kik Rom2	POLY	2	○	○	○		OFF		
	10	Kik Rom3	POLY	2	○	○	○		OFF		
	11	Kik Tek1	POLY	2	○				OFF	x	
	12	Kik Tek2	POLY	2	○				OFF		
	13	Kik Ana1	MONO	2	○	○	○		OFF		Son analogique
14	Kik Ana2	POLY	2	○				OFF			
SD	15	Snr Dry1	POLY	2	○	○	○	○	OFF		Sec
	16	Snr Dry2	POLY	1	○	○	○	○	OFF		
	17	Snr Dry3	POLY	2	○	○	○		OFF		
	18	Snr Dry4	POLY	2	○	○		○	OFF		
	19	Snr Gat1	POLY	1	○	○	○	○	OFF		à "Gate"
	20	Snr Pro1	POLY	2	○				OFF	x	à traitement élevé
	21	Snr Rev1	POLY	2	○				OFF	x	Effet de réverbération profonde
	22	Snr Rev2	POLY	2	○	○		○	OFF		Large effet stéréo
	23	Snr Rom1	POLY	2	○	○			OFF	x	Effet d'ambiance room
	24	Snr Rom2	POLY	2	○	○	○		OFF	x	
	25	Snr Rom3	POLY	2	○				OFF		Déplacement de position stéréo
	26	Snr Rom4	POLY	2	○	○	○		OFF	x	
	27	Snr Rom5	POLY	1	○	○	○		OFF	x	
	28	Snr Rim1	POLY	2	○				OFF	x	Peau et bord de caisse claire simultanément
	29	Snr Rim2	POLY	2	○		○		OFF	x	Jeu dur pour plus de son de bord
	30	Snr Side	MONO	2	○	○			OFF		Bord uniquement
	31	Snr Tek1	POLY	2	○	○			OFF		à bord
	32	Snr Ana1	POLY	1	○			○	OFF		Son analogique
	33	Snr Ana2	POLY	1	○	○			OFF		
TM	34	Tom Dry1	POLY	2	○	○	○		OFF		Sec
	35	Tom Dry2	POLY	2	○	○	○		OFF		
	36	Tom Dry3	POLY	2	○	○	○		OFF		
	37	Tom Dry4	POLY	2	○	○	○		OFF		
	38	Tom Pow1	POLY	2	○	○	○		OFF		Kit puissant
	39	Tom Pow2	POLY	2	○	○	○		OFF		
	40	Tom Pow3	POLY	2	○	○	○		OFF		
	41	Tom Pow4	POLY	2	○	○	○		OFF		
	42	Tom Rom1	POLY	2	○	○	○		OFF		Effet d'ambiance
	43	Tom Rom2	POLY	2	○	○	○		OFF		
	44	Tom Rom3	POLY	2	○	○	○		OFF		
45	Tom Rom4	POLY	2	○		○		OFF			
46	Tom TekA	POLY	2	○	○			OFF		Utiliser la molette de commande pour faire varier la hauteur	
47	Tom TekB	MONO	2	○	○		○	OFF			
48	Tom TekC	POLY	2	○	○	○		OFF			
49	Tom TekD	POLY	2	○	○	○	○	OFF			
HH	50	Hat Cls1	MONO	1	○	○			1	x	Fermeture
	51	Hat Qtr1	MONO	1	○	○			1	x	Ouverture 1/4
	52	Hat Hlf1	POLY	1	○	○			1	x	Ouverture 1/2
	53	Hat Opn1	POLY	1	○	○	○		1	x	Ouverture
	54	Hat Ped1	MONO	1	○	○		○	1		Pédale
	55	Hat Cls2	MONO	1	○	○	○		2	x	Fermeture série 2
	56	Hat Opn2	POLY	1	○	○	○		2	x	Ouverture série 2
	57	Hat Cls3	MONO	1	○			○	3		Son analogique fermé
	58	Hat Opn3	MONO	1	○			○	3		Son analogique ouvert
CY	59	China	POLY	1	○	○	○		OFF		
	60	Crash	POLY	1	○	○	○		OFF	x	Augmenter la hauteur pour un effet de tymbale splash
	61	Edge→Cup	POLY	2	○				OFF	x	Plus de bord ou dôme en fonction de la force du jeu
	62	Ride	POLY	2	○				OFF	x	
	63	Ride Cup	POLY	1	○			○	OFF		
	64	Cym Rev	POLY	2	○	○	○		OFF	x	Large déplacement stéréo

CAT.	VOIX N°	Nom	Poly Mono	Couches	Touch Sens Alternate				Groupe	Filtre	Remarque
					L	P	E	F			
PC	65	Agogo Hi	POLY	2	○		○		OFF	x	Claquements analogiques
	66	Agogo Lo	POLY	2	○		○		OFF		
	67	Clap	MONO	1	○	○	○		OFF	x	
	68	Bongo Hi	POLY	1	○	○		○	OFF		
	69	Bongo Lo	POLY	1	○	○		○	OFF		
	70	Cabasa	MONO	2	○	○			OFF		
	71	Clave	MONO	1	○				OFF	x	
	72	Conga Hi	POLY	2	○				OFF	x	
	73	Conga Lo	POLY	2	○				OFF	x	
	74	Cga Mute	MONO	1	○				OFF	x	
	75	Cga Slap	MONO	1	○				OFF	x	
	76	Cga Heel	MONO	1	○				OFF	x	
	77	Cowbel 1	POLY	1	○				OFF		
	78	Cowbel 2	MONO	1	○			○	OFF		
	79	Guiro	MONO	1		○	○		OFF	x	
	80	Shaker	MONO	1	○			○	OFF		
	81	Tambrine	MONO	2	○				OFF		
82	Timbl Hi	POLY	1	○	○			OFF	x		
83	Timbl Lo	POLY	1	○	○	○		OFF			
84	Triangle	MONO	1	○		○		OFF			
85	Whistle	MONO	1	○	○		○	OFF			
SE	86	Sfx Metl	POLY	2	○	○	○		OFF	x	Le timbre change en fonction de la force du jeu. Le timbre change en fonction de la force du jeu. Le timbre change en fonction de la force du jeu. Effet stéréo La hauteur change en fonction de la force du jeu. Le timbre change en fonction de la force du jeu. Le timbre change en fonction de la force du jeu.
	87	Sfx Afro	POLY	2	○				OFF		
	88	Sfx Log	POLY	2	○	○	○	○	OFF		
	89	Sfx Bass	POLY	2	○			○	OFF		
	90	Sfx Pip	POLY	1	○			○	OFF		
	91	Sfx Rezz	MONO	1	○	○	○	○	OFF		
	92	Sfx Wet	POLY	2	○				OFF		
	93	Sfx Blow	POLY	2	○				OFF		
	94	Scratch	POLY	2	○			○	OFF		
	95	Sfx Rev	POLY	2	○				OFF	x	

Les abréviations suivantes sont utilisées dans la colonne "Touch Sens":

L= niveau; P= hauteur; E= Générateur d'enveloppe; F= Filtre

- Le déplacement de la molette vers le haut a peu ou pas d'effet avec les voix dans lesquelles les paramètres d'estompement et de filtre sont réglés sur les valeurs maximum.

