

CSE^x

CONTROL SYNTHESIZER

CSE^R

TONE GENERATOR

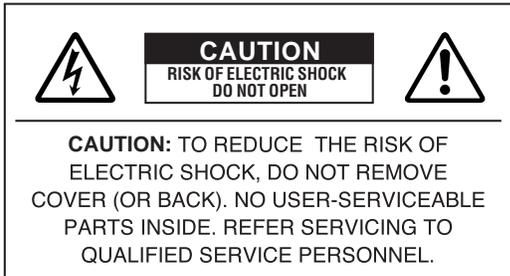
MODE D'EMPLOI



MODULAR SYNTHESIS
PLUG-IN SYSTEM

SPECIAL MESSAGE SECTION

PRODUCT SAFETY MARKINGS: Yamaha electronic products may have either labels similar to the graphics shown below or molded/stamped facsimiles of these graphics on the enclosure. The explanation of these graphics appears on this page. Please observe all cautions indicated on this page and those indicated in the safety instruction section.



The exclamation point within the equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.



The lightning flash with arrowhead symbol, within the equilateral triangle, is intended to alert the user to the presence of uninsulated "dangerous voltage" within the product's enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electrical shock.

IMPORTANT NOTICE: All Yamaha electronic products are tested and approved by an independent safety testing laboratory in order that you may be sure that when it is properly installed and used in its normal and customary manner, all foreseeable risks have been eliminated. DO NOT modify this unit or commission others to do so unless specifically authorized by Yamaha. Product performance and/or safety standards may be diminished. Claims filed under the expressed warranty may be denied if the unit is/has been modified. Implied warranties may also be affected.

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE: The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

ENVIRONMENTAL ISSUES: Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

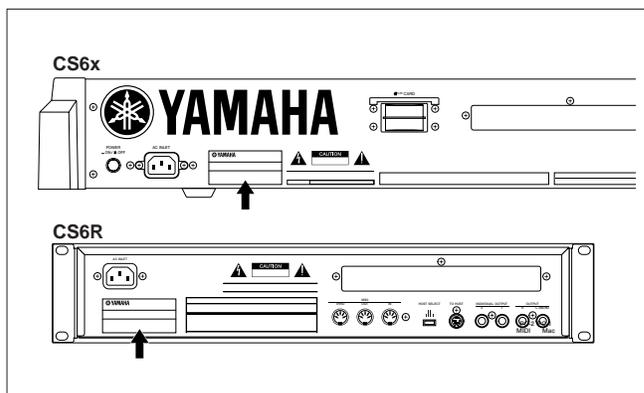
Battery Notice: This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

Warning: Do not attempt to recharge, disassemble, or incinerate this type of battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by applicable laws. Note: In some areas, the servicer is required by law to return the defective parts. However, you do have the option of having the servicer dispose of these parts for you.

Disposal Notice: Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc.

NOTICE: Service charges incurred due to lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

NAME PLATE LOCATION: The graphic below indicates the location of the name plate. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.



Model _____

Serial No. _____

Purchase Date _____

PRECAUTIONS D'USAGE

PRIERE DE LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE PROCEDER A TOUTE MANIPULATION

* Ranger soigneusement ce livret de mises en gardes pour pouvoir le consulter dans la suite.

ATTENTION

Toujours observer les précautions élémentaires énumérées ci-après pour éviter de graves blessures, voire la mort, causées par l'électrocution, les courts-circuits, dégâts, incendie et autres accidents. La liste des précautions données ci-dessous n'est pas exhaustive.

- Aucun des éléments internes de l'instrument n'est réparable par l'utilisateur. Ne jamais tenter de démonter l'instrument ou d'en modifier les éléments internes de quelque manière que ce soit.
- Eviter de laisser l'instrument sous la pluie, de l'utiliser près de l'eau, dans l'humidité ou lorsqu'il est mouillé. Ne pas y déposer des récipients contenant des liquides qui risquent de s'épancher dans ses ouvertures.
- Si le cordon d'alimentation s'effiloche ou est endommagé ou si l'on constate une brusque perte de son en cours d'interprétation, ou encore si l'on décèle une odeur insolite, voire de la fumée, couper immédiatement l'interrupteur principal, retirer la fiche de la prise et donner l'instrument à réviser par un technicien Yamaha.
- Utiliser seulement la tension requise par l'instrument. Celle-ci est imprimée sur la plaque du constructeur de l'instrument.
- Toujours brancher la prise tripolaire à une source d'alimentation correctement mise à la terre. (Pour plus d'information sur l'alimentation secteur, voir page 12)
- Toujours retirer la fiche de la prise du secteur avant de procéder au nettoyage de l'instrument. Ne jamais toucher une prise électrique avec les mains mouillées.
- Vérifier périodiquement et nettoyer la prise électrique d'alimentation.

PRECAUTION

Toujours observer les précautions élémentaires ci-dessous pour éviter à soi-même et à son entourage des blessures corporelles, de détériorer l'instrument ou le matériel avoisinant. La liste de ces précautions n'est pas exhaustive.

- Ne pas laisser le cordon d'alimentation à proximité des sources de chaleur, telles que radiateurs et appareils chauffants. Eviter de tordre et plier excessivement le cordon, ou de l'endommager de façon générale, également de placer dessus des objets pesants, ou de le laisser traîner là où l'on marchera dessus ou se prendra le pied dedans; ne pas y déposer d'autres câbles enroulés.
 - Toujours saisir la elle-même, et non le câble, pour retirer la fiche de l'instrument ou de la prise d'alimentation. Tirer directement sur le câble est commode mais finit par l'endommager.
 - Ne pas utiliser de connecteur multiple pour brancher l'instrument sur une prise électrique du secteur. Cela risque d'affecter la qualité du son, ou éventuellement de faire chauffer la prise.
 - Retirer la fiche de la prise secteur lorsqu'on n'utilisera pas l'instrument pendant un certain temps, ou pendant les orages.
 - Avant de raccorder l'instrument à d'autres éléments électroniques, mettre ces derniers hors tension. Et avant de mettre sous/hors tension tous les éléments, toujours ramener le volume au minimum. En outre, veillez à régler le volume de tous les composants au minimum et à augmenter progressivement le volume sonore des instruments pour définir le niveau d'écoute désiré.
 - Ne pas abandonner l'instrument dans un milieu trop poussiéreux, ou un local soumis à des vibrations. Eviter également les froids et chaleurs extrêmes (exposition directe au soleil, près d'un chauffage, ou dans une voiture à midi) qui risquent de déformer le panneau ou d'endommager les éléments internes.
 - Ne pas utiliser l'instrument à proximité d'autres appareils électriques tels que télévisions, radios ou haut-parleurs, ce qui risque de provoquer des interférences qui dégraderont le bon fonctionnement des autres appareils.
 - Ne pas installer l'instrument dans une position instable où il risquerait de se renverser.
 - Débrancher tous les câbles connectés avant de déplacer l'instrument.
 - Utiliser un linge doux et sec pour le nettoyage de l'instrument. Ne jamais utiliser de diluants de peinture, dissolvants, produits de nettoyage, ou tampons nettoyeurs à imprégnations chimiques. Ne pas déposer non plus d'objets de plastique, de vinyle, ou de caoutchouc sur l'instrument, ce qui risque de décolorer le panneau ou le clavier.
 - Ne pas s'appuyer sur l'instrument, ni y déposer des objets pesants. Ne pas manipuler trop brutalement les boutons, commutateurs et connecteurs.
 - Utiliser le pied/bâti indiqué pour l'instrument. Pour la fixation du pied ou du bâti, utiliser seulement les vis fournies par le fabricant, faute de quoi l'on risque d'endommager les éléments internes ou de voir se renverser l'instrument.
 - Ne pas jouer trop longtemps sur l'instrument à des volumes trop élevés, ce qui risque d'endommager durablement l'ouïe. Si l'on constate une baisse de l'acuité auditive ou des sifflements d'oreille, consulter un médecin sans tarder.
- #### ■ REMPLACEMENT DE LA PILE AUXILIAIRE
- Cet instrument renferme une pile interne non rechargeable alimentant la mémoire permanente des données internes lorsque l'appareil est hors tension. Le message « Change internal battery » apparaissant sur le LCD avertira de la nécessité de remplacer cette pile. Lorsque cela se produit, sauvegarder immédiatement les données, et s'adresser à un technicien Yamaha pour remplacer la pile auxiliaire.
 - Ne pas tenter de remplacer soi-même la pile auxiliaire, ce qui pourrait exposer à des accidents. Toujours recourir aux services d'un technicien qualifié Yamaha pour le remplacement de la pile auxiliaire.
 - Ne jamais laisser traîner la pile auxiliaire à portée de l'enfant qui risque de l'avaler. Si cela se produisait, voir immédiatement le médecin.
- #### ■ SAUVEGARDE DES DONNÉES UTILISATEURS
- Prenez l'habitude de sauvegarder fréquemment les données sur *une carte mémoire (SmartMedia)* pour éviter la perte définitive de données précieuses en cas de panne ou d'erreur de manipulation.
- Yamaha n'est pas responsable des détériorations causées par une utilisation impropre de l'instrument, ou par des modifications apportées par l'utilisateur, pas plus qu'il ne peut couvrir les données perdues ou détruites.
- Toujours laisser l'appareil hors tension lorsqu'il est inutilisé.

Introduction

Merci d'avoir acheté le synthétiseur CS6x/CS6R de Yamaha.

Votre nouveau synthétiseur CS6x/CS6R intègre le très populaire moteur de synthèse AWM2 qui permet de créer des sons d'un réalisme déroutant. Il prend également en charge des cartes plug-in, ce qui vous permet d'installer d'autres moteurs de synthèse que vous aurez choisis pour produire des sons de synthèse ultra-sophistiqués. Les fonctions de reproduction automatique du synthétiseur, notamment l'Arpeggiator (Arpégiateur) et le Sequencer (Séquenceur) intégrés, vous permettent de lire tous ces sons. La fonction Phrase Clip (Extraits de phrase) vous permet d'enregistrer des sons réels ou ceux d'un CD, puis de les reproduire sur le clavier comme si vous utilisiez un instrument de musique.

Les autres fonctions disponibles comprennent les fonctions Effects (Effets), Scenes (Scènes) (pour le stockage de sons créés avec les boutons de commande du panneau avant) et Control Sets (Ensembles de commandes). Grâce à toutes ces fonctions, votre synthétiseur est l'outil idéal, tant pour les représentations en direct que pour la réalisation de travaux en studio.

Lorsque vous éditez un son, le bouton [PAGE] vous permet de basculer d'un écran à l'autre, tandis que cinq autres boutons, ainsi que le bouton [DATA], vous permettent de modifier les valeurs des paramètres. Ainsi, l'édition des sons devient une procédure à la fois simple et agréable. Pour tirer le meilleur parti de votre synthétiseur, nous vous encourageons à lire intégralement le présent manuel. Lorsque vous aurez terminé, conservez-le dans un lieu sûr et accessible pour pouvoir éventuellement vous y reporter.

À propos de ce manuel

Le présent manuel est constitué de deux principales sections :

■ Basics Section (Section sur les notions de base) (Page 6)

Cette section décrit la mise en route du synthétiseur, sa structure générale, ainsi que la manière d'utiliser ses principales fonctionnalités et fonctions.

■ Reference Section (Section de référence) (Page 74)

Cette section décrit les paramètres utilisés dans les différents modes du synthétiseur.

Contenu de l'emballage

- Mode d'emploi (ce manuel)
- Liste de données
- Cordon d'alimentation secteur
- Carte mémoire (SmartMedia)
- Verrouillage antivol (page 171)
- Manuel d'installation
- CD-ROM (TOOLS pour S80 & CS6x/CS6R)

Le CD-ROM inclus

Le logiciel d'application et des fichiers d'extraits de phrase audio destinés à votre synthétiseur sont inclus sur ce CD-ROM. L'application Voice Editor (Éditeur de voix) permet d'éditer les sons du synthétiseur à l'aide d'une interface graphique. L'application Card Filer permet l'échange de données entre le synthétiseur et l'ordinateur. Vous trouverez de plus amples détails à ce sujet dans le Guide d'installation ou dans les manuels en ligne livrés avec le logiciel.



N'essayez jamais de lire la piste 1 (sur laquelle se trouve le logiciel d'application) sur un lecteur CD. Cela pourrait avoir des conséquences sur votre ouïe ainsi que sur les haut-parleurs de votre lecteur CD.

Toute copie de données de séquences musicales et/ou de fichiers audio numériques disponibles dans le commerce est strictement interdite excepté pour usage personnel.

Les illustrations et les pages d'écran qui sont représentées dans ce guide sont uniquement à des fins d'information et peuvent être différentes de l'aspect réel de votre instrument.

Les noms des sociétés et des produits apparaissant dans ce mode d'emploi sont des marques commerciales ou des marques déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.

Table des matières

Section Instructions de base

Commandes & Prises	6
Avant l'utilisation	12
Alimentation	12
Connexions	13
Mise sous tension	19
Principe d'utilisation	21
Sélection d'un mode	21
Choix d'un écran	23
Saisie de données	24
Reproduction de démonstrations	26
Voix et performances	27
Reproduction d'une voix	27
Reproduction d'une performance	29
Présentation du CS6x/CS6R	31
Section du contrôleur	31
Section du séquenceur	31
Section du générateur de son	32
Section des effets	34
À propos des modes	35
Voix	36
Présentation des voix/ondes	37
Ondes	38
Performances	39
Édition facile en temps réel	40
Idéal pour jouer en live	41
1 Arpeggiator (Fonction arpège)	42
2 Contrôles de scène (CS6x)	45
3 Utilisation des contrôleurs	47
4 Phrase Clips (Extraits de phrase)	53
5 Autres fonctions utiles	59
Édition de la voix	60
Effets	65
Utilisation du CS6x comme clavier principal (Mode performance)	67
Utilisation d'un générateur de son multitimbre (Mode performance)	72

Section Références

Voice Mode (Mode voix)	74
Lecture des voix	74
Édition des voix	78
Tâche des voix	115
Stockage des voix	116
Performance Mode (Mode performance)	117
Lecture de performance	117
Édition de performance	121
Tâche de performance	140
Stockage de performance	141
Phrase Clip Mode (Mode extraits de phrase)	142
Lecture d'extraits de phrase	142
Enregistrement d'extraits de phrase	143
Édition d'extraits de phrase	146
Tâche d'extraits de phrase	154
Stockage des kits d'extraits	160
Sequence Play Mode (Mode de lecture séquentielle)	161
Utility Mode (Mode utilitaire)	163
Tâche utilitaire	170
Card Mode (Mode carte)	171
Annexe	
À propos des cartes plug-in (en option)	177
Messages de l'afficheur	181
Dépannage	182
Spécifications	185
Index	186

**Section
Instructions
de base**

**Section
Références**

Voice Mode
(Mode voix)

Performance
Mode
(Mode
performance)

Phrase Clip
Mode
(Mode extraits
de phrase)

Sequence Play
Mode
(Mode de
lecture
séquentielle)

Utility Mode
(Mode
utilitaire)

Card Mode
(Mode carte)

Annexe

Section Instructions de base

Commandes & Prises

Panneau avant

① Bouton [VOLUME] (page 20)

Règle le volume général. Tournez le bouton vers la droite pour augmenter le niveau de sortie des bornes OUTPUT L/R et PHONES.

② Touches OCTAVE [UP] et [DOWN] (page 28) (CS6x uniquement)

Appuyez sur l'une de ces touches pour augmenter ou diminuer les octaves de la plage de notes du clavier. Enfoncez ces deux touches en même temps pour rétablir la plage standard (0).

③ Molette de variation de ton (page 47) (CS6x uniquement)

Contrôle l'effet de variation de ton. Vous pouvez également attribuer d'autres fonctions à cette commande.

④ Molette de modulation (page 47) (CS6x uniquement)

Contrôle l'effet de modulation. Vous pouvez également attribuer d'autres fonctions à cette commande.

⑤ Commande de ruban (page 48) (CS6x uniquement)

Faites glisser votre doigt horizontalement sur la surface de cette commande pour changer la valeur d'un paramètre spécifique en continu. Vous pouvez également attribuer plusieurs fonctions à cette commande.

⑥-1 Boutons FILTER (Filtre) (page 40)

Ces deux boutons vous permettent d'apporter des modifications dynamiques et en temps réel à la tonalité d'un son.

⑥-2 Boutons EFFECT (Effet) (page 40)

Ces boutons contrôlent la profondeur (niveau d'émission) des effets Reverb et Chorus (Réverbération et Chœurs) respectivement.

⑥-3 Boutons EG (Générateur d'enveloppe) (page 40)

Ces quatre boutons contrôlent les variations de hauteur, ton et volume.

⑥-4 Commandes PORTAMENTO (page 59)

Cette section comporte la touche PORTAMENTO [ON/OFF] ainsi qu'un bouton permettant de régler la durée du portamento. Lorsque le Portamento est activé, il y a une transition subtile des tons d'une touche à la suivante. La durée de portamento représente la vitesse de transition.

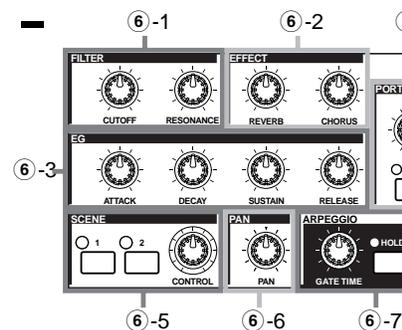
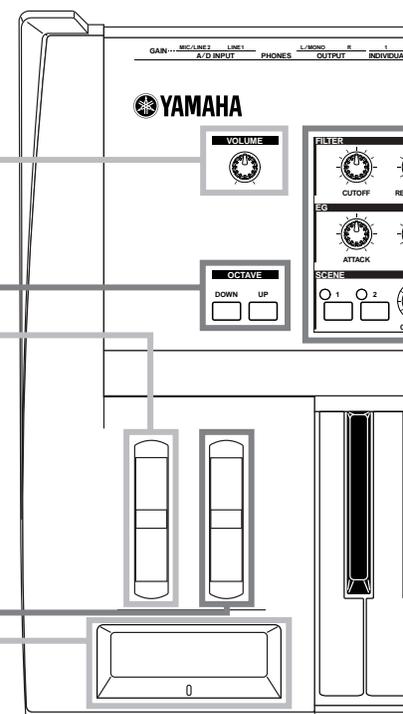
⑥-5 Commandes SCENE (page 45)

Appuyez sur la touche SCENE ([1] ou [2]) pour rappeler les paramètres de bouton stockés. La DEL de la touche active est allumée. Le bouton [CONTROL] peut être utilisé pour créer une transition subtile entre deux scènes. Vous pouvez également définir la molette de modulation ou une commande de prise au pied comme le bouton SCENE [CONTROL] (page 46).

⑥-6 Bouton [PAN] (Panoramique) (page 59)

Ce bouton permet de régler la position de panoramique stéréo du son produit (c'est-à-dire la position du son dans l'image stéréo).

CS6x

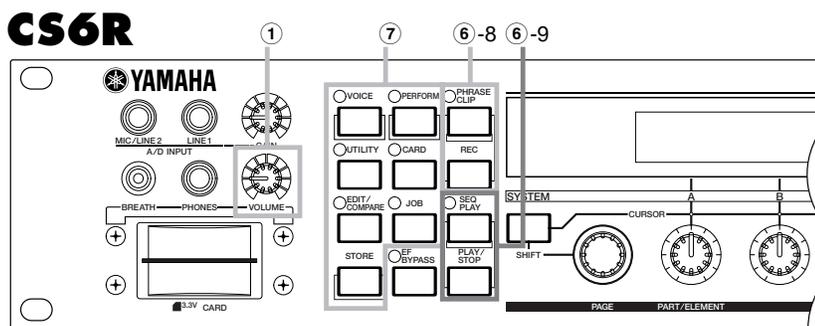
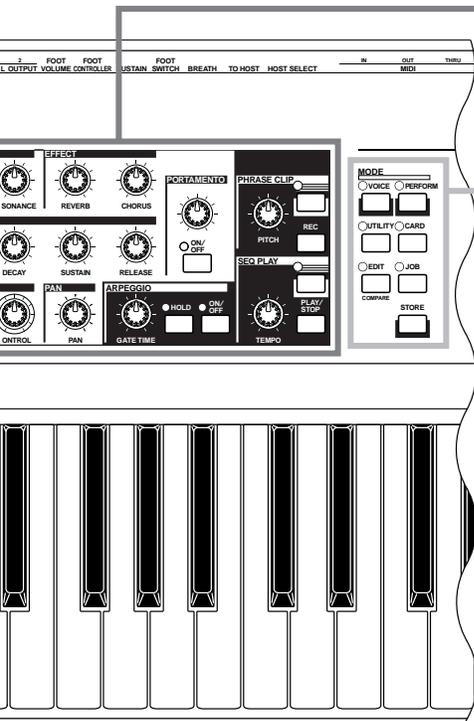


6 Boutons Sound Control (Contrôle du son) (page 40) (CS6x uniquement)

Avec ces boutons, vous pouvez modifier les effets et les tons en temps réel. Différents boutons sont attribués à la fréquence de coupure de filtre et à la résonance, aux paramètres de temps du générateur d'enveloppe (GE) ainsi qu'aux effets Reverb et Chorus. D'autres commandes sont liées aux arpèges, portamento, extraits de phrase et au séquenceur.

7 Touches MODE (page 21)

Ces touches permettent de sélectionner les modes Voice, Performance, Utility ou autre. Avec le CS6R, vous pouvez reproduire (audition) la voix à la note C3 avec une vélocité de 127 en appuyant sur la touche [VOICE] en mode de lecture de voix. De même, si vous appuyez sur la touche [PERFORM] en mode performance, vous pouvez reproduire des voix des parties (sélecteur Layer activé) à la note C3 avec une vélocité de 127.



6-7 Commandes ARPEGGIO (Arpège) (page 42)

La touche [ON/OFF] permet d'activer ou de désactiver les arpèges. L'arpégiateur joue en fonction des paramètres d'arpèges de chaque voix ou performance. Utilisez le bouton [GATE TIME] pour régler la longueur de reproduction de chaque note dans les arpèges (page 42). Appuyez sur la touche [HOLD] (la diode correspondante s'allumera) pour que les arpèges continuent même après relâchement des notes. Pour arrêter les arpèges, appuyez sur la touche HOLD à nouveau (la diode s'éteint).

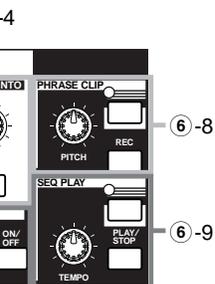
6-8 Commandes PHRASE CLIP (Extraits de phrase) (page 53)

Appuyez sur la touche PHRASE CLIP pour passer en mode de lecture d'extrait de phrase (la diode correspondante s'allumera). Appuyez ensuite sur la touche [REC] pour passer en mode d'enregistrement d'extraits. Dans ce mode, vous pouvez enregistrer un Phrase Clip (données de forme d'onde) à l'aide d'un micro externe, puis traiter le son comme un instrument de musique. Le bouton [PITCH] modifie le ton du Phrase Clip (ou son tempo s'il est rythmique).

Avec le CS6R, vous pouvez reproduire (audition) le son en appuyant sur la touche PHRASE CLIP en mode Extraits de phrase à la note C3 avec une vélocité de 127.

6-9 Commandes SEQ (Séquence) (pages 26 et 161)

Appuyez sur la touche [SEQ] pour passer en Sequence Play Mode (Mode de lecture de séquence). Dans ce mode, vous pouvez jouer un fichier MIDI à partir de la carte mémoire. Utilisez la touche [PLAY/STOP] pour démarrer ou arrêter la reproduction du fichier sélectionné. Vous pouvez utiliser le bouton [TEMPO] pour régler la vitesse de reproduction.



8 LCD (Afficheur à cristaux liquide)

Il s'agit d'un afficheur rétroéclairé à deux lignes.

9 [SHIFT] key (Page 23)

Dans le mode de lecture de voix ou de performance, un écran pour visualiser ou régler le paramètre Octave et le canal de transmission MIDI (page 23) apparaît lorsque vous appuyez sur la touche [SHIFT]. Dans les modes d'édition, lorsque vous enfoncez cette même touche et que vous tournez le bouton [PAGE], un écran de menus s'affiche et vous pouvez rapidement passer d'un écran à l'autre (page 23). Si vous tournez les boutons [A] ~ [D], [1] ~ [2] et [DATA] ou que vous appuyez sur la touche [INC/YES] ou [DEC/NO] tout en maintenant cette touche enfoncée, vous pouvez déplacer le curseur sans modifier la valeur d'un paramètre (page 24).

10 Bouton [PAGE] (page 23)

Ce bouton vous permet de passer d'un écran à l'autre dans chaque mode. Un mode comporte plusieurs écrans.

11 Boutons [A], [B], [C], [1] et [2] (page 24)

Dans chaque mode de lecture, ces boutons contrôlent principalement les fonctions qui leur sont attribuées. Dans chaque mode d'édition, les boutons sont utilisés pour définir la valeur du paramètre indiqué dans l'affichage. En fonction de l'opération ou de l'écran sur lequel vous travaillez, ces boutons fonctionneront différemment.

Les boutons [A] à [C] peuvent être affectés aux fonctions de commande du système (page 165).

Les boutons [1] et [2] peuvent être affectés aux fonctions de commande qui influencent les voix (page 84).

12 Bouton [DATA] (Données) (page 25)

Utilisez ce bouton pour augmenter ou diminuer la valeur du paramètre sur lequel le curseur est placé.

13 Touche [EF BYPASS] (Ignorer l'effet) (page 66)

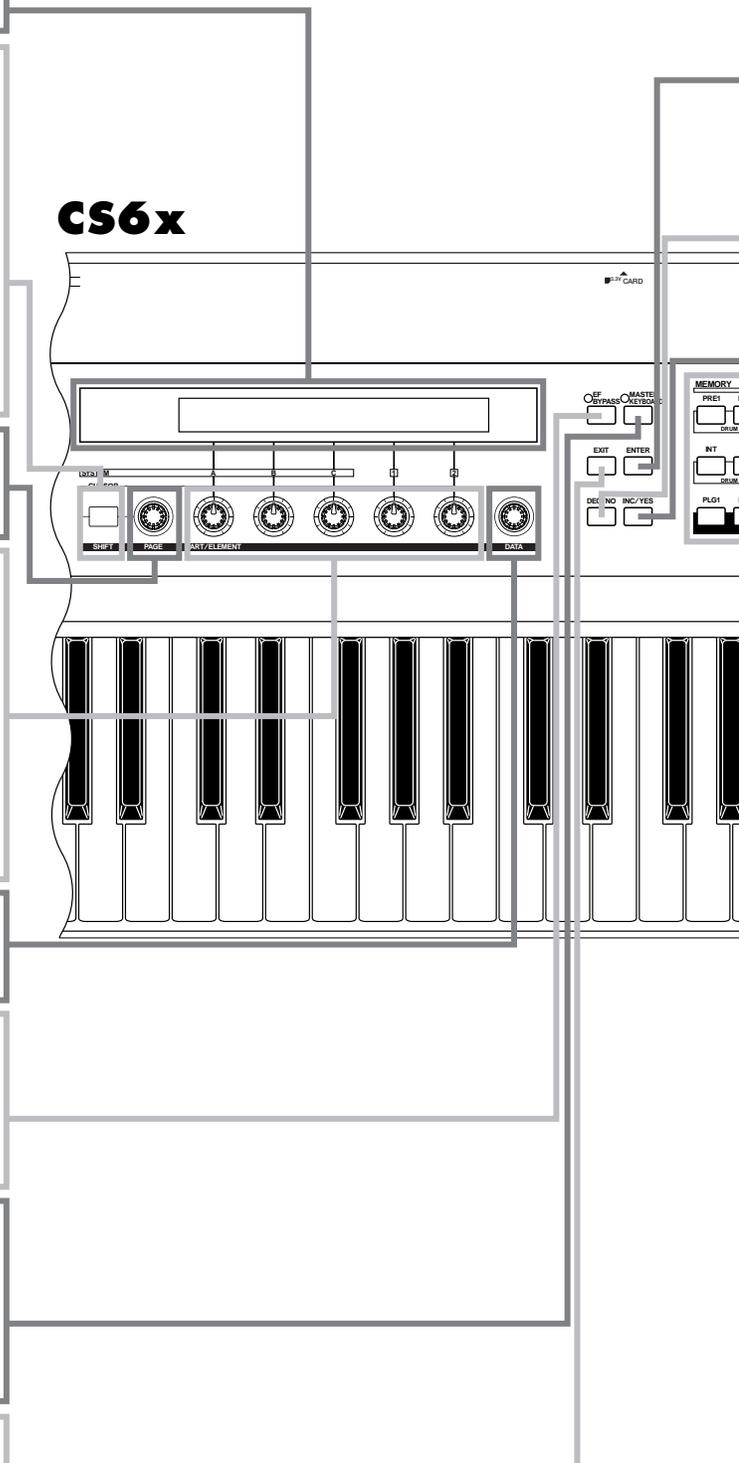
Active/désactive le paramètre Effect Bypass. Appuyez sur cette touche (la diode correspondante s'allumera) pour ignorer les effets utilisés avec la voix ou la performance actuelle. Les effets ignorés (réverbération, chœurs ou insertion) sont spécifiés dans le mode utilitaire (page 164).

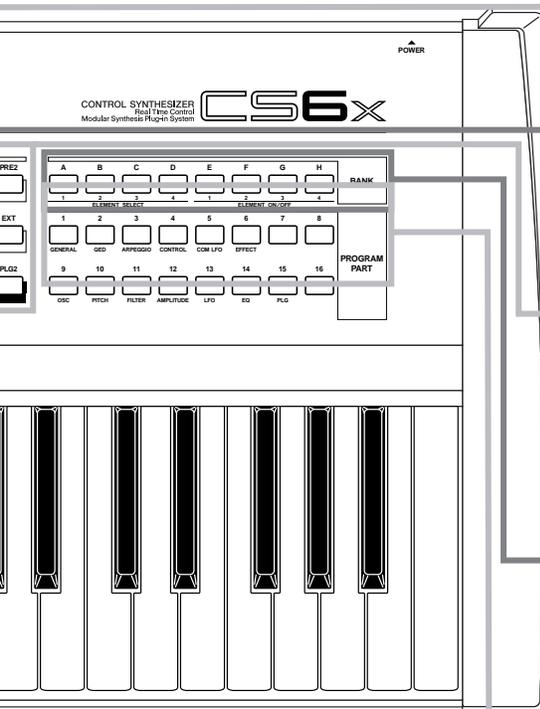
14 Touche [MASTER KEYBOARD] (Clavier principal) (pages 67 et 121) (CS6x uniquement)

En mode performance, le clavier CS6x peut fonctionner comme clavier MIDI principal. Lorsque cette touche est enfoncée et activée (la DEL correspondante s'allumera), le clavier peut jouer et commander plusieurs modules de son MIDI connectés au CS6x.

15 Touche [EXIT] (Page 23)

Les menus et les écrans du CS6x/CS6R se présentent sous la forme d'une arborescence. Appuyez sur cette touche pour quitter l'écran actuel et revenir au niveau précédent de l'arborescence.





16 Touche [ENTER] (pages 24 et 25)

Lorsque vous sélectionnez une mémoire ou une banque pour la voix ou performance, appuyez sur cette touche pour déterminer un emplacement mémoire. Vous pouvez également l'utiliser pour exécuter une tâche ou enregistrer une opération.

17 Touche [DEC/NO] (page 24)

Cette touche permet de diminuer la valeur du paramètre sur lequel le curseur est placé. Vous pouvez également l'utiliser pour annuler une tâche ou enregistrer une opération.

18 Touche [INC/YES] (page 24)

Cette touche permet d'augmenter la valeur du paramètre sur lequel le curseur est placé. Vous pouvez également l'utiliser pour exécuter une tâche ou enregistrer une opération.

19 Touches MEMORY (Mémoire) (pages 27, 29, 75 et 119)

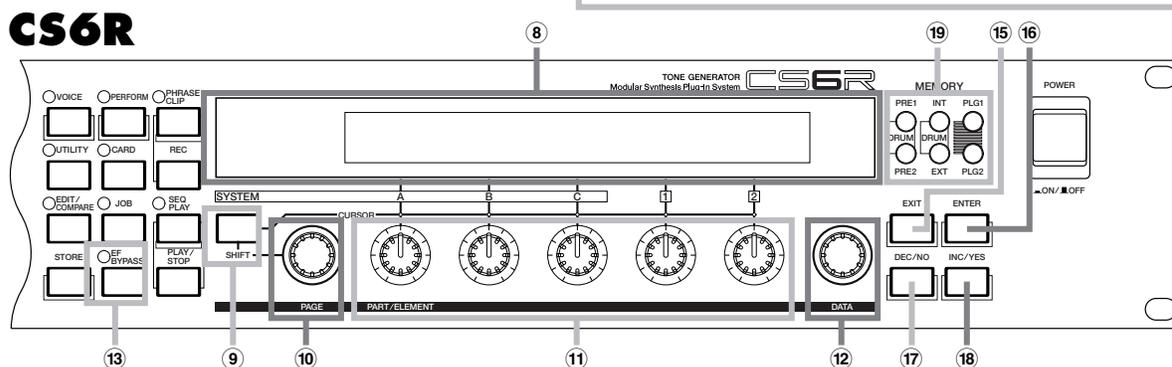
À l'aide d'une de ces touches, vous pouvez sélectionner une mémoire de voix ou de performance. Appuyez sur la touche [ENTER] pour sélectionner la mémoire. En mode performance, les touches [INT], [EXT], [PLG1] et [PLG2] peuvent être utilisées pour sélectionner une partie d'extrait de phrase, une partie AD, une partie Plug-in 1 et Plug-in 2. Les touches [PRE1] et [PRE2] permettent de sélectionner le paramètre Common (pour toutes les parties).

20 Touches BANK (Banque) [A] à [H] (pages 75 et 119) (CS6x uniquement)

Chaque touche permet de sélectionner une banque de voix ou de performance. Chaque banque contient seize voix ou performances. En mode d'édition de voix, les touches BANK de [A] à [D] permettent de sélectionner un élément de voix (ELEMENT SELECT) tandis que les banques [E] à [H] permettent d'activer ou de désactiver l'élément de voix associé (ELEMENT ON/OFF). Lorsque vous activez le mode de clavier principal en appuyant sur la touche [MASTER KEYBOARD], ces touches (A-D) permettent de choisir respectivement les zones 1 à 4 si le paramètre du mode de clavier principal est défini sur 4zone en mode d'édition ~ de performance.

21 Touches PROGRAM/PART [1] à [16] (pages 76 et 119) (CS6x uniquement)

Chaque touche permet de sélectionner une voix ou une performance de la banque active. En mode d'édition de voix, chacune de ces touches permet de sélectionner le menu d'édition associé. En mode performance, elles permettent de choisir respectivement les parties [1] à [16].



Panneau arrière

① Sélecteur POWER (page 19)

Ce sélecteur active et désactive le synthétiseur.

② Borne AC INLET (Courant alternatif) (page 12)

Insérez la fiche femelle de la prise AC dans ce connecteur avant de la brancher sur la prise d'alimentation.

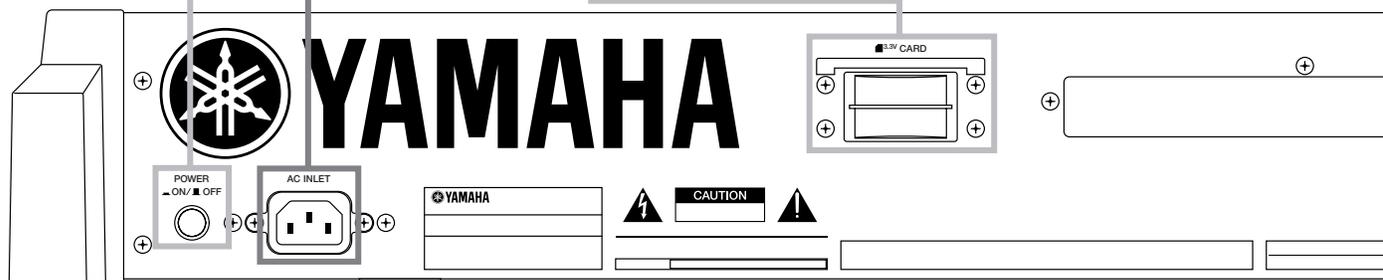
③ Fente CARD (Carte) (page 171)

Vous pouvez insérer ici une carte mémoire pour transférer différentes données vers/à partir de l'instrument. Lisez attentivement les précautions d'emploi d'une carte mémoire (page 171) avant de l'utiliser.

④ Connecteurs MIDI IN, OUT et THRU (page 15)

MIDI IN reçoit les messages MIDI envoyés à partir d'un appareil MIDI externe. Utilisez ce connecteur pour commander le synthétiseur à partir d'un appareil MIDI externe. MIDI OUT envoie les messages MIDI générés par le synthétiseur telles les notes jouées sur le clavier ou le panneau/variations de bouton vers un module de son MIDI ou une appareil externe. MIDI THRU renvoie les messages MIDI reçus vers le connecteur MIDI IN. Connectez tout autre appareil MIDI sur ces connecteurs.

CS6x



⑩ Prise FOOT CONTROLLER

(Prise de commande au pied) (pages 18 et 48) (CS6x uniquement)

Une prise de commande au pied optionnelle (FC7, etc.) peut être connectée. À l'aide de la prise de commande au pied, vous pouvez contrôler les tons, hauteurs, volumes et autres paramètres avec le pied.

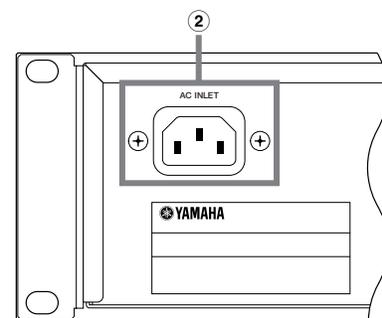
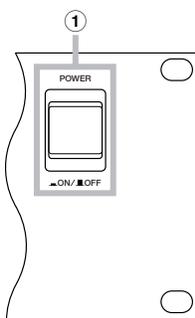
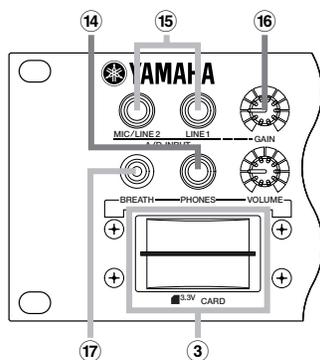
⑪ Borne FOOT VOLUME (Volume au pied) (pages 18 et 48) (CS6x uniquement)

Une commande au pied optionnelle (FC7, etc.) peut être connectée. Vous pouvez contrôler le niveau de sortie de l'instrument avec le pied. Dans le mode utilitaire, vous pouvez sélectionner Volume ou Expression pour cette commande.

⑫ Bornes de sortie INDIVIDUAL OUTPUT 1 et 2 (page 13)

Les signaux audio de niveau de ligne sont émis à partir du synthétiseur via les bornes de l'écouteur (fiche d'écouteurs mono 6 mm). La sortie est séparée de celle située sur les bornes OUTPUT L/MONO et R. En mode performance, vous pouvez spécifier quelles parties peuvent être envoyées à partir de ces sorties séparées.

CS6R



5 Sélecteur HOST SELECT

(Sélection de l'hôte) (page 16)

Utiliser ce sélecteur pour choisir le type d'ordinateur connecté au synthétiseur via le connecteur TO HOST.

6 Connecteur TO HOST (Vers l'hôte)

Ce connecteur permet de connecter un ordinateur à l'aide d'un câble d'ordinateur en série optionnel (page 16).

7 Prise BREATH (Souffle)

(pages 18 et 48)

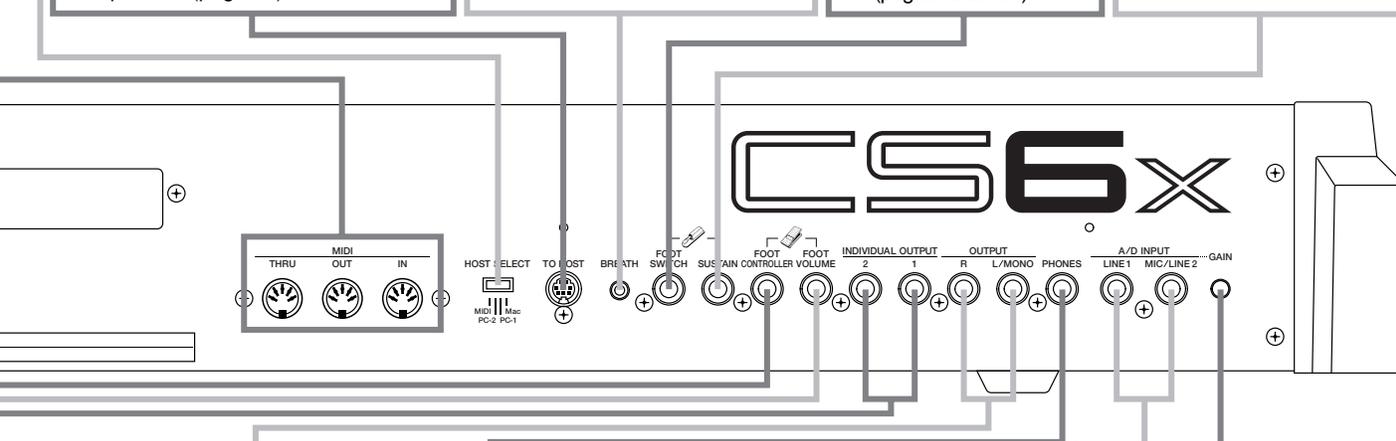
Cette prise permet de connecter une commande de souffle optionnelle BC3. Vous pouvez utiliser la commande de souffle pour modifier le niveau de sortie ou le ton des sons en fonction de la force de votre souffle. Sur le CS6R, cette borne se situe sur le panneau avant.

8 Prise FOOT SWITCH (Sélecteur au pied) (pages 18 et 48)

Vous pouvez connecter un sélecteur au pied (FC4 ou FC5) sur cette prise. À l'aide du sélecteur au pied, vous pouvez activer ou désactiver une fonction spécifique attribuée à l'instrument avec le pied (pages 53 et 165)

9 Borne SUSTAIN (Maintien) (pages 18 et 48)

Un sélecteur au pied optionnel (FC4 ou FC5) peut être connecté à cette prise. Vous pouvez utiliser le sélecteur au pied comme la pédale de sourdine d'un piano acoustique ou comme effet de maintien.



13 Bornes OUTPUT L/MONO et R (page 13)

Les signaux audio de niveau de ligne sont envoyés via ces bornes d'écouteurs. Pour une sortie monophonique, utilisez la borne L/MONO.

14 Borne PHONES (Écouteurs) (page 13)

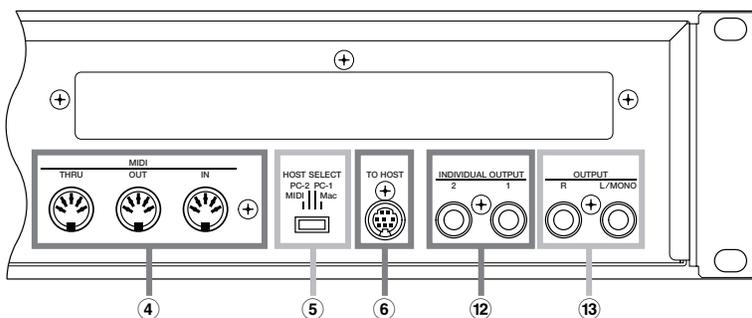
Cette borne vous permet de connecter une paire d'écouteurs. Sur le CS6R, elle se situe sur le panneau avant.

15 Bornes d'entrée A/D INPUT (page 14)

Les signaux audio externes peuvent être envoyés via ces bornes d'écouteurs. Utilisez ces bornes lors de l'enregistrement d'extraits de phrase en connectant un micro ou tout autre équipement audio. Pour enregistrer un signal de niveau de ligne monophonique, utilisez LINE 1. Prenez MIC/LINE 2 pour enregistrer un signal de niveau de micro. Pour enregistrer un signal de niveau de ligne stéréo, utilisez les deux prises. Cependant, les signaux stéréo sont mélangés en interne à un signal monophonique lors de l'enregistrement. Sur le CS6R, ces bornes se situent sur le panneau avant.

16 Bouton GAIN (Gain) (pages 73 et 144)

Ce bouton permet de régler le gain d'entrée des signaux audio aux bornes d'entrée A/D. Il est possible que vous deviez régler ce bouton en fonction du type d'appareil (microphone, autre sortie d'instrument, etc.) connecté lors de l'enregistrement d'un extrait de phrase. Sur le CS6R, ce bouton se situe sur le panneau avant.

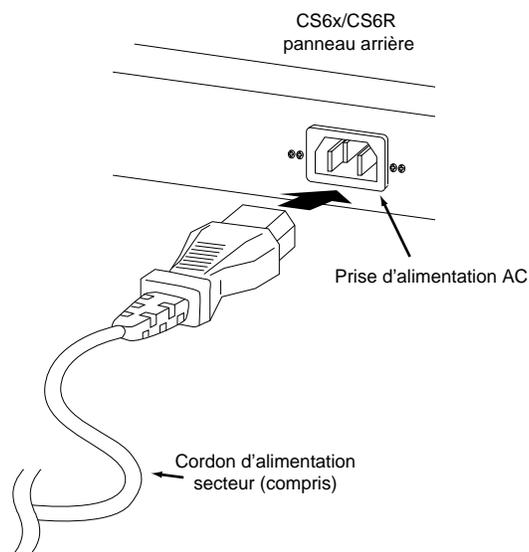


Avant l'utilisation

Cette section vous indique comment raccorder l'appareil à une prise, à des appareils audio et MIDI et à un ordinateur. Ne mettez le synthétiseur sous tension que lorsque les branchements sont correctement effectués.

Nous vous recommandons de lire ce chapitre avant d'utiliser le synthétiseur.

Alimentation



- 1 Vérifiez que le sélecteur POWER est réglé sur OFF (touche non enfoncée).
 - 2 Raccordez le câble d'alimentation fourni à la borne AC INLET située sur le panneau arrière de l'instrument.
 - 3 Branchez l'autre extrémité du câble d'alimentation à une prise de courant. Assurez-vous que la tension du synthétiseur convient à la norme du pays dans lequel il est utilisé.
- ⚠ Vérifiez que votre CS6x/CS6R est bien réglé sur la tension en usage dans le pays d'utilisation (valeur indiquée sur le panneau arrière). Si vous branchez l'appareil à une prise de courant non appropriée, vous risquez d'endommager les circuits internes et même de vous exposer à un danger d'électrocution.
- ⚠ Utilisez uniquement le cordon d'alimentation secteur fourni avec le CS6x/CS6R. Si celui-ci est manquant ou endommagé, contactez votre revendeur Yamaha. L'utilisation d'un câble de remplacement inadéquat risque de provoquer un incendie ou un danger d'électrocution !
- ⚠ Le type de câble fourni avec le CS6x/CS6R peut varier selon le pays d'achat (une prise de terre peut être fournie). Un branchement incorrect à la terre peut provoquer un choc électrique. Ne remplacez pas la prise fournie avec le CS6x/CS6R. Si elle ne convient pas, faites installer une prise adéquate par un électricien. N'utilisez pas d'adaptateur pour remplacer la prise de terre.

Connexions

Branchement à un appareil audio externe

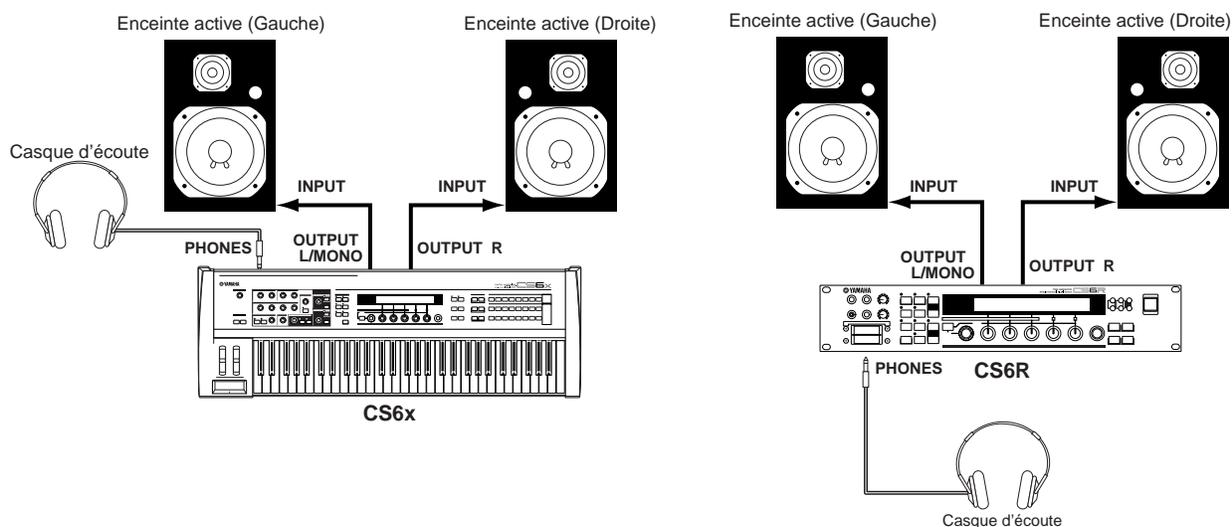
Le synthétiseur ne dispose pas de haut-parleurs intégrés et vous devez par conséquent le relier à un appareil audio externe. Vous pouvez également utiliser un casque.

Les illustrations qui suivent indiquent comment raccorder le synthétiseur à un appareil audio externe.

NOTE Le CS6R nécessite également un contrôleur MIDI externe (clavier), bien que cela ne soit pas nécessaire lorsque vous utilisez le séquenceur interne. Pour plus d'informations sur les connexions MIDI, reportez-vous à la section suivante.

Raccordement de haut-parleurs stéréo

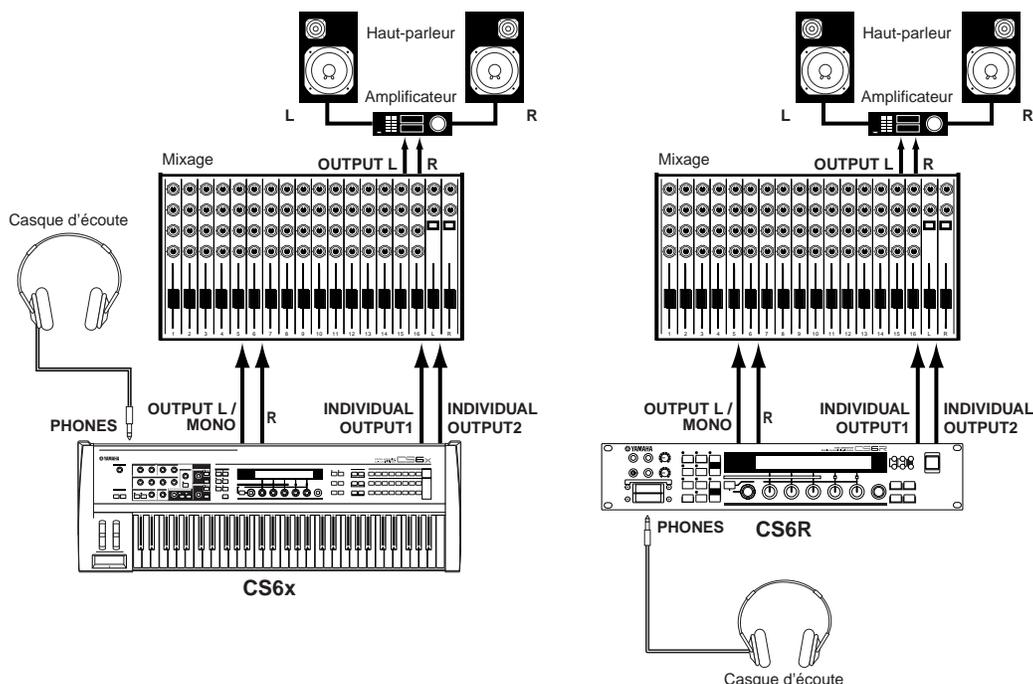
Une paire de haut-parleurs peut reproduire fidèlement les sons les plus riches de l'instrument, avec tous les réglages de panoramique et d'effet. Branchez les haut-parleurs à la sortie OUTPUT L/MONO et à la prise R du panneau arrière.



NOTE Lorsque vous utilisez un seul haut-parleur, branchez-le à la prise OUTPUT L/MONO du panneau arrière.

Raccordement à une table de mixage

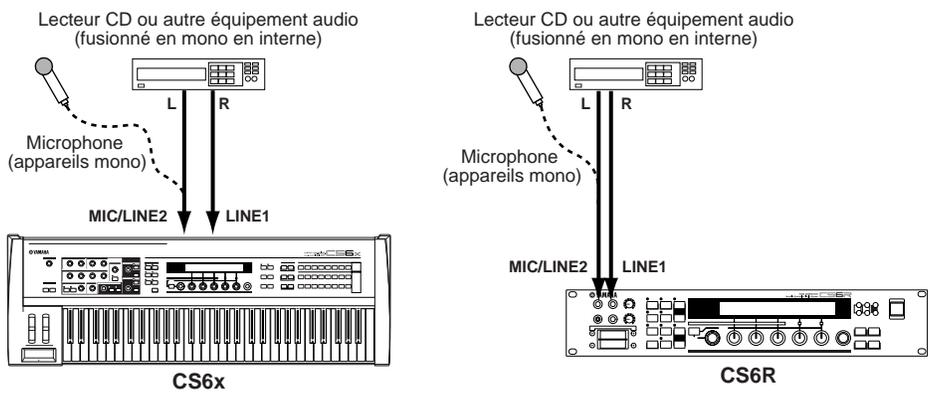
L'instrument comporte d'autres sorties audio en plus des prises OUTPUT (L/MONO et R). Ces quatre sorties permettent de brancher une table de mixage pour contrôler individuellement les sorties de quatre parties en mode Performance (voir page 117). Vous pouvez indiquer un acheminement de sortie pour chaque partie à partir du mode Performance Edit (Édition de performance) (voir page 133).



NOTE Le branchement d'une paire d'enceintes n'affecte pas la sortie audio des prises OUTPUT (L/MONO et R). Vous pouvez contrôler les mêmes sons via un casque et via les prises OUTPUT. Vous ne pouvez toutefois pas contrôler les sons transmis à un casque via les sorties INDIVIDUAL OUTPUT 1 et 2.

Raccordement d'un microphone ou d'un autre appareil audio

Vous pouvez enregistrer ou importer des sons externes ou des données de forme d'onde et les utiliser comme des sons d'instrument (Phrase Clips (Extraits de phrases) (voir page 142). Lorsque vous enregistrez une source audio externe, branchez un microphone ou la source audio aux prises A/D INPUT (LINE 1 et MIC/LINE 2).



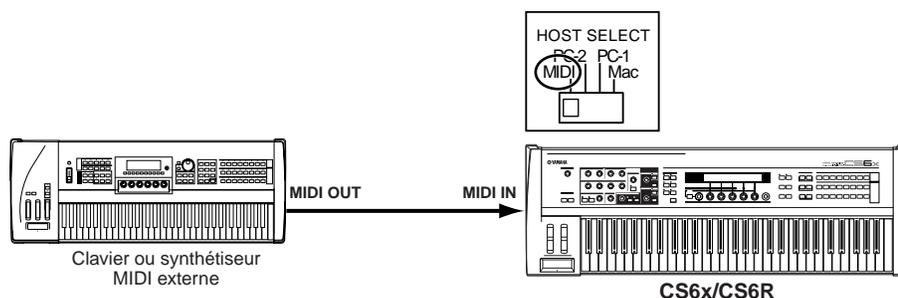
- NOTE** Les prises LINE 1 et MIC/LINE 2 peuvent recevoir des signaux monophoniques. Pour transmettre un signal de niveau monophonique à l'instrument, utilisez uniquement l'entrée LINE 1. Utilisez l'entrée MIC/LINE 2 pour transmettre un signal de niveau microphone. Lorsque vous importez des signaux stéréo, utilisez les deux prises. Ces signaux stéréo seront ensuite fusionnés en un signal monophonique.
- NOTE** Lorsque tous les branchements sont effectués, vous êtes prêt pour l'enregistrement. Lorsque vous commencez à enregistrer, vous aurez parfois besoin d'ajuster le gain d'entrée de la source audio à l'aide du bouton GAIN. Pour plus de détails sur les Phrase Clips (Extraits de phrases) et le réglage du gain d'entrée, reportez-vous à la page 142.
- !** Si vous ne choisissez pas le type de source d'entrée appropriée (voir pages 130, 144), vous risquez d'endommager les appareils connectés ainsi que votre propre ouïe. Veillez à définir ce paramètre correctement.
- !** Avant de raccorder un appareil à la prise A/D INPUT, baissez toujours au maximum le bouton GAIN.
- !** N'utilisez jamais simultanément les sorties LINE1 et MIC/LINE2 sauf lorsque vous voulez transmettre des signaux stéréo, qui seront fusionnés en un signal monophonique par l'instrument. Dans le cas contraire, vous risquez d'endommager l'appareil externe.
- NOTE** Vous pouvez brancher une source audio externe à la partie d'entrée A/D et l'utiliser comme partie dans une performance. Voir les détails page 73,130.

Branchement d'un appareil MIDI externe

Vous pouvez brancher un appareil MIDI externe à l'aide d'un câble MIDI (non fourni) et le contrôler à partir du synthétiseur. Vous pouvez également utiliser un clavier ou un séquenceur MIDI externe pour contrôler les sons internes du synthétiseur. Cette section présente diverses applications MIDI.

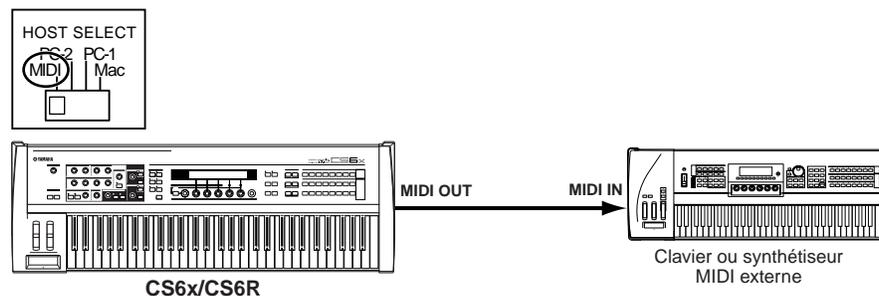
NOTE Le sélecteur « HOST SELECT » situé sur le panneau arrière doit être réglé sur « MIDI ». Dans le cas contraire, les informations MIDI ne sont pas transmises par la prise MIDI OUT du synthétiseur.

Prise de commandes à partir d'un clavier MIDI externe

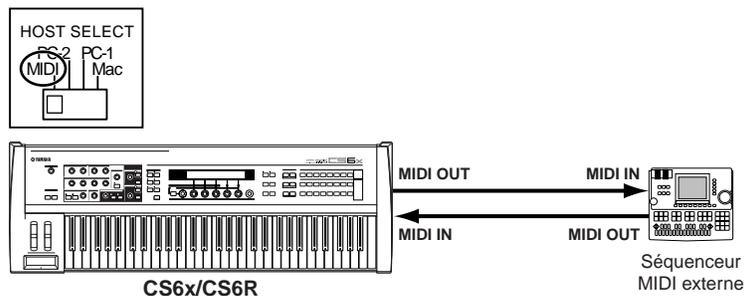


NOTE Le CS6R n'ayant pas de clavier intégré, la connexion MIDI mentionnée ci-dessus vous permet de jouer en temps réel.

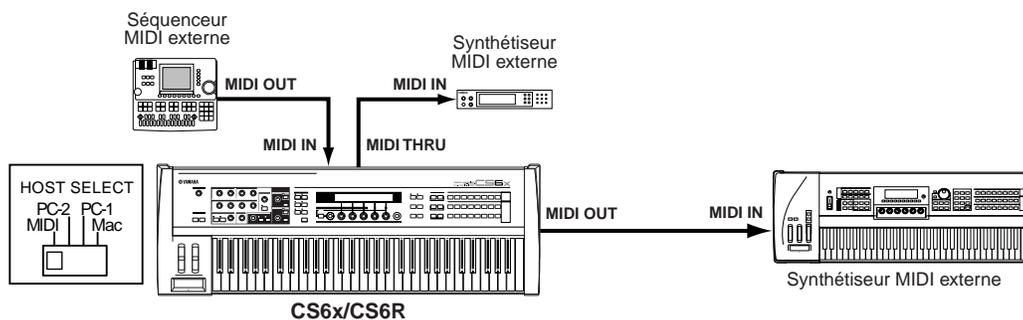
Commande d'un clavier MIDI externe



externe



Prise de commande d'un autre appareil MIDI via MIDI THRU



Grâce aux prises MIDI mentionnées ci-dessus, vous pouvez transmettre des données MIDI via la prise MIDI OUT tandis que des données MIDI du séquenceur externe peuvent être envoyées à un synthétiseur MIDI externe via la prise MIDI THRU.

NOTE Le câble MIDI ne doit pas mesurer plus de 15 mètres de long et trois appareils MIDI au maximum peuvent être branchés en série (via la prise MIDI THRU de chaque unité). Pour raccorder des unités supplémentaires, utilisez un boîtier « MIDI Thru » pour les branchements parallèles. Si les câbles MIDI sont trop longs, ou si un trop grand nombre d'appareils sont branchés via les prises MIDI THRU, vous risquez d'obtenir des erreurs.

Connexion à un ordinateur personnel

Lorsqu'un ordinateur est connecté, il peut être utilisé pour contrôler le synthétiseur et importer ou exporter les données du synthétiseur via MIDI. avec l'utilitaire Voice Editor fourni, vous pouvez éditer les voix du synthétiseur. Avec un autre utilitaire, Card Filer, vous pouvez transférer des fichiers entre l'ordinateur et la carte mémoire insérée dans la fente CARD du synthétiseur.

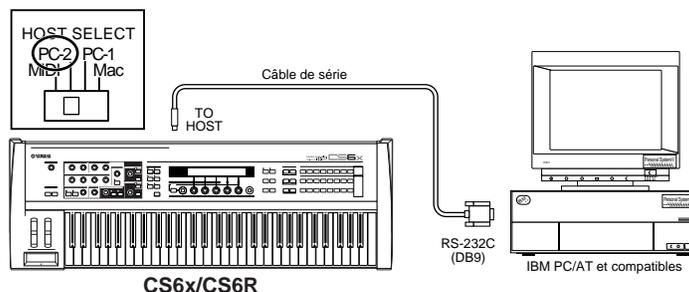
Vous pouvez connecter votre synthétiseur à un ordinateur de deux façons différentes :

- 1: Connexion série (raccordez le port série de l'ordinateur à la prise TO HOST du synthétiseur)
- 2: MIDI (raccordez l'interface MIDI de l'ordinateur ou l'interface MIDI externe aux sorties MIDI IN et OUT du synthétiseur)

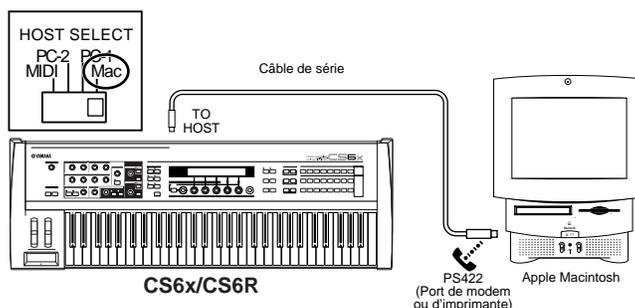
Les connexions sont différentes selon les ordinateurs :

1: ort série / TO HOST

IBM PC/AT

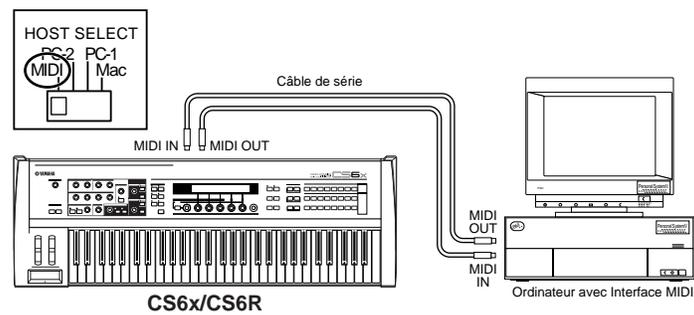


Macintosh

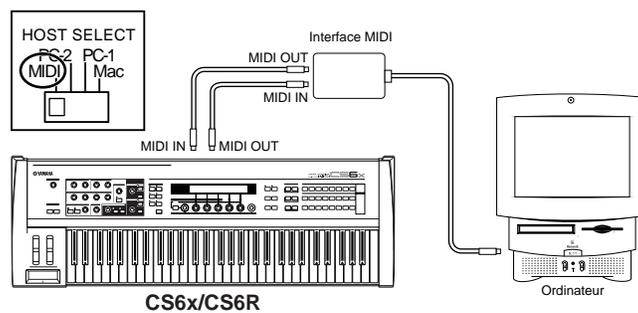


2: Connexion Interface MIDI / MIDI IN et OUT

Utilisation de l'interface MIDI de l'ordinateur



Utilisation d'une interface MIDI externe



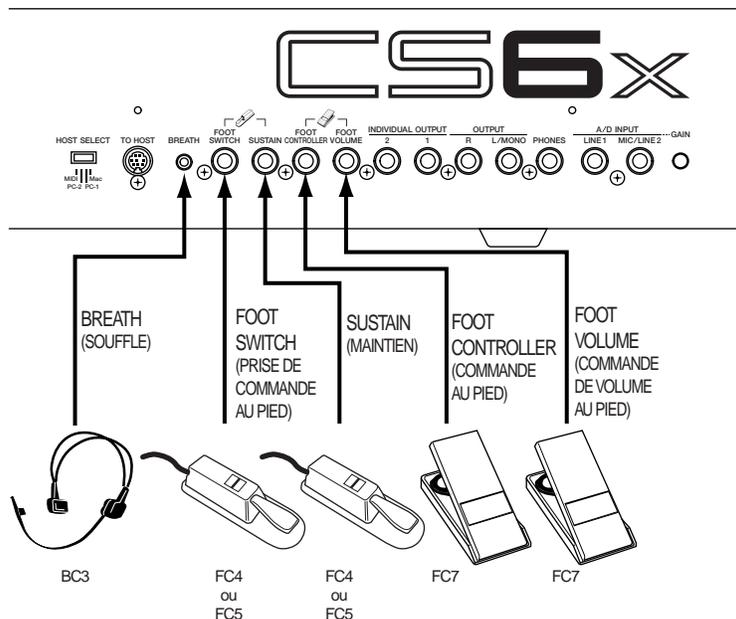
NOTE Vous devez disposer d'une application MIDI appropriée (séquenceur, éditeur, etc.) à votre plate-forme.

Raccordement de divers contrôleurs

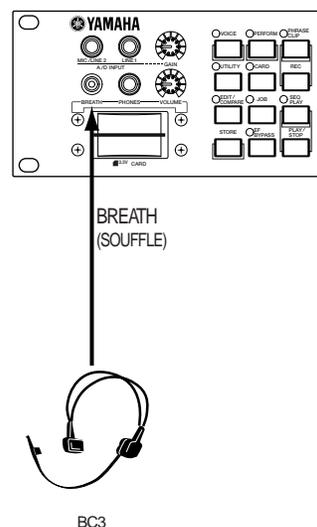
Le CS6x comporte plusieurs prises pour contrôleurs sur le panneau arrière, y compris FOOT SWITCH (prise de commande au pied), SUSTAIN (maintien), FOOT CONTROLLER (commande au pied), FOOT VOLUME (volume au pied) et BREATH (souffle). Vous pouvez brancher des contrôleurs supplémentaires comme une prise de commande au pied (FC4 ou FC5), une commande au pied (FC7) et un contrôleur de souffle (BC3, etc.) afin de régler le ton, le volume, la hauteur et autres paramètres. Le CS6R comporte un seul connecteur pour le contrôleur de souffle sur le panneau avant, mais d'autres commandes (semblables au CS6x) peuvent être disponibles grâce à des contrôleurs MIDI externes.

NOTE Pour plus de détails sur l'utilisation de ces contrôleurs, voir page 47.

CS6x



CS6R



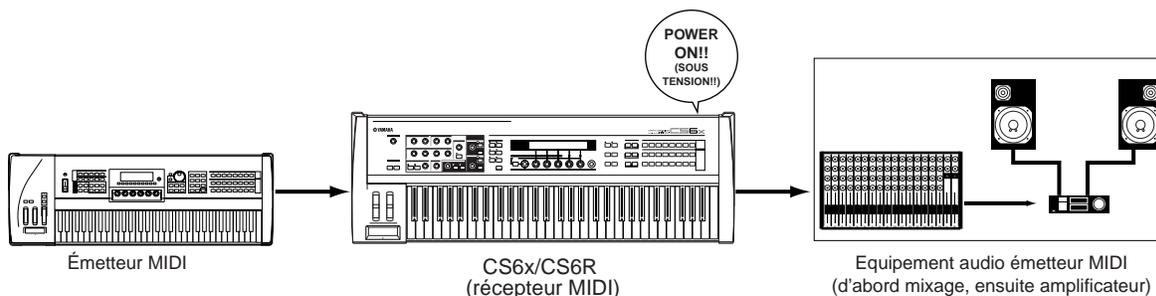
Mise sous tension

Procédure d'alimentation

Lorsque tous les branchements entre le synthétiseur et d'autres appareils ont été correctement effectués, vérifiez que les réglages de volume sont spécifiés sur zéro. Mettez ensuite sous tension tous les appareils, dans l'ordre suivant : appareils MIDI principaux (émetteurs), appareils MIDI secondaires (récepteurs) puis l'équipement audio (table de mixage, amplificateurs, haut-parleurs, etc.). Ceci garantit un transfert de signal fluide depuis le premier appareil jusqu'au dernier (d'abord MIDI, puis audio).

Pour éteindre l'ensemble, commencez par régler sur zéro le volume de chaque appareil audio puis éteignez chaque appareil dans l'ordre inverse (d'abord les appareils audio puis les appareils MIDI).

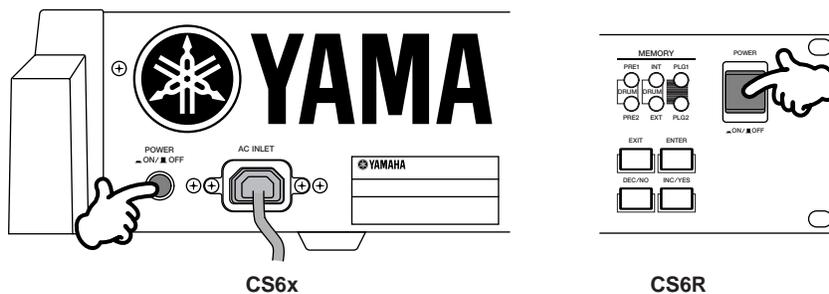
Lorsque le CS6x/CS6R est un récepteur MIDI :



Mise sous tension du CS6x/CS6R

NOTE Avant d'allumer ou d'éteindre votre synthétiseur, réglez sur zéro le volume de tous les appareils connectés.

1 Appuyez sur le sélecteur POWER.



2 Un écran d'accueil s'affiche brièvement.

3 L'écran Voice ou Performance Play Mode apparaît ensuite.

```
VCE Play) PRE1:001(A01)[S4:Generation]
EQLow-Q EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF
```

Si une carte mémoire a été insérée dans la fente CARD de l'instrument ou si une carte plug-in a été installée, d'autres écrans peuvent s'afficher avant l'écran Voice ou Performance Play Mode.

Si une carte mémoire qui a déjà été utilisée est insérée dans la fente CARD, un écran s'affiche pendant le chargement des fichiers résidant en mémoire EXT.

Si une carte mémoire neuve (n'ayant jamais été utilisée sur l'instrument) est insérée dans la fente CARD, un écran s'affiche pendant la création d'un fichier de base en mémoire EXT.

Si une carte plug-in a été installée, un écran confirmant sa présence s'affiche.

NOTE Le dernier écran qui s'affiche à la fin de la séquence d'alimentation peut varier en fonction du mode utilitaire disponible pour le réglage du mode d'alimentation (voir page 164).

4 Réglez le volume de l'amplificateur.

5 Tournez le bouton [VOLUME] du synthétiseur vers la droite pour ajuster le volume.

À propos des cartes mémoire

Une carte mémoire vous permet de sauvegarder divers types de données : voix, performance, extraits de phrases, plug-in, chaîne de séquences, etc. La fente CARD peut accepter des cartes mémoires 3,3 volts (SmartMedia), et une carte est fournie avec le synthétiseur.

NOTE Avant d'utiliser une carte mémoire, lisez les consignes d'utilisation (voir page 171).

• Formatage d'une carte mémoire

Vous ne pouvez pas sauvegarder des fichiers directement sur une carte mémoire neuve. La carte doit d'abord être formatée en mode Card (Carte) (voir page 176). La carte mémoire fournie avec le synthétiseur est déjà formatée et comporte des fichiers son de démonstration .

• Sauvegarde et chargement de données

Vous pouvez sauvegarder divers types de données sous forme de fichiers sur une carte mémoire formatée. Chaque fichier peut ensuite être chargé en temps voulu.

Vous pouvez sauvegarder et charger des données système, voix, performance, extraits de phrases, plug-in, chaîne de séquences, etc. Étant donné que les extraits de phrases ou les chaînes de séquences sont conservés temporairement dans la mémoire tampon du synthétiseur et perdus lorsque vous l'éteignez, vous devez auparavant sauvegarder ces données sur la carte mémoire.

Pour plus de détails sur le formatage d'une carte mémoire, sur la sauvegarde et le chargement de données, ainsi que sur les types de fichiers reconnus, reportez-vous en page 172.

Principe d'utilisation

Cette section fournit les consignes de base permettant d'utiliser le synthétiseur.

Sélection d'un mode

Plusieurs modes de fonctionnement sont proposés — Voice Play (Reproduction de voix), Performance Play (Reproduction de performance), Phrase Clip (Extrait de phrase), etc. — chacun d'eux vous permettant d'utiliser de manière efficace les différentes fonctions du synthétiseur.

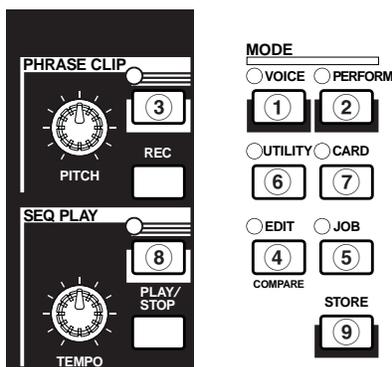
NOTE Chaque mode est présenté page 35.

Les voix, performance et extrait de phrase ont des modes de reproduction spécifiques. Pour accéder à chacun de ces modes, appuyez sur la touche MODE correspondante ([VOICE] pour le mode Voice Play (Reproduction de voix), [PERFORM] pour le mode Performance Play (Reproduction de performance)). Pour activer ou désactiver le mode Phrase Clip (Extrait de phrase), appuyez sur la touche PHRASE CLIP (notez que cette touche ne figure pas avec les autres touches MODE).

Des modes Edit (Édition) et Job (Tâche) sont également proposés pour les voix, les performances et les extraits de phrases. Pour activer le mode Edit (Édition) ou Job (Tâche), appuyez sur la touche [EDIT] ou [JOB] lorsque le mode Play (Reproduction) est déjà activé pour chacun de ces modes.

De même, il vous suffit d'appuyer sur la touche [STORE] lorsque vous êtes en mode Voice (Voix), Performance ou Phrase Clips (Extraits de phrases), que ce soit en mode Play (Reproduction) ou Edit (Édition), pour accéder au mode Store (Stockage) qui vous permet de stocker des voix, des performances ou des extraits de phrases.

Le synthétiseur comporte également un mode Utility (Utilitaire) permettant d'indiquer des réglages système, un mode Card (Carte) permettant d'exécuter des tâches relatives à la carte mémoire et un mode Sequence (Séquence) dans lequel vous pouvez reproduire des fichiers audio MIDI ou créer une chaîne de séquences (appuyez sur la touche [UTILITY] pour accéder au mode Utility, sur la touche [CARD] pour accéder au mode Card et sur la touche [SEQ] pour accéder au mode Sequence).



Modes Play (Reproduction)

① Mode Voice Play (Reproduction de voix) (voir page 74)

Appuyez sur la touche [VOICE] (sa DEL doit s'allumer) pour accéder au mode Voice Play (Reproduction de voix). Pour accéder à un autre mode, appuyez simplement sur la touche correspondante.

```
UCE Play> PRE1:001(A01)<[Sg:Generation]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF
```

② Mode Performance Play (Reproduction de

performance) (voir page 117)

Appuyez sur la touche [PERFORM] (sa DEL doit s'allumer) pour accéder au mode Performance. Pour accéder à un autre mode, appuyez simplement sur la touche correspondante.

```
PFM Play> INT:001(A01)<[---:Init Perf ]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G -----
```

③ Mode Phrase Clip Play (Reproduction d'extrait de phrase) (voir page 142)

Appuyez sur la touche [PHRASE CLIP] (sa DEL doit s'allumer) pour accéder au mode Phrase

Clip Play (Reproduction d'extrait de phrase). Pour accéder à un autre mode, appuyez simplement sur la touche correspondante. Si vous appuyez sur la touche [REC] lorsque le mode Phrase Clip Play (Reproduction d'extrait de phrase) est actif, l'écran Record en mode Phrase Clip s'affiche.

```
PCLP Play> 1(A01)<[---:Init Voice]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G -----
```

Modes Edit (Édition)

Lorsque vous avez activé un mode Play (Reproduction), vous pouvez rapidement passer au mode Edit (Édition)

correspondant en appuyant simplement sur la touche [EDIT] (sa DEL doit s'allumer).

④ Mode Voice Edit (Édition de voix) (voir page 78)

Appuyez sur la touche [EDIT] du mode Voice Play (Reproduction de voix). Pour passer à un autre mode, appuyez simplement sur la touche correspondante ou bien sur la touche [EXIT] pour retourner au mode Voice Play.

```
GEN Name> Ctrgy      a-Z      0-?      Cursor
C 1234              [Pf:Init Voice]
```

④ Mode Performance Edit (Édition de performance) (voir page 121)

Appuyez sur la touche [EDIT] lorsque le mode Performance Play (Reproduction de performance) est actif. Pour passer à un autre mode, appuyez simplement sur la touche correspondante ou bien sur la touche [EXIT] pour retourner au mode Performance Play.

```
GEN Name> Ctrgy      a-Z      0-?      Cursor
Common              [---:Init Perf ]
```

④ Mode Phrase Clip Edit (Édition d'extrait de phrase) (voir page 146)

Appuyez sur la touche [EDIT] lorsque le mode Phrase Clip Play (Reproduction d'extrait de phrase) est actif. Pour passer à un autre mode, appuyez simplement sur la touche correspondante ou bien sur la touche [EXIT] pour retourner au mode Phrase Clip Play.

```
GEN Name> Ctrgy      a-Z      0-?      Cursor
Common              [---:Init Perf ]
```

Modes Job (Tâche)

Lorsqu'un mode Play (Reproduction) est actif, vous pouvez rapidement passer au mode Job (Tâche) correspondant en appuyant simplement sur la touche [JOB] (sa DEL doit s'allumer).

⑤ Mode Voice Job (Tâche sur voix) (voir page 115)

Appuyez sur la touche [JOB] lorsque vous êtes en mode Voice

Play (Reproduction de voix) . Pour passer à un autre mode, appuyez simplement sur la touche correspondante ou bien sur la touche [EXIT] pour retourner au mode Voice Play.

```
UCE Initialize>
Job             Current Voice
```

⑤ Mode Performance Job (Tâche sur performance) (voir page 140)

Appuyez sur la touche [JOB] lorsque vous êtes en mode Performance Play (Reproduction de performance). Pour passer à un autre mode, appuyez simplement sur la touche correspondante ou bien sur la touche [EXIT] pour retourner au mode Performance Play.

```
PFM Initialize>
Job             Current Perform
```

⑤ Mode Phrase Clip Job (Tâche sur extrait de phrase) (voir page 154)

Appuyez sur la touche [JOB] lorsque vous êtes en mode Phrase Clip Play (Reproduction d'extrait de phrase). Pour passer à un autre mode, appuyez simplement sur la touche correspondante ou bien sur la touche [EXIT] pour retourner au mode Phrase Clip Play.

```
PCLP Status>Free      Used      CardFree
Job             4.0MB< 0KB< 0%>-X+---.-MB
```

⑤ Mode Utility Job (Tâche utilitaire) (voir page 170)

Appuyez sur la touche [JOB] lorsque vous êtes en mode Utilitaire (Tâche utilitaire). Pour passer à un autre mode, appuyez sur la touche correspondante ou bien sur la touche [EXIT] pour retourner au mode Utility.

```
UTIL Factory Set>
Job
```

Autres modes

⑥ Mode Utility (Utilitaire) (voir page 163)

Appuyez sur la touche [UTILITY] (sa DEL doit

s'allumer) pour accéder au mode Utility (Utilitaire). Pour accéder à un autre mode, appuyez simplement sur la touche correspondante.

```
MSTR TG>      Vol      NoteShift      Tune
Sys           127      +63      +102.3c
```

⑦ Mode Card (Carte) (page 171)

Appuyez sur la touche [CARD] (sa DEL doit s'allumer) pour accéder au mode Card (Carte). Pour accéder à un autre mode, appuyez simplement sur la touche correspondante.

```
Save>      Type      File      A-?      Cursor
Card      all      ***[NEWFILE .S2A]
```

⑧ Mode Sequence Play (Reproduction de séquence) (voir page 161)

Appuyez sur la touche SEQ (sa DEL doit s'allumer) pour accéder au mode Sequence Play (Reproduction de séquence). Pour accéder à un autre mode, appuyez simplement sur la touche correspondante.

```
SEQ      File#      ]      Perf
Chain00  001 J= 120  Meas=001 INT:128
```

NOTE Lorsque des messages exclusifs au système MIDI sont émis par un appareil MIDI externe, la DEL du mode Play (Reproduction) sélectionné (VOICE, PERFORM ou PHRASE CLIP) clignote.

⑨ Modes Store (Stockage) (voir pages 116, 141, 160)

Lorsque vous êtes dans un des modes de lecture ou d'édition, vous pouvez rapidement passer au mode stockage correspondant en appuyant simplement sur la touche [STORE]. Pour passer à un autre mode, appuyez sur la touche correspondante ou bien sur la touche [EXIT] pour retourner au mode de reproduction.

```
UCE Store [S#:Generation] >[Pf:Slapping]
Job             INT:001<A01>
```

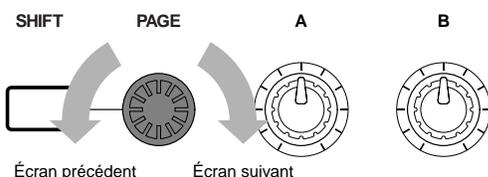
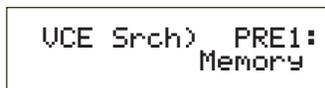
NOTE Vous pouvez également stocker les données Voice (Voix), Performance et Phrase Clip (Extrait de phrase) en mémorisant les paramètres en tant que « Scene 1 » et 2. Pour plus d'informations à ce sujet, voir page 45 (CS6x uniquement).

Choix d'un écran

Vous pouvez passer d'un écran à l'autre à l'aide du bouton [PAGE] et des touches [SHIFT], [PROGRAM/PART], [EXIT] et [ENTER].

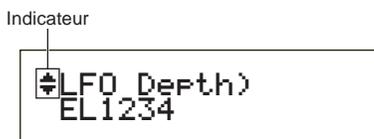
Bouton [PAGE]

Chaque mode comporte généralement plusieurs écrans principaux et plusieurs écrans secondaires. Utilisez le bouton [PAGE] pour passer d'un écran à l'autre.



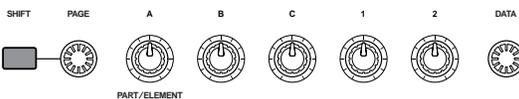
Comme le montre le schéma ci-dessous, le symbole « » s'affiche sur la gauche de l'écran si d'autres écrans précèdent ou suivent celui que vous consultez.

Le premier écran d'une série comporte le symbole « », indiquant que d'autres écrans suivent mais qu'il n'y en a aucun avant. Le dernier écran au contraire, comporte le symbole « », indiquant qu'il n'est suivi d'aucun écran.



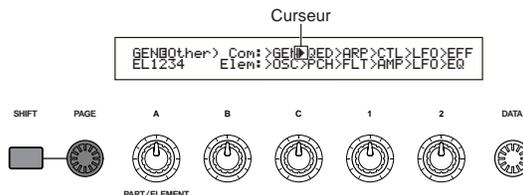
Touche [SHIFT]

Si vous maintenez enfoncée la touche [SHIFT] lorsque vous êtes en mode Voice Play (Reproduction de voix), vous pouvez modifier les paramètres affichés comme suit.



Certains modes comportent plusieurs écrans. Dans ce cas, vous pouvez utiliser le bouton [PAGE] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT] pour atteindre un écran spécifique.

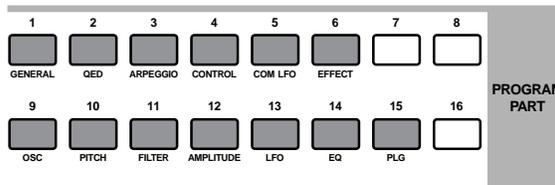
Si vous utilisez par exemple le bouton [PAGE] en appuyant simultanément sur la touche [SHIFT] en mode Voice Edit (Édition de voix), l'écran ci-dessous s'affiche. Sélectionnez un élément à l'aide du curseur (▸), puis relâchez la touche [SHIFT] pour atteindre l'écran de paramètres relatif à cet élément.



NOTE La touche [SHIFT] a d'autres fonctions, décrites dans d'autres sections de ce document.

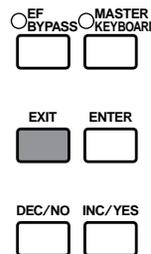
Touches [PROGRAM/PART]

Avec le CS6x, en mode Voice Edit (Édition de voix), les touches PROGRAM/PART permettent de sélectionner les éléments affichés sous les touches et d'accéder aux écrans correspondants.



Touche [EXIT]

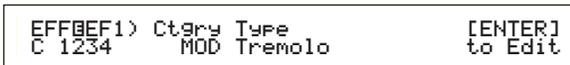
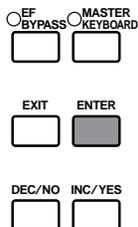
Appuyez sur la touche [EXIT] pour remonter dans l'arborescence et retourner à l'écran précédent.



NOTE La touche [EXIT] a d'autres fonctions, décrites dans d'autres sections de ce document.

Touche [ENTER]

Généralement, la touche [ENTER] permet d'appliquer des réglages de paramètres. Dans certains cas cependant, l'écran ci-dessous vous invite à appuyer sur la touche [ENTER].



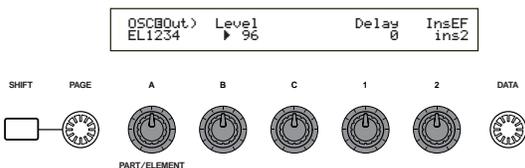
NOTE La touche [ENTER] a d'autres fonctions, décrites dans d'autres sections de ce document.

Saisie de données

Vous pouvez modifier directement les paramètres affichés à l'aide des boutons correspondants. Vous pouvez également placer le curseur (▸) sur un paramètre et régler sa valeur à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou du bouton [DATA].

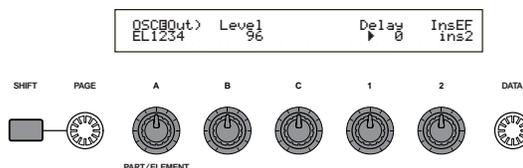
Boutons [A], [B], [C], [1] et [2]

Chaque paramètre affiché est normalement associé à un des boutons ([A], [B], [C], [1] ou [2]) situés sous l'affichage. Lorsque vous utilisez un de ces boutons, le curseur (▸) se place sur le paramètre correspondant et vous pouvez en modifier la valeur. Utilisez par exemple le bouton [B] à l'écran ci-dessous pour modifier le réglage de niveau. Tournez le bouton vers la droite pour augmenter la valeur ou vers la gauche pour la réduire.



Déplacement du curseur

Si vous utilisez un bouton ([A], [B], [C], [1] ou [2]) tout en appuyant sur la touche [SHIFT], vous pouvez placer le curseur (▸) sur le paramètre affiché correspondant sans en affecter la valeur.



Touches [INC/YES] et [DEC/NO]

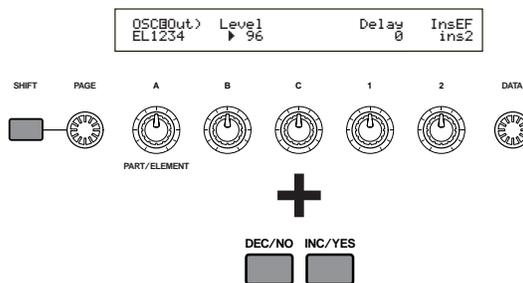
Vous pouvez utiliser la touche [INC/YES] pour augmenter la valeur d'un paramètre d'un degré, ou bien la touche [DEC/NO] pour la réduire d'un degré. Si vous maintenez la touche enfoncée, la valeur augmente ou diminue en continu.



Vous pouvez également utiliser ces touches pour répondre par l'affirmative ou la négative, « YES » ou « NO », à des messages de demande de confirmation.

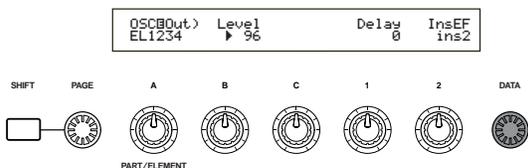
Déplacement du curseur

En appuyant sur la touche [INC/YES] ou [DEC/NO] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT], vous pouvez déplacer le curseur d'un paramètre à l'autre sans modifier leur valeur.



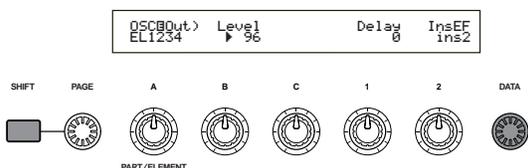
Bouton [DATA]

Utilisez ce bouton pour modifier la valeur du paramètre sur lequel est positionné le curseur. Tournez le bouton vers la droite pour augmenter la valeur d'un degré à la fois ou vers la gauche pour diminuer la valeur d'un degré.



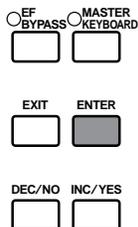
Déplacement du curseur

Tournez le bouton [DATA] vers la droite ou vers la gauche tout en appuyant sur la touche [SHIFT] pour placer le curseur sur un des paramètres affichés sans en affecter la valeur.



Touche [ENTER]

Utilisez cette touche pour appliquer un réglage (lorsqu'il clignote le paramètre absolu donné en exemple dans l'illustration suivante peut être réglé sur). La touche [ENTER] est également utilisée lors de l'exécution d'une tâche ou d'une opération de stockage, comme le décrivent d'autres sections de ce document.

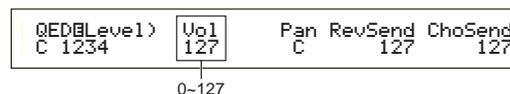


Types de paramètres (absolus et relatifs)

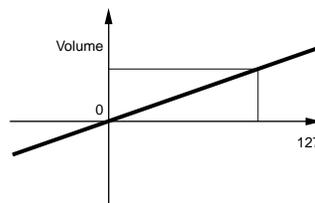
Il existe diverses façons de régler des paramètres. Pour certains, il faut saisir directement une valeur numérique ou des caractères alphabétiques. Pour d'autres, vous devez sélectionner un réglage à partir d'une liste. En outre, certains types de paramètres sont absolus et d'autres relatifs.

Le paramètre absolu donné en exemple dans l'illustration ci-dessous peut être réglé sur « Mono » ou sur « Poly ». Pour d'autres paramètres absolus comme le volume, le réglage peut être une valeur quelconque comprise entre zéro et 127. Le paramètre de volume entretient une relation linéaire et univoque avec le volume réel, comme illustré sur le graphique à gauche.

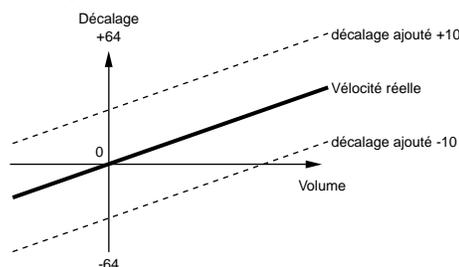
Les paramètres relatifs suivent un autre type de relation. Le graphique présenté au bas de la page montre le rôle du paramètre Velocity Offset (décalage de vélocité). La valeur de décalage que vous avez choisie ici, appelée « offset », est ajoutée à la valeur réelle (ou lui est soustraite). Avec le paramètre Velocity Offset, la valeur de décalage spécifiée est ajoutée ou retirée de la vélocité réelle des notes que vous jouez au clavier. Ces types de paramètres relatifs sont parfois exprimés en pourcentages.



① Volume (absolu)



② Décalage de vélocité (relatif)



Reproduction de démonstrations

Plusieurs morceaux sont fournis avec le synthétiseur à titre de démonstrations. Pour la reproduction, veuillez suivre la procédure ci-dessous :

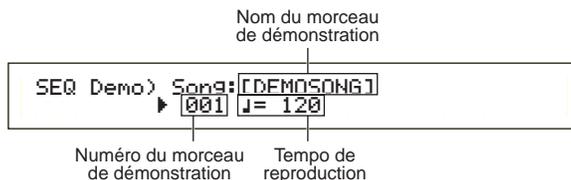
- NOTE** Vérifiez que le synthétiseur est prêt à reproduire des morceaux. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Avant toute utilisation », page 12.
- NOTE** A l'écran « SEQ Demo », toutes les données résidant dans la mémoire interne de l'instrument (système, voix internes, extrait de phrase, etc.) sont écrasées et remplacées par les données du morceau de démonstration. Les données importantes doivent par conséquent être auparavant sauvegardées sur carte mémoire (voir page 171).
- NOTE** D'autres fichiers son de démonstration sont fournis sur la carte mémoire intégrée. Vous pouvez les reproduire en lecture séquentielle normale après avoir chargé « tous » les fichiers de données à partir de la carte (voir page 174). Reportez-vous à la page 162 pour plus d'informations.

- 1 Appuyez sur la touche SEQ PLAY pour accéder au mode Sequence Play (Reproduction de séquence). L'écran suivant s'affiche.

```
SEQ Demo><< Are you sure? [YES]/[NO] >>
System,IntVoice,PClip will be changed.
```

- NOTE** Le mode Sequence Play (Reproduction de séquence) comporte deux autres écrans. Utilisez le bouton [PAGE] pour afficher l'écran ci-dessus.

- 2 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour accéder à l'écran « SEQ Demo ».

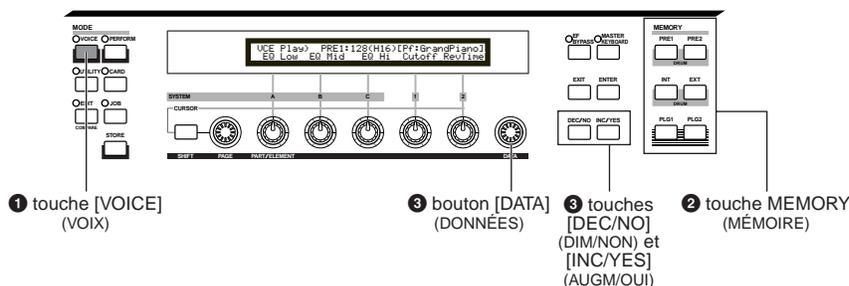


- NOTE** Pour annuler la reproduction d'une démo, appuyez sur la touche [DEC/NO].
- 3 Appuyez sur la touche [PLAY/STOP] pour lancer la reproduction du morceau.
 - 4 Appuyez à nouveau sur la touche [PLAY/STOP] pour arrêter la reproduction.
- NOTE** A la fin du morceau, la reproduction reprend automatiquement au début du morceau.
 - NOTE** Vous pouvez modifier le tempo de la reproduction à l'aide du bouton [TEMPO] ou du bouton [C]. Pour utiliser le tempo original du morceau, sélectionnez une valeur de tempo de « *** ».
 - NOTE** Pour plus de détails sur le mode reproduction de séquence (et la reproduction d'une démo à partir de la carte mémoire), reportez-vous en page 161.

Voix et performances

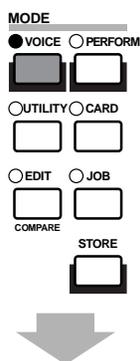
Reproduction d'une voix

Intégrant un moteur de synthèse AWM2, ce synthétiseur offre divers types de voix présélectionnées (256 voix Normal Voice et 8 voix Drum Voice. Vous pouvez également créer vos voix originales et les stocker dans la mémoire interne de l'instrument (INT) ou sur une carte mémoire externe (EXT). Les mémoires interne et externe peuvent contenir chacune 128 voix Normal Voice (voix normales) et 2 Drum Voice (voix de percussion). Vous pouvez sélectionner et jouer des voix à partir de ces deux types de mémoire, comme nous l'expliquons ci-après.



1 Appuyez sur la touche VOICE.

La DEL de la touche [VOICE] s'allume, indiquant que vous êtes en mode Voice Play (Reproduction de voix). Les indications suivantes sont affichées.

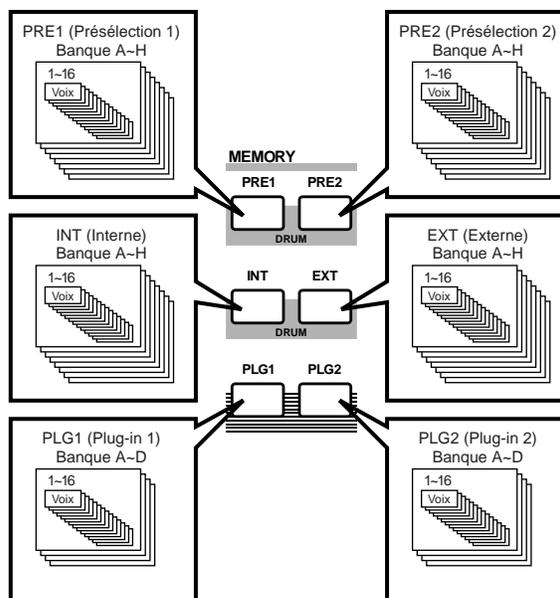


```
UCE Play) PRE1:001(A01)[5g:Generation]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF
```

A ce stade, vous pouvez jouer la voix (dont le nom est affiché) via le clavier.

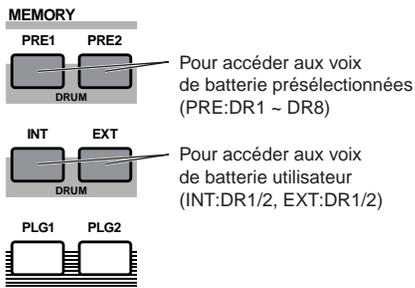
2 Appuyez sur une des touches de mémoire pour sélectionner une mémoire de voix

Six mémoires de voix sont proposées : PRE1 (prédéfini 1), PRE2 (prédéfini 2), INT (interne), EXT (externe), PLG1 (plug-in 1) et PLG2 (plug-in 2). Chaque mémoire de voix comporte plusieurs banques (huit au maximum, de A à H) dans lesquelles les voix sont stockées. L'illustration ci-dessous indique comment les voix sont stockées dans les mémoires de voix.



Les voix Drum Voice sont stockées dans des zones distinctes des mémoires, auxquelles on accède comme suit :

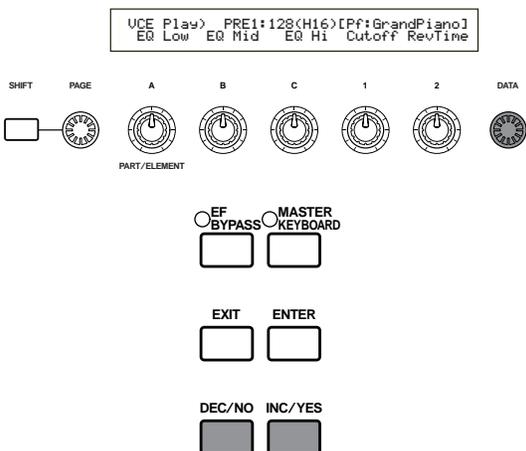
- **Pour accéder aux mémoires de de percussions présélectionnées (PRE:DR1 ~ DR8) :**
Appuyez sur la touche MEMORY [PRE2] tout en maintenant enfoncée la touche MEMORY [PRE1].
- **Pour accéder aux User Drum memories (Mémoires de percussions utilisateur) (INT:DR1/2, EXT:DR1/2) :**
Appuyez sur la touche MEMORY [INT] tout en maintenant enfoncée la touche MEMORY [EXT].



- NOTE** PRE1 et PRE2 (Preset 1 et 2) sont stockées en mémoire ROM interne ; elles contiennent des voix présélectionnées qui ne sont jamais écrasées. INT (interne) est stockée en mémoire RAM ; elle contient les voix réglées par défaut en usine. Ces voix peuvent être écrasées mais peuvent également être rappelées à tout moment à partir des réglages d'usine.
- NOTE** EXT (externe) est stockée sur une carte mémoire insérée dans la fente CARD. Si aucune carte mémoire n'est insérée et que vous sélectionnez une voix EXT, le symbole « — » s'affiche et aucun son n'est produit. Si une carte mémoire est installée, vous pouvez sélectionner et jouer des voix EXT. Les voix PLG1 ou PLG2 ne peuvent être sélectionnées que si une carte plug-in est installée.

③ Sélectionnez un numéro de voix à l'aide du bouton [DATA] ou des touches [INC/YES] et [DEC/NO]

Tournez le bouton [DATA] vers la droite ou appuyez sur la touche [INC/YES] pour passer au numéro de voix supérieur. Tournez-le vers la gauche ou appuyez sur la touche [DEC/NO] pour passer au numéro de voix inférieur.



Vous pouvez maintenant jouer une voix sélectionnée sur le clavier du CS6x ou sur un clavier externe connecté au CS6R. Essayez d'écouter d'autres voix.

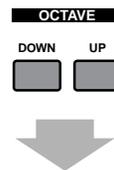
- NOTE** Pour plus de détails sur la sélection des voix à l'aide du bouton [DATA] ou des touches [DEC/NO] et [INC/YES], reportez-vous en page 76.
- NOTE** Vous pouvez également sélectionner des voix en utilisant à la fois les touches BANK et PROGRAM/PART (CS6x), ou à l'aide de la fonction Category Search (Recherche par catégorie). Pour plus d'informations sur la sélection de voix, reportez-vous en page 75.

Octave Shifting (Changement d'octave) (CS6x uniquement)

Si vous souhaitez élever ou diminuer la plage de notes de la voix, vous pouvez utiliser la touche OCTAVE [UP] pour augmenter la plage d'une octave ou la touche OCTAVE [DOWN] pour la réduire d'une octave. Vous pouvez déplacer la plage de notes de trois octaves au maximum vers le haut ou vers le bas. Le réglage d'octave en cours est indiqué sur la gauche de l'écran lorsque la touche OCTAVE [UP] ou [DOWN] est enfoncée.

Si vous appuyez par exemple deux fois sur la touche OCTAVE [UP] (+ 2), vous obtiendrez en fait la note C5 en appuyant sur la touche C3 du clavier (la note a monté de deux octaves). Pour rétablir l'octave standard (0), appuyez simultanément sur les touches OCTAVE [UP] et [DOWN].

- NOTE** Pour afficher l'octave sélectionnée, appuyez sur la touche [SHIFT]. Utilisez cette fonctionnalité pour vérifier la sélection.



```
(Oct= -3) PRE1:001(A01)[Sq:Generation]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF
```

- NOTE** Si une note est déplacée au-delà de G8 (numéro de note MIDI 127), elle passe automatiquement à l'octave inférieure. La note G#8 par exemple sera jouée G#7.
- NOTE** Les touches OCTAVE [UP] et [DOWN] sont liées au paramètre « Coarse/Fine » (voir page 90) affiché à l'écran « PCH Tune » du mode Voice Edit (Édition de voix), ainsi qu'au paramètre « Oct » (voir page 163) affiché à l'écran « MSTR Kbd » du mode Utility (Utilitaire). Il se peut que les touches OCTAVE [UP] et [DOWN] ne fonctionnent pas si ces paramètres ont également été réglés pour modifier la plage de notes.
- NOTE** Vous pouvez également utiliser les touches OCTAVE [UP] et [DOWN] en mode Performance Play (Reproduction de performance).

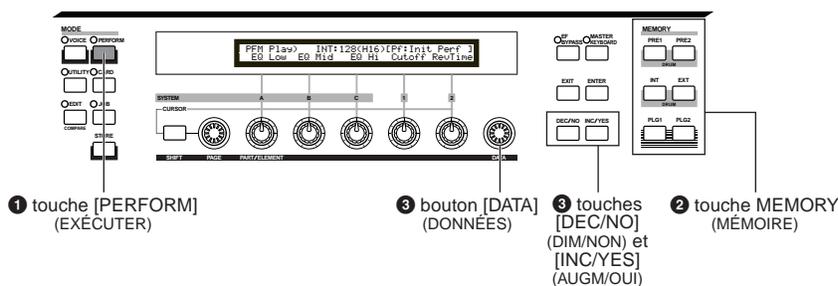
Reproduction d'une performance

En mode Performance Play (Reproduction de performance), vous pouvez sélectionner et jouer les 128 performances internes et les 64 performances externes (sur carte mémoire).

Une performance est un ensemble de voix utilisées avec le séquenceur intégré (ou un séquenceur externe). Les performances vous permettent également de configurer le synthétiseur pour une performance multitimbre.

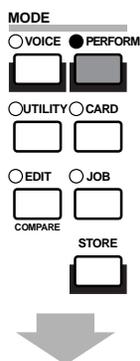
Une performance peut contenir 16 parties affectées à différentes voix ainsi que des parties supplémentaires pour les extraits de phrases, l'entrée A/D et les cartes plug-in. Si le sélecteur de couche Layer Switch (voir page 133) est activé pour certaines parties, celles-ci peuvent être jouées à l'unisson. Vous pouvez également affecter plusieurs parties à différents canaux MIDI afin qu'elles soient jouées ou contrôlées individuellement à l'aide du séquenceur intégré (ou d'un séquenceur externe).

128 performances peuvent être stockées en mémoire interne et 64 performances peuvent être stockées sur une carte mémoire. Ces réglages de performance sont disponibles en mode Performance Edit (Édition de performances) (voir page 121). Nous vous indiquons ici comment lancer la lecture d'une performance après l'avoir sélectionnée.



1 Appuyez sur la touche [PERFORM]

La DEL de la touche [PERFORM] s'allume, indiquant que vous êtes en mode Performance Play (Reproduction de performance). Les indications suivantes sont affichées.

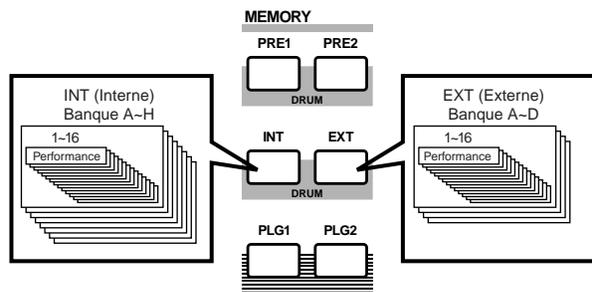


```
PFM Play) INT:001(A01)[--:Init Perf ]
EQ Low EQ Mid EQ Hi -1 +0
```

À ce stade, vous pouvez jouer la performance (dont le nom est affiché) via le clavier.

2 Appuyez sur une des touches MEMORY pour sélectionner une mémoire de performance

Il existe deux mémoires de performance : INT (interne) et EXT (externe) La mémoire INT est divisée en huit banques (A à H) de 8 performances. La mémoire EXT est divisée en quatre banques (A à D) de 4 performances.

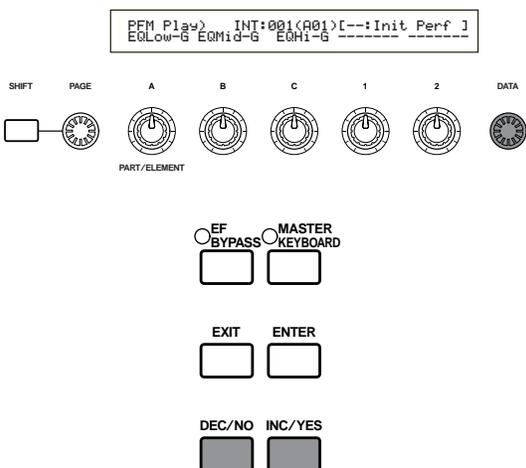


NOTE La mémoire INT (interne) est stockée en mémoire RAM ; elle contient les performances par défaut. Ces performances peuvent être écrasées mais elles peuvent également être rappelées à tout moment.

NOTE La mémoire EXT (externe) est stockée sur une carte mémoire (RAM) insérée dans la fente CARD. Si aucune carte mémoire n'est installée et que vous essayez de sélectionner une performance EXT, le symbole « ---- » s'affiche et aucun son n'est produit. Si une carte mémoire est installée, vous pouvez sélectionner et jouer des performances EXT.

③ Sélectionnez un numéro de performance à l'aide du bouton [DATA] ou des touches [INC/YES] et [DEC/NO].....

Tournez le bouton [DATA] vers la droite ou appuyez sur la touche [INC/YES] pour passer au numéro de performance supérieur. Tournez-le vers la gauche ou appuyez sur la touche [DEC/NO] pour passer au numéro de performance inférieur.

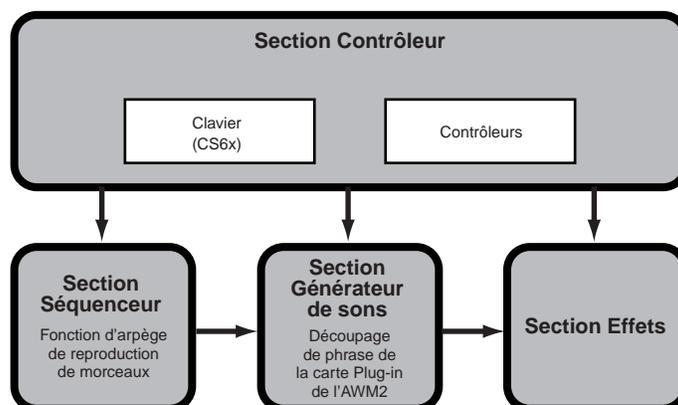


Vous pouvez maintenant reproduire la performance sélectionnée via le clavier. Si le paramètre Layer Switch (sélecteur de couche) est activé pour certaines parties, ces parties peuvent être jouées à l'unisson. Essayez de sélectionner d'autres performances.

- NOTE** Pour plus de détails sur la sélection de performances à l'aide du bouton [DATA] ou des touches [DEC/NO] et [INC/YES], reportez-vous en page 76.
- NOTE** Vous pouvez également sélectionner des performances en utilisant une combinaison des touches BANK et PROGRAM/PART (CS6x), ou la fonction Category Search (Recherche par catégorie). Pour plus de détails sur la sélection des performances, voir page 119.
- NOTE** Après sélection d'une performance, il faut parfois attendre quelques secondes puisque les paramètres de plusieurs parties doivent être appliqués.

Présentation du CS6x/CS6R

Cette section présente les nombreuses fonctionnalités du CS6x/CS6R.
Le CS6x/CS6R est composé de plusieurs sections, comme l'indique le schéma ci-après.



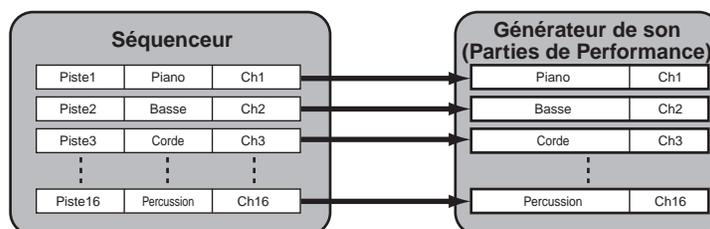
Section du contrôleur

Cette section se compose du clavier, des molettes de variation de ton et de modulation, du contrôleur de ruban, des boutons de commande du son, etc. Le clavier ne génère aucun son par lui-même, mais il envoie les informations sur les notes, leur vélocité et d'autres informations à la section du générateur de son du synthétiseur lorsque vous appuyez sur les notes. Les contrôleurs transmettent également des changements. Les informations provenant du clavier et des contrôleurs peuvent être transmises à des appareils MIDI externes via la prise MIDI OUT.

NOTE Le CS6R ne possède pas de clavier, ni de molettes de variation de ton ou de modulation, de contrôleur de ruban ou de boutons de commande de son.

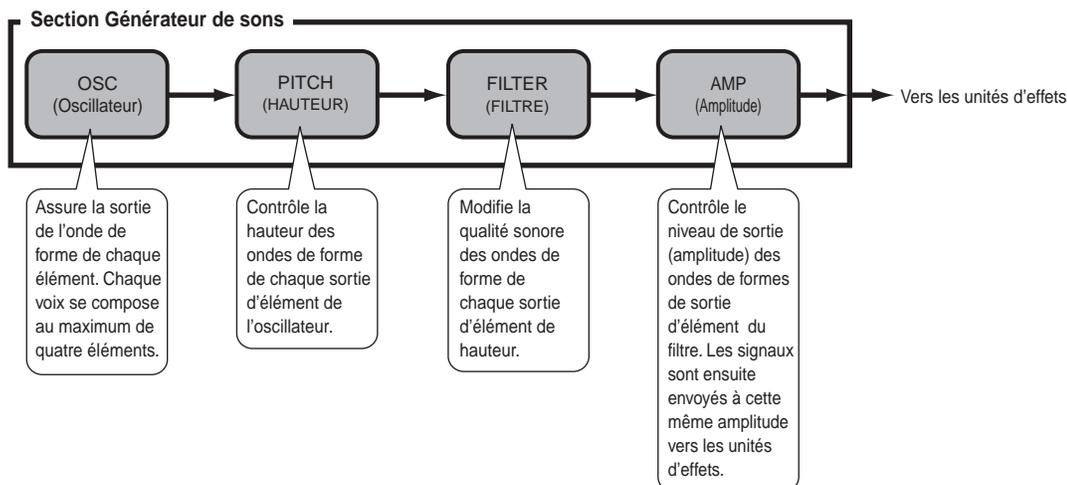
Section du séquenceur

Cette section permet de reproduire des fichiers Standard MIDI stockés sur carte mémoire. Le contenu des pistes 1 à 16 correspond aux canaux MIDI et aux parties d'une performance comme le montre l'illustration ci-dessous. Le séquenceur peut reproduire des morceaux avec une voix différente affectée à chaque partie.



Section du générateur de son

Cette section permet de reproduire des sons en fonction des informations transmises par le clavier et les contrôleurs. L'exemple qui suit montre le chemin suivi par le signal émis par un élément en mode Voice (Voix).



À propos du générateur de son

La section du générateur de son du CS6x/CS6R se compose des unités AWM2, Phrase Clip (Extrait de phrase) et plug-in.

L'AWM2 (Advanced Wave Memory 2, Mémoire d'onde avancée 2) est un système de synthèse utilisant des formes d'ondes échantillonnées qui est présent dans de nombreux synthétiseurs Yamaha. Pour encore plus de réalisme, chaque voix AWM2 utilise des échantillons multiples de la forme d'onde d'un instrument. En outre, une grande diversité de générateurs d'enveloppe, de filtre, de modulation et autres paramètres peut être appliquée à la forme d'onde initiale.

NOTE L'AWM2 ne se limite pas aux instruments de musique généraux (voix Normal Voice). Il peut également être utilisé pour des instruments à percussion (voix Drum Voice). Pour plus de détails sur les voix Normal Voice et Drum Voice, voir page 37.

Les Phrase Clips (Extraits de phrases) sont des sons enregistrés via microphone ou provenant d'un équipement audio externe, ou des sons chargés directement via la carte mémoire. Ces sons sont ensuite stockés en mémoire RAM interne et peuvent ainsi être reproduits comme des sons musicaux. Ils peuvent être édités et configurés pour utilisation en boucles, comme sons de percussions et effets sonores.

Les cartes plug-in apportent des fonctionnalités supplémentaires au système. Lorsqu'elles sont installées, elles se combinent parfaitement avec la section du générateur de son intégrée au synthétiseur.

Les types suivants de cartes plug-in sont disponibles, et deux cartes peuvent être installées sur le synthétiseur. Ces cartes ne sont pas qu'une source de voix supplémentaires ; ce sont également des générateurs de son à part entière qui étendent les spécifications système pour une polyphonie maximale. Vous pouvez jouer des voix plug-in de la même façon que des voix internes ordinaires et les utiliser comme parties d'une performance (voir page 108).

Ce synthétiseur est compatible avec le Modular Synthesis Plug-in System (système plug-in de synthèse modulaire, voir page suivante). Il existe trois types de cartes plug-in compatibles avec ce système de synthèse modulaire : Single Part (partie unique), Multi-Part (parties multiples) et Effect Plug-in Board (carte plug-in d'effets). Avec ces cartes, vous pouvez construire votre propre système en fonction des sons que vous souhaitez.

Cartes plug-in Single Part (partie unique)

- **Carte plug-in Analog Physical Modeling (Modélisation physique analogique) (PLG150-AN)**
Cette carte utilise la synthèse de modélisation physique analogique, dernière technologie en matière de son numérique, pour reproduire avec fidélité le son des synthétiseurs analogiques. Avec cette carte, vous disposez d'une commande en temps réel pour la reproduction de sons d'anciens synthétiseurs ainsi que la reproduction des sons de musiques actuelles.

- **Carte plug-in piano (PLG150-PF)**
Une mémoire de forme d'onde impressionnante de 16Mo est dédiée à la reproduction des sons de piano utilisant la synthèse AWM2. Cette carte offre 136 sons stéréo, y compris des sons de pianos acoustique et électrique, et une polyphonie à 64 notes. Vous pouvez même installer deux cartes de ce type afin de doubler la polyphonie (128 notes).
- **Carte plug-in DX/TX avancé (PLG150-DX)**
Les sons du DX7 sont accessibles avec cette carte plug-in. Contrairement aux solutions PCM, cette carte n'échantillonne pas de formes d'onde. Elle utilise le moteur de générateur de son FM des synthétiseurs de la série DX pour garantir une reproduction totalement fidèle. Les sons sont compatibles avec ceux du DX7, et la carte peut même recevoir des données DX7 via la fonction de transfert global MIDI.
- **Carte plug-in Virtual Acoustic (Acoustique virtuelle) (PLG150-VL)**
Avec la synthèse d'acoustique virtuelle Virtual Acoustic (VA), les sons des instruments réels sont modélisés (simulés) en temps réel, donnant ainsi un degré de réalisme ne pouvant pas être obtenu par les techniques de synthèse conventionnelles de type PCM. Lorsque vous jouez ces sons avec un contrôleur de souffle (BC3) ou une commande MIDI Wind (WX5), vous pouvez même capturer certains des effets physiques des instruments à bois utilisés.

Cartes plug-in d'effets

- **Carte plug-in Vocal Harmony (Harmonie vocale) (PLG100-VH)**
Avec cette carte, vous pouvez ajouter des harmonies aux parties sélectionnées à l'aide de quatre types d'effets. Les parties chorus pour harmonies vocales peuvent être créées automatiquement à partir d'instruments à cordes préparés et stockés en tant que données MIDI. Vous pouvez également utiliser le synthétiseur comme vocodeur en branchant un microphone lorsque vous jouez au clavier.

Carte plug-in Multi-part (Parties multiples)

- **Carte plug-in XG (PLG100-XG)**
Cette carte plug-in est un générateur de son 16 parties. Vous pouvez reproduire des fichiers son XG/GM en utilisant la grande diversité de sons et d'effets de cette carte.

NOTE D'autres cartes plug-in seront disponibles à l'avenir.

À propos du **MODULARSYNTHESISPLUG-INSYSTEM** (Système plug-in de synthèse modulaire)

Le Modular Synthesis Plug-in System de Yamaha offre aux synthétiseurs, générateurs de son et cartes son compatibles de puissantes fonctions d'expansion et de mise à niveau. Cela vous permet de tirer facilement et efficacement parti des toutes dernières avancées technologiques les plus sophistiquées en matière de synthétiseur et d'effets, et de vous aligner ainsi sur l'évolution rapide et variée de la production musicale moderne.

Polyphonie Maximale

La polyphonie sonore maximale est de 64 notes pour le AWM2 (ce nombre inclut les Phrase Clips (Extraits de phrases)), outre la polyphonie de la carte Plug-in (si celle-ci est installée). La polyphonie réelle de note variera selon le type d'unité de générateur de son utilisé, selon le nombre d'Elements (Éléments) en mode Voice (Voix), et selon la polyphonie de note de la carte Plug-in.

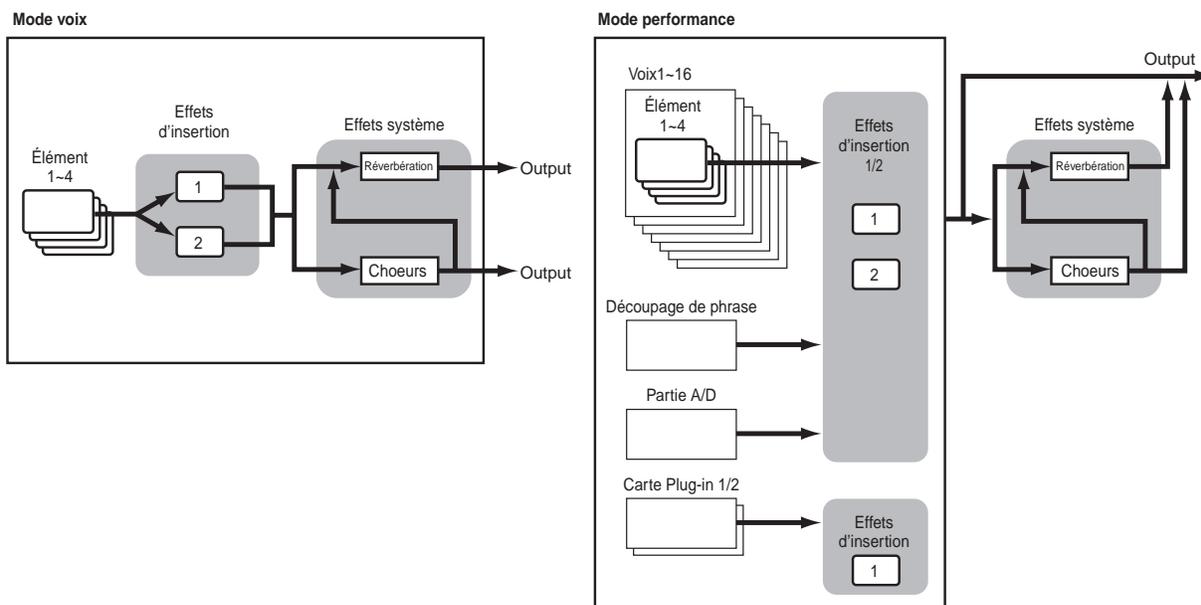
Dans le cas des voix de l'AWM2, le nombre de 64 notes de la polyphonie est divisé par le nombre d'éléments en mode Voice (Voix). Par exemple, si une voix est constituée de deux éléments, la polyphonie maximale de note pour la voix sera de 32.

Section des effets

L'utilisation des effets permet de modifier le son d'une voix ou d'une performance. Il existe deux Insertion Effect Units (Unités d'effets d'insertion) plus une Reverb Unit (Unité Reverb) (qui propose 12 types de réverbérations) et une Chorus Unit (Unité Chorus) (composée de 23 types de chorus). Chacune des Unités d'effets d'insertion offre une variété d'effets, et les unités elles-mêmes peuvent se connecter en parallèle ou en série.

En mode Voice (Voix) ou Performance, il est possible d'affecter différents paramètres à chaque voix/performance, bien que le type de connexion (en série ou en parallèle) puisse varier légèrement. Comme vous pouvez le voir dans l'illustration suivante, il est possible d'activer ou de désactiver indépendamment les deux Insertion Effect units (Unités d'effet d'insertion) pour chaque élément d'une voix. Fondamentalement donc, les Effets d'insertion peuvent se régler élément par élément. Après être passés par les Effets d'insertion, les signaux de chaque élément individuel sont mélangés et envoyés aux Unités Reverb et Chorus. Ces mêmes Unités Reverb et Chorus appliquent des effets au son dans son ensemble avant que celui-ci ne soit envoyé aux bornes de sortie, c'est pourquoi elles portent le nom de System Effects (Effets système).

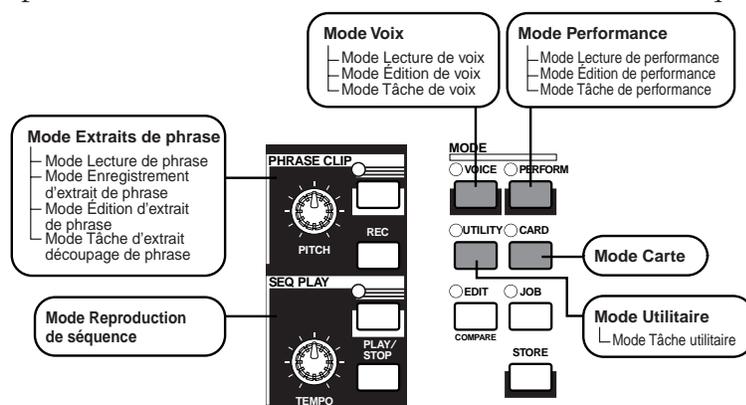
En mode Performance, les Insertion Effects (Effets d'insertion) peuvent se régler pour deux Parts (Parties) distinctes : une partie Voice (Voix), Phrase Clip (Extrait de phrase) ou A/D Input (Entrée A/D), en plus d'une partie Plug-in. Cependant, les System effects (Effets système) (Reverb et Chorus) ne s'appliquent pas aux parties mais bien à l'ensemble de la performance.



NOTE Pour plus de détails sur les Effets, reportez-vous page 65.

À propos des modes

Le CS6x/CS6R propose divers modes à sélectionner en fonction de la tâche que vous désirez exécuter.



Mode Voice (Voix) (Page 74)

Mode Voice Play

Les Normal Voices (Voix normales) et les Drum Voices (Voix de percussion) peuvent se jouer dans ce mode. Vous pouvez opérer une sélection à partir des Preset Voices (Voix présélectionnées) (soit 256 Normal Voices (Voix normales) plus 8 Drum Kits (Kits de percussions), à partir des Internal (User) Voices (Voix utilisateur internes) (soit 128 Voix normales plus 2 Kits de percussions) et à partir des External (Memory Card) Voices (Voix externes de la carte mémoire) (soit 128 Voix normales plus 2 Kits de Percussions). Cela représente un choix de 512 Normal Voice (Voix normales) et de 12 Drum Kit (Kit de percussions). Ce choix s'étend encore davantage après l'installation d'une carte Plug-in fournie en option.

Les réglages MIDI relatifs aux Voice (Voix) s'effectuent en mode Utility (Utilitaire).

Mode Voice Edit (Édition de voix)

Ce mode permet de créer et d'éditer les Normal Voices (Voix normales) et les Drum Voices (Voix de percussions). Vous pouvez enregistrer jusqu'à 128 Normal Voice éditées et 2 Drum Kit (Kit de percussions) édités sous forme de User Voices (Voix utilisateur) dans la mémoire interne. Vous pouvez également les stocker sur la carte mémoire sous forme de mémoire externe.

Mode Voice Job (Tâche sur voix)

Ce mode vous permet de copier et d'initialiser des voix et d'exécuter d'autres opérations (tâches) sur ces mêmes voix.

Mode performance (Page 117)

Mode Performance Play (Reproduction de performance)

Ce mode s'utilise lors de la lecture de performances. Vous pouvez superposer plusieurs voix (dénommées parties) afin de créer de riches structures sonores.

Vous pouvez également créer des configurations multi-timbres en affectant des parties à différents canaux MIDI. Vous pouvez superposer des parties Plug-in, Phrase Clip (Extrait de phrase) et A/D Input (Entrée A/D), de même que des voix générées par l'AWM2.

Mode Performance Edit (Édition de performance)

Ce mode vous permet d'éditer et de créer des performances. Il vous est possible d'enregistrer jusqu'à 128 performances dans la mémoire interne et jusqu'à 64 performances dans la mémoire externe (carte mémoire).

Performance Job (Tâche sur performance)

Ce mode vous permet de copier et d'initialiser des performances, ainsi que d'exécuter d'autres opérations (Tâches) sur celles-ci.

Mode Phrase Clip (Extrait de phrase) (Page 142)

Mode Phrase Clip Play (Reproduction d'extrait de phrase)

Ce mode vous permet de choisir et de reproduire des Phrase Clips (Extraits de phrases).

Mode Phrase Clip Record (Enregistrement d'extrait de phrase)

Ce mode vous offre la possibilité d'enregistrer des sons dans le synthétiseur à l'aide d'un microphone ou de toute autre source audio. Vous pouvez ensuite reproduire ces sons (extraits de phrase) en temps réel via le clavier. En outre, vous pouvez ré-enregistrer les extraits de phrase que vous aurez modifiés, par exemple en y ajoutant des effets Chorus.

Mode Phrase Clip Edit (Édition d'extrait de phrase)

Ce mode s'utilise pour éditer des extraits de phrase. Une fois qu'ils sont

enregistrés, il vous faut les éditer afin de régler leurs points de boucle et d'autres paramètres. Vous pouvez également créer des Clip Kits (Kits d'extraits) en affectant les extraits de phrase à certaines notes du clavier.

Mode Phrase Clip Job (Tâche sur extrait de phrase)

Ce mode vous permet de copier et de supprimer des extraits de phrase, ainsi que d'accomplir d'autres opérations du même style (Tâches).

Mode Sequence Play (Reproduction de séquence) (Page 161)

Ce mode vous permet d'utiliser le séquenceur pour reproduire des fichiers de morceaux (Fichiers Standards MIDI) stockés sur la carte mémoire. La reproduction de ces morceaux peut se réaliser individuellement ou en chaîne. En activant ou en désactivant Performance, vous pouvez également modifier les sons de chaque piste d'un morceau.

Mode Utility (Utilitaire) (Page 163)

Sélectionnez ce mode lorsque vous paramétrez des valeurs qui s'appliquent à l'ensemble du système du synthétiseur. En font partie les réglages MIDI ainsi que les paramètres de configuration du synthétiseur.

Mode Utility Job (Tâche utilitaire)

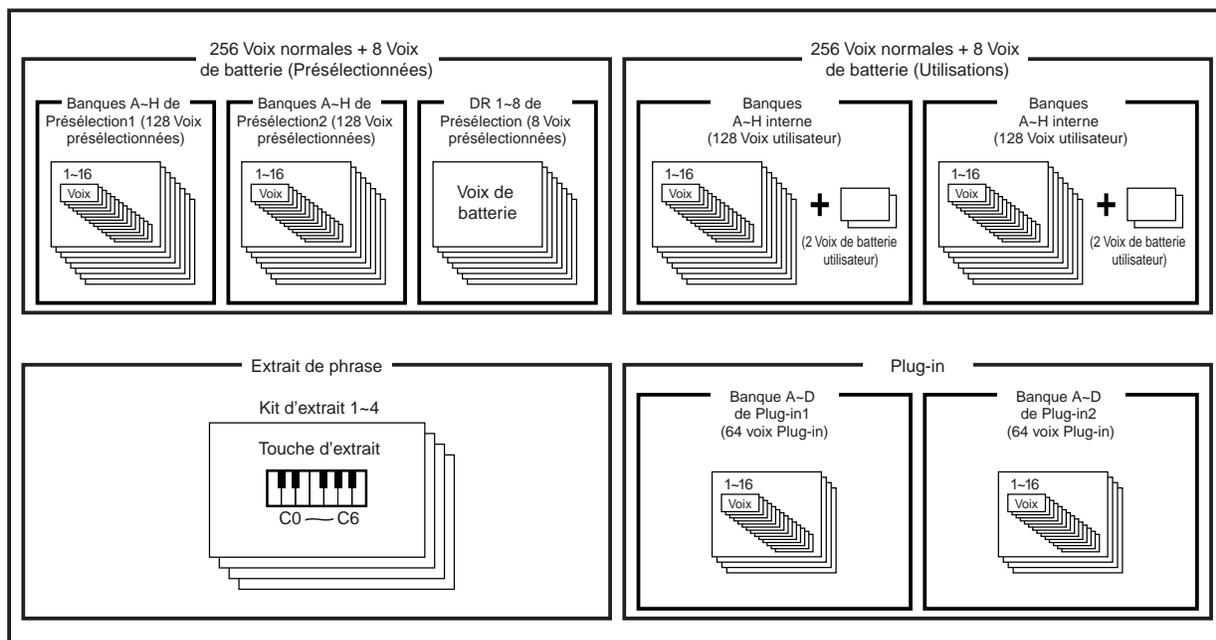
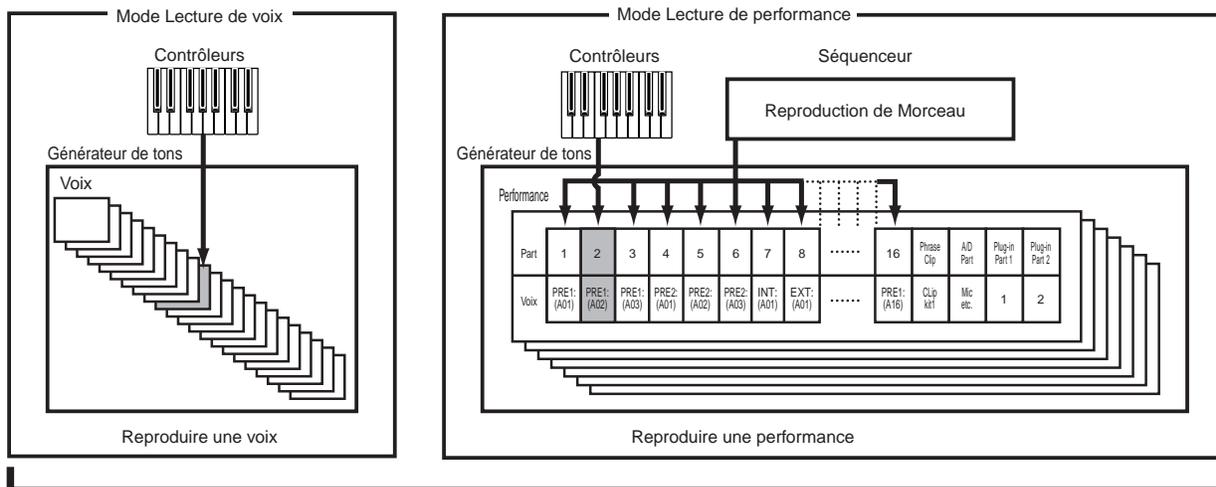
Ce mode vous permet de retrouver les réglages d'usine du synthétiseur.

Mode Card (Carte) (Page 171)

Lorsque vous insérez une carte mémoire dans le connecteur CARD, vous pouvez y enregistrer des fichiers, charger des fichiers à partir de celle-ci et exécuter d'autres opérations avec les données stockées sur la carte.

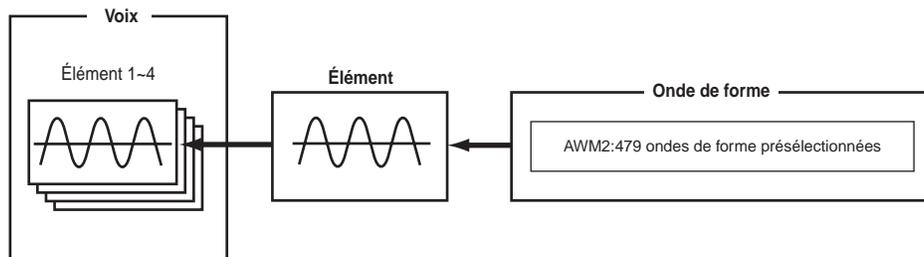
Voix

Une Voix (Voix) est un son créé à partir des nombreux paramètres réglés sur le synthétiseur. Le mode Voice Play (Reproduction de voix) vous permet de sélectionner et de lire n'importe laquelle de ces voix. En mode Performance Play (Reproduction de performance), vous pouvez superposer différentes voix (appelées parties dans ce mode) et les lire simultanément via le clavier ou à l'aide d'un séquenceur. Quatre groupes de voix sont disponibles : Preset 1 (Présél. 1), Preset 2 (Présél. 2), Internal (Interne) et External (Externe). L'installation de cartes Plug-in fournies en option offre l'accès à deux groupes de voix supplémentaires.



Présentation des voix/ondes

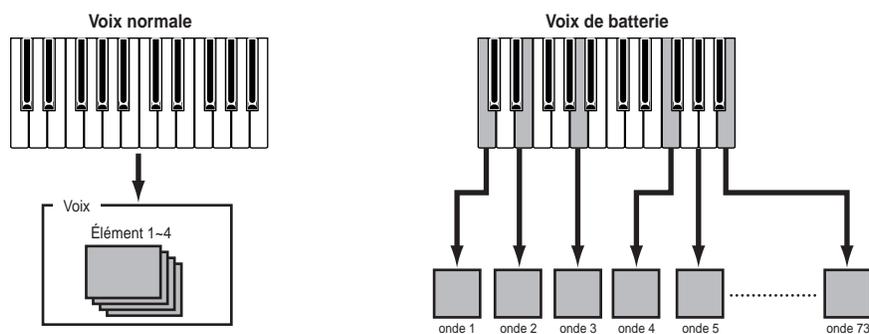
Chaque Voix (Voix) se compose de maximum quatre Elements (Éléments). Chaque élément utilise une forme d'onde de qualité supérieure.



La configuration interne propose deux Voice Types (Types de voix) : Les Normal Voices (Voix normales) et les Drum Voices (Voix de percussions). Les voix normales représentent principalement des sons musicaux de type instrumental qu'il est possible de reproduire sur l'ensemble du clavier. Les voix de percussions, quant à elles, correspondent principalement aux sons de percussions/batterie affectés à des notes individuelles du clavier. Un Drum Kit (Kit de percussions) se compose d'une série de Drum Voices (Voix de percussions).

L'installation d'une carte Plug-in en option vous offrira une plus grande sélection de voix. Celles-ci sont dénommées Plug-in Voices (Voix plug-in), et varieront en fonction de la carte Plug-in installée (Page 32).

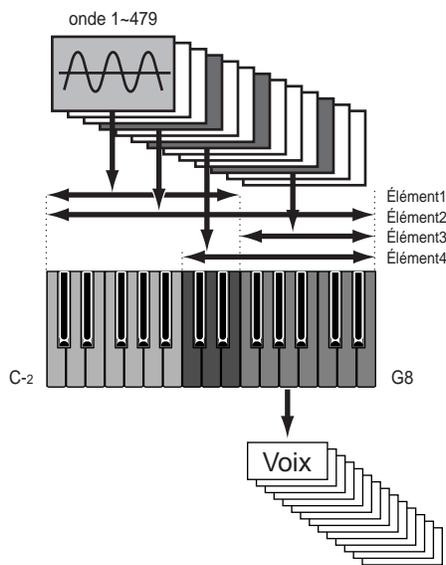
Les réglages de Note Limit (Limites de notes) (page 90) influenceront également l'affectation des sons. Principalement, les Normal Voices (Voix normales) (composées de quatre éléments au plus) se reproduisent sur l'ensemble du registre du clavier tandis que pour les Drum Voices (Voix de percussions), il est possible d'affecter chacune des 73 fréquences à chacune des Drum Key (Touche de percussions) du clavier.



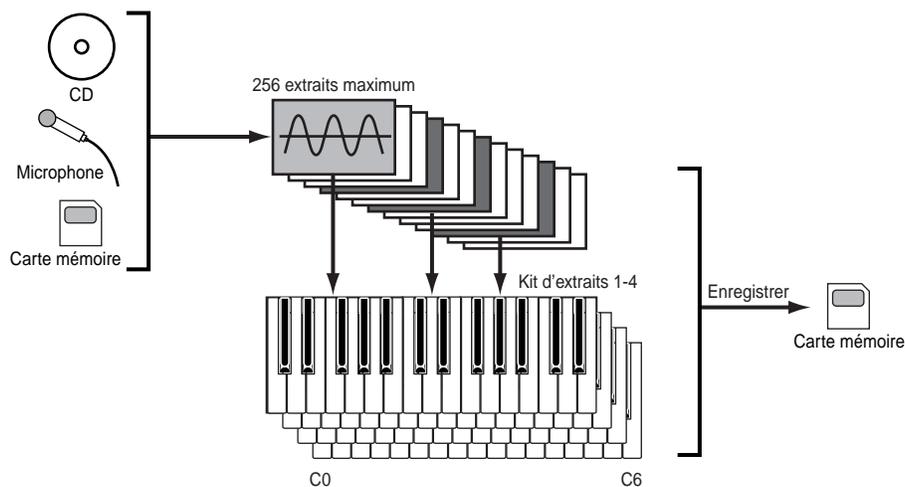
NOTE Au total, une présélection de huit voix de percussions (de DR1 à DR8) est disponible. Vous pouvez également créer vos propres voix de percussions et les enregistrer dans la mémoire interne (utilisateur) ou dans la mémoire externe (carte mémoire), comme pour les voix normales.

Ondes

Les fréquences sont des formes d'ondes utilisées en tant qu'éléments constitutifs d'une voix. Une présélection de 479 ondes de haute qualité est disponible. Comme l'illustration suivante l'indique, lors de la création d'une voix, vous pouvez sélectionner la fréquence que vous désirez utiliser comme élément et ensuite régler son niveau, sa hauteur, sa tonalité et tout autre paramètre.



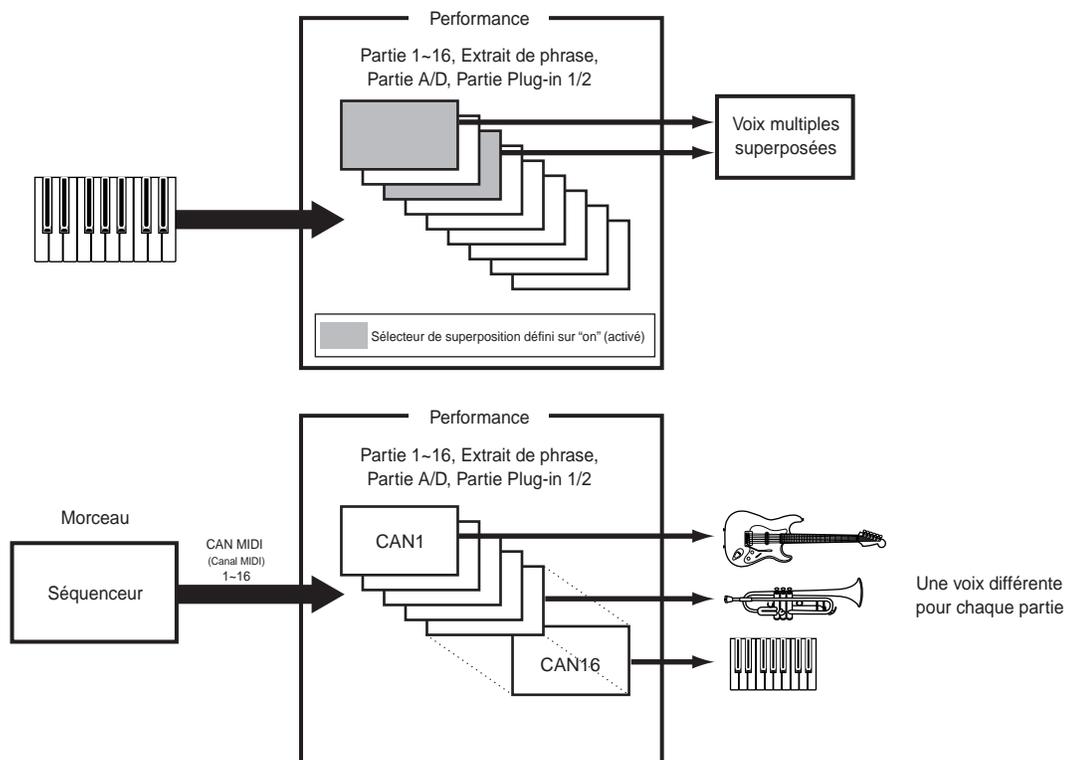
Le CS6x/CS6R est également capable d'accepter des fichiers informatiques WAV/AIFF et d'enregistrer des instruments réels que vous pouvez ensuite reproduire en tant que sons d'instruments de musique. Ces types de sons sont dénommés Phrase Clips (Extraits de phrase). Vous pouvez enregistrer des fréquences à l'aide du microphone ou via les prises de niveau de ligne, et vous pouvez charger des fréquences à partir de la Carte mémoire. Les fréquences sont ensuite traitées en mode Phrase Clip Edit (Édition d'extrait de phrase) et sont affectées à certaines notes (Clip Keys) (Touches d'extraits) du clavier sous la forme de Clip Kit (Kit d'extraits). Au total, quatre Clip Kits peuvent être stockés en mémoire. Vous pouvez reproduire ces Kits d'extraits à l'aide du clavier ou les affecter en tant que parties de performance.



NOTE Les réglages de Clip Kit (Kit d'extrait) disparaissent lorsque vous éteignez le synthétiseur. Pour éviter cela, vous pouvez enregistrer vos réglages de Clip Kit (Kit d'extraits) sur la Carte mémoire.

Performances

Une Performance peut compter 20 Parts (Parties), chacune d'elle pouvant inclure une Partie Voix normale, Voix de percussions, Phrase Clip (Extrait de phrase), Entrée A/D ou une Partie Plug-in 1/2. En activant ou en désactivant le paramètre Layer Switch (sélecteur de couche) pour diverses parties (quatre maximum), vous pouvez reproduire des sons superposés riches en mode Performance Play (Reproduction de performance). Il vous est également possible de créer des points de partage de manière à affecter les différentes parties à différentes zones du clavier. Lorsque vous affectez un numéro de canal MIDI différent pour chaque partie, chaque piste individuelle d'un séquenceur est à même de reproduire une partie différente.



NOTE En mode Performance, la superposition de plusieurs voix distinctes (appelées parties) permet de créer de riches structures. Cependant, la réponse de note peut en être ralentie dans certaines circonstances.

Édition facile en temps réel

Boutons de commande son (CS6x uniquement)

Les boutons de commande son vous permettent de modifier en cours de reproduction les caractéristiques et les effets de tonalité appliqués à la voix ou la partie d'une performance active. Les fonctions de chacun de ces boutons sont décrites ci-dessous. Les voix ou performances modifiées peuvent être enregistrées à n'importe quel moment en tant que Scene 1 (Scène 1) ou Scene 2 (Scène 2) (Page 45). Lors de l'enregistrement de chaque voix ou performance (pages 116, 141), vous enregistrez automatiquement les informations de Scène qui s'y appliquent. Cependant, seul l'état des deux boutons FILTER (filtre), des boutons ATTACK (attaque) et DECAY (Étouffement) et des boutons à affecter [1] et [2] est enregistré en même temps que chaque Scène.

NOTE Une présélection de réglages de paramètres appropriés est affectée à chaque son. L'utilisation de chaque bouton a pour effet d'ajuster ces réglages d'un certain degré. Lorsque la présélection de ces paramètres correspond aux réglages minimaux ou maximaux, il n'est pas possible de les dépasser.

Boutons FILTER

Ces deux boutons vous permettent d'ajuster directement les paramètres de filtre afin de contrôler les caractéristiques afférentes à la tonalité du son. En général, les filtres servent à laisser passer certaines fréquences d'un son tout en bloquant les autres.

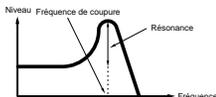
NOTE Les caractéristiques du filtre varieront en fonction du paramétrage Filter Type (Type de filtre) pour chaque élément de la voix.

Bouton [CUTOFF] (COUPURE)

À l'aide de ce bouton, vous pouvez augmenter/diminuer la fréquence de coupure du filtre. Tournez le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre pour diminuer celle-ci, ce qui produira un son plus cristallin. Si vous tournez le bouton dans le sens inverse, vous augmentez la fréquence de coupure et assourdissez le son.

Bouton [RESONANCE] (RÉSONANCE)

À l'aide de ce bouton, vous pouvez augmenter/diminuer l'accent harmonique appliqué au son autour de la fréquence de coupure. Tournez le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter cet accent et dans le sens inverse pour le diminuer. En ajustant ce paramètre, vous avez la possibilité de donner une caractéristique unique au son.



Boutons EFFET

Ces deux boutons vous permettent de définir directement le degré de réverbération et de chœur appliqué au son.

Bouton [REVERB] (RÉVERBÉRATION)

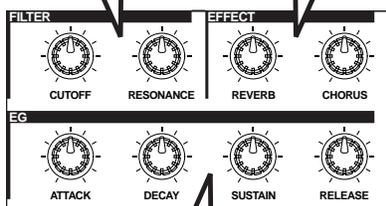
Utilisez ce bouton pour augmenter/diminuer le niveau d'émission de réverbération, c.-à-d. le degré de réverbération appliqué au son. Tournez ce bouton dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter ce niveau et dans le sens inverse pour le diminuer.

NOTE La modification de ce paramètre provoquera des effets variés en fonction du paramétrage du Type de chœur (page 89).

Bouton [CHORUS] (CHORUS)

Utilisez ce bouton pour augmenter/diminuer le niveau d'émission de chœur (choeurs), c.-à-d. le degré de chœur appliqué au son. Tournez ce bouton dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter ce niveau et dans le sens inverse pour le diminuer.

NOTE La modification de ce paramètre provoquera des effets variés en fonction du paramétrage du Type de chœur (page 89).



L'indicateur « E »

Lorsque vous déplacez un bouton, l'indicateur E s'affiche à gauche de l'afficheur à cristaux liquides. L'indicateur de voix ou de performance reste affiché jusqu'à ce que vous sauvegardiez vos éditions. S'il vous est nécessaire de conserver vos données éditées, nous vous conseillons de les sauvegarder (pages 116, 141).

Indicateur d'édition

GEN[EName] CtgrY

Bouton [ATTACK] (ATTAQUE)

Utilisez ce bouton pour allonger/raccourcir le temps d'attaque, c.-à-d. le temps mis par le son pour atteindre son niveau maximum depuis le moment où vous jouez une note sur le clavier. Tournez ce bouton dans le sens des aiguilles d'une montre pour allonger le temps d'attaque et dans le sens inverse pour le raccourcir.

Bouton [DECAY] (ÉTOUFFEMENT)

Utilisez ce bouton pour allonger/raccourcir la durée d'étouffement, c.-à-d. le temps mis par le son pour chuter depuis son niveau maximum jusqu'à un niveau stable et continu. Tournez ce bouton dans le sens des aiguilles d'une montre pour allonger la durée de l'étouffement et dans le sens inverse pour le raccourcir.

Bouton [SUSTAIN] (MAINTIEN)

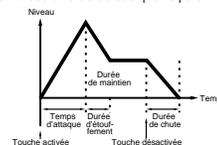
Utilisez ce bouton pour augmenter/diminuer le niveau de maintien, c.-à-d. le niveau sonore qui est maintenu tant que la note est enfoncée. Tournez ce bouton dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter le niveau de maintien et dans le sens inverse pour le diminuer.

Bouton [RELEASE] (CHUTE)

Utilisez ce bouton pour allonger/raccourcir la durée de chute, c.-à-d. le temps mis par le niveau du son pour diminuer jusqu'à zéro après relâchement de la note. Tournez ce bouton dans le sens des aiguilles d'une montre pour allonger la durée de chute et dans le sens inverse pour le raccourcir. Ces deux boutons vous permettent de définir directement le degré de réverbération et de chœur appliqué au son.

Boutons EG (Générateur d'enveloppe)

Ces quatre boutons vous permettent de contrôler directement l'enveloppe du son. Les enveloppes définissent les transitions au niveau du son depuis le moment où vous appuyez sur une note du clavier jusqu'au moment où le niveau du son diminue après relâchement de la note. Chaque instrument possède ses enveloppes définitives et variées, qui peuvent être simulées à l'aide de ces quatre paramètres.



NOTE Les fonctions affectées à chacun de ces boutons sont identiques à celles définies sur les écrans Common Quick Edit Envelope Generator (écrans communs d'édition rapide de l'enveloppe du générateur) en mode Voice Edit (Édition de voix) (Page 78) et Performance Edit (Édition de performance) (Page 121).

Idéal pour jouer en live

Ce synthétiseur est idéal pour les performances live en direct grâce aux nombreuses fonctions qu'il propose. Nous vous expliquons ces fonctions ci-dessous.

1 Utilisation de l'Arpeggiator (Arpégiateur) (Page 42)

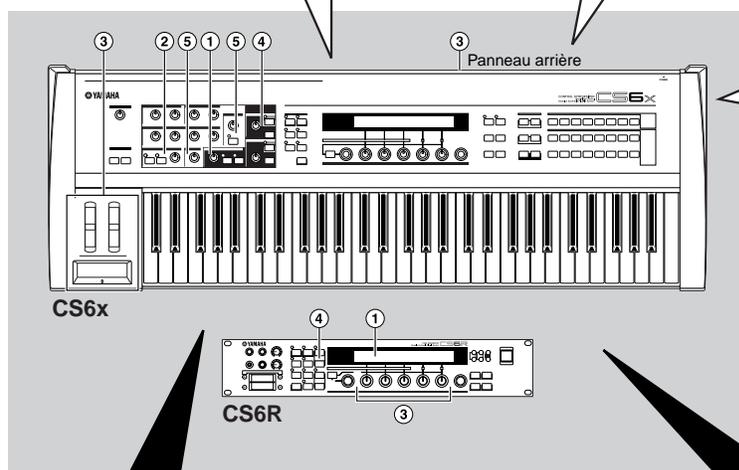
Vous pouvez créer automatiquement une grande variété de motifs d'arpège simplement en enfonçant une série de notes du clavier. Spécifiez le son et la plage de notes à l'intérieur de laquelle la fonction arpège est active. Ensuite, à l'aide de votre main gauche vous enfoncez les notes à arpéger tandis que vous jouez la ligne mélodique avec votre main droite.

2 Utilisation des contrôles de scène (CS6x) (Page 45)

À l'aide des boutons Sound Control (Contrôle de son), il devient facile d'éditer des sons. Vous pouvez ensuite affecter deux de ces éditions sous forme de Scènes pour passer de l'une à l'autre par la suite ou pour créer un mélange des deux en temps réel en appuyant sur les touches SCENE [1] ou [2] et le bouton [CONTROL] du panneau avant, ou même via une Commande au pied (page 46).

3 Utilisation des contrôleurs (page 52)

Vous pouvez affecter librement la Molette de variation de ton, la Molette de modulation et le Contrôleur ruban de manière à ce qu'ils contrôlent les paramètres du son en temps réel. La connexion d'un Foot Controller (Commande au pied) ou d'une Foot Switch (Prise de commande au pied), vous permet d'utiliser votre pied pour contrôler des paramètres, pour changer de Numéro de programme, etc. (page 52). Vous pouvez également affecter des paramètres aux boutons [A], [B], [C], [1] et [2] situés sur le panneau avant en-dessous de



4 Utilisation des extraits de phrase (Page 53)

Vous avez la possibilité de reproduire des extraits de phrase existant (données d'onde de forme) ou de créer vos propres extraits de phrase à partir de sources audio externes, telles que les lecteurs CD. Les boucles et les breakbeats rythmiques se créent aisément. Affectez une variété d'extraits de phrase à certaines notes du clavier pour former un kit d'extraits (vous pouvez en créer maximum quatre). Ensuite, reproduisez ce kit de découpage en performance live ou affectez-le à une partie d'une performance pour le reproduire à l'aide d'un séquenceur.

5 Autres caractéristiques (Page 59)

Outre les boutons de Contrôle de son, vous disposez également d'un bouton et d'une touche [ON/OFF] pour l'effet Portamento. Ils vous permettent d'activer ou de désactiver le Portamento et d'ajuster sa durée (CS6x).

NOTE Les paramètres de ces fonctions peuvent s'enregistrer par Voix/Performance/Extrait de phrase.

1 Arpeggiator (Fonction arpège)

L'Arpeggiator (Fonction arpège) convient particulièrement aux genres musicaux dance/techno. Vous avez la possibilité d'affecter au plus 128 Arpeggio Types (Types d'arpège) à chaque Voix, Performance ou Kit d'extraits, et d'en ajuster le tempo. Vous pouvez également activer le mode Arpeggio (Arpège) (la manière dont l'arpège se reproduit lorsque vous appuyez sur une note) et Play Effects (Effets de reproduction) pour créer vos propres grooves originaux. Les informations relatives aux arpèges peuvent se transmettre via la borne MIDI OUT.

NOTE Sur le CS6R, les fonctions d'activation/désactivation de l'Arpeggiator ON/OFF, GATE TIME (temps de suspension des notes) et HOLD (maintien) sont paramétrées dans les modes Edit (Édition) appropriés (pages 82, 83).

Activation et désactivation de l'Arpeggiator (Fonction arpège)

La fonction arpège peut s'utiliser en mode Voice (Voix), Performance ou Phrase Clip (Extrait de phrase), ainsi que lors de l'utilisation du séquenceur. Pour activer ou désactiver la fonction arpège, appuyez sur la touche ARPEGGIO [ON/OFF] du panneau avant. Pour indiquer que cette fonction est activée, la DEL de la touche ARPEGGIO [ON/OFF] s'allume.



NOTE Dans le cas où la fonction arpège est activée et prête à être utilisée, la DEL de la fonction ARPEGGIO [ON/OFF] s'allume lorsque vous sélectionnez Voice (Voix), Performance ou Clip Kit (Kit d'extraits).

NOTE L'état activé/désactivé de la fonction arpège s'enregistre en même temps que chaque Voice (Voix), Performance ou Clip Kit (Kit d'extraits). (pages 116, 141, 160.)

NOTE Vous avez la possibilité de vérifier/modifier l'Arpeggio Type (Type d'arpège), le Tempo ainsi que d'autres paramètres de l'écran Arp (page 82) en mode Voice Edit (Édition de voix), Performance Edit (Édition de performance) ou Phrase Clip Edit (Édition d'extrait de phrase).

Utilisation de l'Arpeggiator (Fonction arpège)

Lorsque la fonction arpège est activée, les notes que vous jouez (et que vous tenez enfoncées) sur le clavier sont arpégées à l'aide de la Voix, la Performance ou le Clip Kit (Kit d'extraits) actuellement sélectionné, et conformément aux réglages d'Arpeggio Type (Type d'arpège), de Tempo et de Note Limit (Limite de note). En mode Voice (Voix), la voix actuellement sélectionnée est toujours arpégée.

En mode Performance sont arpégées les voix des parties pour lesquelles les fonctions Layer (Superposition) et Arpeggiator ont été activées (page 133).

En mode Phrase Clip (Extrait de phrase), le Clip Kit (Kit d'extraits) actuellement sélectionné et affecté aux notes que vous jouez sera arpégé.

NOTE Seules les notes situées dans la Note Limit (Limite de note) seront arpégées. Par conséquent, si les notes que vous jouez ne sont pas arpégées, c'est qu'elles se situent en dehors de cette plage. Les détails concernant les réglages de Note Limit (Limite de note) vous seront communiqués plus loin.

NOTE Vous pouvez utiliser les molettes de variation de ton et de modulation lorsque la fonction arpège est activée.

Modification de Gate Time (Temps de suspension)

Vous pouvez utiliser le bouton [GATE TIME] sur le panneau avant pour modifier le temps de suspension (longueurs) des notes reproduites par la fonction arpège. Lorsque le bouton est centré (c.-à-d. que le réglage Gate Time (temps de suspension) est sur 100 %), le fait de tourner le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre augmente celui-ci jusqu'à un maximum de 200 % tandis que si vous le tournez dans l'autre sens, vous pouvez le faire diminuer jusqu'à 0 % maximum. Vous pouvez varier les longueurs de note en temps réel en utilisant ce bouton lorsque la fonction arpèges est active. Cependant, l'effet variera en fonction des réglages de son et de phrase.



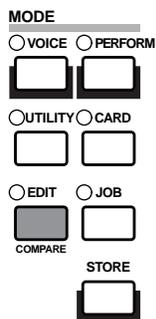
Modification de l'Arpeggio Type (Type d'arpège), du Tempo et de Note Limit (Limite de note).

128 Types d'arpège présélectionnés vous sont proposés. Vous pouvez également varier librement le Tempo d'arpège en fonction du morceau. L'utilisation du paramètre Note Limit (Limite de note) vous permet de définir le registre de notes valide pour l'arpège. Chaque paramètre s'applique à chaque Voice (Voix), Performance ou Clip Kit (Kit d'extraits) et s'enregistre en même temps que ces derniers. Vous pouvez ajuster ces paramètres à l'oreille en jouant des notes sur le clavier et en écoutant l'arpège qui en découle. Les paramètres de la fonction arpège apparaissent dans chaque mode Edit (Édition). Dans l'exemple de mode Voice (Voix) suivant, le Type d'arpège se voit défini pour une Drum Voice (voix de percussion), en Preset Drum 1.

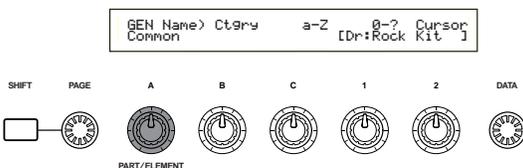
NOTE Pour sélectionner la batterie présélectionnée appuyez sur la touche MEMORY [PRE2] tout en maintenant enfoncée la touche MEMORY [PRE1] et appuyez sur une touche de programme. Dans ce cas-ci nous allons sélectionner Preset Drum 1, il vous faut donc appuyer sur la touche PROGRAM [1]. Appuyez sur la touche [PRE2] du CS6R tout en maintenant enfoncée la touche [PRE1] puis appuyez sur [ENTER] et sélectionnez la voix de percussion à l'aide du bouton [PAGE].

Sélection du Type d'arpège

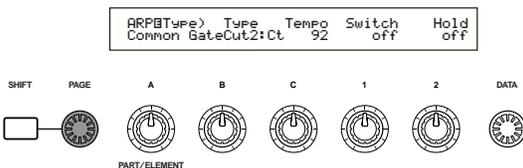
- Appuyez sur la touche [EDIT] (édition) en mode Voice Play (Reproduction de voix). Vous accédez à l'écran du mode Voice Edit (Édition de voix) là où vous l'aviez quitté.



- Tournez le bouton [A] complètement dans le sens contraire des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que le terme Common (Commun) s'affiche sur la dernière ligne. Le mode Voice Edit (Édition de voix) se compose de deux écrans Edit (Édition) différents : les écrans Common Edit (Édition commune) (pour les paramètres communs à tous les éléments/touches Drum (percussions)) et Drum key Element Edit (Édition élément/touche percussions). Les paramètres de la fonction d'arpège sont repris sur les écrans Common Edit (Édition commune) que vous venez de sélectionner.



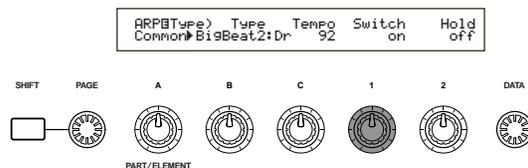
- Utilisez le bouton [PAGE] pour passer à l'écran ARP Type (Type d'arpège).



- NOTE** Un menu s'affiche lorsque vous utilisez le bouton [PAGE] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée. Vous pouvez rapidement sauter vers l'écran ARP à l'aide du bouton [PAGE] afin de déplacer le curseur sur l'option ARP dans le menu avant de relâcher la touche [SHIFT]. (voir page 80).

- Utilisez le bouton [B] pour passer au paramètre Type. Ensuite, utilisez le bouton [B], le bouton [DATA] ou les touches [INC/YES] et [DEC/NO] afin de sélectionner le type d'arpège désiré. Dans ce cas-ci, nous choisissons « BigBeat2 ».
- Utilisez le bouton [1] ou la touche [ARPEGGIO] sur le panneau avant pour activer la fonction Arpège. Lorsque vous jouez sur le clavier, vous pouvez maintenant entendre le motif de batterie.

- NOTE** Vous avez la possibilité de jouer plusieurs motifs simultanément en appuyant sur plusieurs notes du clavier.



Maintenant essayez d'affecter différents réglages de Arpeggio Type (Type d'arpège) et de Drum Voice (Voix de percussions). Vous avez le choix entre plusieurs motifs de batterie différents.

Les Types d'arpège sont répartis dans les cinq catégories suivantes et leur application ne se limitent pas aux motifs de batterie. Ils peuvent également s'utiliser pour des accords d'accompagnements, des lignes de basse, etc. Ensuite, pourquoi ne pas essayer de paramétrer des Types d'arpège avec des Normal Voice (Voix normales) et Phrase Clip (Extraits de phrases) ?

- NOTE** Lorsque vous réglez l'Arpeggio Category (Catégorie d'arpège) sur Ct (Contrôle), il vous faut également paramétrer le Key Mode (Mode touche) (deux écrans plus loin) sur « direct ».

Sq (Séquence) :

Crée une phrase d'arpège générale, principalement des phrases d'une octave vers le haut ou vers le bas.

Ph (Phrase) :

Permet de créer plus de phrases musicales que ne le permet le paramètre Sq. (Séquence). À commencer par la « Techno », il existe des phrases pour un large éventail de genres musicaux et pour la création de bandes d'accompagnement pour la guitare, le piano et d'autres instruments.

Dr (Modèle de percussions) :

Crée des phrases de type motif de batterie. Les genres représentés vont du rock à la dance music. Son utilisation est idéale avec les sons de batterie et de percussions.

Cl (Phrase Clip) (Extrait de phrase) :

Sélectionnez ce type pour un Kit Clip (Kit d'extraits) affecté avec des Phrase Clips (Extraits de phrases) à boucles mixtes ou divisées, en vue de créer un nouveau motif d'arpège.

Ct (Contrôle) :

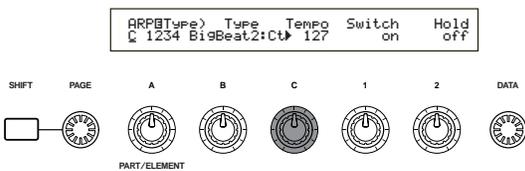
Crée des modifications de tonalité. Aucune information de note n'est créée. Le paramètre mode Key (Touche) doit être régler sur « Direct » dans le mode Arpeggio.

- NOTE** Les détails relatifs aux Types d'arpège sont repris dans la Liste des données séparée.

- NOTE** Vous pouvez également utiliser une prise de commande au pied (en option) pour activer et désactiver la fonction arpège (CS6x). Reportez-vous aux pages 53 et 165 pour les détails concernant l'affectation de paramètres à la prise de commande au pied.

Réglage du Tempo

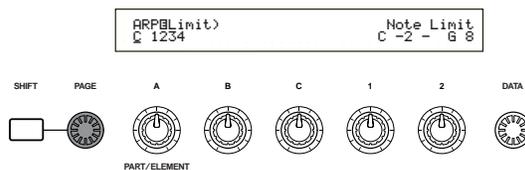
L'utilisation du bouton [C] vous permet d'ajuster le tempo entre 25 et 300 BPM (Battements par minute). La fonction arpège utilise ce paramétrage. Utilisez le bouton [C] pour passer au paramètre Tempo. Utilisez maintenant le bouton [C], le bouton [DATA] ou les touches [INC/YES] et [DEC/NO] pour régler le tempo. Le bouton [TEMPO] sur le panneau avant vous permet de régler le tempo.



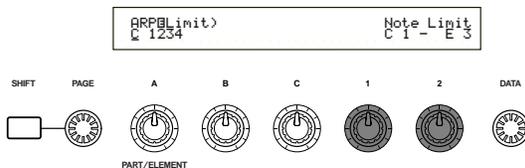
Réglage de la Note Limit (Limite de note)

A l'aide du paramètre Note Limit (Limite de note), réglons Normal Voice (Voix normale) (dans ce cas-ci sur Voice Program Numéro 2 de Internal:champ) de sorte que la fonction arpège soit activée dans la partie inférieure du clavier tandis que sa partie supérieure peut s'utiliser pour jouer des lignes mélodiques. Vous aurez d'abord réglé l'Arpeggiator Type (Type d'arpège) (par exemple, sur MuteLine).

- Les paramètres de Note Limit (Limite de note) peuvent se définir sur l'écran ARP Limit (Limite d'arpège) qui suit immédiatement l'écran ARP Type (Type d'arpège) mentionné à l'étape 4 (plus avant). Utilisez le bouton [PAGE] pour revenir à l'écran.

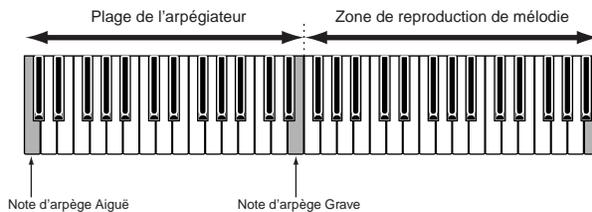


- Utilisez le bouton [2] pour sauter au paramètre correspondant à la note la plus haute de la limite, et pour paramétrer cette note. Vous pouvez également définir ce paramètre en appuyant simultanément sur la touche [SHIFT] et sur la note en question (par exemple, E3). De même, la note la plus basse de la plage peut se définir à l'aide du bouton [1], ou en appuyant sur la note tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.



- NOTE** Les boutons [1] et [2] servent au réglage des Note limit (Limites de notes) du registre sur lequel la fonction arpège va s'appliquer. (▶) Lors de l'utilisation des boutons [1] et [2], le curseur passe automatiquement au paramètre qui leur a été défini. Une fois le curseur situé au niveau du paramètre désiré, vous pouvez utiliser le bouton [DATA] ou les touches [INC/YES] et [DEC/NO] pour introduire des réglages.

À l'extérieur de la plage de Note Limit (Limite de note), il vous est possible de jouer du clavier normalement sans qu'aucun arpège ne soit appliqué aux notes. Par conséquent, vous pouvez utiliser votre main gauche pour jouer des blocs d'accords à l'aide de la fonction arpège tandis que votre main droite joue des lignes mélodiques sur la partie supérieure du clavier.



- NOTE** Combiné avec le paramètre OSC Limit (Limite OSC) de l'écran Element Edit (Édition d'élément), le son utilisé sur la partie inférieure du clavier peut différer de celui de sa partie supérieure.

- NOTE** Pour reprendre l'exemple de ce manuel, si vous sélectionnez Voice Program Number 002 of INT, la fonction Portamento est déjà définie pour cette Voix. Utilisez le bouton PORTAMENTO et les touches [ON/OFF] pour modifier la durée du Portamento et activer ou désactiver celui-ci (Page 59).

Utilisation de l'Arpeggiator Hold (Maintien de la fonction arpège)

Lorsque l'Arpeggiator Hold (Maintien de la fonction arpège) est activé, la fonction arpège continue à jouer même après que vous ayez relâché les notes du clavier. Le même motif d'arpège se jouera jusqu'à ce que vous appuyez sur une autre série de notes sur le clavier.

L'utilisation de la touche ARPEGGIO [HOLD] vous permet d'activer ou de désactiver l'Arpeggiator Hold (Maintien de la fonction arpège). Lorsque cette fonction est activée, la DEL de la touche ARPEGGIO [HOLD] s'allume.

Appuyez sur la touche ARPEGGIO [HOLD] pour la Voix que vous aviez éditée plus haut (pour laquelle vous aviez défini le paramètre Note Limit (Limite de note)). La fonction Maintien de la fonction arpège étant activé, la fonction arpège continuera de jouer même après que vous ayez retiré votre main gauche du clavier. Ce qui laisse votre main gauche libre d'exécuter d'autres tâches, comme par exemple ajuster les boutons Sound Control (Commande de son).



- NOTE** Dans le cas où la fonction Arpeggiator Hold (Maintien de la fonction arpège) est activée et prête à être utilisée, la DEL de la fonction [HOLD] s'allume lorsque vous sélectionnez les modes Voice (Voix), Performance ou Clip Kit (Kit d'extraits).

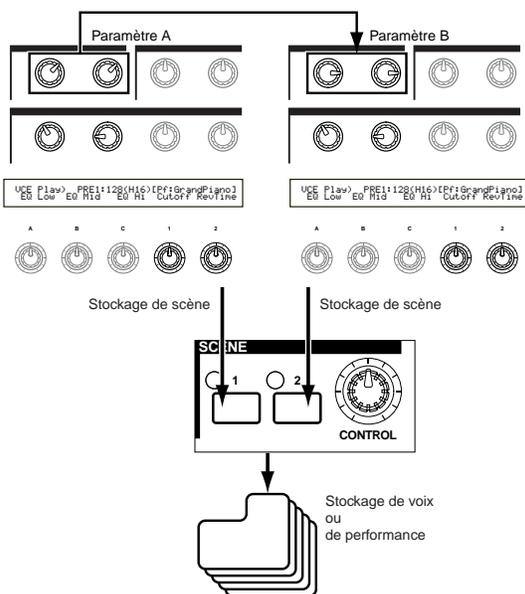
- NOTE** En fonction de la méthode de stockage des données (Pages 116, 141, 160), l'état de la touche [HOLD] (on/off) peut s'enregistrer en même temps que les modes Voice (Voix), Performance ou Clip Kit (Kit d'extraits).

- NOTE** Il vous est possible de définir l'état de la touche [HOLD] dans l'écran Arp (Page 82) en mode Voice (Voix), Performance ou Clip Kit (Kit d'extraits).

② Contrôles de scène (CS6x)

Les scènes s'utilisent pour mémoriser les positions des boutons FILTER [CUTOFF] (Coupure)/ [RESONANCE], des boutons EG (GE)[ATTACK] (Attaque)/[DECAY] (Étouffement) et des boutons à affecter [1]/[2], et il est possible de les charger ultérieurement en appuyant sur un bouton. Les boutons peuvent servir à éditer les sons en temps réel avant d'enregistrer leur position avec chaque Voix/Performance en tant que Scene 1 et Scene 2.

Par exemple, l'illustration ci-dessous présente deux groupes différents de réglages de boutons (A et B) affectés, respectivement, à la touche SCENE [1] et à la touche SCENE [2]. En réalité, cela signifie que deux types de sons peuvent être mémorisés et rechargés pour chaque Voix/Performance. En outre, vous pouvez utiliser le bouton SCENE [CONTROL] pour réaliser une transition souple entre une Scène et une autre, ou même pour mélanger les réglages A et B.



Réglages de Scène (scène)

NOTE Lors de l'enregistrement des Scene (Scènes), celles-ci sont conservées dans un tampon d'édition temporaire et vous perdez les réglages si vous passez à une autre voix ou performance, ou si vous changez de mode. C'est pourquoi, une fois la Scene (Scène) sauvegardée, il vous faut sauvegarder la voix ou la performance pour que les réglages Scene soient enregistrés également.

- 1 En mode Voice (Voix)/Performance, sélectionnez la voix/ performance pour laquelle vous désirez sauvegarder les scènes.

NOTE Lors du passage d'une voix ou performance à l'autre, une des scènes apparaît toujours sélectionnée (la DEL de la touche SCENE [1] ou SCENE [2] est allumée). Par conséquent, les réglages de la scène vers laquelle vous comptez passer différeront de ceux de la scène active. Il se peut également que les affichages DEL des deux touches SCENE soient allumés, ce qui indique que le son utilise un mélange des deux scènes.

- 2 Utilisez les boutons Sound Control (Contrôle de son) et les boutons à affecter [1]/[2] pour obtenir le son que vous sauvegarderez sous forme de scène.

NOTE Chaque voix peut présenter ses propres réglages de boutons à affecter [1]/[2] (Pages 51, 84).

- 3 Si vous le désirez, vous pouvez configurer une scène différente pour l'autre touche SCENE.
- 4 Sauvegardez la voix (page 116) ou la performance (page 141) et ses réglages de scène s'enregistreront en même temps.

Dans le cas où vous sauvegardez la voix ou la performance alors que les DEL des deux touches SCENE sont allumées (c.-à-d. après avoir ajusté le bouton SCENE [CONTROL]), cet état s'enregistrera en même temps que la voix ou la performance elle-même.

Sauvegarde des scènes

Si vous utilisez le bouton Sound Control (Contrôle de son) ou les boutons à affecter [1]/[2] afin de modifier les réglages sonores tandis que les DEL des deux touches SCENE sont allumées (c.-à-d. qu'un mélange des réglages des deux scènes est utilisé pour ce son), il vous faut sauvegarder ces nouveaux réglages sous chaque touche SCENE en tant que nouvelle scène. Cette opération correspond à une Scene Store (Stockage de scène), et s'effectue comme suit.

- 1 Appuyez sur la touche SCENE [1] ou SCENE [2] tout en maintenant la touche STORE (ENREGISTRER) enfoncée. La DEL pour la touche sélectionnée s'allume et les positions des boutons sont sauvegardées..

NOTE Comme nous vous l'avons expliqué précédemment, si vous éditez le son alors que les DEL des deux touches SCENE sont allumées, cela signifie que vous éditez directement la scène et vous ne devez pas exécuter de Scene Store (Stockage de scène).

- 2 Sauvegarder une autre scène à l'autre touche SCENE si nécessaire.
- 3 Sauvegarder la voix (page 116) ou la performance (page 141) pour enregistrer les réglages de scène.

Rechargement de scènes

Vous pouvez aisément recharger une Scène en appuyant sur la touche SCENE [1] ou SCENE [2]. La DEL de la touche SCENE s'allume.

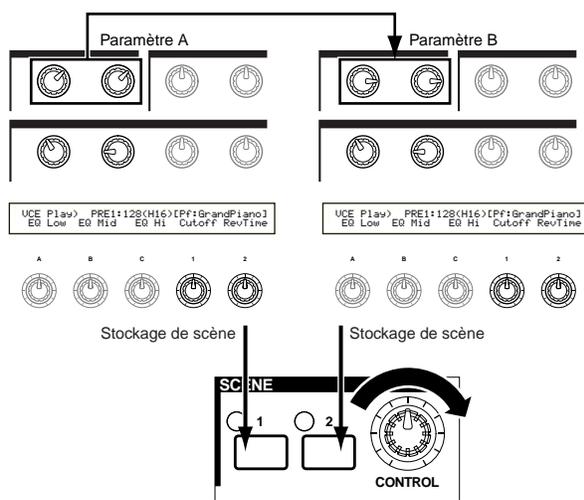
NOTE Lorsque vous passez d'une voix ou d'une performance à l'autre, une des scènes apparaît toujours sélectionnée (la DEL de la touche SCENE [1] ou de la touche SCENE [2] est allumée). Il se peut également que les affichages DEL des deux touches SCENE soient allumés, ce qui signifie que le son utilise un mélange des deux scènes.