MODE PAD BANK

ACCES AUX FONCTIONS DU MODE PAD BANK	98
01: PAD BANK SELECT	99
02: VOICE/PITCH ASSIGN	101
03: PAD BANK COPY	101

MODE PAD BANK

ACCES AUX FONCTIONS DU MODE PAD BANK

A partir du mode Pad bank (sélectionné au moyen de la touche [PAD BANK], utilisez les touches [PAGE-] ou [PAGE+] pour sélectionner la “page” de fonction souhaitée. Une pression sur la touche [PAD BANK] vous ramène toujours directement à la page 01 (PAD BANK SELECT). Une méthode alternative consiste à appuyer sur la touche [PAGE] et entrer le numéro de page souhaité via les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques.

```
PAD BANK  
PAGE = 01 (01-03)
```

Lorsque le numéro de page a été entré, appuyez sur la touche [ENTER] pour aller directement à cette page.

PAD BANK SELECT (Sélection de banque de pads)

Mode Pad Bank / Page 01

```

PAD 01:SELECT PAD BANK
P.BANK00 [Dry Kit ]
  
```

Numéro de banque
Nom

Résumé: Sélectionne l'une des 12 banques de pads internes ou 4 banques de pads sur carte (c'est-à-dire des jeux d'assignations pads/voix), ou les assignations de pad "pitch multi". Permet également d'assigner un nom de 10 caractères à la banque de pads sélectionnée.

- Réglages: Numéro de banque: 00 ... 11 (internes), 12 ... 15 (sur carte), 16 ("pitch multi" — voir page 101)
Nom: 10 caractères

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le numéro de banque de pads ou l'un des 10 emplacements de caractère disponibles à l'intérieur des crochets. Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour sélectionner le numéro de banque de pads. Utilisez les touches numériques, les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour entrer les caractères pour le nom de voix.

Chaque touche numérique donne accès à quatre caractères différents — son chiffre et les trois autres caractères reproduits sur la touche. Les caractères reproduits sur la touche sont appelés en séquence chaque fois que la touche est pressée. Pour entrer la lettre "H", par exemple, appuyez trois fois sur la touche [2]. La touche [CLEAR] permet de commuter entre les caractères majuscules et minuscules — ce qui est indiqué par un "U" inversé (blanc sur noir) pour les majuscules et un "L" pour les minuscules, à droite du nouveau nom de voix.

Les touches [INC] et [DEC] ainsi que la commande linéaire [DATA] donnent accès à la liste complète des caractères majuscules et minuscules, plus une série de symboles qui ne sont pas disponibles via les touches numériques. La liste complète des caractères est donnée ci-dessous:

```

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

Les noms de banque de pads sur carte sont initialisés lorsque les données de banque de pads de la carte sont chargées au moyen de la fonction "LOADCARDATA" décrite à la page 69.

Remarques: Les 12 banques de pads internes sont programmées de la manière suivante, lorsque l'RY30 quitte l'atelier de montage.

ASSIGNATIONS DE BANQUE DE PADS RY30

0	Kit sec	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>34</td><td>Tom Dry1</td> <td>B</td><td>35</td><td>Tom Dry2</td> <td>C</td><td>36</td><td>Tom Dry3</td> <td>D</td><td>56</td><td>Hat Opn2</td> <td>E</td><td>61</td><td>Edge→Cap</td> <td>F</td><td>30</td><td>Snr Side</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>1</td><td>Kik Dry2</td> <td>H</td><td>15</td><td>Snr Dry1</td> <td>I</td><td>37</td><td>Tom Dry4</td> <td>J</td><td>55</td><td>Hat Cls2</td> <td>K</td><td>60</td><td>Crash</td> <td>L</td><td>60</td><td>Shaker</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	34	Tom Dry1	B	35	Tom Dry2	C	36	Tom Dry3	D	56	Hat Opn2	E	61	Edge→Cap	F	30	Snr Side	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	1	Kik Dry2	H	15	Snr Dry1	I	37	Tom Dry4	J	55	Hat Cls2	K	60	Crash	L	60	Shaker
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	34	Tom Dry1	B	35	Tom Dry2	C	36	Tom Dry3	D	56	Hat Opn2	E	61	Edge→Cap	F	30	Snr Side																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	1	Kik Dry2	H	15	Snr Dry1	I	37	Tom Dry4	J	55	Hat Cls2	K	60	Crash	L	60	Shaker																																													
1	Kit ambient	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>42</td><td>Tom Rom1</td> <td>B</td><td>43</td><td>Tom Rom2</td> <td>C</td><td>44</td><td>Tom Rom3</td> <td>D</td><td>53</td><td>Hat Opn1</td> <td>E</td><td>62</td><td>Ride</td> <td>F</td><td>51</td><td>Hat Qtr1</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>10</td><td>Kik Rom3</td> <td>H</td><td>26</td><td>Snr Rom4</td> <td>I</td><td>45</td><td>Tom Rom4</td> <td>J</td><td>50</td><td>Hat Cls1</td> <td>K</td><td>63</td><td>Ride Cup</td> <td>L</td><td>28</td><td>Snr Rim 1</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	42	Tom Rom1	B	43	Tom Rom2	C	44	Tom Rom3	D	53	Hat Opn1	E	62	Ride	F	51	Hat Qtr1	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	10	Kik Rom3	H	26	Snr Rom4	I	45	Tom Rom4	J	50	Hat Cls1	K	63	Ride Cup	L	28	Snr Rim 1
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	42	Tom Rom1	B	43	Tom Rom2	C	44	Tom Rom3	D	53	Hat Opn1	E	62	Ride	F	51	Hat Qtr1																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	10	Kik Rom3	H	26	Snr Rom4	I	45	Tom Rom4	J	50	Hat Cls1	K	63	Ride Cup	L	28	Snr Rim 1																																													
2	Kit puissant	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>38</td><td>Tom Pow1</td> <td>B</td><td>39</td><td>Tom Pow2</td> <td>C</td><td>40</td><td>Tom Pow3</td> <td>D</td><td>63</td><td>Hat Opn1</td> <td>E</td><td>62</td><td>Ride</td> <td>F</td><td>64</td><td>Cym Rev</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>3</td><td>Kik Gat1</td> <td>H</td><td>24</td><td>Snr Rom2</td> <td>I</td><td>41</td><td>Tom Pow4</td> <td>J</td><td>52</td><td>Hat Hit1</td> <td>K</td><td>60</td><td>Crash</td> <td>L</td><td>59</td><td>China</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	38	Tom Pow1	B	39	Tom Pow2	C	40	Tom Pow3	D	63	Hat Opn1	E	62	Ride	F	64	Cym Rev	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	3	Kik Gat1	H	24	Snr Rom2	I	41	Tom Pow4	J	52	Hat Hit1	K	60	Crash	L	59	China
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	38	Tom Pow1	B	39	Tom Pow2	C	40	Tom Pow3	D	63	Hat Opn1	E	62	Ride	F	64	Cym Rev																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	3	Kik Gat1	H	24	Snr Rom2	I	41	Tom Pow4	J	52	Hat Hit1	K	60	Crash	L	59	China																																													
3	Traitement 1	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>42</td><td>Tom Rom1</td> <td>B</td><td>43</td><td>Tom Rom2</td> <td>C</td><td>44</td><td>Tom Rom3</td> <td>D</td><td>56</td><td>Hat Opn2</td> <td>E</td><td>61</td><td>Edge→Cap</td> <td>F</td><td>94</td><td>Scratch</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>5</td><td>Kik Pro1</td> <td>H</td><td>20</td><td>Snr Pro1</td> <td>I</td><td>45</td><td>Tom Rom4</td> <td>J</td><td>55</td><td>Hat Cls2</td> <td>K</td><td>59</td><td>China</td> <td>L</td><td>95</td><td>Sfx Rev</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	42	Tom Rom1	B	43	Tom Rom2	C	44	Tom Rom3	D	56	Hat Opn2	E	61	Edge→Cap	F	94	Scratch	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	5	Kik Pro1	H	20	Snr Pro1	I	45	Tom Rom4	J	55	Hat Cls2	K	59	China	L	95	Sfx Rev
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	42	Tom Rom1	B	43	Tom Rom2	C	44	Tom Rom3	D	56	Hat Opn2	E	61	Edge→Cap	F	94	Scratch																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	5	Kik Pro1	H	20	Snr Pro1	I	45	Tom Rom4	J	55	Hat Cls2	K	59	China	L	95	Sfx Rev																																													
4	Traitement 2	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>34</td><td>Tom Dry1</td> <td>B</td><td>35</td><td>Tom Dry2</td> <td>C</td><td>36</td><td>Tom Dry3</td> <td>D</td><td>53</td><td>Hat Opn1</td> <td>E</td><td>62</td><td>Ride</td> <td>F</td><td>86</td><td>Sfx Mett</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>12</td><td>Kik Tek2</td> <td>H</td><td>19</td><td>Snr Gat1</td> <td>I</td><td>37</td><td>Tom Dry4</td> <td>J</td><td>54</td><td>Hat Pad1</td> <td>K</td><td>60</td><td>Crash</td> <td>L</td><td>88</td><td>Sfx Log</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	34	Tom Dry1	B	35	Tom Dry2	C	36	Tom Dry3	D	53	Hat Opn1	E	62	Ride	F	86	Sfx Mett	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	12	Kik Tek2	H	19	Snr Gat1	I	37	Tom Dry4	J	54	Hat Pad1	K	60	Crash	L	88	Sfx Log
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	34	Tom Dry1	B	35	Tom Dry2	C	36	Tom Dry3	D	53	Hat Opn1	E	62	Ride	F	86	Sfx Mett																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	12	Kik Tek2	H	19	Snr Gat1	I	37	Tom Dry4	J	54	Hat Pad1	K	60	Crash	L	88	Sfx Log																																													
5	Kit analogique	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>13</td><td>Kik Ana1</td> <td>B</td><td>32</td><td>Snr Ana1</td> <td>C</td><td>46</td><td>Tom Tek A</td> <td>D</td><td>58</td><td>Hat Opn3</td> <td>E</td><td>81</td><td>Tambrine</td> <td>F</td><td>67</td><td>Clap</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>14</td><td>Kik Ana2</td> <td>H</td><td>33</td><td>Snr Ana2</td> <td>I</td><td>47</td><td>Tom Tek B</td> <td>J</td><td>57</td><td>Hat Cls3</td> <td>K</td><td>70</td><td>Cabasa</td> <td>L</td><td>78</td><td>Cowbel2</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	13	Kik Ana1	B	32	Snr Ana1	C	46	Tom Tek A	D	58	Hat Opn3	E	81	Tambrine	F	67	Clap	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	14	Kik Ana2	H	33	Snr Ana2	I	47	Tom Tek B	J	57	Hat Cls3	K	70	Cabasa	L	78	Cowbel2
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	13	Kik Ana1	B	32	Snr Ana1	C	46	Tom Tek A	D	58	Hat Opn3	E	81	Tambrine	F	67	Clap																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	14	Kik Ana2	H	33	Snr Ana2	I	47	Tom Tek B	J	57	Hat Cls3	K	70	Cabasa	L	78	Cowbel2																																													