NOTE Lorsque vous rechargez une scène, vous rechargez les réglages de la position du bouton pour cette scène, peu importe la position physique réelle des boutons.

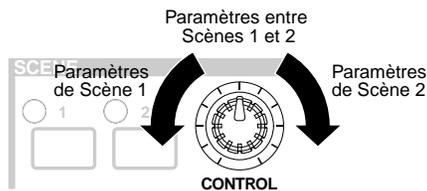
Utilisation du bouton SCENE [CONTROL]

Le bouton SCENE [CONTROL] vous permet de créer une transition souple pour passer d'une scène à l'autre, ou même un mélange des réglages des deux scènes. Par exemple, l'illustration ci-dessous présente deux groupes différents de réglages de boutons (A et B) affectés respectivement à la touche SCENE [1] et à la touche SCENE [2]. Lorsque le bouton SCENE [CONTROL] se situe à l'extrémité inverse du sens des aiguilles d'une montre, tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre pour créer une transition souple depuis les réglages de la Scène 1 vers ceux de la Scène 2.

Par exemple, il est possible d'augmenter la résonance et la vitesse OBF entre les scènes. Un seul bouton permet d'appliquer en une seule fois de multiples modifications au son, ce qui rend cette fonction idéale pour les performances en temps réel.



Tournez complètement le bouton SCENE [CONTROL] dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour passer à la Scène 2. Si vous le placez dans une position intermédiaire, un mélange des réglages des deux scènes sera utilisé pour le son. Le fait de tourner le bouton d'une extrémité à l'autre permet de créer une transition souple d'une scène à l'autre. Dans le cas où le bouton se trouve dans une position autre que celle des extrémités, les affichages DEL des deux touches SCENE [1] et SCENE [2] s'allument.

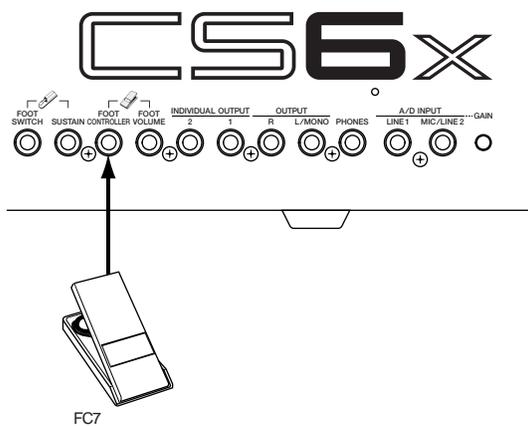


NOTE Vous pouvez également affecter des nombres de Volume, de Pan (Balayage panoramique) et autre Control Change (Changement de contrôle) au bouton SCENE [CONTROL] (Page 165).

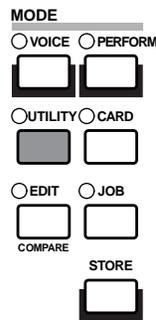
Contrôle des scènes via la commande au pied (CS6x)

La connexion d'une commande au pied en option (comme par exemple FC7) à la prise FOOT CONTROLLER sur le panneau arrière du synthétiseur vous permet de passer d'une scène à l'autre avec le pied et de garder vos mains libres. Pour ce faire, suivez les instructions suivantes.

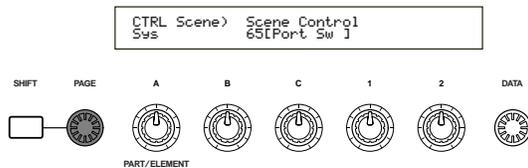
CS6x



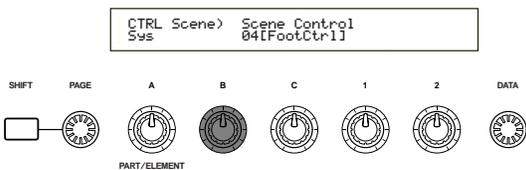
1 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour accéder au mode Utility (Utilitaire).



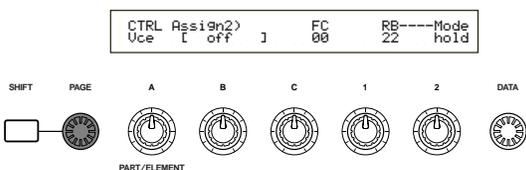
2 Utilisez le bouton [PAGE] pour passer à l'écran CTRL Scene (System Control Scene) (Contrôle système de scène).



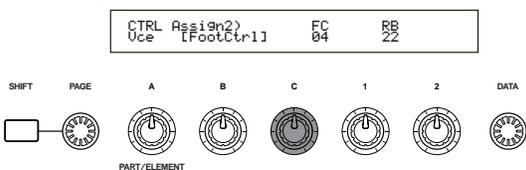
- 3 Utilisez le bouton [B] pour sélectionner « 04:FootCtrl » (commande au pied).



- 4 À l'aide du bouton [PAGE], passez à l'écran CTL Assign2 (Voice Control Assign 2) (Affectation 2 de contrôle de voix).



- 5 Sélectionnez « 04:FootCtrl » (commande au pied) à l'aide du bouton [C].



Passez en mode Voice (Voix) et vous voilà prêt à utiliser la commande au pied pour contrôler les scènes.

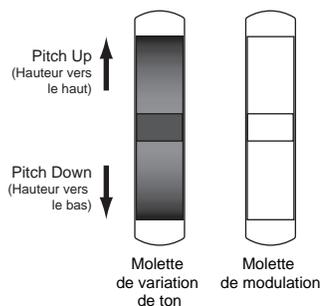
NOTE La procédure ci-dessus vous permet d'affecter une commande au pied en vue de contrôler les scènes en mode Voice (Voix). En ce qui concerne le mode Performance, suivez la même procédure, mais aux étapes 4 et 5 passez à l'écran CTL Assign2 en mode Performance Edit (Édition de performance).

3 Utilisation des contrôleurs

Le CS6x est équipé de molettes de variation de ton et de modulation, ainsi que d'un contrôleur de ruban. Le panneau avant du CS6x tout comme celui du CS6R sont équipés de boutons [A], [B], [C], [1] et [2], qui vous permettent de contrôler de nombreux paramètres distincts.

Pitch Bend Wheel (Molette de variation de ton)

La première fonction de cette molette est de contrôler le ton. Roulez la molette vers le haut/vers le bas pour augmenter ou diminuer le ton. Il vous est possible d'inverser l'effet.

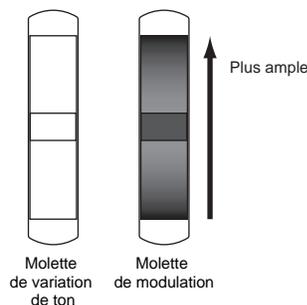


NOTE La Pitch Bend Range (Plage de variation de ton) peut se définir pour chaque voix. La molette peut également se voir affecter d'autres paramètres (page 84).

NOTE Même lorsqu'un autre paramètre est affecté à la molette, les messages de Pitch Bend (Variation de ton) se transmettent via la borne MIDI Out si celle-ci est utilisée.

Modulation Wheel (Molette de modulation)

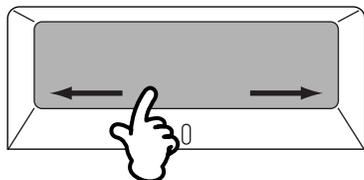
Plus vous tournez cette molette vers le haut, plus importante est la modulation qui s'applique au son.



NOTE Il est également possible de définir au préalable la profondeur de modulation. En outre, vous pouvez affecter différents paramètres à la molette, tels que Volume ou Pan (Panaromique) (page 84).

Ribbon Controller (Contrôleur de ruban) (CS6x)

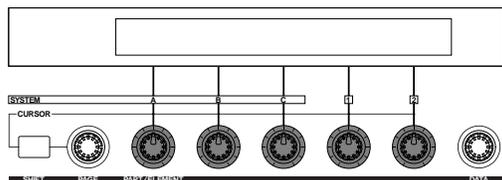
Le Contrôleur de ruban est un contrôleur sensible au toucher qui vous permet de contrôler en temps réel, par exemple le Filter Cutoff (Coupure de filtre), en effleurant sa surface vers la gauche ou vers la droite. Généralement, les paramètres qui lui sont affectés augmentent de valeur lorsque l'effleurement s'effectue vers la droite, mais vous pouvez définir la direction opposée. Le Contrôleur de ruban peut se voir affecter de nombreux paramètres distincts (page 84).



NOTE Les paramètres du Contrôleur de ruban peuvent se régler pour le Mode Utility (Utilitaire). (Pages 164, 169).

Boutons [A]/[B]/[C]/[1]/[2]

En mode Voice Play ou Performance Play (Reproduction de Voix ou de Performance), les boutons [A], [B], [C], [1] et [2] peuvent servir de contrôleurs en temps réels. Les boutons [A], [B] et [C] sont définis pour le contrôle des réglages de niveau des fonctions EQ Low, EQ Mid et EQ Hi respectivement. Les boutons [1] et [2] vous laissent libre d'affecter divers paramètres par voix.



Si vous tournez l'un ou l'autre bouton dans le sens des aiguilles d'une montre, vous augmentez la valeur qui lui est affectée. Inversement, cette valeur diminue si vous tournez le bouton dans le sens inverse.

NOTE Les paramètres système communs sont affectés aux boutons [A],[B] et [C] (Pages 50, 165). Les paramètres spécifiques à la voix s'affectent aux boutons [1] et [2] (pages 51, 84).

NOTE Chaque voix est affectée d'une série de paramètres présélectionnés appropriés. L'utilisation de chaque bouton [1] et [2] vous permet d'ajuster ces réglages d'un certain degré. Lorsque la présélection de ces paramètres correspond aux réglages minimaux ou maximaux, il n'est pas possible de les dépasser.

NOTE Dans chaque mode d'édition, les boutons [A], [B], [C], [1] et [2] servent à introduire des réglages de paramètres via l'écran (Page 24).

Commande au pied (CS6x)

La connexion d'une commande au pied (en option (telle que FC7) à la prise FOOT CONTROLLER (Page 18) sur le panneau arrière du synthétiseur

vous permet d'affecter plusieurs paramètres de contrôle. Grâce à l'utilisation d'une commande au pied pour contrôler les paramètres, vous avez les mains libres pour jouer au clavier (ou pour exécuter d'autres contrôles). Cette option convient bien aux performances live.

NOTE Les paramètres de commande au pied sont à définir pour chaque voix.

Prise de commande au pied (CS6x)

Si vous connectez la prise de commande au pied FC4 ou FC5 de Yamaha, fournie en option, à la prise FOOT SWITCH (page 18) sur le panneau arrière, il vous est possible de l'affecter à divers paramètres. Cette option convient pour effectuer des contrôles de sélection de type activation/désactivation, tels que pour le Sélecteur Portamento, incrémentation/décrémentation d'un numéro de voix ou de performance, début/arrêt du Séquenceur, activation/désactivation de la fonction arpège. La prise de commande au pied ne convient pas vraiment au contrôle en continu. Vous pouvez également l'utiliser pour passer d'une voix à l'autre ou d'une performance à l'autre

NOTE L'écran CTRL Other (Autre contrôle) du mode Utility (Utilitaire) vous permet de définir le paramètre que vous désirez affecter à la prise de commande au pied (pages 52, 165).

Sustain (Maintien) (CS6x)

S'utilise lorsque l'option prise de commande au pied FC4 ou FC5 de Yamaha est connectée à la prise SUSTAIN (Page 18) sur le panneau arrière. C'est particulièrement utile lorsque vous reproduisez des sons de piano.

NOTE Il n'est pas possible d'affecter une autre fonction que la fonction Sustain (Maintien) à la prise SUSTAIN

Foot Volume (Commande de volume au pied) (CS6x)

Connectez une commande au pied (comme par exemple FC7) à la prise FOOT VOLUME du panneau arrière (Page 18). Vous pouvez maintenant contrôler les paramètres Main Volume (Volume principal) ou Expression à l'aide de votre pied tout en gardant les mains libres pour jouer du clavier. C'est très utile lorsque vous jouez en live.

NOTE L'écran CTRL Other (Autre contrôle) du mode Utility (Utilitaire) (page 165) vous permet de définir le paramètre que vous désirez affecter au Foot Volume (Commande de volume au pied).

Contrôleur de souffle

Il vous est possible de connecter un contrôleur de souffle optionnel (BC3) à la prise BREATH (page 18) située sur le panneau arrière du synthétiseur (ou sur le panneau avant dans le cas du CS6R). Ce contrôleur s'utilise pour commander un grand nombre de paramètres du synthétiseur, en particulier les paramètres contrôlés par le souffle d'une voix de type instrument à vent : les dynamiques, le timbre, la hauteur, etc. Le contrôleur

de souffle convient parfaitement à l'expression réaliste des voix de type instrument à vent.

NOTE Les paramètres du contrôleur de souffle se règlent pour chaque voix.

Aftertouch (Modification ultérieure)

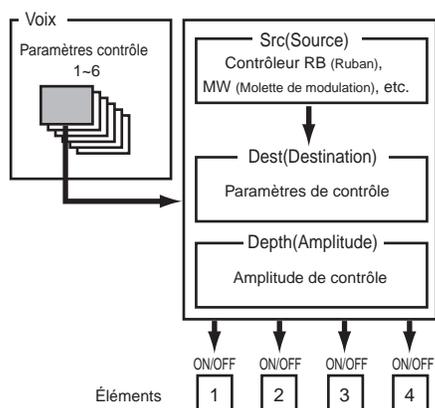
La modification ultérieure vous permet, par exemple, d'ajouter du vibrato à un son en appuyant avec plus de pression sur une note du clavier tout en la maintenant enfoncée. (Dans le cas du CS6R, un clavier de contrôle sensible à la modification ultérieure doit être connecté en option.) Cette option rend possible l'expression et le contrôle en temps réel. La modification ultérieure peut s'utiliser pour contrôler une grande variété de paramètres (page 84).

Réglages de contrôle

Outre leurs paramètres par défaut, la modification ultérieure, les contrôleurs et certains boutons du panneau avant peuvent se voir affecter divers autres paramètres, comme il est expliqué à la page 47. Par exemple, vous pourriez affecter de la résonance à la molette de modulation et définir la modification ultérieure pour qu'elle y applique du vibrato. Vous êtes libre d'affecter les paramètres qui conviennent au type de son joué.

Ces affectations de contrôle se dénomment Control Sets (Réglages de contrôle). Comme l'illustration suivante l'indique, vous pouvez affecter jusqu'à six réglages de contrôle différents par voix. Chaque Phrase Clip (Extrait de phrase) peut se voir affecter quatre réglages de contrôle différents. Le contrôleur de chaque réglage de contrôle est appelé Source (Src) et le paramètre contrôlé par Source est appelé Destination (Dest). Plusieurs paramètres Dest sont disponibles; certains s'appliquent à la voix tout entière, tandis que d'autres sont spécifiques à chacun de ses éléments. Pour plus de détails, reportez-vous à la Liste des contrôles de la Liste des données séparée.

NOTE Pour les détails relatifs aux réglages de paramètre Dest disponibles, reportez-vous à la Destination Parameter List (Liste des paramètres de destination) de la Liste des données séparée.

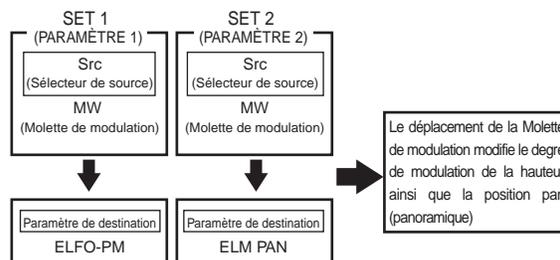


NOTE Les Element Switches (Sélecteurs d'éléments) (page 85) seront désactivés si le réglage de paramètre Dest ne se rapporte pas spécifiquement aux éléments (par exemple, pour les réglages 00 à 33).

En créant des réglages de contrôle, vous pouvez modifier les sons de diverses manières.

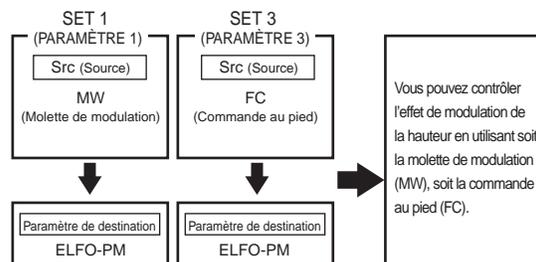
Par exemple, réglez le paramètre Src (Source) de Control Set 1 sur MW (Molette de Modulation) et le paramètre Dest (Destination) sur ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth) (Profondeur de la modulation de hauteur de l'OBF de l'élément). Ensuite, définissez également le paramètre Src de Control Set 2 sur MW, mais réglez le paramètre Dest sur ELM PAN (Element Pan) (Panoramique élément). Il vous faudra également spécifier l'élément à contrôler ainsi que la profondeur (le degré) du contrôle.

Dans cet exemple, lorsque vous tournez la Molette de Modulation vers le haut, le degré de Pitch Modulation (Modulation de hauteur) augmente en conséquence et l'élément est balayé de gauche à droite. En d'autres termes, vous pouvez affecter plusieurs paramètres Dest à chaque contrôleur Src.



Pour poursuivre l'exemple exposé plus haut, créez maintenant un autre réglage de contrôle où Src est défini sur FC (Foot Controller, commande au pied) et Dest sur ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth) (Profondeur de la modulation de hauteur de l'OBF de l'élément). A nouveau, spécifiez l'élément à contrôler ainsi que la profondeur du contrôle.

Maintenant, la modulation de hauteur est affectée aussi bien à la molette de modulation qu'à la commande au pied. En d'autres termes, vous pouvez également affecter plusieurs contrôleurs Src à chaque paramètre Dest.

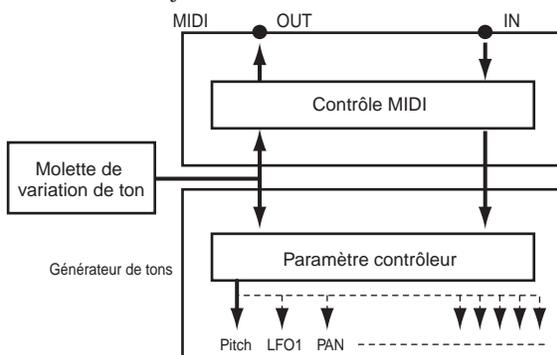


Après avoir affecté les six réglages de contrôle, vous obtiendrez un fantastique degré de contrôle en temps réel sur les sons du synthétiseur.

Réglages de contrôle et Contrôle MIDI externe

Lors d'un réglage de contrôle, les contrôleurs sont affectés aux paramètres internes du synthétiseur. Cependant, certains contrôleurs sont conçus à l'origine dans un but précis, et envoient des messages MIDI pré-définis de changement de commande à chaque utilisation, sans tenir compte des affectations de réglages de contrôle définies à l'intérieur du synthétiseur. Par exemple, la molette de variation de ton, la molette de modulation et la modification ultérieure du clavier sont conçus à l'origine pour contrôler la variation du ton, la modulation et la modification ultérieure. Par conséquent, lorsque vous utilisez ces contrôleurs, des informations de variation de ton, de modulation et de modification ultérieure sont automatiquement envoyées vers la borne MIDI Out.

Imaginons que le paramètre Pan (Panoramique) est affecté à la molette de variation de ton dans un réglage de contrôle. Si vous tournez maintenant la molette de variation de ton, le générateur de son interne au synthétiseur balayera le son tandis que simultanément les messages originaux pré-définis de Variation de ton sont envoyés vers la borne MIDI Out.



Les contrôleurs peuvent également envoyer des messages MIDI de Changement de commande pour contrôler les paramètres des appareils MIDI externes. Ces affectations se retrouvent sur l'écran VOICE (Vce) CTRL Assign1/2 du mode Utilitu (Utilitaire).

NOTE Etant donné que la molette de variation de ton, la molette de modulation et la modification ultérieure du clavier sont pré-définis à l'aide de contrôles MIDI spécifiques, il n'est pas possible d'affecter des changements de commande MIDI.

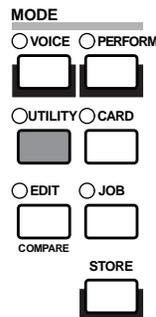
Vous pouvez également régler un contrôleur de manière à ce qu'il envoie une sorte de message de contrôle au générateur de son interne du synthétiseur et un autre à la borne MIDI Out. Par exemple, dans un réglage de contrôle vous pourriez affecter de la résonance au bouton à affecter [1]. Ensuite, sur l'écran VOICE CTRL Assign2 du mode Utility (Utilitaire), vous pourriez affecter Control Change Number 1 (Modulation) au même bouton. Maintenant, lorsque vous tournez le bouton, le son du générateur interne se voit affecter de la résonance tandis que simultanément des informations concernant la modulation du son sont envoyées à l'appareil MIDI externe connecté à la borne MIDI Out.

Cet aspect du synthétiseur en fait un contrôleur principal idéal pour le contrôle des appareils MIDI externes. Si vous désirez renforcer cette commande, ajoutez une commande au pied ou un contrôleur de souffle en option.

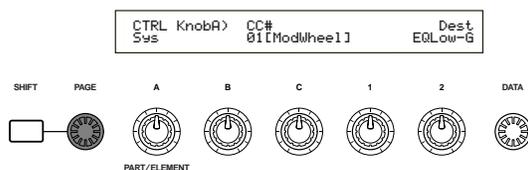
Affectation de paramètres aux boutons [A], [B] et [C]

La procédure suivante explique comment affecter un paramètre désiré au boutons [A], [B] ou [C]. Vous avez la possibilité d'affecter n'importe quel paramètre système (pour tous les modes de reproduction) ainsi que n'importe quel numéro de changement de commande MIDI. Dans notre exemple, le bouton [A] servira à contrôler le Reverb Return (Retour de réverbération).

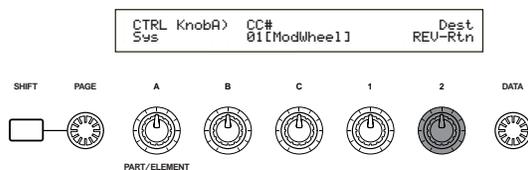
- 1 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour accéder au mode utilitaire.



- 2 Utilisez le bouton [PAGE] pour passer à l'écran CTRL Knob A (System Control Knob A).



- 3 Utilisez le bouton [2] pour sélectionner REV-Rtn (Reverb Return) (Retour de réverbération).



Maintenant, vous pouvez utiliser le bouton [A] pour contrôler en cours de performance le niveau de Retour de réverbération en mode Voice Play (Reproduction de voix) Performance Play (Reproduction de performance) et Phrase Clip Play (Reproduction d'extraits de phrases). Notez que vous pouvez également envoyer (en tournant le bouton [A]) vers la borne MIDI Out ou recevoir de la borne MIDI In des messages de Changement de commande lorsque vous réglez le Controller Number (Numéro de contrôleur) sur le paramètre CC#.

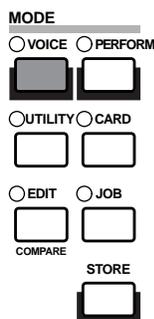
NOTE Pour les détails concernant les paramètres à affecter, reportez-vous à la section « System Controller Destination Parameters » (Contrôleur système des paramètres de destination) dans la Liste des données séparées.

Affectation de paramètres aux boutons [1] et [2]

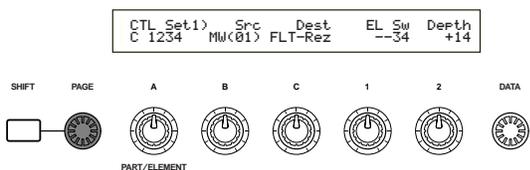
La procédure suivante vous explique comment affecter un paramètre désiré au boutons [1] ou [2]. Vous pouvez affecter des contrôleurs à chaque Voice (Voix) (ou partie de performance) ou à chaque Clip Kit (Kit d'extraits). Il est possible d'affecter les réglages de commande sous forme de réglage de contrôle, et chaque contrôleur peut servir à contrôler plusieurs paramètres (bien que ceux-ci varient en fonction du type de voix ou de kit d'extraits). Voici un exemple de réglage de Control Spécifiez 1 pour la voix interne Internal Voice 001 (A01) en attribuant la hauteur : Coarse (Grave) au bouton [1].

NOTE Il vous est également possible d'affecter séparément un numéro de changement de commande MIDI distinct au même bouton en modes Voice (Voix) et Performance. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 168.

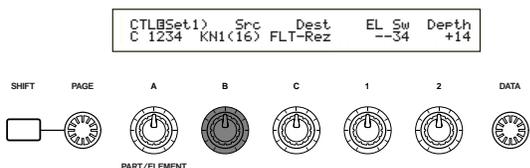
- 1 Appuyez sur la touche VOICE pour passer en mode Voice Play (Reproduction de voix).



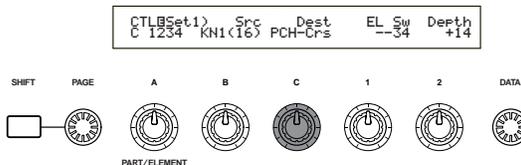
- 2 Sélectionnez Internal Voice 001 (A01) et appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Voice Edit (Édition de voix).
- 3 Utilisez le bouton [PAGE] pour aller sur l'écran CTL Set1 écran (Control Set 1).



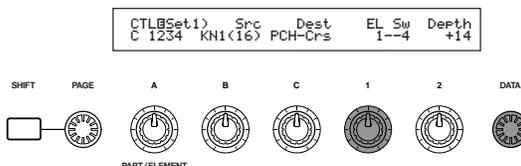
- 4 À l'aide du bouton [B], affectez « KN1 (16) » (bouton [1]) au paramètre Src (Source).



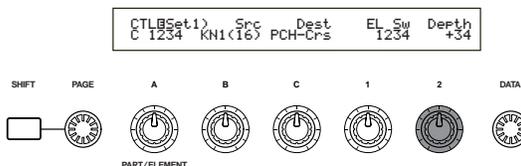
- 5 À l'aide du bouton [C], affectez PCH-Crs (Hauteur : Grave) au paramètre Dest (Destination) paramètre.



- 6 Utilisez les boutons [1] et [DATA] pour spécifier les Éléments à contrôler. Le bouton [1] sert à déplacer le curseur (clignotant) tandis que le bouton [DATA] affiche l'Élément à contrôler.



- 7 Avec le bouton [2], définissez le paramètre Depth (Profondeur). Plus le paramètre est important, plus la profondeur de contrôle est élevée.



- 8 Enregistrez la voix ainsi éditée (page 116).

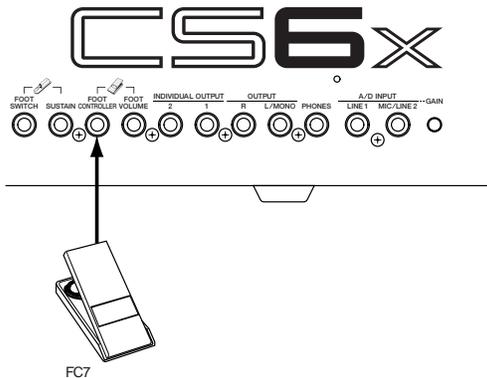
Maintenant, Internal Voice 001 (A01) affecte PCH-Crs (Pitch : Coarse) (Hauteur : Grave) au bouton [1]. Lorsque vous sélectionnez et jouez cette voix en mode Voice Play (Reproduction de voix), vous pouvez commander la hauteur de la voix en tournant le bouton [1].

NOTE Les détails relatifs aux fonctions de contrôle qu'il est possible d'affecter se trouvent dans la section Control Set Destination Parameters (Paramètres de destination du réglage de contrôle) dans la Liste des données séparée.

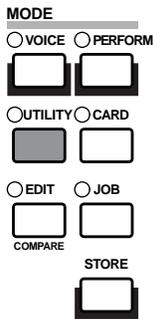
Contrôle des scènes via la commande au pied (CS6x)

En connectant une commande au pied fournie en option (comme par exemple FC7) à la prise FOOT CONTROLLER du panneau arrière du synthétiseur, il vous est possible de contrôler divers paramètres au pied sans avoir à utiliser vos mains. Dans l'exemple suivant, nous vous expliquons comment transformer la commande au pied en molette de modulation.

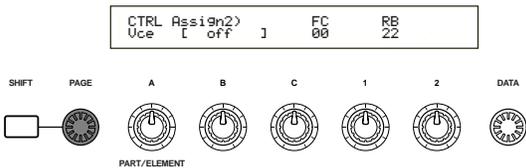
CS6x



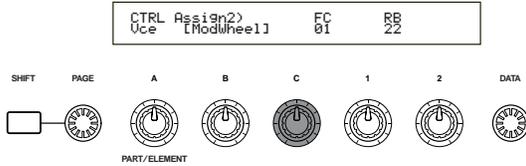
- 1 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour accéder au mode Utility (Utilitaire).



- 2 Utilisez le bouton [PAGE] pour passer à l'écran CTRL Assign2 (Voice Control Assign 2).



- 3 Utilisez le bouton [C] pour sélectionner « 01:ModWheel » (Modulation Wheel) (molette de modulation).



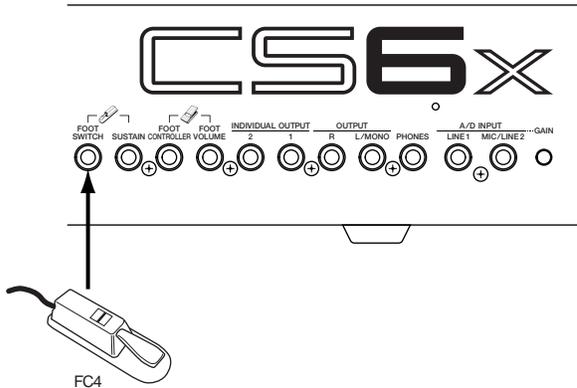
En mode Voice (Voix), la commande au pied peut maintenant servir à contrôler la modulation.

NOTE Si la voix en cours présente un réglage de contrôle qui affecte une source (Src) à Modulation Wheel (MW) et si elle reçoit un message de changement de commande de la molette de modulation, un paramètre de destination (Dest) pour la source (MW) sera affecté par ce message.

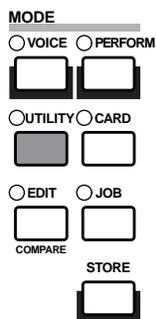
NOTE La procédure ci-dessus explique comment faire en sorte que la prise de commande au pied contrôle la modulation en mode Voice (Voix). Les réglages relatifs à la création d'une telle affectation au mode Performance s'effectuent sur l'écran CTL Assign2 du mode Performance Edit (Édition de performance).

Passage d'un programme à l'autre à l'aide de la prise de commande au pied (CS6x)

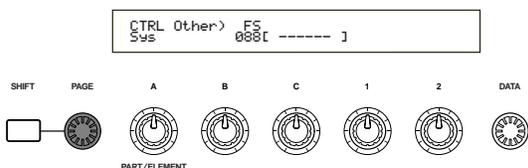
En connectant une prise de commande au pied en option (tel que le FC4 ou le FC5) à la prise FOOT SWITCH sur le panneau arrière du synthétiseur, vous pouvez changer de programme sans utiliser vos mains. Par exemple, si vous arrangez et sauvegardez consécutivement les voix/performances en mémoire, vous pouvez facilement passer de l'une à l'autre lors d'une performance live. La procédure suivante vous explique exactement comment y arriver.



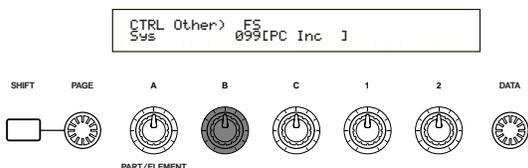
- Appuyez sur la touche [UTILITY] pour accéder au mode Utility (Utilitaire).



- Utilisez le bouton [PAGE] pour passer à l'écran CTRL Other (System Control Other) (Autre contrôle système).



- A l'aide du bouton [B], sélectionnez « 099:PC Inc » (Program Change Increment) (Incrément de changement de programme).



En mode Voice (Voix) Performance ou Phrase Clip (Extrait de phrase), la prise de commande au pied peut maintenant servir à passer d'un programme à l'autre.

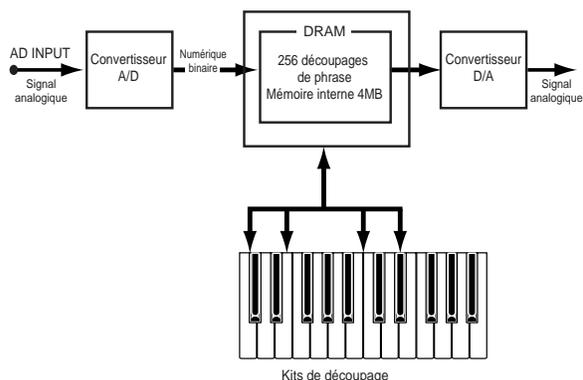
NOTE Vous pouvez également affecter d'autres fonctions tels que Arpeggio Switch (On/Off) (Sélecteur d'arpège), Séquenceur (Play/Stop), etc. (voir page 165).

4 Phrase Clips (Extraits de phrase)

Il est possible d'enregistrer ou de charger des sons réels dans le synthétiseur et de les reproduire sous la forme de sons instrumentaux. Les données de forme d'onde conservées dans le synthétiseur sont appelées Phrase Clips (Extraits de phrase). Ces extraits de phrase se créent et se reproduisent en mode Phrase Clips (Extraits de phrase) (page 142). Une présentation générale des extraits de phrase vous est donnée ci-dessous.

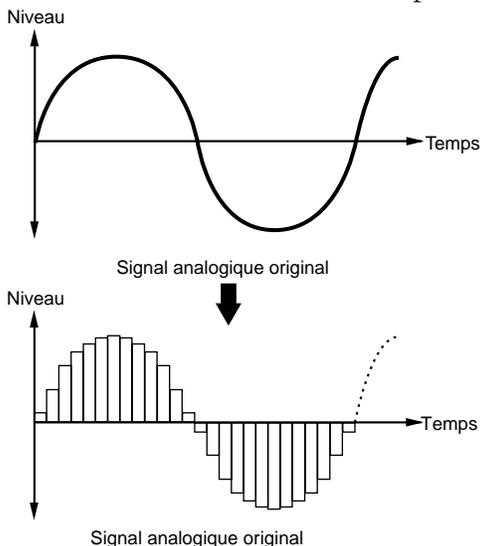
Présentation des Phrase Clips (Extraits de phrases)

Comme le montre l'illustration suivante, le panneau arrière (ou le panneau avant dans le cas du CS6R) présente un connecteur A/D INPUT (entrée A/D) permettant d'introduire des sources analogues au convertisseur A/D. Le convertisseur A/D convertit alors les signaux de ces sources analogues en signaux binaires numériques grâce au processus de « sampling » (échantillonnage). À l'intérieur du synthétiseur, ces signaux échantillonnés sont appelés Phrase Clips (Extraits de phrase), et la mémoire interne de 4MB est capable de contenir 256 extraits de phrase au total. Il vous est possible d'affecter des extraits de phrase à n'importe quelle touche du clavier pour les reproduire par la suite. Un ensemble d'affectations clavier d'extraits de phrase s'appelle un Clip Kit (Kit d'extraits), et vous pouvez en créer quatre au total. Ensuite, vous pouvez affecter ces kits d'extraits à des performances, comme dans le cas des voix. Lorsque vous reproduisez des extraits de phrase, le traitement des signaux se réalise à l'inverse de la conversion A/D. Les signaux numériques passent à travers un convertisseur D/A qui les reconvertit en signaux analogues.



Taux d'échantillonnage et résolution en bits

Comme exemple, l'illustration vous montre une onde sinusoïdale. Lors de l'enregistrement (de l'échantillonnage) de l'onde sinusoïdale, le convertisseur A/D prend des instantanés des niveaux de l'onde à des intervalles de temps fixes.



Sur le graphique, l'axe horizontal représente le temps et l'axe vertical le niveau du signal. Le nombre d'instantanés de niveaux pris en une seconde correspond au taux d'échantillonnage et se traduit en Hertz. Le convertisseur A/D de ce synthétiseur présente un taux d'échantillonnage de 44,1kHz, en d'autres termes il prend 44100 instantanés des niveaux de la forme d'onde en une seconde. Plus le taux d'échantillonnage est élevé, plus le signal reproduit (numérique) est proche de l'original.

Sur l'axe vertical, le nombre de niveaux apparaît en bits et se dénomme résolution en bits. Le convertisseur A/D de ce synthétiseur présente une résolution de 16 bits, ce qui signifie que l'axe vertical présente 16 (c.-à-d., 65536) niveaux. Tout comme pour le taux d'échantillonnage, plus la résolution est élevée, plus le signal reproduit (numérique) est proche de l'original. A propos, le signal audio des CD s'échantillonne également à 44,1kHz en 16 bits.

Figure A: Taux d'échantillonnage et résolution en bits inférieurs

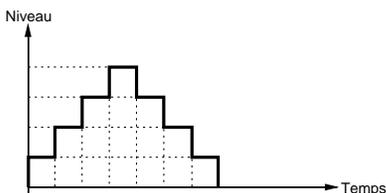
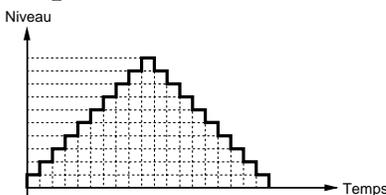


Figure B: Taux d'échantillonnage et résolution en bits supérieurs



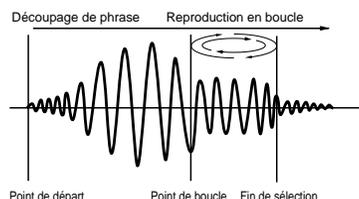
Reproduction de Phrase Clips (Extraits de phrase)

Vous pouvez reproduire vos extraits de phrase de trois manière différentes, comme suit.

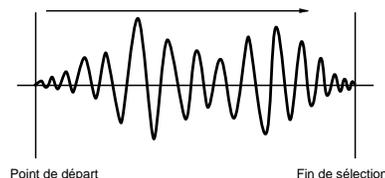
Tout d'abord, il y a la lecture « en boucle ». Une section de l'extrait de phrase est lu en boucle continue durant la reproduction. Ce type de reproduction s'utilise souvent pour créer des boucles de motif de batterie à partir de breakbeats.

Lorsque vous jouez une note sur le clavier, l'extrait de phrase joue depuis le point de départ jusqu'à la fin de la sélection. Ensuite il revient au point de boucle et joue à nouveau jusqu'à la fin de la sélection, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous relâchiez la note.

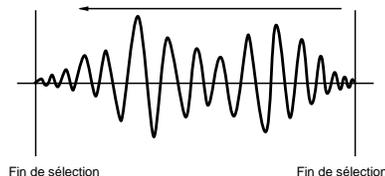
Pour la plupart des instruments de musique, la partie caractéristique du son (« l'attaque » du son) se situe habituellement au début du son, juste après le point de départ. Plus loin, le son ne varie pas vraiment tant que la note est maintenue; vous pouvez définir le point de boucle et le point de fin de sélection à l'une ou l'autre extrémité de cette section. Lorsque vous reproduisez l'extrait de phrase d'un instrument dont la boucle a été définie de cette manière, l'attaque du son se reproduit une fois, suivie de la boucle sélectionnée qui se reproduit en continu jusqu'à ce que vous relâchiez la note. Les boucles vous permettent également de créer des sons d'instruments corrects sans utiliser trop de mémoire.



La seconde méthode de reproduction est le « one shot » (« d'un seul coup »). Lorsque vous enfoncez une note du clavier, l'extrait de phrase joue une seule fois du début à la fin de la sélection. Ce type de reproduction sonore s'utilise communément pour les extraits de phrase de sons de batterie ou de percussions.



Troisièmement, vous pouvez sélectionner la reproduction « inversée ». Lorsque vous enfoncez une note, l'extrait de phrase joue une seule fois, de la fin au début de la boucle. Cela s'avère utile pour créer des sons inversés de cymbales ainsi que d'autres effets spéciaux.



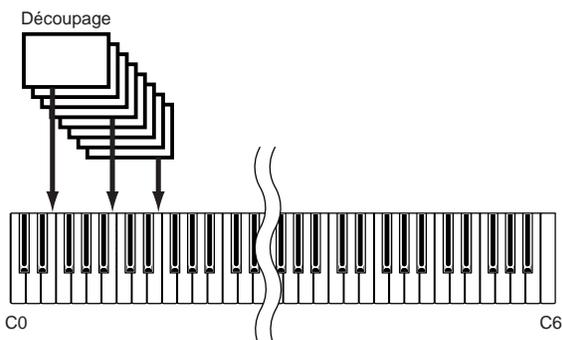
Vous définissez les points de boucle et les modes de reproduction de la boucle en mode Phrase Clip Edit (Édition d'extrait de phrase) (page 146).

Création d'un Clip Kit (Kit d'extraits)

Vous avez la possibilité d'affecter des extraits de phrase aux notes du clavier (C0 à C6) et de les jouer en live ou à l'aide d'un séquenceur. Vous pouvez également éditer plusieurs paramètres pour chaque extrait de phrase. L'affectation de Phrase Clip (Extrait de phrase) à travers le clavier s'appelle un Clip Kit (Kit d'extraits), et vous avez la possibilité d'en créer quatre au total.

Vous pouvez affecter chaque extrait de phrase à une note du clavier. Cependant, en affectant des breakbeats et d'autres boucles rythmiques plus des extraits de phrases percutants tels qu'utilisés dans les rythmes, vous pouvez créer un Clip Kit (Kit d'extraits) spécifique aux rythmes seulement. Ou bien, vous pouvez affecter des extraits de phrase de sons inhabituels pour créer un Clip Kit (Kit d'extraits) d'effets spéciaux. En fait, vous pouvez créer un kit d'extraits composé de tous les sons qui répondent à vos besoins.

Les Clip Kit (Kit d'extraits) s'utilisent comme les voix et les performances. Par exemple, en mode Phrase Clip Play (Reproduction d'extrait de phrase), vous pouvez directement reproduire des Clip Kit (Kit d'extraits) via le clavier (page 142). En mode Performance, le kit d'extraits peut former une partie au sein d'une performance (page 129).



NOTE Vous pouvez en outre éditer des Clip Kit (Kit d'extraits) et des Phrase Clips (extraits de phrase) en mode Edit (Édition) (page 146) et exécuter des tâches sur ces extraits en mode Job (Tâche) (page 154).

NOTE Lorsque vous éteignez le synthétiseur, le Clip Kit (Kit d'extraits) se perd. N'oubliez jamais d'enregistrer les données importantes sur la carte mémoire.

Enregistrement d'un Phrase Clip (Extrait de phrase)

Ce chapitre explique comment enregistrer un extrait de phrase, définir la boucle et ainsi de suite, exécuter des tâches et créer un kit d'extraits. Vous pouvez créer un extrait de phrase à partir d'un microphone, d'un lecteur de CD ou de toute autre installation audio, ou encore à partir d'une Voix/Performance/Extrait de phrase existant dans le synthétiseur. Prenons un exemple simple et enregistrons le motif de batterie créé plus tôt à l'aide de la fonction arpegge et des Voix de percussions.

1 Avant d'entrer en mode Phrase Clip (Extrait de phrase), entrez d'abord en mode Voice Play (Reproduction de voix) et appuyez simultanément sur les touches MEMORY

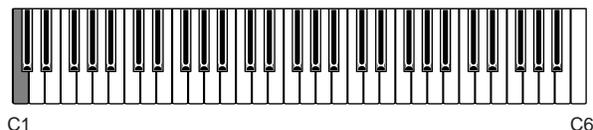
[PRE1] et [PRE2]. Ensuite, à l'aide du bouton [DATA], des touches [DEC/NO] et [INC/YES] ou des touches PROGRAM (CS6x), sélectionnez les Preset Drum Voices (Voix de percussions présélectionnées) (DR1).

2 Appuyez maintenant sur la touche PHRASE CLIP (sa DEL s'allume) pour entrer en mode Phrase Clip (Extrait de phrase).

3 Maintenez enfoncée la touche PHRASE CLIP [REC] et l'écran suivant apparaît. Ici, vous pouvez affecter une touche à l'extrait de phrase que vous allez enregistrer. Tout en maintenant la touche enfoncée, appuyez simplement sur la note désirée. Dans ce cas-ci, nous allons affecter la note C1. Relâchez maintenant la touche [REC] pour passer à l'écran Recording (Enregistrement).



```
PCLP Rec) >>> Select Record Key <<<
C 1:off
```



4 Utilisez le bouton [B] pour définir le paramètre Source sur « voice » (voix). La Drum voice (voix de percussions) que vous aviez sélectionnée plus haut peut maintenant être reproduite à l'aide du clavier.

```
PCLP Rec) Source Trigger [ENTER]
(Key=C 1) voice key tostandby
```

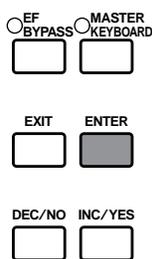
5 A l'aide du bouton [C], vous pouvez définir le paramètre Trigger (Déclenchement) sur « key » (touche). Grâce à ce réglage, le processus d'enregistrement débutera lorsque vous appuierez sur une note du clavier.

6 Appuyez sur la touche ARPEGGIO [ON/OFF] sur le panneau avant (sa DEL s'allume) pour activer la fonction arpegge. Lorsque vous enfoncez une note, un motif de batterie se reproduit en fonction du réglage de la fonction arpegge. Vous pouvez ajuster le tempo à l'aide du bouton SEQ PLAY [TEMPO] sur le panneau avant. Avant de poursuivre, vérifiez que vous avez sélectionné le bon son.

NOTE Dans le cas du CS6R, vous sélectionnez la Drum Voice (voix de percussions), vous entrez en mode Drum Voice Edit (Édition de voix de percussions) (page 102), vous réglez son paramètre Arpeggio Switch (Sélecteur d'arpegge) sur « on », et vous entrez ensuite en mode Phrase Clip (Extrait de phrase).

NOTE Pour éviter la détérioration de la qualité sonore lors de l'enregistrement, nous vous conseillons de définir un niveau de sortie élevé pour la voix (en mode Voice Edit (Édition de voix)).

- 7 Appuyez sur la touche [ENTER] et l'état Recording Standby (Attente d'enregistrement) s'enclenche. Vous verrez apparaître le message « Waiting for trigger... » (Enclenchement en attente...).



```
PCLP Rec) Source Trigger [EXIT]
<< Waiting for Trigger... >> toSTOP
```

- 8 L'enregistrement débutera lorsque vous appuierez sur la note correspondante du clavier. Enfoncez la note et laissez le motif de batterie jouer une mesure.
- 9 Appuyez sur [EXIT]. L'enregistrement se termine et le message « Now Working... » (Travail en cours...) s'affiche. L'extrait de phrase enregistré est affecté à la note C1, comme défini dans l'étape 3. À ce stade, vous pouvez écouter le Phrase Clip (Extrait de phrase) que vous avez enregistré en appuyant sur la note C1 et en maintenant la touche [REC] enfoncée.

NOTE Il se peut que parfois un niveau de volume enregistré diffère de celui que vous aviez défini lors de l'enregistrement. C'est un effet de la fonction d'ajustement automatique du niveau qui corrige un niveau enregistré pour assurer une reproduction correcte. Dans ce cas, il vous est possible d'ajuster le niveau de reproduction du Clip (Extrait) en mode Phrase Clip Edit (Édition d'extrait de phrase). Si vous désirez augmenter l'ensemble du volume, vous pouvez utiliser le paramètre EQ Type pour définir une valeur « Boost12 ».

Si le résultat ne vous satisfait pas, vous pouvez répéter l'enregistrement en appuyant sur [ENTER].

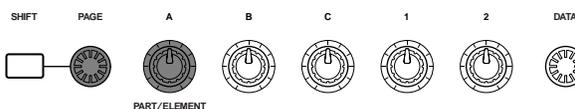
- 10 Une fois que vous quittez le mode Phrase Clip Record (Enregistrement d'extrait de phrase), l'extrait de phrase en question s'enregistre automatiquement dans la mémoire (DRAM) et se voit attribuer un nouveau numéro et un nouveau nom (Clip 001). A ce stade-ci, ne quittez pas le mode Phrase Clip Record (Enregistrement d'extrait de phrase). Appuyez plutôt sur la touche [EDIT] pour entrer en mode Phrase Clip Edit (Édition d'extrait de phrase).

Édition d'extrait de phrase

Une fois l'étape précédente terminée, vous êtes prêt à éditer l'extrait de phrase que vous venez d'enregistrer. En mode Phrase Clip Edit (Édition d'extraits de phrases), vous pouvez affecter des extraits de phrase aux notes du clavier (entre C0 et C6) afin de former un Clip Kit (Kit d'extraits), de créer une boucle, d'éditer les caractéristiques de tonalité, etc. Nous allons éditer l'extrait de phrase enregistré de plusieurs manières.

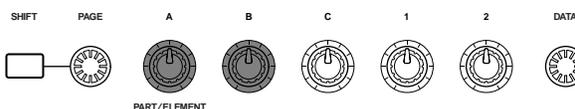
- 11 En mode Phrase Clip Edit (Édition d'extrait de phrase), utilisez le bouton [PAGE] pour passer à l'écran OSC Asgn (Affectation d'oscillation). Normalement, vous devriez affecter l'extrait de phrase à une note du clavier (Clip Key) (Touche d'extrait). Cependant, étant donné que nous l'avons déjà affecté à la note C1 lors de l'étape 3, le nom et le numéro de l'extrait de phrase (soit [Clip 001]) s'affichera lorsque vous appuierez sur la note C1 ou lorsque vous utiliserez le bouton [A] pour appeler C1. Si vous appuyez sur C1 pour affecter une Touche d'extrait, l'extrait de phrase se reproduit.

```
OSCBAsgn> Number Variation [ENTER]
Key= C 1 1[Clip= 001] 1 to Edit
```



Pour rester souple dans l'affectation de l'extrait de phrase, nous l'affecterons, outre à C1, aux notes blanches de D1 à C2. Sélectionnez chacune de ces notes en les enfonçant sur le clavier ou en utilisant le bouton [A], et utilisez le bouton [B] pour affecter [Clip 001] à chacune d'elles.

```
OSCBAsgn> Number Variation [ENTER]
Key= C 2 1[Clip= 001] 1 to Edit
```



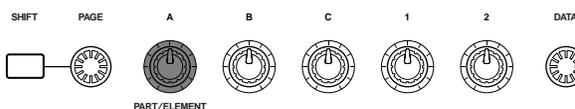
Sur le même écran, utilisez le bouton [1] pour sélectionner une variation.

La variation se réfère à la méthode employée pour reproduire un extrait de phrase (y compris ses points de boucle et autres paramètres). Lors de l'utilisation d'une Variation, chaque extrait de phrase peut se voir attribuer jusqu'à huit points de boucle différents. Par exemple, dans le cas de l'extrait de phrase du motif de batterie enregistré plus tôt, les variations pourraient servir à créer un motif de boucle d'une mesure, un motif inversé ou d'autres styles de reproduction.

Vous avez affecté le même extrait de phrase ([Clip 001]) aux touches blanches situées entre C1 et C2. Maintenant, vous pouvez affecter une variation différente à chacune de ces touches. Sélectionnez chacune des notes en question en l'enfonçant sur le clavier ou à l'aide du bouton [A], et utilisez le bouton [1] pour affecter à chacune un numéro de variation différent (1 à 8).

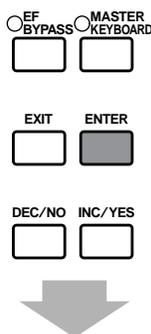
A ce stade-ci, les variations elles-mêmes n'ont pas encore été définies de sorte que les variations 1 à 8 vont toutes reproduire l'extrait de phrase de la même manière. Cependant, une fois que toutes les variations auront été définies, le même extrait de phrase sera reproduit différemment pour chaque note blanche située entre C1 et C2.

```
OSCBAsgn> Number Variation [ENTER]
Key= C 1 1[Clip= 001] 1 to Edit
```



- 12 Vérifiez que la note C1 a bien été sélectionnée, ensuite appuyez sur [ENTER]. Les paramètres de Variation pour [Clip 001] s'affichent.

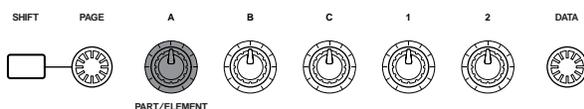
NOTE Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur la touche [EXIT].



```
PCLPBVar> Play Start Loop End
(C 1) 1:  loop  0    0  236378
```

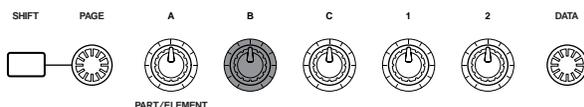
- 13 Utilisez le bouton [A] pour sélectionner le numéro de variation. Nous commençons avec la Variation 1.

```
PCLPBVar> Play Start Loop End
(C 1) 1:  loop  0    0  236378
```



- 14 Comme il a été expliqué plus tôt (Page 54), le paramètre Play (Reproduction) spécifie comment l'extrait de phrase se reproduira. Il existe trois réglages possibles pour ce paramètre, mais ici nous sélectionnons « inversé ». Effectuez cette sélection à l'aide du bouton [B].

```
PCLPBVar> Play Start Loop End
(C 1) 1: reverse  0    0  236378
```



Maintenant appuyez sur la note C1 du clavier et vérifiez que l'extrait de phrase a bien été inversé.

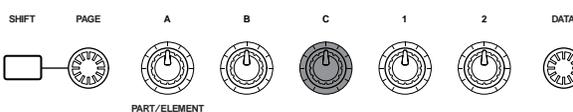
NOTE La reproduction inversée correspond à une reproduction sonore qui débute depuis la fin de la sélection jusqu'au point de départ. Vous pouvez changer la longueur de la sélection en ajustant simplement ces points. Lorsque vous enregistrez un extrait de phrase, le point de départ se définit initialement au début de l'enregistrement tandis que la fin de la sélection se situe à la fin de l'enregistrement.

- 15 Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Osc Asg (Affectation d'oscillation). Sélectionnez cette fois la note D1 et appuyez sur [ENTER].

- 16 Ensuite, vous sélectionnez la Variation 2 mais vous définissez le paramètre Play (Reproduction) de manière à ce qu'il soit reproduit en « boucle » cette fois. Lorsque vous appuyez sur la note D1 à ce stade-ci, l'extrait de phrase se reproduit simplement en boucle entre le point de départ et la fin de l'enregistrement. Si vous ne désirez reproduire en boucle qu'une partie de l'extrait de phrase, vous devez définir les points Start/Loop/End (Départ/Boucle/Fin). Comme exemple, nous allons définir une boucle d'exactement une mesure de longueur.

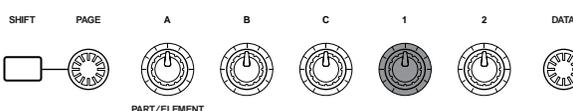
- 17 A l'aide du bouton [C], définissez le point de départ (le point à partir duquel la reproduction va débiter lorsque vous appuyez sur une note). Afin de créer un motif de batterie en boucle d'une mesure, il vous faut appuyer sur la note et ajuster le point de départ de manière à ce qu'il corresponde au premier battement de la mesure.

```
PCLPBVar> Play Start Loop End
(D 1) 2:  loop 119120 0 236378
```



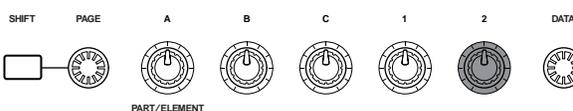
- 18 Utilisez le bouton [1] pour établir le point de boucle (le début de la section à boucler). Étant donné que vous créez une boucle d'une mesure exactement, le point de boucle peut se définir au même endroit que le point de départ.

```
PCLPBVar> Play Start Loop End
(D 1) 2:  loop 119120 119120 236378
```



- 19 À l'aide du bouton [2], définissez la fin de la sélection (la fin de la section à boucler). Pour un motif de batterie d'une mesure, vous devez définir ce point à la fin du quatrième battement de la mesure (c.-à-d. immédiatement avant le premier battement de la mesure suivante). Appuyez sur la note D1 et continuez à ajuster la fin de la sélection jusqu'à ce que vous trouviez le point idéal pour la reproduction en boucle.

```
PCLPBVar> Play Start Loop End
(D 1) 2:  loop 119120 119120 452316
```



[Clip 001] est maintenant inversé en Variation 1 et bouclé sur une mesure en Variation 2, et les deux variations peuvent se reproduire en appuyant sur les notes C1 et D1. De la même manière, vous pouvez modifier les points des Variations 3 à 8 et définir des boucles différentes de celle de la Variation 1/2.

Par conséquent, chaque extrait de phrase peut être reproduit de diverses manières à partir de différentes notes du clavier, et vous pouvez affecter à d'autres notes des extraits de phrase complètement différents qui présentent différentes variations. Un tel ensemble d'extraits de phrases et de variations s'appelle un « Clip Kit » (Kit d'extraits).

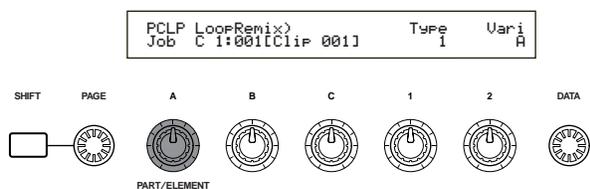
20 Ensuite, appuyez sur la touche [JOB] (tâche) pour entrer en mode Phrase Clip Job (tâche sur extrait de phrase). Nous allons jeter un rapide coup d'œil à la manière d'exécuter une tâche.

Exécution d'un Job (Tâche)

En mode Job (Tâche), vous avez le choix entre diverses opérations (tâches) à exécuter sur les extraits de phrase que vous avez édités. Vous pouvez copier et supprimer des éléments, créer des variations, utiliser les fonctions Loop Remix (Redéfinition de boucle) et Extract (Extraction) pour modifier vos extraits de phrase, etc. Dans notre exemple, la fonction unique Redéfinition de boucle vous est expliquée. L'explication se poursuit depuis l'étape 20 ci-dessus.

21 En mode Phrase Clip Job (tâche sur extrait de phrase), utilisez le bouton [PAGE] pour passer à l'écran PCLP Loop Remix. La fonction Redéfinition de boucle prend les données d'une phrase existante, les mélange et crée un nouvel Extrait de phrase en boucle. (L'extrait de phrase d'origine conserve son état original tandis qu'un nouvel extrait de phrase se crée avec Loop Remix (Redéfinition de boucle).) En définissant les paramètres Type et Vari, vous pouvez aisément créer une variété de nouveaux extraits de phrase.

22 Lorsque vous appuyez sur la note appropriée du clavier ou lorsque vous utilisez le bouton [A], vous pouvez sélectionner l'extrait de phrase source auquel la fonction Redéfinition de boucle sera appliquée. Choisissons [Clip 001] comme source et créons un nouvel extrait de phrase. Si vous avez suivi la procédure précédente et affecté des variations aux notes blanches situées entre C1 et C2, vous pouvez appuyer sur n'importe laquelle de ces notes, [Clip 001] restera toujours sélectionné.

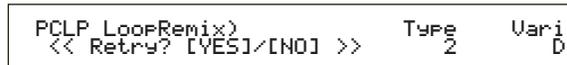


23 Utilisez le bouton [1] pour définir le paramètre Type qui détermine le type de modification de la boucle (c'est-à-dire la partie de la boucle qui sera modifiée). Une combinaison de ce paramètre et du paramètre Vari (Variation), vous permet de créer une série de figures de boucle à l'aide du Loop Remix. Au total, il existe cinq types dont le Types 2 que nous utilisons ci-dessous.

24 Utilisez le bouton [2] pour définir le paramètre Vari (Variation) qui détermine le niveau de modification de la boucle. Les quatre variations disponibles (de A à D) apportent des niveaux de modification croissants. Pour notre exemple, sélectionnons le niveau « D » afin de créer la plus grande modification.

25 Appuyez sur la touche [ENTER]. Un message de confirmation apparaît. Appuyez à présent sur la touche [INC/YES] pour confirmer. Le Loop Remix s'exécute sur [Clip 001] et utilise les paramètres Type et Vari définis préalablement. Pour annuler l'opération, enfoncez la touche [DEC/NO].

Une fois l'opération Loop Remix terminée, le message suivant apparaît.



À ce stade, vous pouvez appuyer sur la note du clavier affectée à [Clip 001] et écouter le son produit après l'application du Loop Remix. Vous devriez entendre un type complètement nouveau de figure comprenant des sections inversées du son.

Cependant, si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez répéter les étapes 23 à 25 et appliquer le Loop Remix en appuyant sur la touche [INC/YES] de l'écran en cours. En modifiant la combinaison des paramètres Type et Vari, vous pouvez créer des figures de boucle qui produisent des sons complètement différents.

26 Une fois que l'extrait de phrase vous convient, appuyez sur la touche [DEC/NO] de l'écran et vous serez renvoyé à l'écran PCLP Loop Remix. Le nouvel extrait de phrase aura un nouveau nom et un nouveau numéro et remplacera l'extrait de phrase initial sur le clavier (celui-ci est conservé en mémoire mais n'est plus affecté aux notes).

NOTE Les Phrase Clips (Extraits de phrase) sont conservés en mémoire (DRAM) même lorsque vous quittez le mode Phrase Clip (Extrait de phrase) et ce, jusqu'à ce que vous mettiez l'instrument hors tension. Cependant, si un Clip Kit (Kit d'extraits) a été créé après l'édition ou l'exécution d'une tâche, il sera perdu lorsque vous quitterez le mode Phrase Clip (Extrait de phrase). Nous vous conseillons donc de toujours enregistrer vos extraits de phrase avant de quitter ce mode. La mémoire interne peut contenir jusqu'à quatre Clip Kits (Kits d'extraits). Pour plus de détails sur l'enregistrement des extraits de phrase, reportez-vous à la page 160.

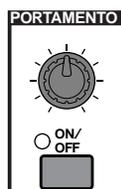
NOTE Après la création d'un Clip Kit (Kit d'extraits), vous pouvez le jouer en mode Phrase Clip Play (Reproduction d'extrait de phrase) ou l'utiliser en tant que partie d'une performance tout comme avec les voix (page 129).

⑤ Autres fonctions utiles

Portamento

La fonction Portamento est utilisée pour créer une transition subtile des tons, de la première note jouée sur le clavier à la suivante, et peut être employée en mode Voice (Voix) ou Performance. Vous pouvez activer ou désactiver le portamento à l'aide de la touche PORTAMENTO [ON/OFF] située sur le panneau avant. Lorsque le portamento est activé, la DEL de la touche PORTAMENTO [ON/OFF] est allumée.

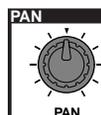
Le bouton [PORTAMENTO] vous permet de varier le temps de transition des tons (temps de Portamento). Tournez le bouton vers la droite pour augmenter le temps.



- NOTE** Avant d'activer la fonction portamento, spécifiez son mode de fonctionnement à l'aide des paramètres disponibles sur l'écran Portamento (page 84).
- NOTE** Si le Portamento est activé et prêt à l'emploi, la DEL de la touche PORTAMENTO [ON/OFF] s'allume lorsque vous sélectionnez la voix.
- NOTE** En mode Performance, vous pouvez appliquer le portamento aux voix des parties dont le sélecteur de couche Layer Switch (page 133) et le sélecteur Portamento Switch sont réglés sur « on » (page 131).
- NOTE** Selon la méthode de stockage utilisée (pages 116, 141), l'état du portamento (activé/désactivé) peut être enregistré en mode Voice (Voix) ou Performance.
- NOTE** Vous pouvez définir l'état du portamento dans l'écran Portamento (pages 84 et 131) en mode Voice ou Performance Edit (Édition de voix ou de performance).

Pan (Panoramique)

Le bouton [PAN] situé sur le panneau avant vous permet de régler la position stéréo (panoramique) de la voix, de la performance ou du Clip Kit (Kit d'extraits) sélectionné. Le paramètre Pan (Panoramique) peut être défini dans chaque mode Edit (Édition) alors que le bouton [PAN] du panneau avant vous permet de régler ce paramètre en temps réel dans n'importe lequel des modes de reproduction.



- NOTE** Sur le CS6R, ce paramètre est défini sur l'écran QED Level (page 81).

Édition de la voix

Il existe 256 présélections de voix Normal Voice (Voix normales) et 8 de Drum Voice (Voix de percussions). Vous pouvez éditer ces présélections afin de créer de nouvelles voix ou réaliser des voix complètement nouvelles à partir de zéro. Vous pouvez ensuite enregistrer jusqu'à 128 de ces voix Normal Voice et jusqu'à 2 voix Drum Voice, nouvelles ou éditées, dans la mémoire utilisateur interne ou sur une carte mémoire externe.

La procédure suivante vous donne une idée de base sur la façon de créer/éditer des voix.

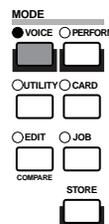
Il va de soi qu'il ne s'agit que d'un exemple. Vous êtes libre de définir les paramètres tels que vous le désirez. Pour plus de détails sur les paramètres, consultez la section Référence de ce manuel.

NOTE Tous les paramètres sont enregistrés avec la voix.

- 1 En mode Voice Play (Reproduction de voix), sélectionnez la voix que vous souhaitez éditer.
- 2 Passez en mode Voice Edit (Édition de voix).
- 3 À partir des écrans Common Edit (Édition commune), réglez tous les paramètres communs à l'ensemble des éléments de la voix (volume, hauteur, ton, etc.). Vous pouvez également définir les paramètres liés aux arpèges, aux contrôleurs, effets, etc.
- 4 À partir des écrans OSC (Oscillateur), sélectionnez les ondes utilisées dans la voix ainsi que le volume, le panoramique, la limite de note et autres paramètres de base.
- 5 À partir des écrans PCH (Ton) et PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur), définissez l'accord et tout autre paramètre lié au ton utilisé par les éléments. Au besoin, déterminez également les paramètres PEG.
- 6 À partir des écrans FLT (Filtre) et FEG (Générateur d'enveloppe de filtre), définissez les paramètres des filtres utilisés par les éléments. Au besoin, déterminez également les paramètres FEG.
- 7 À partir des écrans AMP (Amplitude) et AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude), définissez le volume et tout autre paramètre lié au niveau de sortie utilisé par les éléments. Au besoin, déterminez également les paramètres AEG.
- 8 À partir des écrans OBF (Oscillateur basse fréquence), définissez les paramètres liés à la modulation utilisés par les éléments.
- 9 À partir des écrans EQ (Égaliseur), définissez les paramètres de l'égaliseur qui influencent les caractéristiques sonores des éléments.
- 10 Enregistrez la voix éditée.

1 Sélectionnez une voix à éditer.

Passez en mode Voice Play (Reproduction de voix) en appuyant sur la touche VOICE.



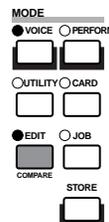
Sélectionnez le numéro de la voix que vous souhaitez éditer (page 75).

NOTE Avant de procéder à l'édition, passez d'abord en mode Voice Job (Tâche sur voix) et copiez la voix que vous voulez éditer dans la mémoire utilisateur interne. Si vous créez une voix à partir de zéro, utilisez la fonction Initialize (Initialisation) pour initialiser une voix dans la mémoire utilisateur interne. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 115.

2 Mode Voice Edit (Édition de voix)

La création/édition d'une voix s'effectue dans le mode Voice Edit (Édition de voix).

Pour passer dans ce mode, appuyez sur la touche [EDIT] lorsque vous êtes en mode Voice Play (Reproduction de voix).

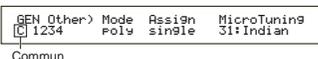


Common Edit (Édition commune) et Element Edit (Édition d'éléments)

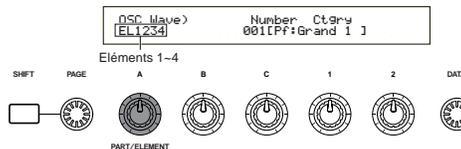
Chaque voix comprend jusqu'à quatre éléments (page 37). Les paramètres communs aux quatre éléments sont appelés paramètres Common Edit (paramètres d'édition commune). Le mode Voice Edit (Édition de voix) est constitué d'écrans Common Edit (Édition commune) ainsi que d'écrans destinés à chacun des paramètres des éléments.

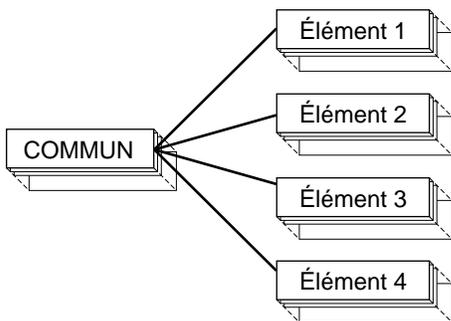
En mode Voice Edit (Édition de voix), vous pouvez utiliser le bouton [A] pour passer des réglages communs à ceux des éléments 1 à 4.

Common settings (Paramètres communs)



Réglages des éléments 1 à 4

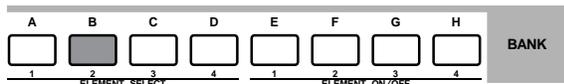




Sélection d'éléments (CS6x)

En mode Voice Edit (Édition de voix), vous pouvez sélectionner l'élément à éditer en appuyant sur la touche ELEMENT SELECT correspondante ([1] à [4]). Lorsque vous sélectionnez un élément, le curseur se déplace sur le numéro de l'élément correspondant.

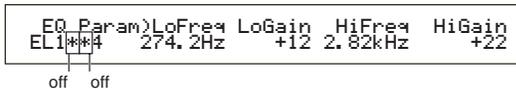
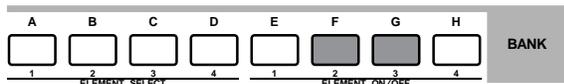
Exemple : « Element 2 » est sélectionné



Activation/désactivation d'éléments (CS6x)

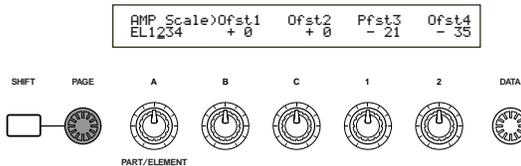
En mode Voice Edit (Édition de voix), un élément peut être désactivé lorsque vous appuyez sur la touche ELEMENT ON/OFF correspondante ([1] à [4]). Cette opération vous permet d'étouffer temporairement d'autres éléments de la voix afin que vous puissiez entendre les modifications des éléments que vous éditez. Un élément étouffé (désactivé) sera indiqué par un astérisque (*) dans l'affichage, comme le montre l'illustration ci-dessous.

Exemple : les éléments 2 et 3 sont désactivés

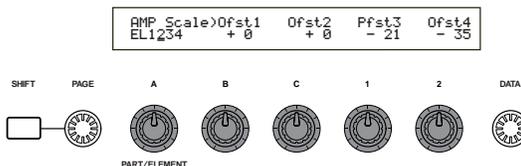


Passage d'un écran à l'autre et définition des paramètres

Après la sélection d'un écran Common Edit (Édition commune) ou Element Edit (Édition d'éléments) (1 à 4), utilisez le bouton [PAGE] pour passer aux autres écrans.

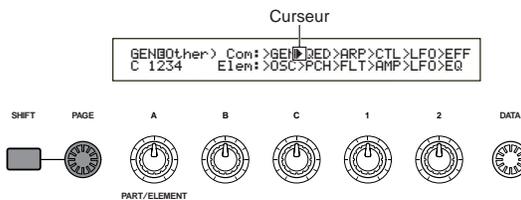


Un écran contient de nombreux paramètres. Pour faciliter l'édition, les boutons situés sous les écrans à cristaux liquides sont affectés à chacun des paramètres de l'écran.



Écran Menu

Pour faire apparaître le menu des paramètres, appuyez sur le bouton [PAGE] et maintenez la touche [SHIFT] enfoncée. Utilisez le bouton [PAGE] pour déplacer le curseur vers un élément, puis relâchez la touche [SHIFT] pour passer à l'écran de cet élément.



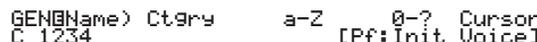
NOTE Vous pouvez également employer d'autres boutons et touches pour procéder aux réglages. La fonction Compare (Comparaison) vous permet de comparer le son que vous éditez et le son initial. Pour plus de détails, reportez-vous aux pages 24 et 79.

3 Écrans Common Edit (Édition commune)

Chaque voix comprend quatre éléments au maximum. Vous trouverez ci-dessous une explication des paramètres communs à l'ensemble des éléments.

• GEN (Common General) (Généralités d'édition commune)

À partir de cet écran, vous pouvez définir des paramètres généraux dans Common Edit (Édition commune) tels que Voice name (Nom de la voix).



• **QED (Common Quick Edit) (Édition rapide)**

Ces paramètres contrôlent principalement le volume et le ton de la voix et vous permettent de modifier facilement le son d'ensemble. Nombre de ces paramètres peuvent être réglés directement à l'aide des boutons de commande Sound situés sur le panneau avant du CS6x.

```
QED@Level> Vol   Pan RevSend ChoSend
C 1234   127   C      127      127
```

• **ARP (Common Arpeggio) (Arpège commun)**

En définissant ces paramètres, vous pouvez commander les arpèges de la voix. Pour plus de détails sur l'utilisation de l'Arpeggiator, reportez-vous à la page 42.

```
ARP@Type> Type   Tempo   Switch   Hold
C 1234 Up&Down1:5= 120     on      on
```

• **CTL (Common Controller) (Contrôleur commun)**

Vous pouvez affecter différentes fonctions aux commandes du panneau avant/arrière. Vous pouvez, par exemple, attribuer des paramètres à la molette de variation de ton et à la commande au pied pour modifier le ton de la voix en temps réel. Pour plus de détails sur les différentes utilisations possibles, reportez-vous à la page 47.

```
CTL@Set1> Src   Dest   EL Sw   Depth
C 1234   FC(04) RevTime:EF1 1234 +63
```

• **LFO (OBF commun)**

Il s'agit des paramètres OBF. L'OBF utilise une forme d'onde basse fréquence pour varier les caractéristiques de hauteur/filtre/amplitude et peut être employé pour créer un effet vibrato, wah, tremolo ou autre (page 85).

```
LFO@Wave> Wave^v Speed KeyReset Phase
C 1234   trfzd    63     on      270
```

• **EFF (Common Effect) (Effets)**

Il s'agit des paramètres Effects (Effets) de la voix. Il existe deux Insertion Effects (Effets d'insertion) ainsi que deux System Effects (Effets de système - Reverb et Chorus).

```
EFF@InsEF>                               InsEF Connect
C 1234                               ==1.1 1=2
```

4 Écrans OSC (Oscillateur)

À partir de ces écrans, vous pouvez principalement définir les paramètres qui commandent les formes d'onde sur lesquelles la voix se base. Vous pouvez sélectionner l'onde utilisée pour l'élément, le volume et plage de notes de chaque élément et ainsi de suite.

• **OSC Wave (Onde OSC)**

Sélectionnez la forme d'onde (Onde) utilisée pour chaque élément.

```
OSC@Wave>                               Number Ctrgy
EL1234                               001(Pf:Grand 1 1
```

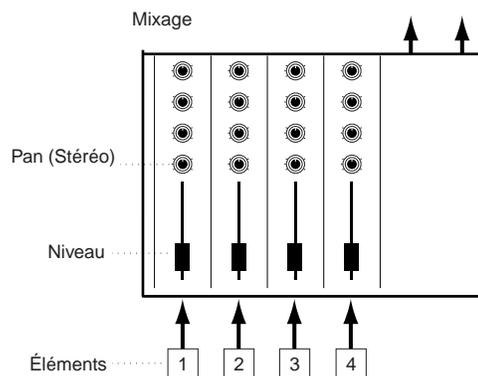
• **OSC Out (Sortie OSC)**

• **OSC Pan (Panoramique OSC)**

Règle le volume (niveau de sortie) et la position de balayage stéréo de chaque élément. Le schéma suivant illustre cette méthode.

```
OSC@Out> Level Delay InsEF
EL1234   96     0     ins2
```

```
OSC@Pan> Pan Alter Random Scale
EL1234   C     L64    63    +63
```



• **OSC Limit (Limite OSC)**

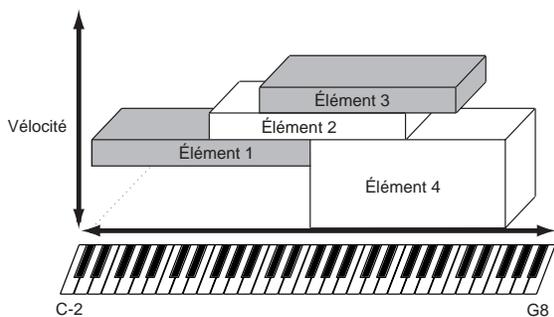
Détermine la plage de notes de chaque élément (la plage de notes du clavier sur lequel le son de l'élément sera produit) ainsi que la vélocité (la plage de vélocité des notes dans laquelle le son de l'élément sera produit). Vous pouvez définir différents paramètres pour chaque élément. Grâce à ces paramètres, vous pouvez superposer les éléments et contrôler leur sortie.

Vous pouvez, par exemple, définir un élément dans la gamme haute du clavier et un autre dans la gamme basse. Vous pouvez ainsi obtenir deux sons différents pour deux zones différentes du clavier dans une même voix ou faire superposer les deux plages d'éléments afin que leurs sons se superposent sur une plage définie.

En outre, vous pouvez définir chaque élément afin qu'il réponde à des plages de vélocité différentes pour qu'un élément reproduise un son dans les plages de vélocité basses alors qu'un autre sonne dans les plages hautes.

```

OSCBLimit>   Note Limit   Vel Limit
EL1234       C-2 - G 8     1 - 127
    
```



5 Écrans PCH (Ton) et PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur)

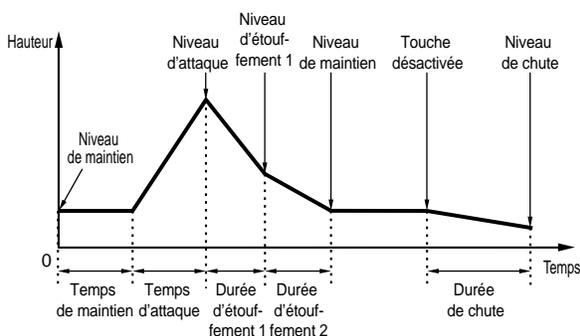
Définit les paramètres de ton de base pour chaque élément. Vous pouvez désaccorder les éléments ou appliquer la fonction Pitch Scaling (Échelle de tons). La définition du PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur) vous permet de contrôler la variation du ton dans le temps.

PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur)

Le PEG vous permet de contrôler la transition des tons à partir du moment où une note du clavier est enfoncée jusqu'au moment où elle est relâchée. Comme le montre l'illustration ci-dessous, l'enveloppe de hauteur comporte cinq paramètres Time (vitesse de transition) et cinq paramètres Level (hauteur). Ces paramètres peuvent s'avérer utiles pour la création de modifications automatiques de tons. Par ailleurs, différents paramètres PEG peuvent être définis pour chaque élément.

```

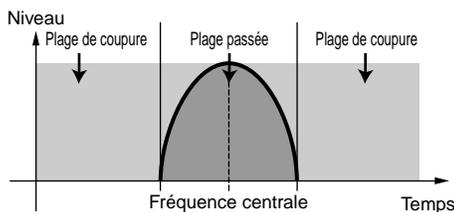
PEGTime>   Hold   Attack   Decay1   Decay2
EL1234     127   127     127     127
    
```



NOTE Pour plus de détails sur les paramètres PEG, reportez-vous à la page 91.

6 Écrans FLT (Filtre) et FEG (Générateur d'enveloppe de filtre)

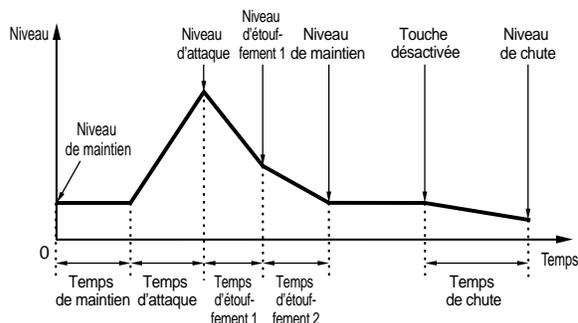
Vous pouvez utiliser le filtre pour modifier les caractéristiques sonores de chaque élément en réglant les sons harmoniques compris dans la forme d'onde de l'élément. Il existe plusieurs types de filtre mais l'idée de base reste identique. Comme le montre l'illustration ci-dessous, le filtre est utilisé pour insérer une résonance à des fréquences spécifiques et la couper (ne passe pas) à d'autres pour modifier le facteur harmonique de la forme d'onde initiale. Vous pouvez déterminer de telles fréquences en indiquant une fréquence de référence ou une fréquence centrale (fréquence de coupure). Certains filtres permettent de régler le niveau du signal des bandes de fréquences. Vous pouvez également définir le temps de fonctionnement du générateur d'enveloppe de filtre (FEG), ce qui vous permet d'obtenir une modification dynamique des caractéristiques sonores. Quelques explications sur le fonctionnement du FEG (générateur d'enveloppe de filtre) :



NOTE Pour plus de détails sur les types de filtres, reportez-vous à la page 93.

FEG (Générateur d'enveloppe de filtre)

Grâce au FEG, vous pouvez contrôler la transition des tons à partir du moment où une note du clavier est enfoncée jusqu'au moment où elle est relâchée. Comme le montre l'illustration ci-dessous, l'enveloppe de filtre comporte cinq paramètres Time (vitesse de transition) et de cinq paramètres Level (paramètres de niveau de filtrage). Lorsque vous enfoncez une note du clavier, la fréquence de coupure change en fonction de ces valeurs d'enveloppe. Cette fonction est utile pour la création automatique d'effets wah par exemple. En outre, différents paramètres FEG peuvent être définis pour chaque élément.

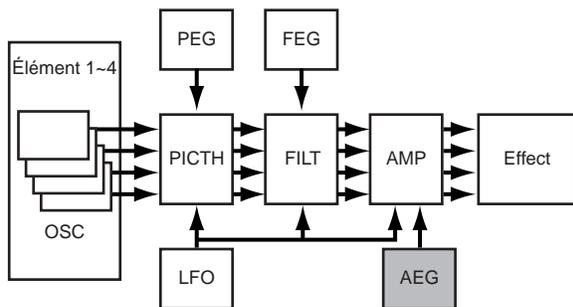


NOTE Pour plus de détails sur les paramètres FEG, reportez-vous à la page 95.

7 Écrans AMP (Amplitude) et AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude)

Règle le volume de chaque élément une fois que les paramètres OSC (Oscillateur), PITCH (Ton) et FILT (Filtre) ont été appliqués ainsi que le volume général du signal envoyé aux sorties. Le signal de chaque élément est envoyé au volume indiqué pour l'effet suivant.

La définition du PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur) vous permet de contrôler la variation du ton dans le temps.



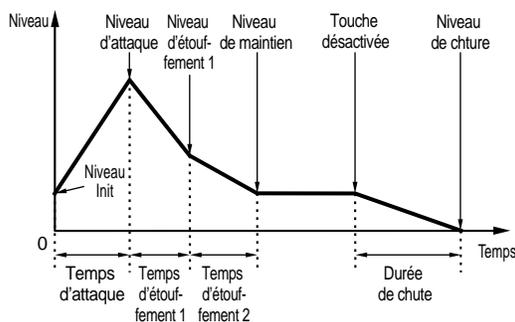
NOTE Le volume final de l'ensemble des éléments est défini dans le paramètre Volume (Vol) de l'écran QED dans Common Edit (Édition commune).

Amplitude EG (Générateur d'enveloppe d'amplitude)

Le AEG vous permet de contrôler la transition du volume à partir du moment où une note du clavier est enfoncée jusqu'au moment où elle est relâchée. Comme le montre l'illustration ci-dessous, l'enveloppe d'amplitude est constituée de cinq paramètres Time (vitesse de transition) et cinq paramètres Level (paramètres de niveau pour le filtrage). Lorsque vous enfoncez une note du clavier, le volume change en fonction de ces valeurs d'enveloppe. En outre, différents paramètres AEG peuvent être définis pour chaque élément.

```

AEGTime>      Attack  Decay1  Decay2
EL1234      127      127      127
    
```



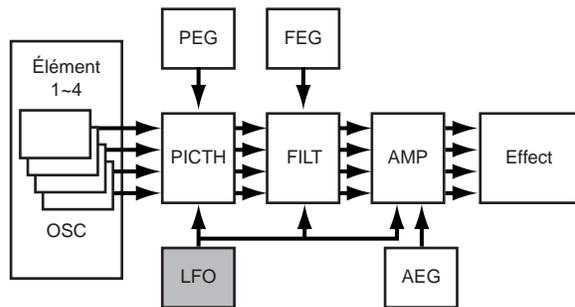
NOTE Pour plus de détails sur les paramètres AEG, reportez-vous à la page 98.

8 Écrans OBF (Oscillateur basse fréquence)

Comme son nom l'indique, l'OBF crée des formes d'onde de basse fréquence. Ces formes d'onde peuvent être utilisées pour varier la hauteur, le filtre ou l'amplitude de chaque élément pour créer des effets tels que vibrato, wah et tremolo bien que les paramètres OBF actuellement disponibles varient en fonction du type d'élément.

```

LFOWave> Wave^v Speed      KeySync
EL1234   tri      63      on
    
```

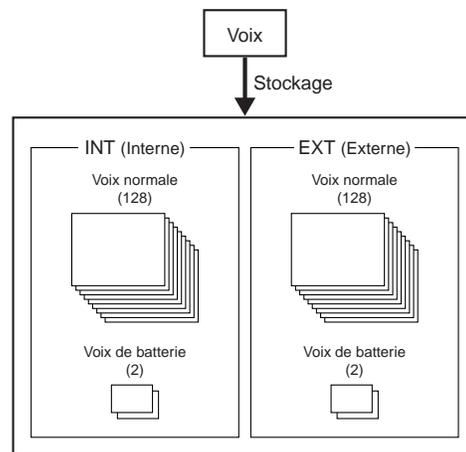


9 Écrans EQ (Égaliseur)

Des bandes de fréquences spécifiques à chaque élément peuvent être atténuées ou accentuées à l'aide de l'égaliseur. Il existe de nombreux types d'égaliseur. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 101.

10 Stockage de voix éditées

Vous pouvez enregistrer jusqu'à 128 voix Normal Voices (Voix normales) et jusqu'à 2 voix Drum Voices (Voix de percussions), nouvelles ou éditées, dans la mémoire utilisateur interne ou sur une carte mémoire externe.



NOTE Le nombre maximal de voix Plug-in pouvant être stockées dans chaque mémoire interne (PLG1/2) est de 64.

NOTE Lorsque vous enregistrez une voix, toute donnée existante à l'endroit de stockage sera perdue. Nous vous conseillons de toujours sauvegarder au préalable les données importantes sur une carte mémoire, dans un ordinateur ou tout autre support de stockage.

Pour plus de détails sur le stockage des voix, reportez-vous à la page 116.

Effets

Dans les étapes finales de la programmation, vous pouvez définir des paramètres d'effet pour modifier davantage la caractéristique du son. En bref, les System Effects (Effet de système) s'appliquent au son d'ensemble, qu'il s'agisse d'une voix, d'une performance, d'un morceau ou autre, les Insertion Effects (Effets d'insertion), par contre, peuvent être appliqués individuellement à chaque voix. Ce synthétiseur possède deux effets de système (Reverb et Chorus) ainsi que deux effets d'insertion. Lorsque vous utilisez une carte Plug-in (PLG1 ou PLG2) installée sur l'instrument, vous pouvez aussi employer un effet d'insertion différent pour chaque plug-in.

Différents réglages d'effet peuvent être effectués par voix (en mode Voice (Voix)) et par performance (en mode Performance) bien que la connexion entre les unités d'effet varie dans chaque cas.

Section Reverb (Réverbération)

L'unité de réverbération comprend une sélection de 12 effets de type « réverbération », y compris des simulations réalistes de la réverbération naturelle, du type de celle des salles de concerts et autres pièces. En mode Voice (Voix), les valeurs Reverb peuvent être définies pour chaque voix. En mode Performance, elles s'appliquent à la performance en général.

Section Chorus (Chœurs)

La section Chorus comprend une sélection de 23 effets de type chœur comme l'effet de flanger. La plupart de ces effets est idéale pour ajouter de l'épaisseur au son.

En mode Voice (Voix), les valeurs Chorus peuvent être définies pour chaque voix. En mode Performance, elles s'appliquent à la performance en général.

Insertion Effects (Effets d'insertion)

La section Insertion Effect 1 comporte 24 effets comprenant chorus, flanger et auto-wah. La section Insertion Effect 2 vous permet d'appliquer des effets de retard, de réverbération, de rotation de haut-parleur, de simulation d'amplitude et autres effets. Au total, 92 effets sont disponibles. Si une carte Plug-in a été installée, vous pouvez également obtenir jusqu'à 24 effets d'insertion pour les voix Plug-in Voices.

NOTE Pour plus de détails sur chaque type d'effet, reportez-vous à la Liste des types d'effet dans la Liste des données séparée.