6	Perc 1	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>76</td><td>Cga Heel</td> <td>B</td><td>75</td><td>Cga Slap</td> <td>C</td><td>71</td><td>Clave</td> <td>D</td><td>68</td><td>Bongo Hi</td> <td>E</td><td>69</td><td>Bongo Lo</td> <td>F</td><td>66</td><td>Agogo Lo</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>74</td><td>Cga Mute</td> <td>H</td><td>72</td><td>Conga Hi</td> <td>I</td><td>73</td><td>Conga Lo</td> <td>J</td><td>83</td><td>Timbl Lo</td> <td>K</td><td>82</td><td>Timbl Hi</td> <td>L</td><td>65</td><td>Agogo Hi</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	76	Cga Heel	B	75	Cga Slap	C	71	Clave	D	68	Bongo Hi	E	69	Bongo Lo	F	66	Agogo Lo	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	74	Cga Mute	H	72	Conga Hi	I	73	Conga Lo	J	83	Timbl Lo	K	82	Timbl Hi	L	65	Agogo Hi
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	76	Cga Heel	B	75	Cga Slap	C	71	Clave	D	68	Bongo Hi	E	69	Bongo Lo	F	66	Agogo Lo																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	74	Cga Mute	H	72	Conga Hi	I	73	Conga Lo	J	83	Timbl Lo	K	82	Timbl Hi	L	65	Agogo Hi																																													
7	Perc 2	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>77</td><td>Cowbel1</td> <td>B</td><td>84</td><td>Triangle</td> <td>C</td><td>85</td><td>Whistle</td> <td>D</td><td>55</td><td>Sfx Mod</td> <td>E</td><td>90</td><td>Sfx Pip</td> <td>F</td><td>92</td><td>Sfx Wet</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>87</td><td>Sfx Afro</td> <td>H</td><td>88</td><td>Sfx Log</td> <td>I</td><td>79</td><td>Guiro</td> <td>J</td><td>48</td><td>Tom TekC</td> <td>K</td><td>49</td><td>Tom TekD</td> <td>L</td><td>91</td><td>Sfx Rezz</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	77	Cowbel1	B	84	Triangle	C	85	Whistle	D	55	Sfx Mod	E	90	Sfx Pip	F	92	Sfx Wet	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	87	Sfx Afro	H	88	Sfx Log	I	79	Guiro	J	48	Tom TekC	K	49	Tom TekD	L	91	Sfx Rezz
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	77	Cowbel1	B	84	Triangle	C	85	Whistle	D	55	Sfx Mod	E	90	Sfx Pip	F	92	Sfx Wet																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	87	Sfx Afro	H	88	Sfx Log	I	79	Guiro	J	48	Tom TekC	K	49	Tom TekD	L	91	Sfx Rezz																																													
8	Autres grosses caisses	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>0</td><td>Kik Dry1</td> <td>B</td><td>1</td><td>Kik Dry2</td> <td>C</td><td>2</td><td>Kik Dry3</td> <td>D</td><td>3</td><td>Kik Gat1</td> <td>E</td><td>4</td><td>Kik Gat2</td> <td>F</td><td>7</td><td>Kik Rev1</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>5</td><td>Kik Pro1</td> <td>H</td><td>6</td><td>Kik Pro2</td> <td>I</td><td>8</td><td>Kik Rom1</td> <td>J</td><td>9</td><td>Kik Rom2</td> <td>K</td><td>11</td><td>Kik Tek1</td> <td>L</td><td>12</td><td>Kik Tek2</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	0	Kik Dry1	B	1	Kik Dry2	C	2	Kik Dry3	D	3	Kik Gat1	E	4	Kik Gat2	F	7	Kik Rev1	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	5	Kik Pro1	H	6	Kik Pro2	I	8	Kik Rom1	J	9	Kik Rom2	K	11	Kik Tek1	L	12	Kik Tek2
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	0	Kik Dry1	B	1	Kik Dry2	C	2	Kik Dry3	D	3	Kik Gat1	E	4	Kik Gat2	F	7	Kik Rev1																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	5	Kik Pro1	H	6	Kik Pro2	I	8	Kik Rom1	J	9	Kik Rom2	K	11	Kik Tek1	L	12	Kik Tek2																																													
9	Autres caisses claires	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>16</td><td>Snr Dry2</td> <td>B</td><td>17</td><td>Snr Dry3</td> <td>C</td><td>18</td><td>Snr Dry4</td> <td>D</td><td>19</td><td>Snr Gat1</td> <td>E</td><td>20</td><td>Snr Pro1</td> <td>F</td><td>21</td><td>Snr Rev1</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>22</td><td>Snr Rev2</td> <td>H</td><td>23</td><td>Snr Rom1</td> <td>I</td><td>25</td><td>Snr Rom3</td> <td>J</td><td>27</td><td>Snr Rom5</td> <td>K</td><td>31</td><td>Snr Tek1</td> <td>L</td><td>29</td><td>Snr Rim2</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	16	Snr Dry2	B	17	Snr Dry3	C	18	Snr Dry4	D	19	Snr Gat1	E	20	Snr Pro1	F	21	Snr Rev1	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	22	Snr Rev2	H	23	Snr Rom1	I	25	Snr Rom3	J	27	Snr Rom5	K	31	Snr Tek1	L	29	Snr Rim2
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	16	Snr Dry2	B	17	Snr Dry3	C	18	Snr Dry4	D	19	Snr Gat1	E	20	Snr Pro1	F	21	Snr Rev1																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	22	Snr Rev2	H	23	Snr Rom1	I	25	Snr Rom3	J	27	Snr Rom5	K	31	Snr Tek1	L	29	Snr Rim2																																													
10	Toutes cymbales	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>60</td><td>Crash</td> <td>B</td><td>62</td><td>Ride</td> <td>C</td><td>63</td><td>Ride Cup</td> <td>D</td><td>61</td><td>Edge→Cap</td> <td>E</td><td>59</td><td>China</td> <td>F</td><td>56</td><td>Hat Opn2</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>50</td><td>Hat Cls1</td> <td>H</td><td>51</td><td>Hat Qtr1</td> <td>I</td><td>52</td><td>Hat Hit1</td> <td>J</td><td>53</td><td>Hat Opn1</td> <td>K</td><td>54</td><td>Hat Ped1</td> <td>L</td><td>55</td><td>Hat Cls2</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	60	Crash	B	62	Ride	C	63	Ride Cup	D	61	Edge→Cap	E	59	China	F	56	Hat Opn2	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	50	Hat Cls1	H	51	Hat Qtr1	I	52	Hat Hit1	J	53	Hat Opn1	K	54	Hat Ped1	L	55	Hat Cls2
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	60	Crash	B	62	Ride	C	63	Ride Cup	D	61	Edge→Cap	E	59	China	F	56	Hat Opn2																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	50	Hat Cls1	H	51	Hat Qtr1	I	52	Hat Hit1	J	53	Hat Opn1	K	54	Hat Ped1	L	55	Hat Cls2																																													
11	SFX	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">TOM 1</td> <td colspan="2">TOM 2</td> <td colspan="2">TOM 3</td> <td colspan="2">HH OPEN</td> <td colspan="2">RIDE</td> <td colspan="2">PERC 1</td> </tr> <tr> <td>A</td><td>93</td><td>Sfx Blow</td> <td>B</td><td>95</td><td>Sfx Rev</td> <td>C</td><td>91</td><td>Sfx Rezz</td> <td>D</td><td>86</td><td>Sfx Mett</td> <td>E</td><td>88</td><td>Sfx Log</td> <td>F</td><td>90</td><td>Sfx Pip</td> </tr> <tr> <td colspan="2">BD</td> <td colspan="2">SD</td> <td colspan="2">TOM 4</td> <td colspan="2">HH CLOSED</td> <td colspan="2">CRASH</td> <td colspan="2">PERC 2</td> </tr> <tr> <td>G</td><td>94</td><td>Scratch</td> <td>H</td><td>31</td><td>Snr Tek1</td> <td>I</td><td>89</td><td>Sfx Bass</td> <td>J</td><td>87</td><td>Sfx Afro</td> <td>K</td><td>64</td><td>Cym Rev</td> <td>L</td><td>92</td><td>Sfx Wet</td> </tr> </table>	TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1		A	93	Sfx Blow	B	95	Sfx Rev	C	91	Sfx Rezz	D	86	Sfx Mett	E	88	Sfx Log	F	90	Sfx Pip	BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2		G	94	Scratch	H	31	Snr Tek1	I	89	Sfx Bass	J	87	Sfx Afro	K	64	Cym Rev	L	92	Sfx Wet
TOM 1		TOM 2		TOM 3		HH OPEN		RIDE		PERC 1																																																				
A	93	Sfx Blow	B	95	Sfx Rev	C	91	Sfx Rezz	D	86	Sfx Mett	E	88	Sfx Log	F	90	Sfx Pip																																													
BD		SD		TOM 4		HH CLOSED		CRASH		PERC 2																																																				
G	94	Scratch	H	31	Snr Tek1	I	89	Sfx Bass	J	87	Sfx Afro	K	64	Cym Rev	L	92	Sfx Wet																																													

VOICE/PITCH ASSIGN (Assignations voix/hauteur)

Mode Pad Bank / Page 02

● VOICE ASSIGN (Assignation de voix)

Veillez remarquer que cette fonction est sélectionnée seulement si un numéro de banque de pads entre 00 et 15 est sélectionné au moyen de la fonction "PAD BANK SELECT", ci-dessus. La fonction "PITCH ASSIGN" décrite ci-dessous est sélectionnée au lieu de cette fonction si la banque de pads 16 (Pitch Multi) est sélectionnée.

```
PAD 02:ASSIGN  )I00: (
P.BANK00 PadA= Kik Dry1
```

Pad Voix

Résumé: Assigne l'une des voix internes ou sur carte aux pads d'instrument spécifiés pour la banque de pads actuellement sélectionnée.

Réglages: Voix: I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (sur carte)
Pad: A ... L

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre du numéro de voix ou de pad. Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les pads d'instrument pour sélectionner le pad ou le numéro de voix.

Remarques: Cette fonction vous permet de spécifier une série de jeux de sons de batterie/percussion spéciaux en fonction des différents morceaux et styles.

● PITCH ASSIGN (Assignation de hauteur)

Veillez remarquer que cette fonction est sélectionnée seulement si le numéro de banque de pads 16 (pitch multi) est sélectionné au moyen de la fonction "PAD BANK SELECT" (page 99). La fonction "VOICE ASSIGN" décrite ci-dessous est sélectionnée au lieu de cette fonction si une banque de pads entre 00 et 15 est sélectionnée.

```
PAD 02:ASSIGN  )PITCH(
Kik Dry1 -60 - -42
```

Voix Décalage de hauteur

Résumé: Assigne une seule voix aux 12 pads d'instrument, avec la voix échelonnée sur une octave entière.

Réglages: Voix: I00 ... I95 (internes), C00 ... C31 (sur carte)
Décalage de hauteur: -60 — -49 ... +49 — +60

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre du numéro de voix ou de la plage de hauteur. Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les pads d'instrument pour sélectionner le numéro de voix. Utilisez les touches [INC] et [DEC] ou la commande linéaire [DATA] pour entrer la plage de hauteur.

Remarques: Le paramètre de décalage de hauteur décale la hauteur de l'octave entière par incréments d'un demi-ton vers le haut ou le bas. Un réglage de "±00" — +11" règle le pad A sur la hauteur normale pour la voix sélectionnée.

PAD BANK COPY (Copie de banque de pads)

Mode Pad Bank / Page 03