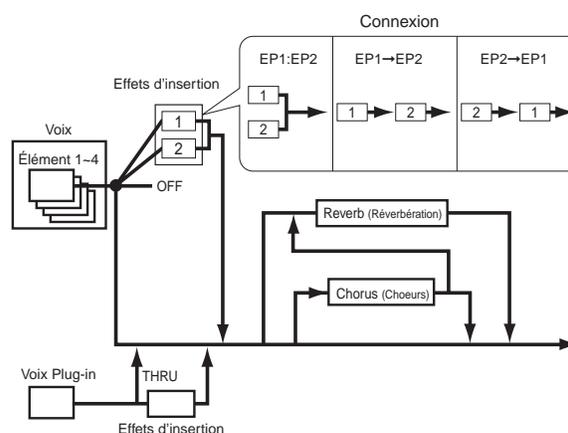
Effets en mode Voice (Mode voix)

En Voice Mode, vous pouvez définir le type d'effet ainsi que sa valeur pour chaque effet (Reverb, Chorus et Insertion Effects) et les stocker dans chaque voix.

En outre, vous pouvez spécifier à chaque élément d'utiliser ou d'ignorer les effets d'insertion. Lorsque vous connectez un élément aux effets d'insertion, vous pouvez également spécifier la méthode de connexion de deux effets (en série ou parallèle comme le montre l'illustration ci-dessous).

Le signal combiné de l'ensemble des éléments de voix — après l'application des effets d'insertion — est envoyé aux effets de système Reverb et Chorus.

Lorsque vous souhaitez utiliser des voix Plug-in Voice à partir d'une carte Plug-in jointe, vous pouvez définir un effet d'insertion destiné à cet effet pour chaque voix Plug-in Voice. Dans ce cas, un signal de voix Plug-in Voice traité avec un effet d'insertion sera envoyé aux sections Reverb et Chorus.

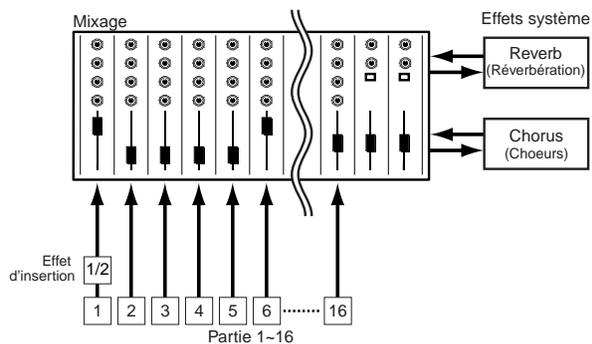


Effets en mode Performance

En mode Performance, vous pouvez utiliser une valeur Insertion Effects « empruntée » aux effets stockés avec les voix (parties). Pour les parties Plug-in, vous pouvez sélectionner et utiliser une valeur Insertion Effect « empruntée » aux effets stockés avec les voix Plug-in Voices.

Pour les sections Reverb et Chorus, vous pouvez créer de nouvelles valeurs destinées à une performance dans son ensemble sans « emprunter » de valeurs Reverb et Chorus existantes stockées avec une voix.

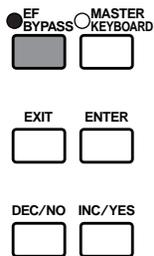
L'illustration suivante montre un mixeur dans lequel les différents effets sont appliqués au son en mode Performance. Chaque partie (1 à 16) est envoyée au mixeur via la section Insertion Effect 1 ou Insertion Effect 2. Les signaux de toutes les parties sont additionnés dans le mixeur, puis les effets système (Reverb et Chorus) sont appliqués au mixage dans son ensemble.



Effect Bypass (Ignorer l'effet)

Vous pouvez activer ou désactiver des effets temporairement en appuyant sur la touche [EF BYPASS]. Pour utiliser cette fonction, vous devez spécifier l'effet à ignorer dans l'écran MSTR EF Bypass du mode Utility (Utilitaire) (page 164). Vous pouvez également indiquer plusieurs effets.

Lorsque vous appuyez sur la touche [EF BYPASS], la DEL correspondante s'allume et tous les effets affectés à la voix/performance actuellement sélectionnées seront ignorés.



NOTE L'Effect Bypass (Ignorer l'effet) s'applique également aux effets des cartes Plug-in autres que la série PLG100.

Utilisation du CS6x comme clavier principal (Mode performance)

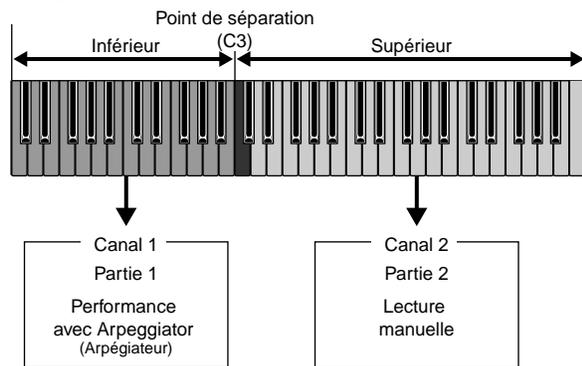
Comme nous l'avons déjà expliqué, ce synthétiseur vous offre de nombreuses fonctions utiles que vous pouvez employer dans une représentation en live. Vous trouverez ci-après quelques exemples de combinaison des ces fonctions qui pourront répondre à vos besoins spécifiques.

Le CS6x fournit des réglages spéciaux en mode Performance afin que vous puissiez utiliser l'instrument comme clavier MIDI principal. Vous pouvez activer la fonction (celle qui permet de procéder à ces réglages spéciaux) lorsque vous appuyez sur la touche [MASTER KEYBOARD] située sur le panneau (la DEL correspondante s'allume). Votre instrument peut à présent effectuer une performance sur le clavier et l'envoyer vers un générateur de son externe ainsi que vers le générateur de son interne en fonction des réglages du clavier principal en mode Performance. Si vous divisez le clavier en plusieurs gammes (quatre au maximum) et affectez différents canaux de transmission MIDI, le clavier pourra contrôler simultanément plusieurs parties (canaux) à partir du générateur de son interne et d'appareils MIDI externes de ces canaux.

Trois modes Master Keyboard (Clavier principal) (ou comment créer des gammes) sont disponibles : Split (Partage), 4 Zones (4 zones) et Layer (Couche). Vous trouverez ci-dessous, des exemples de ces modes Master Keyboard (Clavier principal) et leurs fonctions respectives.

Split (Partage)

L'illustration ci-dessous montre un exemple de configuration Split (configuration de partage). Le partage est un réglage particulier qui permet de diviser un clavier en deux gammes (basse et haute) à partir d'une note spécifique (split point/point de partage). L'exemple suivant montre un partage de clavier à la note C3, ce qui permet d'effectuer une performance automatique dans la gamme basse avec arpèges et une performance solo manuelle dans la gamme haute. Vous pouvez définir cette configuration en procédant aux étapes suivantes.



NOTE Éditez et préparez des voix pour arpèges et un jeu manuel en mode Voice Edit (Édition de voix) avant de définir une valeur Split (Valeur de partage) dans la procédure suivante (page 78).

1 Appuyez sur la touche [PERFORM], puis sur la touche [EDIT] (les DEL correspondantes

s'allument) pour passer en mode Performance Edit (Édition de performance). Appuyez ensuite sur la touche [MASTER KEYBOARD] pour activer le mode Master Keyboard (Clavier principal) (la DEL correspondante s'allume).

2 Sélectionnez « Common » à l'aide du bouton [A], puis ouvrez l'écran du clavier principal général GEN M. Kbd à l'aide du bouton [PAGE].

```
GENM. Kbd) Mode      Lower  Upper  Point
Common      split   ch01   ch02   C 3
```

NOTE Pour faire défiler les paramètres des écrans Menu, tournez le bouton [PAGE] et maintenez la touche [SHIFT] enfoncée (page 121).

3 A l'aide du bouton [B], sélectionnez « split » pour le paramètre Mode.

NOTE Si le mode Master Keyboard (Clavier principal) est désactivé (et que la touche [MASTER KEYBOARD] n'est pas enfoncée), la valeur du paramètre Mode apparaît entre parenthèses (comme par exemple « (split) »).

4 Avec le bouton [2], sélectionnez la valeur (split point/ point de partage) du paramètre Point qui détermine la note partageant le clavier en deux sections. Pour notre exemple, sélectionnez « C3 ».

NOTE Vous pouvez spécifier le point de partage en appuyant directement sur une touche spécifique du clavier et en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée. Dans notre exemple, appuyez sur C3 et maintenez la touche [SHIFT] enfoncée.

5 Spécifiez les canaux de transmission MIDI respectifs pour les gammes de touches basses et hautes à l'aide du bouton [C] (basse) et [1] (haute). Grâce à ces réglages, les canaux MIDI peuvent séparer du clavier les commandes du générateur de son interne des appareils MIDI externes et utiliser des hauteurs de voix dans les gammes basse et haute.

Dans notre exemple, sélectionnez « ch01 » pour « Lower » et « ch02 » pour « Upper ».

NOTE Vous pouvez également utiliser les touches PROGRAM/PART [1] à [16] pour sélectionner les canaux MIDI des gammes basses et hautes. (voir page 123).

6 Sélectionnez une partie de la gamme basse à l'aide du bouton [A]. Pour notre exemple, choisissez « Part01 ».

7 Tournez le bouton [PAGE] et ouvrez l'écran MIX Vce (Mixage de voix) afin de sélectionner une voix pour une performance d'arpèges.

```
MIXBVce) Memory Number Ctrny Search
Part01     PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

8 Tournez le bouton [PAGE] et ouvrez l'écran LYR Mode écran Layer Mode (Mode Couche). Sélectionnez « on » pour « Arp » (sélecteur d'arpèges). Choisissez « 1 » pour « RcvCh » (Canal de réception MIDI).

```
LYRMode) Mode      Arp    Layer  RcvCh
Part01     poly   on     off    1
```

- 9 Tournez le bouton [PAGE] et ouvrez écran ARP Type (type d'arpèges). Sélectionnez « on » pour « Switch ».

ARPType)	Type	Tempo	Switch	Hold
Part01	UfOct1:54	120	on	off

Lors des étapes 6 à 9, définissez les valeurs de la gamme basse pour une performance d'arpèges. Le son sera produit dans une voix attribuée à la partie 1 basée sur le canal de réception MIDI 1.

NOTE Pour plus de détails sur les réglages des arpèges, reportez-vous à la page 82.

NOTE Vous pouvez copier (réutiliser) les réglages des arpèges appartenant à la voix attribuée à la partie 1 (page 141).

- 10 De la même manière, utilisez le bouton [A] pour sélectionner Part02. Sélectionnez ensuite la voix instrumentale solo de l'écran MIX Vce (Mixage de la voix) et réglez le paramètre RcvCh (Canal de réception MIDI) de l'écran LYR Mode (Mode couche) sur « 2 ». À présent, vous pouvez entendre la voix solo de la partie 2 lorsque vous jouez des notes au-delà du point de partage ou lorsque la réception s'effectue via le canal de réception MIDI 2.

NOTE Le paramètre RcvCh sera ignoré si vous réglez le paramètre Layer (Couche) de l'écran LYR Mode sur « on ».

NOTE Ne réglez pas les paramètres RcvCh des parties que vous n'utilisez pas sur 1 et 2.

NOTE D'autres paramètres sont disponibles en mode Performance Edit (Édition de performance). Lorsqu'une partie n'est pas audible, vérifiez le niveau de volume ainsi que les autres paramètres de cette partie. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 130.

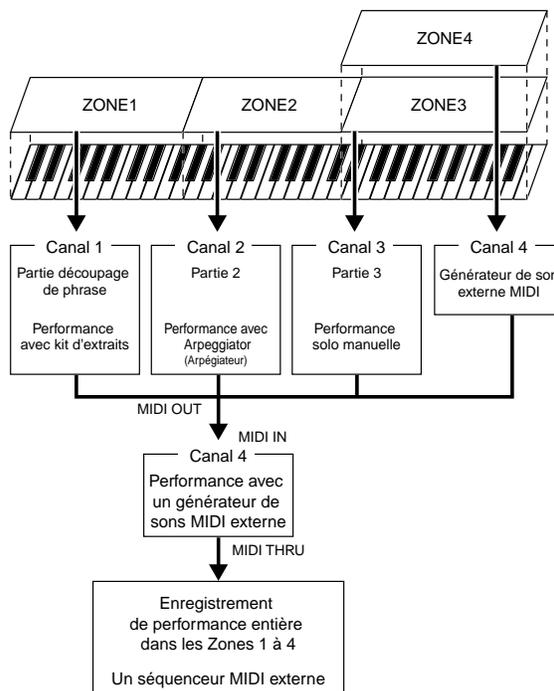
- 11 Avant de quitter le mode Performance Edit (Édition de performance), enregistrez les valeurs précitées dans une performance. Pour stocker une performance, consultez la page 141.

En mode Performance Play (Reproduction de performance), rappelez la performance que vous venez de stocker. Une simple pression de la touche [MASTER KEYBOARD] active ou désactive la configuration de partage que vous avez générée ci-dessus.

4 Zones

L'illustration ci-dessous montre un exemple de configuration 4-Zones. Une zone réfère à une gamme de touches déterminée du clavier. Vous pouvez donc diviser un clavier en quatre gammes avec des canaux MIDI séparés et d'autres réglages liés afin de pouvoir contrôler plusieurs parties simultanément. Un réglage de partage peut diviser l'intégralité du clavier en deux sections absolues (gammes). Dans un réglage à 4 zones, cependant, toutes les sections peuvent se superposer. Vous pouvez même définir une section afin qu'elle couvre ou comprenne d'autres sections. L'exemple suivant permet de régler la Zone 1 pour jouer une boucle de rythme créée préalablement en mode Phrase Clip (Extrait de phrase) (page 55), la Zone 2 pour une performance aux arpèges, la Zone 3 pour une performance manuelle en solo et la Zone 4 pour utiliser un générateur de son MIDI externe. De par ces réglages, les Zones 3 et 4 se superposent dans la même gamme et l'intégralité de la performance des 4 zones sort à partir du connecteur MIDI OUT afin que vous puissiez

enregistrer la performance sur un séquenceur MIDI externe. Pour obtenir cette configuration, procédez aux étapes suivantes.



NOTE Avant de définir une configuration 4 Zones, éditez et préparez les voix nécessaires (pour arpèges et jeu manuel) et un Phrase Clip Kit (Kit d'extraits de phrase) dans leurs modes Edit (Édition) respectifs.

- Appuyez sur la touche [PERFORM], puis sur la touche [EDIT] (les DEL correspondantes s'allument) pour passer en mode Performance Edit (Édition de performance). Appuyez ensuite sur la touche [MASTER KEYBOARD] pour activer le mode Master Keyboard (Clavier principal) (la DEL correspondantes s'allument).
- Sélectionnez « Common » avec le bouton [A], puis ouvrez la écran GEN M. Kbd avec le bouton [PAGE].

GENM. Kbd)	Mode	Lower	Upper	Point
Common	split	ch01	ch02	C 3

NOTE Pour faire défiler les paramètres des écrans Menu, tournez le bouton [PAGE] et maintenez la touche [SHIFT] enfoncée (Page 121).

- Sélectionnez « 4zone » pour le paramètre Mode à l'aide du bouton [B].

NOTE Si le mode Master Keyboard (Clavier principal) est désactivé (et que la touche [MASTER KEYBOARD] n'est pas enfoncée), la valeur du paramètre Mode apparaît entre parenthèses (comme pour « (4zone) »).

- Sélectionnez l'une des zones de la « Zone01 » à « Zone04 » à l'aide du bouton [A]. Puisque nous avons choisi « 4zone » pour le paramètre Mode, vous pouvez à présent sélectionner les écrans de réglage pour quatre zones. Sélectionnez « Zone01 » pour commencer les réglages.

MKBTransmit)	TrnsCh	TG	MIDI
Zone01	Ch01	on	on

NOTE Vous pouvez également utiliser les touches BANK [A] à [D] pour sélectionner respectivement « Zone01 » à « Zone04 ».

pouvez sélectionner un sous-écran pour définir une zone à l'aide du bouton [PAGE]. Vous devez cependant d'abord spécifier les éléments de base dans la écran MKB Transmit tels que le canaux de transmission MIDI, ce qui active ou désactive la sortie MIDI vers le générateur de son interne et vers le connecteur MIDI OUT.

- 5 Réglez le canaux de transmission MIDI (TrnsCh) sur « CH01 » avec le bouton [C]. Réglez la sortie MIDI du générateur de son interne (TG) et MIDI OUT (MIDI) sur « on ».

Ces réglages permettent de faire la distinction entre chaque zone pour que leur performance respective puisse sortir en interne ou externe via un canaux MIDI séparé. Pour terminer, contrôlez séparément les sons des quatre zones.

Pour ce faire, réglez les canaux « Ch01 » à « Zone04 » respectivement sur les paramètre « TrnsCh » des écran MKB Transmit pour les zones 1 à 4. Pour les paramètres « TG » à « MIDI », indiquez « on » pour les zones 1 à 3. Pour la zone 4, indiquez « off » pour « TG » et « on » pour « MIDI ». Vous pouvez passer d'une écran MKB Transmit à l'autre à l'aide du bouton [A]. Certains réglages de base des quatre zones sont à présent terminés.

- 6 Sélectionnez « Zone01 » à nouveau à l'aide du bouton [A]. Ouvrez la écran MKB Note (Note MKB) avec le bouton [PAGE]. Dans cet écran, vous pouvez déterminer une gamme de touches d'une zone.

MKB>Note>	Octave	Transpose	Note Limit
Zone01	+1	+11	C-2 - G 8

NOTE Dans la écran MKB Note, vous trouvez également d'autres paramètres tels que Note Limit (Limite de notes), Transpose (Transposition), etc. Pour plus d'informations sur ces paramètres, reportez-vous à la page 138.

- 7 Réglez « Note Limit » sur les notes les plus basses et les plus hautes avec les boutons [1] (basses) et [2] (hautes). Pour la « Zone01 », sélectionnez « C-2 » pour la note la plus basse et « B1 » pour la plus haute.
- 8 Utilisez le bouton [A] pour passer à la écran MKB Note où se trouve la « Zone02 ». De la même façon dont vous avez procédé pour l'étape 7, sélectionnez « C2 » pour la note la plus basse et « B2 » pour la plus haute.
- 9 Réutilisez le bouton [A] pour passer à la écran MKB Note où se trouve la « Zone03 ». De la même façon dont vous avez procédé pour l'étape 7, sélectionnez « C3 » pour la note la plus basse et « G8 » pour la plus haute.
- 10 Utilisez le bouton [A] une nouvelle fois pour passer à la écran MKB Note où se trouve la « Zone04 ». De la même façon dont vous avez procédé pour l'étape 7, sélectionnez « C3 » pour la note la plus basse et « G8 » pour la plus haute. Vous remarquerez que cette gamme se superpose avec la zone 3.

NOTE Pour plus de détails sur le réglage d'une zone, reportez-vous à la page 137.

- 11 Tournez le bouton [A] et sélectionnez une partie pour une zone. Dans cet exemple, nous sélectionnons une partie de Phrase Clip (Extrait de phrase) pour la zone 1, la partie 2 et 3 respectivement pour les zones 2 et 3. Nous ne sélectionnons pas de partie interne pour la zone 4 étant donné que celle-ci est uniquement définie pour une information de performance de sortie via le connecteur MIDI OUT. Sélectionnez la partie Phrase Clip (PartCL) pour la Zone 1 en premier lieu.

NOTE Vous pouvez également employer les touches [MEMORY] ou [PROGRAM/PAT] pour sélectionner une partie d'une zone (page 119).

- 12 Tournez le bouton [PAGE] et ouvrez la écran MIX Kit pour définir un Clip Kit (Kit d'extraits) pour une performance utilisant des Phrase Clips (Extraits de phrases).

MIXKit>	Number
PartCL	001(A01)[Dr:Clip Kit]

NOTE Avant d'effectuer ce réglage en mode Performance, vous devez obligatoirement préparer un Phrase Clip Kit (Kit d'extrait de phrase) en mode Phrase Clip (Extrait de phrase).

- 13 Tournez le bouton [PAGE] et ouvrez la écran LYR Mode (Mode couche) . Placez le sélecteur de couche Layer Switch sur « off » et le canal de réception MIDI (RcvCh) sur « 1 ».

LYRMode>	Arp	Layer	RcvCh
PartCL	on	off	1

Grâce aux réglages effectués lors des étapes 11 à 13, vous pouvez à présent jouer des Phrase Clips (Extraits de phrase) à partir du Clip Kit (Kit d'extraits) affecté à « PartCL » (partie de Phrase Clip) défini sur le canal de réception MIDI 1 (RcvCh) lorsque vous jouez dans la gamme de la zone 1.

- 14 De la même façon dont vous avez procédé pour les étapes 11 à 13, effectuez le réglage de la zone 2. Tournez le bouton [A] et sélectionnez « Part02 ». Passez ensuite à la écran MIX Vce (Mixage de voix) avec le bouton [PAGE] et sélectionnez une voix pour arpèges. Utilisez ensuite le bouton [PAGE] pour ouvrir la écran LYR Mode (Mode couche) et régler le canal de réception MIDI (RcvCh) sur « 2 ». Sur la même page, placez le sélecteur « Arp » sur « on » pour une performance d'arpèges. Pour terminer, sur la écran ARP Type (Type d'arpèges), placez le paramètre Switch sur « on ».

Grâce aux réglages que vous venez d'effectuer, vous pouvez à présent jouer avec des arpèges en utilisant la voix affectée à « Part02 » réglée sur le canal de réception MIDI 2 (RcvCh) lorsque vous jouez dans la gamme de la zone 2.

- 15 De la même façon dont vous avez procédé pour les étapes 11 à 13, effectuez le réglage de la zone 3. Tournez le bouton [A] et sélectionnez « Part03 ». Passez ensuite à la écran MIX Vce (Mixage de voix) à l'aide du bouton [PAGE] et sélectionnez une voix pour effectuer une performance manuelle en solo. Utilisez ensuite le bouton [PAGE] pour ouvrir la écran LYR Mode (Mode couche) et régler le canal de réception MIDI (RcvCh) sur « 3 ».

Grâce aux réglages que vous venez d'effectuer, vous pouvez à présent jouer en solo en utilisant une voix affectée à « Part03 » réglée sur le canal de réception MIDI 3 (RcvCh) lorsque vous jouez dans la gamme de la zone 3.

Vous ne devez plus procéder à d'autres réglages pour la zone 4 étant donné que cette zone n'est pas destinée à une partie interne et a déjà été définie pour l'information de performance de sortie via le connecteur MIDI OUT lors des étapes 5 à 10. La gamme de la zone 4 correspond à celle de la zone 3 afin que la performance en solo effectuée dans cette gamme puisse être envoyée sur les canaux de réception MIDI 3 (de la zone 3) et 4 (de la zone 4) via [MIDI OUT] vers un appareil MIDI externe.

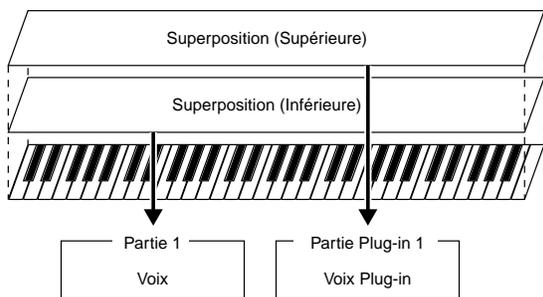
NOTE Vous pouvez procéder à des réglages de parties supplémentaires en mode Performance Edit (Édition de performance). Si vous rencontrez un problème lié à ces réglages (pas de son pour une partie déterminée), confirmez les réglages de parties liées au volume, etc. Pour plus d'informations sur les réglages des parties, reportez-vous à la page 130.

- 16 Avant de quitter le mode Performance Edit (Édition de performance), enregistrez les valeurs précitées dans une performance. Pour stocker une performance, consultez la page 141.

En mode Performance Play (Reproduction de performance), rappelez la performance que vous venez de stocker. Une simple pression de la touche [MASTER KEYBOARD] active ou désactive la configuration en 4 zones que vous avez définie ci-avant.

Layer (Couche)

L'illustration ci-dessous montre un exemple de configuration en couches. Une couche fait référence à deux parties séparées avec une gamme superposée, ce qui permet de jouer ces parties en mode Unison. L'exemple suivant vous permet de jouer en mode Unison avec des voix sélectionnées pour la partie 1 et la partie Plug-in 1. Vous pouvez définir cette configuration en procédant aux étapes suivantes.



NOTE Avant de définir une configuration en couches, éditez et préparez les voix nécessaires pour former des couches dans les modes Edit (Édition) correspondants.

NOTE Les voix Plug-in sont uniquement disponibles lorsque vous ajoutez une carte Plug-in optionnelle (page 108).

- 1 Appuyez sur la touche [PERFORM], puis sur la touche [EDIT] (les DEL correspondantes s'allument) pour passer en mode Performance Edit (Édition de performance). Appuyez ensuite sur la touche [MASTER KEYBOARD] pour activer le mode Master Keyboard (Clavier principal) (la DEL correspondante s'allume).

- 2 Sélectionnez « Common » à l'aide du bouton [A], puis ouvrez la écran GEN M. Kbd à l'aide du bouton [PAGE].

GENM.Kbd> Mode	Lower	Upper	Point
Common	split	ch01	ch02
			C 3

NOTE Pour faire défiler les paramètres des écrans Menu, tournez le bouton [PAGE] et maintenez la touche [SHIFT] enfoncée (page 121).

- 3 Sélectionnez « Layer » comme paramètre Mode à l'aide du bouton [B].

NOTE Si le mode Master Keyboard (Clavier principal) est désactivé (et que la touche [MASTER KEYBOARD] n'est pas enfoncée), la valeur du paramètre Mode apparaît entre parenthèses (« (Layer) »).

- 4 Utilisez les boutons [C] et [1] pour régler les canaux de transmission MIDI respectifs pour les paramètres Lower (Basse) et Upper (Haute). Veuillez noter que Lower et Upper réfèrent à deux parties (Zones) à superposer. Ces réglages de canaux peuvent créer et envoyer les informations de performance sur deux canaux séparés vers le générateur et un appareil MIDI externe via le connecteur MIDI OUT. Dans notre exemple, attribuons « Ch01 » à « Lower » et « Ch02 » à « Upper ».

NOTE Vous pouvez également utiliser les touches [PROGRAM/PART 1 à 16] pour sélectionner les canaux MIDI pour les parties Lower et Upper (page 123).

- 5 Tournez le bouton [A] et sélectionnez une partie. Pour la partie Upper (Haute), sélectionnez « Part01 » en premier lieu.
- 6 Utilisez le bouton [PAGE] et ouvrez la écran MIX Vce (Mixage de la voix). Sélectionnez une voix pour la partie Upper (Haute).

MIXBVce> Memory	Number	Ctry	Search
Part01	PRE1:128(H16)	[Pf:GrandPiano]	

- 7 Utilisez le bouton [PAGE] pour ouvrir la écran LYR Mode (Mode couche). Placez le sélecteur de couche Layer Switch sur « off » et réglez le canal de réception MIDI (RcvCh) sur « 1 ».

LYRMode> Mode	Arr	Layer	RcvCh
Part01	poly	off	1

NOTE Si d'autres canaux de réception MIDI (RcvCh) de parties sont réglés sur les mêmes canaux affectés à deux parties, ces parties produiront également du son lorsque vous jouerez sur le clavier. Ceci peut vous poser un problème si vous avez uniquement besoin de deux parties superposées. Pour assourdir les parties non nécessaires lorsque vous jouez sur le clavier, réglez « RcvCh » de ces parties sur « off ». Vous pouvez uniquement jouer les voix de parties superposées.

- 8 De la même façon dont vous avez procédé pour les étapes 5 à 7, effectuez le réglage de la partie Upper (haute). Sélectionnez « PartP1 » pour la partie Lower (basse), passez à la écran MIX Vce (Mixage de la voix) à l'aide du bouton [PAGE], puis sélectionnez une autre voix (Plug-in Voice) pour la partie Lower (Basse). Passez ensuite à la écran LYR Mode (Mode couche) et placez le sélecteur de couche Layer Switch sur « off », puis réglez le canal de réception MIDI (RcvCh) sur « 2 ».

NOTE Vous pouvez procéder à des réglages de parties supplémentaires en mode Performance Edit (Édition de performance). Si vous rencontrez un problème lié à ces réglages (pas de son pour une partie déterminée), confirmez les réglages de parties liées au volume, etc. Pour plus d'informations sur les réglages des parties, reportez-vous à la page 130.

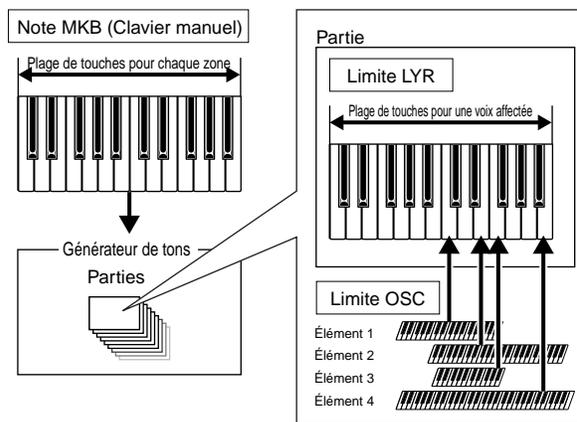
- 9 Ayant de quitter le mode Performance Edit (Édition de performance), enregistrez les valeurs précitées dans une performance. Pour stocker une performance, consultez la page 141.

En mode Performance Play (Reproduction de performance), rappelez la performance que vous venez d'enregistrer. Une simple pression de la touche [MASTER KEYBOARD] active ou désactive la configuration en couches que vous avez définie ci-avant.

NOTE Outre la configuration Layer/Zone (Couche/Zone) en mode Master Keyboard (Clavier principal), vous pouvez utiliser Layer Switch, le sélecteur de couche pour chaque partie afin d'obtenir une configuration en couches comprenant jusqu'à quatre parties (page 133).

À propos de Note Limit (Limite de notes) (gamme)

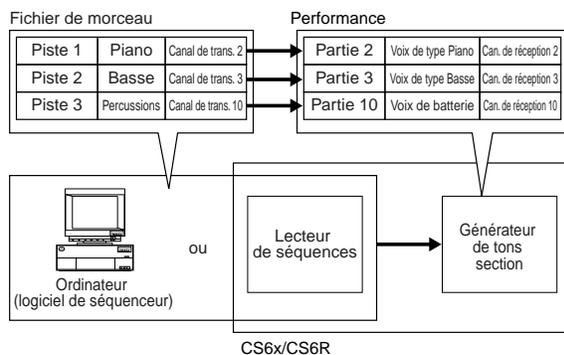
Des configurations de limites de notes sont disponibles pour régler le mode Master Keyboard (Clavier principal), la partie et la voix. Ils sont reliés entre eux de la manière qui suit.



Lorsque vous êtes en mode Master Keyboard (Clavier principal) vous pouvez contrôler le générateur de son interne (ou un appareil MIDI externe) en fonction de la « Note Limit » (Limite de note) de la écran MKB Note. Si vous limitez la gamme d'une zone à deux octaves, vous obtenez le même effet que si vous vous connectiez à une commande externe à deux octaves pour jouer avec le générateur de son. De même, la gamme (gamme jouable) d'une voix entière est déterminée par le paramètre « Note Limit » (Limite de note) de la écran LYR Limit (page 133) pour une partie affectée à cette voix. Cette plage jouable de chaque élément d'une voix est déterminée par la limite de note de la écran OSC Limit (Limite OSC, page 90) disponible en mode Voice Edit (Édition de voix).

Utilisation d'un générateur de son multitimbre (Mode performance)

Le mode performance vous permet d'utiliser un synthétiseur comme générateur de son multitimbre avec un logiciel de musique ou des séquenceurs externes. Si chaque morceau d'un fichier utilise un canal MIDI différent, les parties d'une performance peuvent alors être affectées aux canaux MIDI correspondants. Vous pouvez donc jouer un fichier de morceau sur un séquenceur externe alors que des voix différentes sont reproduites sur des morceaux différents simultanément. Dans l'exemple suivant, nous créons une performance adéquate pour jouer un fichier de morceaux constitué de trois parties : piano, bass et percussions. La piste de piano est affectée au canal MIDI 2, la piste de bass au canal 3 et les percussions au canal 10.



NOTE Le séquenceur interne du synthétiseur peut être utilisé pour jouer le morceau. Le logiciel de séquenceur XGworks lite intégré peut également être utilisé à cet effet. Assurez-vous cependant que l'ordinateur est correctement connecté à votre synthétiseur (page 16).

- 1 Après avoir enfoncé la touche [PERFORM], appuyez sur la touche [EDIT] (les DEL correspondantes s'allument). Vous êtes à présent en mode Performance Edit (Édition de performance).
 - NOTE** Avant d'entrer en mode d'édition de performance, vous devez sélectionner une performance à éditer. Assurez-vous également que la diode [MASTER KEYBOARD] n'est pas allumée.
- 2 Utilisez le bouton [A] pour sélectionner les parties. Vous pouvez sélectionner la partie 2 pour le piano, la partie 3 pour la bass et la partie 10 pour les percussions. Sélectionnons d'abord Part02.
- 3 Utilisez le bouton [PAGE] pour passer à l'écran MIX Vce (Mixage de voix), puis indiquez la voix à utiliser pour la partie piano.

```
MIX[Vce] Memory Number Ctrgy Search
Part02 PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

- 4 Tournez ensuite le bouton [PAGE] pour passer à l'écran Mix Level (Niveau de mixage), puis réglez le volume pour la partie piano et sa position de panoramique, si nécessaire, ainsi que les niveaux d'envoi des effets Chorus et Reverb. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 130.
- 5 Tournez à nouveau le bouton [PAGE] et placez le sélecteur sur l'écran LYR Mode (Mode couche). Réglez le paramètre Mode sur « poly » (polyphonie), le paramètre Layer (Couche) sur « off » et le paramètre RcvCh (Canal de réception MIDI) sur 2.

```
LYR[Mode] Mode Arp Layer RcvCh
Part02 Poly on off 2
```

NOTE Pour les parties qui ne nécessitent pas de polyphonie, le paramètre Mode peut être réglé sur « mono » (monophonie).

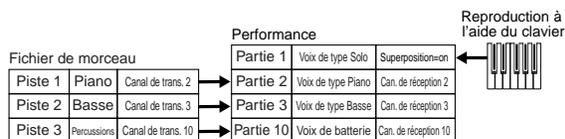
En procédant aux étapes 2 à 5 ci-dessus, lorsque vous jouez un morceau de fichier dans le séquenceur, le morceau de piano est transmis via le canal MIDI 2. Les données MIDI sont envoyées au synthétiseur qui joue ensuite la voix de la partie affectée au canal MIDI 2.

- 6 Répétez les étapes 2 à 5 ci-dessus, puis réglez la partie 3 pour la bass et le canal de réception MIDI sur 3.
- 7 Répétez les étapes 2 à 5 à nouveau, puis réglez la partie 10 pour les percussions et le canal de réception MIDI sur 10.
 - NOTE** Pour éviter des situations dans lesquelles les voix des parties non utilisées sont soudainement reproduites, nous vous conseillons de régler les canaux de réception MIDI des ces parties sur « off ».
 - NOTE** Il existe de nombreux autres paramètres spécifiques aux parties dans le mode Performance Edit (Édition de performance). Pour plus de détails, reportez-vous à la page 121.
- 8 Avant de quitter le mode Performance Edit (Édition de performance), Pour plus de détails sur le stockage des performances, reportez-vous à la page 141.

À présent, lorsque vous sélectionnez cette performance dans le mode Performance Play Mode (Reproduction de performance), vous pouvez jouer le morceau sur un ordinateur (séquenceur) ou sur un séquenceur interne. Les parties de piano, de bass et de percussions seront reproduites en fonction du canal MIDI de chaque morceau.

Performance en live avec reproduction d'un fichier de morceau

Pendant la lecture d'un fichier des parties du piano, de la basse et des percussions affectées préalablement, vous pouvez régler la performance afin que vous puissiez jouer également une autre partie en live.



Il s'agit de la même performance créée ci-dessus mais complétée d'une autre partie pour une reproduction en live. Pour procéder aux réglages, veuillez à respecter les points suivants.

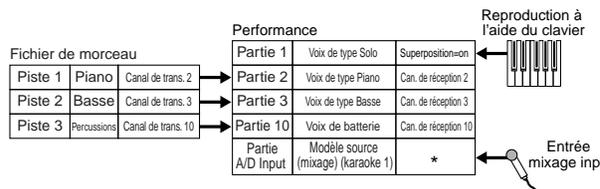
- Dans la performance créée plus haut, les parties 2, 3 et 10 étaient utilisées. Dans ce nouvel exemple, nous allons affecter une autre partie (la partie 1) à une voix de type solo.
- Sur l'écran LYR Mode (Mode couche), réglez le paramètre Layer (Couche) de la partie 1 sur « on », puis assurez-vous que ce même paramètre est sur « off » pour les parties 2, 3 et 10.

NOTE Si vous souhaitez jouer plusieurs parties (maximum 4) manuellement à l'aide de certaines voix des parties 4 à 9, 11 à 16 et des parties Plug-in, spécifiez le paramètre Layer Switch (Sélecteur de couche) de ces parties sur « on ».

- Sur l'écran GEN MIDI, réglez le paramètre LayerCh (Canal de couche) sur BasicCh. La voix de la partie 1 peut à présent être jouée en live via le clavier.

Utilisation de la partie d'entrée A/D

Si des sources externes (comme un micro ou un équipement audio) sont connectées à la borne d'entrée A/D du synthétiseur, vous pouvez les utiliser comme parties d'une performance. Si nous reprenons notre exemple, vous pouvez ajouter une autre partie pour les vocales en affectant une partie d'entrée A/D. Alors que le morceau reproduit le piano, la basse et les percussions, vous pourrez donc jouer simultanément en solo dans le micro. Des effets Reverb (réverbération) peuvent être ajoutés à la partie d'entrée A/D (pages 130 et 137) afin que vous puissiez affecter un effet qui convient aux vocales du morceau. Les réglages de ces effets seront également enregistrés avec la performance.



- * Vous devez définir le canal de réception pour contrôler les paramètres de la partie d'entrée A/D via MIDI. Cependant, ce n'est pas strictement nécessaire dans notre exemple.

Pour procéder aux réglages, veuillez à respecter les points suivants.

- Passez sur les paramètres PartAD (partie d'entrée A/D) et réglez la source d'entrée externe et l'échantillon sur l'écran MIX Template (Mixage de l'échantillon).

```
MIXTemplate>Src Number
PartAD      mic      ▶051Karaoke1  J
```

Treize échantillons sont déjà disponibles ainsi qu'une série de réglages de gains et d'effets que vous pouvez sélectionner en fonction de la source d'entrée. Pour notre exemple, utilisons la partie d'entrée A/D pour les vocales et réglons le paramètre Src (Source) sur « mic » et le paramètre Number (Numéro d'échantillon) sur « Karaoke1 ».

- ⚠ Si vous choisissez le mauvais type de source d'entrée, vous risquez d'endommager votre ouïe et/ou tout équipement audio connecté. Veuillez à définir ce paramètre correctement.
- Tournez le bouton [GAIN] (page 11) jusqu'en bas, puis connectez un micro à la borne d'entrée A/D (borne MIC/LINE2).
- Placez doucement le bouton [GAIN] dans sa position initiale tout en chantant/parlant dans le micro jusqu'à ce que vous atteigniez le volume idéal.

NOTE Il existe d'autres réglages pour le contrôle de la partie d'entrée A/D via MIDI. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 132.

NOTE Lorsque vous jouez un morceau comportant le logo XG/GM (disponible sur le marché), vous voudrez peut-être installer une carte Plug-in optionnelle sur l'instrument afin de profiter d'une meilleure qualité de lecture avec un large éventail de voix et d'effets. Veuillez remarquer que vous pouvez installer une carte XG Plug-in supplémentaire pour doubler les notes polyphoniques et les effets. Dans ce cas, vous pouvez non seulement reproduire un morceau mais vous pouvez également étouffer une partie déterminée d'un morceau grâce au réglage « minus-one » (moins un) qui convient tout à fait pour des performance en solo ou un karaoke.

NOTE Si vous installez la carte optionnelle Effect Plug-in (PLG100-VH), vous pouvez créer des harmonies de 3 notes maximum pour vos voix. En affectant le canal d'harmonie au canal de transmission MIDI du clavier, vous pouvez créer des effets de type Vocoder. Vous pouvez également reproduire une ligne d'harmonie à l'aide d'un séquenceur pour créer un chœur d'accompagnement pour vos voix.

Section Références

Voice Mode (Mode voix)

Lecture des voix

Ce mode permet d'écouter des voix individuelles à partir des 256 voix préenregistrées sur une carte, ainsi que des voix internes (utilisateur), des voix externes contenues sur la carte mémoire et des voix enregistrées sur la carte plug-in (en option). Cette section explique comment sélectionner et écouter ces voix.

NOTE Pour plus d'informations sur le type des voix et les mémoires dans lesquelles elles sont stockées, reportez-vous à la page 36.

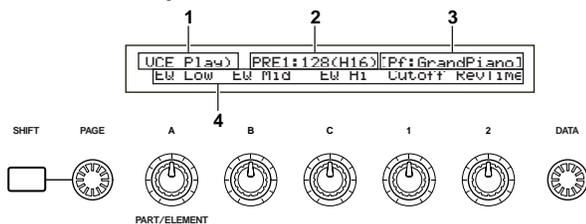
Affichage du mode Voice Play

En mode Voice Play, les informations suivantes s'affichent sur l'écran. Ce mode se compose de deux écrans. Vous pouvez utiliser le bouton [PAGE] pour afficher l'écran de recherche des voix.

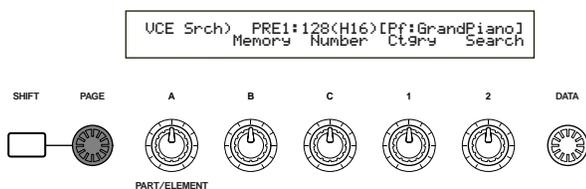
Chaque écran se présente comme celui que vous voyez ci-dessous. Pour plus d'informations sur l'écran de recherche des voix, reportez-vous à la page 77.

NOTE Pour plus d'informations sur le mode Voice Play, reportez-vous à la page 21.

Mode Voice Play



Deuxième écran : recherche des voix



1. Titre d'écran

Indique que le mode actuellement utilisé est le mode Voice Play.

2. Voice Memory/Number (Bank/Number) (Numéro de mémoire/banque de la voix)

Indique le numéro du programme ou de la mémoire de la voix (de 001 à 128), le code de la banque (de A à H) ou le numéro du programme (de 1 à 16). Par exemple, dans l'écran représenté ci-dessus « PRE1:128(H16) » signifie que la mémoire est préenregistrée et qu'elle porte le numéro 1, que le programme porte le numéro 128, qu'à la banque est affectée la lettre H et enfin que le numéro du programme dans la banque est le 16.

Numéro du programme ou de la mémoire de la voix

PRE1 signifie préenregistrement 1 ; PRE2, préenregistrement 2 ; PRE, percussions préenregistrées ; INT, interne ; EXT, externe ; PLG1, carte plug-in 1 et PLG2, carte plug-in 2. Tous les numéros de programme de voix de chaque mémoire sont compris entre 001 et 128. Les codes de percussions sont compris entre DR1 et DR8.

NOTE Pour plus d'informations sur les mémoires de stockage des voix, reportez-vous à la page 36.

Bank/Program Number (Numéro de banque/programme)

Les numéros de programme de voix de 001 à 128 correspondent aux codes de banque de A à H et aux numéros de programmes de 01 à 16. Par conséquent, vous pouvez sélectionner les numéros de programme de voix de 001 à 128 séquentiellement ou bien les sélectionner en utilisant la combinaison de touche BANK et PROGRAM. La relation qui existe entre les codes de banque / numéros de programme et les numéros de programme de voix est présentée ci-dessous.

Numéro du programme de la voix	Banque	Numéro de programme	Numéro du programme de la voix	Banque	Numéro de programme
001	A	1	065	E	1
002	A	2	066	E	2
003	A	3	067	E	3
004	A	4	068	E	4
005	A	5	069	E	5
006	A	6	070	E	6
007	A	7	071	E	7
008	A	8	072	E	8
009	A	9	073	E	9
010	A	10	074	E	10
011	A	11	075	E	11
012	A	12	076	E	12
013	A	13	077	E	13
014	A	14	078	E	14
015	A	15	079	E	15
016	A	16	080	E	16
017	B	1	081	F	1
018	B	2	082	F	2
019	B	3	083	F	3
020	B	4	084	F	4
021	B	5	085	F	5
022	B	6	086	F	6
023	B	7	087	F	7
024	B	8	088	F	8
025	B	9	089	F	9
026	B	10	090	F	10
027	B	11	091	F	11
028	B	12	092	F	12
029	B	13	093	F	13
030	B	14	094	F	14
031	B	15	095	F	15
032	B	16	096	F	16
033	C	1	097	G	1
034	C	2	098	G	2
035	C	3	099	G	3
036	C	4	100	G	4
037	C	5	101	G	5
038	C	6	102	G	6
039	C	7	103	G	7
040	C	8	104	G	8
041	C	9	105	G	9
042	C	10	106	G	10
043	C	11	107	G	11
044	C	12	108	G	12
045	C	13	109	G	13
046	C	14	110	G	14
047	C	15	111	G	15
048	C	16	112	G	16
049	D	1	113	H	1
050	D	2	114	H	2
051	D	3	115	H	3
052	D	4	116	H	4
053	D	5	117	H	5
054	D	6	118	H	6
055	D	7	119	H	7
056	D	8	120	H	8
057	D	9	121	H	9
058	D	10	122	H	10
059	D	11	123	H	11
060	D	12	124	H	12
061	D	13	125	H	13
062	D	14	126	H	14
063	D	15	127	H	15
064	D	16	128	H	16

3. Voice Category/Name (Nom/Catégorie de voix)

Voice Category (Catégorie de voix)

Les deux caractères situés à gauche du nom de la voix indiquent la catégorie de l'instrument ou du son à laquelle appartient la voix.

NOTE Pour plus d'informations sur les noms des catégories, reportez-vous à la page 80.

Voice Name (Nom de la voix)

Il contient 10 caractères au maximum.

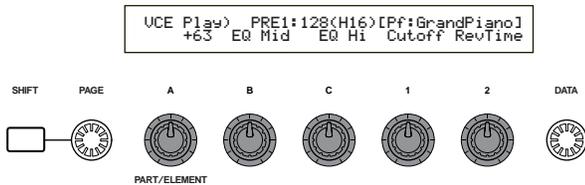
4. Écran de paramétrage des boutons

Cet écran indique les fonctions attribuées à chaque bouton ([A] à [C] et [1]/[2]).

NOTE Il est possible d'affecter plusieurs paramètres (destinations) aux boutons [1]/[2] à partir de différents jeux de contrôles. Ici, l'écran présente le paramètre (destination) provenant d'un jeu de contrôle contenant les plus petits numéros.

Définition des paramètres des boutons

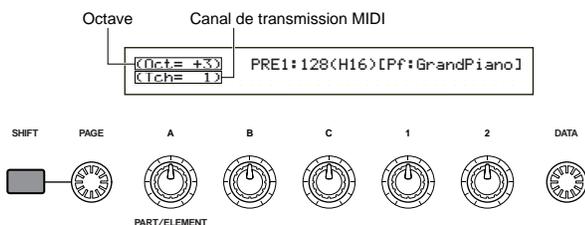
En mode Voice Play, chaque bouton ([A] à [C] et [1]/[2]) peut être utilisé pour modifier le paramètre qui lui est affecté. La valeur du paramètre s'affiche un court instant lorsque vous tournez le bouton.



NOTE Pour plus d'informations sur l'attribution de paramètres aux boutons [A] à [C], reportez-vous à la pages 50, 165 et pour les boutons [1]/[2], à la page 51, 84.

Paramètres du canal de transmission MIDI et des octaves

En mode Voice Play, le canal de transmission MIDI et les octaves s'affichent lorsque la touche [SHIFT] (MAJ) est enfoncée.



Vous pouvez donc paramétrer le canal de transmission MIDI en tournant le bouton [A] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT] (MAJ). Les paramètres du mode Voice Play sont transmis sur ce canal.

NOTE Il est également possible de paramétrer le canal de transmission MIDI dans l'écran MIDI Ch. (Canal MIDI) du mode Utility (Utilitaire) (page 166).

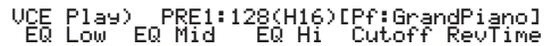
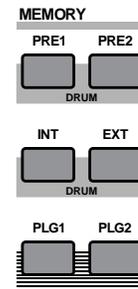
Sélection d'un programme de voix

Quatre méthodes permettent de choisir une voix.

- Utilisation des touches BANK/PROGRAM (Banque/Programme) (CS6x)
- Utilisation des touches [DEC/NO] (Décroissant/Non) et [INC/YES] (Croissant/Oui)
- Utilisation du bouton [DATA] (Données)
- Utilisation de Category Search (Recherche par catégorie)

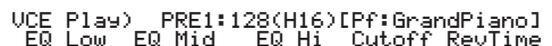
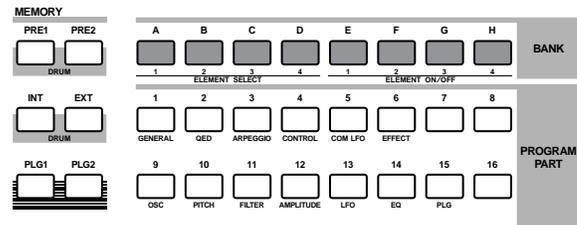
Utilisation des touches BANK/PROGRAM (Banque/Programme) (CS6x)

- 1 Appuyez sur une touche MEMORY (Mémoire) pour sélectionner une mémoire de stockage des voix. L'indicateur de la mémoire clignote sur l'écran.



NOTE Pour plus d'informations sur les mémoires de stockage des voix, reportez-vous aux pages 27 et 36.

- 2 Appuyez sur l'une des touches BANK (Banque) (de [A] à [H]) pour sélectionner une banque. L'indicateur de la banque clignote sur l'écran.

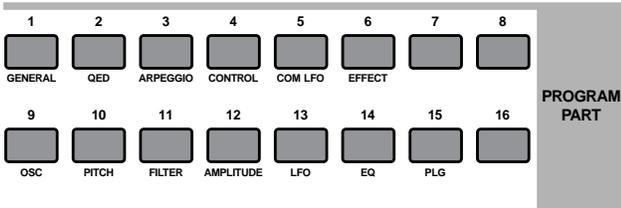


NOTE Si vous appuyez maintenant sur la touche [EXIT] (Quitter), le processus de sélection de la voix est annulé et la voix d'origine est restaurée.

NOTE Si la banque est déjà sélectionnée, cette étape n'est pas requise. Pour plus d'informations sur les banques, reportez-vous à la page 27 et 36.

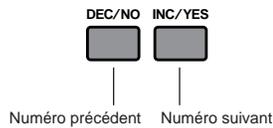
3 Appuyez sur l'une des touches PROGRAM (de [1] à [16]) pour sélectionner un numéro de programme.

Les voix peuvent être sélectionnées en définissant les numéros de mémoire, de banque et de programme comme décrit dans les trois étapes précédentes. L'écran affiche également la voix sélectionnée.



Utilisation des touches [INC/YES] (croissant/oui) et [DEC/NO] (décroissant/non)

Appuyez sur la touche [INC/YES] pour sélectionner la voix suivante et sur [DEC/NO] pour sélectionner la précédente.

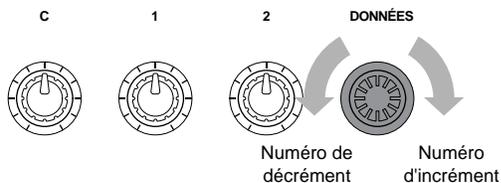


Pour sélectionner une voix, il suffit d'appuyer sur l'une de ces deux touches. Cette méthode est pratique si vous devez sélectionner une voix qui suit immédiatement la voix actuellement sélectionnée.

Elle permet également de sélectionner la banque suivante ou précédente. Par exemple, si la voix sélectionnée est la A16, la B01 peut être sélectionnée en appuyant sur la touche [INC/YES]. De la même façon, si la voix actuellement sélectionnée est la H01, la touche [DEC/NO] permet de sélectionner la voix G16.

Utilisation du bouton Data

Tournez le bouton [DATA] dans le sens des aiguilles d'une montre pour choisir un numéro de voix supérieur au numéro actuellement sélectionné ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour en choisir un d'une valeur inférieure.



La voix est sélectionnée directement et séquentiellement.

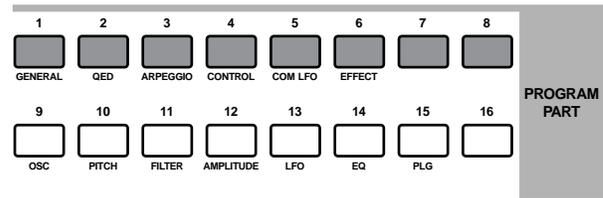
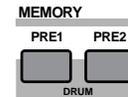
Tout comme les touches [INC/YES] et [DEC/NO], ce bouton permet de sélectionner la banque suivante ou précédente.

Sélection des voix de percussions

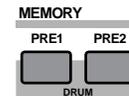
La procédure permettant de sélectionner des percussions est différente de celle permettant de sélectionner une voix normale.

Sélection de percussions présélectionnées (PRE:DR1 ~DR8)

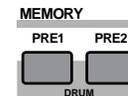
- Appuyez sur la touche MEMORY [PRE2] tout en maintenant enfoncée la touche MEMORY [PRE1], ou vice versa, pour sélectionner la mémoire prédéfinie (PRE) des percussions. Utilisez ensuite l'une des touches PROGRAM de [1] à [8] (CS6x uniquement) pour sélectionner les percussions PRE:DR1 (percussions présélectionnée 1) à DR8 (percussions présélectionnée 8).



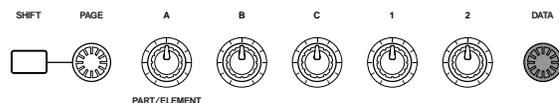
- Appuyez sur la touche MEMORY [PRE2] tout en maintenant enfoncée la touche MEMORY [PRE1], ou vice versa, pour sélectionner la mémoire prédéfinie (PRE) des percussions. Utilisez ensuite les touches [INC/YES] ou [DEC/NO] pour sélectionner la percussions.



- Appuyez sur la touche MEMORY [PRE2] tout en maintenant enfoncée la touche MEMORY [PRE1], ou vice versa, pour sélectionner la mémoire prédéfinie (PRE) des percussions. Utilisez ensuite le bouton [DATA] pour sélectionner la percussions.



```
UCE Play> PRE:001(A01)[Sqt:Generation]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Res HPF
```

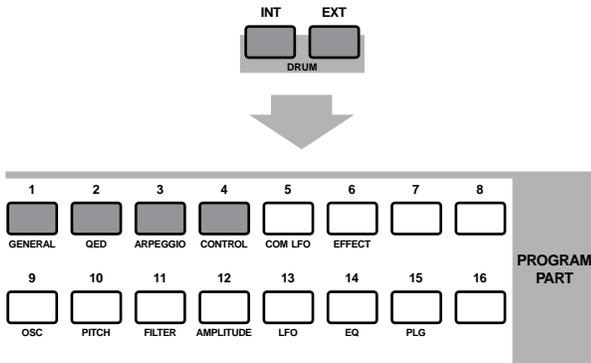


NOTE Lorsque vous avez sélectionné une percussions, vous pouvez facilement en sélectionner une autre en utilisant simplement les touches PROGRAM de [1] à [8], les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou le bouton [DATA].

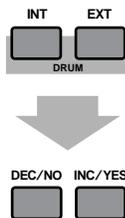
Sélection des percussions (INT:DR1/2 et EXT:DR1/2)

- Appuyez sur la touche MEMORY [EXT] tout en maintenant enfoncée la touche MEMORY [INT], ou vice versa, pour sélectionner la mémoire interne ou externe des percussions. Appuyez ensuite sur les touches PROGRAM de [1] à [4] (CS6x uniquement) pour sélectionner respectivement la percussions INT:DR1 (percussions interne 1) de l'utilisateur, INT:DR2 (percussions interne 2), EXT:DR1 (percussions externe 1) et EXT:DR2 (percussions externe 2).

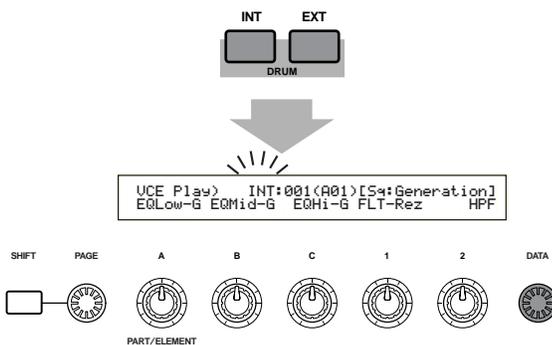
NOTE Les voix de percussions enregistrées sur une mémoire externe doivent être chargées à partir de la carte mémoire.



- Appuyez sur la touche MEMORY [EXT] tout en maintenant enfoncée la touche MEMORY [INT], ou vice versa, pour sélectionner la mémoire interne ou externe des percussions. Utilisez ensuite les touches [INC/YES] ou [DEC/NO] pour sélectionner la percussions.



- Appuyez sur la touche MEMORY [EXT] tout en maintenant enfoncée la touche MEMORY [INT], ou vice versa, pour sélectionner la mémoire interne ou externe des percussions. Utilisez ensuite le bouton [DATA] pour sélectionner la percussions.



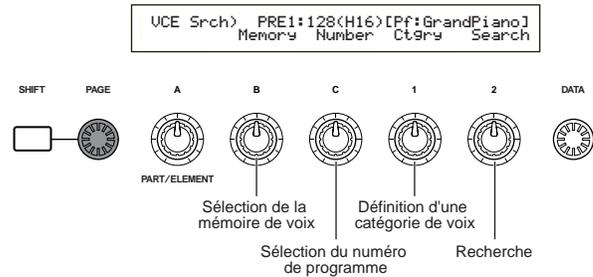
NOTE Lorsque vous avez sélectionné une percussions, vous pouvez facilement en sélectionner une autre en utilisant simplement les touches PROGRAM de [1] à [8], les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou le bouton [DATA].

Utilisation de Voice Category Search (Recherche par catégorie de voix)

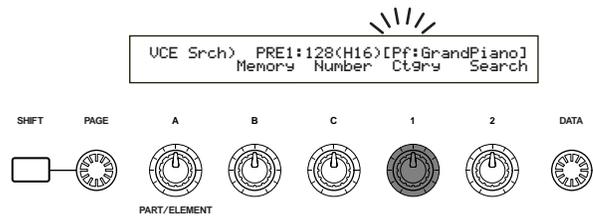
La recherche par catégorie de voix permet de trouver rapidement les voix appartenant à une catégorie en particulier. Par exemple, si vous avez choisi la catégorie de voix « Pf » (piano) et si vous utilisez la fonction de recherche par catégorie, vous pouvez faire une sélection sur l'ensemble des voix qui appartiennent à la catégorie « Pf ».

Pour lancer la fonction de recherche par catégorie, tournez d'abord le bouton PAGE pour afficher l'écran de recherche des voix.

NOTE Si la voix actuellement sélectionnée dans le mode Voice Play est enregistrée sur une carte plug-in, aucun écran de recherche n'est disponible.

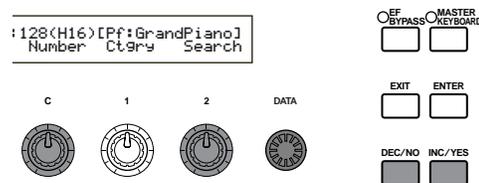


- Tournez le bouton [B] pour sélectionner une mémoire. Vous pouvez sélectionner d'autres mémoires de stockage des voix que la mémoire PLG1/2.
- Tournez le bouton 1 pour sélectionner une catégorie de voix. La catégorie de voix sélectionnée clignote sur l'écran.



NOTE Les différentes catégories de voix sont énumérées à la page 80.

- Utilisez le bouton [2], les touches [INC/YES] et [DEC/NO], le bouton [DATA] et le bouton [C] pour rechercher une voix. Les voix sélectionnées peuvent être écoutées à l'aide de chacun de ces boutons et de chacune de ces touches. Les fonctions des boutons et des touches sont présentées ci-après.



Bouton [2]

Utilisez ce bouton pour sélectionner l'une des voix de la catégorie sélectionnée. Tournez le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre pour sélectionner la voix suivante ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour sélectionner la précédente.

Bouton [DATA] (ou touches [INC/YES] et [DEC/NO])

Ce bouton et ces touches vous permettent de faire défiler les voix de la catégorie sélectionnée dans les différentes mémoires. En tournant le bouton [DATA] dans le sens des aiguilles d'une montre (ou en appuyant sur la touche [INC/YES] vous pouvez sélectionner le numéro de voix suivant dans une même catégorie, la sélection se fait dans l'ordre croissant. De la même façon, en tournant le bouton [DATA] dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (ou en appuyant sur la touche [DEC/NO]) vous pouvez sélectionner le numéro de voix suivant dans une même catégorie, la sélection se fait dans l'ordre décroissant. Lorsque vous atteignez la dernière (ou la première) voix dans une mémoire, vous pouvez sélectionner la première (ou la dernière) voix de cette catégorie dans la mémoire suivante (ou précédente) en continuant à tourner le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre (ou dans le sens inverse) ou en appuyant sur la touche [INC/YES] (ou [DEC/NO]).

Bouton [C]

Le bouton [C] permet de sélectionner les voix une par une dans la mémoire, tout comme il permet la sélection des voix normales. Pour sélectionner le numéro de voix suivant, tournez le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour sélectionner le numéro de voix précédent, tournez le bouton dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

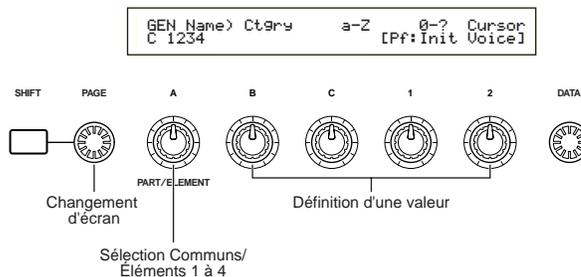
NOTE Si la voix recherchée dans la catégorie sélectionnée ne figure pas dans la mémoire sélectionnée, [-----] s'affiche sur l'écran et vous ne pourrez pas utiliser le bouton [2]. Appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) pour effectuer la recherche dans la mémoire suivante.

Édition des voix

Il existe trois types de voix : les voix normales, les voix de percussions et les voix plug-in (si une carte plug-in est installée). Vous trouverez ci-après des explications sur les paramètres permettant de modifier chaque type de voix.

NOTE Des informations détaillées sur les voix sont fournies à la page 36.

L'écran affiche les éléments suivants lorsque vous utilisez le mode Voice Edit (Édition des voix). Les informations affichées à l'écran varient en fonction du type de voix à modifier mais d'une façon générale, le bouton [PAGE] permet de passer d'un écran à l'autre et les boutons [A], [B], [C], [1] et [2] de modifier les paramètres sur chaque écran. Le bouton [DATA] et les touches [INC/YES] et [DEC/NO] peuvent être utilisés pour modifier les paramètres par petits incréments.



Pour positionner le curseur sur les paramètres sans en modifier la valeur, maintenez la touche [SHIFT] (MAJ) enfoncée et utilisez respectivement les boutons [A], [B], [C], [1] ou [2]. Vous pouvez aussi déplacer le curseur avec le bouton [DATA] ou des touches [INC/YES] et [DEC/NO] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT] (MAJ).

NOTE Vous devez sélectionner une voix avant d'utiliser le mode Voice Edit (voir page 75). La définition et l'enregistrement des paramètres peut se faire voix par voix.

NOTE Pour en savoir plus sur le mode Edit Voice, reportez-vous à la page 21.

Édition des paramètres généraux et des paramètres spécifiques à chaque élément

Les voix peuvent compter jusqu'à quatre éléments (voir page 37). Utilisez le mode Common Edit (Édition des paramètres généraux) pour modifier les paramètres communs aux quatre éléments. Il est possible de scinder l'affichage du mode Edit Voice en deux parties, l'une pour l'édition des paramètres généraux et l'autre pour l'édition des paramètres spécifiques à chaque élément.

Dans le mode Edit Voice, le bouton [A] permet de passer des écrans Common Edit aux écrans réservés à l'édition des paramètres spécifiques à chaque élément.

Écrans Common Edit (Édition des paramètres généraux)

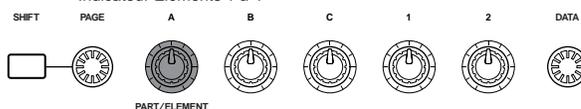
```
GEN_Other> Mode Assign MicroTuning
C 1234 Poly single 31:Indian
```

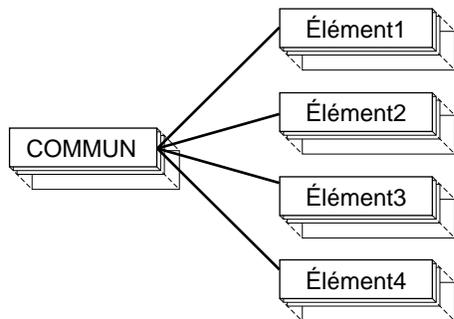
Indicateur de paramètres communs

Écrans d'édition des éléments 1 à 4

```
OSC_Wave> Number Ctrgy
EL1234 001[Pf:Grand I ]
```

Indicateur Éléments 1 à 4





Indicateur

Si vous modifiez des paramètres dans le mode Edit Voice, l'indicateur  s'affiche dans la partie supérieure gauche de l'écran. Ainsi, l'utilisateur sait que la voix sélectionnée a été modifiée mais que les modifications n'ont pas encore été enregistrées.



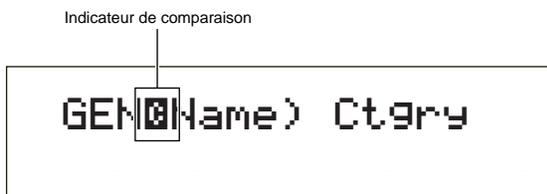
NOTE Si vous quittez le mode Edit Voice pour passer au mode Voice play, les paramètres que vous avez modifiés pour la voix en cours seront conservés tant que vous ne sélectionnez pas une autre voix.

NOTE L'indicateur  s'affiche également dans le mode Voice play et si vous utilisez les boutons régissant le son ou les boutons d'affectation.

Fonction « Compare » (Comparaison)

Utilisez cette fonction pour écouter la différence entre la voix modifiée et la voix telle qu'elle était avant l'édition.

1 Appuyez sur la touche [COMPARE (EDIT)] (Comparaison - édition) lorsque le mode Edit Voice est activé. L'indicateur  affiché dans la partie supérieure gauche de l'écran se transforme en indicateur  et les paramètres de la voix tels qu'ils étaient avant les modifications sont restaurés temporairement pour que la comparaison puisse être effectuée.



NOTE Lorsque la fonction « Compare » est activée, il est impossible de procéder aux modifications avec les boutons de [A] à [C] ou [1] et [2].

2 Appuyez de nouveau sur la touche [EDIT] pour désactiver la fonction de comparaison et restaurer les paramètres d'origine de la voix modifiée.

Fonction ELEMENT ON/OFF (Suppression ou non des éléments)

Utilisez cette fonction pour couper certains éléments d'une voix. Vous pouvez par exemple, couper tous les éléments à l'exception de ceux que vous voulez éditer. Il vous est ainsi possible d'écouter le résultat de vos modifications pour un élément en particulier. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 61.

Voice Store (Stockage de la voix)

Les valeurs affectées aux paramètres de la voix sélectionnée ne seront pas conservées si vous sélectionnez une autre voix ou un autre mode. Afin de ne pas perdre des données importantes, utilisez toujours cette fonction pour enregistrer vos modifications. Pour en savoir plus sur la procédure Voice Store (Stockage de la voix), reportez-vous à la page 116.

NOTE Lorsque vous créez une voix à partir de zéro, vous devez supprimer les paramètres de la voix sélectionnée avant de procéder à des modifications, en utilisant la fonction Initialize Voice (Initialisation de la voix) dans le mode Voice Job (voir page 115).

Voice normale

Lorsque vous éditez des voix dites normales, vous disposez de 12 paramètres qui comptent 6 paramètres généraux d'édition (communs aux quatre éléments) et de 6 paramètres spécifiques à des éléments.

Voice Edit Mode

└ Common

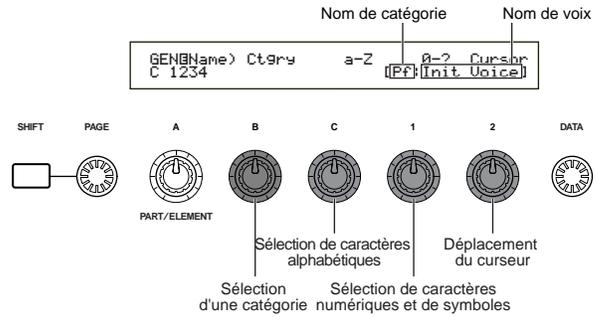
└ Common General	80
└ GEN Name (General Name)	80
└ GEN Other (General Other)	81
└ Common Quick Edit	81
└ QED Level (Quick Edit Level)	81
└ QED EffectCtrl (Quick Edit Effect Control)	81
└ QED Filter (Quick Edit Filter)	82
└ QED EG (Quick Edit Envelope Generator)	82
└ Common Arpeggio	82
└ ARP Type (Arpeggio Type)	82
└ ARP Limit (Arpeggio Note Limit)	83
└ ARP Mode (Arpeggio Mode)	83
└ ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)	83
└ Common Controller	84
└ CTL Portamento	84
└ CTL Bend (Pitch Bend)	84
└ CTL Set1 (Control Set 1)	84
└ CTL Set2 (Control Set 2)	84
└ CTL Set3 (Control Set 3)	84
└ CTL Set4 (Control Set 4)	84
└ CTL Set5 (Control Set 5)	84
└ CTL Set6 (Control Set 6)	84
└ Common LFO (Low Frequency Oscillator)	85
└ LFO Wave	85
└ LFO Fade	87
└ LFO Dest1 (LFO Destination 1)	87
└ LFO Dest2 (LFO Destination 2)	87
└ Common Effect	88
└ EFF InsEF (Insertion Effect)	88
└ EFF EF1 (Insertion Effect 1)	88
└ EFF EF1 (Insertion Effect 2)	88
└ EFF Rev (Reverb)	89
└ EFF Cho (Chorus)	89
└ Element OSC (Oscillator)	89
└ OSC Wave (Oscillator Wave)	89
└ OSC Out (Oscillator Out)	89
└ OSC Pan (Oscillator Pan)	90
└ OSC Limit (Oscillator Limit)	90
└ Element Pitch	90
└ PCH Tune (Pitch Tune)	90
└ PEG VelSens (PEG Velocity Sensitivity)	91
└ PEG Time	91
└ PEG Level	91
└ PEG Release	91
└ PCH Scale (Pitch Scale)	92
└ Element Filter	93
└ FLT Type (Filter Type)	93
└ FLT HPF (High Pass Filter)	95

-FLT Sens (Filter Sensitivity)	95
-FEG VelSens (FEG Velocity Sensitivity)	95
-FEG Time	96
-FEG Level	96
-FEG Release	96
-FLT KeyFlw (Filter Key Follow)	96
-FLT Scale (Filter Scale Break Point)	97
-FLT Scale (Filter Scale Offset)	97
Element Amplitude	98
-AEG VelSens (AEG Velocity Sensitivity)	98
-AEG Time	98
-AEG Level	98
-AEG Release	98
-AEG KeyFlw (AEG Key Follow)	99
-AEG Scale (AEG Scale Break Point)	100
-AEG Scale (AEG Scale Offset)	100
Element LFO (Low Frequency Oscillator)	100
-LFO Wave	100
-LFO Depth	101
Element EQ (Equalizer)	101
-EQ Type	101
-EQ Param (EQ Parameter)	101

Voice Mode
(Mode voix)

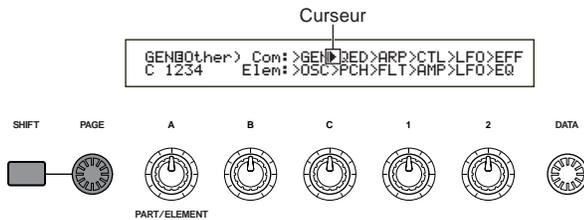
GEN Name (Nom général)

Vous pouvez définir un nom de voix comptant 10 caractères maximum et sélectionner le nom de la catégorie à gauche du nom de la voix.



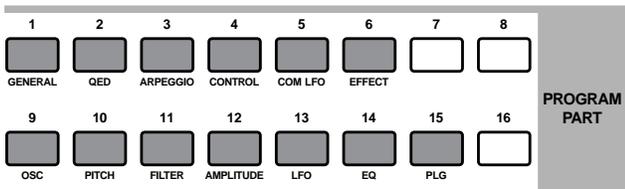
Menu Display (Affichage du menu)

Les informations suivantes s'affichent lorsque vous utilisez le bouton [PAGE] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT] (MAJ). Utilisez le bouton [PAGE] pour positionner le curseur sur le paramètre à éditer et relâchez la touche [SHIFT] (MAJ) pour revenir à l'écran précédent.



Sélection d'un menu

Dans le mode Edit Voice du synthétiseur CS6x, vous pouvez sélectionner directement un menu en utilisant les touches [PROGRAM/PART] (Programme / partie), les touches de [1] à [6] et de [9] à [15]. Le nom du menu associé à chaque touche apparaît en dessous de celle-ci.



Paramètres généraux

Vous pouvez définir les noms de voix, les paramètres de sortie des voix ainsi que d'autres paramètres généraux dans les écrans Common Edit (Édition des paramètres généraux). Les deux écrans suivants permettent la définition des paramètres généraux.

- GEN Name (Nom général)
- GEN Other (Paramètres généraux - autre)

Choix d'un nom de voix

- Utilisez le bouton [2] pour positionner le curseur sur le premier caractère. Le caractère sélectionné clignote.
- Utilisez le bouton [C] pour saisir une lettre ou le bouton [1] pour saisir un symbole ou un caractère numérique.
- Utilisez le bouton [2] pour placer le curseur sur le caractère suivant.
- Reprenez les étapes 2 et 3 jusqu'à ce que tous les caractères composant le nom de la voix aient été choisis.

Vous pouvez aussi utiliser les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou le bouton [DATA] pour saisir des lettres et des chiffres ainsi que des symboles.

- Utilisez le bouton [B] pour définir le nom de la catégorie si nécessaire.

Si vous définissez un nom de catégorie, il sera plus facile d'identifier la voix par la suite. Pour rechercher ce nom, vous pouvez aussi utiliser la fonction de recherche par catégorie (voir page 77). Si vous ne définissez aucun nom de catégorie, deux traits d'union s'affichent en lieu et place.

Paramètres pour les caractères alphanumériques et paramètres pour les noms de catégories :

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

LCD	Category	LCD	Category
--	No Assign	Pd	Synth Pad
Pf	Piano	Fx	Synth Sound Effects
Cp	Chromatic Percussion	Et	Ethnic
Or	Organ	Pc	Percussive
Gt	Guitar	Se	Sound Effects
Ba	Bass	Dr	Drums
St	Strings/Orchestral	Sc	Synth Comping
En	Ensemble	Vo	Vocal
Br	Brass	Co	Combination
Rd	Reed	Wv	Material Wave
Pi	Pipe	Sq	Sequence
Ld	Synth Lead		

GEN Other (Paramètres généraux - autre)

Il existe différents paramètres pour régler le micro et contrôler la sortie du son généré.

```
GENOther> Mode Assign MicroTuning
C 1234 Poly single 31:Indian
```

■ Mode

Sélectionner la reproduction en mode monophonique ou polyphonique.

Sélectionnez le mode de reproduction monophonique (une note à la fois) ou polyphonique (plusieurs notes à la fois).

□ Paramètres : mono, poly

■ Affect (Affectation)

Si vous sélectionnez le mode « single » (unique), une même note ne pourra être reproduite deux fois de suite. Le synthétiseur interrompt la reproduction d'une note lorsqu'il reçoit une même note deux fois. Si vous sélectionnez le mode « multi », le synthétiseur affecte consécutivement deux fois la même note à deux canaux distincts et permet ainsi de générer un son multiple.

□ Paramètres : single, multi (unique, multi)

■ MicroTuning (Réglage du micro)

Règlez le micro (système de réglage ou tempérament) utilisé pour la voix. D'une façon générale, c'est le système « Equal Temperament » (Gamme classique) qui est utilisé mais il existe 31 autres systèmes de réglages disponibles.

□ Paramètres : (consultez la liste suivante)

N°	Type	Note	Commentaires
00	Equal temperament (Gamme normale)	—	C'est le " compromis " utilisé depuis plus de 200 ans en musique occidentale que l'on retrouve sur la majorité des claviers électroniques. Chaque demi-palier correspond exactement à un 1/12e d'octave et vous pouvez jouer un morceau avec autant de facilité quel que soit le ton. Cependant aucun des intervalles n'est parfaitement en accord.
01-12	Pure major (Majeure)	C-B	Avec cet accord, la majorité des intervalles (en particulier la tierce majeure et la quinte parfaite) de la gamme majeure sont purs. Ceci signifie que les autres intervalles ne sont pas en accord. Vous devez préciser le ton (C-B) dans lequel vous voulez jouer.
13-24	Pure minor (Mineure)	A-G#	Identique à Pure Major, mais pour la gamme mineure.
25	Werckmeister	—	Andreas Werckmeister, contemporain de Bach, a créé cet accord pour claviers permettant de jouer dans tous les tons. Chaque note a un caractère unique.
26	Kimberger	—	Johan Philipp Kirnberber souhaitait également une gamme permettant de jouer en un ton quelconque.
27	Vallotti & Young	—	Francescantonio Vallotti et Thomas Young (milieu du XVIIe siècle) ont créé cette variation de l'accord de Pythagore dans lequel les six premières quintes sont diminuées de la même valeur.
28	1/4 shifted (modification d'1/4)	—	Gamme normale modifiée de 50 centièmes.
29	1/4 tone (1/4 de ton)	—	Vingt-quatre notes par octave à espacement identique (il faut jouer 24 notes pour changer d'octave).
30	1/8 tone (1/8e de ton)	—	Quarante-huit notes par octave, à espacement régulier (vous devez jouer 48 notes pour changer d'octave).
31	Indian	C-B	Accord généralement utilisé en musique indienne (touches blanches [C-B] uniquement).

Common Quick Edit (Édition rapide des paramètres)

Plusieurs paramètres permettent de contrôler les propriétés sonores des voix. Il est possible de les éditer en utilisant le bouton de commande Sound (Son) situé sur le panneau avant du synthétiseur CS6x. Vous disposez de quatre écrans.

QED Level (Édition rapide — paramètres de niveau)

QED EffectCtrl (Édition rapide — paramètres de niveau d'effet)

QED Filter (Édition rapide — paramètres du filtre)

QED EG (Édition rapide — paramètres du générateur d'enveloppe)

QED Level (Édition rapide — paramètres de niveau)

Ces paramètres permettent de régler le niveau de sortie (volume) et la position du panoramique de la voix.

```
QEDLevel1> Vol Pan RevSend ChoSend
C 1234 127 C 127 127
```

■ Vol (Volume)

Définissez le niveau de sortie de la voix.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Pan (Panoramique)

Définissez la position du panoramique stéréo de la voix. Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [PAN] (Panoramique) situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : L63 (Gauche) ~ C (Centre) ~ R63 (Droite)

■ RevSend (Réverbération)

Définissez le niveau d'envoi du signal (ou du signal ignoré) et de lui affecter l'effet Reverb (Réverbération) au lieu de l'effet d'insertion 1/2. Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [REVERB] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ ChoSend (Chœurs)

Définissez le niveau d'envoi du signal (ou du signal ignoré) et de lui affecter l'effet Chorus (Chœur) au lieu de l'effet d'insertion 1/2. Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [CHORUS] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : 0 ~ 127

QED EffectCtrl (Édition rapide — paramètres de niveau d'effet)

Définissez l'effet de chœur appliqué à la voix.

```
QEDEffectCtrl> Chorus
C 1234 +63
```

■ Chorus

Définissez la valeur de décalage des paramètres utilisés par chaque type de chœur.

□ Paramètres : -64 ~ +63

QED Filter (Edition rapide - filtre)

Ces paramètres régissent les filtres qui affectent la qualité sonore de la voix. Si vous utilisez le filtre LPF (Low Pass Filter = filtre passe-bas) et HPF (High Pass Filter = Filtre passe-haut) en même temps, les paramètres de la page QED Filter (Filtre d'édition rapide) affectent uniquement le filtre passe-bas.

```
QEDFilter>      Cutoff  Reso
C 1234          +63    +63
```

■ Cutoff (Coupure)

Définissez la fréquence de coupure. La fréquence réglée ici sera utilisée comme fréquence centrale pour les signaux à filtrer par chaque filtre. Sur le CS6x, la fréquence peut être réglée avec le bouton [CUTOFF] situé sur le panneau avant.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Résonance)

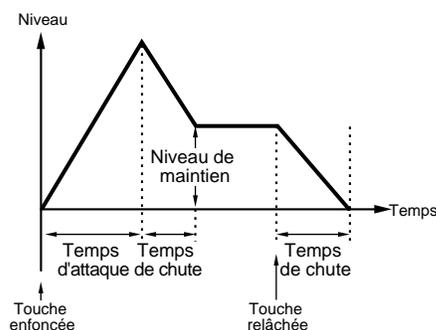
Définissez la quantité de résonance (importance harmonique) appliquée au signal à la fréquence de coupure. Ce paramètre permet facilement d'ajouter davantage de caractère au son. Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [RESONANCE] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

QED EG (Edition rapide – paramètres du générateur d'enveloppe)

Ces quatre paramètres permettent de régir les différences de niveaux de sortie d'une voix sur la durée pendant laquelle une note est jouée.

```
QEDBEG>  Attack  Decay  Sustain  Release
C 1234    +63    +63    +63    +63
```



■ Attack (Attaque)

Définissez la durée de montée entre le moment où une touche du clavier est utilisée et le moment où la voix atteint son niveau maximal. Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [ATTACK] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Decay (Étouffement)

Définissez la durée de montée entre le moment où la voix atteint son niveau maximal et le moment où son niveau diminue. Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [DECAY] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Sustain (Maintien)

Permet de maintenir la voix à un même niveau lorsque la touche du clavier correspondant à la note est enfoncée. Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [SUSTAIN] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Release (Extinction)

Définissez la durée de montée entre le moment où vous relâchez la touche et le moment où la voix atteint le niveau zéro. Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [RELEASE] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

Common Arpeggio (Arpège - Paramètres généraux)

Les quatre paramètres suivants permettent de définir les fonctions de l'arpégiateur.

ARP Type (Type d'arpèges)
ARP Limit (Plage de notes de l'arpège)
ARP Mode (Mode Arpeggio)
ARP PlayEF (Effet de lecture d'arpèges)

ARP Type (Type d'arpèges)

Les paramètres représentés ci-dessous sont les paramètres de base de l'arpégiateur.

```
ARPBType>  Type  Tempo  Switch  Hold
C 1234  U=Oct1:54  120    on     on
```

■ Type

Définissez le type d'arpège.

□ Paramètres : (voir la liste de données)

Sq (Séquence) :

Permet de créer des phrases arpégées générales, principalement des phrases d'une octave vers le haut ou vers le bas.

Ph (Phrase) :

Permet de créer plus de phrases musicales que ne le permet le paramètre Sq. (Séquence). À commencer par la « Techno », il existe des phrases pour un large éventail de genres musicaux et pour la création de bandes d'accompagnement pour la guitare, le piano et d'autres instruments.

Dr (Modèle de percussions) :

Permet de créer des phrases pour des types de modèles de percussions. Les genres représentés vont du rock à la dance music. Son utilisation est idéale avec les sons de batterie et de percussions.

Cl (Phrase Clip) (Découpage de phrases) :

Sélectionnez ce type dans un kit de découpage associé à des extraits de phrases mixées ou divisées en boucle, pour créer un nouveau modèle d'arpège.

Ct (Contrôle) :

Permet de modifier la tonalité du son. Aucune information de note n'est créée. Le paramètre mode Key (Touche) doit être réglé sur « Direct » dans le mode Arpeggio.

■ Tempo

Paramétrer le tempo des arpèges.

□ Paramètres : 25 ~ 300

NOTE Le paramètre [MIDI] est affiché ici et ne peut pas être modifié si la synchronisation MIDI est activée (voir page 167).

■ Switch (Sélecteur)

Permet d'activer et de désactiver l'arpégiateur. Vous pouvez également définir cette fonction avec la touche [ARPEGGIO ON/OFF] située sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : off, on

■ Hold (Maintien)

Permet de régler l'arpégiateur sur Hold (Maintien de l'arpège) ou Off (Désactiver). Vous pouvez également définir ce paramètre avec la touche [ARPEGGIO HOLD] située sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : syncoff, off, on (Synchronisation activée, désactivée)

Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 44.

ARP Limit (Plage de notes de l'arpège)

ARPBLimit)	Note Limit
C 1234	C-2 - G 8

■ Plage de notes

Définissez les notes les plus aiguës et les plus graves dans la plage de notes de l'arpégiateur.

□ Paramètres : C-2 ~ G8 (pour choisir respectivement les notes les plus graves et les plus aiguës)

Si vous spécifiez la note la plus aiguë d'abord et la note la plus grave ensuite, par exemple « C5 à C4 », la plage de notes couverte sera de « C-2 à C4 » et de « C5 à G8 ».

Vous pouvez définir la note la plus grave et la note la plus aiguë de la plage en appuyant sur des notes du clavier tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

ARP Mode (Mode Arpeggio)

Ces paramètres permettent de régir la façon dont les notes sont reproduites par l'arpégiateur.

ARPEMode)	Key Mode	Vel Mode
C 1234	sort	thru

■ Mode Key

Définissez la façon dont l'arpège est jouée lorsque vous appuyez sur les touches du clavier. Il existe trois modes :

□ Paramètres :

sort (tri) :

Permet de reproduire les notes en allant vers les sons les plus graves et en commençant par la note la plus aiguë.

thru :

Permet de reproduire les notes selon l'ordre dans lequel elles sont jouées sur le clavier.

direct :

Permet de reproduire les notes exactement de la façon dont vous les avez jouées. Si les modifications des paramètres de voix (tels que les paramètres du panoramique ou de la fréquence de coupure) sont ajoutées aux données de séquence des arpèges, elles seront appliquées et reproduites à chaque fois que l'arpège est reproduit.

NOTE Si la catégorie d'arpège est définie avec le paramètre « Ct », vous n'entendrez aucun son à moins de sélectionner « direct ».

NOTE Avec les paramètres « sort » (tri) et « thru » (ordre), l'ordre dans lequel les notes sont jouées dépend des données de séquence des arpèges.

■ Vel Mode (Mode de vitesse)

Définissez la vitesse des arpèges. Il existe deux modes :

□ Paramètres :

original :

Les vitesses préenregistrés sont utilisés dans la séquence d'arpège.

thru :

Les vitesses définies pour les notes que vous jouez sont également utilisés dans la séquence d'arpège.

ARP PlayEF (Effets d'arpèges)

Vous pouvez définir des effets d'arpèges. Les effets peuvent être utilisés pour modifier temporairement le timing et la vitesse des notes MIDI et ainsi modifier le groove du modèle de jeu arpégé.

ARPEPlayEF)	Unit	Vel	Gate
C 1234	50%	200%	200%

■ Unit (Unité)

Définissez la durée de reproduction d'un arpège. Par exemple, si vous définissez une valeur égale à 200 %, la durée sera doublée et le tempo divisé par deux. Si vous choisissez une valeur égale à 50 %, la durée sera divisée par deux et le tempo doublé. La valeur définissant la durée de reproduction normal d'un arpège est égale à 100 %.

□ Paramètres : 50 %, 66 %, 75 %, 100 %, 133 %, 150 %, 200 %

■ Vel (Vitesse)

Définissez la valeur de décalage de la vitesse (force avec laquelle une note est jouée sur le clavier). Ce paramètre permet d'augmenter ou de diminuer la force avec laquelle l'arpège est jouée à l'origine. Lorsque le paramètre est défini à 100 %, les valeurs d'origine sont utilisées. Lorsque les valeurs des paramètres sont inférieures à 100 %, la force des notes de l'arpège décroît et lorsqu'elles sont supérieures à 100 % elle augmente.

□ Paramètres : 0 % ~ 200 %

NOTE Si la valeur qui définit la vitesse est inférieure à 1, la vitesse est limité à 1. Si elle est supérieure à 127, il est limité à 127.

■ Gate (Gate Time) (temps de suspension)

Paramétrez la valeur de durée du temps de suspension (durée d'une note). Ce paramètre permet d'augmenter ou de diminuer les temps de suspension définis à l'origine lorsque des arpèges sont joués. Lorsque le paramètre est défini à 100 %, les valeurs d'origine sont utilisées. Les paramètres dont la valeur est inférieure à 100 % réduisent les temps de suspension des notes des arpèges, tandis que les valeurs supérieures à 100 % les allongent. Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [GATE TIME] (Temps de suspension) situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : 0 % ~ 200 %

NOTE Si la valeur du temps de suspension est inférieure à 1, la durée limite est égale à 1.

Common Controller (Contrôleurs - paramètres généraux)

Il existe huit paramètres de contrôle. Vous pouvez définir les paramètres pour le Portamento, pour la molette de modification de la hauteur du son et pour chaque élément d'une voix.