```
PAD 03:COPY ?  )  (
P.BANK00 → 00
```

Banque de destination

Résumé: Mémorise les assignations pad/voix de la banque de pads actuellement sélectionnée (c'est-à-dire celles effectuées au moyen de la fonction "VOICE ASSIGN" décrite ci-dessus sous le numéro de banque de pads de destination spécifié.

Réglages: Banque de destination: 00 ... 15

Procédure: Utilisez les touches [INC] et [DEC], la commande linéaire [DATA] ou les touches numériques pour sélectionner la banque de pads dans laquelle les assignations actuelles seront copiées.

Appuyez sur la touche [ENTER] — "Sure" est affiché sur l'écran. Appuyez sur la touche [ENTER] une nouvelle fois pour copier la banque ou appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération. "Complete!" est affiché brièvement sur l'écran lorsque la banque a été mémorisée.

MODE PAD BANK

Remarques: Cette fonction permet d'installer facilement une nouvelle banque de pads qui soit légèrement différente seulement d'une banque de pads existante. Copiez d'abord la banque de pads existante sous un nouveau numéro, effectuez ensuite les changements requis au moyen de la fonction "VOICE ASSIGN" décrite ci-dessus.

MESSAGES D'ERREUR

Parfois, les choses tournent mal et il arrive que l'on se trompe. Lorsqu'une erreur se produit, l'RY30 affiche généralement un message qui décrit le type d'erreur pour vous permettre de rectifier le problème. Cette section reprend les différents messages d'erreur de l'RY30.

Preset Data !

Vous avez essayé d'enregistrer en utilisant un numéro de motif pré-programmé. Les motifs pré-programmés (100 ... 199) ne peuvent pas être ré-enregistrés ou édités.

Already Written Ptn !

Vous avez essayé de changer la longueur ou la mesure d'un motif qui a déjà été enregistré. Les réglages de longueur et de mesure ne peuvent être effectués qu'avant l'enregistrement d'un motif.

! Too Large Pattern !

Un motif que vous avez créé en enregistrant, en joignant, en accolant ou par d'autres moyens dépasse l'espace-mémoire alloué à un seul motif. La taille du motif doit être réduite en simplifiant ses composantes avant de joindre, accoler, etc.

Not Written Pattern !

Vous avez essayé d'utiliser les fonctions d'enregistrement le paramètre ou de déplacement l'horloge sur un motif vierge. Ces fonctions ne sont opérationnelles qu'avec les motifs qui ont déjà été enregistrés au moyen d'une des méthodes d'enregistrement disponibles, en temps réel ou pas à pas.

Part Overflow !

Un morceau créé au moyen des fonctions de copie, d'insertion ou autres dépasse la limite de 999 parties. Le nombre de parties dans le morceau doit être réduit.

! Memory Full !

Il ne reste pas suffisamment de mémoire pour effectuer l'opération que vous avez tenté d'exécuter. Vous devez effacer des morceaux et/ou des motifs afin de faire de la place pour les nouvelles données.

Illegal Input !

Vous avez essayé d'entrer une valeur qui ne convient pas pour le paramètre sélectionné. Reportez-vous à la fonction appropriée dans le manuel et vérifiez les réglages autorisés.

! Device Number Off !

Vous avez essayé d'effectuer une transmission MIDI en blocs alors que le numéro d'appareil de l'RY30 est réglé sur "OFF". Sélectionnez un numéro d'appareil correspondant à celui de l'appareil récepteur avant d'effectuer une transmission en blocs.

Data Error !

Des données MIDI non reconnaissables ont été reçues. Contrôlez vos connexions MIDI et assurez-vous que l'appareil émetteur soit compatible avec l'RY30. Des câbles MIDI défectueux peuvent parfois entraîner ce genre d'erreur.

! MIDI Buffer Full !

Débordement du tampon de réception MIDI. Trop de données reçues trop rapidement. Ceci peut se produire si l'RY30 est commandé par un séquenceur ou un ordinateur MIDI. La solution consiste à simplifier ou à ralentir les données transmises.

MESSAGES D'ERREUR

Load Error !

Une erreur a été détectée lors du chargement de données sur carte ou sur cassette. Il se peut que vous deviez régler le niveau de sortie ou le volume de l'enregistreur à cassette pour obtenir un chargement correct. Vous pouvez également essayer de nettoyer et de démagnétiser les têtes de la platine. Si cela ne résoud pas le problème, c'est que la bande est mauvaise ou que les données n'ont pas été correctement enregistrées.

Verify Error !

Une erreur a été détectée lors de la vérification de données sur cassette. Les solutions possibles sont les mêmes que pour le message "Load Data Error!", ci-dessus.

! Change Battery !

La pile de conservation de mémoire interne est pratiquement arrivée à son terme et doit être remplacée. Lorsque cet affichage apparaît, il se peut que les données internes aient été déjà perdues.

FICHE TECHNIQUE

Générateur de son: AWM2 à 16 bits, fréquence d'échantillonnage à 48 kHz avec filtre numérique

Polyphonie: 15 notes

Pads d'instruments: 12 pads d'instruments avec filtre de commande de sensibilité à la vélocité, volume, générateur d'enveloppe et hauteur.

Motifs: 100 motifs présélectionnés et 100 motifs utilisateur

Morceaux: 20 morceaux. Jusqu'à 999 parties par morceau

Résolution: 1/96 note

Plage de tempo: 40 - 250 mesures par minute

Modes d'enregistrement: Real Time, Step, Parameter Modify, Clock Move

Voix: 96 voix internes, 32 voix internes/carte

Banques de pads: 12 banques de pads internes, 4 banques de pads internes/sur carte, 1 pitch multi

Tables de note MIDI: 4 tables de note internes

Commandes: • Molette de paramètre en temps réel pour filtre, hauteur, équilibre, estompement et position pan, • 33 touches de fonction, • Commande de volume linéaire, • Sélecteur de paramètre linéaire, • Commande d'entrée des données

Affichage: Ecran à cristaux liquides: 2 lignes de 24 caractères (éclairage par l'arrière)

Connecteurs: • Audio out x 4, • Headphones x 1, • MIDI IN et OUT, • Interface de données de bande, • Commutateur au pied

Alimentation: Adaptateur secteur

Dimensions (L × H × P): 370 × 254 × 67 mm

Poids: Approximativement 2,1 kg

INDEX

A

Alternate group 89
 Apprentissage, Contenu de la partie 3
 Assignation de sortie 90
 Assignation voix/hauteur 101
 Augmenter la vélocité 40
 Augmenter le tempo 39

B

Banques de pad
 Assignations 18
 Mode 97
 Select 99
 Store 101
 Touche 9, 17

C

Cassette 12
 Charger 69
 Prise in/out 69
 Sauvegarder 70
 Sélectionner des opérations 70
 Vérifier 70
 Charger des données de carte 69
 Charger des voix présélectionnées 76
 Clock move 30
 Commande de volume 7
 Commande des données 7, 19
 Connexions audio 13
 Conservation de la mémoire 6
 Copie 37

D

Diminuer la vélocité 40
 Diminuer le tempo 40

E

Effacer
 Click (métronome) volume 23, 30, 31
 Touche 8, 23
 tous les morceaux 64
 tous les motifs 59
 Effacer 35
 Enregistrement en temps réel 21
 ENTER, touche 10
 Estompement 84
 EXIT, touche 10

F

Filtre
 Coupure 85
 Générateur d'enveloppe 86
 job select 84
 Paramètre 23, 27, 29
 Résonance 86
 Sensibilité 88
 Type 85

H

Hauteur 84
 Assignation de note 73
 Générateur d'enveloppe 88
 Paramètre 23, 26, 29
 Sensibilité 87

I

Initialiser les données de voix 93
 Insert 36

M

Macro
 Nom 44
 Touche 10, 44
 Touche macro rec 10, 43
 Visualisation 44
 Messages d'erreur 103
 MIDI
 Canal de réception 71
 Canal de transmission de voix 72
 Changement de commande 75
 Connecteurs 12
 Connexions 14
 Câbles 5, 14
 Job Select 71
 Message de canal 71
 Numéro de dispositif 74
 Transmission par bloc 74
 Mode monitor 26
 Molette de commande 7, 23, 29, 31
 Morceaux de démonstration 16

N

Niveau 81
Niveau individuel 90

O

Onde 41
 Assignment 81
 Fente pour carte 12
 Niveau 83

P

Pads d'instruments 8, 17
PAGE, touche 10, 50, 62, 68, 80, 98
Page- et page+, touches 10, 50, 62, 68, 80, 98
Panneau d'affichage à cristaux liquides 7
Parameter record 28
Paramètre Balance 23, 32, 30
Paramètre d'estompement 23, 27, 29
Paramètre pan 23, 27, 29
Pattern
 append 54
 clear 53
 copy 53
 divide 54
 instrument change 56
 instrument copy 55
 instrument delete 56
 job select 55
 key 9, 19
 length 21
 merge 55
 mode 49
 Mémoire utilisée 59
 name 28
 note assign 74
 number 51
 parameter copy 57
 parameter modify 57
 select 51
 scope 59
PHONES, prise 11
Plage de molette 76
Poly On/Off 89
Position panoramique 83
Prise DC IN 12V 300 mA 11
Prise de commutateur au pied 12
Prises de sortie 11
Procédure de mise sous tension 15

Q

Quantification 22, 23, 27

R

Réception de canal multi 45
Répéter la fin 39
Répétition du début 38

S

Section référence, Contenu 4
Sélecteur de paramètre 7, 23, 29
Sense, touche & témoin 8, 17
Sensibilité de générateur d'enveloppe 87
Sensibilité de niveau 87
Sensitivity job select 87
Song
 clear 63
 copy 64
 editing 34
 key 9, 32
 mode 61
 Mémoire utilisée 65
 name 38
 record 32
 select 63
Start, touche 8, 19
Step record 24
Stop/Continue, touche 9, 19
Surcopiage 24
Swing 58
Sync Clock 75
System job select 75

T

Tempo, touche 9, 20, 34
Tempo initial 37
Time signature 21
Touche de mise sous tension 11
Touche Rec 9, 21
Touches de curseur 8, 21
Touches DEC et INC 8, 19
Touches numériques 10, 19
Transmission de canal multi 46

INDEX

U

Utility

- mode 67
- Touche 9

V

Vélocité

- Courbe 76
- Paramètre 26

Vélocité fixe 76

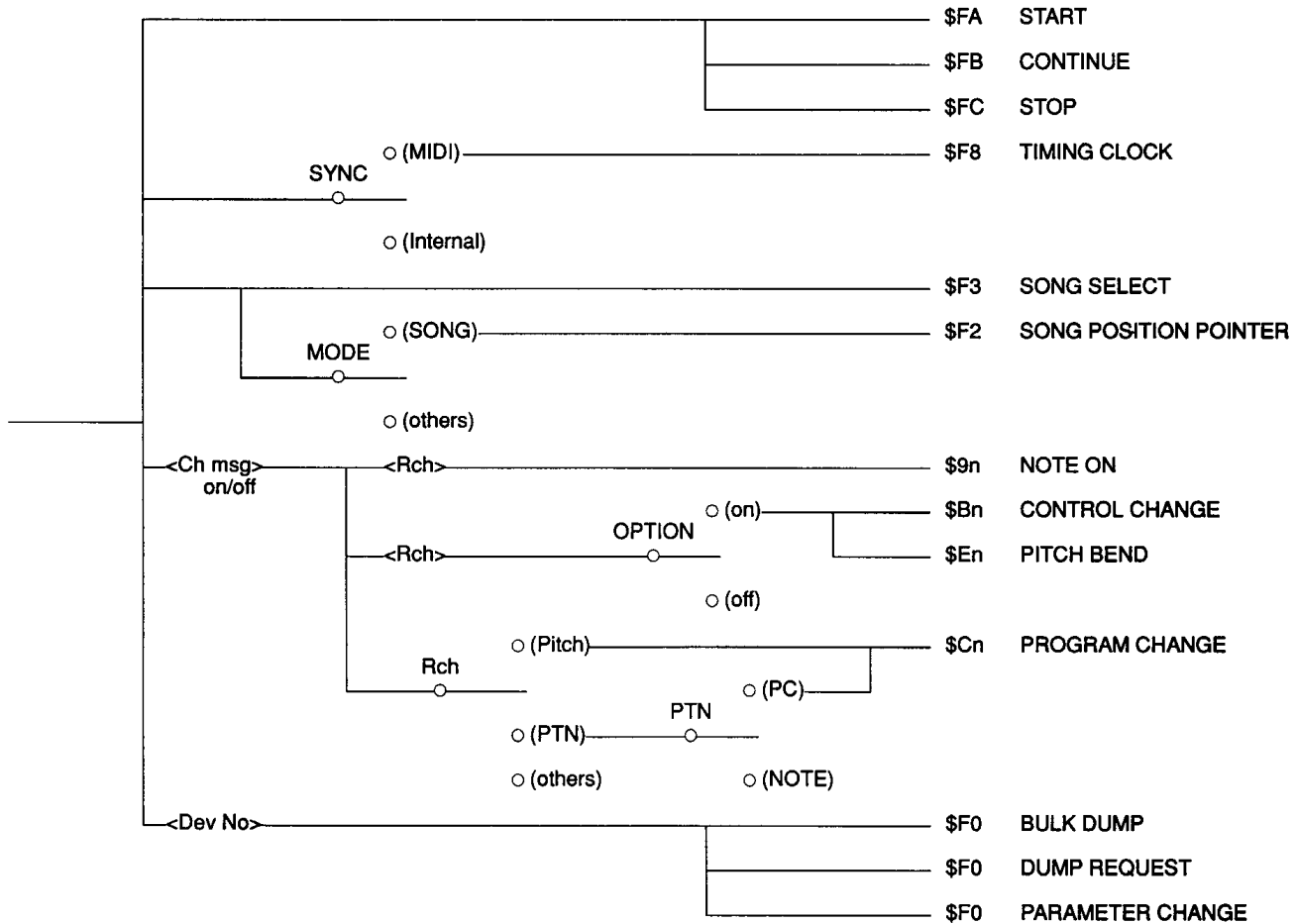
Voice

- copy 91
- editing 41
- edit key 9
- edit mode 79
- initialize 92
- list 94
- name 91
- note assign table clear 73
- note assign table copy 73
- note assign table select 72
- note assign table setup 72

MIDI DATA FORMAT

1. Reception Conditions

1-1. Reception Data & Conditions



SYNC : internal or MIDI sync
 MODE : Song mode or not
 OPTION : optional parameter on/off
 PIN : pattern select switch while pattern playing Note and P.C. are available.
 Rch = Receive ch.
 off, voice, pitch and pattern are available for each channel.
 Ch msg : Channel message on/off
 Dev No = Device Number

MIDI DATA FORMAT

1-2. Reception Data Details

1-2-1. System Realtime Messages

TIMING CLOCK 1111 1000
 START 1111 1010
 CONTINUE 1111 1011
 STOP 1111 1100

1-2-2. Channel Messages

1) Note On

Receive note range = C-2 ... G8
 Velocity range = 1 ... 127
 (only note-on velocity received)

Caution 1) Operation varies according to the receive channel setting.

Voice: The assigned instruments will be played by the received note numbers.

Pitch: The pitch of the instrument(s) assigned to the channels set to "pitch" will be controlled with 60 (C3) as the reference pitch.

Pattern: The pattern assigned to the received note number will be selected.

off: No reception.

2) Control Change

Received when optional parameter ON. The parameters listed below can be controlled via MIDI.

cntrl#	parameter	data rng
7	Volume	0...127
8	Balance	0...127
10	PAN	0...127
16	Filter	0...127
17	Decay	0...127

Received control data (other than volume data) is effective for only one note-on message received immediately after the control message. Further, all parameters only apply to key-on.

3) Program Change

When a program change message is received, the RY30 responds as follows:

Receive channel = Pitch: The voice played via that channel is switched.

Receive channel = Pattern: If received during pattern select, pattern play, song record, or when NOTE/PRG type = PRG, the pattern assigned in the note-pattern assignment table is selected.

4) Pitch Bend

Received when optional parameter ON. Only the MSB portion of the data is used. As with the control change data, pitch bend messages affect only a single note-on message received immediately after the pitch bend data.

1-2-3. System Common Messages

1) Song Select

Receive number range = 0 ... 19
 The song mode is automatically engaged when this message is received.

2) Song Position Pointer

Received in the song select or song play mode.

1-2-4. System Exclusive Messages

Received when Device number != off.

1) Bulk Dump

i) all data bulk dump