CTL Portamento (Contrôle - Portamento)
 CTL Bend (Modification de la hauteur du son)
 CTL Set1 (Jeu de contrôles 1)
 CTL Set2 (Jeu de contrôles 2)
 CTL Set3 (Jeu de contrôles 3)
 CTL Set3 (Jeu de contrôles 4)
 CTL Set3 (Jeu de contrôles 5)
 CTL Set3 (Jeu de contrôles 6)

CTL Portamento (Contrôle - Portamento)

Définissez les paramètres de portamento. Le portamento créera une douce montée entre la première note jouée et la suivante.

```
CTLBPortamento> Switch Time Mode
C 1234          on    127 fulltime
```

■ Switch (Sélecteur)

Active et désactive le portamento. Vous pouvez également définir ce paramètre au moyen du bouton [PORTAMENTO [ON/OFF] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : off, on

■ Durée

Définissez la durée de montée de la hauteur. Des valeurs plus élevées entraînent des durées de montée plus longues. Vous pouvez également définir ce paramètre au moyen du bouton [PORTAMENTO] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Mode

Définissez le mode Portamento. Le comportement du portamento varie selon que le mode en GEN Other (Autre générateur) est défini sur « mono » ou « poly ».

□ Paramètres : fingered (à doigts multiples), fulltime (constamment)

Si le mode en GEN Other est réglé sur « mono » :
fingered (à doigts multiple) :

le portamento s'applique uniquement lorsque vous jouez en legato (en jouant la note suivante avant de relâcher la précédente).

fulltime (constamment):

le portamento est toujours activé.

Si le mode en GEN Other est réglé sur « poly » :

il se passe la même chose qu'en mono, si ce n'est que le portamento s'applique à des notes multiples.

CTL Bend (Contrôleur – molette de modification de la hauteur du son)

Vous pouvez sélectionner le degré de modification de la hauteur de la voix à l'aide de la molette de modification de la hauteur du son.

```
CTLBPitchBend>          Lower Upper
C 1234                -12   +12
```

■ Lower (Plus bas)

Définissez le degré (en demi-tons) de modification de la hauteur de voix lorsque la molette est déplacée vers le bas. Par exemple, une valeur -12 signifie que la hauteur de la voix diminue d'au plus une octave lorsque la molette de modification de la hauteur du son est déplacée vers le bas.

□ Paramètres : -48 ~ 0 ~ +24

■ Upper (Plus élevé)

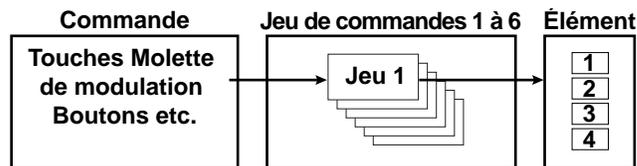
Définissez le degré (en demi-tons) de modification de la hauteur de voix lorsque la molette est déplacée vers le haut. Par exemple, une valeur +12 signifie que la hauteur de la voix augmente d'au plus une octave lorsque la molette de modification de la hauteur du son est déplacée vers haut.

□ Paramètres : -48 ~ 0 ~ +24

CTL Set1 (Jeu de contrôles 1) à CTL Set6 (Jeu de contrôles 6)

Les contrôleurs, les boutons situés sur le panneau avant, le clavier, etc. peuvent se voir affectés diverses fonctions. Par exemple, la fonction Aftertouch (Après le toucher) peut servir à contrôler le vibrato, et la molette de modulation à contrôler la résonance. Ils peuvent même servir à contrôler les paramètres à l'intérieur d'éléments individuels. Ces affectations de contrôle sont appelées « jeux de contrôles ». Il vous est possible d'affecter six jeux de contrôles différents par voix. Il y a donc six écrans, un pour chaque contrôleur : CTL Set1 (Jeu de contrôles 1) à CTL Set6 (Jeu de contrôles 6).

```
CTLBSet1> Src Dest EL Sw Depth
C 1234 FC(04) ELF0SPd 1234 +63
```



■ Src (Source)

Définissez le contrôleur utilisé pour contrôler la fonction choisie en Dest. Les neuf contrôleurs suivants sont disponibles.

- **Paramètres** : PB (Molette de modification de la hauteur du son), MW (Molette de modulation), AT (Aftertouch), FC (pédale de contrôle), FS (sélecteur au pied), RB (commande de ruban), BC (Contrôleur par le souffle), KN1/2 (Boutons 1/2)

■ Dest (Destination)

Définissez le paramètre devant être contrôlé par le jeu de contrôles en Src.

- **Paramètres** : (voir la liste séparée des commandes de la Liste de données)

■ ElemSw (Sélecteur d'élément)

Si vous le sélectionnez, le contrôleur agit sur chaque élément individuel. Déplacez le curseur (clignotant) à l'aide du bouton [1] et utilisez le bouton [DATA] ou les touches [INC/YES] et [DEC/NO] pour activer/désactiver les éléments qui seront affectés par le contrôleur. Les éléments affectés apparaissent sous forme de chiffres.

- **Paramètres** : Éléments 1 à 4 activés (les chiffres « 1 » à « 4 » s'affichent) ou désactivés (« - » s'affiche)

NOTE La désactivation s'effectue si le paramètre « Dest » est réglé de 00 à 33.

■ Depth (Amplitude)

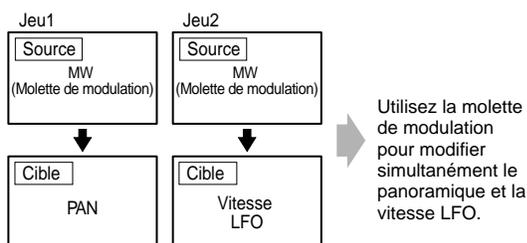
Définissez le degré de contrôle possible du paramètre sélectionné en Dest.

- **Paramètres** : -64 ~ 0 ~ +63

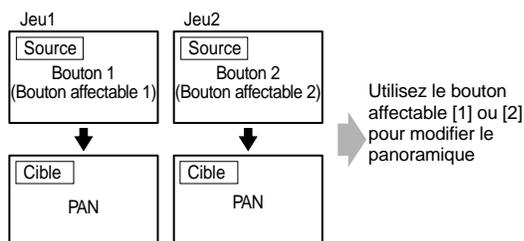
Exemple d'affectation d'un jeu de contrôles

À l'aide des jeux de contrôles 1 à 6, vous pouvez affecter à des contrôleurs « Src » individuel des paramètres « Dest » (Destination) multiples, ou à plusieurs contrôleurs « Src » des paramètres « Dest » individuels.

Ex.1: Utilisez un contrôleur « Src » unique pour contrôler plusieurs paramètres « Dest ».



Ex.2: Utilisez plusieurs contrôleurs « Src » pour contrôler un seul paramètre « Dest ».



NOTE Les détails relatifs à l'affectation des ensembles de commandes se trouvent dans la section Principes d'utilisation de ce manuel (page 49).

LFO commun (Oscillateur à basse fréquence – paramètres généraux)

Plusieurs paramètres sont possibles pour l'oscillateur basse fréquence. Le LFO sert à générer des signaux de basse fréquence et peut s'utiliser pour créer des effets vibrato, wah, tremolo et autres, lorsqu'il s'applique aux paramètres hauteur / filtre / amplitude / etc. Par exemple, il est possible d'appliquer des variations simultanément aux paramètres hauteur et filtre, ainsi qu'aux paramètres spécifiques aux éléments individuels. Les quatre paramètres suivants sont disponibles.

- LFO Wave
- LFO Fade (Fondu LFO)
- LFO Dest1 (LFO Destination 1)
- LFO Dest2 (LFO Destination 2)

LFO Wave

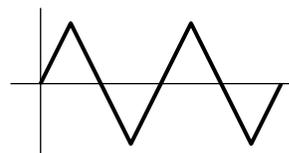
```
LFO(Wave) Wave^v Speed KeyReset Phase
C 1234 trpzd 63 on 270
```

■ Wave (Onde)

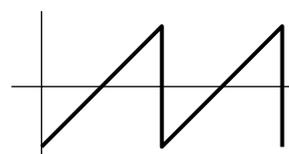
Sélectionne la forme d'onde du LFO. En fonction de la forme d'onde sélectionnée, vous pouvez créer différentes sortes de sons modulés. Les 12 formes d'onde du LFO suivantes sont disponibles.

- **Paramètres** : tri, tri +, saw up, saw dw, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzd, S/H 1, S/H 2

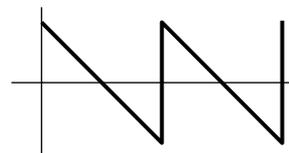
tri (triangulaire)



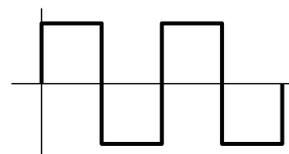
saw up (dent de scie vers le haut)



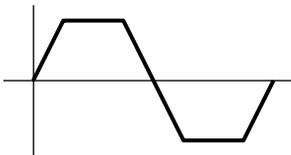
saw dw (dent de scie vers le bas)



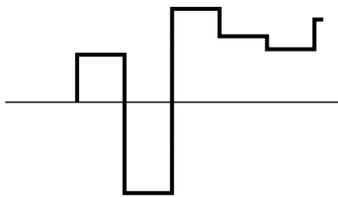
squ (carrée)



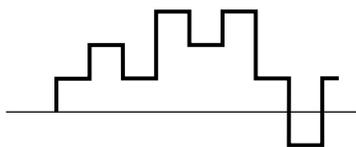
trpzd



S/H Speed (P / G vitesse)



S/H Speed (P / G vitesse)

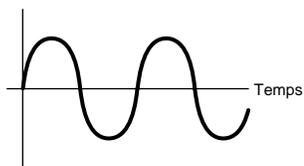


Speed (Vitesse)

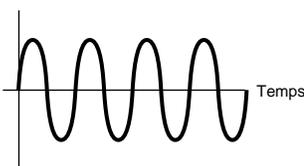
Définissez la vitesse de la modulation de l'onde du LFO. Des valeurs supérieures produisent des vitesses de modulation plus importantes.

- Paramètres : 0 ~ 63, 16th (double croche), 16th/3 (triolet de double croches), 16th (double croche) (double croche pointée), 8th (croche), 8th/3 (triolet de croches), 8th (double croche) (croche pointée), 4th (noire), 4th/3 (triolet de noires), noire (noire pointée), 2nd (blanche), 2nd/3 (triolet de blanches), (blanche), (blanche pointée), 4thx4 (ronde), 4thx5 (quintolet de noires), 4thx6 (sextolet de noires), 4thx7 (septolet de noires), 4thx8 (octolet de noires)

Vitesse = petite



Vitesse = grande



NOTE La durée de la note dépend du paramètre de tempo interne ou externe MIDI.

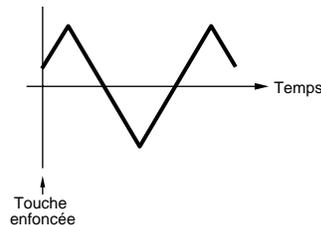
KeyReset (Réinitialisation de touche)

Définissez le paramètre de manière à ce que le LFO soit réinitialisé chaque fois qu'une note est enfoncée. Les trois paramètres suivants sont disponibles.

- Paramètres : off, each-on, 1st-on

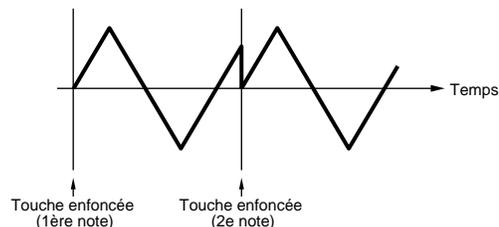
off (autonome)

Le LFO est autonome (aucune synchronisation) et initie une forme d'onde à n'importe quelle phase lorsque vous jouez sur le clavier.



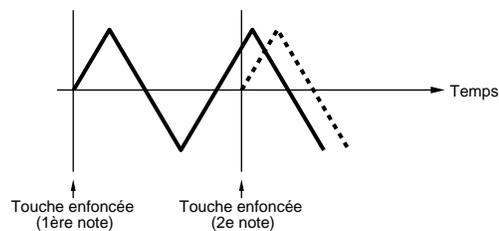
each-on (remise à zéro à chaque note)

Le LFO repart à zéro à chaque note jouée et débute une forme d'onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase (voir ci-dessous).



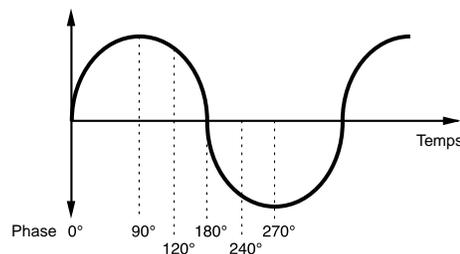
1st-on (remise à zéro à la 1ère note)

Le OBF est réinitialisé à chaque note jouée et débute une forme d'onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase (voir ci-dessous). Si vous jouez une deuxième note en même temps que la première (Note Off = note absente n'a pas été reçue), le OBF ne se réinitialise pas à la phase spécifiée (pas de synchronisation) avec la seconde note et les suivantes.



Phase

Définissez la phase à laquelle l'onde LFO débute chaque fois qu'une note est jouée. Vous avez le choix entre des phases de 0 / 90 / 120 / 180 / 240 / 270 degrés.



- Paramètres : 0, 90, 120, 180, 240, 270

LFO Fade (Fondu LFO)

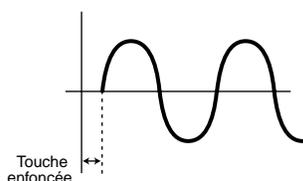
```
LFO@Fade) Delay  FadeIn  Hold  FadeOut
C 1234      127    127    127    127
```

■ Retard

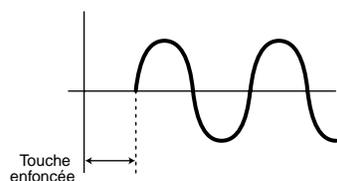
Définissez la durée du retard avant que le LFO n'agisse. Les valeurs élevées se traduisent par retard plus important.

□ Paramètres : 0 ~ 127

Court retard



Important retard



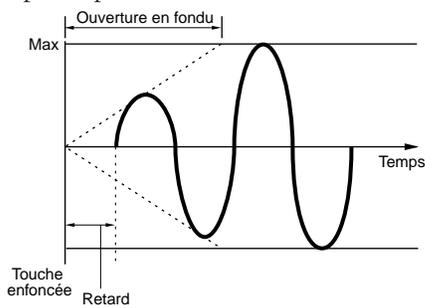
■ FadeIn (Fondu In)

Définissez la durée nécessaire pour avoir l'effet « fondu in » du LFO (une fois la durée du retard écoulée). Les valeurs élevées se traduisent par un « fondu in » plus lent.

□ Paramètres : 0 ~ 127

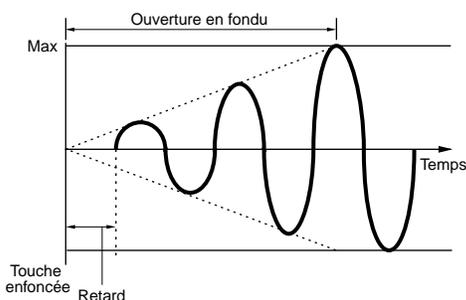
Faible valeur de « fondu in »

« fondu in » plus rapide



Valeur élevée de « fondu in »

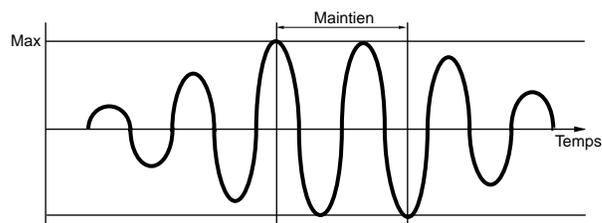
« fondu in » plus lent



■ Hold (Maintien)

Définissez la durée pendant laquelle le LFO est maintenu à son niveau maximal. Plus la valeur est élevée, plus le temps de maintien est long.

□ Paramètres : 0 ~ 127



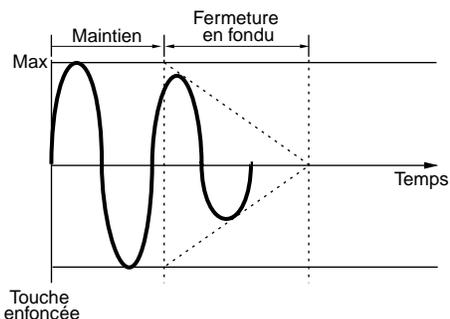
■ FadeOut (Fondu Out)

Définissez la durée nécessaire pour avoir l'effet « fondu Out » du LFO (une fois le temps de maintien écoulé). Les valeurs élevées se traduisent par un « fondu Out » plus lent.

□ Paramètres : 0 ~ 127

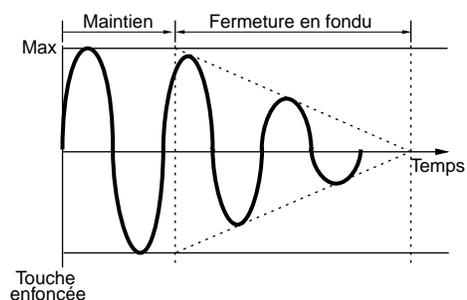
Faible valeur de « fondu Out »

« fondu Out » plus rapide



Valeur élevée de « fondu Out »

« fondu Out » plus lent



LFO Dest1 (LFO Destination 1) LFO Dest2 (LFO Destination 2)

Vous pouvez affecter les paramètres qui seront contrôlés par l'onde LFO et définir la LFO Wave Depth (Amplitude du LFO). Vous pouvez affecter deux destinations et avez le choix entre plusieurs paramètres par Destination.

```
LFO@Dest1) Dest  ElemSw  Depth
C 1234      AMD   1234   127
```

■ Dest (Destination)

Définissez les paramètres qui seront contrôlés (modulés) par l'onde LFO.

- Paramètres : AMD, PMD, FMD, RESO (Résonance), PAN, ELFOspd (Vitesse LFO de l'élément)

■ ElemSw (Sélecteur d'élément)

Définissez ce paramètre pour que l'onde du LFO puisse varier pour chaque élément. Déplacez le curseur (clignotant) à l'aide du bouton [1] et utilisez le bouton [DATA] ou les touches [INC/YES] et [DEC/NO] pour activer/désactiver les variations de l'onde du LFO pour les éléments 1 à 4. Les éléments activés apparaissent sous forme de chiffre.

- Paramètres : Éléments 1 à 4 activés (les chiffres « 1 » à « 4 » s'affichent) ou désactivés (« - ») s'affiche)

■ Depth (Amplitude)

Définissez la profondeur de l'onde du LFO (amplitude).

- Paramètres : 0 ~ 127

Common Effect (Effet commun)

Vous avez le choix entre deux types de Insertion Effects (Effets d'insertion), outre deux System Effects (Reverb et Chorus). Les cinq écrans suivants sont disponibles.

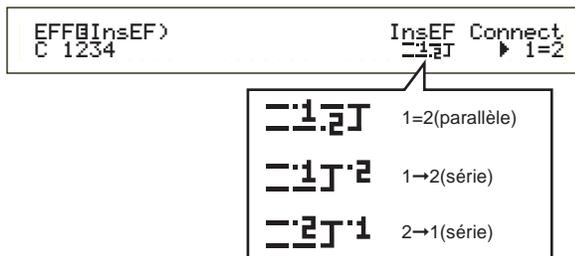
- EFF InsEF (Effet d'insertion)
- EFF DecEF (Effet d'insertion)
- EFF InsEF (Effet d'insertion)
- EFF Rev (Réverbération)
- EFF Cho (Chœur)

EFF InsEF (Effet d'insertion)

■ InsEF Connect (Connexion d'effets d'insertion)

Définissez la connexion entre les effets d'insertion 1 et 2. Lorsque vous modifiez ce paramètre, le symbole représentant l'acheminement des signaux (situé à gauche du paramètre) se modifie également pour celui du nouveau flux de signaux.

Symboles d'acheminement des signaux



- Paramètres : 1 = 2 (parallèle), 1→2 (Effet d'insertion 1 à 2), 2→1 (Effet d'insertion 2 à 1)

EFF EF1/2 (Effet d'insertion 1/2)

Vous pouvez sélectionner la catégorie d'effet pour l'effet d'insertion 1/2 à l'aide du paramètre « Ctgry », et le type d'effet avec le paramètre « Type ». Une fois que vous avez sélectionné le type d'effet, vous pouvez en définir les paramètres en appuyant sur [ENTER].

```
EFFBEF2) Ctgry Type Dry/Wet [ENTER]
C 123- DLY:DelayLCR D<W63 to Edit
```

■ Ctgry (Catégorie d'effet)

Choisissez une catégorie d'effet. Sélectionnez la catégorie désirée et appuyez sur [ENTER]. Le premier type d'effet de cette catégorie apparaît automatiquement.

- Paramètres : Pour plus de détails, reportez-vous à la liste des types d'effets de la liste de données.

■ Type (Type d'effet)

Définissez le type d'effet. Tant que l'indicateur de catégorie clignote sur l'écran, vous pouvez appuyer sur la touche [ENTER] pour appeler le premier type d'effet de cette catégorie.

- Paramètres : Pour plus de détails, reportez-vous à la liste des types d'effets de la liste de données.

■ Dry (Sec)/Wet (A effet)

Définissez le niveau de mixage du signal à effet (signal qui est passé à travers l'unité d'effets) et du signal sec (qui n'est pas passé à travers l'unité d'effets). Cette fonction peut ne pas être disponible en fonction du type d'effet sélectionné.

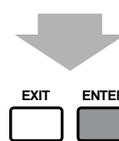
- Paramètres : D63 > W ~ D = W ~ D < W63

Paramétrage des effets

Ces paramètres vous sont disponibles lorsque vous appuyez sur [ENTER] pour certains types d'effets. Le bouton [PAGE] pour permet de passer d'un écran à l'autre, tandis que les autres boutons et les touches [INC/YES] et [DEC/NO] vous donnent la possibilité de définir chaque paramètre. Lorsque vous appuyez sur la touche [EXIT], vous retournez à l'écran de sélection des types d'effets.

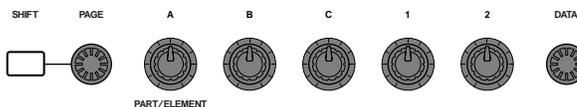
Effect Type selection screen

```
EFFBEF2) Ctgry Type Dry/Wet [ENTER]
C 123- DLY:DelayLCR D<W63 to Edit
```



Parameter settings screen

```
EFFBEF2) TimeL TimeR TimeC Dry/Wet
DelayLCR 333.3m 166.7m 500.0m D<W63
```



NOTE Le nombre de paramètres et le contenu de chaque écran varie en fonction du type d'effet sélectionné. Pour plus de détails, reportez-vous à la liste des Types d'effets de la liste de données.

EFF Rev (Réverbération)

Vous pouvez sélectionner le type d'effet Reverb (Réverbération), et ensuite appuyer sur [ENTER] pour définir ses paramètres.

```
EFFBRev) Type      Return [ENTER]
C 1234  Basement   127 to Edit
```

■ Type (Type d'effet réverbération)

Définissez le type d'effet Reverb.

□ **Paramètres** : Pour plus de détails, reportez-vous à la liste des types d'effets de la liste de données.

■ Return (Retour)

Définissez le niveau de retour de l'effet Reverb.

□ **Paramètres** : 0 ~ 127

EFF Cho (Chœur)

Vous pouvez sélectionner le type d'effet de chœur, et appuyer ensuite sur [ENTER] pour définir ses paramètres.

```
EFFBCho) Type      toRev  Return [ENTER]
C 1234  Chorus1    127    127 to Edit
```

■ Type (type d'effet de chœur)

Définissez le type d'effet de chœur .

□ **Paramètres** : Pour plus de détails, reportez-vous à la liste des types d'effets de la liste de données.

■ toRev (Réverbérer)

Définissez le niveau Send (Émission) du signal envoyé depuis l'effet Chorus vers l'effet Reverb.

□ **Paramètres** : 0 ~ 127

■ Return (Retour)

Définissez le niveau de retour de l'effet Chorus.

□ **Paramètres** : 0 ~ 127

Element OSC (Oscillateur)

Vous pouvez définir les paramètres des éléments (ondes) qui composent une voix. Chaque voix est constituée de quatre éléments au plus, et les quatre écrans suivants sont disponibles pour chacun d'eux.

OSC Wave (Onde d'oscillateur)

OSC Out (Sortie oscillateur)

OSC Pan (Panoramique d'oscillateur)

OSC Limit (Plage d'oscillation)

OSC Wave (Onde d'oscillateur)

À l'aide du bouton [A], vous pouvez sélectionner chaque élément tandis que le bouton [C] vous permet de lui affecter une onde.

```
OSCBWave)      Number  Ctrgy
EL1234         001Cpf:Grand 1 J
```

■ Numéro (Numéro d'onde)

Sélectionne le numéro d'onde. La catégorie et le nom de l'onde s'affichent à la droite du numéro d'onde sélectionné. Chaque élément peut se voir assigner un numéro d'onde différent.

□ **Paramètres** : 000 (off) ~ 479 (Les détails de chaque onde sont repris dans la liste de données.)

■ Ctrgy (Catégorie)

Sélectionnez la catégorie qui contient l'onde que vous désirez utiliser. Spécifiez la catégorie que vous souhaitez, puis appuyez sur la touche [ENTER]. La première onde de cette catégorie sera automatiquement sélectionnée.

□ **Paramètres** : Les détails des catégories d'ondes sont repris à la page 80.

OSC Out (Sortie oscillateur)

Vous pouvez définir les paramètres de sortie suivant pour chaque élément d'une voix.

```
OSCBOut)  Level  Delay  InsEF
EL1234    96     0     ins2
```

■ Level (Niveau)

Définissez le niveau de sortie pour chaque élément.

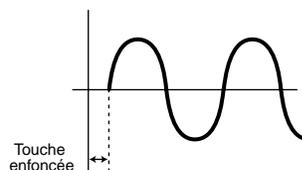
□ **Paramètres** : 0 ~ 127

■ Delay (Touche retardée)

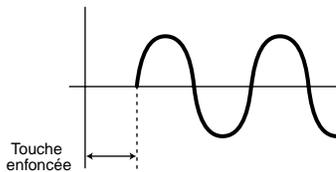
Définissez la durée (le retard) entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où le son est joué. Vous pouvez définir différents temps de retard pour chaque élément.

□ **Paramètres** : 0 ~ 127

Bref retard



Long retard



■ InsEF (Effet d'insertion)

Définissez l'effet d'insertion auquel est envoyé le signal de sortie de chaque élément. Si vous sélectionnez « Thru », l'effet d'insertion est contourné.

□ **Paramètres** : thru, ins1 (Effet d'insertion 1), ins2 (Effet d'insertion 2)

OSC Pan (Panoramique d'oscillateur)

Les paramètres de panoramique suivants sont disponibles pour chaque élément d'une voix.

OSCPan)	Pan	Alter	Random	Scale
EL1234	C	L64	63	+63

■ Pan (Panoramique)

Définissez la position du panoramique stéréo pour chaque élément (onde). Ce paramètre servira également de position du panoramique de base pour les paramètres Alternate (Alternatif), Random (Aléatoire) et Scale (Gamme).

□ **Paramètres** : L63 (Gauche) ~ C (Centre) ~ R63 (Droite)

■ Alter (Alternatif)

Définissez l'étendue du panoramique de la note alternativement à droite et à gauche pour chacune des notes jouées. Le paramètre Pan est utilisé comme position du panoramique de base.

□ **Paramètres** : L64 ~ 0 ~ R63

■ Random (Aléatoire)

Définissez l'étendue du panoramique aléatoire de la note à droite et à gauche pour chacune des notes jouées. Le paramètre Pan est utilisé comme position du panoramique de base.

□ **Paramètres** : 0 ~ 127

■ Scale (Gamme)

Définissez l'étendue du panoramique de la note à droite et à gauche en fonction de la position de celle-ci sur le clavier. Le paramètre Panoramique défini à la note C3 sert de position du panoramique de base.

□ **Paramètres** : -64 ~ 0 ~ +63

OSC Limit (Plage d'oscillation)

Vous avez la possibilité de définir les paramètres qui régissent la plage de notes de chaque élément et la vélocité.

OSCLimit)	Note Limit	Vel Limit
EL1234	C-2 - G 8	1 - 127

■ Plage de notes

Définissez les notes basses et aiguës du registre du clavier pour chaque élément. Chaque élément produira un son uniquement pour les notes jouées dans la plage qui lui est spécifique.

□ **Paramètres** : C-2 ~ G8 (pour la note la plus grave et la note la plus aiguë)

NOTE Si vous spécifiez la note la plus aiguë d'abord et la note la plus grave ensuite, par exemple « C5 à C4 », la plage de notes couverte sera de « C-2 à C4 » et de « C5 à G8 ».

NOTE Vous pouvez définir la note la plus grave et la note la plus aiguë de la plage en appuyant sur des notes du clavier tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

■ Vel Limit (Plage de vélocité)

Définissez les valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité à l'intérieur de laquelle chaque élément répondra. Chaque élément produira un son uniquement pour les notes jouées dans la plage de vélocité qui lui est spécifique.

□ **Paramètres** : 1 ~ 127 (pour les valeurs minimales et maximales)

NOTE Si vous spécifiez la valeur maximale d'abord et la valeur minimale ensuite, par exemple « 93 à 34 », la plage de vélocité couverte sera de « 1 à 34 » et de « 93 à 127 ».

Element Pitch (Hauteur d'élément)

Vous pouvez définir les paramètres qui contrôlent la hauteur de chaque élément. Le PEG (Pitch Envelope Generator = générateur d'enveloppe de hauteur) régit les modifications de hauteur depuis le moment où vous appuyez sur une note du clavier jusqu'au point de disparition totale du son. Les six écrans suivants sont disponibles.

PCH Tune (Réglage de la hauteur)

PEG VelSens (Sensibilité à la vélocité du générateur d'enveloppe de hauteur)

PEG Time (Durée PEG)

PEG Level (Niveau PEG)

PEG Release (Extinction PEG)

PCH Scale (Échelle de la hauteur)

PCH Tune (Réglage de la hauteur)

Vous pouvez définir les paramètres d'accord de la hauteur ainsi que l'efficacité du générateur d'enveloppe pour chaque élément.

PCHTune)	EGDepth	Coarse	Fine	Random
EL1234	+63	+ 0	+ 0	+7

■ EGDepth (Profondeur EG)

Définissez le degré de modification appliqué par le PEG. Un paramètre zéro signifie que la hauteur originale n'a pas été modifiée.

□ **Paramètres** : -64 ~ 0 ~ +63

■ Coarse (Brut)

Définissez la hauteur de chaque élément par demi-tons.

□ Paramètres : -48 ~ +48

■ Fine (Précis)

Définissez avec précision la hauteur de chaque élément.

□ Paramètres : -64 ~ +63

■ Random (Aléatoire)

Définissez le degré auquel la hauteur de chaque élément varie de manière aléatoire pour chaque note jouée. Un paramètre zéro signifie que la hauteur originale n'a pas été modifiée.

□ Paramètres : 0 ~ 127

PEG VelSens (Sensibilité à la vitesse du générateur d'enveloppe de hauteur)

Vous pouvez déterminer comment le générateur d'enveloppe de hauteur (PEG) répond à la vitesse d'une note.

```
PEGVelSens>      Level  Time-Segment
EL1234           +63      +63  attack
```

■ Level (Niveau)

Définissez la sensibilité à la vitesse du niveau PEG. Des paramètres positifs feront augmenter le niveau en fonction de la force avec laquelle vous jouez, tandis que des valeurs négatives le feront diminuer.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Time-Segment (Temps - segment)

Définissez la sensibilité à la vitesse des paramètres de temps du PEG. Utilisez le bouton [2] pour sélectionner le segment, puis le bouton [1] pour définir son paramètre de temps. Les paramètres de temps positifs reproduiront le segment spécifié plus rapidement tandis que des valeurs négatives le reproduiront plus lentement.

□ Paramètres (Time) : -64 ~ +63

□ Paramètres (Segment) :

attaque: Affecte les Hold Time/Attack Time/Decay 1 Time (Temps de retenue/Temps d'attaque/Temps d'étouffement 1)

tous: Affecte tous les paramètres de temps PEG

PEG Time (Temps PEG)

Il vous est possible de définir plusieurs paramètres de temps pour la hauteur de l'enveloppe du générateur (PEG). Combinés avec les paramètres de niveau PEG et d'extinction PEG, ils s'utilisent pour contrôler la modification du son depuis le moment où la note est jouée sur le clavier jusqu'au moment où elle est relâchée (page 92). Vous pouvez définir différentes valeurs pour chaque élément.

```
PEGTime>      Hold  Attack  Decay1  Decay2
EL1234       127   127    127    127
```

■ Hold (Temps de retenue)

Définissez le temps de retenue.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Attack (Temps d'attaque)

Définissez le temps d'attaque.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Decay1 (Temps de décroissance 1)

Définissez le temps de décroissance 1.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Decay2 (Temps de décroissance 2)

Définissez le temps de décroissance 2.

□ Paramètres : 0 ~ 127

PEG Level

Vous pouvez définir plusieurs paramètres de niveau pour le générateur d'enveloppe de hauteur (PEG). Combinés avec les paramètres de temps PEG et d'extinction PEG, ils s'utilisent pour contrôler la modification du son depuis le moment où la note est jouée sur le clavier jusqu'au moment où elle est relâchée (page 92). Vous pouvez définir différentes valeurs pour chaque élément.

```
PEGLevel>      Hold  Attack  Decay1  Sustain
EL1234        +127  -128    +127    + 0
```

■ Hold (Niveau de retenue)

Définissez le niveau de retenue.

□ Paramètres : -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 centièmes ~ +4800 centièmes)

■ Attack (niveau d'attaque)

Définissez le niveau d'attaque.

□ Paramètres : -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 centièmes ~ +4800 centièmes)

■ Decay1 (Niveau de décroissance1)

Définissez le niveau de décroissance 1.

□ Paramètres : -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 centièmes ~ +4800 centièmes)

■ Sustain (Niveau de maintien)

Définissez le niveau de maintien.

□ Paramètres : -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 centièmes ~ +4800 centièmes)

PEG Release (Extinction PEG)

Vous pouvez définir les paramètres Release Time (Temps d'extinction) et Release Level (Niveau d'extinction) pour le générateur d'enveloppe de hauteur (PEG). Combinés avec les paramètres de temps PEG et de niveau PEG, ils s'utilisent pour contrôler la modification du son depuis le moment où la note est relâchée (page 92). Vous pouvez définir différentes valeurs pour chaque élément.

```
PEGRelease>      Time  Level
EL1234          127  +127
```

■ Time (Temps d'extinction)

Définissez le Temps d'extinction.

□ Paramètres : 0 ~ 127

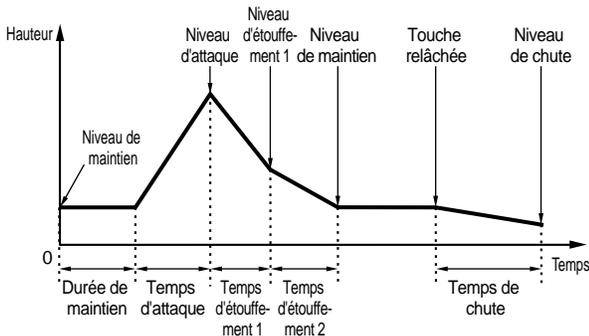
■ Level (Niveau d'extinction)

Définissez le niveau d'extinction.

□ Paramètres : -128 ~ +127 (-4800 centièmes ~ +4800 centièmes)

Pitch Envelope Generator Settings (Paramètres du générateur d'enveloppe de hauteur)

Vous avez le choix entre cinq paramètres de temps (qui contrôlent la vitesse des modifications apportées au son) et cinq paramètres de niveau (qui contrôlent la hauteur). La hauteur d'une note est maintenue au Hold Level (Niveau de retenue) pour une période de temps définie par le Hold Time (Temps de retenue). Une fois le temps de retenue écoulé, la hauteur se modifie conformément aux Temps/Niveau d'attaque, au temps de décroissance 1/2 et au niveau de décroissance 1, ensuite elle se stabilise au Sustain Level (Niveau de maintien). Lorsque vous relâchez la note, la modification de sa hauteur est commandée par les paramètres Release Time/Level (Temps / Niveau d'extinction). La sensibilité de vélocité et d'autres paramètres peuvent également être définis, le cas échéant.



PCH Scale (Échelle de la hauteur)

Vous pouvez définir l'échelle de la hauteur pour chaque élément. L'échelle de la hauteur s'utilise pour faire varier la hauteur de l'élément, les niveaux PEG et les temps PEG en fonction de la position des notes sur le clavier.

```
PCH[KeyFlw]Pitch-Center  EGTime--Center
EL1234 100% C 3 +7 C 3
```

■ Pitch (Hauteur)

Définissez la sensibilité de l'échelle de la hauteur pour chaque élément en fonction de la position de la note sur le clavier. Le paramètre « Center » sert de hauteur de base pour ce paramètre. Un paramètre à valeur positive provoquera une faible modification de la hauteur des notes graves et une forte modification de la hauteur des notes aiguës. Des valeurs négatives produiront l'effet inverse.

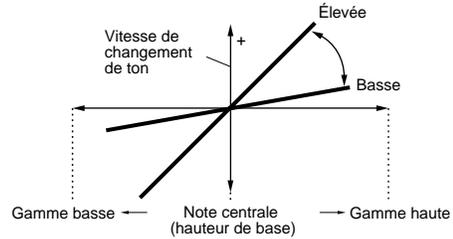
□ Paramètres : -200% ~ 0 ~ +200% (A +100%, les notes voisines voient leur hauteur se différencier d'un demi ton, soit de 100 centièmes)

■ Center

Définissez la hauteur de base utilisée par le paramètre Pitch (Hauteur).

□ Paramètres : C-2 ~ G8

NOTE Vous pouvez également définir ce paramètre en appuyant simultanément sur la touche [SHIFT] et sur la note du clavier



■ EGTime (Générateur d'enveloppe — paramètres de temps)

Le paramètre « EGTime » contrôle le temps PEG pour chaque élément en fonction de la position des notes sur le clavier. Le paramètre « Center » sert de hauteur de base pour ce paramètre.

Un paramètre à valeur positive modifiera lentement la hauteur des notes graves et rapidement celle des notes aiguës. Des valeurs négatives produiront l'effet inverse.

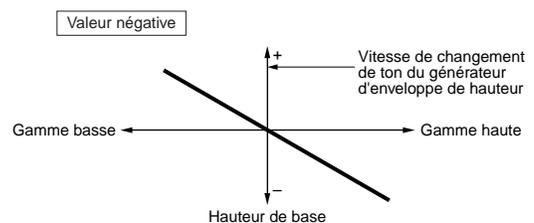
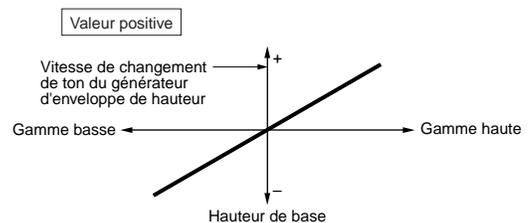
□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Center

Définissez la hauteur de base utilisée par le paramètre EGTime. Lorsque vous jouez la note de « Center » le PEG se comporte conformément aux paramètres actifs. Les caractéristiques de modification de hauteur pour les autres notes varieront proportionnellement aux paramètres de temps du générateur d'enveloppe.

□ Paramètres : C-2 ~ G8

NOTE Vous pouvez également définir ce paramètre en appuyant simultanément sur la touche [SHIFT] et sur la note du clavier



Filtre d'élément

Vous pouvez définir les paramètres de filtre de manière à modifier les caractéristiques de tonalité de chaque élément. Les dix écrans suivants sont disponibles.

- FLT Type (Type de filtre)
- FLT HPF (Filtre passe-haut)
- FLT Sens (Sensibilité du filtre)
- FEG VelSens (Sensibilité du générateur d'enveloppe du filtre à la vitesse)
- FEG Time (Temps générateur d'enveloppe du filtre)
- FEG Level (Niveau générateur d'enveloppe du filtre)
- FEG Release (Extinction générateur d'enveloppe du filtre)
- FLT KeyFlw (Suivi de filtre de touches)
- FLT Scale (Point de rupture de l'échelle du filtre)
- FLT Scale (Décalage de l'échelle de filtre)

FLT Type (Type de filtre)

■ Type

Définissez le type de filtre. Les paramètres varieront en fonction du type.

FLT(Type)	Type	Gain	Cutoff	Reso
EL1234	LPF12+HPF	255	255	31

□ Paramètres :

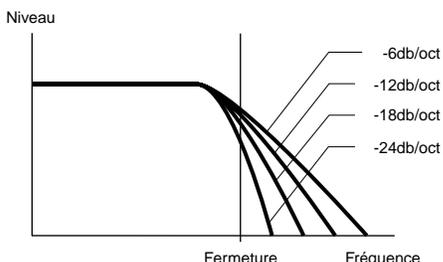
- LPF12 + HPF (Filtre passe-bas 12 dB/Oct + filtre passe-haut),
- LPF24D (Filtre passe-bas 24 dB/Oct numérique),
- LPF24A (Filtre passe-bas 24 dB/Oct analogique),
- LPF18 (Filtre passe-bas 18 dB/Oct),
- LPF18S (Filtre passe-bas 18 dB/Oct décalé),
- LPF6 + HPF (Filtre passe-bas 6 dB/Oct + filtre passe-haut),
- HPF24D (Filtre passe-haut 24 dB/oct digital),
- HPF12 (Filtre passe-haut 12dB/ Oct),
- BPF6 (Filtre passe-bande 6dB/ Oct),
- BPF12D (Filtre passe-bande 12dB/ Oct numérique),
- BPFW (Filtre passe-bande large),
- BEF6 (Filtre d'élimination de bande 6dB/oct)
- THRU (Contournement)

Filtres

Quatre type de filtres existent principalement : un LPF (Filtre passe-bas), un HPF (Filtre passe-haut), un BPF (Filtre passe-bande) et un BEF (Filtre d'élimination de bande). Chacun de ces filtres présente une réponse de fréquence différente. Il existe également des combinaisons de filtre passe-bas et de filtre passe-haut .

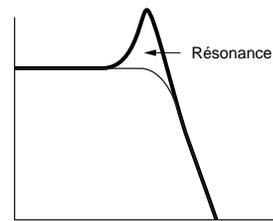
• LPF (Filtre passe-bas):

Ce filtre laisse uniquement passer les signaux situés en dessous de la fréquence de coupure. Vous pouvez ensuite utiliser le paramètre Reso (résonance) pour ajouter davantage de caractère au son. Vous avez le choix entre six types de filtre passe-bas .



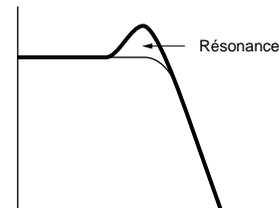
LPF24D (Filtre passe-bas 24 dB/Oct numérique)

Un filtre passe-bas dynamique à 4 pôles (24 dB/Oct) avec une forte résonance.



LPF24A (Filtre passe-bas 24 dB/Oct analogique)

Un filtre passe-bas dynamique à 4 pôles (-24db/oct) qui présente un caractère similaire à ceux trouvés sur les synthétiseurs analogiques.

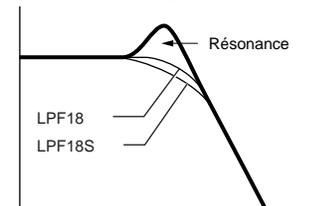


LPF18 (Filtre passe-bas 18 dB/Oct)

Un filtre passe-bas dynamique à 3 pôles (-18db/oct).

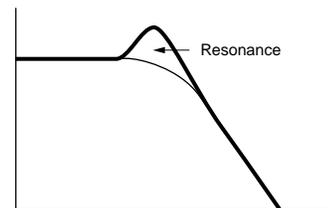
LPF18S (Filtre passe-bas 18 dB/Oct décalé)

Un filtre passe-bas dynamique à 3 pôles (-18db/oct) également, mais avec une fréquence plus profonde.



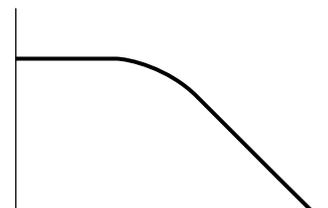
LPF12 (Filtre passe-bas 12 dB/Oct)

Un filtre passe-bas dynamique à 2 pôles (-12db/oct), conçu pour être utilisé en combinaison avec un filtre passe-haut.



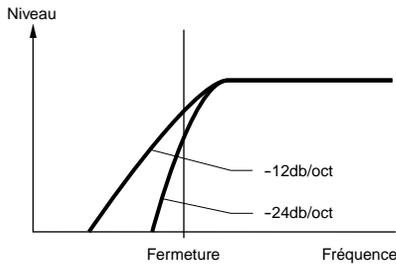
LPF6 (Filtre passe-bas 6 dB/Oct)

Un filtre passe-bas dynamique à 1 pôle (-6db/oct) sans résonance, conçu pour être utilisé en combinaison avec un HPF (Filtre passe-haut).



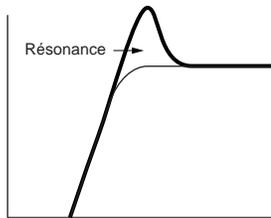
HPF (Filtre passe-haut)

Ce filtre laisse uniquement passer les signaux situés au-dessus de la fréquence de coupure. Vous pouvez ensuite utiliser le paramètre Reso (résonance) pour ajouter davantage de caractère au son. Vous avez le choix entre deux types de filtre passe-haut .



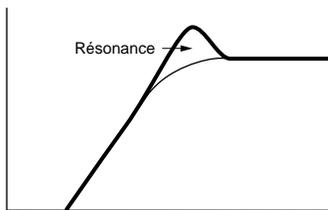
HPF24D (Filtre passe-haut 24 dB/oct digital),

Un filtre passe-haut dynamique à 4 pôles (-24db/oct) avec une forte résonance.



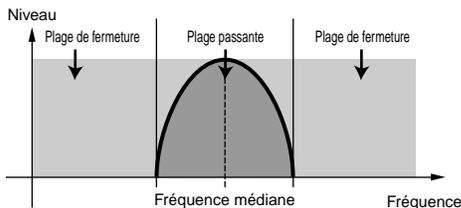
HPF12 (Filtre passe-haut 12dB/oct),

Un filtre passe-haut dynamique à 2 pôles (-12db/oct).



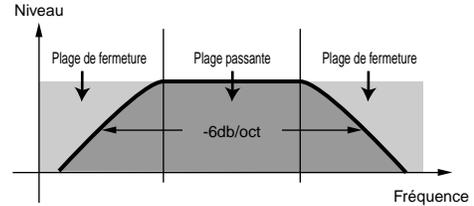
• **BPF (Filtre passe-bande)**

Ce filtre laisse uniquement passer une bande de signaux situés autour de la fréquence de coupure. La largeur de cette bande peut varier. Vous avez le choix entre trois types de BPF.



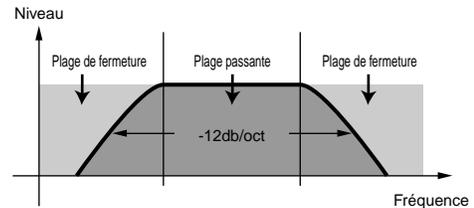
BPF6 (Filtre passe-bande 6dB/oct)

La combinaison d'un filtre passe-haut -6dB/oct filtre passe-haut et d'un filtre passe-bas .



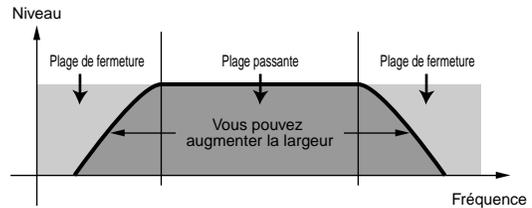
BPF12D (Filtre passe-bande 12dB/oct digital)

La combinaison d'un filtre passe-haut -12dB/oct filtre passe-haut et d'un filtre passe-bas .



BPFW (Filtre passe-bande large)

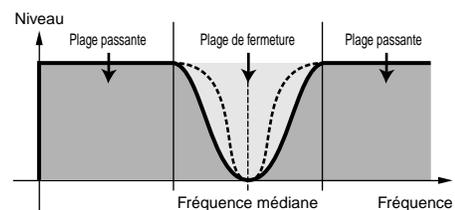
Également la combinaison d'un filtre passe-haut -12dB/oct et d'un filtre passe-bas , mais qui peut laisser passer une bande de fréquences plus large que le filtre BPF12D.



• **BEF (Filtre d'élimination de bande)**

Ce filtre atténue une bande de signaux situés autour de la fréquence de coupure, et laisse passer toutes les autres fréquences.

BEF6 (Filtre d'élimination de bande 6dB/oct)



• **THRU (Contournement)**

Les filtres sont contournés et le signal tout entier n'est pas affecté.

■ **Gain**

Définissez le gain (degré d'accentuation appliqué au signal envoyé vers l'unité de filtre).

□ Paramètres : 0 ~ 255

■ Cutoff (Coupure)

Définissez la fréquence de coupure. Ce paramètre sert de fréquence de base pour le type de filtre sélectionné.

□ Paramètres : 0 ~ 255

■ Résonance, bande et largeur

La fonction de ce paramètre varie en fonction du type de filtre sélectionné. Si vous avez sélectionné un filtre passe-bas ou un filtre passe-haut, ce paramètre sert à définir la résonance. Dans le cas du BPF (à l'exclusion du filtre passe-bande large) et du filtre d'élimination de bande, il sert à sélectionner la bande de fréquences. En ce qui concerne le filtre passe-bande large, il sert à ajuster la largeur de la bande.

Dans le cas du filtre passe-bas et du filtre passe-haut, le paramètre « Reso » sert à définir le degré de résonance (accent harmonique) appliqué au signal à la fréquence de coupure. Il peut s'utiliser en combinaison avec le paramètre de fréquence de coupure pour ajouter davantage de caractère au son.

Dans le cas du BPF, le paramètre « Band » s'utilise pour déterminer la plage (bande) de fréquences que le filtre laisse passer. Dans le cas du filtre d'élimination de bande, il sert à définir la bande de fréquences atténuées par le filtre. Dans ces deux cas, la fréquence de coupure correspond à la fréquence centrale de la bande.

Dans le cas du filtre passe-bande large enfin, le paramètre « Width » sert à ajuster la largeur de la bande des fréquences que le filtre laisse passer.

□ Paramètres : 0 ~ 31

FLT HPF (Filtre passe-haut)

Vous pouvez définir les paramètres « Key Follow » (Suivi de filtre de touches) pour le Filtre passe-haut. Cet écran est disponible uniquement lorsque vous avez défini l'un des paramètres « LPF + HPF » pour le paramètre « Type » dans l'écran des types de filtres (FLT Type).

FLT@HPF)	Cutoff	KeyFlw
EL1234	255	+200%

■ Cutoff (Coupure)

Définissez la fréquence centrale du paramètre Key Follow (Suivi de touche).

□ Paramètres : 0 ~ 255

■ KeyFlw (Suivi de touche)

Définissez le suivi de touche pour la coupure du filtre passe-haut. Ce paramètre fait varier la fréquence centrale en fonction de la position des notes jouées sur le clavier. Un paramètre à valeur positive augmentera la fréquence centrale des notes aiguës tandis qu'il la diminuera pour les notes graves. Un paramètre à valeur négative produira l'effet inverse.

□ Paramètres : -200% ~ 0 ~ +200%

FLT Sens (Sensibilité du filtre)

Vous pouvez définir des paramètres de sensibilité du filtre pour chaque élément.

FLT@Sens)	EGDepth	VelCutoff	VelReso
EL1234	+63	+7	+7

■ EGDepth (Profondeur EG)

Définissez la sensibilité du filtre à la vitesse des notes. Un paramètre à valeur positive entraînera de plus grandes modifications de filtre pour les notes jouées plus fort, et un paramètre zéro ne produira aucune modification de filtre. Un paramètre à valeur négative entraîne l'inversion de l'enveloppe EG.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ VelCutoff (Vitesse — fréquence de coupure)

Définissez la sensibilité de la fréquence de coupure à la vitesse des notes. Un paramètre à valeur positive augmentera la fréquence de coupure pour les notes jouées plus fort, et il la diminuera pour les notes jouées plus faiblement. Un paramètre à valeur négative produira l'effet inverse.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ VelReso (Vitesse - résonance)

Définissez la sensibilité du paramètre de résonance sélectionné à la vitesse des notes. Un paramètre à valeur positive modifiera fortement la résonance des notes jouées plus fort, mais il la modifiera faiblement pour les notes jouées plus doucement. Un paramètre à valeur négative produira l'effet inverse.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

FEG VelSens (Sensibilité du générateur d'enveloppe du filtre à la vitesse)

Vous pouvez définir des paramètres pour contrôler la sensibilité du générateur d'enveloppe du filtre (FEG) à la vitesse des notes.

FEG@VelSens)	Level	Time-Segment
EL1234	+63	+63 attack

■ Level (Niveau)

Définissez la sensibilité du niveau du générateur d'enveloppe du filtre (son efficacité) à la vitesse des notes. Un paramètre à valeur positive provoquera de plus importantes modifications de la tonalité pour les notes jouées plus fort et des modifications moins importantes pour les notes jouées plus doucement. Un paramètre à valeur négative produira l'effet inverse.

□ Paramètres : -64 ~ +63

■ Time-Segment (Temps - segment)

Définissez la sensibilité à la vitesse des paramètres de temps du générateur d'enveloppe du filtre. Utilisez le bouton [2] pour sélectionner le segment, puis le bouton [1] pour définir son paramètre de temps. Les paramètres de temps positifs reproduiront le segment spécifié plus rapidement tandis que des valeurs négatives le reproduiront plus lentement.

□ Paramètres (Time) : -64 ~ +63

□ Paramètres (Segment) :
attaque

Régit le temps de retenue, temps d'attaque et temps de décroissance 1

All (Tout) :

Affecte tous les paramètres de temps du générateur d'enveloppe du filtre

FEG Time (Paramètres de temps - générateur d'enveloppe du filtre)

Vous pouvez définir divers paramètres de temps pour le générateur d'enveloppe du filtre (FEG). Combinés avec les paramètres FEG Level et FEG Release, ils peuvent servir à contrôler la modification du son depuis le moment où vous appuyez sur une note du clavier jusqu'au moment où vous la relâchez. Vous pouvez définir différentes valeurs pour chaque élément.

```
FEGTime> Hold Attack Decay1 Decay2
EL1234 127 127 127 127
```

■ Hold (Temps de retenue)

Définissez le temps de retenue.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Attack (Temps d'attaque)

Définissez le temps d'attaque.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Decay1 (Temps de décroissance 1)

Définissez le temps de décroissance 1.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Decay2 (Temps de décroissance 2)

Définissez le temps de décroissance 2.

□ Paramètres : 0 ~ 127

FEG Level (Niveau du générateur d'enveloppe du filtre)

Vous pouvez définir un paramètre de niveau pour le générateur d'enveloppe du filtre (FEG). Combinés avec les paramètres Time FEG et Release FEG, ils peuvent servir à contrôler la modification du son depuis le moment où vous appuyez sur une note du clavier jusqu'au moment où vous la relâchez. Vous pouvez définir différentes valeurs pour chaque élément.

```
FEGLevel> Hold Attack Decay1 Sustain
EL1234 +127 -128 +127 + 0
```

■ Hold (Niveau de retenue)

Définissez le niveau de retenue.

□ Paramètres : -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 centièmes ~ +9600 centièmes)

■ Attack (niveau d'attaque)

Définissez le niveau d'attaque.

□ Paramètres : -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 centièmes ~ +9600 centièmes)

■ Decay1 (Niveau de décroissance 1)

Définissez le niveau de décroissance 1.

□ Paramètres : -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 centièmes ~ +9600 centièmes)

■ Sustain (Niveau de maintien)

Définissez le niveau de maintien.

□ Paramètres : -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 centièmes ~ +9600 centièmes)

FEG Release (Extinction FEG)

Vous pouvez définir les paramètres Temps d'extinction et niveau d'extinction pour le Générateur d'enveloppe du filtre (FEG). Combinés avec les paramètres Temps FEG et niveau générateur d'enveloppe du filtre, ils peuvent servir à contrôler la modification du son depuis le moment où vous relâchez une note.

```
FEGRelease> Time Level
EL1234 127 +127
```

■ Time (Temps d'extinction)

Définissez le Temps d'extinction.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Level (Niveau d'extinction)

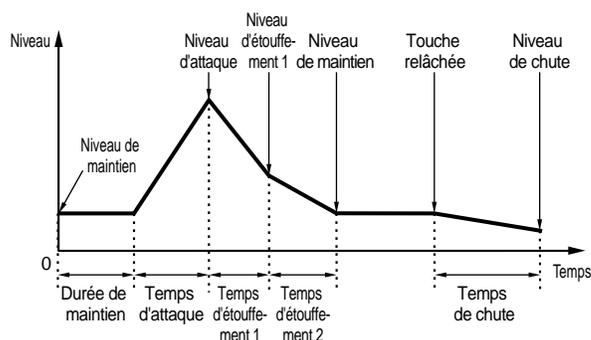
Définissez le niveau d'extinction.

□ Paramètres : -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 centièmes ~ +9600 centièmes)

Paramètres du générateur d'enveloppe du filtre

Vous avez le choix entre cinq paramètres de temps (qui contrôlent la vitesse des modifications du son) et cinq paramètres de niveau (qui commandent le degré de filtrage appliqué). La tonalité d'une note est retenue au niveau de retenue pour la durée définie par le temps de retenue. Une fois le temps de retenu écoulé, la tonalité se modifie conformément au temps et au niveau d'attaque, au temps de décroissance 1/2 et au niveau de décroissance 1, ensuite elle se stabilise au niveau de maintien. Une fois que vous relâchez la note, la modification de la tonalité est commandée par les paramètres de temps et niveau d'extinction.

La sensibilité de vélocité et d'autres paramètres peuvent également être définis, le cas échéant.



FLT KeyFlw (Suivi de filtre de touches)

Vous pouvez définir des paramètres régissant le suivi de filtre de touches pour chaque élément. Ce paramètre commande la coupure du filtre et les fonctions du générateur d'enveloppe du filtre en fonction de la position des notes sur le clavier.

NOTE L'accès au paramètre Filter Key Follow (Suivi de filtre de touches) dépend des paramètres Break Point (Point de rupture) et Offset (Décalage) définis sur l'écran FLT Scale (Échelle du filtre).

```
FLTKeyFlw>Cutoff-Center EGTime--Center
EL1234 +200% (C 3) 63 C 3
```

■ Cutoff (Coupure)

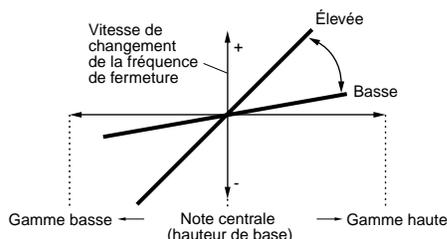
Définissez le Filter Key Follow ratio (taux du suivi de filtre de touches) - degré de variation de la coupure de filtre en fonction de la position de la note - pour chaque élément. Le paramètre C3 de la Center Key (touche centrale) sert de paramètre de base pour le paramètre « Cutoff ».

Un paramètre à valeur positive diminuera le fréquence de coupure pour les notes graves et l'augmentera pour les notes aiguës. Un paramètre à valeur négative produira l'effet inverse.

□ Paramètres : -200% ~ 0 ~ +200%

■ Center

Ce paramètre indique que le niveau de base se situe à la note C3. Au niveau de cette note, la tonalité reste inchangée. Pour les autres notes, la tonalité varie en fonction des paramètres de niveau. Le paramètre « Center » ne peut être modifié. Il sert d'indicateur uniquement.



■ EGTime (Générateur d'enveloppe — paramètres de temps)

Détermine l'échelle de temps (la vitesse de modification au niveau du générateur d'enveloppe du filtre sur la gamme du clavier) pour chaque élément. La vitesse de modification servant de base pour le générateur d'enveloppe du filtre est celle de la note spécifiée par le paramètre « Center ».

Un paramètre à valeur positive entraînera des modifications lentes dans le cas des notes graves et des modifications rapides dans le cas des notes aiguës. Un paramètre à valeur négative produira l'effet inverse.

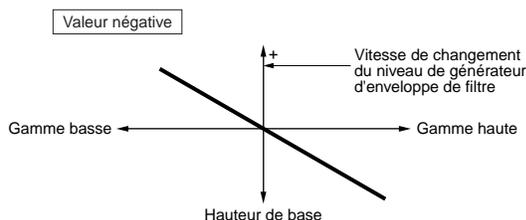
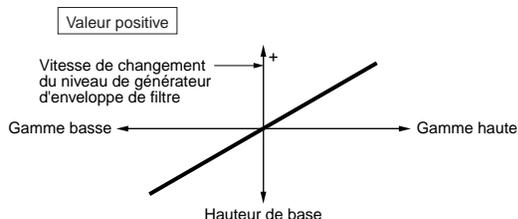
□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Center

Définissez la note de base utilisée par le paramètre EGTime (Temps générateur d'enveloppe). Lorsque la note de la touche centrale est jouée, les paramètres sélectionnés régissent le générateur d'enveloppe du filtre. Les caractéristiques de modification de hauteur pour les autres notes varieront proportionnellement aux paramètres de temps du générateur d'enveloppe.

□ Paramètres : C-2 ~ G8

NOTE Vous pouvez également définir ce paramètre en appuyant simultanément sur la touche [SHIFT] et sur la note du clavier



FLT Scale (Point de rupture de l'échelle du filtre)

Vous pouvez définir quatre points de rupture de l'échelle du filtre pour chaque élément. Le paramètre Filter Scaling (échelle du filtre) contrôle la fréquence de coupure du filtre en fonction de la position des notes sur le clavier. Quatre points de rupture sont utilisés pour diviser et attribuer des paramètres différents sur tout le clavier. Les niveaux (Décalages) situés à chaque point de rupture sont définis dans l'écran FLT Scale.

NOTE Pour plus de détails sur l'échelle de filtre, reportez-vous à la section « Paramètres de l'échelle de filtre ».

FLTBScale)	BP1	BP2	BP3	BP4
EL1234	C-2	C 3	C#5	G 8

■ BP1/BP2/BP3/BP4 (Point de rupture 1, 2, 3 et 4)

Définissez les points de rupture de chaque élément. BP1 à BP4 seront automatiquement affectés par ordre croissant aux différentes touches du clavier.

□ Paramètres : BP1 à BP4 : C-2 ~ G8

FLT Scale (Décalage de l'échelle de filtre)

FLTBScale>Ofst1	Ofst2	Ofst3	Ofst4
EL1234	+ 0	+127	-128
	+ 0		

■ Ofst1/Ofst2/Ofst3/Ofst4 (Décalage 1, 2, 3 et 4)

Définissez les niveaux de décalage de l'échelle de filtre. Ces décalages sont utilisés par les points de ruptures (BP1/BP2/BP3/BP4).

NOTE Pour plus de détails sur l'échelle de filtre, reportez-vous à la section « Paramètres de l'échelle de filtre » ci-dessous.

□ Paramètres : Ofst1 à Ofst4 : -128 ~ 0 ~ +127

Paramètres de l'échelle de filtre.

Vous pouvez, par exemple, déterminer les niveaux de décalage et les points de rupture (BP1 à BP4) de la manière suivante.

FLTBScale)	BP1	BP2	BP3	BP4
EL1234	E 1	B 2	G 4	A 5

FLTBScale>Ofst1	Ofst2	Ofst3	Ofst4
EL1234	- 4	+ 10	+ 17
			+ 4

Dans cet exemple, le paramètre de coupure actuel est de 64. Les décalages sont de -4 au BP1 (défini sur la note E1), +10 au BP2 (défini sur la note B2), +17 au BP3 (défini sur la note G4) et de +4 au BP4 (défini sur la note A5). Cela signifie que les fréquences de coupure à chaque point de rupture sont respectivement de 60, 74, 81 et 68. Pour les autres notes, les fréquences de coupure se situeront sur les lignes directes qui connectent les deux points de rupture adjacents.

NOTE Les points de rupture sont automatiquement affectés par ordre croissant aux différentes touches du clavier. Par exemple, le point de rupture BP2 ne peut être défini sur une note plus basse que celle correspondant à BP1.

NOTE Les niveaux de point de rupture sont des décalages utilisés pour augmenter ou diminuer le paramètre de coupure défini sur les notes spécifiées. Quelle que soit la taille de ces décalages, les limites minimales et maximales de coupure (0 et 127 respectivement) ne peuvent être excédées.

NOTE Une note définie en dessous du point de rupture BP1 représentera le niveau BP1. Une note définie au-dessus de BP4 représentera le niveau BP4.

Amplitude des éléments

Vous pouvez définir des paramètres « Amplitude » pour influencer le niveau de sortie de chaque élément. Les sept écrans suivants sont disponibles.

AMP VelSens (Amplitude - sensibilité de vélocité)

AEG Time

AEG Level (Générateur d'enveloppe d'amplitude — paramètres de niveau)

AEG Release (Générateur d'enveloppe d'amplitude - paramètres d'extinction)

AMP KeyFlw (Générateur d'enveloppe d'amplitude - Suivi des touches)

AMP Scale (Point de rupture de l'échelle d'amplitude)

AMP Scale (Décalage de l'échelle d'amplitude)

AEG VelSens (Générateur d'enveloppe d'amplitude - sensibilité de vélocité)

Vous pouvez définir la sensibilité du générateur d'enveloppe d'amplitude sur la vélocité de la note.

```
AEGVelSens)      Level      Time-Segment
EL1234           +7         +63  attack
```

■ Level (Niveau)

Définissez la sensibilité du niveau du générateur d'enveloppe d'amplitude (son efficacité) sur la vélocité de la note. Un paramètre à valeur positive entraînera des modifications plus importantes du niveau de sortie pour les notes jouées avec plus de force et des modifications moins importantes pour celles jouées plus doucement. Un paramètre à valeur négative produira l'effet inverse.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Time-Segment (Temps - segment)

Définissez la sensibilité de vélocité des paramètres de temps du générateur d'enveloppe d'amplitude.

Utilisez le bouton [2] pour sélectionner le segment, puis le bouton [1] pour définir son paramètre de temps. Les paramètres de temps positifs reproduiront le segment spécifié plus rapidement tandis que des valeurs négatives le reproduiront plus lentement.

□ Paramètres (Time) : -64 ~ 0 ~ +63

□ Paramètres (Segment) :

Attack (Temps d'attaque) :

Affecte les paramètres Hold Time/Attack Time/Decay 1 Time

All (Tout) :

Affecte les paramètres AEG Time (Temps).

AEG Time

Vous pouvez définir plusieurs paramètres de temps pour le générateur d'enveloppe d'amplitude. Combinés aux paramètres AEG Level (Niveau) et AEG Release (Extinction), ces paramètres peuvent être utilisés pour contrôler la variation du niveau de sortie à partir du moment où une note du clavier est enfoncée jusqu'au moment où elle est relâchée. Vous pouvez définir différentes valeurs pour chaque élément.

```
AEGTime)      Attack  Decay1  Decay2
EL1234       127    127    127
```

■ Attack (Temps d'attaque)

Définissez le temps d'attaque.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Decay1 (Temps de décroissance 1)

Définissez le temps de décroissance 1.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Decay2 (Temps de décroissance 2)

Définissez le temps de décroissance 2.

□ Paramètres : 0 ~ 127

AEG Level (Générateur d'enveloppe d'amplitude – paramètres de niveau)

Vous pouvez définir plusieurs paramètres de niveau pour le générateur d'enveloppe d'amplitude. Combinés aux paramètres AEG Time et AEG Release, ces paramètres peuvent être utilisés pour contrôler la variation du niveau de sortie à partir du moment où une note du clavier est enfoncée jusqu'au moment où elle est relâchée. Vous pouvez définir différentes valeurs pour chaque élément.

```
AEGLevel)  Init  Attack  Decay1  Sustain
EL1234    127  (127)  127     0
```

■ Init (Niveau initial)

Définissez le niveau initial. (IL s'agit du niveau lorsqu'une touche est enfoncée.)

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Attack (niveau d'attaque)

Indique le niveau d'attaque (fixé à 127).

■ Decay1 (Niveau de décroissance1)

Définissez le niveau de décroissance 1.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Sustain (Niveau de maintien)

Définissez le niveau de maintien.

□ Paramètres : 0 ~ 127

AEG Release (Générateur d'enveloppe d'amplitude - paramètres d'extinction)

Vous pouvez définir les paramètres Release Time (Temps d'extinction) et Release Level (Niveau d'extinction) du générateur d'enveloppe d'amplitude. Combinés aux paramètres AEG Time et AEG Level, ces paramètres peuvent être utilisés pour contrôler la variation du niveau de sortie à partir du moment où une note est relâchée. Vous pouvez définir différentes valeurs pour chaque élément.

```
AEGRelease)      Time      Level
EL1234          127     (0)
```

■ Time (Temps d'extinction)

Définissez le Temps d'extinction.

□ Paramètres : 0 ~ 127

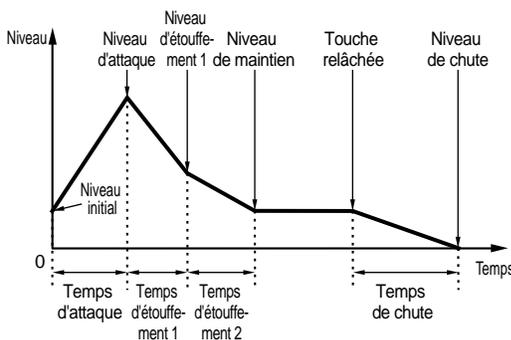
■ Level (Niveau d'extinction)

Indique le niveau d'extinction (fixé à zéro).

Paramètres du générateur d'enveloppe d'amplitude

Il existe quatre paramètres de temps (contrôlant la vitesse de variation du niveau de sortie) et cinq paramètres de niveau (contrôlant le niveau de sortie). Le niveau de sortie varie à partir du niveau initial au niveau d'attaque (127) dans le temps d'attaque. Il change ensuite en fonction du temps de décroissance 1/2 et du niveau de décroissance 1 et s'arrête au niveau de maintien. Lorsque la note est relâchée, le niveau de sortie chute au niveau d'extinction (zéro) dans le temps d'extinction.

La sensibilité de vélocité et d'autres paramètres peuvent également être définis, le cas échéant.



AMP KeyFlw (Générateur d'enveloppe d'amplitude - Suivi des touches)

Vous pouvez définir le paramètre Amplitude Key Follow de chaque élément. Ce paramètre contrôle le comportement du générateur d'enveloppe d'amplitude en fonction de la position des notes sur le clavier.

NOTE La disponibilité du paramètre Amplitude Key Follow dépend du paramètre des points de rupture et du décalage dans l'écran AEG Scale.

```
AMPKeyFlw)Level-Center  EGTime--Center
EL1234  +200% (C 3)  +63  C 3
```

■ Level (Niveau)

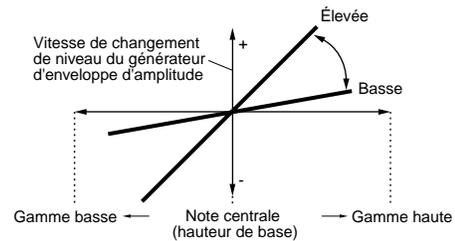
Définissez le taux de suivi d'amplitude de touche (niveau de variation du niveau de sortie en fonction de la position de la note) de chaque élément. Un paramètre central C3 est utilisé comme paramètre de base.

Un paramètre à valeur positive diminuera le niveau de sortie des notes basses et l'augmentera pour les notes hautes. Un paramètre à valeur négative produira l'effet inverse.

□ Paramètres : -200% ~ 0 ~ +200%

■ Center

Indique que le niveau de base se situe sur la note C3. Sur cette note, le niveau de sortie ne varie pas. Pour les autres notes, il varie en fonction des paramètres de niveau. Le paramètre « Center » ne peut être modifié.



■ EGTime (Générateur d'enveloppe — paramètres de temps)

Le paramètre EGTime contrôle les temps du générateur d'enveloppe d'amplitude de chaque élément en fonction de la position des notes sur le clavier. Le paramètre Center est utilisé comme amplitude de base. Avec un paramètre à valeur positive, l'amplitude des notes basses changera doucement tandis que celle des notes hautes changera plus rapidement. Des valeurs négatives produiront l'effet inverse.

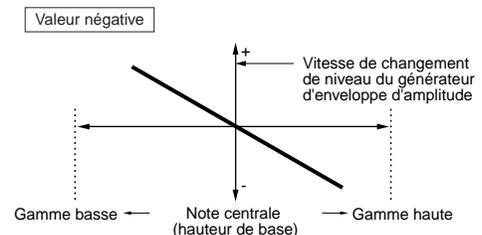
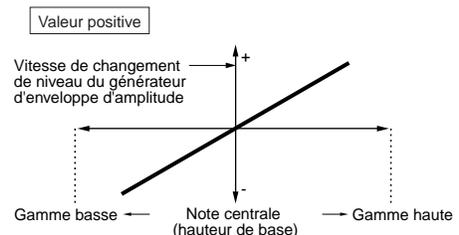
□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Center

Définissez la hauteur de base utilisée par le paramètre EGTime. Lorsque la note centrale est jouée, le générateur d'enveloppe d'amplitude se comporte en fonction des paramètres sélectionnés. Les caractéristiques de variation d'amplitude des autres notes changeront proportionnellement aux paramètres EGTime.

□ Paramètres : C-2 ~ G8

NOTE Vous pouvez également définir ce paramètre en appuyant simultanément sur la touche [SHIFT] et sur la note du clavier



AMP Scale (Point de rupture de l'échelle d'amplitude)

Vous pouvez définir quatre points de rupture de l'échelle d'amplitude pour chaque élément. L'échelle d'amplitude contrôle l'amplitude en fonction de la position des notes sur le clavier. Quatre points de rupture sont utilisés pour diviser et attribuer des paramètres différents sur tout le clavier. Le niveau (décalage) de chaque point de rupture est défini sur l'écran AMP Scale (Échelle d'amplitude).

NOTE Pour plus de détails sur l'échelle d'amplitude, reportez-vous à la section « Paramètres de l'échelle d'amplitude » ci-après.

NOTE Le niveau des éléments est défini quant à lui sur l'écran OSC Out (Sortie OSC)(page 89).

```
AMPBScale> BP1   BP2   BP3   BP4
EL1234      C-2   C 3   C#5   G 8
```

■ BP1/BP2/BP3/BP4 (Point de rupture 1, 2, 3 et 4)

Définissez les points de rupture de chaque élément. BP1 à BP4 seront automatiquement affectés par ordre croissant aux différentes touches du clavier.

□ Paramètres : BP1 à BP4 : C-2 ~ G8

NOTE Vous pouvez également définir chaque point de rupture en appuyant simultanément sur la touche [SHIFT] et sur la note du clavier

AMP Scale (Décalage de l'échelle d'amplitude)

```
AMPBScale>Ofst1  Ofst2  Ofst3  Ofst4
EL1234      + 0     +127  -128  + 0
```

■ Ofst1/Ofst2/Ofst3/Ofst4 (Décalage 1, 2, 3 et 4)

Définissez les niveaux de décalage de l'échelle d'amplitude. Ces décalages sont utilisés par les points de ruptures (BP1/BP2/BP3/BP4).

NOTE Pour plus de détails sur l'échelle d'amplitude, reportez-vous à la section « Paramètres de l'échelle d'amplitude » ci-après.

□ Paramètres : Ofst1 à Ofst4 : -128 ~ 0 ~ +127

Paramètres de l'échelle d'amplitude

Vous pouvez, par exemple, définir les niveaux (décalages) et les points de ruptures (BP1 à 4) de la manière suivante.

```
AMPBScale> BP1   BP2   BP3   BP4
EL1234      E 1     B 2     G 4     A 5
```

```
AMPBScale>Ofst1  Ofst2  Ofst3  Ofst4
EL1234      - 4     + 10   + 17   + 4
```

L'amplitude actuelle est de 80. Les décalages sont de -4 au BP1 (défini sur la note E1), +10 au BP2 (défini sur la note B2), +17 au BP3 (défini sur la note G4) et de +4 au BP4 (défini sur la note A5). Cela signifie que l'amplitude à chaque point de rupture est de respectivement 76, 90, 97 et 84. Pour les autres notes, l'amplitude sera située sur la ligne directe qui connecte les deux points de rupture adjacents.

NOTE Les points de rupture sont automatiquement affectés par ordre croissant aux différentes touches du clavier. Par exemple, le point de rupture BP2 ne peut être défini sur une note plus basse que celle correspondant à BP1.

NOTE Les niveaux de point de rupture sont des décalages utilisés pour augmenter ou diminuer l'amplitude actuelle de notes spécifiques. Quelle que soit la taille de ces décalages, les limites minimale et maximale d'amplitude (0 et 127 respectivement) ne peuvent être dépassées.

NOTE Une note définie en dessous de BP1 représentera le niveau BP1. Une note définie au-dessus de BP4 représentera le niveau BP4.

Element LFO (Oscillateur basse fréquence)

Plusieurs paramètres sont possibles pour l'oscillateur basse fréquence. Celui-ci est utilisé pour générer des signaux basse fréquence et peut également être employé pour créer des effets vibrato, wah, tremolo, etc. lorsqu'il est appliqué aux paramètres de hauteur, filtre, amplitude. Différents paramètres du LFO peuvent être définis pour chaque élément. Les deux écrans suivants sont disponibles.

LFO Wave
LFO Depth (Profondeur LFO)

LFO Wave

Vous pouvez définir plusieurs paramètres qui contrôlent la forme d'onde du LFO. Sélectionnez la forme d'onde utilisée par l'oscillateur basse fréquence et définissez la vitesse de changement.

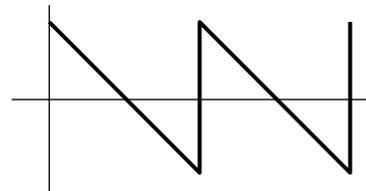
```
LFO(Wave> Wave^v Speed KeySync
EL1234      tri    63      on
```

■ Wave (Onde)

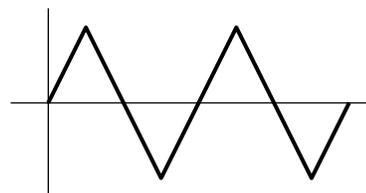
Sélectionne la forme d'onde LFO utilisée pour moduler le son. Trois formes d'onde sont disponibles.

□ Paramètres : saw, tri, squ

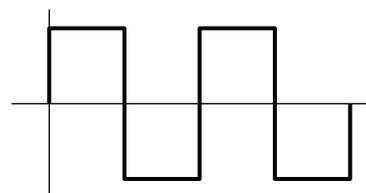
saw (onde en dents de scie)



tri (onde triangulaire)



squ (onde carrée)

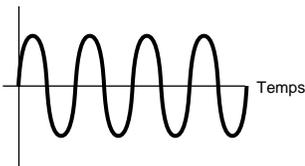


■ Speed (Vitesse)

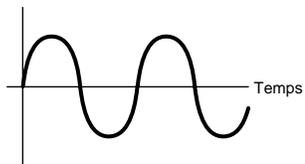
Règle la vitesse de la forme d'onde LFO. Un paramètre plus haut entraîne une vitesse plus importante.

□ Paramètres : 0 ~ 63

Vitesse = grande



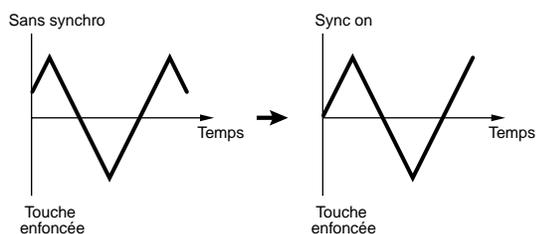
Vitesse = petite



■ KeySync (Synchronisation des touches)

Activez ou désactivez la synchronisation des touches. Lorsque ce paramètre est activé, la forme d'onde LFO est réinitialisée à chaque fois qu'une note est jouée.

□ Paramètres : off, on



LFO Depth (Profondeur LFO)

Définissez le niveau de contrôle de la forme d'onde LFO sur les modifications des paramètres de hauteur, filtre, amplitude.

LFODepth)	PMod	FMod	AMod
EL1234	127	127	127

■ PMod (Profondeur de modulation de la hauteur)

Définissez la profondeur à laquelle la forme d'onde du LFO module la hauteur du son. Un paramètre plus important entraînera une profondeur de modulation plus importante.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ FMod (Profondeur de modulation de la fréquence de coupure du filtre)

Définissez la profondeur à laquelle la forme d'onde du LFO module la fréquence de coupure de filtre. Un paramètre plus important entraînera une profondeur de modulation plus importante.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ AMod (Profondeur de modulation de l'amplitude)

Définissez la profondeur à laquelle la forme d'onde du LFO module l'amplitude du son. Un paramètre plus important entraînera une profondeur de modulation plus importante.

□ Paramètres : 0 ~ 127

Element EQ (Égaliseur)

Vous pouvez définir les deux paramètres de l'égaliseur suivants pour chaque élément.

EQ Type (Type d'égaliseur)

EQ Param (Paramètre d'égaliseur)

EQ Type (Type d'égaliseur)

EQType)	Type
EL1-3*	EQ L/H

■ Type

Sélectionnez le type d'égaliseur. Plusieurs égaliseurs sont disponibles. Ils vous permettent non seulement de modifier des sons existants mais également de générer des sons complètement nouveaux.

Certains éléments de l'écran EQ Param (Paramètre d'égaliseur) peuvent ou ne peuvent être disponibles, et ce en fonction du type d'égaliseur que vous sélectionnez.

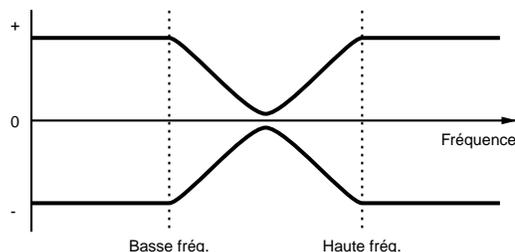
□ Paramètres : EQ L/H (EQ Low/High), P.EQ (Parametric EQ), Boost6 (Boost 6dB), Boost12 (Boost 12dB), Boost18 (Boost 18dB), thru

Les paramètres du type de filtre sont les suivants :

• EQ L/H (Égaliseur bas/haut)

Il s'agit d'un égaliseur en plateau qui combine la bande des hautes fréquences à celle des basses fréquences pour s'adapter au niveau du signal. Si vous sélectionnez ce filtre, le paramètre EQ (Égaliseur) sera disponible avec les paramètres suivants.

EQParam)	LoFreq	LoGain	HiFreq	HiGain
EL1-3*	257.0Hz	+32	6.25kHz	+32



■ **LoFreq (Basse fréquence)**

Définissez la basse fréquence du filtre en plateau. Les fréquences situées en deçà de ce point sont atténuées ou accentuées par le paramètre Low Gain (Gain en fréquences basses).

□ Paramètres : 50.1Hz ~ 2.00kHz

■ **LoGain (Gain en fréquences basses)**

Définissez le niveau de décroissance ou d'accentuation des fréquences situées en deçà du paramètre Low Frequency (Basse fréquence).

□ Paramètres : -32 ~ 0 ~ +32

■ **HiFreq (Haute fréquence)**

Définissez la haute fréquence du filtre en plateau. Les fréquences situées au-delà de ce point sont atténuées ou accentuées par le paramètre High Gain (Gain en fréquences hautes).

□ Paramètres : 503.8Hz ~ 10.1kHz

■ **HiGain (Gain en fréquences hautes)**

Définissez le degré de décroissance ou d'accentuation des fréquences situées au-delà du paramètre High Frequency.

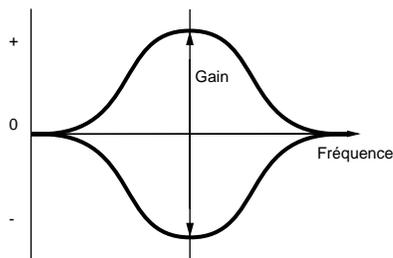
□ Paramètres : -32 ~ 0 ~ +32

• **P.EQ (Égaliseur paramétrique)**

L'égaliseur paramétrique est utilisé pour atténuer ou accentuer le niveau des signaux de part et d'autre du paramètre Frequency (Fréquence) en fonction du paramètre de gain. Il existe 32 caractéristiques de fréquence. Les paramètres suivants sont disponibles pour ce type d'égaliseur.

EQBParam)	Freq	Gain	Q
EL1-3*	255	+32	31

EQ Param (Paramètre d'égaliseur)



■ **Freq (Fréquence)**

Définissez la fréquence centrale. Les fréquences de part et d'autre de cette valeur sont atténuées ou accentuées par le paramètre Gain.

□ Paramètres : 139.7Hz ~ 12.9kHz

■ **Gain**

Définissez le gain. Ce paramètre atténue ou accentue les fréquences de part et d'autre du paramètre Frequency.

□ Paramètres : -32 ~ 0 ~ +32

■ **Q (Caractéristique de la fréquence)**

Définissez Q (Caractéristique de la fréquence). Il existe 32 caractéristiques différentes.

□ Paramètres : 0 ~ 31

• **Boost6 (Boost 6dB)/Boost12 (Boost 12dB)/ Boost18 (Boost 18dB)**

Ces paramètres peuvent être utilisés pour accentuer le niveau du signal de 6dB, 12dB et 18dB, respectivement. Les paramètres d'égaliseur ne seront pas disponibles.

• **thru (contournement)**

Si vous sélectionnez ce paramètre, les égaliseurs sont ignorés et le signal n'est pas affecté.

Drum Voice (Voix de percussions)

Avec les voix de percussions, les différentes ondes de batterie et de percussions ou les voix normales sont attribuées à toutes les notes du clavier (de C0 à C6) et forme un kit de batterie. Cinq écrans Common Edit (Édition des paramètres généraux) (touchant l'ensemble des voix de percussions) et cinq écrans Drum Key (Touche de percussions) permettent d'éditer les voix de percussions.

Lorsque vous sélectionnez une voix de percussions et passer au mode Voice Edit, l'écran Drum Voice Edit, sur lequel vous avez procédé aux éditions précédentes, apparaît.

NOTE Pour une vue d'ensemble des voix de percussions, reportez-vous à la page 37.

La plupart des paramètres ont déjà été expliqués pour les voix normales (les éléments grisés de la représentation en arbre). Ces paramètres non expliqués précédemment le sont ici.

NOTE Pour plus de détails sur les fonctions communes aux voix de percussions et voix normales, reportez-vous à la section « Voix normales » à la page 79.

Voice Edit (Drum)

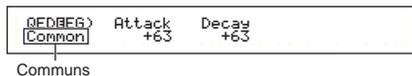
- Drum Common
 - Drum Common General 80
 - GEN Name (General Name) 80
 - Drum Common Quick Edit 81
 - QED Level (Quick Edit Level) 81
 - QED EffectCtrl (Quick Edit Effect) 81
 - QED Filter (Quick Edit Filter) 82
 - QED EG (Quick Edit Envelope Generator) 103
 - Drum Common Arpeggio 82
 - ARP Type (Arpeggio Type) 82
 - ARP Limit (Arpeggio Note Limit) 83
 - ARP Mode (Arpeggio Mode) 83
 - ARP PlayEF (Arpeggio Play Effects) 83
 - Drum Common Controllers 84
 - CTL Bend (Pitch Bend) 84
 - CTL Set1 (Control Set 1) 84
 - CTL Set2 (Control Set 2) 84
 - CTL Set3 (Control Set 3) 84
 - CTL Set4 (Control Set 4) 84
 - CTL Set5 (Control Set 5) 84
 - CTL Set6 (Control Set 6) 84
 - Drum Common Effects 88
 - EFF InsEF (Insertion Effects) 88
 - EFF EF1 (Insertion Effect 1) 88
 - EFF EF2 (Insertion Effect 2) 88
 - EFF Rev (Reverb) 89
 - EFF Cho (Chorus) 89
- Drum Key
 - Drum Key OSC (Oscillator) 104
 - OSC Wave (Oscillator Wave) 104
 - OSC Out (Oscillator Out) 105
 - OSC Pan (Oscillator Pan) 105
 - OSC Other (Oscillator Other) 105

- Drum Key Pitch _____ 106
 - └ PCH Tune (Pitch Tune) _____ 106
- Drum Key Filter _____ 106
 - └ FLT Cutoff (Filter Cutoff) _____ 106
- Drum Key Amplitude _____ 106
 - └ AMP AEG (Amplitude Envelope Generator) _____ 107
 - └ AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity) _____ 107
- Drum Key EQ (Equalizer) _____ 101
 - └ EQ Type (EQ Type) _____ 101
 - └ EQ Param (EQ Parameter) _____ 101

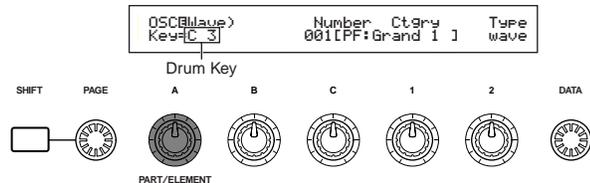
Drum Common Edit (Édition des paramètres communs aux percussions) et Drum Key Edit (Édition des touches de percussions)

Chaque voix de percussions comporte plusieurs ondes ou voix normale attribuées aux touches du clavier (C0 à C6) (page 37). Vous pouvez utiliser Drum Common Edit pour des paramètres qui s'appliquent à l'ensemble des touches de percussions de la voix de percussions. Pour les paramètres individuels des ondes ou voix normales, l'édition des touches de percussions comporte des écrans d'édition pour chaque onde ou voix normale. Avec Drum Voice Edit, vous pouvez utiliser le bouton [A] pour passer de l'écran Drum Common Edit à l'écran Drum Key Edit.

Paramètres communs Drum Voice

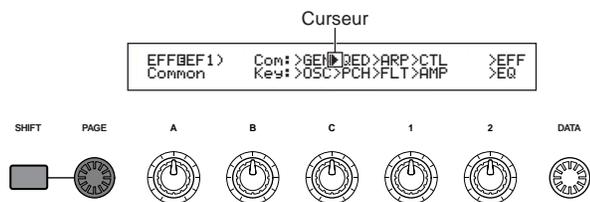


Paramètres Drum Key



Menu Display (Affichage du menu)

Celui-ci apparaît lorsque vous tournez le bouton [PAGE] en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée. Les menus des paramètres sont indiqués ci-dessous. Utilisez le bouton [PAGE] pour déplacer le curseur sur l'élément que vous cherchez. Relâchez la touche [SHIFT] pour passer à l'écran sur lequel vous avez édité l'élément précédemment.



NOTE Les touches [PROGRAM/PART] du CS6x permettent de sélectionner directement des menus leur étant associés (page 80).

Drum Common General (Paramètres généraux pour les percussions)

Pour les voix de percussions, il n'existe qu'un seul type de paramètre général, comme indiqué ci-dessous. Les paramètres sont les mêmes que pour les voix Normal Voice. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 80.
GEN Name (Nom général)

Common Quick Edit (Édition rapide des paramètres généraux) pour les percussions

Les quatre écrans suivants sont disponibles pour les paramètres de niveau de sortie des voix de percussions et de timbre. Ces paramètres peuvent également être édités à l'aide des boutons du contrôle du son situés sur le panneau avant du CS6x.

- QED Level (Édition rapide — paramètres de niveau)
- QED EffectCtrl (Édition rapide — paramètres de niveau d'effet)
- QED Filter (Édition rapide — paramètres du filtre)
- QED EG (Édition rapide — paramètres du générateur d'enveloppe)

QED Level (Édition rapide — paramètres de niveau)

La plupart des paramètres et réglages ont déjà été expliqués pour les voix normales. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 81.

QED EffectCtrl (Édition rapide — paramètres de niveau d'effet)

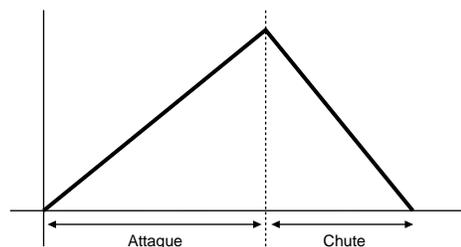
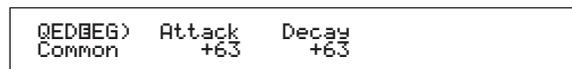
La plupart des paramètres et réglages ont déjà été expliqués pour les voix normales. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 81.

QED Filter (Édition rapide — paramètres du filtre)

La plupart des paramètres et réglages ont déjà été expliqués pour les voix normales. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 82.

QED EG (Édition rapide — paramètres du générateur d'enveloppe)

Le générateur d'enveloppe peut être utilisé pour définir la transition du niveau de sortie des voix de percussions dans le temps. Le générateur d'enveloppe comporte deux paramètres qui déterminent la façon dont le niveau de sortie du son change à partir du moment où une note est enfoncée jusqu'au moment où le son a complètement disparu.



■ Attack (Temps d'attaque)

Définissez le temps d'attaque (à partir du moment où la note est enfoncée jusqu'au moment où le niveau maximal de sortie du son est atteint). Le bouton [ATTACK] du CS6x situé sur le panneau avant peut également être utilisé pour définir le temps d'attaque directement.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Decay (Temps de décroissance)

Définissez le temps de décroissance (à partir du moment où le niveau maximal de sortie du son est atteint jusqu'au moment où il a complètement disparu). Le bouton [DECAY] situé sur le panneau avant du CS6x peut également être utilisé pour définir le temps de décroissance directement.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

Drum Common Arpeggio (Arpège – paramètres communs aux percussions)

Les quatre écrans suivants sont disponibles pour les paramètres Drum Voice arpeggio. Les paramètres et réglages sont les mêmes que pour les voix normales. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 82.

ARP Type (Type d'arpèges)

ARP Limit (Plage de notes de l'arpège)

ARP Mode (Mode Arpeggio)

ARP PlayEF (Effet de lecture d'arpèges)

Drum Common Controllers (Contrôleurs – paramètres communs aux percussions)

Définissez ici les paramètres régissant les contrôleurs. Chaque voix de percussions peut se voir attribué jusqu'à six contrôleurs et une molette de modification de la hauteur du son. Les sept écrans suivants sont disponibles. Les noms des paramètres de tous les écrans Control Set (jeu de contrôles) sont identiques.

CTL Bend (Modification de la hauteur du son)

CTL Set1 (Jeu de contrôles 1)

CTL Set2 (Jeu de contrôles 2)

CTL Set3 (Jeu de contrôles 3)

CTL Set3 (Jeu de contrôles 4)

CTL Set3 (Jeu de contrôles 5)

CTL Set3 (Jeu de contrôles 6)

Les paramètres sont les mêmes que pour les voix normales. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 84 (le paramètre « Sw » est uniquement disponible pour les voix normales).

Drum Common Effects (Effets – paramètres communs aux percussions)

Pour les effets de voix de percussions, il existe deux effets d'insertion plus des effets de système (Reverb et Chorus). Les cinq écrans suivants sont disponibles. Les paramètres et réglages sont les mêmes que pour les voix normales. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 88.

EFF InsEF (Effet d'insertion)

EFF InsEF (Effet d'insertion)

EFF InsEF (Effet d'insertion)

EFF Rev (Réverbération)

EFF Cho (Chorus)

Drum Key OSC (Oscillateur de touche de percussions)

Vous pouvez changer les paramètres de forme d'onde des voix de percussions. Chaque voix de percussions peut comporter jusqu'à 73 touches de percussions (page 37) attribuées aux touches du clavier (C0 à C6). Vous pouvez affecter des formes d'onde aux touches de percussions et définir leurs paramètres. Les quatre écrans suivants sont disponibles.

OSC Wave (Onde d'oscillateur)

OSC Out (Sortie oscillateur)

OSC Pan (Panoramique d'oscillateur)

OSC Other (Oscillateur — autre)

OSC Wave (Onde d'oscillateur)

Attribue une onde ou voix normale à chaque touche de percussions. Utilisez le bouton [A] (ou appuyez sur une note du clavier) pour sélectionner la touche de percussions, puis tournez le bouton [C] pour sélectionner l'onde ou la voix normale qui lui est attribuée.

OSC(Wave)	Mem	Number	Ctgr	Type
Key=C 3	PRE1	001	PF:Grand 1	vce

■ Mem (Mémoire)

Ce paramètre apparaît lorsque vous avez sélectionné « vce » (voix normale) comme paramètre Type. Sélectionnez Voice Memory (Mémoire de voix) pour la voix normale.

□ Paramètres : PRE1, PRE2, INT, EXT

NOTE Vous ne pouvez pas sélectionner les voix plug-in.

■ Number (Numéro d'onde)

Sélectionnez un numéro d'onde ou de voix normale. La catégorie et le nom sont indiqués à droite du numéro d'onde ou de voix normale sélectionnée. La sélection d'une onde ou voix normale varie en fonction du type.

□ Paramètres : 000(off) ~ 479 pour l'onde, 001 ~ 128 pour la voix normale (pour plus de détails sur les ondes ou voix normales, reportez-vous à la liste de données).

NOTE Si vous sélectionnez « off », aucune onde ou voix normale ne sera attribuée à la touche de percussions.

■ Ctgr (Catégorie)

Sélectionnez la catégorie de l'onde ou la voix normale. Si vous passez à une autre catégorie, la première onde ou voix normale de cette catégorie sera sélectionnée.

□ Paramètres : Pour plus de détails sur les catégories, reportez-vous à la liste de la page 80.

■ Type

Sélectionnez « Wave » ou « Normal Voice » comme type. Avec les paramètres « Number » et « Ctgr » ci-dessus, vous pouvez spécifier la forme d'onde et la voix normale utilisée par le type.

□ Paramètres : wave, vce (voix normale)

OSC Out (Sortie oscillateur)

Définissez les paramètres des sorties « Wave » ou « Normal Voice » de chaque touche de percussions.

```
OSCBOut)   Level   InsEF RevSend ChoSend
Key=C 3     127    thru   64     127
```

■ Level (Niveau)

Définissez le niveau de sortie de chaque onde ou voix normale. Ce paramètre peut être utilisé pour ajuster la sortie de chaque touche de percussions.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ InsEF (Effet d'insertion)

Sélectionnez l'effet d'insertion auquel la sortie de chaque touche de percussions sera envoyée. Si le paramètre Thru (contournement) est sélectionné, les effets d'insertion seront ignorés.

□ Paramètres : thru, ins1 (Effet d'insertion 1), ins2 (Effet d'insertion 2)

■ RevSend (Réverbération)

Définissez le niveau d'envoi du signal Drum Key envoyé à partir de l'effet d'insertion 1/2 (ou le signal ignoré) à l'effet Reverb (Réverbération).

□ Paramètres : 0 ~ 127

NOTE Ce paramètre ainsi que le niveau d'envoi de réverbération défini sur l'écran QED (Édition rapide) (page 81) sont les paramètres finaux du niveau d'envoi de réverbération.

NOTE Pour plus de détails sur les effets, reportez-vous à la page 65.

■ ChoSend (Chœurs)

Définissez le niveau d'envoi du signal Drum Key envoyé à partir de l'effet d'insertion 1/2 (ou le signal ignoré) à l'effet Chorus (Chœurs).

□ Paramètres : 0 ~ 127

NOTE Ce paramètre ainsi que le niveau d'envoi chœurs défini sur l'écran QED (Édition rapide) (page 81) sont les paramètres finaux du niveau d'envoi des chœurs.

NOTE Pour une touche de percussions dont l'effet d'insertion est défini sur une autre paramètre que Thru, le niveau d'envoi des chœurs sera déterminé par l'écran QED Level (Niveau d'édition rapide).

NOTE Pour plus de détails sur les effets, reportez-vous à la page 65.

OSC Pan (Panoramique d'oscillateur)

Attribue les paramètres Pan (Panoramique) de chaque touche de percussions à une voix de percussions. Différents types de panoramique sont disponibles.

NOTE Les réglages de Pan Alter (Alternate) et Random (respectivement Panoramique Alternatif et Aléatoire) ne seront pas pris en compte si vous attribuez à la sortie les valeurs « ind1 » à « ind6 ».

```
OSCBPan)   Pan   Alter   Random   Output
Key=C 3     C     L63    63      L&R
```

■ Pan (Panoramique)

Définissez la position du panoramique de chaque son dans une voix de percussions (Drum Kit). Celle-ci sera également utilisée comme position du panoramique de base pour les paramètres Alternate (Alternatif) et Random (Aléatoire).

□ Paramètres : L63 (Gauche) ~ C (Centre) ~ R63 (Droite)

■ Alter (Alternatif)

Définissez l'étendue du panoramique de la note alternativement à droite et à gauche pour chacune des notes jouées. Le paramètre Pan est utilisé comme position du panoramique de base.

□ Paramètres : L64 (Gauche) ~ C (Centre) ~ R63 (Droite)

NOTE Ce paramètre est uniquement disponible si le paramètre « Type » de l'écran OSC Wave indique « wave ». Ce paramètre ne sera pas disponible s'il est réglé sur « vce » (voix normale).

■ Random (Aléatoire)

Définissez l'étendue du panoramique aléatoire de la note à droite et à gauche pour chacune des notes jouées. Le paramètre Pan est utilisé comme position du panoramique de base.

□ Paramètres : 0 ~ 127

NOTE Ce paramètre est uniquement disponible si le paramètre « Type » de l'écran OSC Wave indique « wave ».

■ Sortie

Affecte chaque touche de percussions à une sortie.

□ Paramètres : L&R (OUTPUT L & R), ind1&2 (INDIVIDUAL OUTPUT 1 & 2), ind1 (INDIVIDUAL OUTPUT 1), ind2, ind3, ind4, ind5, ind6

NOTE Les paramètres « ind3 » à « ind6 » sont réservés à des fins d'extension future et ne sont pas disponibles actuellement.

NOTE Par exemple, si vous choisissez « ind1&2 », le canal de gauche sortira via la sortie INDIVIDUAL OUTPUT1 et le canal de droite via la sortie INDIVIDUAL OUTPUT2.

OSC Other (Oscillateur – autre)

Vous pouvez définir les paramètres qui contrôlent le son de chaque touche de percussions qui constitue la voix de percussions.

```
OSCBOther)   Assign RcvNtOff AltGrp
Key=C 3      single    on      off
```

■ Affect (Affectation)

Définissez le paramètre Key Assign (Affectation des touches) sur « single » pour empêcher une double reproduction des mêmes notes reçues. Sélectionnez « multi » pour attribuer de façon consécutive chaque occurrence de la même note reçue à un canal séparé.

□ Paramètres : single, multi (unique, multi)

NOTE Lorsque le paramètre AltGrp (Groupe alternatif) n'est pas réglé sur « off », vous ne pouvez pas définir ce paramètre (indiqué par « ---- »).

■ RevNtOff (Réception de messages - désactivation de touches)

Permet de décider si les messages MIDI Note Off sont reçus par chaque touche de percussions.

□ Paramètres : off, on

NOTE Ce paramètre dépend du type d'onde de touche de percussions choisie dans l'écran OSC Wave.

■ AltGrp (Groupe alternatif)

Définissez le groupe alternatif auquel l'onde est attribuée. Dans un vrai kit de batterie, certains sons ne peuvent physiquement être joués simultanément tels que les sons de batterie couplés. Vous pouvez éviter la reproduction simultanée d'ondes en les attribuant au même groupe alternatif. Il vous est possible de définir jusqu'à 127 groupes alternatifs. Vous pouvez aussi sélectionner « off » si vous souhaitez permettre la reproduction simultanée de sons.

□ Paramètres : off, 1 ~ 127

Drum Key Pitch (Hauteur de touches de percussions)

Définissez la hauteur de chaque touche de percussions. Les réglages et paramètres Pitch EG (Générateur d'enveloppe de hauteur) peuvent être définis pour chaque touche de percussions.

PCH Tune (Réglage de la hauteur)

PCHBTune)	Coarse	Fine	VelSens
Key=C 3	+ 0	+ 0	+63

■ Coarse (Brut)

Réglez la hauteur de chaque onde ou voix normale des voix de percussions en demi-tons.

□ Paramètres : -48 ~ +48

NOTE Pour une voix normale, ce paramètre règle la position de sa note (pas sa hauteur) en fonction de la note C3. Supposons, par exemple, que la voix initiale soit composée d'un son de type piano à deux éléments jusqu'à la note C3 et d'un son de type corde à deux éléments au-delà de la note C#3. En augmentant la valeur du paramètre « Coarse » de +1, la hauteur du son de type piano ne variera pas jusqu'à C#3. En lieu et place, la note C#3 de la voix initiales (c'est-à-dire le son de type corde) sera utilisée.

■ Fine (Précis)

Règle avec précision la hauteur de chaque onde de touche de percussions (ou voix normale).

□ Paramètres : -64 ~ +63

■ VelSens (Sensibilité de vitesse)

Définissez la sensibilité de vitesse de la hauteur. Un paramètre à valeur positive entraînera une augmentation de la hauteur lorsque vous jouerez avec plus de force sur le clavier. Un paramètre à valeur négative produira l'effet inverse.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

NOTE Ce paramètre est uniquement disponible si le paramètre « Type » de l'écran OSC Wave indique « wave ».

Drum Key Filter (Filtre de touche de percussions)

Vous pouvez appliquer des paramètres de filtre à la voix de percussions. Un filtre passe-bas et un filtre passe-haut peuvent être appliqués sur une onde pour modifier ses caractéristiques sonores.

NOTE Ce paramètre est uniquement disponible si le paramètre « Type » de l'écran OSC Wave indique « wave ».

FLT Cutoff (Coupe de filtre)

FLTBCutoff)	LPF	VelSens	Reso	HPF
Key=C 3	255	+63	31	0

■ LPF (Filtre passe-bas)

Définissez la fréquence de coupe du filtre passe-bas. Seules les fréquences en deçà de ce point sont transmises. Vous pouvez ensuite utiliser le paramètre Reso (résonance) pour ajouter davantage de caractère au son.

□ Paramètres : 0 ~ 255

NOTE Pour plus de détails sur le filtre passe-bas, reportez-vous à la page 93.

■ VelSens (Sensibilité de vitesse)

Définissez la sensibilité de vitesse de la fréquence de coupe du filtre passe-bas. Un paramètre à valeur positive entraînera une augmentation de la fréquence de coupe lorsque vous jouerez avec plus de force sur le clavier. Un paramètre à valeur négative produira l'effet inverse.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Résonance)

Définissez la quantité de résonance (importance harmonique) appliquée au signal à la fréquence de coupe. Celle-ci peut être utilisée en combinaison avec la fréquence de coupe du filtre passe-bas pour ajouter davantage de caractère au son.

□ Paramètres : 0 ~ 31

NOTE Pour plus de détails sur la résonance, reportez-vous à la page 40.

■ HPF (Filtre passe-haut)

Définissez la fréquence de coupe du filtre passe-haut. Seules les fréquences au-delà de ce point sont transmises.

□ Paramètres : 0 ~ 255

NOTE Pour plus de détails sur le filtre passe-haut, reportez-vous à la page 94.

Drum Key Amplitude (Amplitude de touche de percussions)

Vous pouvez définir la paramètre « Amplitude » (niveau de sortie) de chaque touche de percussions. Les deux paramètres suivants sont disponibles.

NOTE Ce paramètre est uniquement disponible si le paramètre « Type » de l'écran OSC Wave indique « wave ».

AMP AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude)
AMP VelSens (Sensibilité de vitesse d'amplitude)

■ AMP AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude)

Le générateur d'enveloppe d'amplitude contrôle la variation d'amplitude à partir du moment où une note du clavier est enfoncée jusqu'au moment où elle est relâchée. En définissant les paramètres Attack Time (Temps d'attaque), Decay 1 Time (Temps de décroissance 1) et Decay 1/2 Level (Niveau de décroissance 1/2), vous pouvez déterminer la vitesse à laquelle le son atteint son amplitude maximale ainsi que la vitesse à laquelle il disparaît. Plusieurs paramètres peuvent être définis pour chaque voix de percussions.

NOTE Ce paramètre est uniquement disponible si le paramètre « Type » de l'écran OSC Wave indique « wave ».

```
AMPBAEG) Attack  Decay1---Level  Decay2
Key=C 3          127      127      127      126
```

■ Attack (Temps d'attaque)

Définissez le temps d'attaque.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Decay1 (Temps de décroissance 1)

Définissez le temps de décroissance

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Level (Niveau de décroissance1)

Définissez le niveau de décroissance 1.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Decay2 (Temps de décroissance 2)

Définissez le temps de décroissance 2.

Si vous sélectionnez « hold », le niveau d'amplitude sera maintenu jusqu'à ce que vous relâchiez la note.

□ Paramètres : 0 ~ 126, hold

AMP VelSens (Sensibilité de vitesse d'amplitude)

Vous pouvez définir la variation d'amplitude (niveau de sortie) en fonction de la vitesse des notes reçues.

```
AMPBUe1Sens) Level1
Key=C 3          +63
```

■ Level (Niveau)

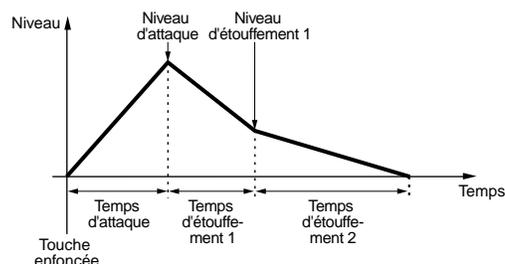
Définissez la sensibilité de vitesse du niveau de sortie du générateur d'enveloppe d'amplitude. Un paramètre à valeur positive entraînera une augmentation du niveau de sortie lorsque vous jouerez avec plus de force sur le clavier. Un paramètre à valeur négative produira l'effet inverse.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

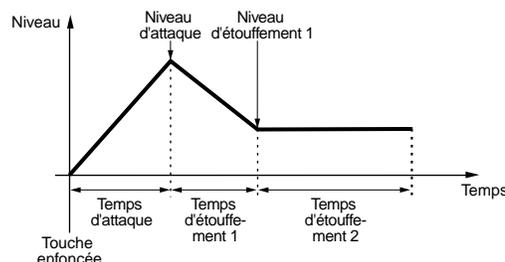
Paramètres du générateur d'enveloppe d'amplitude

Le générateur d'enveloppe d'amplitude comporte trois paramètres de temps et un paramètre de niveau. Celui-ci commande la transition entre les niveaux de sortie pour la durée de la note. Le temps d'attaque est le temps que le son prend pour atteindre son niveau de sortie maximal à partir du moment où une touche du clavier est enfoncée. Les paramètres « Decay 1/2 Time » et « Decay 1 Level » sont utilisés pour définir les autres comportements (entre le niveau de sortie maximal du son et le moment où il passe à zéro). Par ailleurs, vous pouvez définir ces paramètres afin qu'ils soient sensibles à la vitesse de la note.

NOTE Le niveau d'attaque est fixé à sa valeur maximale.



Decay2 = hold (Décroissance 2 = maintien)



Drum Key EQ (Égaliseur de touche de percussions)

Vous pouvez définir les paramètres « Equalizer » (Égaliseur) pour chaque touche de percussions. Les deux écrans suivants sont disponibles. Ces paramètres sont identiques à ceux des voix normales. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 101.

EQ Type (Type d'égaliseur)

EQ Param (Paramètre d'égaliseur)

NOTE Ce paramètre est uniquement disponible si le paramètre « Type » dans l'écran OSC Wave indique « wave ».

Plug-in Voice (Voix plug-in)

Les voix enregistrées sur des cartes plug-in (partie unique) sont appelées « Board Voice ». Une Plug-in Voice (Voix plug-in) est une Board Voice (voix enregistrée sur une carte) qui a été traitée dans le synthétiseur en mode Voice Edit. Il existe six écrans Common Edit (Édition des paramètres généraux) et quatre écrans d'éditions des éléments pour une voix plug-in. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 64 voix plug-in éditée dans les banques A à D de la mémoire PLG1/2.

Après la sélection de la voix plug-in que vous souhaitez éditer (dans les banques A à D de la mémoire PLG1/2), lorsque vous passerez en Voice Edit Mode, l'écran Voice Edit Mode que vous aurez quitté précédemment apparaîtra.

Contrôle des voix enregistrées sur une carte

Vous pouvez contrôler les voix enregistrées sur une carte sans passer en mode Edit. Si vous appuyez sur la touche [EDIT] lors du contrôle, vous passerez en mode Edit et les oscillateurs des voix enregistrées sur une carte seront déjà attribués.

- Maintenez la touche [PLG1] ou [PLG2] et tournez le bouton [C] pour sélectionner la banque des voix enregistrées sur une carte. « PLG INT » est la banque des voix plug-in (plug-in interne) stockée dans la mémoire PLG1/2.
- Relâchez la touche [PLG1] ou [PLG2]. Sélectionnez la voix enregistrée sur une carte à l'aide des touches BANK/PROGRAM ou du bouton [DATA] de la même manière dont vous procédez pour sélectionner une voix dans une autre mémoire.

NOTE S'il n'y a aucune voix au numéro de programme correspondant de la banque sélectionnée, aucun son ne sera produit.

NOTE Pour éditer les voix sur la carte plug-in, vous devez utiliser un ordinateur avec son logiciel d'édition.

NOTE Pour plus de détails sur les voix plug-in et les voix enregistrées sur une carte, reportez-vous aux pages 32 et 114.

La plupart de ces paramètres sont les mêmes que pour les voix normales (les éléments gris de l'arborescence). Seuls les éléments différents sont expliqués ci-dessous.

NOTE Pour plus de détails sur les autres paramètres, référez-vous à l'explication donnée sur les voix normales en page 79.

Plug-in Voices

Plug-in Common	
Plug-in Common General	80
GEN Name (General Name)	80
GEN Other (General Other)	109
Plug-in Common Quick Edit	81
QED Level (Quick Edit Level)	81
QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)	81
QED Filter (Quick Edit Filter)	82
QED EG (Quick Edit Envelope Generator)	109
Plug-in Common Arpeggio	82
ARP Type (Arpeggio Type)	82
ARP Limit (Arpeggio Note Limit)	83
ARP Mode (Arpeggio Mode)	83
ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)	83
Plug-in Common Controller	110
CTL Pitch (Pitch Bend)	110
CTL Set1 (Control Set 1)	110
CTL Set2 (Control Set 2)	110
CTL MW Control (MW Control Depth)	110
CTL MW Modulation (MW Modulation Depth)	110
CTL AT Control (AT Control Depth)	110
CTL AT Modulation (AT Modulation Depth)	111
CTL AC Control (AC Control Depth)	111

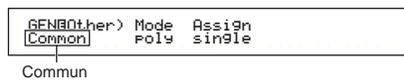
CTL AC Modulation (AC Modulation Depth)	111
Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator)	111
LFO Param (LFO Parameter)	111
Plug-in Common Effect	88
EFF InsEF1 (Insertion Effect)	88
EFF Rev (Reverb)	89
EFF Cho (Chorus)	89
Plug-in Element	
Plug-in Element OSC (Oscillator)	112
OSC Assign (Oscillator Assign)	112
OSC Velocity (Oscillator Velocity)	112
Plug-in Element Pitch	112
PCH PEG (Pitch Envelope Generator)	113
Plug-in Element EQ (Equalizer)	113
EQ Param (EQ Parameter)	113
Plug-in Element Native	113
PLG-NATIVE (Plug-in Native)	113

Édition des paramètres généraux plug-in et édition de chaque éléments.

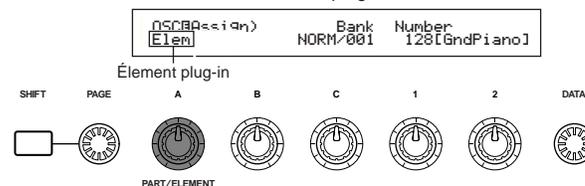
Il existe deux écrans d'édition pour les voix plug-in. Le premier est destiné aux paramètres généraux de la voix appelés « Plug-in Common » (paramètres généraux plug-in) et l'autre est consacré aux paramètres des éléments appelés « Plug-in Element » (élément plug-in). Un seul élément est disponible pour une voix plug-in mais vous pouvez créer un accès pour les écrans des paramètres « Plug-in Common » et « Plug-in Element » similaires à ceux d'une voix normale.

En mode d'édition Plug-in Voice, vous pouvez passer des écrans Common aux écrans Element à l'aide du bouton [A].

Écrans d'éditions des paramètres communs de voix plug-in

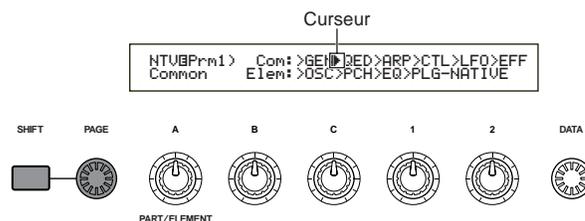


Écrans d'édition des éléments de voix plug-in



Menu Display (Affichage du menu)

Pour faire apparaître l'affichage du menu suivant, utilisez le bouton [PAGE] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée. Utilisez le bouton [PAGE] pour déplacer le curseur vers un élément, puis relâchez la touche [SHIFT] pour passer à l'écran Edit de cet élément.



NOTE Les touches [PROGRAM/PART] du CS6x permettent de sélectionner directement les menus leur étant associés (voir page 80).

Paramètres généraux communs plug-in

Les paramètres généraux figurent dans les deux écrans représentés ci-dessous.

GEN Name (Nom général)

GEN Other (Paramètres généraux - autre)

GEN Name (Nom général)

Les paramètres et réglages sont les mêmes que pour les voix normales. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 80.

GEN Other (Paramètres généraux - autre)

Ce sont les paramètres concernant les cartes plug-in.

```
GENBOther> Mode Assign
Common Poly single
```

■ Mode

Sélectionner une reproduction monophonique ou polyphonique.

Sélectionnez le mode de reproduction monophonique (une note à la fois) ou polyphonique (plusieurs notes à la fois).

Paramètres : mono, poly

■ Affect (Affectation)

Si vous sélectionnez le mode « single » (unique), une même note ne pourra être reproduite deux fois de suite. Le synthétiseur interrompt la reproduction d'une note lorsqu'il reçoit une même note deux fois. Si vous sélectionnez le mode « multi », le synthétiseur affecte consécutivement deux fois la même note à deux canaux distincts et permet ainsi de générer un son multiple.

Paramètres : single, multi (unique, multi)

Édition rapide - Paramètres communs plug-in

Ces paramètres concernent principalement le volume et la hauteur des voix plug-in. Nombre de ces paramètres peuvent également être réglés à l'aide des boutons de commande Sound situés sur le panneau avant du CS6x. Les quatre écrans suivants sont disponibles.

QED Level (Édition rapide — paramètres de niveau)

QED EffectCtrl (Édition rapide — paramètres de niveau d'effet)

QED Filter (Édition rapide — paramètres du filtre)

QED EG (Édition rapide — paramètres du générateur d'enveloppe)

QED Level (Édition rapide — paramètres de niveau)

Les paramètres et réglages sont les mêmes que pour les voix normales. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 81.

QED EffectCtrl (Édition rapide — paramètres de niveau d'effet)

Les paramètres et réglages sont les mêmes que pour les voix normales. Voir les détails page 81.

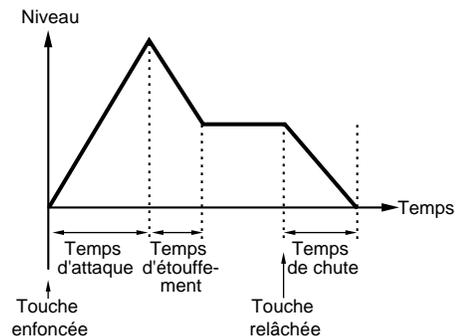
QED Filter (Édition rapide — paramètres du filtre)

Les paramètres et réglages sont les mêmes que pour les voix normales. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 82.

QED EG (Édition rapide — paramètres du générateur d'enveloppe)

Le générateur d'enveloppe peut être utilisé pour contrôler la variation du volume de la voix plug-in. Trois paramètres de ce générateur d'enveloppe permettent de contrôler la variation du volume entre le moment où vous appuyez sur une note et le moment où vous relâchez la note, ou le moment où le volume atteint le zéro.

```
QEDBEG> Attack Decay Release
Common +63 +63 +63
```



■ Attack (Attaque)

Choisissez le temps d'attaque (temps nécessaire pour que le volume atteigne son niveau maximum une fois que vous avez appuyé sur une note). Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [ATTACK] situé sur le panneau avant du CS6x.

Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Decay (Étouffement)

Définissez le temps d'étouffement (temps nécessaire pour que le volume passe de son niveau maximum à un niveau stable). Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [DECAY] situé sur le panneau avant du CS6x.

Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Release (Extinction)

Choisissez la vitesse de chute (temps nécessaire pour que le volume atteigne progressivement le zéro après relâchement de la note). Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [RELEASE] situé sur le panneau avant du CS6x.

Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

Paramètres communs d'arpèges plug-in

Les quatre écrans représentés ci-dessous permettent de choisir les paramètres de l'arpégiateur utilisé par la voix plug-in. Les paramètres sont les mêmes que pour les voix normales. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 82.

ARP Type (Type d'arpèges)

ARP Limit (Plage de notes de l'arpège)

ARP Mode (Mode Arpeggio)

ARP PlayEF (Effet de lecture d'arpèges)

Paramètres communs des contrôleurs plug-in

Les neuf écrans représentés ci-dessous permettent de paramétrer la molette de courbe de hauteur, la molette de modulation ainsi que d'autres contrôleurs de voix plug-in.

CTL Pitch (Pitch Bend) (variation de ton)
CTL Set1 (Jeu de contrôles 1)
CTL Set2 (Jeu de contrôles 2)
CTL MW Control (MW Control Depth)(profondeur de commande MW)
CTL MW Modulation (MW Modulation Depth)(profondeur de modulation MW)
CTL AT Control (AT Control Depth)(profondeur de commande AT)
CTL AT Modulation (AT Modulation Depth) (profondeur de modulation AT)
CTL AC Control (AC Control Depth)(profondeur de commande AC)
CTL AC Modulation (AC Modulation Depth)(profondeur de modulation AC)

CTL Pitch (Pitch Bend) (courbe de hauteur)

Vous pouvez définir la plage de la courbe de hauteur et le Portamento pour la voix plug-in. Le Portamento permet de créer une transition douce entre la hauteur de la première note et celle de la note suivante.

```
CTLBPitch) Pitch Bend Portamento Time  
Common -24 on 127
```

■ Courbe de hauteur

Définissez le degré de variation de hauteur (en demi-tons) appliqué à la note lorsque la molette de variation de ton est actionnée vers le haut ou vers le bas. Si vous choisissez par exemple la valeur +12, vous pouvez passer à l'octave supérieure en actionnant la molette vers le haut. À l'inverse, si vous choisissez une valeur négative, vous diminuez le ton en actionnant la molette vers le bas.

□ Paramètres : -24 ~ 0 ~ +24

■ Portamento

Active et désactive le portamento. Vous pouvez également définir ce paramètre au moyen de la touche [PORTAMENTO [ON/OFF] située sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : off, on

■ Durée

Définissez le temps de Portamento, c'est-à-dire la vitesse de transition entre la hauteur de la première note et celle de la note suivante. Vous pouvez également ajuster ce paramètre au moyen du bouton [PORTAMENTO] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : 0 ~ 127

CTL Set1 (Jeu de contrôles 1) CTL Set2 (Jeu de contrôles 2)

Ces paramètres sont les mêmes que pour les voix normales. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 84 (le paramètre « Elem SW » est uniquement disponible pour les voix normales).

CTL MW Control (MW Control Depth)(profondeur de commande MW)

Vous pouvez ici choisir la profondeur de commande de la molette de modulation sur le filtre.

```
CTLBMW Control) Filter  
Elem -64
```

■ Filter (Filtre)

Choisissez la profondeur de commande de la molette de modulation sur la fréquence de fermeture du filtre.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

CTL MW Modulation (MW Modulation Depth) (profondeur de modulation MW)

Vous pouvez choisir ici la profondeur de commande de la molette de modulation sur la modulation de ton, de filtre et d'amplitude de la voix plug-in.

```
CTLBMW Modulation) PMod FMod AMod  
Elem 127 127 127
```

■ PMod (Profondeur de modulation de la hauteur)

Choisissez la profondeur de commande de la molette de modulation sur la modulation de ton. Plus le paramètre est important, plus la profondeur de contrôle est élevée.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ FMod (Profondeur de modulation de la fréquence de coupure du filtre)

Définissez la profondeur de commande de la molette de modulation sur la modulation de fermeture de filtre. Plus le paramètre est important, plus la profondeur de contrôle est élevée.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ AMod (Profondeur de modulation de l'amplitude)

Choisissez la profondeur de commande de la molette de modulation sur la modulation de l'amplitude. Plus le paramètre est important, plus la profondeur de contrôle est élevée.

□ Paramètres : 0 ~ 127

CTL AT Control (AT Control Depth) (profondeur de commande AT)

Vous pouvez choisir ici la profondeur de commande de la fonction Aftertouch sur la hauteur et le filtre de la voix plug-in.

```
CTLBAT Control) Pitch Filter  
Common +24 -64
```

■ Pitch (Hauteur)

Définissez la profondeur de commande de la fonction Aftertouch sur la hauteur. Vous pouvez choisir une valeur maximale de deux octaves (en demi-tons).

□ Paramètres : -24 ~ 0 ~ +24

■ Filter (Filtre)

Définissez la profondeur de commande de la fonction Aftertouch sur la fréquence de fermeture du filtre.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

CTL AT Modulation (AT Modulation Depth) (profondeur de modulation AT)

Vous pouvez indiquer ici la profondeur de commande de la fonction Aftertouch sur la modulation de hauteur, de filtre et d'amplitude de la voix plug-in.

CTLBAT Modulation> Common	PMod 127	FMod 127	AMod 127
------------------------------	-------------	-------------	-------------

■ PMod (Profondeur de modulation de la hauteur)

Définissez la profondeur de commande de la fonction Aftertouch sur la modulation de hauteur de filtre. Plus le paramètre est important, plus la profondeur de contrôle est élevée.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ FMod (Profondeur de modulation de la fréquence de coupure du filtre)

Définissez la profondeur de commande de la fonction Aftertouch sur la modulation de fermeture du filtre. Plus le paramètre est important, plus la profondeur de contrôle est élevée.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ AMod (Profondeur de modulation de l'amplitude)

Définissez la profondeur de commande de la fonction Aftertouch sur la modulation d'amplitude. Plus le paramètre est important, plus la profondeur de contrôle est élevée.

□ Paramètres : 0 ~ 127

CTL AC Control (AC Control Depth) (profondeur de commande AC)

Vous pouvez choisir la profondeur de commande des messages de changement de commande (« Control Change », commande affectable) sur le filtre de la voix plug-in.

CTLBAC Control> Common	Source 04[FootCtrl]	Filter -64
---------------------------	------------------------	---------------

■ Source

Définissez le numéro de changement de commande MIDI utilisé pour contrôler le filtre.

□ Paramètres : 0 ~ 95

■ Filter (Filtre)

Indiquez la profondeur de contrôle de la fréquence de fermeture du filtre opéré par le changement de commande défini ci-dessus.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

CTL AC Modulation (AC Modulation Depth) (profondeur de modulation AC)

Vous pouvez choisir ici la profondeur de commande des messages de changement de commande (commande affectable) sur la hauteur, le filtre et l'amplitude de la voix plug-in.

CTLBAC Modulation> Common	PMod 127	FMod 127	AMod 127
------------------------------	-------------	-------------	-------------

■ PMod (Profondeur de modulation de la hauteur)

Indiquez la profondeur de commande des messages de modification de commande (sélectionnés dans le paramètre Source) sur la modulation de la hauteur. Plus le paramètre est important, plus la profondeur de contrôle est élevée.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ FMod (Profondeur de modulation de la fréquence de coupure du filtre)

Indiquez la profondeur de commande des messages de changement de commande (sélectionnés dans le paramètre Source) sur la modulation de fermeture du filtre. Plus le paramètre est important, plus la profondeur de contrôle est élevée.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ AMod (Profondeur de modulation de l'amplitude)

Définissez la profondeur de commande des messages de changement de commande (sélectionnés dans le paramètre Source) sur la modulation de l'amplitude. Plus le paramètre est important, plus la profondeur de contrôle est élevée.

□ Paramètres : 0 ~ 127

Plug-in Common LFO (Paramètres communs de l'oscillateur à basse fréquence)

Vous pouvez choisir ici les paramètres du LFO. Le LFO utilise une forme d'onde basse fréquence pour faire varier (moduler) la hauteur du son. L'effet de vibrato par exemple, utilise le LFO.

LFO Param (Paramètre du LFO)

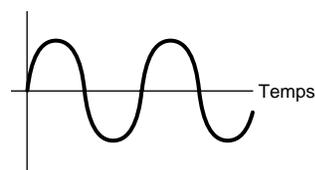
LFO Param> Common	Speed +63	Delay -64	PMod +63
----------------------	--------------	--------------	-------------

■ Speed (Vitesse)

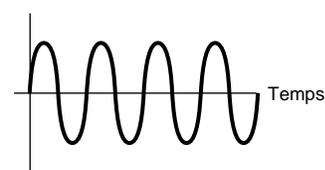
Règle la vitesse de la forme d'onde LFO. Une valeur positive augmente la vitesse tandis qu'une valeur négative la réduit.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

Vitesse = petite



Vitesse = grande

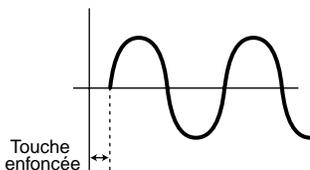


■ Retard

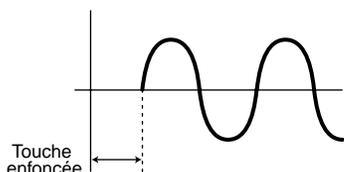
Définissez la durée (le retard) entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où le LFO est actif. Comme le montre l'illustration, une valeur positive augmente le retard tandis qu'une valeur négative le réduit.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

Bref retard



Long retard



■ PMod (Profondeur de modulation de la hauteur)

Définissez le degré de contrôle de la forme d'onde du LFO sur la hauteur. Une valeur positive augmente le contrôle tandis qu'une valeur négative le réduit.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

Plug-in Common Effect (Paramètres communs des effets)

Les trois écrans représentés ci-dessous vous permettent de choisir les paramètres des effets d'insertion et des effets système utilisés par la voix plug-in. Les paramètres sont les mêmes que pour les voix normales. Le paramètre EFF EF1 (Effet d'insertion) est identique au paramètre EFF EF1 (Effet d'insertion 1) des voix normales. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 88.

EFF EF1 (Effet d'insertion)
EFF Rev (Réverbération)
EFF Cho (Chœur)

Plug-in Element OSC (Paramètres de l'oscillateur)

Vous pouvez choisir ici les paramètres de la voix plug-in liés aux éléments. Les deux écrans représentés ci-après vous permettent de sélectionner la forme d'onde de l'élément et ses paramètres de vélocité.

OSC Assign (Affectation oscillateur)
OSC Velocity (Vélocité oscillateur)

OSC Assign (Affectation oscillateur)

Vous pouvez choisir la voix enregistrée sur carte constituant l'élément d'une voix plug-in. Sélectionnez la banque de voix à l'aide du bouton [C] et la voix enregistrée sur carte avec le bouton [1].

```
OSCBAssign>      Bank  Number  
PLG158-AN        NORM/001  128[GndPiano]
```

■ Banque

Sélectionnez la banque de voix enregistrées sur carte de la voix plug-in.

□ Paramètres : (dépendent de la carte plug-in) Reportez-vous au mode d'emploi de votre carte plug-in.

■ Number (Numéro)

Choisissez le numéro de la voix enregistrée sur carte. Le nom de la voix s'affiche à droite du numéro.

□ Paramètres : (dépendent de la carte plug-in) Reportez-vous au mode d'emploi de votre carte plug-in.

OSC Velocity (Vélocité oscillateur)

Vous pouvez choisir ici la vélocité et la variation de notes de la voix enregistrée sur carte.

```
OSCBVelocity>    Depth  Offset  NoteSft  
PLG158-AN        127     0      -24
```

■ Depth (Amplitude)

Définissez la sensibilité de vélocité de la voix enregistrée sur carte. Si vous choisissez une valeur élevée, l'augmentation de volume sera proportionnelle à la dureté de votre toucher sur le clavier.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Offset (Décalage)

Définissez une valeur de décalage pour la sensibilité de vélocité de la voix enregistrée sur carte. Lorsque vous appuyez sur une touche du clavier, cette valeur de décalage est ajoutée à la vélocité de la note.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ NoteSft (Variation de notes)

Définissez le degré de variation (en demi-tons) devant être appliqué à la hauteur de la voix enregistrée sur carte. Vous pouvez choisir une valeur maximale de 2 octaves.

□ Paramètres : -24 ~ 0 ~ +24

Plug-in Element Pitch (Hauteur des éléments)

Vous pouvez définir les paramètres du générateur d'enveloppe de hauteur pour la voix enregistrée sur carte. Le générateur d'enveloppe de hauteur contrôle la variation de hauteur à partir du moment où une note du clavier est enfoncée jusqu'au moment où elle est relâchée.

PCH PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur)

```
PCHPEG>InitLvl  Attack Release---Level
Elem          +63    +63    +63    -64
```

■ InitLvl (Niveau initial)

Définissez le niveau initial.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Attack (Attaque)

Définissez le temps d'attaque.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Release (Extinction)

Définissez le Temps d'extinction.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

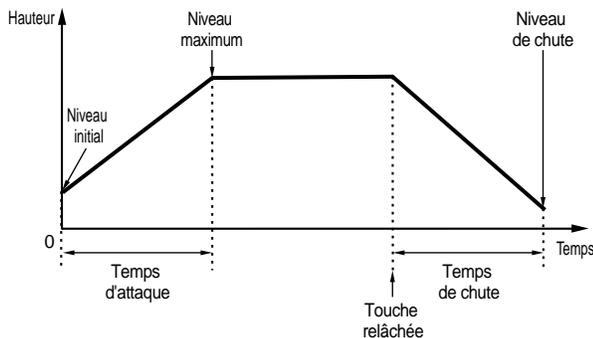
■ Level (Niveau)

Définissez le niveau d'extinction.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

Pitch Envelope Generator Settings (Paramètres du générateur d'enveloppe de hauteur)

Vous pouvez choisir deux paramètres de temps (vitesse) et deux paramètres de niveau (hauteur) contrôlant le changement de hauteur entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et le moment où vous relâchez cette note. Lorsque vous appuyez sur une note, la hauteur initiale est définie par la valeur du paramètre InitLvl. La hauteur passe ensuite de la valeur du paramètre InitLvl à la valeur maximale dans le laps de temps indiqué par le paramètre Attack. La variation ultérieure de hauteur est définie par les paramètres Release Time/Level.

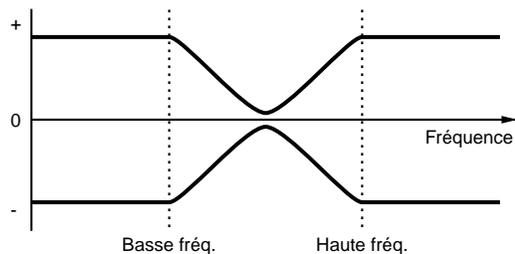


Plug-in Element EQ (Élément Égaliseur)

Vous pouvez définir les paramètres d'égalisation de l'onde. C'est un égaliseur en plateau à double bande, une pour les hautes fréquences et une pour les basses fréquences.

EQ Param (Paramètre d'égaliseur)

```
EQParam>LoFreq  LoGain  HiFreq  HiGain
Elem          2.0k    +12dB  16.0k  -12dB
```



■ LoFreq (Basse fréquence)

Définissez le point de plateau des basses fréquences.

Le niveau des signaux inférieurs à cette fréquence sera accentué ou atténué de la valeur du paramètre LoGain.

□ Paramètres : 32Hz ~ 2.0kHz

■ LoGain (Gain en fréquences basses)

Définissez le degré d'accentuation ou d'atténuation devant être appliqué aux signaux dont la fréquence est inférieure à LoFreq.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ HiFreq (Haute fréquence)

Indiquez le point de plateau des hautes fréquences. Le niveau des signaux supérieurs à cette fréquence sera accentué ou atténué de la valeur du paramètre HiGain.

□ Paramètres : 500Hz ~ 16.0kHz

■ HiGain (Gain en fréquences hautes)

Définissez le degré d'accentuation ou d'atténuation des signaux dont la fréquence est supérieure au paramètre HiFreq.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

Plug-in Element Native (Élément natifs)

Si vous disposez d'une carte plug-in, vous devez définir des paramètres uniques et des paramètres natifs pour configurer une voix enregistrée sur la carte.

PLG-NATIVE (Paramètres natifs)

Les paramètres de partie natifs sont affichés. Utilisez le bouton [PAGE] pour afficher l'écran du paramètre de votre choix puis les boutons [C] et [2] pour saisir les valeurs.

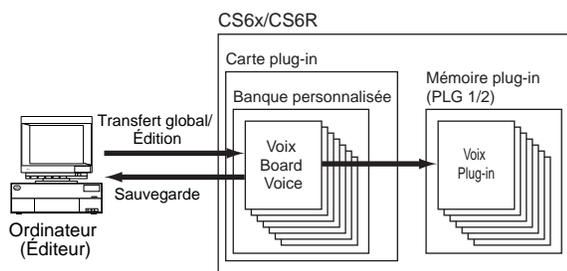
Les paramètres et le nombre d'écrans varient en fonction de la carte plug-in. Pour plus de détails sur chaque paramètre et ses fonctions, reportez-vous au mode d'emploi ou à l'aide en ligne de votre carte plug-in.

Édition des voix enregistrées sur carte plug-in

Les voix plug-in sont créées d'après des voix enregistrées sur carte. Mais ces dernières peuvent être éditées via ordinateur, à l'aide du logiciel d'édition fourni. Des éditeurs correspondant à différents types de cartes sont fournis.

NOTE Lorsque vous utilisez l'éditeur et que le synthétiseur est en Voice Mode, attribuez à « Part No. » la valeur « 1 ». Vérifiez également que le canal de réception de base du synthétiseur est identique à celui choisi dans le canal MIDI de l'éditeur.

Les modifications que vous apportez à une voix enregistrée sur carte seront conservées dans la banque personnalisée jusqu'à la mise hors tension de l'instrument. Notez que la banque personnalisée est une mémoire temporaire et que les modifications qui y sont stockées sont effacées à la mise hors tension de l'instrument. Il peut s'avérer nécessaire de sauvegarder les données d'édition sur ordinateur.



NOTE Pour plus d'informations sur l'utilisation de l'éditeur, consultez l'aide en ligne.

Lorsque vous effectuez un transfert global de données de voix enregistrées sur carte, les voix éditées sont transmises à la banque personnalisée définie par le message de sélection de banque (MSB/LSB) spécifique à chaque carte plug-in. Pour la reproduction de ces voix enregistrées sur carte, vous avez par conséquent besoin de sélectionner les banques appropriées sur le synthétiseur.

1 En Voice Play Mode, sélectionnez une voix stockée en mémoire plug-in (PLG1 ou PLG2).

2 La voix enregistrée sur carte que vous avez éditée peut maintenant être reproduite si une banque personnalisée a été sélectionnée à l'écran.

NOTE Pour plus de détails sur les banques personnalisées, les numéros de sélection de banque (MSB/LSB) et les voix enregistrées sur carte, reportez-vous au mode d'emploi ou à l'aide en ligne de votre carte plug-in.

NOTE Une fois que les données de la voix éditée ont été transmises au synthétiseur et sauvegardées sur carte mémoire comme fichier « plug-in », vous pouvez charger le fichier sans avoir à connecter l'ordinateur.

Si une voix enregistrée sur carte de la banque personnalisée a été éditée en Voice Edit Mode, vous pouvez la stocker comme voix plug-in dans une banque mémoire A à D de PLG1 ou PLG2. Chaque banque permet de stocker 64 voix.

Seuls les paramètres Voice Edit peuvent être stockés. Les paramètres de la voix modifiée ne peuvent pas être stockés. Vous perdrez par conséquent toutes les modifications apportées à la voix enregistrée sur carte lorsque vous éteignez le synthétiseur.

Pour éviter cela, sauvegardez les modifications de la voix sur carte mémoire et chargez ensuite les données en tant que voix plug-in.

Après chargement des données de voix enregistrée, si vous sélectionnez les mémoire de voix plug-in (PLG1/PLG2) A à D, le son stocké (la voix plug-in créée à partir de la voix enregistrée sur carte) est chargé.

NOTE Le paramètre « all » n'est pas disponible pour la sauvegarde des données de voix enregistrée ; les données sont stockées dans un fichier « plug-in ». Si le nom de fichier est choisi de manière à lancer automatiquement le chargement du fichier (voir page 172), les données de voix enregistrées sur carte peuvent également être chargées à la mise sous tension du synthétiseur.

NOTE La sauvegarde et le chargement des données de voix enregistrées peuvent prendre un certain temps si vous utilisez une carte mémoire.

NOTE Pour plus d'informations sur la sauvegarde ou le chargement de données avec carte mémoire, reportez-vous à la page 173.

NOTE L'éditeur correspondant à la carte plug-in PLG150-AN/PF est un programme plug-in pour XGworks(lite). Vous devez être sous Windows et XGworks(lite) pour pouvoir l'utiliser. XGworks lite figure sur le CD-ROM accompagnant le synthétiseur.

Tâche des voix

Vous pouvez effectuer diverses tâches en Voice Job Mode. Vous pouvez par exemple « réinitialiser » des voix (y compris celles en cours d'édition) ou « rappeler » des éditions antérieures.

Lorsque vous activez le mode Voice Job Mode, l'écran « Initialize » s'affiche. Les quatre écrans suivants sont proposés pour chaque Voice Job.

NOTE Avant d'activer le mode Voice Job Mode et d'utiliser la fonction de réinitialisation ou de rappel, vous devez sélectionner la voix que vous souhaitez traiter (voir page 74).

Premier écran : VCE Initialize (initialisation de VCE)

Deuxième écran : VCE Edit Recall (rappel des éditions VCE)

Troisième écran : VCE Copy (Copie de VCE)

Quatrième écran : VCE Bloc de données

NOTE Pour plus de détails sur l'activation du mode Voice Job Mode, reportez-vous à la page 22.

Exécution d'une tâche (« Job »)

- 1 En mode Voice Play Mode, sélectionnez le numéro de voix que vous souhaitez éditer.
- 2 Appuyez sur la touche [JOB] pour activer le mode Voice Job Mode.
- 3 Utilisez le bouton [PAGE] pour afficher l'écran correspondant à la tâche que vous voulez exécuter.

```
VCE Initialize)
Job      Current Voice
```

- 4 Utilisez les boutons [B]/[C] et [1]/[2] pour sélectionner le paramètre sur lequel vous allez exécuter la tâche. (vous pouvez également utiliser le bouton [DATA] et les touches [DEC/NO] et [INC/YES]).

NOTE Cette étape ne concerne pas les tâches de rappel et de transfert global.

- 5 Appuyez sur la touche [ENTER] ; un message vous demande confirmation.

```
VCE Initialize)
<<      Are You sure? [YES]/[NO] >>
```

- 6 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour confirmer. Le message « Completed » s'affiche lorsque la tâche est terminée ; vous retournez ensuite à l'écran initial.

Appuyez sur la touche [DEC/NO] pour annuler la tâche.

NOTE Lorsque les tâches sont plus longues à exécuter, le message « Executing... » (exécution en cours) s'affiche pendant l'opération. Si vous mettez le synthétiseur hors tension à ce moment-là, vous risquez de corrompre les données.

- 7 Appuyez sur la touche [VOICE] pour quitter le mode Voice Job Mode et retourner au mode Voice Play.

VCE Initialize (initialisation de VCE)

Vous pouvez rétablir (réinitialiser) tous les paramètres par défaut d'une voix. Vous pouvez également réinitialiser des paramètres spécifiques, tels que les paramètres communs à chaque élément/Drum key, etc. Notez que ceci ne vous permet pas de rétablir la voix telle qu'elle était avant édition. Cette opération est utile lorsque vous composez entièrement une nouvelle voix.

```
VCE Initialize)
Job      Current Voice
```

■ Sélectionnez le type de paramètre à réinitialiser

Utilisez le bouton [C], le bouton [DATA] ou les touches [DEC/NO] et [INC/YES] pour sélectionner le paramètre à réinitialiser. Les paramètres pouvant être réinitialisés varient selon le type de voix sélectionné (normale, percussion, plug-in).

□ Paramètres :

Voix normale :

Current Voice (voix actuelle), Current Common (données communes en cours), Current Element 1 ~ 4 (élément en cours 1 à 4)

Voix de batterie :

Current Voice, Current Common (données communes à toutes les touches de percussions), Current Key C0 ~ C6 (Drum Key C0 ~ C6)

Voix plug-in :

Current Voice, Current Common, Current Element

VCE Edit Recall (rappel des éditions VCE)

Si vous éditez une voix sans la sauvegarder avant de passer à une autre voix, les modifications sont effacées. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la fonction de rappel (« Recall ») pour rétablir les modifications.

```
VCE Edit Recall)
Job
```

VCE Copy (Copie de VCE)

Vous pouvez copier la valeur des paramètres Common et Element/Drum Key d'une voix quelconque vers la voix que vous modifiez. Ceci est particulièrement utile si vous créez une voix et que vous souhaitez utiliser certains paramètres d'une autre voix.

NOTE Cette fonction ne permet pas de copier intégralement des voix ; elle permet de copier les paramètres définis pour une voix existante vers celle que vous éditez.

```
VCE Copy)      [Pf:GrandPiano]      Current
Job            [PRE]#128:H16) EL1    > EL1
               ①      ②      ③      ④
```

■ ① Mémoire de la voix source

Sélectionnez la mémoire contenant la voix source (comportant les paramètres que vous voulez copier).

- **Paramètres** : PRE1/2 (Pré-réglage 1/2), INT (Normal interne), EXT (Normal externe), PLG 1/2 (Plug-in 1/2), PRE (Pré-réglage percussions), INT (Percussions internes), EXT (Percussions internes)

■ ② Numéro de la voix source

Sélectionnez le numéro de la voix source. Le nom de la voix est indiqué à la première ligne de l'affichage.

- **Paramètres** : 001 ~ 128 (pour Pré-réglage/Normal Interne/Externe), 1 ~ 64 (pour Plug-in 1/2), DR1 ~ DR8 (pour Pré-réglage percussions), DR1 ~ DR2 (pour Percussions Internes/Externes)

■ ③ Paramètre de la voix source

Sélectionnez le paramètre de la voix source. Vous pouvez copier les paramètres communs à tous les éléments ou les paramètres de certains éléments.

- **Paramètres** :
 - voix normale** : Common (tous les éléments), EL1 ~ EL4
 - Voix de batterie** : Common (toutes les touches de percussions), C0 ~ C6
 - Voix plug-in** : Common, EL (Élément)

NOTE Si les paramètres de la voix source (normale/percussion/plug-in) diffèrent de ceux de la voix que vous éditez (cible), vous ne pourrez copier que les paramètres communs.

■ ④ Élément/Drum Key cible

Définissez l'élément ou la touche de percussion de la voix cible. Si la source est une voix normale ou une percussion, vous ne pouvez choisir une cible que si l'élément ou la touche de percussion a été défini.

- **Paramètres** :
 - voix normale** : EL1 ~ EL4
 - Voix de batterie** : C0 ~ C6
- NOTE** Si vous choisissez de copier des paramètres communs de cette source, l'écran « Common » s'affiche.

VCE Bloc de données

Vous pouvez transmettre tous les paramètres de la voix en cours d'édition vers votre ordinateur ou autre périphérique MIDI externe à l'aide de la fonction de transfert global.

```
VCE Bulk Dump>
Job          Current Voice
```

NOTE Vous devez pour cela indiquer le bon numéro de périphérique MIDI pour effectuer le transfert global. Voir les détails page 166.

Stockage des voix

Vous pouvez stocker les paramètres de 128 voix dans chacune des mémoires de votre synthétiseur (INT : interne) ou sur la carte mémoire (EXT : externe). La procédure à suivre est indiquée ci-dessous.

NOTE Les banques A à D de PLG 1/2 permettent de stocker 64 voix.

NOTE Lorsque vous exécutez une sauvegarde, les paramètres de la voix cible sont écrasés. C'est pourquoi les données importantes doivent toujours être sauvegardées dans la mémoire d'un ordinateur, sur une carte mémoire externe ou tout autre dispositif de stockage.

- 1 Appuyez sur la touche [STORE] après avoir édité la voix. L'écran Voice Store s'affiche.

```
VCEB [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Voice]
Store                               EXT:128(H16)
```

- 2 Utilisez le bouton [1] pour sélectionner la mémoire de voix cible (INT ou EXT).

NOTE PLG 1/2 est sélectionné par défaut pour le stockage d'une voix plug-in.

- 3 Utilisez le bouton [2] pour sélectionner le numéro de la voix cible. Ceci permet d'indiquer la mémoire et le numéro vers lesquels votre voix est sauvegardée.

NOTE Vous pouvez également utiliser le bouton [DATA] ou les touches [DEC/NO] et [INC/YES].

- 4 Lorsque vous appuyez sur la touche [ENTER], un message vous demande confirmation.

```
VCEB [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Voice]
<< Are You sure? [YES]/[NO] >>
```

- 5 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour confirmer. Le message « Executing... » s'affiche pendant l'exécution de la tâche. Lorsqu'elle est terminée, le message « Completed » s'affiche et vous retournez au mode Voice Play Mode.

NOTE Pour annuler la tâche, appuyez sur la touche [DEC/NO]. Vous retournez à l'écran initial.

NOTE Deux scènes sont disponibles pour chaque voix. Le statut actif/inactif des deux scènes est également stocké. Pour plus de détails sur les scènes, reportez-vous page 45.

Performance Mode (Mode performance)

Lecture de performance

En mode Performance Play (Exécution de performance), plusieurs voix (jusqu'à 4 parties) peuvent être disposées en couches pour créer des sons enrichis que vous pouvez reproduire en temps réel ou en utilisant un séquenceur.

En mode Performance, vous pouvez combiner jusqu'à 20 parties dans une seule performance, soit 16 parties de voix, un partie Extrait de phrase, une partie Entrée A/N et les parties Plug-in 1/2.

Selon le paramétrage du mode Performance Edit (voir page 121), vous pouvez affecter une voix normale ou un son de percussion (ou un kit de batterie) à chaque partie. Plusieurs parties peuvent être affectées au même canal MIDI pour obtenir une reproduction en temps réel. Vous pouvez aussi affecter chaque partie à un canal MIDI différent pour obtenir une reproduction à l'aide d'un séquenceur externe ou du séquenceur interne du synthétiseur (En mode Sequence Play). Le synthétiseur peut stocker jusqu'à 256 performances, dont 128 internes et 64 externes, sur une carte de mémoire.

Les écrans, la méthode de sélection des performances et l'édition de plusieurs parties en mode Performance sont expliqués ci-dessous.

NOTE Les touches BANK et PROGRAM n'existent pas dans le CS6R. Utilisez les boutons de [A] à [C], [1] et [2] et [DATA] pour sélectionner les Program Numbers (Numéros de programme).

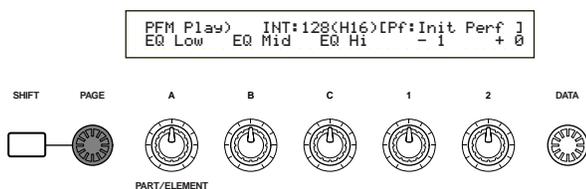
NOTE Si une carte plug-in multitimbre est installée, vous pouvez associer jusqu'à 35 parties dans une seule performance. Les paramètres des parties Plug-in ne peuvent cependant pas être stockés dans la mémoire.

NOTE Vous trouverez un aperçu général des performances page 39.

Écran du mode Performance

Lorsque vous accédez au mode Performance, l'écran suivant s'affiche. Les écrans en mode Performance sont au nombre de 7, comme vous le verrez plus loin. Utilisez le bouton [PAGE] pour passer d'un écran à l'autre.

NOTE Pour plus de détails sur le mode Performance Play, reportez-vous à la page 21.



1er écran : PFM Play (Performance Play)
Écran principal du mode Performance

2ème écran : PFM Srch (Performance Search)
Vous pouvez rapidement retrouver une performance en indiquant sa mémoire et sa catégorie.

Dans les écrans 3 à 7, vous pouvez définir les niveaux de sortie, la position de balayage stéréo ainsi que d'autres paramètres communs pour chaque partie (Multi Part Edit). Ils vous seront utiles lorsque vous utiliserez le synthétiseur avec un séquenceur. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 119.

3ème écran : PFM Mlt Volume (Performance Multi: Volume)

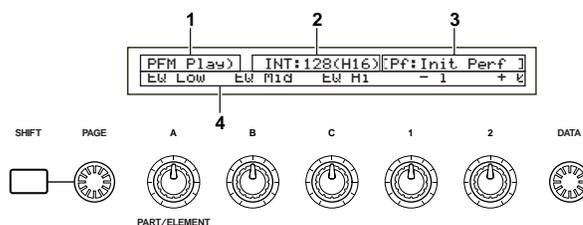
4ème écran : PFM Mlt Pan (Performance Multi : Pan)

5ème écran : PFM Mlt RevSend (Performance Multi: Reverb Send)

6ème écran : PFM Mlt ChoSend (Performance Multi: Chorus Send)

7ème écran : PFM Mlt NoteSft (Performance Multi: Note Shift)

1er écran : PFM Play (Performance Play)



1. Screen Title (Titre d'écran)

Il vous indique que vous êtes en mode Performance Play (Exécution de performance).

2. Performance Memory/Number (Bank/Number)

Le Performance Number (Numéro de programme de la performance) (001 à 128), le Memory Number (Code de la mémoire) « INT » ou « EXT », ainsi que le Programme Number (Numéro de programme) (1 à 16) et le Bank Number (lettre désignant la banque) (A à H) s'affichent pour la performance sélectionnée. Par exemple « INT : 128 (H16) » indique qu'il s'agit d'une mémoire « interne », que le numéro de programme de la performance est « 128 », que la banque est « H », et que le numéro de programme de la banque est « 16 ».

Memory/Performance Program Number

Les mémoires internes sont indiquées par « INT » et les mémoires externes par « EXT ». A chaque voix stockée dans la mémoire est affecté un numéro de programme de la performance entre 001 et 128.

NOTE Pour en savoir plus sur les mémoires de performance, reportez-vous à la page 29.

Bank/Program Number (Numéro de banque/programme)

Les numéros de programme de la performance de 001 à 128 sont liés aux lettres A à H désignant la banque et aux numéros de programme de la banque (1 à 16), comme vous le verrez plus loin. A titre d'exemple, vous pouvez sélectionner une performance soit directement par son numéro de programme soit en combinant le code de la banque et son numéro de programme.

Numéro de la performance	Banque	Numéro du programme	Numéro de la performance	Banque	Numéro du programme
001	A	1	065	E	1
002	A	2	066	E	2
003	A	3	067	E	3
004	A	4	068	E	4
005	A	5	069	E	5
006	A	6	070	E	6
007	A	7	071	E	7
008	A	8	072	E	8
009	A	9	073	E	9
010	A	10	074	E	10
011	A	11	075	E	11
012	A	12	076	E	12
013	A	13	077	E	13
014	A	14	078	E	14
015	A	15	079	E	15
016	A	16	080	E	16
017	B	1	081	F	1
018	B	2	082	F	2
019	B	3	083	F	3
020	B	4	084	F	4
021	B	5	085	F	5
022	B	6	086	F	6
023	B	7	087	F	7
024	B	8	088	F	8
025	B	9	089	F	9
026	B	10	090	F	10
027	B	11	091	F	11
028	B	12	092	F	12
029	B	13	093	F	13
030	B	14	094	F	14
031	B	15	095	F	15
032	B	16	096	F	16
033	C	1	097	G	1
034	C	2	098	G	2
035	C	3	099	G	3
036	C	4	100	G	4
037	C	5	101	G	5
038	C	6	102	G	6
039	C	7	103	G	7
040	C	8	104	G	8
041	C	9	105	G	9
042	C	10	106	G	10
043	C	11	107	G	11
044	C	12	108	G	12
045	C	13	109	G	13
046	C	14	110	G	14
047	C	15	111	G	15
048	C	16	112	G	16
049	D	1	113	H	1
050	D	2	114	H	2
051	D	3	115	H	3
052	D	4	116	H	4
053	D	5	117	H	5
054	D	6	118	H	6
055	D	7	119	H	7
056	D	8	120	H	8
057	D	9	121	H	9
058	D	10	122	H	10
059	D	11	123	H	11
060	D	12	124	H	12
061	D	13	125	H	13
062	D	14	126	H	14
063	D	15	127	H	15
064	D	16	128	H	16

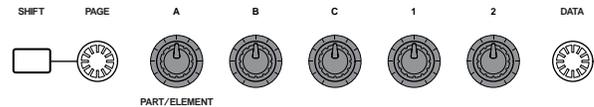
4. Affichage des paramètres des boutons

Vous sont indiqués ici les valeurs des paramètres affectés aux boutons [A] à [C] ainsi que [1] et [2] et leur fonction.

Réglage et affichage des paramètres associés aux boutons

En mode Performance Play, vous pouvez utiliser les boutons [A] à [C] et [1]/[2] pour régler les paramètres qui leur sont associés. Lorsque que vous utilisez chacun des boutons, la valeur du paramètre qui lui est affecté s'affiche brièvement (bouton [A] à [C]).

PFM Play) INT:128(H16)[Pf:Init Perf]
+63 EQ Mid EQ Hi -1 +0



NOTE Pour plus de détails sur l'affectation de paramètres aux boutons [A] à [C], reportez-vous Pages 50, 165. Pour plus de détails sur l'affectation de paramètres au bouton [1]/[2], reportez-vous Pages 51, 84.

Réglage et affichage des paramètres

Canal de transmission MIDI et Octave

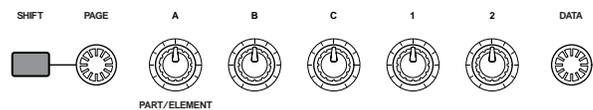
En mode Performance, il vous suffit d'appuyer sur la touche [SHIFT] pour afficher le réglage en cours pour les paramètres Octave et Canal de transmission MIDI. mode Master Keyboard (Clavier maître).

NOTE Pour en savoir plus sur le mode Master Keyboard, reportez-vous à la page 123.

Mode Master Keyboard « off » (désactivé)

Octave Canal de transmission MIDI

(Oct= +3) INT:128(H16)[Pf:Init Perf]
(Tch= 1)

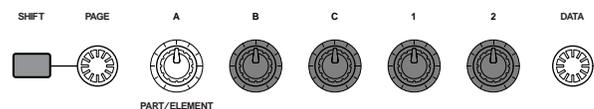


Utilisez le bouton [A] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée pour sélectionner les canaux de transmission MIDI (1 à 16).

Mode Master Keyboard « on » (activé)

Octave Zone 1 à 4

(Oct= +3) INT:128(H16)[Pf:Init Perf]
(Tch=MKB 1:ch01 2:ch01 3:ch03 4:off)



Utilisez les boutons [B], [C], [1] et [2] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée pour sélectionner le canal de transmission MIDI (1 à 16).

Les notes que vous jouez en mode Performance Play seront transmises via ce canal MIDI.

NOTE Lorsque le mode Master Keyboard (Clavier principal) est désactivé, vous pouvez utiliser la page du canal MIDI en mode Utility (Utilitaire) pour régler le canal de transmission MIDI.

3. Performance Category/Name

Catégorie de la performance

La Performance Category (Catégorie de la performance) est indiquée par une abréviation, composée de deux lettres, située à gauche de son nom. Cette abréviation a été choisie pour vous donner une idée du type du son de la performance.

Nom de la performance

Un nom de performance (Name) comprend au maximum 10 caractères.

Sélection du programme de la performance

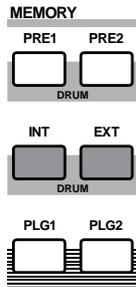
Vous pouvez sélectionner une performance de quatre manières.

- En utilisant les touches BANK/PROGRAM (CS6x)
- En utilisant les touches [DEC/NO] (Décroissant/non) et [INC/YES] (Croissant/oui)
- En utilisant le bouton [DATA] (Données)
- En utilisant la fonction Category Search (Recherche de catégorie)

Vous pouvez utiliser les touches [INC/YES] et [DEC/NO], le bouton [DATA] ou la fonction recherche de catégorie, ou encore sélectionner directement Voice (Voix) dans le mode Voice Play. Reportez-vous à la page 75, tout ce qui concerne les voix se rapporte également aux performances.

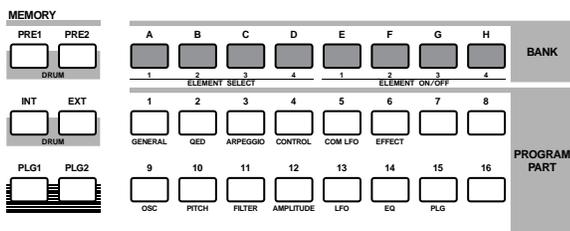
Utilisation des touches BANK/PROGRAM (Banque/Programme) (CS6x)

- Appuyez sur la touche MEMORY [INT] ou [EXT] et sélectionnez Performance Memory (Mémoire de performance). L'indicateur de la mémoire de performance clignote.



```
PFM Play> INT:128(H16) [Pf:Init Perf ]
EQ Low EQ Mid EQ Hi -1 +0
```

- NOTE** Pour en savoir plus sur les mémoires de performance, reportez-vous à la page 29.
- Appuyez sur l'une des touches BANK (de [A] à [H]) pour sélectionner une banque. L'indicateur de la banque clignote.
- NOTE** Lorsque vous sélectionnez une EXT Performance (Performance externe), appuyez sur l'une des touches BANK de [A] à [D].

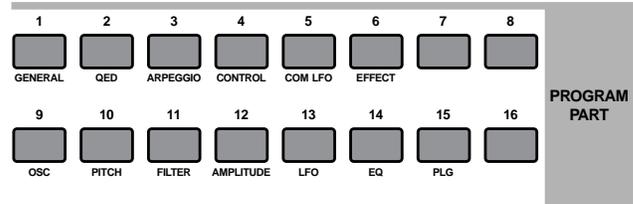


```
PFM Play> INT:128(H16) [Pf:Init Perf ]
EQ Low EQ Mid EQ Hi -1 +0
```

- NOTE** Si vous appuyez sur la touche [EXIT] maintenant, la sélection de la performance sera annulée et la performance d'origine automatiquement rétablie.

- NOTE** Si la banque a déjà été sélectionnée, ne tenez pas compte de cette étape.
- NOTE** Pour en savoir plus sur les banques, reportez-vous à la page 29.

- Appuyez sur l'une des touches PROGRAM (de [1] à [16]) pour sélectionner un Program Number (Numéro de programme). Les performances peuvent être sélectionnées en définissant la mémoire, la banque et le numéro de programme comme cela vous est expliqué dans les trois points ci-dessous. Les performances sélectionnées sont affichées.

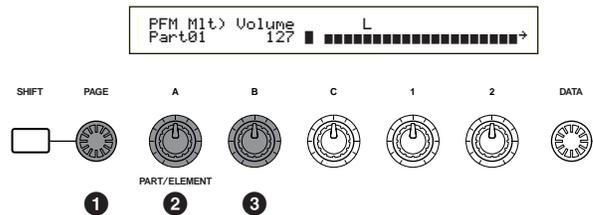


Multi Edit (Édition multiple) (Volume, balayage, émission de réverbération/chœur, glissement de note)

Vous pouvez régler le niveau de sortie du volume, le balayage stéréo ainsi que d'autres paramètres pour chaque partie en utilisant les éditeurs de graphiques des écrans 3 à 7. Lorsque vous utilisez le synthétiseur comme un générateur de sons multitimbres associé à un séquenceur, vous pouvez par exemple régler les paramètres Volume et Pan (Balayage) pour chaque partie en temps réel.

Méthode de paramétrage

La procédure est la même pour tous les écrans (3 à 7).



- Utilisez le bouton [PAGE] pour sélectionner l'écran.
- Utilisez le bouton [A] pour sélectionner la partie. Vous avez le choix entre PartCL (partie Extrait de phrase), PartAD (partie Entrée A/N), PartP1 (partie Plug-in 1), PartP2 (partie Plug-in 2) et Part01 à Part16 (parties de voix 1 à 16). Excepté pour le 7ème écran (Note Shift/Glissement de note), les paramètres communs à la couche (« Layer Common ») sont les mêmes pour toutes les couches des parties.

La définition des paramètres pour chaque partie s'affiche sous forme d'un histogramme qui vous donne une idée de l'équilibre des sons dans leur ensemble.

Vous pouvez également utiliser les touches MEMORY et PART située sur le panneau avant pour sélectionner chaque partie. Vous trouverez ci-dessous les touches correspondant à chaque partie :

- Touche [PRE1/2]**Common (paramètres communs à la couche)
- Touche [INT]**PartCL (partie Extrait de phrase)
- Touche [EXT]**PartAD (partie Entrée A/N)
- Touche [PLG1]**PartP1 (partie Plug-in 1)
- Touche [PLG2]**PartP2 (partie Plug-in 2)
- Touche PART [1] à [16] (CS6x)**Part01 à Part16 (Parties de voix 1 à 16)

Performance Mode (Mode performance)

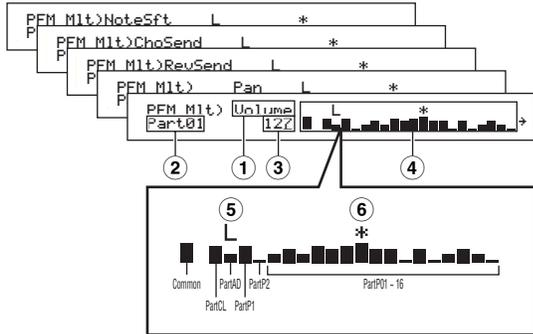
3 Utilisez le bouton [B] ou [DATA] ou encore les touches [DEC/NO] et [INC/YES] pour définir les paramètres de chaque partie.

4 Recommencez la procédure explicitée aux paragraphes 2 et 3 pour les autres parties.

NOTE Pour ne pas perdre les paramètres que vous venez de définir, assurez-vous que vous avez bien enregistré la performance avant de sélectionner une autre performance ou de passer à un autre mode. Pour savoir comment enregistrer une performance, reportez-vous à la page 141.

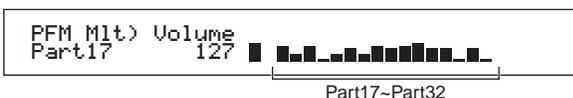
Signification des paramètres affichés à l'écran

Les fonctions suivantes se trouvent dans les écrans 3 à 7.



- 1 **Paramètre** : indique le paramètre sélectionné
- 2 **Partie** : indique la partie sélectionnée
- 3 **Valeur** : indique la valeur de paramétrage pour la partie sélectionnée
- 4 **Histogramme** : indique les valeurs de paramétrage pour chaque partie sous la forme d'un histogramme
Common (paramètres communs à la couche)
PartCL (partie Extrait de phrase)
PartAD (partie Entrée A/N)
PartP1 (partie Plug-in 1)
PartP2 (partie Plug-in 2)
Part01 ~ Part16 (parties de voix 1 à 16)
- 5 **Sélecteur de couche (on/off)** : affiche la lettre « L » (pour « Layer » qui signifie couche) au-dessous de l'histogramme pour chaque partie dont le sélecteur de couche est réglé sur « on ».
- 6 **Muet on/off** : affiche une « * » au-dessous de l'histogramme pour chaque partie « muette ». Appuyez sur [ENTER] afin d'activer ou non cette fonction pour la partie sélectionnée.

NOTE Si une carte plug-in multitimbre est installée dans le logement plug-in 2, la PartP2 (Plug-in 2 partie) n'est plus disponible. Cela ne vous empêche pas de sélectionner les parties 17 à 32 (parties de voix 17 à 32). Une « → » apparaît à droite de l'histogramme, indiquant qu'il existe d'autres parties. Si vous sélectionnez les parties 17 à 32, leurs paramètres apparaissent sur l'histogramme.



3ème écran : PFM Mlt) Volume (Performance Multi: volume)

Réglez le niveau de sortie du volume pour chaque partie.



□ Paramètres : 0 ~ 127

4ème écran : PFM Mlt) Pan (Performance Multi: Pan)

Réglez la position de balayage stéréo (« pan ») pour chaque partie.



□ Paramètres : L63 ~ C ~ R63

5ème écran : PFM Mlt) RevSend (Performance Multi: Reverb Send)

Pour chaque partie, réglez le niveau d'émission du signal transmis à partir de l'effet d'insertion 1/2 (ou signal ignoré) vers l'effet de réverbération (Reverb).



□ Paramètres : 0 ~ 127

6ème écran : PFM Mlt) ChoSend (Performance Multi: Chorus Send)

Pour chaque partie, réglez le niveau d'émission du signal transmis à partir de l'effet d'insertion 1/2 (ou signal ignoré) à l'effet de chœur.



□ Paramètres : 0 ~ 127

7ème écran : PFM Mlt) NoteSft (Performance Multi: Note Shift)

Définissez la valeur de décalage (en demi-tons) pour la hauteur de chaque partie. Vous pouvez régler cette valeur de plus ou moins deux octaves.

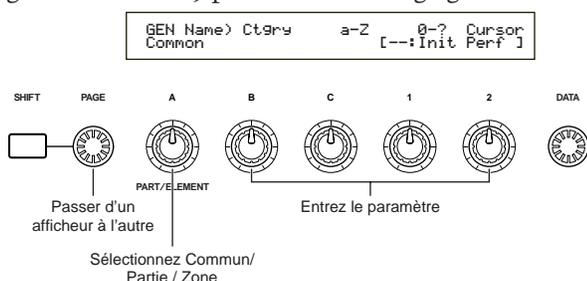


□ Paramètres : -24 ~ 0 ~ +24

Édition de performance

Il est possible de définir les paramètres en mode Performance Edit. Ceux-ci se divisent en Common parameters (Paramètres communs) qui s'appliquent à toutes les parties et Part-specific parameters (Paramètres spécifiques à chaque partie). En mode Master Keyboard, il existe également différents paramètres spécifiques à chaque zone (voir page 123).

Lorsque vous vous mettez en mode Performance Edit, l'écran suivant se présente à vous. L'affichage que vous voyez ici (qui contient plusieurs écrans) varie selon la partie sélectionnée. Le bouton [A] permet de sélectionner le type de paramètre que vous souhaitez éditer (Common, Part ou Zone). Avec le bouton [PAGE] vous basculez d'un écran de paramètres à l'autre. Quant aux boutons [B], [C], [1] et [2] ils vous permettent de définir les paramètres. Vous pouvez aussi utiliser le bouton [DATA] (Données), les touches [DEC/NO] (Diminution/Non) et [INC/YES] (Augmentation/Oui) pour entrer les réglages.



Vous pouvez utiliser les boutons [A] et [C] et le bouton [1]/[2] en conservant la touche [Maj] appuyée pour déplacer le curseur sur chacun des paramètres. Le curseur peut aussi être déplacé en utilisant le bouton [DATA] ou le bouton [DEC/NO] (Diminution/Non) et les touches [INC/YES] (Augmentation/Oui) tout en conservant appuyée la touche [Maj].

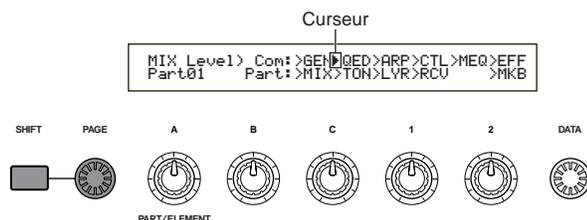
NOTE Vous devez d'abord sélectionner la performance que vous souhaitez éditer avant de vous mettre en mode Performance Edit (voir page 119). Ainsi, tous les réglages de paramètres pourront être enregistrés pour chaque performance.

NOTE Cependant, si vous avez une carte plug-in multitimbre, les paramètres définis pour ces parties ne seront pas enregistrés.

NOTE Pour plus de détails sur le mode Performance Edit, reportez-vous page 21.

Menu Display (Affichage du menu)

Pour afficher le menu suivant, utilisez le bouton [PAGE] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée. Pour amener le curseur d'un élément à l'autre, utilisez le bouton [PAGE] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, lâchez-la ensuite pour vous positionner sur l'élément sélectionné.



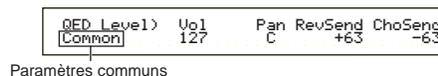
Édition des paramètres Common, Part et Zone

Une performance est constituée de 16 parties de voix, d'une partie Extrait de phrase, d'une partie Entrée A/N et d'une partie Plug-in 1/2 (voir page 39). Les

paramètres communs à toutes les parties sont désignés sous le nom de « Common Edit ». Les écrans en mode Performance Edit se divisent en un écran Common Edit et en plusieurs écrans destinés à éditer chaque partie individuellement. Lorsque vous éditez individuellement des parties, les écrans que vous voyez varient selon la partie sélectionnée. Si votre synthétiseur est en mode Master Keyboard (voir pages 8 et 67), vous pouvez également définir les paramètres pour chaque zone.

En mode Performance Edit, utilisez le bouton [A] pour basculer de l'écran des paramètres communs (Common) à celui des paramètres spécifiques à chaque partie (Part) ou zone (Zone), et vice versa.

Common settings (Paramètres communs)



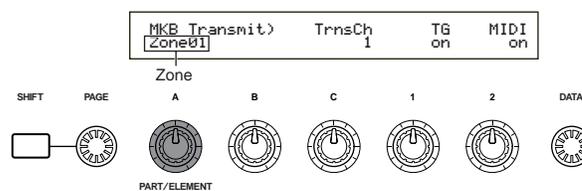
Paramètres communs

Part settings (Paramètres d'une partie)



Partie

Zone settings (Paramètres d'une zone)

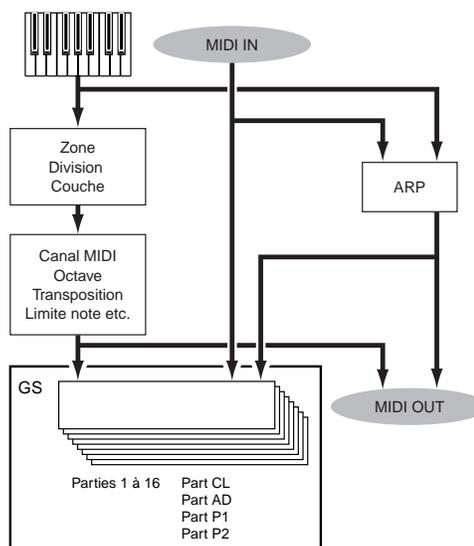


Zone

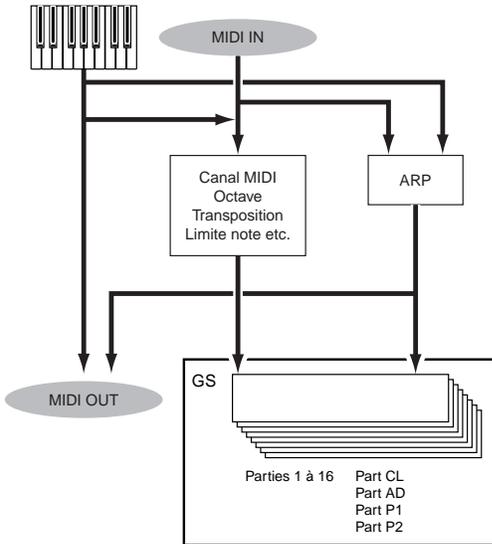
Mode Master Keyboard/Mode Tone generator (CS6x uniquement)

En mode Performance, vous pouvez modifier la connexion au générateur de sons interne de CS6x en appuyant sur la touche [MASTER KEYBOARD] située sur le panneau avant. Si la LED (diode électroluminescente) correspondant à la touche [MASTER KEYBOARD] est allumée, le CS6x se met en mode Master Keyboard (« Clavier maître ») et commande les générateurs de sons externes. Si la LED (diode électroluminescente) est éteinte, le CS6x quitte le mode Master Keyboard et commande alors les parties internes à partir du générateur de sons interne. Les illustrations ci-dessous représente le circuit correspondant à chacun de ces deux modes.

Mode Master Keyboard : LED touche [MASTER KEYBOARD] allumée

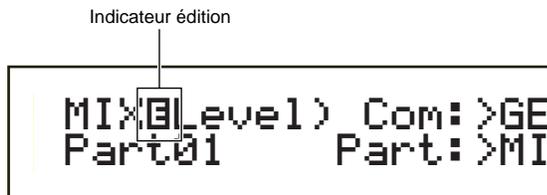


Mode Tone Generator : LED touche [MASTER KEYBOARD] éteinte



Indicateur

En mode Performance Edit, si vous modifiez un paramètre, l'indicateur  (pour Edit) s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran. Vous savez ainsi que la performance sélectionnée a été modifiée sans toutefois avoir été enregistrée.



- NOTE** Si vous quittez le mode Édition de performance, les paramètres édités pour cette performance ne seront pas perdus tant que vous n'aurez pas sélectionné une autre performance.
- NOTE** L'indicateur  s'affiche également en mode Performance Play.
- NOTE** L'indicateur  s'affiche également en mode Voice Play si aucun bouton de commande de son ou d'affectation n'est utilisé.

Fonction « Compare » (Comparaison)

La fonction « Compare » (Comparaison) vous permet d'écouter la différence entre les deux performances, avant et après l'édition des paramètres.

- 1 Vous êtes en mode Performance Edit, appuyez sur la touche [EDIT/COMPARE]. L'indicateur  situé dans le coin supérieur gauche de l'écran s'est transformé en  (pour Compare) et la LED de la touche [EDIT/COMPARE] clignote. Les paramètres d'origine de la performance sont rétablis temporairement pour permettre la comparaison.

Indicateur de comparaison



- NOTE** L'édition n'est pas possible lorsque la fonction « Compare » est activée.
- 2 Pour rétablir les paramètres de la performance que vous avez éditée, appuyez sur la touche [EDIT] pour désactiver la fonction de comparaison.

Stockage de performances

Les paramètres que vous venez d'éditer pour la performance sélectionnée seront perdus si vous quittez le mode Performance Play et sélectionnez une autre performance ou un autre mode. Pour éviter de perdre des données importantes, utilisez toujours la fonction Performance Store (Enregistrement de la performance) pour enregistrer les performances que vous venez d'éditer, après avoir quitté le mode Performance Edit. Pour en savoir plus sur la procédure d'enregistrement d'une performance, reportez-vous à la page 141.

- NOTE** Lorsque vous créez de toute pièce une nouvelle performance, vous devez supprimer les paramètres de la performance sélectionnée avant l'édition. Pour cela, utilisez la fonction Initialize Performance (initialisation de la performance) en mode Performance Job (voir page 140).