```

0 11110000 F0
1 01000011 43
2 0000nnnn nnnn - Device Number
3 01111110 7E
4 0bbbbbbb [ ] Number of bytes
5 0bbbbbbb [ ]
6 01001100 4C(ascii"L")
7 01001101 4D(ascii"M")
8 00100000 20(ascii" ")
9 00100000 20(ascii" ")
10 00110000 30(ascii"0")
11 00110000 30(ascii"0")
12 00110001 31(ascii"1")
13 00110111 37(ascii"7")
14 00100000 20(ascii" ")
15 00100000 20(ascii" ")
16 0ddddddd ddddddd-data
↓ ↓
0sssssss ssssss-check_sum
11110111 F7
  
```

The "data" consists of 4 MSB bits and 4 LSB bits per byte, and each is converted to ASCII data.

The following is included in the "data:"

- pattern data
- song data
- voice data
- system setup data
- pad bank data
- MIDI setup data
- macro data

ii) 1 Voice Bulk Dump

```

0 11110000 F0
1 01000011 43
2 0000nnnn nnnn - Device Number
3 01111010 7A
4 0bbbbbbb  Number of bytes
5 0bbbbbbb
6 01001100 4C(ascii"L")
7 01001101 4D(ascii"M")
8 00100000 20(ascii" ")
9 00100000 20(ascii" ")
10 00100000 30(ascii"0")
11 00100000 30(ascii"0")
12 00110001 31(ascii"1")
13 00110111 37(ascii"7")
14 00100000 20(ascii" ")
15 00100000 20(ascii" ")
16 00000000
↓
29 00000000
30 0vvvvvvv vvvvvv=source voice number (0-127)
31 0uuuuuuu uuuuuu=destination voice number(0-96)
32 0ddddd dddd=data
↓
0sssssss ssssss=check_sum
11110111 F7

```

The "data" consists of 4 MSB bits and 4 LSB bits per byte, and each is converted to ASCII data.

Transmit voice (vvvvvv) is copied to receive voice (uuuuuu).

2) Bulk Dump Request

i) all data bulk dump

```

0 11110000 F0
1 01000011 43
2 0010nnnn nnnn - Device Number
3 01111110 7E
4 01001100 4C(ascii"L")
5 01001101 4D(ascii"M")
6 00100000 20(ascii" ")
7 00100000 20(ascii" ")
8 00110000 30(ascii"0")
9 00110000 30(ascii"0")
10 00110001 31(ascii"1")
11 00110111 37(ascii"7")
12 00100000 20(ascii" ")
13 00100000 20(ascii" ")
14 11110111 F7

```

ii) 1 voice bulk dump

```

0 11110000 F0
1 01000011 43
2 0010nnnn nnnn - Device Number
3 01111010 7A
4 01001100 4C(ascii"L")
5 01001101 4D(ascii"M")
6 00100000 20(ascii" ")
7 00100000 20(ascii" ")
8 00110000 30(ascii"0")
9 00110000 30(ascii"0")
10 00110001 31(ascii"1")
11 00110111 37(ascii"7")
12 00100000 20(ascii" ")
13 00100000 20(ascii" ")
14 00000000
↓
27 00000000
28 0vvvvvvv vvvvvv=source voice number (0-127)
29 0uuuuuuu uuuuuu=destination voice number(0-96)
30 11110111 F7

```

3) Parameter Change (Sync Clock)