Paramètres communs à toutes les parties)

Cette section vous explique comment éditer les paramètres communs à toutes les parties d'une performances. Il existe six menus, chacun étant constitué de plusieurs pages.

- Common General (Général)
- Common Quick Edit (Édition rapide)
- Common Arpeggio (Arpèges)
- Common Controller (Commandes)
- Common Master EQ (Égaliseur principal)
- Common Effect (Effets)

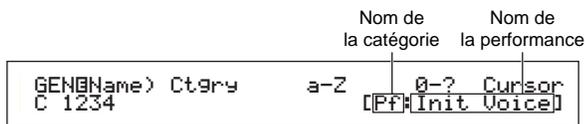
Common Général

Dans les écrans Common Edit (édition des paramètres communs), vous pouvez définir le Performance Name (Nom de la performance), le canal MIDI ainsi que d'autres paramètres communs. Les trois écrans suivants sont destinés aux paramètres communs.

GEN Name (Nom général)
GEN MIDI (GENERAL MIDI)
GEN M.Kbd (Clavier maître général)

GEN Name (Nom général)

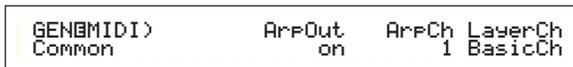
Le nom de la performance vous voulez définir ne doit pas contenir plus de 10 caractères — alphabétiques / numériques — ou symboles. A gauche du Performance Name (Nom de la performance) vous pouvez également sélectionner un Category Name (Nom de catégorie).



NOTE La procédure pour définir le nom de la performance est la même que pour définir la Voice name (Nom de la voix). Pour plus de détails, reportez-vous à la page 80.

GEN MIDI (GENERAL MIDI)

Vous pouvez définir les paramètres des canaux entrée / sortie MIDI, pour la performance.



■ ArpOut (Sortie arpèges)

Permet de régler la sortie MIDI de la phrase d'arpèges sur « on » ou sur « off ».

□ Paramètres : off, on

■ ArpCh (Canal arpèges)

Permet de régler le canal MIDI pour les arpèges. Les arpèges sont reproduits pour les parties et voix réglées sur ce canal MIDI. Si vous sélectionnez KbdCh (abréviation de « Keyboard Channel », Canal clavier), les arpèges utiliseront le canal de transmission MIDI réglé en mode Utility (voir page 166).

□ Paramètres : 1 ~ 16, KbdCh (Canal clavier)

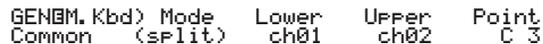
■ LayerCh (Canal couche)

Réglez le canal MIDI pour la partie de couche. Toutes les parties de couche (Au nombre de quatre) utilisent le même canal MIDI défini ici. Si vous sélectionnez BasicCh (abréviation de « Basic Receive Channel », canal de réception par défaut), toutes les parties de la couche utiliseront ce canal réglé en mode Utility (voir page 166).

□ Paramètres : 1 ~ 16, BasicCh (Canal de réception par défaut)

GEN M.Kbd (Master Keyboard général)

Vous pouvez définir le partage du clavier en différentes sections ainsi que ses couches lorsque vous utilisez une performance en mode Master Keyboard.



■ Mode

Définissez le mode du clavier. Ils existent trois modes différents qui vous sont présentés ci-dessous. Si la LED de la touche [MASTER KEYBOARD] située sur le panneau avant est éteinte, cela signifie que les modes ne sont pas disponibles, ils s'affichent alors entre parenthèses.

□ Paramètres : split, 4zone, layer

split (partage) :

Partage le clavier en section gauche (notes graves) et section droite (notes aigu's) et affecte une partie et un canal MIDI différents à chaque section.

4zone :

Partage le clavier en un maximum de quatre zones et affecte une partie et un canal MIDI différent à chaque zone. En appuyant sur la touche [ENTER], vous pouvez définir séparément les paramètres pour chacune des zones (voir page 137).

layer (couche) :

Affecte une ou deux zones (parties) au clavier. Permet de créer des sons enrichis.

■ Lower (Plus bas)

Lorsque le mode est réglé sur « split » (voir ci-dessus), cette fonction permet de définir le canal MIDI affecté aux notes situées au niveau et au-dessous du point de partage. La partie ou la voix réglée sur le canal MIDI est reproduite lorsque vous appuyez sur les touches correspondant aux notes situées au point de partage ou au-dessous de celui-ci. Lorsque vous êtes en mode « layer », cette fonction permet d'activer le canal MIDI affecté à une zone de la couche (partie).

□ Paramètres : ch01 ~ ch16

■ Upper (Plus élevé)

Lorsque le mode est réglé sur « split » (voir ci-dessus), cette fonction permet de définir le canal MIDI affecté aux notes situées au-dessus du point de partage. La partie ou la voix réglée sur le canal MIDI est reproduite lorsque vous appuyez sur les touches correspondant aux notes situées au-dessus du point de partage. Lorsque vous êtes en mode « layer », cette fonction permet d'activer le canal MIDI affecté à l'autre zone de la couche (partie).

□ Paramètres : ch01 ~ ch16

NOTE Vous pouvez aussi affecter rapidement les canaux Upper/Lower MIDI (MIDI supérieur/inférieur) à l'aide des touches PART [1] à [16]. Maintenez enfoncée une touche PART, puis appuyez sur une autre. Le numéro de la première touche est celui du canal MIDI supérieur, alors que le second est le canal MIDI inférieur.

■ Point

Lorsque le mode est réglé sur « split », cette fonction permet de définir le point de partage. La note située au point de partage est affectée à la section des notes aiguës.

NOTE Vous pouvez également sélectionner le point de partage en appuyant sur la touche correspondant à la note, tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

□ Paramètres : C-2 ~ G8

Paramètres du clavier principal (réglés sur partage/couche)

Nom du paramètre	Division				Couche			
	Zone1	Zone2	Zone3	Zone4	Zone1	Zone2	Zone3	Zone4
Canal de transmission	ch	ch+1	ch	ch	ch	ch+1	ch	ch
GS	on	on	off	off	on	on	off	off
MIDI	on	on	off	off	on	on	off	off
Octave	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Transposition	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Limite inférieure note	C-2	p	C-2	C-2	C-2	C-2	C-2	C-2
Limite supérieure note	p	G8	G8	G8	G8	G8	G8	G8
Témoin de transmission PB	on	on	on	on	on	on	on	on
Témoin de transmission MM	on	on	on	on	on	on	on	on
Témoin de transmission Bouton A-C	on	on	on	on	on	on	on	on
Témoin de transmission Bouton 1/2	on	on	on	on	on	on	on	on
Témoin de transmission RB	on	on	on	on	on	on	on	on
Témoin de transmission au pied FC	on	on	on	on	on	on	on	on
Témoin de transmission BC	on	on	on	on	on	on	on	on
Témoin de transmission AT	on	on	on	on	on	on	on	on
Témoin de transmission FS	on	on	on	on	on	on	on	on
Témoin de transmission Maintien	on	on	on	on	on	on	on	on
Témoin de transmission Volume/FV	on	on	on	on	on	on	on	on
Témoin de transmission panoramique	on	on	on	on	on	on	on	on
Témoin de transmission sélection banque	off	off	off	off	off	off	off	off
Témoin de transmission modification programme	off	off	off	off	off	off	off	off
Préréglage transmission volume	100	100	100	100	100	100	100	100
Préréglage transmission panoramique	C	C	C	C	C	C	C	C
Préréglage transmission banque MSB	0	0	0	0	0	0	0	0
Préréglage transmission banque LSB	0	0	0	0	0	0	0	0
Préréglage transmission PC	0	0	0	0	0	0	0	0
Affectation numéro de commande CS	7	7	7	7	7	7	7	7

ch: canal de transmission clavier
p: point de scission
Pour plus de détails sur les paramètres, reportez-vous à la page 137.

NOTE Pour plus de d'informations sur le mode Master Keyboard (Clavier principal), reportez-vous à la page 67 dans la section relative aux notions élémentaires.

Common Quick Edit (Édition rapide des paramètres)

L'édition rapide des paramètres communs vous permet de définir différents paramètres commandant les propriétés acoustiques de la partie de couche. Pour éditer, nombre d'entre eux, utilisez le bouton Sound Control (Commande du son) situé sur le panneau avant du CS6x. Les quatre écrans suivants ne sont disponibles que si le sélecteur de couche (voir page 133) est activé (c'est-à-dire réglé sur « on ») pour chaque partie.

QED Level (Édition rapide — paramètres de niveau)

QED EF (Édition rapide - Effets)

QED Filter (Édition rapide — paramètres du filtre)

QED EG (Édition rapide — paramètres du générateur d'enveloppe)

QED Level (Édition rapide - Niveaux)

Vous pouvez définir le niveau de sortie et le balayage pour chaque partie de la couche. Vous pouvez également définir ces paramètres dans les écrans Part Edit (Édition de partie).

```
QEDBLLevel1>   Vol1   Pan RevSend ChoSend
Common         127    C   63    63
```

■ Vol (Volume)

Réglez le volume de la partie de couche.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Pan (Panoramique)

Réglez la position de balayage stéréo pour la partie de couche. Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [PAN] (Panoramique) situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : L63 (Gauche) ~ C (Centre) ~ R63 (Droit)

■ RevSend (Réverbération)

Définissez le niveau d'envoi du signal (ou du signal ignoré) et de lui affecter l'effet Reverb (Réverbération) au lieu de l'effet d'insertion 1/2. Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [REVERB] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ ChoSend (Chœurs)

Définissez le niveau d'envoi du signal (ou du signal ignoré) et de lui affecter l'effet Chorus (Chœur) au lieu de l'effet d'insertion 1/2. Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [CHORUS] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : 0 ~ 127

QED EF (Édition rapide - Effets)

Vous permet de régler le chœur appliqué à la partie de couche, ainsi que les paramètres du portamento.

```
QEDBEF>         Chorus Portamento-Time
Common         -63    off    127
```

■ Chorus

Définissez le niveau Return (Retour) de l'effet Chorus comme valeur de décalage.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Portamento

Active et désactive le portamento. Vous pouvez également définir ce paramètre au moyen du bouton [PORTAMENTO [ON/OFF]] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : off, on

■ Durée

Définissez la durée de montée de la hauteur. Des valeurs plus élevées entraînent des durées de montée plus longues. Vous pouvez également définir ce paramètre au moyen du bouton [PORTAMENTO] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

QED Filter (Édition rapide – paramètres du filtre)

Ces paramètres régissent les filtres qui commandent la tonalité de la voix. Si vous utilisez le filtre LPF (Low Pass Filter = filtre passe-bas) et HPF (High Pass Filter = Filtre passe-haut) en même temps, les paramètres de la page QED Filter (Filtre d'édition rapide) affectent uniquement le filtre passe-bas.

QEDFilter)	Cutoff	Reso
Common	+63	+63

■ Cutoff (Coupure)

Permet d'augmenter ou de baisser la fréquence de coupure pour chaque voix d'une partie de couche. Vous pouvez également ajuster ce paramètre au moyen du bouton [CUTOFF] (Coupure) situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Résonance)

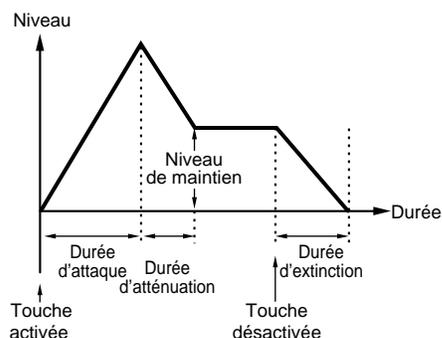
Définissez la quantité de résonance (importance harmonique) appliquée au signal à la fréquence de coupure. Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [RESONANCE] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

QED EG (Édition rapide – paramètres du générateur d'enveloppe)

Le GE (Générateur d'enveloppe) commande la transition au niveau de sortie pour chaque voix de la partie de couche. Quatre paramètres régissent la transition du niveau de sortie, entre le moment où vous appuyez sur une note et le moment où vous relâchez la note ou le moment où le niveau de sortie atteint le zéro. Les paramètres de la partie de couche utilisent chaque paramètre Part Edit (Édition de partie).

QEDBEG)	Attack	Decay	Sustain	Release
Common	+63	+63	+63	+63



■ Attack (Attaque)

Définissez la durée de montée d'une note à partir du moment où vous appuyez sur une touche du clavier jusqu'au moment où le niveau de sortie de la partie de couche atteint son amplitude maximum. Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [ATTACK] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Decay (Étouffement)

Définissez la durée de montée d'une note de l'amplitude maximum atteinte par le niveau de sortie de la partie de couche à la fin de l'attaque. Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [DECAY] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Sustain (Maintien)

Définissez la durée pendant laquelle le signal de sortie de la partie de couche est maintenu à savoir tant que la touche du clavier associée au son est enfoncée. Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [SUSTAIN] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Release (Extinction)

Définissez la durée de montée d'une note à partir du moment où vous relâchez la touche jusqu'au moment où le niveau de sortie de la partie de couche atteint zéro. Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [RELEASE] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

Common Arpeggio (Arpège - Paramètres généraux)

Les quatre écrans ci-dessous régissent les arpèges. Les paramètres sont les mêmes que ceux utilisés en mode Voice Edit (Éditeur de voix). Pour plus de détails, reportez-vous à la page 82.

NOTE Pour utiliser les arpèges en mode Performance, les sélecteurs d'arpège et de couche doivent être réglés sur « on » (voir page 133).

ARP Type (Type d'arpèges)

ARP Limit (Plage de notes de l'arpège)

ARP Mode (Mode Arpeggio)

ARP PlayEF (Effet de lecture d'arpèges)

Common Controller (Contrôleurs - paramètres généraux)

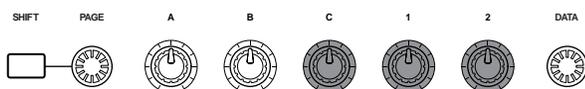
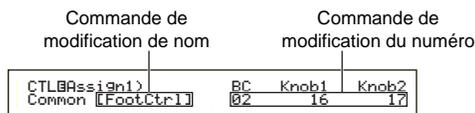
Vous avez la possibilité d'affecter des numéros de modification de commande aux contrôles et autres boutons du panneau avant. Par exemple, les boutons [1]/[2] peuvent être réglés pour contrôler l'importance d'un effet appliqué à un son, tandis que la commande au pied peut être réglée pour contrôler la modulation. Il est possible de définir différentes affectations de paramètres de commande pour chaque performance. Les deux écrans suivants sont disponibles.

CTRL Assign1 (Affectation de commande 1)

CTL Assign1 (Affectation de commande 2)

CTL Assign 1 (Affectation de commande 1)

Utilisez les boutons [C], [1] et [2] pour affecter des numéros de modification à la commande du souffle. La fonction sélectionnée est indiquée sur la gauche de l'écran.



■ BC (Commande du souffle)

Définissez le numéro de modification de commande affecté à la commande du souffle (« Breath Controller, BC »). Celle-ci est connectée à la prise BREATH (voir page 18).

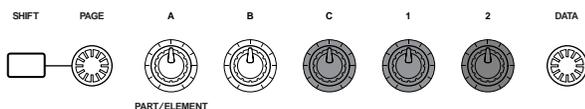
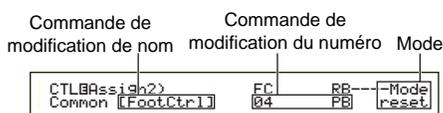
❑ **Paramètres :** Pour plus de détails, reportez-vous à la liste des commandes fournies séparément.

■ Boutons 1 et 2

Définissez les numéros de modification de commande affectés aux boutons [1] et [2] situés sur le panneau avant.

CTL Assign 1 (Affectation de commande 2)

Utilisez les boutons [C], [1] et [2] pour affecter des numéros de modification de commande à la commande au pied (« Foot Controller, FC ») et à la commande de ruban (« Ribbon Controller, RB »). La fonction sélectionnée est indiquée sur la gauche de l'écran. Utilisez le bouton [2] pour sélectionner le mode Ribbon Controller.



■ FC (Commande au pied)

Affectez un numéro de modification de commande à la commande au pied. La commande au pied est connectée à la prise FOOT CONTROLLER située sur le panneau arrière (voir page 18).

❑ **Paramètres :** Pour plus de détails, reportez-vous à la liste des commandes fournies séparément.

■ RB (Commande de ruban)

Affectez un numéro de modification de commande à la commande de ruban située sur le panneau avant. La commande de ruban a des fonctions différentes en fonction du mode sélectionné.

❑ **Paramètres :** Pour plus de détails, reportez-vous à la liste des commandes fournies séparément.

■ Mode

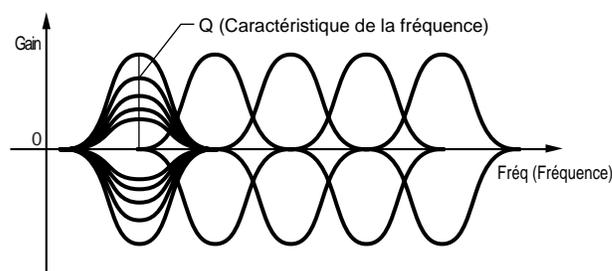
Définissez les fonctions de la commande de ruban. Si vous sélectionnez « hold », le paramètre réglé par la commande de ruban sera conservé, même après avoir relâché celle-ci. Si vous sélectionnez « reset », le paramètre reprendra sa valeur par défaut, soit au milieu de la bande de la commande de ruban.

❑ **Paramètres :** hold (conservé), reset (rétabli par défaut)

Common EQ (Égaliseur)

Vous pouvez affecter l'une des cinq bandes de l'égaliseur à l'ensemble de la performance. Les cinq écrans suivants sont disponibles.

- EQ Low (Basses fréquences)
- EQ LowMid (Plage basses — moyennes fréquences)
- EQ Mid (Moyennes fréquences)
- EQ HighMid (Plage hautes — moyennes fréquences)
- EQ High (Hautes Fréquences)



EQ Low (Basses fréquences)

Cet égaliseur couvre les basses fréquences. Vous pouvez régler le niveau du signal à la fréquence déterminée. Vous pouvez également sélectionner différents types d'égaliseur, appelés « shape » (forme).

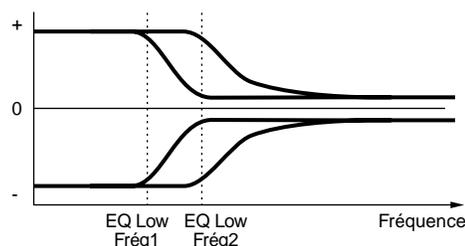
MEQBLow)	Shape	Gain	Freq	Q
Common	Peak	+12dB	50Hz	12.0

■ Shape (Forme)

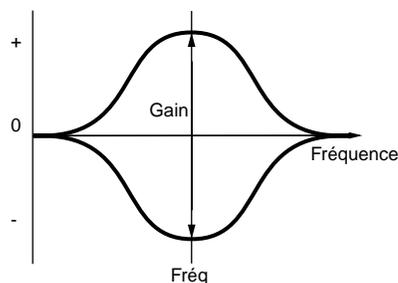
Sélectionnez un égaliseur en plateau ou en crête. L'égaliseur en crête atténue ou accentue le réglage de la fréquence spécifiée, tandis que l'égaliseur en plateau atténue ou accentue le signal à des fréquences supérieures ou inférieures au réglage de la fréquence spécifiée.

❑ **Paramètres :** shelv (plateau), peak (crête)

Shelv (Plateau)



Peak (Crête)



■ Gain

Définissez le gain. Ce paramètre atténue ou accentue les fréquences de part et d'autre du paramètre Frequency.

□ Paramètres : -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Fréquence)

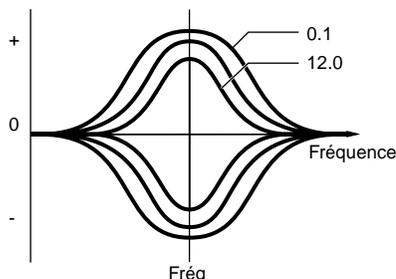
Définissez la fréquence centrale. Les fréquences de part et d'autre de cette valeur sont atténuées ou accentuées par le paramètre Gain.

□ Paramètres : 32Hz ~ 2.0kHz

■ Q (Caractéristique de la fréquence)

Elle permet de modifier le niveau de signal lors du réglage de la fréquence afin de créer diverses caractéristiques de courbe de fréquence.

□ Paramètres : 0.1 ~ 12.0



EQ LowMid (Plage basses – moyennes fréquences)

EQ Mid (Plage moyennes fréquences)

EQ HighMid (Plage hautes – moyennes fréquences)

Ces égaliseurs couvrent des plages de basses — moyennes, moyennes et hautes — moyennes fréquences. Ils peuvent être utilisés pour régler le niveau du signal de part et d'autre de la fréquence déterminée.

Basses - moyennes

MEQBLEWMid)	Gain	Freq	Q
Common	+12dB	100Hz	12.0

Moyennes

MEQBMid)	Gain	Freq	Q
Common	+12dB	100Hz	12.0

Hautes - moyennes

MEQBHighMid)	Gain	Freq	Q
Common	+12dB	100Hz	12.0

■ Gain

Définissez le gain. Ce paramètre atténue ou accentue les fréquences de part et d'autre du paramètre Frequency.

□ Paramètres : -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Fréquence)

Définissez la fréquence centrale. Les fréquences de part et d'autre de cette valeur sont atténuées ou accentuées par le paramètre Gain.

□ Paramètres : 100Hz ~ 10.0kHz

■ Q (Caractéristique de la fréquence)

Elle permet de modifier le niveau de signal lors du réglage de la fréquence afin de créer diverses caractéristiques de courbe de fréquence.

□ Paramètres : 0.1 ~ 12.0

EQ High (Hautes Fréquences)

Cet égaliseur couvre les hautes fréquences. Vous pouvez régler le niveau du signal à la fréquence déterminée. Vous pouvez également sélectionner différents types d'égaliseur, appelés « shape » (forme).

MEQBHigh)	Shape	Gain	Freq	Q
Common	Peak	+12dB	0.5kHz	12.0

■ Shape (Forme)

Sélectionnez un égaliseur en plateau ou en crête. L'égaliseur en crête atténue ou accentue le réglage de la fréquence spécifiée, tandis que l'égaliseur en plateau atténue ou accentue le signal à des fréquences supérieures ou inférieures au réglage de la fréquence spécifiée.

□ Paramètres : shelv (plateau), peak (crête)

■ Gain

Définissez le gain. Ce paramètre atténue ou accentue les fréquences de part et d'autre du paramètre Frequency.

□ Paramètres : -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Fréquence)

Définissez la fréquence centrale. Les fréquences de part et d'autre de cette valeur sont atténuées ou accentuées par le paramètre Gain.

□ Paramètres : 500Hz ~ 16.0kHz

■ Q (Caractéristique de la fréquence)

Elle permet de modifier le niveau de signal lors du réglage de la fréquence afin de créer diverses caractéristiques de courbe de fréquence.

□ Paramètres : 0.1 ~ 12.0

Common Effect (Effet commun)

Vous avez le choix entre deux types de Insertion Effects (Effets d'insertion), outre deux System Effects (Reverb et Chorus). Les quatre écrans suivants sont disponibles.

EFF Part

EFF Rev (Réverbération)

EFF Cho (Chœur)

EFF Part

EFFBPart)	----- InsEF -----	PLG-EF
Common	Part16 PartP1	Part10

■ InsEF (Effet d'insertion)

Affecte une partie à un effet d'insertion. Sélectionnez « off » si vous ne voulez pas affecter une partie à un effet d'insertion. En outre, si des cartes plug-in sont installées, vous pouvez également les sélectionner en tant que parties plug-in 1/2.

□ Paramètres :

normal Part:

Part01 ~ Part16, PartAD (partie Entrée A/N), PartCL (partie Extrait de phrase), off

Plug-in Part (partie Plug-in) (si installée) :

PartP1 (partie Plug-in 1), PartP2 (partie Plug-in 2), off

■ PLG-EF (Effet Plug-in)

Affecte une partie à un effet Plug-in. Sélectionnez « off » si vous ne voulez pas affecter une partie à un effet Plug-in. Ces paramètres ne sont disponibles que si une carte plug-in pour effet d'insertion est installée.

□ Paramètres :

normal Part:

Part01 ~ Part16, PartAD (partie Entrée A/N), PartCL (partie Extrait de phrase), off

EFF Rev (Réverbération)

Pour sélectionner le type d'effet de réverbération et définir ses paramètres, appuyez sur la touche [ENTER].

```
EFFBRev) Type      Return [ENTER]
Common  Basement   127 to Edit
```

■ Type (Type d'effet réverbération)

Définissez le type d'effet Reverb.

□ Paramètres : Pour plus de détails, reportez-vous à la liste des types d'effets de la liste de données.

■ Return (Retour)

Définissez le niveau de retour de l'effet Reverb.

□ Paramètres : 0 ~ 127

EFF Cho (Chœur)

Pour sélectionner le type d'effet de chœur et définir ses paramètres, appuyez sur la touche [ENTER].

```
EFFBCho) Type      toRev  Return [ENTER]
Common  Chorus1    127   127 to Edit
```

■ Type (type d'effet de chœur)

Définissez le type d'effet de chœur .

□ Paramètres : Pour plus de détails, reportez-vous à la liste des types d'effets de la liste de données.

■ toRev (Réverbérer)

Définissez le niveau Send (Émission) du signal envoyé depuis l'effet Chorus vers l'effet Reverb.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Return (Retour)

Définissez le niveau de retour de l'effet Chorus.

□ Paramètres : 0 ~ 127

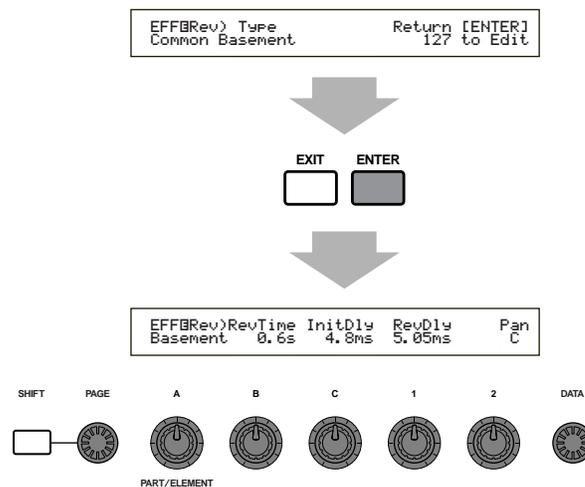
NOTE Si une carte plug-in pour l'effet d'insertion est installée, l'écran EFF Plg (Effet Plug-in) s'affiche à la suite de l'écran EFF Cho (Effet de chœur).

Paramétrage des effets

Pour accéder aux écrans des paramètres de l'effet de réverbération (EFF Rev) et de l'effet de chœur (EFF Cho), sélectionnez l'effet tout en appuyant sur la touche [ENTER]. Si une carte plug-in pour l'effet d'insertion est installée, vous pouvez entrer les paramètres pour l'effet Plug-in dans l'écran EFF Plg (Effet Plug-in).

Le bouton [PAGE] pour permet de passer d'un écran à l'autre, tandis que les autres boutons et les touches [INC/YES] et [DEC/NO] vous donnent la possibilité de définir chaque paramètre.

Lorsque vous appuyez sur la touche [EXIT], vous retournez à l'écran de sélection des types d'effets.



NOTE Le nombre de paramètres et le contenu de chaque écran varie en fonction du type d'effet sélectionné. Pour plus de détails, reportez-vous à la liste des types d'effets dans la liste de données fournie séparément.

Partie (Paramètres définis pour chaque partie)

Il vous est possible d'éditer chaque partie dans une performance. Utilisez le bouton [A] pour sélectionner la partie, puis définissez ses paramètres. Vous disposez des six écrans ci-dessous. Leur contenu diffère selon la partie sélectionnée.

- Part Mixer (Mixage)
- Part Tone (Son)
- Part Layer (Couche)
- Part Receive switch (Sélecteur de réception)
- Part Controller (Commandes)
- Part Insertion Effect (Effet d'insertion)

Part Mixer (Mixage)

Il vous est possible de définir plusieurs paramètres de sortie de voix pour chaque partie. Les deux écrans suivants sont disponibles.

MIX Vce (Mixage des voix)
MIX Level (Niveau de mixage)

NOTE L'écran MIX Vce (Mixage des voix) se transforme en écran Mix Kit (Kit de mixage) ou Mix Template (Modèle de mixage) selon que vous avez sélectionné la PartCL (partie Extrait de phrase) ou la PartAD (partie Entrée A/N).

MIX Vce/Kit/Template (Voix / kit / modèle de mixage)

Il vous est possible d'affecter une voix, un kit et un modèle à chaque partie. Sélectionnez la partie à l'aide du bouton [A], puis définissez les paramètres de la voix, du kit et du modèle. L'écran est différent selon la partie sélectionnée.

• Si Part01 à Part16 ont été sélectionnée

Pour définir la voix, vous pouvez utiliser la même méthode que celle de la recherche de catégorie (voir page 77).

```
MIXBVce) Memory Number Ctgry Search  
Part01 PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

■ Memory (Mémoire des voix)

- Paramètres :
- PRE1 (Pré-réglage 1), PRE2 (Pré-réglage 2), INT (Normal interne), EXT (Normal externe), PRE (Pré-réglage percussions), INT (Percussions internes), EXT (Percussions externes)

■ Number (Numéro de programme)

- Paramètres :
- 1 ~ 128 (pour voix normales), DR1 ~ DR8 (pour pré-réglage percussions), DR1 ~ DR2 (pour percussions internes / externes)

NOTE Pour en savoir plus sur les catégories, reportez-vous à la liste des catégories, page 80.

• Si les PartP1 et PartP2 (Plug-in 1 et 2) ont été sélectionnées

Réglez la voix pour les parties Plug-in 1/2. Cet écran est disponible uniquement si une carte plug-in est installée. Sélectionnez PLG1/2INT (Mémoire interne) ainsi que MSB/LSB (banque de la carte plug-in) à l'aide du bouton [B], et le numéro du programme avec le bouton [C].

```
MIXBVce) Bank Number Ctgry Search  
PartP1 NORM/001:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

■ Banque

- Paramètres :
- PartP1/P2 (Plug-in 1/2): PLG1/2 INT (Plug-in 1/2 mémoire interne), MSB/LSB (Plug-in banque)

NOTE Pour en savoir plus sur les banques des cartes plug-in (Bank Select MSB/LSB), reportez-vous au mode d'emploi de votre carte plug-in.

■ Number (Numéro de programme)

- Paramètres :
- PLG1/2 INT (Plug-in 1/2 mémoire interne): 1 ~ 64
 - MSB/LSB (Plug-in banque): 1 ~ 128

NOTE Le changement de programme des parties Plug-in peut engendrer un retard (puisque les données de voix et les paramètres par défaut doivent être envoyés). Pour changer les voix des parties plug-in d'un morceau, vous devez insérer les modifications de programme dans les zones les moins intensives du morceau. Pour la sélection d'une voix de carte plug-in, il est conseillé d'utiliser le numéro de programme du changement de paramètre (multi-parties). Pour plus de détails, consultez le mode d'emploi fourni avec la carte plug-in.

NOTE Pour en savoir plus sur les voix plug-in, reportez-vous au mode d'emploi de votre carte plug-in.

• Si les Part17 à Part32 ont été sélectionnées

Vous pouvez définir les voix pour les parties allant de 17 à 32, à condition qu'une carte plug-in multitimbre soit installée. Sélectionnez la banque de voix à l'aide du bouton [B] et le numéro du programme avec le bouton [C].

```
MIXBVce) Bank Number  
Part17 NORM/001:001(A01)[Pf:GrandPno]
```

■ Bank/Number (Numéro de programme et code banque)

- Paramètres : Reportez-vous au mode d'emploi de votre carte plug-in.

NOTE Ces réglages sont temporaires, ils ne peuvent être enregistrés avec la performance.

• Si la PartCL (partie Extrait de phrase) est sélectionnée

Sélectionner le kit d'extraits de phrase utilisé pour la partie.

```
MIXBKit) Number  
PartCL 001(A01)[Dr:Clie Kit]
```

■ Number (Numéro du kit)

- Paramètres : 1 ~ 4

• Si la PartAD (Entrée A/N partie) est sélectionnée

Une source audio connectée à la prise A/D INPUT (Entrée A/N) peut-être utilisée comme une partie. Il existe 13 modèles différents pour régler le type d'effet et le gain. Sélectionnez la source de la partie entrée A/N et le modèle.

```
MIXBTemplate>Src Number
PartAD keyboard --[InsEF off ]
```

■ Src (Source)

Sélectionnez la source connectée à la prise A/D INPUT.

Paramètres : mic (Microphone), guitar (Guitare), keyboard (Clavier), audio

■ Number (Numéro du modèle)

Sélectionnez le numéro du modèle (Template). Vous avez le choix entre 13 modèles pour chaque source.

Paramètres : 0 ~ 12

Number Src		0	1	2	3	4	5	6
MIC	PresetName InputGain VariType	Off mic -	Mic mic -	Reverb mic -	Chorus mic -	Cho+Rev mic -	Karaoke1 mic Karaoke1	Karaoke2 mic Karaoke2
GUIAR	PresetName InputGain VariType	Off mic -	Guitar mic -	Reverb mic -	Chorus mic -	Cho+Rev mic -	Tube mic AmpSim.	Stack mic AmpSim.
KEYBOARD	PresetName InputGain VariType	Off line -	Keyboard line -	Reverb line -	Chorus line -	Cho+Rev line -	PhaserEP line Phaser1	PanEP line AutoPan
AUDIO	PresetName InputGain VariType	Off line -	Audio line -	Reverb line -	Chorus line -	Cho+Rev line -	Audio line -	Audio line -

Number Src		7	8	9	10	11	12
MIC	PresetName InputGain VariType	Karaoke3 mic Karaoke3	Echo mic Echo	Vocal mic Stage1	Studio mic Exciter	OctUp mic PitChange1	OctDown mic PitChange1
GUIAR	PresetName InputGain VariType	FlangGtr mic Flanger1	CleanGtr mic Celeste3	FuncGtr mic TouchWah2	Tremolo mic Tremolo	Phaser mic Phaser1	5thGuitar mic PitChange1
KEYBOARD	PresetName InputGain VariType	WahClavi line TouchWah1	RotaryOrg line RotarySp.	SynthStr line Symphonic	SynthPad line Flanger2	SynthLead line DelayLCR	SFX line PitChange1
AUDIO	PresetName InputGain VariType	Audio line -	Audio line -	Audio line -	Audio line -	Audio line -	Audio line -

NOTE Si vous essayez de sélectionner un numéro entre « 5 » et « 12 » alors que vous n'êtes pas réglé sur « PartAD » pour le paramètre de l'effet d'insertion (Ins EF) dans la page de la partie de l'effet (EFF Part), vous échouerez et « InsEF off » s'affichera à la place du paramètre Number.

MIX Level (Niveau de mixage)

Il vous est possible de définir le niveau de sortie, le balayage, l'effet transmis ainsi que d'autres paramètres pour chaque partie. Cette fonction est utile lorsque vous réglez les niveaux de chaque partie dans la table de mixage.

```
MIXBLevel1> Vol1 Pan RevSend ChoSend
Part01 127 C 64 0
```

■ Vol (Volume)

Réglez le niveau de sortie de la partie.

Paramètres : 0 ~ 127

■ Pan (Panoramique)

Réglez la position de balayage stéréo de la partie.

Paramètres : L63 (Gauche) ~ C (Centre) ~ R63 (Droit)

■ RevSend (Réverbération)

Réglez le niveau d'émission du signal transmis à partir de l'effet d'insertion 1/2 (ou du signal ignoré) vers l'effet de réverbération.

Paramètres : 0 ~ 127

■ ChoSend (Chœurs)

Définissez le niveau Send (Envoi) du signal envoyé depuis l'effet d'insertion 1/2 (ou le signal ignoré) vers l'effet Chorus.

Paramètres : 0 ~ 127

Part Tone (Son)

Pour régler les caractéristiques sonores de chaque partie, définissez le filtre, le générateur d'enveloppe ainsi que d'autres paramètres appropriés. Les quatre écrans suivants sont disponibles.

TON Filter (Filtre de sons)

TON EG (générateur d'enveloppe de sons)

TON Portamento (son Portamento)

TON Other (Autres sons)

TON Filter (Filtre de sons)

Vous pouvez utiliser les filtres pour régler le son de chaque partie. Si le filtre est une combinaison de LPF et HPF, le paramètre Cutoff (Coupure)

```
TONFilter> Cutoff Reso
Part01 +63 +63
```

NOTE Cet écran n'est pas disponible pour la partie Entrée A/N.

NOTE Pour plus de détails sur le filtre, reportez-vous à la page 93.

■ Cutoff (Coupure)

Augmentez ou diminuez la fréquence de fermeture de chaque élément d'une partie.

NOTE Si vous appliquez une combinaison de filtres passe-haut et passe-bas, ce paramètre ajuste la fréquence de fermeture du filtre passe-bas.

Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Résonance)

Définissez la quantité de résonance (importance harmonique) appliquée au signal à la fréquence de coupure. Ceci donne plus de caractère au son.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

TON EG (générateur d'enveloppe de sons)

Vous pouvez définir indépendamment les paramètres de générateur d'enveloppe de chaque partie. Quatre paramètres régissent la transition du niveau de sortie, entre le moment où vous appuyez sur une note et le moment où vous relâchez la note ou le moment où le niveau de sortie atteint le zéro.

NOTE Cet écran n'est pas disponible pour la partie Entrée A/N.

NOTE Pour plus d'informations, reportez-vous au diagramme illustrant le concept de générateur d'enveloppe, aux sections Voix (Voice) ou Mode Édition d'extrait de phrase (Phrase Clip Edit Mode).

Parties 1 à 16

```
TONBEG) Attack Decay Sustain Release
Part01  + 0 + 0 + 0 + 0
```

Partie Plug-in 1/2 Partie Multi Plug-in

```
TONBEG) Attack Decay Release
PartP1 + 0 + 0 + 0
```

Partie Extrait de phrase Partie Percussion

```
TONBEG) Attack Decay
PartCL + 0 + 0
```

■ Attack (Attaque)

Définissez le temps de transition entre le moment où vous appuyez sur une note et le moment où le niveau de sortie de la partie atteint son maximum. Une valeur positive augmente le temps de transition tandis qu'une valeur négative le raccourcit.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Decay (Étouffement)

Définissez le temps de transition entre le moment où le niveau de sortie de la partie atteint son maximum et le moment où il atteint le zéro. Une valeur positive augmente le temps de transition tandis qu'une valeur négative le raccourcit.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Sustain (Maintien)

Définissez le niveau de sortie de la partie devant être maintenu tant que la note est enfoncée.

NOTE Ce paramètre n'est pas disponible pour les parties Plug-in, Extrait de phrase et Percussion.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Release (Extinction)

Définissez le temps de transition entre le relâchement de la note et le moment où le niveau de sortie de la partie atteint le zéro. Une valeur positive augmente le temps de transition tandis qu'une valeur négative le raccourcit.

NOTE Ce paramètre n'est pas disponible pour les parties Extrait de phrase et Percussion.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

TON Portamento (son Portamento)

Trois paramètres de portamento vous sont proposés pour chaque partie.

NOTE Cet écran n'est pas disponible pour les parties Entrée A/N, Extrait de phrase et Percussion.

Parties 1 à 16

```
TONBPortamento) Switch Time Mode
Part01 on 127 fulltime
```

Partie Plug-in 1/2 Partie Multi Plug-in

```
TONBPortamento) Switch Time
Part17 on 127
```

■ Switch (sélecteur de portamento)

Active et désactive le portamento. Lorsque le portamento est actif, la transition entre la hauteur de la première note et celle de la note suivante s'opère en douceur.

□ Paramètres : off, on

■ Time (temps de Portamento)

Définissez la durée de montée de la hauteur. Des valeurs plus élevées entraînent des durées de montée plus longues.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Mode (mode Portamento)

Sélectionnez le mode Portamento. Le mode Portamento varie selon le réglage du mode Part Mode (mono ou poly) choisi à partir de l'écran « LYR Mode » (mode Couche) (voir page 133).

NOTE Ce paramètre n'est pas disponible pour les parties Plug-in 1/2 et Multi Plug-in.

□ Paramètres : fingered (à plusieurs doigts), fulltime (total)

Si Part Mode est réglé sur « mono » :

fingered (à doigts multiple) :

Le portamento est actif lorsque les notes sont jouées en legato (une note est jouée avant que la précédente ne soit relâchée).

full :

Le portamento s'applique à toutes les façons de jouer.

Si Part Mode est réglé sur « poly » :

Le portamento s'applique à plusieurs notes.

TON Other (Autres sons)

Pour chaque partie, vous pouvez régler la plage de courbe de hauteur (Pitch Bend Range) et la sensibilité de vélocité (Velocity Sensitivity).

NOTE Ces écrans ne sont pas disponibles pour la partie Entrée A/N.

Parties 1 à 16

```
TONBOther> Pitch Bend VelDepth-Offset
Part01 -12 - +12 127 64
```

Partie Plug-in 1/2

Partie Multi Plug-in

Partie Extrait de phrase

Partie Percussion

```
TONBOther> Pitch Bend VelDepth-Offset
PartP1 +12 127 64
```

■ Courbe de hauteur

Définissez la valeur de variation de la hauteur de la voix (en demi-tons) en fonction du déplacement de la molette Pitch Bend. Si vous choisissez par exemple comme valeur minimale -12, le ton diminue d'une octave au maximum lorsque la molette est déplacée vers le bas. Si vous choisissez comme valeur maximale +12, le ton monte au maximum d'une octave lorsque la molette est déplacée vers le haut. Le réglage de la valeur minimale n'est disponible que pour les parties « Normal Voice » (parties 1 à 16).

□ Paramètres :

Valeur minimale (à gauche) :

-48 ~ 0 ~ +24

Valeur maximale (à droite) :

-48 ~ 0 ~ +24 (ou -24 ~ 0 ~ +24 pour les parties Plug-in 1/2 et Multi Plug-in)

■ VelDepth-Offset (Profondeur de sensibilité de vélocité/décalage de vélocité)

Définissez pour chaque partie la sensibilité et le décalage de vélocité.

□ Paramètres :

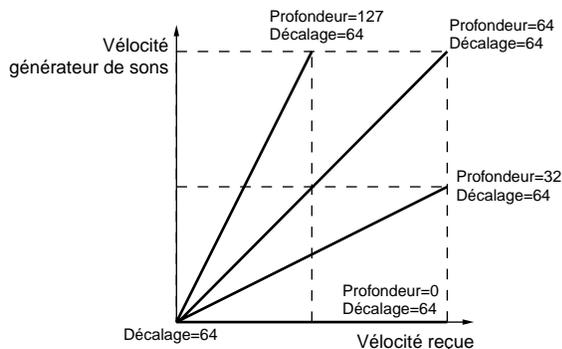
VelDepth (Sensibilité de vélocité) 0 ~ 127

Offset (Décalage de vélocité) : 0 ~ 127

VelDepth (Profondeur de sensibilité de vélocité)

Comme le montre la figure ci-dessous, une valeur élevée entraîne une modification importante de la vélocité lorsque vous jouez sur le clavier.

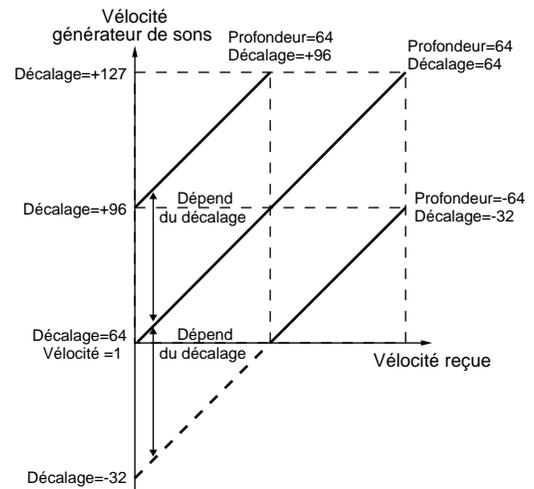
Modifications de la courbe de vélocité en fonction du paramètre « VelDepth » (avec un décalage de 64)



Offset (Décalage de vélocité)

Comme le montre la figure ci-dessous, la vélocité augmente de la valeur indiquée.

Modifications de la courbe de vélocité en fonction du paramètre « VelDepth » (avec un décalage de 64)



Part Layer (Couche)

Pour chaque partie, vous pouvez choisir différents paramètres MIDI, tels que le canal de réception MIDI, le sélecteur d'arpège, la plage de touches et la vélocité. Ces paramètres sont largement utilisés lorsque vous souhaitez superposer plusieurs parties pour former une couche. Les quatre écrans suivants sont disponibles.

LYR Mode (Couche - Mode)

LYR Limit (Couche - Limites)

LYR Tune (Couche - Accords)

LYR Out (Couche - Sorties)

LYR Mode (Couche - Mode)

Vous pouvez choisir la méthode de sortie de chaque partie. Les paramètres varient en fonction de la partie sélectionnée.

Parties 1 à 16

Partie Plug-in 1/2

```
LYRMode> Mode Arr Layer RcvCh
Part01 Poly on off 1
```

Partie Extrait de phrase

Partie Percussion

```
LYRMode> Arr Layer RcvCh
Part01 on off 1
```

Partie Entrée A/N

Partie Multi Plug-in

```
LYRMode> RcvCh
PartAD 1
```

■ Mode

Indiquez si les parties doivent être reproduites en mode monophonique (une note à la fois) ou en mode polyphonique (plusieurs notes simultanément).

NOTE Ce paramètre n'est disponible que pour les parties « Normal Voice » 1 à 16 et les parties Plug-in 1/2.

Paramètres : mono, poly

■ Arp (Sélecteur d'arpège)

Réglez le sélecteur d'arpèges pour la partie sélectionnée.

NOTE Ce paramètre n'est pas disponible pour les parties d'entrée A/N et Multi Plug-in.

Paramètres : off, on

■ Layer (Sélecteur de couche)

Lorsque cette option est activée, quatre parties peuvent être superposées.

NOTE Ce paramètre n'est pas disponible pour les parties d'entrée A/N et les parties Plug-in.

Paramètres : off, on

NOTE Cette option vous permet également de choisir le niveau de sortie global et la position de balayage stéréo de la couche (voir page 119).

NOTE Selon les parties qui les composent, les couches seront audibles plus ou moins rapidement.

NOTE Si vous activez cinq sélecteurs de couche ou plus, quatre parties seulement sont actives pour la couche. Ces quatre parties respectent l'ordre Part01 à Part16, PartCL, PartAD, PartP1 et enfin PartP2. En ce qui concerne les parties désactivées, le réglage de sélecteur de couche est indiqué entre parenthèses : « (on) ».

■ RcvCh (Canal de réception MIDI)

Indiquez le canal de réception MIDI de chaque partie. Choisissez « off » pour les parties ne devant pas répondre à un appareil MIDI.

Paramètres : 1 ~ 16, off

LYR Limit (Couche - Limites)

Vous pouvez préciser pour chaque partie les plages de notes et les seuils de vitesse.

NOTE Ces paramètres ne sont pas disponibles pour la partie Entrée A/N.

LYRLimit>	Note Limit	Vel Limit
Part01	C-2 - G8	1 - 127

■ Plage de notes

Définissez pour chaque partie la note la plus grave et la note la plus aigu' de la plage du clavier. Chaque partie ne reproduira que les notes jouées dans la plage spécifiée.

Paramètres : C-2 ~ G8 (note la plus grave / note la plus aigu')

NOTE Si vous spécifiez la note la plus aigu' d'abord et la note la plus grave ensuite, par exemple « C5 à C4 », la plage de notes couverte sera de « C-2 à C4 » et de « C5 à G8 ».

NOTE Vous pouvez choisir la note la plus grave et la note la plus aigu' de la plage en appuyant sur les notes du clavier tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT].

■ Vel Limit (Limite de vitesse)

Indiquez les valeurs minimale et maximale de la plage de vitesse de chaque partie. Chaque partie n'est audible que pour les notes jouées dans la plage de vitesse spécifiée.

Paramètres : 1 ~ 127 (valeurs minimale et maximale)

NOTE Si vous indiquez la valeur maximale en premier, par exemple « 93 à 34 », la plage de vitesse couverte sera « 1 à 34 » et « 93 à 127 ».

LYR Tune (Couche - Accords)

Pour chaque partie, vous pouvez régler les paramètres de glissement de note et d'accord.

NOTE Ces paramètres ne sont pas disponibles pour la partie Entrée A/N.

LYRTune>	NoteShift	Detune
Part01	+24	+12.7

■ NoteShift (Glissement de note)

Réglez la hauteur de chaque partie en demi-tons.

Paramètres : -24 ~ +24

■ Detune (Désaccord)

Décalez (désaccordez) très faiblement la hauteur de chaque partie.

Paramètres : -12.8Hz ~ +12.7Hz

LYR Out (Couche - Sorties)

Vous pouvez sélectionner les sorties de chaque partie.

LYROut>	Output	InsEF
Part01	L&R	(off)

■ Sortie

Assignez une sortie à chaque partie.

Paramètres : L&R (sorties gauche et droite), ind 1 & 2 (sorties individuelles 1 & 2), ind1 (sortie individuelle 1), ind2, ind3, ind4, ind5, ind6, drum (percussion)

NOTE Si vous choisissez par exemple « L&R », le canal gauche est transmis via la sortie OUTPUT L et le canal droit via la sortie OUTPUT R. Si vous choisissez « ind1 », les signaux gauche et droit sont fusionnés et transmis en mono via la sortie INDIVIDUAL OUTPUT 1.

NOTE Les options « ind3 » à « ind6 », sont prévues pour de futures expansions et ne peuvent pas encore être utilisées.

NOTE Vous pouvez sélectionner « drum » pour les parties Percussion ou Extrait de phrase. Si vous sélectionnez « drum » pour une partie Percussion, ce sont les paramètres de sortie de chaque touche Drum (voir page 105) qui sont appliqués. Si, en revanche, vous sélectionnez « drum » pour une partie Extrait de phrase, ce sont les paramètres de sortie de chaque touche Clip (voir page 151) qui sont appliqués.

■ InseF (Effet d'insertion)

Indique si les effets d'insertion sont activés ou non. La mention « on » signifie que le signal de la partie est transmis à l'unité d'effet d'insertion (Insertion Effect).

NOTE L'activation de l'insertion d'effet est paramétrée pour chaque effet à partir de l'écran « EFF Part » (voir page 127).

Part Receive Switch (Sélecteur de réception)

Chaque partie peut recevoir des messages de modification de commande (« Control Change ») ou de modification de programme (« Program Change »). Les quatre écrans suivants sont disponibles.

RCV Sw1 (Sélecteur de réception 1)
RCV Sw2 (Sélecteur de réception 2)
RCV Sw3 (Sélecteur de réception 3)
RCV Sw4 (Sélecteur de réception 4)

RCV Sw1 (Sélecteur de réception 1)

Avec la valeur « on », les voix de chaque partie reçoivent des messages de réglage de commandes (PB, molette de variation de ton, MW, molette de modulation, RB, contrôleur de ruban et AT, modification ultérieure ou « Aftertouch ») et de changement de commande. Les paramètres de commande varient en fonction de la partie sélectionnée.

NOTE Cet écran n'est pas disponible pour la partie Entrée A/N.

Parties 1 à 16

Partie Percussion

Partie Extrait de phrase

RCVSw1)	PB	MW	RB	AT
Part01	on	off	on	off

Partie Plug-in 1/2

Partie Multi Plug-in

RCVSw1)	PB	MW	AT
PartP1	on	off	off

□ Paramètres :

PB (Molette de variation de ton) : off, on
MW (Molette de modulation) : off, on
RB (Commande de ruban) : off, on
AT (Modification ultérieure, « Aftertouch ») : off, on

RCV Sw2 (Sélecteur de réception 2)

Avec la valeur « on », les voix de chaque partie reçoivent des messages des boutons [1]/[2], ainsi que des messages de commande de souffle, de commande au pied et de modification de commande.

NOTE Cet écran n'est disponible que pour les parties 1 à 16 (y compris les parties Percussion) et la partie Extrait de phrase.

Parties 1 à 16

Partie Percussion

Partie Extrait de phrase

RCVSw2)	Knob1	Knob2	BC	FC
Part01	on	off	on	off

□ Paramètres :

Knob1 (bouton [1]) : off, on
Knob2 (bouton [2]) : off, on
BC (Commande du souffle) : off, on
FC (Commande au pied) : off, on

RCV Sw3 (Sélecteur de réception 3)

Avec la valeur « on », les voix de chaque partie reçoivent des messages de volume, balayage, pédale forte, interrupteur relié à la commande de pied ainsi que des messages de changement de commande.

Parties 1 à 16

RCVSw3)	Vol	Pan	Sus	FS
Part01	on	off	on	off

Partie Plug-in 1/2

Partie Multi Plug-in

RCVSw3)	Vol	Pan	Sus
Part01	on	off	on

Partie Percussion

Partie Extrait de phrase

Partie Entrée A/N

RCVSw3)	Vol	Pan	FS
PartAD	on	off	off

□ Paramètres :

Vol (Volume) : off, on
Pan (Balayage) : off, on
Sus (Sustain) : off, on
FS (Commande au pied) : off, on

RCV Sw4 (Sélecteur de réception 4)

Avec la valeur « on », les voix de chaque partie reçoivent des messages de changement de programme et de changement de commande lorsque vous modifiez la banque ou le programme de performance.

RCVSw4)	BankSel	PgmChng	CtrChng
Part01	off	on	off

□ Paramètres :

BankSel (Sélecteur de banque) : off, on
PgmChng (Changement de programme) : off, on
CtrChng (Changement de commande) : off, on

Part Controller (Commandes)

Vous pouvez choisir plusieurs paramètres de commande pour la partie Entrée A/N et les parties Multi Plug-in 17 à 32. Deux écrans sont proposés pour les paramètres de la partie Entrée A/N et six écrans sont proposés pour les paramètres des parties Multi Plug-in.

CTL Set1 (Jeu de commandes 1, partie Entrée A/N uniquement)

CTL Set2 (Jeu de commandes 2, partie Entrée A/N uniquement)

CTL MW Control (Profondeur de commande de la molette de modulation, parties Multi Plug-in uniquement)

CTL MW Modulation (Profondeur de la molette de modulation, parties Multi Plug-in uniquement)

CTL AT Control (Profondeur de commande de modification ultérieure, parties Multi Plug-in)

CTL AT Modulation (Profondeur de modulation de la commande de modification ultérieure, parties Multi Plug-in uniquement)

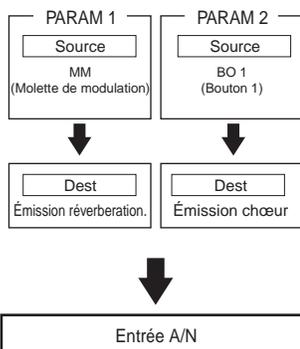
CTL AC Control (profondeur des commandes affectables, parties Multi Plug-in uniquement)

CTL AC Modulation (Profondeur de modulation des commandes affectables, parties Multi Plug-in uniquement)

CTL Set1 / CTL Set2 (Jeux de commandes 1 et 2, partie Entrée A/N uniquement)

Les contrôleurs, les boutons situés sur le panneau avant, le clavier, etc. peuvent se voir affectés diverses fonctions. Par exemple, la fonction Aftertouch (Après le toucher) peut servir à contrôler le vibrato, et la molette de modulation à contrôler la résonance. Ces affectations de contrôle sont appelées « jeux de contrôles ». Vous pouvez affecter au maximum deux jeux de commandes à la partie Entrée A/N. Deux écrans sont disponibles, un pour chaque jeu de commandes : CTL Set1 et CTL Set2.

CTLSSet1> PartAD	Src FC(04)	Dest off	Depth +63
---------------------	---------------	-------------	--------------



■ Src (Source)

Choisissez la commande affectée au contrôle du paramètre indiqué sous « Dest ». Vous avez le choix entre les commandes suivantes :

- Paramètres : PB (molette de variation de ton), MW (molette de modulation), AT (modification ultérieure), FC (prise de commande au pied), FS (interrupteur lié à la prise de commande au pied), RB (commande de ruban), BC (commande de souffle), KN1/2 (boutons [1]/[2])

■ Dest (Destination)

Indiquez le paramètre devant être contrôlé par la commande indiquée sous « Src ».

- Paramètres : reportez-vous à la liste des commandes fournies séparément.

■ Depth (Profondeur)

Définissez le degré de contrôle possible du paramètre sélectionné en Dest.

- Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

NOTE Avec les jeux de commandes Voice Control Sets 1 et 2, vous pouvez affecter une seule commande Src à plusieurs paramètres Dest, ou plusieurs commandes Src à un seul paramètre Dest. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 85.

CTL MW Control (Profondeur de commande de la molette de modulation, parties Multi Plug-in uniquement)

Vous pouvez utiliser la molette de modulation pour régler les paramètres de filtre et d'amplitude de chaque partie Multi Plug-in (17 à 32).

CTLMW Control> Part17	Filter +63	Amp +63
--------------------------	---------------	------------

■ Filter (Filtre)

Définissez le degré de réglage de la fréquence de fermeture du filtre par la molette de modulation.

- Paramètres : -64 ~ +63

■ Amp (Amplitude)

Définissez le degré de réglage du niveau de sortie (amplitude) par la molette de modulation.

- Paramètres : -64 ~ +63

CTL MW Modulation (MW Modulation Depth) (profondeur de la molette de modulation, parties Multi Plug-in uniquement)

Vous pouvez utiliser la molette de modulation pour contrôler la modulation de ton, de filtre, d'amplitude appliquée à chaque partie Multi Plug-in (17 à 32).

CTLMW Modulation> Part17	PMod 127	FMod 127	AMod 127
-----------------------------	-------------	-------------	-------------

■ PMod (Profondeur de modulation de la hauteur)

Définissez la valeur de variation de la modulation de la hauteur en fonction de l'utilisation de la molette de modulation.

- Paramètres : 0 ~ 127

■ FMod (Profondeur de modulation de la fréquence de coupure du filtre)

Définissez le degré de contrôle de fréquence de fermeture de filtre par la molette de modulation.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ AMod (Profondeur de modulation de l'amplitude)

Définissez le degré de contrôle de modulation d'amplitude par la molette de modulation.

□ Paramètres : 0 ~ 127

CTL AT Control (Profondeur de commande de modification ultérieure, parties Multi Plug-in)

Vous pouvez utiliser la commande de modification ultérieure du clavier pour contrôler les paramètres de hauteur, de filtre et d'amplitude de chaque partie Multi Plug-in (17 à 32).

```
CTLBAT Control) Pitch Filter Amp
Part17          +24  +63  +63
```

■ Pitch (Hauteur)

Définissez l'ampleur (en demi-tons) de la modification de hauteur par la commande de modification ultérieure.

□ Paramètres : -24 ~ +24

■ Filter (Filtre)

Définissez l'ampleur de la modification de la fréquence de fermeture du filtre par la commande de modification ultérieure.

□ Paramètres : -64 ~ +63

■ Amp (Amplitude)

Définissez le degré de modification du niveau de sortie (amplitude) par la commande de modification ultérieure.

□ Paramètres : -64 ~ +63

CTL AT Modulation (Profondeur de modulation de la commande de modification ultérieure, parties Multi Plug-in uniquement)

Vous pouvez utiliser la commande de modification ultérieure du clavier pour contrôler la modulation de hauteur, de filtre et d'amplitude appliquée à chaque partie Multi Plug-in (17 à 32).

```
CTLBAT Modulation) PMod FMod AMod
Part17             127  127  127
```

■ PMod (Profondeur de modulation de la hauteur)

Définissez la valeur de variation de la modulation de la hauteur en fonction de l'utilisation de la commande de modification ultérieure.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ FMod (Profondeur de modulation de la fréquence de coupure du filtre)

Définissez le degré de la modification de la fréquence de fermeture du filtre par la commande de modification ultérieure.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ AMod (Profondeur de modulation de l'amplitude)

Définissez le degré de la modulation de l'amplitude par la commande de modification ultérieure.

□ Paramètres : 0 ~ 127

CTL AC Control (profondeur des commandes affectables, parties Multi Plug-in uniquement)

Vous pouvez utiliser les changements de commandes (« Control Changes ») pour contrôler les paramètres de filtre et/ou d'amplitude des parties Multi Plug-in (17 à 32).

```
CTLBAC Control) Source Filter Amp
Part17          04[FootCtr1] +63 +63
```

■ Source

Définissez le numéro de changement de commande MIDI utilisé pour contrôler les paramètres de filtre et/ou d'amplitude.

□ Paramètres : off, 1 ~ 95

■ Filter (Filtre)

Définissez le degré de changement de la fréquence de fermeture du filtre appliqué par la commande indiquée (Source).

□ Paramètres : -64 ~ +63

■ Amp (Amplitude)

Définissez le degré de modification du niveau de sortie (amplitude) par la commande indiquée (Source).

□ Paramètres : -64 ~ +63

CTL AC Modulation (Profondeur de modulation des commandes affectables, parties Multi Plug-in uniquement)

Vous pouvez utiliser les changements de commandes (« Control Changes ») pour contrôler le degré de la modulation de hauteur, de filtre et/ou d'amplitude appliquée à chaque partie Multi Plug-in (17 à 32).

```
CTLBAC Modulation) PMod FMod AMod
Part17             127  127  127
```

■ PMod (Profondeur de modulation de la hauteur)

Définissez la valeur de variation de la modulation de la hauteur en fonction de l'utilisation de la commande (Source).

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ FMod (Profondeur de modulation de la fréquence de coupure du filtre)

Définissez le degré de changement de la fréquence de fermeture du filtre appliqué par la commande indiquée (Source).

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ AMod (Profondeur de modulation de l'amplitude)

Définissez le degré de variation de la modulation d'amplitude appliquée par la commande indiquée (Source).

□ Paramètres : 0 ~ 127

Effet d'insertion (pour la partie Entrée A/N uniquement)

Vous pouvez définir les paramètres des effets d'insertion utilisés par la partie Entrée A/N. Si vous avez sélectionné la partie Entrée A/N pour l'option « InsEF » (effet d'insertion) à l'écran « EFF Part », les écrans suivants sont proposés :

EFF EF1 / 2 (Effet d'insertion 1 / 2)

Indiquez l'effet utilisé pour la partie Entrée A/N. Le paramètre « Ctgr » permet de choisir la catégorie d'effet (« Effect Category ») pour l'insertion d'effet 1/2 et le paramètre « Type » permet de choisir le type d'effet. Lorsque vous avez sélectionné le type d'effet, choisissez les paramètres correspondants en appuyant sur la touche [ENTER].

```
EFFBEF1> Ctgr Type Dry/Wet [ENTER]
Part:AD DLY:DelayLCR D<W63 to Edit
```

NOTE Les effets d'insertion 1 et 2 sont connectés en série : 1 → 2.

■ Ctgr (Catégorie d'effet)

Choisissez une catégorie d'effet. Le premier type d'effet de la catégorie sélectionnée clignote.

□ Paramètres : Pour plus de détails, reportez-vous à la liste des types d'effets de la liste de données.

■ Type (Type d'effet)

Définissez le type de l'effet. Celui-ci dépend de la catégorie sélectionnée. Pour certaines catégories, le type d'effet clignote. Dans ce cas, il vous suffit d'appuyer sur la touche [ENTER] pour le sélectionner.

□ Paramètres : Pour plus de détails, reportez-vous à la liste des types d'effets de la liste de données.

■ Dry (Sec)/Wet (A effet)

Définissez le niveau de mixage du signal à effet (signal qui est passé à travers l'unité d'effets) et du signal sec (qui n'est pas passé à travers l'unité d'effets). Cette fonction peut ne pas être disponible en fonction du type d'effet sélectionné.

□ Paramètres : D63 > W ~ D = W ~ D < W63

Paramétrage des effets

Ces paramètres vous sont disponibles lorsque vous appuyez sur [ENTER] pour certains types d'effets. Le bouton [PAGE] permet de passer d'un écran à l'autre, tandis que les autres boutons et les touches [INC/YES] et [DEC/NO] vous donnent la possibilité de définir chaque paramètre.

Lorsque vous appuyez sur la touche [EXIT], vous retournez à l'écran de sélection des types d'effets.

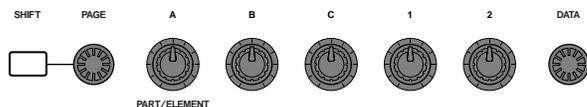
Select Effect Type

```
EFFBEF1> Ctgr Type Dry/Wet [ENTER]
Part:AD DLY:DelayLCR D<W63 to Edit
```



Parameters

```
EFFBEF1> Delay Lch Cch Rch
Part:AD 333.3 500.0 500.0 166.7
```



NOTE Le nombre de paramètres et le contenu de chaque écran varient en fonction du type d'effet sélectionné. Pour plus de détails, reportez-vous à la liste des Types d'effets de la liste de données.

Zones (CS6x)

Vous pouvez éditer les zones utilisées par les performances en mode Master Keyboard (Clavier maître). Utilisez le bouton [A] (ou les touches BANK [A] ~ [D]) pour sélectionner la zone (1 à 4), puis définissez les paramètres de la zone. Huit écrans sont disponibles pour choisir les paramètres en mode Master Keyboard.

Vous pouvez choisir des zones si le mode « 4zone » a été sélectionné à l'écran GEN M.Kbd (voir page 123), et si la touche LED de [MASTER KEYBOARD] est éclairée.

- Master Keyboard (Clavier maître)
 - MKB Transmit (Transmission Master Keyboard)
 - MKB Note (Note Master Keyboard)
 - MKB TxSw1 (Sélecteur 1 de transmission Master Keyboard)
 - MKB TxSw2 (Sélecteur 2 de transmission Master Keyboard)
 - MKB TxSw3 (Sélecteur 3 de transmission Master Keyboard)
 - MKB TxSw4 (Sélecteur 4 de transmission Master Keyboard)
 - MKB TxPreset1 (Prédéfiniion 1 de transmission Master Keyboard)
 - MKB TxPreset2 (Prédéfiniion 2 de transmission Master Keyboard)

Clavier maître

MKB Transmit (Transmission Master Keyboard)

Vous pouvez choisir les paramètres de transmission des données du clavier lorsque le mode Master Keyboard est activé.

MKBTransmit> Zone01	TrnsCh 1	TG on	MIDI on
------------------------	-------------	----------	------------

■ TrnsCh (Canal de transmission)

Définissez le canal de transmission MIDI pour chaque zone.

□ Paramètres : 1 ~ 16

■ TG (Générateur de son)

Indiquez si les messages MIDI de chaque zone doivent être transmis au générateur de sons de chaque partie.

□ Paramètres : off, on

■ MIDI (Transmission MIDI)

Indiquez si les messages MIDI doivent être transmis au port de sortie MIDI de chaque zone.

□ Paramètres : off, on

MKB Note (Note Master Keyboard)

Vous pouvez choisir l'octave, la transposition et la plage de touches pour chaque zone.

MKBNote> Zone01	Octave +1	Transpose +11	Note Limit C-2 - G 8
--------------------	--------------	------------------	-------------------------

■ Octave

Faites passer la plage de notes à l'octave supérieure ou inférieure.

□ Paramètres : -3 ~ 0 (par défaut) ~ +3

■ Transpose (Transposition)

Transposez la plage de notes au demi-ton supérieur ou inférieur.

□ Paramètres : -11 ~ 0 (par défaut) ~ +11

■ Plage de notes

Définissez la note la plus aigüe et la note la plus grave de chaque zone.

□ Paramètres : C-2 ~ G8 (note la plus aigüe et note la plus grave)

NOTE Pour régler ce paramètre, vous pouvez appuyer simultanément sur la note et sur la touche [SHIFT].

MKB TxSw1 (Sélecteur 1 de transmission Master Keyboard)

Pour chaque zone, vous pouvez activer ou désactiver la transmission des messages pour la molette de variation de ton, la molette de modulation, les boutons [A] à [C] et le bouton [1]/[2].

MKBTxSw1> Zone01	PB off	MW KnobA-C on	Knob1-2 on	Knob1-2 on
---------------------	-----------	------------------	---------------	---------------

□ Paramètres :

PB (Molette de variation de ton) : off, on

MW (molette de modulation) : off, on

KnobA-C (boutons [A] à [C]): off, on

Knob /2 (boutons [1]/[2]): off, on

MKB TxSw2 (Sélecteur 2 de transmission Master Keyboard)

Pour chaque zone, vous pouvez activer ou désactiver la transmission des messages pour la commande de ruban, la prise de commande au pied, la commande de souffle et la commande de modification ultérieure.

MKBTxSw2> Zone01	RB on	FC on	BC on	AT on
---------------------	----------	----------	----------	----------

□ Paramètres :

RB (Commande de ruban) : off, on

FC (Commande au pied) : off, on

BC (Commande du souffle) : off, on

AT (Commande de modification ultérieure) : off, on

MKB TxSw3 (Sélecteur 3 de transmission Master Keyboard)

Pour chaque zone, vous pouvez activer ou désactiver la transmission de messages pour la pédale forte, l'interrupteur de prise de commande au pied, le volume, le volume au pied et le bouton de balayage.

MKBTxSw3> Zone01	Sus on	FS on	Vol/FV on	Pan on
---------------------	-----------	----------	--------------	-----------

□ Paramètres :

Sus (Sustain) : off, on

FS (Commande au pied) : off, on

Vol/FV (Volume/volume au pied) : off, on

Pan (Balayage) : off, on

MKB TxSw4 (Sélecteur 4 de transmission Master Keyboard)

Pour chaque zone, vous pouvez activer ou désactiver la transmission des messages de sélection de banque et de changement de programme lorsque vous changez de banque ou de programme.

MKBTxSw4> Zone01	Bank on	PC on
---------------------	------------	----------

□ Paramètres :

Bank (Sélection de banque) : off, on

PC (Changement de programme) : off, on

MKB TxPreset1 (Prédéfiniion 1 de transmission Master Keyboard)

Pour chaque zone, vous pouvez régler les paramètres de volume initial et de balayage stéréo de chaque zone lorsque vous modifiez la banque de performances et/ou le programme.

MKBBTxPreset1) Zone01	Volume 127	Pan C
--------------------------	---------------	----------

■ Vol (Volume)

Définissez le niveau de sortie de la zone.

□ Paramètres : 0 ~ 127

NOTE Ce réglage n'est pas transmis si le paramètre « Vol/FV » (volume/volume au pied) de l'écran « MKB TxSw3 » est réglé sur « off » .

■ Pan (Panoramique)

Définissez la position de balayage stéréo de la zone.

□ Paramètres :L64 (Gauche) ~ C (Centre) ~ R63 (Droit)

NOTE Ce réglage n'est pas transmis si le paramètre « Pan » de l'écran « MKB TxSw3 » est réglé sur « off » .

MKB TxPreset2 (Prédéfiniion 2 de transmission Master Keyboard)

Pour chaque zone, vous pouvez définir les paramètres de sélection de banque et de changement de programme devant être transmis lorsque vous changez de banque ou de programme en cours de performance.

MKBBTxPreset2) Zone01	BankMSB 127	BankLSB 127	PC 1
--------------------------	----------------	----------------	---------

■ BankMSB (Sélection de banque MIDI MSB)

Définissez le paramètre de sélection de banque MSB devant être transmis lorsque vous changez de banque et/ou de programme.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ BankLSB (Sélection de banque MIDI LSB)

Choisissez le paramètre de sélection de banque LSB devant être transmis lorsque vous changez de banque ou de programme.

□ Paramètres : 0 ~ 127

NOTE « Bank Select » est un type de message MIDI transmis lorsque vous changez de banque de voix. Les messages de changement de commande MSB et LSB sont combinés pour former des messages de sélection de banque qui sont utilisés pour spécifier la banque de voix. La valeur de ces messages varie en fonction du synthétiseur. Pour plus de détails, reportez-vous à la documentation de votre synthétiseur.

NOTE Ce réglage n'est pas transmis si le paramètre de sélection de banque de l'écran MKB TxSw4 est réglé sur « off » .

■ PC (Changement de programme MIDI)

Définissez le numéro de programme devant être transmis lors d'un changement de banque et/ou de programme.

□ Paramètres : 1 ~ 128

NOTE Les numéros de programme 001 à 128 correspondent aux numéros de changement de programme MIDI 000 à 127. Notez que les numéros de programme et les numéros de changement de programme sont décalés de 1. Prenez cet écart en considération.

NOTE Ce réglage n'est pas transmis si le paramètre de changement de programme de l'écran « MKB TxSw4 » est réglé sur « off » .

Tâche de performance

Le mode « Performance Job » vous permet d'exécuter plusieurs tâches (« Jobs »). Vous pouvez par exemple « réinitialiser » des performances (y compris celles en cours d'édition) ou « rappeler » des éditions antérieures.

Lorsque vous activez le mode Performance Job, l'écran « Initialize » s'affiche. Les quatre écrans suivants sont proposés pour chaque tâche.

NOTE Avant d'activer le mode Performance Job et d'utiliser la fonction d'initialisation ou de rappel, vous devez sélectionner la performance que vous souhaitez traiter (voir page 119).

Premier écran : PFM Initialize (réinitialisation de performance)

Deuxième écran : PFM Edit Recall (Rappel Éditions de performance)

Troisième écran : PFM Copy (Copie de performance)

Quatrième écran : PFM Bulk Dump (Transfert global de performance)

NOTE Pour plus de détails sur l'activation du mode Performance Job, reportez-vous à la page 22.

Exécution d'un Job (Tâche).....

- 1 Lorsque le mode Performance Play est actif, sélectionnez le numéro de la performance que vous voulez traiter.
- 2 Appuyez sur la touche [JOB] pour activer le mode Performance Job.
- 3 Utilisez le bouton [PAGE] et affichez l'écran correspondant à la tâche que vous voulez exécuter.

```
PFM Initialize)
Job          Current Perform
```

- 4 Utilisez les boutons [B]/[C] et [1]/[2] pour sélectionner le paramètre sur lequel vous allez exécuter la tâche (vous pouvez également utiliser le bouton [DATA] et les touches [DEC/NO] et [INC/YES]).

NOTE Cette étape ne concerne pas les tâches de rappel, de copie et de transfert global.

- 5 Appuyez sur la touche [ENTER] ; un message vous demande confirmation.

```
*PFM Bulk Dump)
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

- 6 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour confirmer. Le message « Completed » s'affiche lorsque la tâche est terminée ; vous retournez ensuite à l'écran initial. Appuyez sur la touche [DEC/NO] pour annuler la tâche.

NOTE Lorsque les tâches sont plus longues à exécuter, le message « Executing... » (exécution en cours) s'affiche pendant l'opération. Si vous mettez le synthétiseur hors tension à ce moment-là, vous risquez de corrompre les données.

- 7 Appuyez sur la touche [PERFORM] pour quitter le mode Performance Job et retourner au mode Performance Play.

PFM Initialize (réinitialisation de performance)

Vous pouvez rétablir (réinitialiser) tous les paramètres par défaut d'une performance. Vous pouvez également réinitialiser certains paramètres seulement, tels que les paramètres communs à toutes les parties, les paramètres propres à chaque partie, etc. Notez que cette opération est différente de l'édition d'une performance existante. Cette opération est utile lorsque vous composez entièrement une nouvelle performance.

```
PFM Initialize)
Job          Current Perform
```

■ Sélectionnez le type de paramètre à réinitialiser

Utilisez le bouton [B], le bouton [DATA] ou les touches [DEC/NO] et [INC/YES] pour sélectionner le paramètre à réinitialiser.

- Paramètres :** Current Perform (performance en cours), Current Common (Common Data : données communes à toutes les parties de couche), Current Part01 à Part16, Current PartCL (partie Extrait de phrase), Current PartAD (partie Entrée A/N), Current PartP1/P2 (partie Plug-in 1/2), Zone1 à Zone4

PFM Edit Recall (Rappel Éditions de performance)

Si vous éditez une performance sans la sauvegarder avant de passer à une autre performance, les modifications sont effacées. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la fonction de rappel (« Recall ») pour rétablir les modifications.

```
PFM Edit Recall)
Job
```

PFM Copy (Copie de performance)

Vous pouvez copier les paramètres de chaque partie ainsi que les paramètres d'effets d'une performance quelconque vers la performance que vous êtes en train d'éditer. Ceci est particulièrement utile si vous créez une performance et que vous souhaitez utiliser certains paramètres d'une autre performance.

NOTE Cette fonction ne permet pas de copier intégralement des performances ; elle permet de copier les paramètres définis pour une performance existante vers celle que vous éditez.

```
PFM Copy) [Pf:GrandPiano] Current
Job [IN1:] [Z8(H16)] Part16 > Part16
1 2 3 4
```

① Mémoire de la performance source

Sélectionnez la mémoire contenant la performance source (comportant les paramètres que vous voulez copier).

- Paramètres :** INT (Interne), EXT (Externe)

② Numéro de la performance source

Sélectionnez le numéro de la performance source. Le nom de la performance est indiqué à la première ligne de l'affichage.

❑ **Paramètres** : 001 ~ 128 (INT), 001 ~ 064 (EXT)

NOTE Pendant la copie, vous pouvez indiquer le numéro de la performance cible (en cours d'édition) pour la performance source. Dans ce cas, si vous avez modifié plusieurs paramètres, vous ne copierez que les derniers réglages et non tous les réglages sauvegardés (avant l'édition). Vous pouvez par conséquent éditer une partie et copier toutes les modifications vers une autre partie.

③ Partie de la performance source

Sélectionnez la partie de la performance source.

❑ **Paramètres** : Part01 à Part16, PartCL (partie Extrait de phrase), PartAD (partie Entrée A/N), PartP1/P2 (partie Plug-in 1/2)

NOTE Vous ne pouvez pas copier les réglages Memory Bank Select et Program Number (respectivement Mémoire Sélection de banque et Numéro de programme) si vous avez affecté à la source ou à la cible une valeur autre que Part01 à Part16.

④ Partie cible

Indiquez la partie cible.

❑ **Paramètres** : Part01 à Part16, Arp (Arpèges), Effect (effet), PartCL (partie Extrait de phrase), PartAD (partie Entrée A/N), PartP1/P2 (partie Plug-in 1/2).

NOTE Si vous choisissez Arp (Arpèges) ou Effect (Effet), les paramètres définis pour les arpèges et les effets de la voix affectée à la partie source seront automatiquement copiés vers la partie cible.

NOTE Vous ne pouvez pas copier les réglages Memory Bank Select et Program Number (respectivement Mémoire Sélection de banque et Numéro de programme) si vous avez affecté à la source ou à la cible une valeur autre que Part01 à Part16.

**PFM Bulk Dump
(Transfert global de performance)**

Vous pouvez transmettre tous les paramètres de la performance en cours d'édition vers votre ordinateur ou autre périphérique MIDI externe à l'aide de la fonction de transfert global.

```
PRF Bulk Dump)
Job          Current Perform
```

NOTE Vous devez pour cela indiquer le bon numéro de périphérique MIDI. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 166.

Stockage de performance

Vous pouvez stocker les paramètres de 128 performances dans les mémoires internes de votre synthétiseur (INT Interne) ou de 64 performances sur une carte mémoire externe (EXT : Externe). La procédure à suivre est indiquée ci-dessous.

NOTE Lorsque vous exécutez cette sauvegarde, les paramètres de la performance cible sont écrasés. C'est pourquoi les données importantes doivent toujours être sauvegardées dans la mémoire d'un ordinateur, sur une carte mémoire externe ou tout autre dispositif de stockage.

① Appuyez sur la touche [STORE] après avoir édité la performance. L'écran PMF Store s'affiche.

```
PFMB [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Perf ]
Store INT:128(H16)
```

② Utilisez le bouton [1] pour sélectionner la mémoire cible (INT ou EXT).

③ Utilisez le bouton [2] pour sélectionner le numéro de la performance cible. Ceci permet d'indiquer la mémoire et le numéro vers lesquels votre performance est sauvegardée.

NOTE Vous pouvez également utiliser le bouton [DATA] ou les touches [DEC/NO] et [INC/YES].

④ Lorsque vous appuyez sur la touche [ENTER], un message vous demande confirmation.

```
PFMB [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Perf ]
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

⑤ Appuyez sur la touche [INC/YES] pour confirmer. Le message « Executing... » s'affiche pendant l'exécution de la tâche. Lorsqu'elle est terminée, le message « Completed » s'affiche et vous retournez au mode Performance Play.

NOTE Pour annuler la tâche, appuyez sur la touche [DEC/NO]. Vous retournez à l'écran initial.

Phrase Clip Mode (Mode extraits de phrase)

Lecture d'extraits de phrase

En mode Phrase Clip Play (Lecture d'extraits de phrases), vous pouvez sélectionner un Clip Kit (Groupe d'extraits) parmi quatre. Un Clip Kit (Groupe d'extraits) est un ensemble de Phrase Clips (Extraits de phrases), c'est à dire des sons externes enregistrés via un microphone, un matériel audio ou une autre source, qui est affecté à des notes sur le clavier pour sa reproduction. Un Clip Kit (Groupe d'extraits) peut être constitué de boucles ou phrases de percussions et affecté à une Part dans votre Performance (Page 39). Les écrans affichés en mode Phrase Clip Play (Lecture d'extraits de phrases) sont décrits ici.

Vous pouvez enregistrer des Phrase Clips (Extraits de phrases) en mode Phrase Clip Record (Enregistrement d'extraits de phrases) et jusqu'à 256 Phrase Clips peuvent être stockés en interne. Vous pouvez aussi enregistrer ces Phrase Clips (Extraits de phrases) dans une carte mémoire.

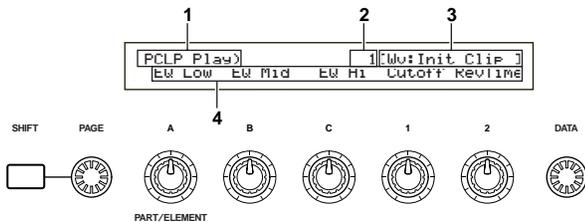
NOTE Pour plus de détails sur les Phrase Clips (Extraits de phrases), reportez-vous page 53.

L'écran mode Phrase Clip Play (Lecture d'extraits de phrases)

Lorsque vous entrez dans le mode Phrase Clip Play (Lecture d'extraits de phrases), les informations suivantes s'affichent. Vous pouvez sélectionner et reproduire ici le Clip Kit (Groupe d'extraits).

NOTE Pour plus de détails sur l'entrée en mode Phrase Clip Play (Lecture d'extraits de phrases), reportez-vous page 21.

PCLP Play (Lecture d'extraits de phrases)



1. Screen Title (Titre d'écran)

Ceci vous permet de voir que vous êtes en mode Phrase Clip Play (Lecture d'extraits de phrases).

2. Numéro de Clip Kit (Groupe d'extraits)

Correspond au numéro de Program (Programme) de 001 à 004 du Clip Kit (Groupe d'extraits) sélectionné.

3. Catégorie/nom de Clip Kit (Groupe d'extraits)

Catégorie de Clip Kit (Groupe d'extraits)

Les deux lettres de gauche dans le nom du Clip Kit (Groupe d'extraits) correspondent à une abréviation de la catégorie du Clip Kit. Cette catégorie donne une idée approximative des types de sons du Clip Kit (Groupe d'extraits).

Nom de Clip Kit (Groupe d'extraits)

Correspond au nom du Clip Kit (Groupe d'extraits) (jusqu'à 10 caractères).

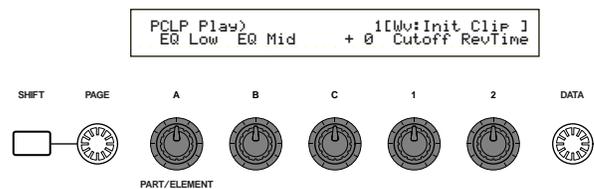
4. Paramètre de bouton

Affiche les noms des fonctions couramment affectées aux boutons [A] à [C] et au bouton [1]/[2].

NOTE Plusieurs paramètres peuvent être affectés au bouton [1]/[2], en fonction des réglages du Control Set (Jeu de contrôles). Dans ce cas, le paramètre de destination du Control Set (Jeu de contrôles) le moins élevé est affiché.

Paramètre de bouton

En mode Phrase Clip Play (Lecture d'extraits de phrases), les boutons [A] à [C] et le bouton [1]/[2] peuvent être utilisés pour ajuster les réglages des paramètres qui leur sont affectés. Les valeurs de ces paramètres sont affichées brièvement lorsque vous déplacez chacun des boutons.



NOTE Pour plus de détails sur l'affectation de paramètres aux boutons [A] à [C], reportez-vous Page 165. Pour plus de détails sur l'affectation de paramètres au bouton [1]/[2], reportez-vous Page 84.

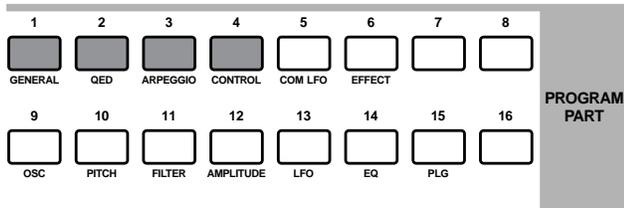
Sélection d'un Clip Kit Program (Programme de groupe d'extraits)

Il y a trois manières de sélectionner un Clip Kit Program (Programme de groupes d'extraits).

- En utilisant les touches PROGRAM (CS6x)
- Utilisation des touches [DEC/NO] (Décroissant/Non) et [INC/YES] (Croissant/Oui)
- Utilisation du bouton [DATA] (Données)

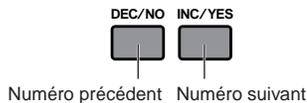
Utilisation des touches PROGRAM (CS6x)

Si vous appuyez sur une touche PROGRAM (1 à 4), le Clip Kit (Groupe d'extraits) correspondant au numéro de Program (Programme) est sélectionné et affiché.



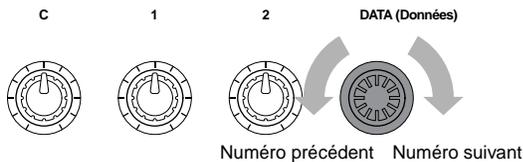
Utilisation des touches [DEC/NO] (Diminution/Non) et [INC/YES] (Augmentation/Oui)

Si vous appuyez sur la touche [INC/YES] (Augmentation/Oui), le Clip Kit (Groupe d'extraits) suivant est sélectionné et affiché. L'appui sur la touche [DEC/NO] (Diminution/Non) sélectionne le Clip Kit (Groupe d'extraits) précédent.



Utilisation de la touche [DATA] (Données)

Tournez le bouton [DATA] (Données) dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter le numéro de Clip Kit (Groupe d'extraits), ou dans le sens contraire pour le diminuer.



NOTE Le CS6x/CS6R est équipé en usine d'une mémoire interne de type DRAM de 4Mo. La mémoire DRAM est volatile, son contenu est donc effacé lorsque vous éteignez le synthétiseur. Il n'y a donc aucun Phrase Clip (Extrait de phrase) en mémoire lorsque vous rallumez votre synthétiseur.

NOTE Si vous augmentez le ton d'une courte boucle de Phrase Clip (Extrait de phrase), il est possible que vous entendiez du bruit lors de la reproduction. Dans ce cas, augmentez la longueur de la boucle (Page 150).

NOTE Il est possible que du bruit apparaisse à la fin d'une boucle de Phrase Clip (Extrait de phrase). Dans ce cas, ajustez le point final de la boucle afin de trouver la position optimale (Page 151).

Enregistrement d'extraits de phrase

En mode Phrase Clip Record (Enregistrement d'extraits de phrases), vous pouvez enregistrer des sons en tant que Phrase Clips (Extraits de phrases) dans le synthétiseur, via un microphone ou un matériel d'enregistrement. Vous pouvez alors créer un Clip Kit (Groupe d'extraits) constitué de plusieurs Phrase Clips (Extraits de phrases) différents répartis sur le clavier, et reproduire les sons comme le ferait un instrument normal. De plus, vous pouvez échantillonner à nouveau des sons de Voice/Performance (Voix/performance) joués via le clavier ou le Playback Sequencer (Séquenceur de reproduction). Vous pouvez stocker un maximum de 256 extraits (pour un total de 4 Méga-octets) dans la mémoire interne de l'instrument. Vous pouvez aussi les stocker dans une carte mémoire externe.

NOTE Les Phrase Clips (Extraits de phrases) sont stockés dans une carte mémoire dans un format de fichier spécifique. Pour plus de détails sur l'enregistrement des fichiers, reportez-vous Page 173. En utilisant le logiciel Card Filer, les Phrase Clips (Extraits de phrases) stockés sur une carte mémoire peuvent aussi être enregistrés et gérés à partir d'un ordinateur connecté au synthétiseur.

NOTE Reportez-vous à la page 53 pour une description générale des Phrase Clips (Extraits de phrases).

Démarrage du mode Phrase Clip Record (Enregistrement d'extraits de phrases)

1 Appuyez sur la touche [REC] (Enregistrement) en mode Phrase Clip Play (Lecture d'extraits de phrases). Dans l'écran suivant, vous pouvez spécifier la note ou Clip Key (Touche d'extrait) du clavier utilisée pour reproduire le Phrase Clip (Extrait de phrase).



```
PCLP Rec) >> Select Record Key <<
           >> C 3:001[CrntSmp1] <<
```

2 Tournez le bouton [C] en gardant appuyée la touche [REC] (Enregistrement) ou appuyez sur une touche du clavier pour affecter la Clip Key (Touche d'extrait).