```

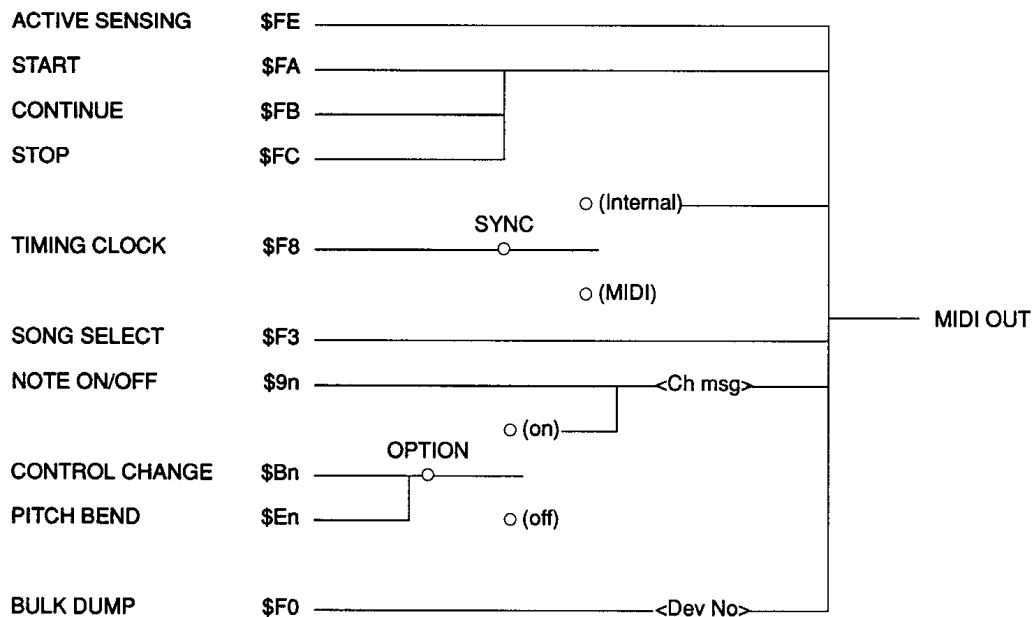
0 11110000 F0
1 01000011 43
2 0001nnnn nnnn - Device Number
3 00110000 30 Rhythm Id
4 00000000 00 Sub Rhythm Id (general)
5 00000000 00 Parameter Number (sync)
6 0ddddd dddd=sync clock 0=internal/1=MIDI
7 00000000
8 00000000
9 00000000
10 11110111 F7

```

MIDI DATA FORMAT

2. Transmission Conditions

2-1. Transmission Data & Conditions



SYNC : internal or MIDI sync
 OPTION : optional parameter on/off
 Ch msg : Channel message on/off
 Dev No = Device Number

2-2. Transmission Data Details

2-2-1. System Realtime Messages

TIMING CLOCK	1111	1000
START	1111	1010
CONTINUE	1111	1011
STOP	1111	1100
ACTIVE SENSING	1111	1110

FE transmitted approximately every 170 milliseconds.

2-2-2. Channel Messages

Received when channel message ON.

1) Note ON/OFF

Transmit note range = C-2 ... G8

Velocity range = 1 ... 127
(only note-on velocity received)

Caution 1) The MIDI channel is determined by the transmit channel set for each instrument.

The note number transmitted for each instrument corresponds to the note assignment table settings (same as Rch=voice).

Note on and off messages are transmitted at approximately 10-millisecond intervals.

2) Control Change

Transmitted when optional parameter ON. The parameters listed below are transmitted.

cntrl#	parameter	data rng
8	Balance	0...126
10	PAN	0...127
16	Filter	0...126
17	Decay	0...126

These parameters are transmitted only when the optional parameters are not set to the default.

3) Pitch Bend

Transmitted when optional parameter ON.

Transmit data range = 4 ... 124

Transmitted only when the pitch optional parameter is not set to the default.

2-2-3. System Common Messages

1) Song Select

Transmit number range = 0 ... 19

Transmitted when a song is selected in the song select mode.

2-2-4. System Exclusive Messages

Transmitted when Device number != off.

Transmission occurs when a bulk dump is executed (MIDI UTILITY mode) or when a bulk dump request is received.

1) Bulk Dump

The bulk dump data is the same as the transmission data.

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
:Basic Default	: 1 - 16	: 1 - 16	: memorized
:Channel Changed	: 1 - 16	: 1 - 16	:
: Mode Default	: 3	: 3	:
: Mode Messages	: x	: x	:
: Mode Altered	: *****	: x	:
:Note Number : True voice	: 0 - 127 *****	: 0-127/0-120 *1: x	:
:Velocity Note ON	: o 9nH,v=1-127	: o v=1-127	:
: Note OFF	: x 9nH,v=0	: x	:
:After Key's	: x	: x	:
:Touch Ch's	: x	: x	:
:Pitch Bender	: o	*2: o	*3: 7 bit resolution:
	7 : x	: o	: Volume
	8 : o	*2: o	*3: Balance
	10 : o	*2: o	*3: Pan
:Control	16 : o	*2: o	*3: Filter
	17 : o	*2: o	*3: Decay
:Change	:	:	:
: Prog	: x	: o 0 - 127	: pattern/voice
:Change : True #	: *****	:	: select
:System Exclusive	: o	: o	: song etc.
:System : Song Pos	: x	: o	:
: : Song Sel	: o 0 - 19	: o 0 - 19	:
:Common : Tune	: x	: x	:
:System :Clock	: o	: o	:
:Real Time :Commands	: o	: o	:
:Aux :Local ON/OFF	: x	: x	:
: :All Notes OFF	: x	: x	:
:Mes- :Active Sense	: o	: x	:
:sages:Reset	: x	: x	:
:Notes: *1 = VOICE=a different voice sounds by each note. PITCH=single			
: selected voice sounds over a six-octave range.(Note# range:0-120)			
: PTN=a different pattern is set to next pattern.			
: *2 = transmit if data is not different from default.			
: *3 = affects only one note after being received.			
Mode 1	: OMNI ON, POLY	Mode 2	: OMNI ON, MONO o : Yes
Mode 3	: OMNI OFF, POLY	Mode 4	: OMNI OFF, MONO x : No

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

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

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

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

NORTH AMERICA

CANADA

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

U.S.A.

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

MIDDLE & SOUTH AMERICA

MEXICO

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

BRASIL

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

PANAMA

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

OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES AND CARIBBEAN COUNTRIES

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

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha-Kemble Music(U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes, MK7
8BL, England
Tel: 0908-366700

GERMANY/SWITZERLAND

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

AUSTRIA/HUNGARY

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

THE NETHERLAND

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

BELGIUM/LUXEMBOURG

**Yamaha Music Benelux B.V.,
Administration des Ventes**
Rue de Bosnie 22, 1060 Bruxelles, Belgium
Tel: 02-5374480

FRANCE

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

ITALY

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

SPAIN

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

PORTUGAL

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

GREECE

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

SWEDEN

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

DENMARK

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

FINLAND

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

NORWAY

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

ICELAND

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

EAST EUROPEAN COUNTRIES (Except HUNGARY)

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

UNION OF SOVIET SOCIALIST REPUBLICS

Yamaha Corporation, Asia Oceania Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 81(Country Code)-534-60-2311

AFRICA

MOROCCO

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

OTHER COUNTRIES

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

MIDDLE EAST ASIA

ISRAEL

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

OTHER COUNTRIES

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

ASIA

HONG KONG

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

INDONESIA

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

KOREA

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

MALAYSIA

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

PHILIPPINES

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

SINGAPORE

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

TAIWAN

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

THAILAND

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

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

Yamaha Corporation, Asia Oceania Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 81(Country Code)-534-60-2311

OCEANIA

AUSTRALIA

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

NEW ZEALAND

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

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

Yamaha Corporation, Asia Oceania Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 81(Country Code)-534-60-2311

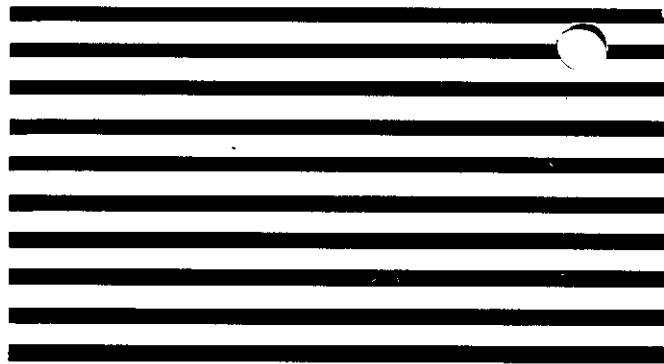
HEAD OFFICE Yamaha Corporation, Electronic Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 81(Country Code)-53-460-2445

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

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

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

YAMAHA



YAMAHA CORPORATION
P.O.Box 1, Hamamatsu, Japan

VK74730 91041 R2 CR ITP Printed in Japan