Une fois que vous avez affecté la Clip Key (Touche d'extrait), relâchez la touche [REC] (Enregistrement) et l'écran d'enregistrement apparaît.

Appuyez sur la touche [PHRASE CLIP] (Extrait de phrase) ou sur la touche [EXIT] (Quitter) pour retourner en mode Phrase Clip Play (Lecture d'extraits de phrases).

```
PCLP Rec) Source Trigger      [ENTER]
(Key=C 3)perform      Key      tostandby
```

■ Source

Sélectionnez la Source depuis laquelle enregistrer. Sélectionnez « mic » si vous enregistrez depuis un microphone connecté via la prise A/D INPUT. Sélectionnez « line » si vous enregistrez depuis un appareil d'enregistrement de type externe, tel qu'un lecteur de CD ou un autre appareil audio, via la prise A/D INPUT.

Sélectionnez « voice », « perform » ou « pclip » si vous enregistrez une voix, une performance ou un Phrase Clip (Extrait de phrase) existant utilisé par le synthétiseur. Par exemple, si vous avez sélectionné une voix dans le mode Voice Play (Lecture de voix) avant de démarrer le mode Phrase Clip Record (Enregistrement d'extraits de phrases), vous pouvez reproduire cette voix sur le clavier pour l'enregistrer comme Phrase Clip (Extrait de phrase).

□ **Paramètres** : mic, line (externe), pclip (extrait de phrase), voice (voix), perform (performance)

■ Trigger (Déclenchement)

Choisissez le mode par lequel vous souhaitez déclencher le processus d'enregistrement. Le mode Trigger (Déclenchement) varie en fonction de la Source courante sélectionnée.

Si « mic » ou « line » est sélectionné comme source, sélectionnez « level » (niveau) ou « manual » (manuel). Si vous sélectionnez « level », le processus d'enregistrement est démarré automatiquement lorsque le niveau d'entrée atteint le seuil sélectionné Trigger Level (Seuil de déclenchement). Vous apercevrez un paramètre sur la droite vous permettant de sélectionner le niveau Trigger (Déclenchement). Vous pouvez aussi choisir « manual » (manuel) pour que l'enregistrement démarre dès que vous appuyez sur la touche [ENTER]. Si vous choisissez une valeur autre que « mic » ou « line » pour le paramètre Source, donnez-lui la valeur « key » (touche) ou « manual » (manuel). Si vous choisissez « key » (touche), l'enregistrement démarre dès que vous appuyez sur une touche du clavier.

□ **Paramètres** :

Si Source est sur « mic » ou « line » : level, manual (niveau, manuel)

Si la source est « pclip » (Extrait de phrase), « voice » (voix) ou « perform » (performance) : key, manual (touche, manuel)

■ Level (Niveau de déclenchement)

Ce paramètre n'est disponible que si vous avez sélectionné « level » (niveau) comme paramètre de déclenchement. L'enregistrement démarre automatiquement lorsque le signal sur la prise d'entrée A/D INPUT atteint le niveau Trigger (Déclenchement). L'indicateur  est affiché à gauche du paramètre de niveau Trigger (Déclenchement). Utilisez l'indicateur de niveau du déclenchement et l'indicateur de niveau d'entrée pour comparer de manière visuelle le niveau du signal d'entrée avec le niveau Trigger (Déclenchement).

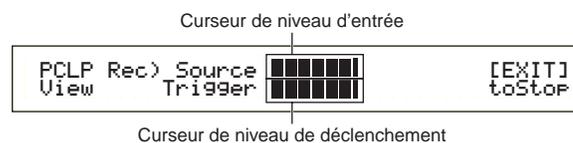
□ **Paramètres** : 0 ~ 127

NOTE Si le niveau de signal d'entrée est trop grand, l'indicateur  est affiché sur la gauche de l'indicateur .

L'écran Level (Niveau)

Lorsque vous enregistrez depuis une source « mic » ou « line » (externe) en mode Phrase Clip Record (Enregistrement d'extraits de phrases), utilisez le bouton [PAGE] pour afficher l'écran suivant. Vous verrez alors les indicateurs de Input Level (Niveau d'entrée) et de Trigger Level (Niveau de déclenchement). Vous pouvez alors utiliser l'indicateur de Input Level (Niveau d'entrée) et l'indicateur de Trigger Level (Niveau de déclenchement) pour vérifier le Trigger Level et le niveau du signal sur la prise d'entrée A/D INPUT. Si vous avez sélectionné « level » (niveau) comme mode Trigger (Déclenchement), utilisez le bouton [1] pour définir le Trigger Level (Niveau de déclenchement). Le processus d'enregistrement démarre dès que l'indicateur de Input Level (Niveau d'entrée) atteint ou dépasse l'indicateur de Trigger Level (Niveau de déclenchement). En utilisant les deux indicateurs, vous pouvez déterminer le point de démarrage de l'enregistrement en fonction du niveau du signal d'entrée.

NOTE Tournez le bouton [PAGE] dans le sens contraire des aiguilles d'une montre lorsque l'écran Level (Niveau) est affiché pour revenir à l'écran précédent.



Exemple 1 : Enregistrement d'un Phrase Clip (Extrait de phrase) depuis un microphone ou un appareil audio

Connectez un microphone ou un appareil audio à la prise d'entrée A/D INPUT (Page 14).

- 1 En mode Phrase Clip Play (Lecture d'extraits de phrases), appuyez sur la touche [REC] (Enregistrement) pour afficher l'écran permettant la sélection de la Clip Key (Touche d'extrait) utilisée pour reproduire le Phrase Clip (Extrait de phrase).
- 2 En conservant la touche [REC] (Enregistrement) appuyée, utilisez le bouton [C] ou appuyez sur une touche du clavier pour définir la Clip Key (Touche d'extrait). Une fois la touche [REC] (Enregistrement) relâchée, l'écran d'enregistrement sera affiché.
- 3 Sélectionnez « mic » si vous enregistrez depuis une source de type microphone ou « line » (externe) pour enregistrer depuis une source de type externe, comme un lecteur de CD ou un autre matériel audio. Vous pouvez choisir la valeur « level » (niveau) ou « manual » (manuel) pour le paramètre Trigger (Déclenchement). Si vous choisissez « level » (niveau), vous devrez aussi définir le paramètre de Trigger Level (Niveau de déclenchement).
- 4 Tournez le bouton [PAGE] dans le sens des aiguilles d'une montre pour afficher l'écran Level (Niveau). Vous pouvez alors vérifier l'indicateur de Input Level (Niveau d'entrée) pour observer le niveau du signal d'entrée. Si nécessaire, utilisez le bouton [GAIN] à sur le panneau arrière pour ajuster le gain du signal d'entrée.

NOTE Le morceau enregistré se verra automatiquement affecté un numéro de Clip (Extrait) disponible en mémoire (DRAM). Vous n'avez donc pas à choisir de numéro de Clip (Extrait) avant l'enregistrement.

- 5 Suivez maintenant la procédure décrite à l'étape 3.
- Si « manual » (manuel) a été choisi :**
L'enregistrement démarrera lors de l'appui sur la touche [ENTER] (Entrée).

```
PCLP Rec) Source Trigger      [EXIT]
<<      Now recording...    >> toStop
```

Si « level » (niveau) a été sélectionné :

Appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) pour entrer en attente d'enregistrement. Le message « Waiting for trigger » (Attente du déclencheur) sera affiché. Lorsque le niveau du signal d'entrée atteint ou dépasse le Trigger Level (Niveau de déclenchement), l'enregistrement démarre automatiquement.

```
PCLP Rec) Source Trigger-level [EXIT]
<<      Waiting for trigger... >> toStop
```

Pendant l'enregistrement, vous verrez le message « Now recording... » (Enregistrement en cours...) s'afficher.

- 6 Appuyez sur la touche [EXIT] (Quitter) pour arrêter l'enregistrement. Le message « Now recording... » (Enregistrement en cours...) disparaît.

NOTE Si la mémoire est pleine, l'enregistrement s'arrête automatiquement, avant même que vous n'ayez appuyé sur la touche [EXIT] (Quitter).

- 7 Vous pouvez maintenant écouter l'extrait que vous venez d'enregistrer en appuyant sur la Clip Key (Touche d'extrait) sélectionnée à l'étape 2 tout en conservant la touche [REC] (Enregistrement) appuyée.

- 8 Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez réenregistrer le Phrase Clip (Extrait de phrase) en appuyant à nouveau sur la touche [ENTER] (Entrée).

- 9 Lorsque vous quittez le mode Phrase Clip Record (Enregistrement d'extraits de phrases), le Phrase Clip (Extrait de phrase) que vous avez enregistré se voit automatiquement affecté un nouveau numéro de Clip (Extrait) et un nouveau nom de Clip (Extrait), et est enregistré en mémoire (DRAM) avec les paramètres de Clip Key (Touche d'extrait) affectés à l'étape 2.

- 10 Répétez les étapes 1 à 9 pour enregistrer de nouveaux Phrase Clips (Extraits de phrases).

NOTE Les données des Phrase Clips (Extraits de phrases) conservées en mémoire (DRAM) sont perdues si vous éteignez votre synthétiseur. Il est conseillé de toujours sauvegarder les données importantes des Phrase Clips (Extraits de phrases) dans une carte mémoire (Page 173).

NOTE Les tons d'un Clip (Extrait) enregistré peuvent être modifiés, et des effets peuvent lui être appliqués. Il peut aussi se voir affecté une Clip Key (Touche d'extrait) depuis un Clip Kit (Groupe d'extraits) en mode Phrase Clip Edit (Edition d'extraits de phrases). Il peut aussi être copié ou même supprimé en mode Phrase Clip Job (Tâche d'extraits de phrases). Le Clip Kit (Groupe d'extraits) comprenant le Clip (Extrait) enregistré sera sélectionné (parmi quatre Clip Kits) et affecté à la Phrase Clip Part (Part d'extrait de phrase) en mode Performance Edit (Edition de performance) (Page 121).

Exemple 2 : Enregistrement d'un Phrase Clip (Extrait de phrase) depuis le générateur de tonalité interne.

Vous pouvez enregistrer une voix, une performance, un Phrase Clip (Extrait de phrase) existant ou une chanson comme nouveau Phrase Clip.

- 1 Sélectionnez une Voix, une Performance ou un Clip Kit (Groupe d'extraits) en mode Voice Play (Lecture de voix), Performance Play (Lecture de performance) ou Phrase Clip Play (Lecture d'extraits de phrases). Si vous voulez enregistrer une phrase provenant d'une chanson, vous devrez préparer la chanson pour reproduction et sélectionner la performance appropriée.

NOTE Pour une qualité de son optimale, utilisez le volume maximum de la Voix, de la Performance ou du Phrase Clip (Extrait de phrase) que vous enregistrez.

- 2 En conservant la touche [REC] (Enregistrement) appuyée, utilisez le bouton [C] ou appuyez sur une touche du clavier pour définir la Clip Key (Touche d'extrait). Une fois la touche [REC] (Enregistrement) relâchée, l'écran d'enregistrement sera affiché.

- 3 Sélectionnez une source d'enregistrement en spécifiant la valeur (Extrait de phrase, voix, ou performance) pour le paramètre Source dans l'écran d'enregistrement. Sélectionnez aussi une méthode pour démarrer l'enregistrement dans le paramètre Trigger (Déclencheur) — « key » (touche) pour enregistrer une voix ou une performance jouée sur le clavier, ou « manual » (manuel) pour une phrase spécifique ou une mélodie durant la reproduction d'une chanson.

NOTE L'extrait enregistré se verra automatiquement affecté un numéro de Clip (Extrait) disponible en mémoire (DRAM). Vous n'avez donc pas à choisir de numéro de Clip (Extrait) avant l'enregistrement.

- 4 Appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) pour entrer en attente d'enregistrement. Le message « Waiting for trigger » (Attente du déclencheur) sera affiché.

- 5 Suivez maintenant la procédure décrite à l'étape 3.

Si « key » (touche) a été choisi :

Démarrez la reproduction de la chanson en appuyant sur la touche SEQ PLAY [START/STOP] (Séquenceur marche/arrêt).

Si « manual » (manuel) a été choisi :

Démarrez la reproduction de la chanson en appuyant sur la touche SEQ PLAY [START/STOP] (Séquenceur marche/arrêt). Vous pouvez commencer à enregistrer un Phrase Clip (Extrait de phrase) à tout moment en appuyant sur la touche [ENTER] (Entrée).

Pendant l'enregistrement, vous verrez le message « Now recording... » (Enregistrement en cours...) s'afficher.

- 6 Appuyez sur la touche [EXIT] (Quitter) pour arrêter l'enregistrement. Le message « Now Recording... » (Enregistrement en cours...) disparaîtra.

NOTE Si la mémoire est pleine, l'enregistrement s'arrêtera automatiquement, avant que vous n'appuyiez sur la touche [EXIT] (Quitter).

- 7 Vous pouvez maintenant écouter l'extrait que vous venez d'enregistrer en appuyant sur la Clip Key (Touche d'extrait) sélectionnée à l'étape 2 tout en conservant la touche [REC] (Enregistrement) appuyée.

- 8 Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez réenregistrer le Phrase Clip (Extrait de phrase) en appuyant à nouveau sur la touche [ENTER] (Entrée).

- 9 Lorsque vous quittez le mode Phrase Clip Record (Enregistrement d'extraits de phrases), le Phrase Clip (Extrait de phrase) que vous avez enregistré se voit automatiquement affecté un nouveau numéro de Clip (Extrait) et un nouveau nom de Clip (Extrait), et est enregistré en mémoire (DRAM) avec les paramètres de Clip Key (Touche d'extrait) affectés à l'étape 2.

- 10 Répétez les étapes 1 à 9 pour enregistrer de nouveaux Phrase Clips (Extraits de phrases).

NOTE Les données des Phrase Clips (Extraits de phrases) et des Clip Kits (Groupes d'extraits) conservées en mémoire (DRAM) sont perdues si vous éteignez votre synthétiseur. Il est conseillé de toujours sauvegarder les données des Phrase Clips (Extraits de phrases) et des Clip Kits (Groupe d'extraits) importantes dans une carte mémoire (Page 173).

NOTE Après l'enregistrement depuis le générateur de tonalité interne, le Phrase Clip (Extrait de phrase) enregistré sera automatiquement normalisé (Rapport = 100 %). Pour plus d'informations sur la normalisation, reportez-vous page 157.

NOTE Les tons d'un Clip (Extrait) enregistré peuvent être modifiés, et des effets peuvent lui être appliqués. Il peut aussi se voir affecté une Clip Key (Touche d'extrait) depuis un Clip Kit (Groupe d'extraits) en mode Phrase Clip Edit (Edition d'extraits de phrases). Il peut aussi être copié ou même supprimé en mode Phrase Clip Job (Tâche d'extraits de phrases). Le Clip Kit (Groupe d'extraits) comprenant le Clip (Extrait) enregistré sera sélectionné (parmi quatre Clip Kits) et affecté à la Phrase Clip Part (Part d'extrait de phrase) en mode Performance Edit (Edition de performance) (Page 121).

Édition d'extraits de phrase

Les paramètres disponibles lors de l'édition d'un Clip Kit (Groupe d'extraits) sont décrits ici. Un Clip Kit (Groupe d'extraits) est un ensemble de Phrase Clips (Extraits de phrases) affecté aux notes du clavier (notes C0 à C6) pour reproduction.

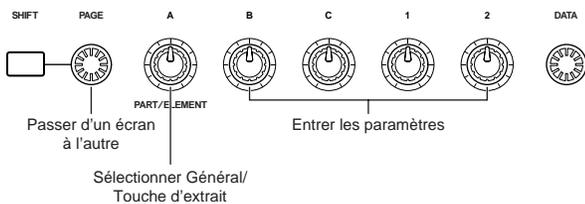
Pour éditer un Clip Kit (Groupe d'extraits), il existe cinq écrans Common Edit (Paramètres généraux d'édition) (pour les paramètres qui s'appliquent au groupe d'extraits courant). Il y a aussi cinq écrans pour les paramètres de Clip Key (Touche d'extrait) qui sont utilisés pour affecter les Phrase Clips (Extraits de phrases) aux touches sur le clavier.

NOTE Pour plus de détails sur l'enregistrement des Phrase Clips (Extraits de phrases), reportez-vous Pages 55, 143.

Lorsque vous entrez dans le mode Phrase Clip Edit (Édition d'extraits de phrases), l'écran suivant s'affiche. En principe, le bouton [A] est utilisé pour sélectionner le type de paramètre à éditer (Common/Clip Key (Général/Touche d'extrait)). La Clip Key (Touche d'extrait) est sélectionnée en appuyant sur la touche correspondante sur le clavier.

Le bouton [PAGE] est utilisé pour passer d'un écran de paramètres à l'autre et les boutons [B], [C], [1] et [2] sont utilisés pour entrer les réglages de paramètres. Vous pouvez aussi utiliser le bouton [DATA] (Données), les touches [DEC/NO] (Diminution/Non) et [INC/YES] (Augmentation/Oui) pour entrer les réglages.

```
GEN Name> Ctrgry  a-z  0-?  Cursor
Common          [---Init Voice]
```



Vous pouvez utiliser les boutons [A] et [C] et le bouton [1]/[2] en conservant la touche [Maj] appuyée pour déplacer le curseur sur chacun des paramètres. Le curseur peut aussi être déplacé en utilisant le bouton [DATA] ou le bouton [DEC/NO] (Diminution/Non) et les touches [INC/YES] (Augmentation/Oui) tout en conservant appuyée la touche [Maj].

NOTE Vous devez sélectionner le Clip Kit (Groupe d'extraits) à éditer avant d'entrer en mode Phrase Clip Edit (Édition d'extraits de phrases) (Page 142). Tous les réglages de paramètres seront effectués pour chaque Clip Kit (Groupe d'extraits) et peuvent être stockés.

NOTE Si vous éteignez le synthétiseur, vos données de Phrase Clips (Extraits de phrases) se trouvant dans la mémoire interne seront perdues. Il est conseillé de toujours sauvegarder les données importantes des Phrase Clips (Extraits de phrases) dans une carte mémoire (Page 173).

NOTE Pour plus de détails sur l'entrée en mode Phrase Clip Edit (Édition d'extraits de phrases), reportez-vous page 22.

NOTE Pour une vue d'ensemble sur les Phrase Clips (Extraits de phrases), reportez-vous Page 53.

La plupart de ces paramètres sont les mêmes que pour la percussion (les éléments gris dans l'arborescence). Les paramètres qui diffèrent sont décrits ici.

NOTE Les paramètres qui ne diffèrent pas sont décrits dans la section mode Voice Edit (Édition de voix) (Page 78).

Phrase Clip Edit Mode

Common	
Clip Common General	80
GEN Name (General Name)	80
Clip Common Quick Edit	147
QED Level (Quick Edit Level)	147
QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)	148
QED Filter (Quick Edit Filter)	148
QED EG (Quick Edit Envelope Generator)	148
Clip Common Arpeggio	82
ARP Type (Arpeggio Type)	82
ARP Limit (Arpeggio Note Limit)	83
ARP Mode (Arpeggio Mode)	83
ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)	83
Clip Common Controller	148
CTL Set1 (Control Set 1)	149
CTL Set2 (Control Set 2)	149
CTL Set3 (Control Set 3)	149
CTL Set4 (Control Set 4)	149
CTL Set5 (Control Set 5)	149
Clip Common Effect	88
EFF InsEF (Insertion Effect)	88
EFF EF1 (Effect 1)	88
EFF EF1 (Effect 2)	88
EFF Rev (Reverb)	89
EFF Cho (Chorus)	89
Clip Key	
Clip Key OSC (Oscillator)	149
OSC Asgn (Oscillator Assign)	149
OSC Out (Oscillator Out)	151
OSC Pan (Oscillator Pan)	151
OSC Other (Oscillator Other)	151
Clip Key Pitch	152
PCH Tune (Pitch Tune)	152
Clip Key Filter	152
FLT Cutoff (Filter Cutoff)	152
Clip Key Amplitude	152
AMP AEG (Amplitude Envelope Generator)	153
AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity)	153
Clip Key EQ (Equalizer)	101
EQ Type	101
EQ Param (EQ Parameter)	101

Clip Common Edit (Paramètres généraux d'édition d'extraits) et Clip Key Edit (Édition de la touche d'un extrait)

Un Clip Kit (Groupe d'extraits) est constitué de Phrase Clips (ondes) affectés aux notes C0 à C6 sur le clavier (Page 55). Les paramètres communs à tous les Phrase Clips (Extraits de phrases) sont appelés « Clip Common Edit » (Paramètres généraux d'édition d'extraits). En mode Phrase Clip Edit (Édition d'extraits de phrases), des écrans sont disponibles pour Clip Common Edit (Paramètres généraux d'édition d'extraits) et pour l'édition de chacune des Clip Keys (Touches d'extraits). Tournez le bouton [A] pour passer d'un écran à l'autre.

Paramètres généraux d'extrait

```
QEDLevel> Vol Pan RevSend ChoSend
Common   127 C 127
```

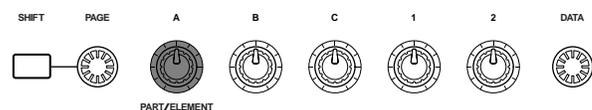
Extraits généraux



Paramètres de touche d'extrait

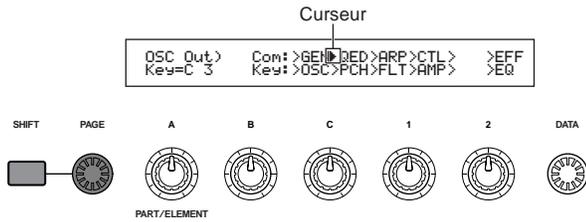
```
OSC Asgn> Number Variation [ENTER]
Key= [C 3] 001InitSmpl 1 to Edit
```

Indicateur de touche d'extrait



Menu Display (Affichage du menu)

Les informations suivantes s'affichent lorsque vous utilisez le bouton [PAGE] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT] (MAJ). Utilisez le bouton [PAGE] pour positionner le curseur sur le paramètre à éditer et relâchez la touche [SHIFT] (MAJ) pour revenir à l'écran précédent.



NOTE Pour le CS6x, vous pouvez accéder directement à un écran de menu en utilisant la touche PROGRAM/PART (Page 80).

Indicateur

Si vous modifiez un des paramètres en mode Phrase Clip Edit (Édition d'extraits de phrases), l'indicateur  sera affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran. Ceci permet d'indiquer rapidement que le Clip Kit (Groupe d'extraits) courant a été modifié mais n'a pas encore été stocké.



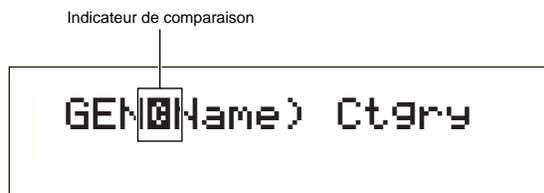
NOTE Si vous quittez le mode Phrase Clip Play (Lecture d'extraits de phrases), les paramètres modifiés pour le Clip Kit (Groupe d'extraits) courant ne seront pas perdus tant que vous n'aurez pas sélectionné un autre Clip Kit (Groupe d'extraits).

NOTE L'indicateur  est aussi affiché en mode Phrase Clip Play (Lecture d'extraits de phrases).

Fonction « Compare » (Comparaison)

Utilisez ceci pour écouter les différences entre le Phrase Clip (Extrait de phrase) avec les paramètres modifiés et la version avant modification.

1 Appuyez sur la touche [COMPARE (EDIT)] (Comparer édition) en mode Phrase Clip Edit (Édition d'extraits de phrases). L'indicateur  dans le coin supérieur gauche de l'écran devient l'indicateur  et les paramètres des Phrase Clips (Extraits de phrases) avant édition seront temporairement appliqués pour effectuer la comparaison.



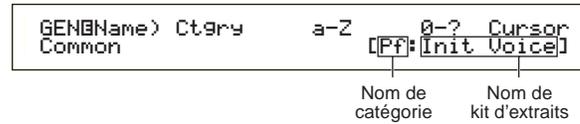
NOTE Lorsque la fonction de « Compare » (Comparaison) est activée, l'édition n'est pas possible avec les boutons [A] à [C] ou le bouton [1]/[2].

2 Appuyez à nouveau sur la touche [EDIT] (Édition) pour désactiver la fonction « Compare » (Comparaison) et restaurer les paramètres du Phrase Clip (Extrait de phrase) édité.

Clip Common General (Paramètres généraux d'extraits)

GEN Name (Nom général)

Vous pouvez définir un nom de Clip Kit (Groupe d'extraits) en utilisant jusqu'à 10 caractères. Vous pouvez aussi sélectionner le nom de catégorie sur la gauche du nom de Clip Kit (Groupe d'extraits).



NOTE Le nom de Clip Kit (Groupe d'extraits) est défini de la même manière que le nom de Voix. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 80.

Clip Common Quick Edit (Paramètres généraux d'édition rapide d'extraits)

Divers paramètres contrôlent les propriétés sonores du Clip Kit (Groupe d'extraits), et peuvent être édités en utilisant les boutons de Sound Control (Contrôle du son) sur le panneau frontal du CS6x. Vous disposez de quatre écrans.

QED Level (Édition rapide — paramètres de niveau)

QED EffectCtrl (Édition rapide — paramètres de niveau d'effet)

QED Filter (Édition rapide — paramètres du filtre)

QED EG (Édition rapide — paramètres du générateur d'enveloppe)

NOTE En mode Performance, les paramètres de Phrase Clip Part (Part d'extrait de phrase) sont utilisés.

QED Level (Édition rapide — paramètres de niveau)

Ces paramètres contrôlent le niveau de sortie et la position de balayage du Clip Kit (Groupe d'extraits).



■ Vol (Volume)

Définissez le niveau de sortie du Clip Kit (Groupe d'extraits).

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Pan (Panoramique)

Définissez la position de balayage stéréo du Clip Kit (Groupe d'extraits). Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [PAN] (Panoramique) situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : L63 (Gauche) ~ C (Centre) ~ R63 (Droit)

■ RevSend (Réverbération)

Définissez le niveau Send (Envoi) du signal envoyé depuis l'effet d'insertion 1/2 (ou le signal ignoré) vers l'effet Reverb (Réverbération). Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [REVERB] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ ChoSend (Chœurs)

Définissez le niveau Send (Envoi) du signal envoyé depuis l'effet d'insertion 1/2 (ou le signal ignoré) vers l'effet Chorus. Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [CHORUS] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : 0 ~ 127

QED EffectCtrl (Édition rapide – paramètres de niveau d'effet)

Définissez l'importance du Chorus appliqué à l'intégralité du Clip Kit (Groupe d'extraits).

```
QEDEffectControl>          Chorus
Common                    +63
```

■ Chorus

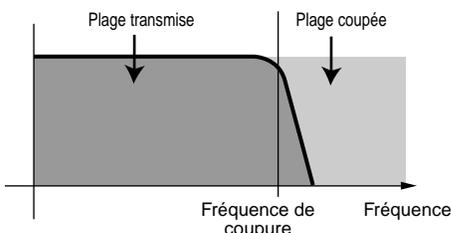
Définissez le niveau Return (Retour) de l'effet Chorus comme valeur de décalage.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

QED Filter (Édition rapide – paramètres du filtre)

Ces paramètres contrôlent les filtres qui contrôlent la tonalité du Clip Kit (Groupe d'extraits). Avec le Filtre Passe-bas, les fréquences qui tombent en dessous de la fréquence de coupure définie sont transmises, et les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure sont ignorées.

```
QEDFilter>                  Cutoff  Reso
Common                      +63    +63
```



■ Cutoff (Coupure)

Définissez la fréquence de coupure. Seules les fréquences en deçà de ce point sont transmises. Vous pouvez également ajuster ce paramètre au moyen du bouton [CUTOFF] (Coupure) situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Résonance)

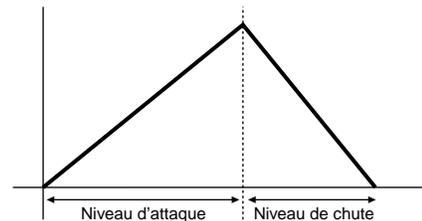
Définissez la quantité de Résonance (importance harmonique) appliquée au signal à la fréquence de Cutoff (Coupure). Ce paramètre permet facilement d'ajouter davantage de caractère au son. Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [RESONANCE] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

QED EG (Édition rapide – paramètres du générateur d'enveloppe)

Ces deux paramètres contrôlent les changements du niveau de sortie d'un Clip Kit (Groupe d'extraits) pendant la durée d'une note.

```
QEDBEG>  Attack  Decay
Common   +63     +63
```



■ Attack (Attaque)

Définissez le temps de transition à partir du moment où une note est pressée sur le clavier jusqu'au moment où le niveau du Phrase Clip (Extrait de phrase) atteint son maximum. Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [ATTACK] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Decay (Étouffement)

Définissez le temps de transition à partir du moment où le niveau du Phrase Clip (Extrait de phrase) atteint son maximum jusqu'au moment où il redescend. Vous pouvez également définir ce paramètre avec le bouton [DECAY] situé sur le panneau avant du CS6x.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

Clip Common Arpeggio (Arpège habituel d'extrait)

Les quatre paramètres suivants permettent de définir les fonctions de l'arpégiateur. Ces paramètres sont identiques à ceux utilisés en mode Voice Edit (Éditeur de voix), pour plus de détails, reportez-vous page 82.

ARP Type (Type d'arpèges)
ARP Limit (Plage de notes de l'arpège)
ARP Mode (Mode Arpeggio)
ARP PlayEF (Effet de lecture d'arpèges)

Clip Common Controller (Commande habituelle d'extrait)

Vous pouvez définir jusqu'à cinq commandes pour chaque Clip Kit (Groupe d'extraits). Les cinq écrans suivants sont disponibles.

CTL Bend (Modification de la hauteur du son)
CTL Set1 (Jeu de contrôles 1)
CTL Set2 (Jeu de contrôles 2)
CTL Set3 (Jeu de contrôles 3)
CTL Set4 (Jeu de contrôles 4)

CTL Bend (Modification de la hauteur du son)

Vous pouvez définir une plage de changements de tons contrôlée par la molette de Pitch Bend (Variation de ton).

```
CTLBPitchBend)      Lower  Upper
C 1234              -12    +12
```

■ Lower (Plus bas)

Définit une plage de modifications de tons par demi-tons lorsque vous déplacez la molette vers le bas. Avec une valeur de « -12 », vous pouvez diminuer le ton d'une octave au maximum lorsque vous déplacez la molette vers le bas.

□ Paramètres : -48 ~ 0 ~ +24

■ Upper (Plus élevé)

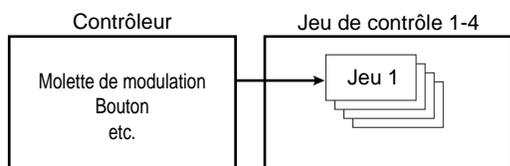
Définit une plage de modifications de tons par demi-tons lorsque vous déplacez la molette vers le haut. Avec une valeur de « +12 », vous pouvez élever le ton d'une octave au maximum lorsque vous déplacez la molette vers le haut.

□ Paramètres : -48 ~ 0 ~ +24

De CTL Set1 (Jeu de contrôles 1) à CTL Set4 (Jeu de contrôles 4)

Les contrôleurs, les boutons situés sur le panneau avant, le clavier, etc. peuvent se voir affectés diverses fonctions. Par exemple, la modification ultérieure du clavier peut être utilisée pour contrôler le niveau Reverb Send (Réverbération) ; le Footswitch (Prise de sustain), s'il est connecté, peut être utilisé pour contrôler d'autres paramètres d'effet. Ces affectations de contrôle sont appelées « jeux de contrôles ». Vous pouvez affecter jusqu'à quatre Control Sets (Jeux de contrôles) différents par Clip Kit (Groupe d'extraits). Il existe donc quatre écrans, pour chaque commande séparée : du CTL Set1 (Jeu de contrôles 1) au CTL Set4 (Jeu de contrôles 4).

```
CTLBSet1)  Src  Dest  Depth
Common    FC(04)  amp  +63
```



Ces paramètres sont identiques aux voix Normal Voices (sauf pour le paramètre ElemSw, qui n'est disponible que pour les voix Normal Voices). Pour de plus amples informations sur les paramètres des voix Normal Voices, reportez-vous page 84.

NOTE Reportez-vous à la Section Générale (page 49) pour de plus amples informations sur l'affectation d'un Control Set (Jeu de contrôles).

Clip Common Effect (Effet habituel d'extrait)

Vous pouvez définir deux types d'effets d'insertion, ainsi que deux effets de systèmes (Reverb - Réverbération - et Chœur). Les cinq écrans suivants sont disponibles. Les paramètres sont les mêmes que ceux utilisés en mode Voice Edit (Éditeur de voix). Pour plus de détails, reportez-vous à la page 88.

EFF InsEF (Effet d'insertion)
 EFF EF1 (Effet 1)
 EFF EF2 (Effet 2)
 EFF Rev (Réverbération)
 EFF Cho (Chœur)

Clip Key OSC (Oscillateur)

Vous pouvez définir les paramètres pour les Phrase Clips (Extraits de phrases) qui composent la Clip Key (Touche d'extrait). Un Clip Kit (Groupe d'extraits) peut contenir jusqu'à 73 Clips (Extraits), chacun se voyant affecté une note spécifique ou Clip Key (Touche d'extrait) dans une plage de C0 à C6. Dans ce menu, vous pouvez affecter un Clip (Extrait) à chaque Clip Key (Touche d'extrait) et définir des paramètres détaillés en vous référant aux quatre pages suivantes.

OSC Asgn (Affectation d'un oscillateur)
 OSC Out (Sortie oscillateur)
 OSC Pan (Panoramique d'oscillateur)
 OSC Other (Oscillateur — autre)

OSC Asgn (Affectation d'un oscillateur)

Vous pouvez sélectionner les Phrase Clips (Extraits de phrases) affectés aux Clip Keys (Touches d'extraits) dans le Clip Kit (Groupe d'extraits). Tournez le bouton [A] pour sélectionner la Clip Key (Touche d'extrait), puis utilisez le bouton [B] pour sélectionner le Phrase Clip (Extrait de phrase). Tournez le bouton [1] afin de sélectionner la Variation. La Variation contrôle la manière dont un Phrase Clip (Extrait de phrase) est reproduit ; vous pouvez affecter jusqu'à huit Variations à chaque Phrase Clip. Appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) sur cet écran pour entrer les paramètres de Variation.

```
OSC Asgn) Number  Variation [ENTER]
Key=C 3  001[InitSmf1]  1 to Edit
```

■ Numéro (Numéro d'extrait)

Sélectionnez le numéro de Phrase Clip (Extrait de phrase). Le nom de Phrase Clip (Extrait de phrase) sera affiché à droite du numéro de Phrase Clip (Extrait de phrase). Le Phrase Clip (Extrait de phrase) peut être reproduit de différentes manières, selon le réglage courant du paramètre de Variation.

□ Paramètres : 000 (arrêt) ~ 256

NOTE Si vous sélectionnez « off » (arrêt), la Clip Key (Touche d'extrait) ne se verra affectée aucun Phrase Clip (Extrait de phrase).

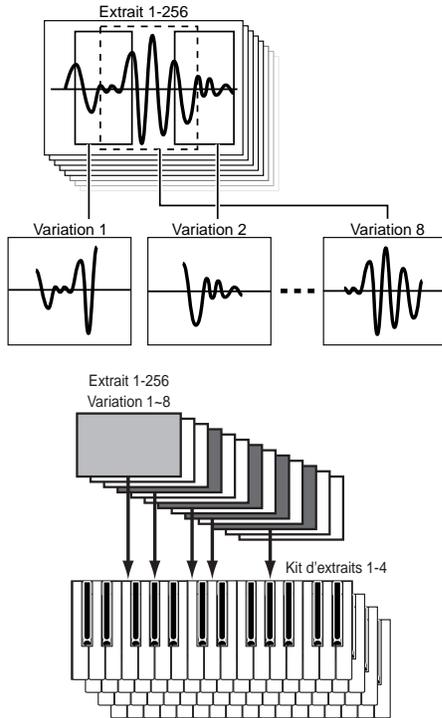
■ Variation

Sélectionnez le numéro de Variation. Ceci contrôle la méthode de reproduction du Phrase Clip (Extrait de phrase).

□ Paramètres : 1 ~ 8

Paramètres de Variation

Il existe jusqu'à huit manières différentes (Variations) de reproduire un Phrase Clip (Extrait de phrase). Elles sont liées au Clip Kit (Groupe d'extraits), tel qu'indiqué dans l'illustration.



Sélectionnez le Phrase Clip (Extrait de phrase) sur l'écran OSC Asgn (Affectation d'un oscillateur), puis appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée). Vous verrez l'écran Variation Edit (Édition de variation).

• PCLP Var (Variation de l'extrait de phrase)

Vous pouvez modifier les paramètres de chaque Variation dans le Phrase Clip (Extrait de phrase) couramment sélectionné.

Sélectionnez la Variation (de 1 à 8), définissez chaque paramètre, puis appuyez sur la touche [EXIT] (Quitter). Les paramètres seront appliqués et vous retournerez à l'écran OSC Asgn (Affectation d'un oscillateur).

```
PCLP Var) Play Start Loop End
(C 3)=1: oneshot 2097150 2097150 2097150
```

■ Var (Numéro de variation)

Sélectionnez la Variation. Ses réglages seront reflétés dans chaque paramètre.

□ Paramètres : 1 ~ 8

NOTE Si vous modifiez le numéro de Variation au moyen de ce paramètre, un paramètre défini dans la page OSC Asgn (Affectation d'un oscillateur) sera automatiquement modifié.

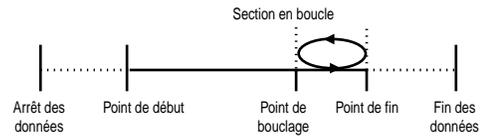
■ Play (Mode lecture)

Sélectionnez la méthode de reproduction du Phrase Clip (Extrait de phrase). Il existe trois modes.

□ Paramètres :

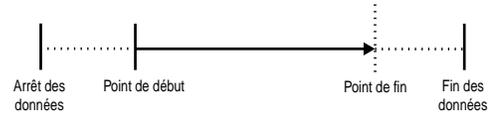
loop (boucle) :

Lorsque vous appuyez sur une note au clavier, le Phrase Clip (Extrait de phrase) est joué entièrement depuis son Start Point (Point de départ). Puis sa section en boucle est reproduite de manière répétitive jusqu'à ce que vous relâchiez la note.



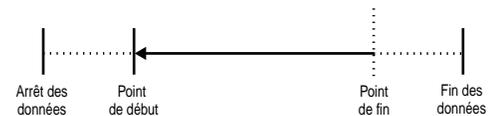
oneshot (reproduction unique) :

Lorsque vous appuyez sur une note au clavier, le Phrase Clip (Extrait de phrase) n'est joué qu'une fois depuis son Start Point (Point de départ) jusqu'à son End Point (Point final), (pas en boucle).



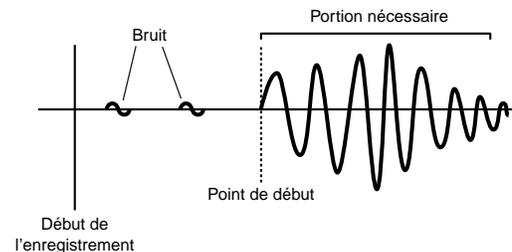
reverse (à l'envers) :

Lorsque vous appuyez sur une note au clavier, le Phrase Clip (Extrait de phrase) n'est joué à l'envers qu'une fois depuis son End Point (Point final) jusqu'à son Start Point (Point de départ), (pas en boucle).



■ Start (Point de départ)

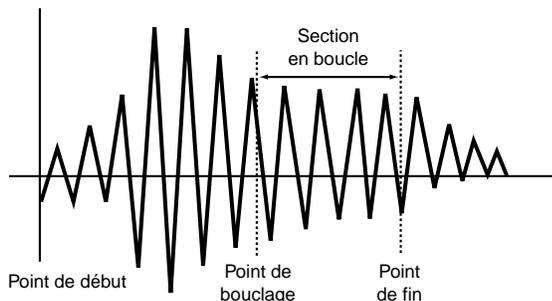
Définissez le Start Point (Point de départ) à partir duquel le Phrase Clip (Extrait de phrase) sera reproduit (comme indiqué dans l'illustration ci-dessous). Dans ce cas, vous pouvez éviter la reproduction du bruit avant le Start Point (Point de départ). Ce paramètre n'élimine pas le bruit dans le Clip (Extrait) d'origine.



□ Paramètres : Dépend de la durée du Phrase Clip (Extrait de phrase).

■ Loop (Point de boucle)

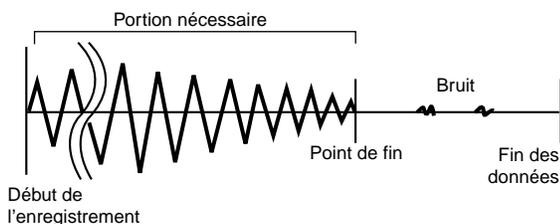
Définissez le point de départ de la section en boucle. Avec un son de violon, par exemple, le Loop Point (Point de boucle) doit être défini après la portion d'attaque distincte et au début de la section de maintien du son. Lors de la reproduction de cette boucle, la portion d'attaque distincte du son de violon est reproduite, suivie de la section en boucle correspondant à la section de maintien du son de violon (entre le Loop Point (Point de boucle) et le End Point (Point final)). Par ailleurs, si le son ne bénéficie pas d'une portion d'attaque distincte, le Loop Point (Point de boucle) peut être réglé sur la même position que le Start Point (Point de départ).



Paramètres : Dépend de la durée du Phrase Clip (Extrait de phrase).

■ End (Point final)

Sélectionne le End Point (Point final) de la section en boucle du Phrase Clip (Extrait de phrase). Cela peut également servir à supprimer le bruit indésirable à la fin du Phrase Clip (Extrait de phrase).



Paramètres : Dépend de la durée du Phrase Clip (Extrait de phrase).

OSC Out (Sortie oscillateur)

Vous pouvez régler les paramètres de sortie suivants pour chaque Clip Key (Touche d'extrait) du Clip Kit (Groupe d'extraits).

```
OSC Out) Level  InsEF RevSend ChoSend
Key=C 3  127 thru 64 127
```

■ Level (Niveau)

Définissez le niveau de sortie de chaque Clip Key (Touche d'extrait).

Paramètres : 0 ~ 127

■ InsEF (Effet d'insertion)

Définissez le Insertion Effect (Effet d'insertion) vers lequel est envoyé le signal de sortie à partir de chaque Clip Key (Touche d'extrait). Le Insertion Effect (Effet d'insertion) est ignoré si vous sélectionnez thru (au travers).

Paramètres : thru (au travers), ins1 (Effet d'insertion 1), ins2 (Effet d'insertion 2)

■ RevSend (Réverbération)

Définissez le niveau Send (Envoi) du signal de la Clip Key (Touche d'extrait) envoyé à partir du Insertion Effect (Effet d'insertion) 1/2 (ou le signal ignoré) vers l'effet Reverb (Réverbération).

Paramètres : 0 ~ 127

■ ChoSend (Chœurs)

Définissez le niveau Send (Envoi) du signal de la Clip Key (Touche d'extrait) envoyé à partir du Insertion Effect (Effet d'insertion) 1/2 (ou le signal ignoré) vers l'effet Chorus.

Paramètres : 0 ~ 127

NOTE Pour plus de détails sur les Effets, reportez-vous page 65.

OSC Pan (Panoramique d'oscillateur)

Vous pouvez régler les paramètres Pan (Balayage) suivants pour chaque Clip Key (Touche d'extrait) dans le Clip Kit (Groupe d'extraits).

```
OSCBPan) Pan  Altar Random  Output
Key=C 3  C  L63 63  L&R
```

■ Pan (Panoramique)

Définissez la position Pan (Balayage) stéréo sur chaque Clip Key (Touche d'extrait). Ce paramètre servira également de position du panoramique de base pour les paramètres Alternate (Alternatif), Random (Aléatoire) et Scale (Gamme).

Paramètres : L63 (Gauche) ~ C (Centre) ~ R63 (Droit)

■ Alter (Alternatif)

Définissez l'étendue du panoramique de la note alternativement à droite et à gauche pour chacune des notes jouées. Le paramètre Pan est utilisé comme position du panoramique de base.

Paramètres : L64 (Gauche) ~ 0 ~ R63 (Droit)

■ Random (Aléatoire)

Définissez l'étendue du panoramique aléatoire de la note à droite et à gauche pour chacune des notes jouées. Le paramètre Pan est utilisé comme position du panoramique de base.

Paramètres : 0 ~ 127

■ Sortie

Affectez chaque Clip Key (Touche d'extrait) à une sortie.

Paramètres : L&R (SORTIES G et D), ind 1&2 (SORTIES INDIVIDUELLES 1 et 2), ind1 (SORTIE INDIVIDUELLE 1), ind2, ind3, ind4, ind5, ind6

NOTE Les options « ind3 » à « ind6 », sont prévues pour de futures expansions et ne peuvent pas encore être utilisées.

NOTE Par exemple, si vous sélectionnez « ind 1&2 », le canal gauche sortira par la SORTIE INDIVIDUELLE 1 et le canal droit sortira par la SORTIE INDIVIDUELLE 2.

OSC Other (Oscillateur – autre)

Vous pouvez définir les paramètres qui gèrent la note de chaque Clip Key (Touche d'extrait) dans un Clip Kit (Groupe d'extraits).

```
OSCBOther) KeyOn Assign AltGrp
Key=C 3  normal single off
```

■ KeyOn (Touche)

Sélectionnez la méthode de Key On (Touche). Deux méthodes sont disponibles : normal et hold (maintenir).

□ Paramètres :

normal :

Le fait d'appuyer sur une Clip Key (Touche d'extrait) déclenche la reproduction d'un Extrait. La reproduction continuera jusqu'à ce que vous relâchiez la touche.

hold (maintenir) :

Le fait d'appuyer sur une Clip Key (Touche d'extrait) déclenche la reproduction d'un Extrait. La reproduction continuera après que vous relâchiez la touche jusqu'à ce qu'une autre Clip Key (Touche d'extrait) soit jouée.

■ Affect (Affectation)

Définissez le paramètre Key Assign (Affectation des touches) sur « single » pour empêcher une double reproduction des mêmes notes reçues. Sélectionnez « multi » pour attribuer de façon consécutive chaque occurrence de la même note reçue à un canal séparé.

□ Paramètres : single (unique), multi

■ AltGrp (Groupe alternatif)

Vous pouvez empêcher différents Phrase Clips (Extraits de phrases) de se reproduire simultanément en les affectant au même Alternate Group (Groupe alternatif). Ceci est utile, par exemple, lorsque vous désirez empêcher des boucles de percussion de se chevaucher au cours d'une reproduction. Il vous est possible de définir jusqu'à 127 groupes alternatifs. Vous pouvez également sélectionner « off » (arrêt) ici si vous désirez permettre la reproduction simultanée de tous les Phrase Clips (Extraits de phrases).

□ Paramètres : off, 1 ~ 127

Clip Key Pitch (Ton de la touche d'extrait)

Définissez le ton de chaque Clip Key (Touche d'extrait). Les accords et les paramètres Pitch EG (Hauteur EG) peuvent être définis pour chaque Clip Key (Touche d'extrait).

PCH Tune (Réglage de la hauteur)

```
PCHBTune>      Coarse  Fine  VelSens
Key=C 3         + 0    + 0    +63
```

■ Coarse (Brut)

Ajustez le ton de chaque Clip Key (Touche d'extrait) par demi-tons.

□ Paramètres : -48 ~ 0 ~ +48

■ Fine (Précis)

Règlez de manière fine le ton de chaque Phrase Clip (Extrait de phrase).

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ VelSens (Sensibilité de vitesse)

Définissez la sensibilité à la vitesse du ton. Les paramètres positifs entraîneront l'augmentation du ton lorsque vous jouerez plus fort sur le clavier (pour une valeur élevée de Velocity (Vitesse)). Les paramètres négatifs entraîneront son abaissement.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

Clip Key Filter (Filtre de la touche d'extrait)

Vous pouvez appliquer des paramètres de filtres aux Clip Keys (Touches d'extrait). Un Filtre passe-bas et un Filtre passe-haut peuvent être affectés à chaque Phrase Clip (Extrait de phrase) pour modifier ses caractéristiques tonales.

FLT Cutoff (Coupeure de filtre)

```
FLTBCutoff>  LPF  VelSens  Reso  HPF
Key=C 3      255    +63    31    0
```

■ LPF (Filtre passe-bas)

Définissez la fréquence de coupeure du filtre passe-bas. Seules les fréquences en deçà de ce point sont transmises. Vous pouvez ensuite utiliser le paramètre Reso (résonance) pour ajouter davantage de caractère au son.

□ Paramètres : 0 ~ 255

NOTE Pour plus de détails sur le Filtre passe-bas, reportez-vous page 93.

■ VelSens (Sensibilité de vitesse)

Définissez la sensibilité de vitesse de la fréquence de coupeure du filtre passe-bas. Les paramètres positifs entraîneront l'augmentation de la fréquence de coupeure lorsque vous jouerez plus fort sur le clavier (pour une valeur élevée de Velocity (Vitesse)), ce qui provoquera un changement considérable des tons. Des paramètres négatifs le feront baisser.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Résonance)

Définissez la quantité de Résonance (importance harmonique) appliquée au signal, à la fréquence de Cutoff (Coupeure). Celle-ci peut être utilisée en combinaison avec la fréquence de coupeure du filtre passe-bas pour ajouter davantage de caractère au son.

□ Paramètres : 0 ~ 31

NOTE Pour plus de détails sur la résonance, reportez-vous à la page 40.

■ HPF (Filtre passe-haut)

Définissez la fréquence de coupeure du filtre passe-haut. Seules les fréquences au-delà de ce point sont transmises.

□ Paramètres : 0 ~ 255

NOTE Pour plus de détails sur le Filtre passe-haut, reportez-vous page 94.

Amplitude de la Clip Key (Touche d'extrait)

Vous pouvez régler les paramètres d'amplitude (niveau de sortie) de chaque Phrase Clip (Extrait de phrase). Les deux écrans suivants sont disponibles.

AMP AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude)
AMP VelSens (Sensibilité de vitesse d'amplitude)

AMP AEG (Générateur d'enveloppe EG d'amplitude)

Le Générateur d'enveloppe EG d'amplitude contrôle le changement d'amplitude à partir du moment où une note est jouée sur le clavier jusqu'au moment où elle est relâchée. En réglant le Attack Time (Temps d'attaque), le Decay 1/2 Time (Temps d'étouffement) et le Decay 1 Level (Niveau 1 d'étouffement), vous pouvez déterminer la vitesse à laquelle le son atteint son amplitude maximum et la manière dont il diminue. Les paramètres peuvent être définis pour chaque Clip Key (Touche d'extrait).

```
AMPBAEG) Attack  Decay1---Level  Decay2
Key=C 3         127    127      127    127
```

■ Attack (Temps d'attaque)

Définissez le temps d'attaque.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Decay1 (Temps d'étouffement1)

Définissez le temps d'étouffement

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Level (Niveau d'étouffement 1)

Définissez le niveau d'étouffement 1.

□ Paramètres : 0 ~ 127

■ Decay2 (Temps d'étouffement 2)

Définissez le temps d'étouffement 2.

Une fois ce paramètre réglé sur « hold » (maintenir), le niveau du volume se maintiendra à Decay 1 Level (Niveau 1 d'étouffement) (affiché dans l'illustration suivante) jusqu'à ce que vous relâchiez la touche.

□ Paramètres : 0 ~ 126, hold (maintenir)

AMP VelSens (Sensibilité de vitesse d'amplitude)

Vous pouvez définir la variation d'amplitude (niveau de sortie) en fonction de la vitesse des notes reçues.

```
AMPBVelSens) Level1
Key=C 3         +63
```

■ Level (Niveau)

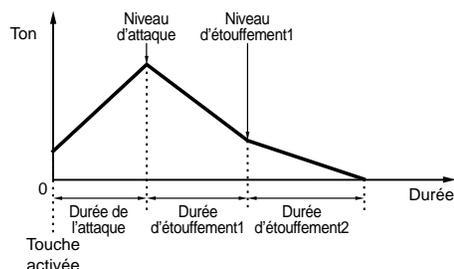
Définissez la sensibilité à la vitesse selon le niveau de sortie de l'amplitude. Un paramètre à valeur positive entraînera une augmentation du niveau de sortie lorsque vous jouerez avec plus de force sur le clavier. Un paramètre à valeur négative produira l'effet inverse.

□ Paramètres : -64 ~ 0 ~ +63

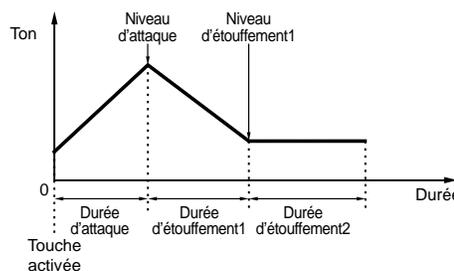
Paramètres du générateur d'enveloppe d'amplitude

Le générateur d'enveloppe EG d'amplitude possède trois paramètres Time (Temps) et un paramètre Level (Niveau). Ceux-ci commandent la transition entre les niveaux de sortie pour la durée de la note. Le temps d'attaque est le temps que le son prend pour atteindre son niveau de sortie maximal à partir du moment où une touche du clavier est enfoncée. Les paramètres « Decay 1/2 Time » et « Decay 1 Level » sont utilisés pour définir les autres comportements (entre le niveau de sortie maximal du son et le moment où il passe à zéro). Par ailleurs, vous pouvez définir ces paramètres afin qu'ils soient sensibles à la vitesse de la note.

NOTE Le niveau d'attaque est fixé à sa valeur maximale.



Decay2 = hold (Étouffement 2 = maintenir)



Clip Key EQ (Égaliseur de touche d'extrait)

Vous pouvez régler les paramètres Equalizer (Égaliseur) pour chaque Clip Key (Touche d'extrait). Les deux écrans suivants sont disponibles. Ces paramètres sont identiques à ceux en mode Voice Edit (Éditeur de voix) et de plus amples détails se trouvent en page 101.

EQ Type (Type d'égalisation)

EQ Param (Paramètre d'égalisation)

Tâche d'extraits de phrase

Dans ce Mode, vous pouvez exécuter plusieurs opérations (tâches) sur les Phrase Clips (Extraits de phrases) que vous avez créés ou édités en mode Phrase Clip Edit (Édition d'extraits de phrases), comme supprimer, copier et normaliser.

Vous verrez le premier écran (État PCLP) lorsque vous entrez en mode Phrase Clip Job (Tâche d'extraits de phrases). Il existe 14 écrans pour les Phrase Clip Jobs (Tâches d'extraits de phrases), comme indiqué ci-après.

NOTE Avant de pouvoir exécuter un Phrase Clip Job (Tâche d'extraits de phrases) en mode Phrase Clip Job, vous devez sélectionner le Clip Kit (Groupe d'extraits) (page 142).

Premier écran : PCLP Status (État PCLP)

Deuxième écran : PCLP Rename (Renommer PCLP)

Troisième écran : PCLP VariationSet (Ensemble variation PCLP)

Quatrième écran : PCLP LoopRemix (Remixage boucle PCLP)

Cinquième écran : PCLP Normalize (Normalisation PCLP)

Sixième écran : PCLP FreqConvert (Conversion de fréquence PCLP)

Septième écran : PCLP Extract (Extraction PCLP)

Huitième écran : PCLP Delete (Suppression PCLP)

Neuvième écran : PCLP Copy (Copie PCLP)

Dixième écran : PCLP SampleRcv (Réception échantillon PCLP)

Onzième écran : PCLP AutoKeyMap (Affectation automatique de touche)

Douzième écran : PCLP Kit Key Copy (Copie de touche de groupe PCLP)

Treizième écran : PCLP Kit Key Initialize (Initialisation de la touche de groupe PCLP)

Quatorzième écran : PCLP Kit Initialize (Initialisation de groupe PCLP)

NOTE Pour plus de détails sur l'entrée en mode Phrase Clip Job (Tâche d'extraits de phrases), reportez-vous page 22.

Exécution d'un Job (Tâche)

- 1 En mode Phrase Clip Play (Lecture d'extraits de phrases), sélectionnez le Clip Kit (Groupe d'extraits) sur lequel vous désirez exécuter le Job (Tâche).
- 2 Appuyez sur la touche [JOB] (Tâche) pour entrer en mode Phrase Clip Job (Tâche d'extraits de phrases).
- 3 Tournez le bouton [PAGE] pour passer à l'écran de Phrase Clip Job (Tâche d'extraits de phrases) que vous désirez exécuter. Le Job (Tâche) sélectionné sera affiché.

```
PCLP LoopRemix)      Type  Vari
JOB  C 2:001[SMF1Name]  i    A
```

- 4 Tournez les boutons [A], [B], [C], [1] et [2] pour entrer chacun des réglages de paramètres. (Vous pouvez également utiliser le bouton [DATA] (Données) et les touches [DEC/NO] (Diminution/Non) et [INC/YES] (Augmentation/Oui).)

NOTE La plupart des Jobs (Tâches) sont exécutés par une Clip Key (Touche d'extrait) ou par un Clip (Extrait) affecté à une Clip Key. Vous pouvez sélectionner le numéro de Clip Key (Touche d'extrait) voulu à l'aide du bouton [A] ou le numéro de Clip (Extrait) voulu à l'aide du bouton [B].

NOTE Lorsque vous indiquez un Phrase Clip (Extrait de phrase) par son numéro, vous pouvez sélectionner un Clip (Extrait) qui n'est pas affecté à une touche du clavier. Vous pouvez

affecter ce Clip (Extrait) à une touche en mode Phrase Clip Edit (Édition d'extraits de phrases) pour pouvoir jouer en mode Phrase Clip Edition (page 146).

NOTE Vous n'aurez pas à suivre les deux prochaines étapes sur le premier écran (État PCLP).

- 5 Lorsque vous appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée), vous verrez apparaître un message de confirmation.

```
PCLP LoopRemix)      Type  Vari
<< Are You Sure [YES]/[NO] >>
```

- 6 Appuyez sur la touche [INC/YES] (Augmentation/Oui) pour exécuter chaque Job (Tâche). Le message « Completed » (terminé) sera affiché après l'exécution de la tâche, et vous retournerez à l'écran précédent. Le Job (Tâche) sera annulé si vous appuyez sur la touche [DEC/NO] (Diminution/Non).

NOTE Si le Phrase Clip Job (Tâche d'extraits de phrases) est assez longue à s'exécuter, vous verrez s'afficher le message « Executing... » (En cours...) Si vous éteignez l'appareil à ce moment, les données pourraient être endommagées.

- 7 Si vous appuyez sur la touche [EXIT] (Quitter), vous sortirez du mode Phrase Clip Job (Tâche d'extraits de phrases) et vous retournerez en mode Phrase Clip Play (Lecture d'extraits de phrases).

NOTE Les étapes de chaque procédure peuvent varier légèrement, selon le Job (Tâche) réalisé. Reportez-vous à l'explication de chaque Job (Tâche) pour obtenir plus de détails.

NOTE Les Jobs (Tâches) suivants ne sont disponibles que lorsque le Phrase Clip (Extrait de phrase) a été enregistré au format 16 bits.

Troisième écran : PCLP VariationSet (Ensemble variation PCLP)

Quatrième écran : PCLP LoopRemix (Remixage boucle PCLP)

Cinquième écran : PCLP Normalize (Normalisation PCLP)

Sixième écran : PCLP FreqConvert (Conversion de fréquence PCLP)

Septième écran : PCLP Extract (Extraction PCLP)

PCLP Status (État PCLP)

Sur cet écran, vous pouvez contrôler la quantité de mémoire libre (DRAM) pour les Phrase Clips (Extraits de phrases) et la quantité de mémoire libre restant sur la carte mémoire. Ces facteurs gèrent la taille et le nombre de Phrase Clips qui peuvent être ouverts ou enregistrés, et indiquent si le Clip Kit (Groupe d'extraits) couramment sélectionné peut être ou non enregistré sur la carte mémoire. Cet écran ne possède pas de paramètres ajustables.

```
PCLP Status)  Free  Used      CardFree
              1.1MB  2.9MB(70%) -x→  1.8MB
```

Free (Disponible)

Affiche la quantité de mémoire disponible (DRAM) pour les Phrase Clips (Extraits de phrases).

Used (Utilisé)

Affiche la quantité de mémoire utilisée par les Phrase Clips (Extraits de phrases) et les Clips Kits (Groupes d'extraits) si vous les stockez sur la carte mémoire.

CardFree (Disponible sur la carte)

Affiche la quantité de mémoire disponible sur la carte mémoire.

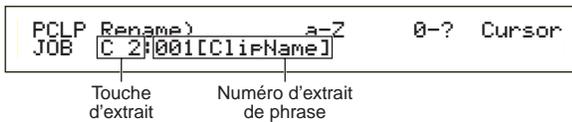
NOTE Si l'indicateur [-x→] est affiché à droite du paramètre Used (Utilisé), ceci signifie que la quantité de mémoire utilisée est plus importante que l'espace disponible sur la carte mémoire.

PCLP Rename (Renommer PCLP)

Vous pouvez modifier le nom de chaque Phrase Clip (Extrait de phrase). Un nom de Phrase Clip (Extrait de phrase) ne peut dépasser 8 caractères. Pour sélectionner chaque Phrase Clip (Extrait de phrase), utilisez le bouton [A] pour sélectionner la Clip Key (Touche d'extrait) et utilisez le bouton [B] pour sélectionner le numéro de Phrase Clip (Extrait de phrase).

NOTE Vous pouvez également sélectionner directement la Clip Key (Touche d'extrait) en appuyant sur une note au clavier.

Le Nom est sélectionné de la même façon que le nom de Voix Pour plus de détails, reportez-vous à la page 80. Une fois que vous avez entré un nom, appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) pour l'appliquer.



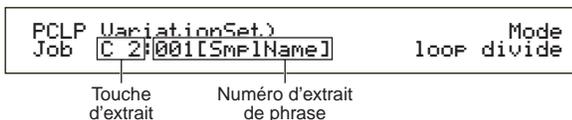
NOTE Une fois enregistré, le Phrase Clip (Extrait de phrase) reçoit automatiquement un nom.

PCLP VariationSet (Ensemble variation PCLP)

Vous pouvez sélectionner un Variation Set (Ensemble variation) pour chaque Phrase Clip (Extrait de phrase). Un Variation Set (Ensemble variation) est un ensemble de huit méthodes de reproduction au maximum pour le Phrase Clip (Extrait de phrase). Celles-ci permettent des variations dans les Start, Loop et End Points (Points de départ, de boucle et final) (Page 149) sélectionnés en mode Phrase Clip Edit (Édition d'extraits de phrases). Sélectionnez le Phrase Clip (Extrait de phrase) voulu et sélectionnez le mode Variation. Pour sélectionner chaque Phrase Clip (Extrait de phrase), utilisez le bouton [A] pour sélectionner la Clip Key (Touche d'extrait) et le bouton [B] pour sélectionner le numéro de Clip Key (Touche d'extrait).

Une fois sélectionné le Phrase Clip (Extrait de phrase), sélectionnez le Mode et appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) pour passer à l'écran de paramètres Mode.

NOTE Vous pouvez également sélectionner directement la Clip Key (Touche d'extrait) en appuyant sur une note au clavier.



■ Clip Key (Touche d'extrait)

Sélectionnez la Clip Key (Touche d'extrait) du Phrase Clip (Extrait de phrase) sur lequel vous voulez effectuer le Job (Tâche).

□ Paramètres : C0 ~ C6

■ Numéro de Clip Key (Touche d'extrait)

Sélectionnez le Phrase Clip (Extrait de phrase) sur lequel vous voulez effectuer le Job (Tâche).

□ Paramètres : 1 ~ 256

■ Mode

Sélectionnez le mode Variation. Quatre Modes sont disponibles (voir détails plus loin).

□ Paramètres : loop divide (division de boucle), auto (automatique), realtime (temps réel), manual (manuel)

NOTE Les Jobs (Tâches) suivants ne sont disponibles que lorsque le Phrase Clip (Extrait de phrase) a été enregistré en format 16 bits

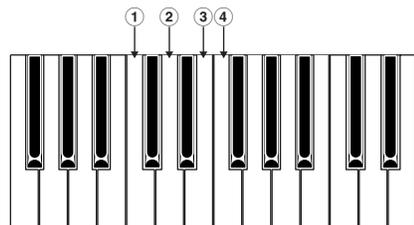
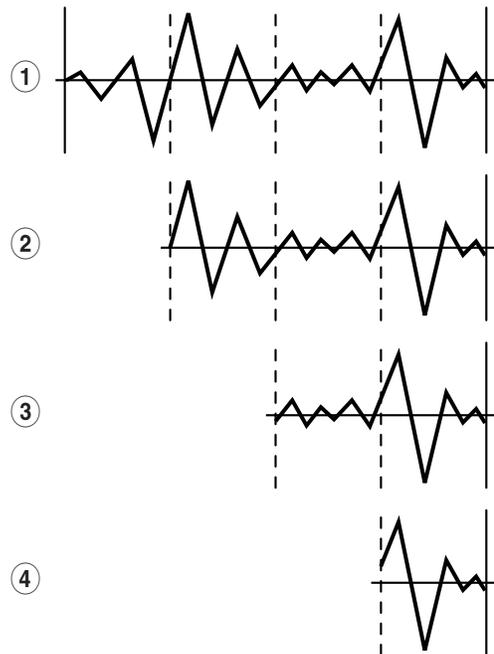
PCLP LoopDivide (Division de boucle PCLP)

Pour chaque Phrase Clip (Extrait de phrase), vous pouvez définir la durée de Variation en pourcentage. Le Phrase Clip (Extrait de phrase) peut être divisé en sections de taille égale qui forment un Variation Set (Ensemble variation). Ces sections peuvent ensuite être affectées à des notes consécutives sur le clavier. Cela est particulièrement utile, par exemple, lors du partage d'un motif de breakbeat de quatre barres en sections d'une barre que vous pouvez ensuite reproduire dans l'ordre que vous voulez.

Sur cet écran, vous pouvez appuyez sur les notes blanches au clavier entre do3 et do4 pour sélectionner les Variation Sets (Ensembles variations) de 1 à 8, puis définir leurs paramètres. Appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) pour exécuter le Job (Tâche).



Exemple : Une boucle divisée en 4 divisions (Division : 1/4) puisque chaque division est reproduite à la fin de la boucle (Length : to End)



■ Division

Sélectionnez le nombre de sections du Phrase Clip (Extrait de phrase). La zone entre les Loop et End Points (Points de boucle et final) du Phrase Clip (Extrait de phrase) sera séparée en sections égales de la taille sélectionnée ici. Les Points de chacune de ces sections seront utilisés comme les Start, Loop et End Points (Points de départ, de boucle et final) de chaque Variation.

□ Paramètres : 1/2 ~ 1/8

■ Durée

Sélectionnez le rapport de durée de Variation. Vous pouvez changer la durée de toutes les sections de taille égale selon la sélection effectuée ici. Si vous sélectionnez «toEnd,» (Jusqu'à la fin) le point final de l'extrait de phrase source sera utilisé comme point final de la variation (une fois divisée).

□ **Paramètres** : toEnd (Jusqu'à la fin), 10 ~ 800 %

NOTE Si le paramètre se situe au-delà du End Point (Point final) du Phrase Clip (Extrait de phrase), il sera automatiquement limité au paramètre du End Point.

PCLP VarAuto (Variation automatique PCLP)

Le Start Point (Point de départ) de la Variation est automatiquement affecté. Les Loop et End Points (Points de boucle et final) sont les mêmes que ceux sélectionnés dans le Phrase Clip (Extrait de phrase) d'origine.

NOTE Il peut arriver que le paramètre automatique ne soit pas disponible lorsque le Clip (Extrait) a une plage dynamique étroite (pas de grosse différence entre les niveaux de volume le plus fort et le plus faible) car tout le niveau enregistré est trop bas, etc.

Sur cet écran, le Variation Set (Ensemble variation) de 1 à 8 est affecté à chacune des notes blanches du clavier dans la gamme do3 à do4. Appuyez sur chaque note pour activer le Variation Set (Ensemble variation) respectif, puis sélectionnez les paramètres de chaque ensemble. Pour finir, appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) pour exécuter le Job (Tâche).

NOTE Si le résultat ne vous convient pas, répétez le processus pour obtenir des résultats différents.

```
PCLP VarAuto)      Threshold  Adjust
Job C 2:001[Smf1Name] 255      -255
```

■ Threshold (Seuil)

Définissez le seuil auquel le processus de Auto-set (Paramètre automatique) doit commencer.

Le Start Point (Point de départ) est réglé automatiquement lorsque le niveau moyen du Phrase Clip (Extrait de phrase) atteint ou dépasse cette valeur.

□ **Paramètres** : 0 ~ 255

■ Adjust (Ajuster)

Définissez le degré auquel le Start Point (Point de départ) paramétré automatiquement est ajusté (avancé).

□ **Paramètres** : -255 ~ 0

NOTE Si le paramètre automatique est incorrect, le Variation Set (Ensemble variation) 1 sera défini de façon à ce que la durée entière du Phrase Clip (Extrait de phrase) soit reproduite. Dans ce cas, les Start, Loop et End Points (Points de départ, de boucle et final) pour les Variation Sets (Ensembles variations) 2 à 8 seront réglés sur zéro.

PCLP VarRealTime (Variation en temps réel PCLP)

Vous pouvez régler le Start Point (Point de départ) de la Variation en temps réel lors de l'écoute de la Loop (Boucle). Les Loop et End Points (Points de boucle et final) conservent les mêmes positions que celles réglées pour le Phrase Clip (Extrait de phrase). La procédure à suivre est indiquée ci-dessous.

```
PCLP VarRealTime) Hit[C3-C4] [EXIT]
Job C 2:001[Smf1Name] toVar1-8 toStop
```

① Sur cet écran, vous pouvez reproduire le Phrase Clip (Extrait de phrase) couramment sélectionné comme une boucle.

② Réglez les Start Points (Points de départ) pour les Variations 1 à 8 en appuyant sur les notes do3 à do4 au clavier.

En appuyant sur les notes blanches (do3 à do4) au clavier correspondant aux Variation Sets (Ensembles variations) 1 à 8, vous pouvez régler le Start Point (Point de départ) tout en écoutant le son.

③ De la même façon, appuyez sur les notes pendant la définition des Start Points (Points de départ) pour les autres Variation Sets (Ensembles variations).

④ Lorsque vous appuyez sur la touche [EXIT] (Quitter), vous verrez apparaître un message de confirmation. Sur cet écran, vous pouvez effectuer une vérification en jouant les Variation Sets (Ensembles variations) 1 à 8 en appuyant sur les notes blanches du clavier entre do3 et do4.

⑤ Appuyez sur la touche [INC/YES] (Augmentation/Oui) pour régler chaque Variation ou appuyez sur la touche [DEC/NO] (Diminution/Non) pour annuler l'opération et revenir à la Variation d'origine.

PCLP Var (Variation manuelle PCLP)

Vous pouvez modifier les paramètres de la Variation dans le Phrase Clip (Extrait de phrase) couramment sélectionné. Tournez le bouton [A] pour sélectionner les Variation Sets (Ensembles variations) 1 à 8 et utilisez les boutons [B], [C], [1] et [2] pour régler leurs paramètres. Appuyez ensuite sur la touche [ENTER] (Entrée) pour exécuter le Job (Tâche).

Sur cet écran, les notes blanches du clavier entre do3 et do4 peuvent être utilisées pour sélectionner et jouer les Variation Sets (Ensembles variations) 1 à 8.

```
PCLP Var) Play Start Loop End
Var=1: oneshot 2097150 2097150 2097150
```

■ Var (Numéro de variation)

Sélectionnez la Variation à définir. Les choix de la Variation sélectionnée seront reflétés dans tous les paramètres.

□ **Paramètres** : 1 ~ 8

■ Play (Mode lecture)

Sélectionnez le mode de reproduction du Phrase Clip (Extrait de phrase). Il existe trois modes.

□ **Paramètres** :

loop (boucle) :

Lorsque vous appuyez sur une note au clavier, le Phrase Clip (Extrait de phrase) est joué entièrement depuis son Start Point (Point de départ). Puis sa section en boucle est reproduite de manière répétitive jusqu'à ce que vous relâchiez la note.

oneshot (reproduction unique) :

Lorsque vous appuyez sur une note au clavier, le Phrase Clip (Extrait de phrase) n'est joué qu'une fois depuis son Start Point (Point de départ) jusqu'à son End Point (Point final), (pas en boucle).

reverse (à l'envers) :

Lorsque vous appuyez sur une note au clavier, le Phrase Clip (Extrait de phrase) n'est joué à l'envers qu'une fois depuis son End Point (Point final) jusqu'à son Start Point (Point de départ), (pas en boucle).

NOTE Pour plus de détails sur chaque mode, reportez-vous page 54.

■ Start (Point de départ)

Sélectionnez le Start Point (Point de départ) à partir duquel le Phrase Clip (Extrait de phrase) sera reproduit. Si vous ajustez précisément le Start Point (Point de départ), vous éviterez de reproduire le bruit présent avant le Start Point (Point de départ). Cependant, ce paramètre n'élimine pas le bruit dans le Clip (Extrait) d'origine

□ **Paramètres** : Dépend de la durée du Phrase Clip (Extrait de phrase).

■ Loop (Point de boucle)

Sélectionnez le point de départ de la section en boucle. Avec un son de violon, par exemple, le Loop Point (Point de boucle) doit être défini après la portion d'attaque distincte et au début de la section de maintien du son. Lors de la reproduction de cette boucle, la portion d'attaque du son du violon est reproduite, suivie de la section en boucle correspondant à la section de maintien du son du violon (entre le Loop Point (Point de boucle) et le End Point (Point final)). Par ailleurs, si le son ne bénéficie pas d'une portion d'attaque distincte, le Loop Point (Point de boucle) peut être réglé sur la même position que le Start Point (Point de départ).

□ **Paramètres** : Dépend de la durée du Phrase Clip (Extrait de phrase).

■ End (Point final)

Sélectionne le End Point (Point final) de la section en boucle du Phrase Clip (Extrait de phrase). Cela peut également servir à supprimer le bruit indésirable à la fin du Phrase Clip (Extrait de phrase).

□ **Paramètres** : Dépend de la durée du Phrase Clip (Extrait de phrase).

NOTE Pour plus de détails sur les Start, Loop et End Points (Points de départ, de boucle et final) reportez-vous page 150.

PCLP LoopRemix (Remixage boucle PCLP)

Il est possible d'éditer les données du Phrase Clip (Extrait de phrase) et de créer automatiquement un nouveau Phrase Clip (Extrait de phrase) avec une nouvelle Loop (Boucle). La procédure à suivre est indiquée ci-dessous.

```
PCLP LoopRemix)      Type  Vari
JOB C 2:001[Smf1Name]  1      A
```

NOTE Les Jobs (Tâches) suivants ne sont disponibles que lorsque le Phrase Clip (Extrait de phrase) a été enregistré en format 16 bits.

① Sélectionnez le Phrase Clip (Extrait de phrase) en utilisant le bouton [A] pour sélectionner la Clip Key (Touche d'extrait) voulue ou le bouton [B] pour sélectionner le numéro de Phrase Clip (Extrait de phrase).

NOTE Vous pouvez également sélectionner directement la Clip Key (Touche d'extrait) voulue en appuyant sur une note au clavier.

② Sélectionnez le paramètre Type indiquant la section de Loop (Boucle) à modifier. Cinq Types sont disponibles.

③ Sélectionnez le paramètre Vari (Variation). Il s'agit du niveau de modification à appliquer à la Loop (Boucle). Quatre Variations (A à D) sont disponibles, chacune proposant des niveaux supérieures de modification.

④ Lorsque vous appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée), vous verrez apparaître un message de confirmation. Appuyez sur la touche [INC/YES] (Augmentation/Oui) pour exécuter le Loop Remix Job (Remixage de boucle). Le Job (Tâche) sera annulé si vous appuyez sur la touche [DEC/NO] (Diminution/Non).

⑤ Une fois exécuté le Loop Remix Job (Remixage boucle), le message Retry (Nouvel essai) suivant s'affichera.

```
PCLP LoopRemix)      Type  Vari
<< Retry? [YES]/[NO] >>  1      A
```

Sur cet écran, vous pouvez utiliser le clavier pour écouter le Loop Remix (Remixage de boucle). Si le résultat ne vous convient pas, essayez de créer un autre Loop Remix (Remixage de boucle) en suivant les mêmes étapes ② to ④ mais en utilisant des paramètres de Variations différents.

⑥ Lorsque le résultat vous convient, appuyez sur la touche [DEC/NO] (Diminution/Non). Un nouveau Phrase Clip (Extrait de phrase) sera créé et vous retournerez au premier écran.

PCLP Normalize (Normalisation PCLP)

Vous pouvez normaliser chaque Phrase Clip (Extrait de phrase). Cela optimise le niveau de sortie du Phrase Clip (Extrait de phrase) enregistré sans causer de distorsion.

Pour sélectionner chaque Phrase Clip (Extrait de phrase), utilisez le bouton [A] pour sélectionner la Clip Key (Touche d'extrait) ou le bouton [B] pour sélectionner le numéro de Phrase Clip.

Une fois sélectionné le Phrase Clip (Extrait de phrase), sélectionnez le paramètre Ratio (Rapport) et appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) pour effectuer la normalisation.

NOTE Vous pouvez également sélectionner directement la Clip Key (Touche d'extrait) en appuyant sur une note au clavier.

```
PCLP Normalize)      Ratio
Job C 2:001[Smf1Name] 100%
```

■ Clip Key (Touche d'extrait)

Sélectionnez la Clip Key (Touche d'extrait) du Phrase Clip (Extrait de phrase) voulu.

□ **Paramètres** : C0 ~ C6

■ Numéro de Clip (Extrait)

Sélectionnez le Phrase Clip (Extrait de phrase) voulu.

□ **Paramètres** : 1 ~ 256

■ Ratio (Rapport)

Sélectionnez un rapport d'amplitude pour la normalisation d'un niveau de volume. Avec une valeur de « 100 » (%), un niveau de crête sera normalisé en 16 bits complets, c'est-à-dire avec quasiment pas de distorsion dans les niveaux en résultant. Si le niveau du volume dans un Clip (Extrait) d'origine est extrêmement bas, sélectionnez une valeur inférieure à « 100 » (%) pour une forme d'onde plus fluide dans les changements de niveau. Vous pouvez sélectionner une valeur supérieure à « 100 » (%) pour obtenir intentionnellement un son distordu.

□ **Paramètres** : 0 ~ 200%

NOTE Lorsque vous effectuez cette opération sur un Phrase Clip (Extrait de phrase), ses données d'origine seront remplacées et vous ne pourrez plus annuler les modifications. Il est conseillé de toujours faire une copie de sauvegarde des données importantes ou de les copier dans un numéro de Phrase Clip (Extrait de phrase) séparé avant d'effectuer cette opération.

PCLP FreqConvert (Conversion de fréquence PCLP)

Vous pouvez effectuer une opération de Frequency Convert (Conversion de fréquence) sur chaque Phrase Clip (Extrait de phrase). Cela réduit de moitié sa fréquence d'échantillonnage et donc sa taille.

Pour sélectionner chaque Phrase Clip (Extrait de phrase), utilisez le bouton [A] pour sélectionner la Clip Key (Touche d'extrait) ou le bouton [B] pour sélectionner le numéro de Phrase Clip.

Une fois sélectionné le Phrase Clip (Extrait de phrase), appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) pour exécuter l'opération de Frequency Convert (Conversion de fréquence)

NOTE Vous pouvez également sélectionner directement la Clip Key (Touche d'extrait) en appuyant sur une note au clavier.

```
PCLP FreqConvert)
Job C 2:001[SmplName]
```

Clip Key (Touche d'extrait)

Sélectionnez la Clip Key (Touche d'extrait) du Phrase Clip (Extrait de phrase) voulu.

Paramètres : C0 ~ C6

Numéro de Clip (Extrait)

Sélectionnez le Phrase Clip (Extrait de phrase) voulu.

Paramètres : 1 ~ 256

NOTE Lorsque vous effectuez cette opération sur un Phrase Clip (Extrait de phrase), ses données d'origine seront remplacées et vous ne pourrez plus annuler les modifications. Il est conseillé de toujours faire une copie de sauvegarde des données importantes ou de les copier dans un numéro de Phrase Clip (Extrait de phrase) séparé avant d'effectuer cette opération.

PCLP Extract (Extraction PCLP)

Vous pouvez effectuer une opération Extract (Extraction) sur chaque Phrase Clip (Extrait de phrase). Cela supprime les sections inutilisées du Phrase Clip (Extrait de phrase) (les sections qui ne sont pas utilisées dans les Variations).

Pour sélectionner chaque Phrase Clip (Extrait de phrase), utilisez le bouton [A] pour sélectionner la Clip Key (Touche d'extrait) ou le bouton [B] pour sélectionner le numéro de Phrase Clip.

Une fois sélectionné le Phrase Clip (Extrait de phrase), appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) pour exécuter l'opération Extract (Extraction).

NOTE Vous pouvez également sélectionner directement la Clip Key (Touche d'extrait) en appuyant sur une note au clavier.

```
PCLP Extract)
Job C 2:001[SmplName] TargetVari all
```

Clip Key (Touche d'extrait)

Sélectionnez la Clip Key (Touche d'extrait) du Phrase Clip (Extrait de phrase) voulu.

Paramètres : C0 ~ C6

Numéro de Clip (Extrait)

Sélectionnez le Phrase Clip (Extrait de phrase) voulu.

Paramètres : 1 ~ 256

NOTE Lorsque vous effectuez cette opération sur un Phrase Clip (Extrait de phrase), ses données d'origine seront remplacées et vous ne pourrez plus annuler les modifications. Il est conseillé de toujours faire une copie de sauvegarde des données importantes ou de les copier dans un numéro de Phrase Clip (Extrait de phrase) séparé avant d'effectuer cette opération.

TargetVari (Variation de cible)

Sélectionnez les secteurs à supprimer par PCLP Extract (Extraction PCLP).

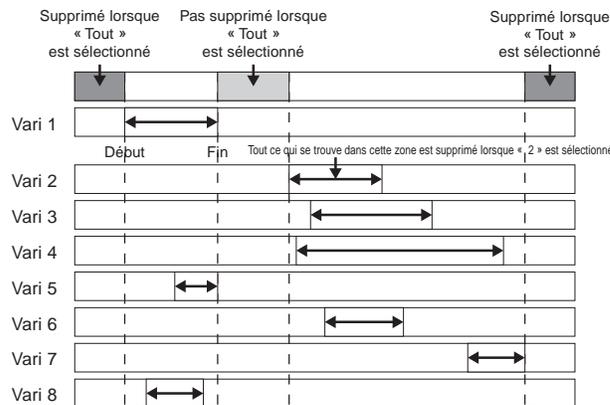
Paramètres :

all (tous)

Les secteurs inutilisés des huit Variations sont supprimés.

1 ~ 8

Les secteurs inutilisés des Variations indiquées ici sont supprimés.



NOTE Lorsque « all » (tous) est sélectionné, les Start End points (Points de départ et finaux) de toutes les variations sont comparés. Puis les secteurs situés avant le Start Point (Point de départ) et après le End Point (Point final) sont supprimés.

PCLP Delete (Suppression PCLP)

Vous pouvez supprimer individuellement les données de chaque Phrase Clip (Extrait de phrase) ou simultanément tous les Phrase Clips (Extraits de phrases).

Pour sélectionner chaque Phrase Clip (Extrait de phrase), utilisez le bouton [A] pour sélectionner la Clip Key (Touche d'extrait) ou le bouton [B] pour sélectionner le numéro de Phrase Clip.

Une fois sélectionné le Phrase Clip (Extrait de phrase), appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) pour le supprimer.

NOTE Vous pouvez également sélectionner directement la Clip Key (Touche d'extrait) en appuyant sur une note au clavier.

```
PCLP Delete)
Job C 2:001[SmplName]
```

Clip Key (Touche d'extrait)

Sélectionnez la Clip Key (Touche d'extrait) qui est affectée à un Clip (Extrait) voulu pour ce Job (Tâche). Ou bien vous disposez d'autres options de maintenance. Si vous voulez supprimer tous les Clips (Extraits) (jusqu'à 256) qui ont été enregistrés, quelles que soient leurs affectations dans les Clip Kits (Groupes d'extraits), sélectionnez « all » (tous). Lors de la suppression de tous les Clips (Extraits) qui ne sont affectés à AUCUNE Clip Key (Touche d'extrait) dans un Clip Kit (Groupe d'extraits), sélectionnez « unused » (inutilisés)

Paramètres : C0 ~ C6, unused (inutilisés), all (tous)

NOTE Si vous sélectionnez « unused » (inutilisés) ou « all » (tous), l'affichage du paramètre de la Clip Key (Touche d'extrait) sera « — ».

NOTE Si vous supprimez un Phrase Clip (Extrait de phrase) utilisé dans d'autres Clip Kits (Groupes d'extraits) ou Clip Keys (Touches d'extraits), vous ne pourrez jamais utiliser ces Clip Kits ou ces Clip Keys.

Numéro de Clip (Extrait)

Sélectionnez le Phrase Clip (Extrait de phrase) que vous voulez supprimer.

Paramètres : 1 ~ 256

PCLP Copy (Copie PCLP)

Vous pouvez copier les données de chaque Phrase Clip (Extrait de phrase) dans un autre.

Pour sélectionner chaque Phrase Clip (Extrait de phrase), utilisez le bouton [A] pour sélectionner la Clip Key (Touche d'extrait) ou le bouton [B] pour sélectionner le numéro de Phrase Clip.

Une fois sélectionné le Phrase Clip (Extrait de phrase), appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) pour le copier dans un numéro de Phrase Clip affecté automatiquement (disponible).

NOTE Vous pouvez également sélectionner directement la Clip Key (Touche d'extrait) en appuyant sur une note au clavier.

```
PCLP Copy)
Job C 2:001[Smp1Name] > 050[NewSmp1]
```

■ Clip Key (Touche d'extrait)

Sélectionnez la Clip Key (Touche d'extrait) du Phrase Clip (Extrait de phrase) à copier.

□ Paramètres : C0 ~ C6

■ Numéro de Clip (Extrait)

Sélectionnez le Phrase Clip (Extrait de phrase) à copier.

□ Paramètres : 1 ~ 256

PCLP SampleRcv (Réception échantillon PCLP)

Vous pouvez recevoir des données (échantillon) de Phrase Clip (Extrait de phrase) d'appareils externe MIDI, comme des échantillonneurs et des ordinateurs, en utilisant le MIDI Sample Dump Standard (Norme d'échantillonnage MIDI).

NOTE Le numéro de Device (Appareil) doit être correctement sélectionné pour pouvoir effectuer cette opération. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 166.

Sélectionnez l'échantillon que vous voulez recevoir ainsi que la Clip Key (Touche d'extrait) à laquelle il sera affecté, puis appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) pour démarrer le processus de Sample Receive (Réception d'échantillon). L'échantillon reçu sera affecté à la Clip Key (Touche d'extrait) indiquée dans le Clip Kit (Groupe d'extraits) courant.

```
PCLP SampleRcv) ReqSmp1 > Key[InitSmp1]
Job 16383 C 3:001
```

■ ReqSmp1 (Demander des échantillons)

Sélectionnez les données d'échantillons à recevoir d'un appareil externe MIDI.

□ Paramètres : 1 ~ 16384

NOTE Ce paramètre n'est pas nécessaire lorsque vous envoyez directement des données d'échantillon d'un appareil externe MIDI vers l'instrument (sans lui demander d'utiliser ce paramètre).

NOTE Vous ne pouvez recevoir que des échantillons mono enregistrés à 44.1 kHz en format 16 bits (linéaire).

■ Key (Touche d'extrait)

Sélectionnez la Clip Key (Touche d'extrait) à laquelle l'échantillon sera affecté.

□ Paramètres : C0 ~ C6

PCLP AutoKeyMap (Affectation automatique de touche)

Auto Key Map (Affectation automatique de touche) est utilisé pour affecter automatiquement des Variations d'un Phrase Clip (Extrait de phrase) à des notes sur le clavier, en commençant à la note de la Clip Key (Touche d'extrait).

Pour sélectionner le Phrase Clip (Extrait de phrase) des Variations, utilisez le bouton [A] pour sélectionner la Clip Key (Touche d'extrait) ou le bouton [B] pour sélectionner le numéro de Phrase Clip.

Une fois sélectionné le Phrase Clip (Extrait de phrase), sélectionnez la Clip Key (Touche d'extrait) et les paramètres Type, puis appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) pour exécuter l'opération Auto Key Map (Affectation automatique de touche).

NOTE Vous pouvez également sélectionner directement la Clip Key (Touche d'extrait) en appuyant sur une note au clavier.

```
PCLP AutoKeyMap)
Job C 2:001[Smp1Name] Key C 3 Type white
```

■ Clip Key (Touche d'extrait)

Sélectionnez la Clip Key (Touche d'extrait) affectée au Phrase Clip (Extrait de phrase) de la Variation source.

□ Paramètres : C0 ~ C6

■ Numéro de Clip (Extrait)

Sélectionnez le Phrase Clip (Extrait de phrase) de la Variation source.

□ Paramètres : 1 ~ 256

■ Key (Touche)

Sélectionnez la première Clip Key (Touche d'extrait) à affecter. Les affectations seront faites à partir de cette note vers le haut lorsque vous effectuerez l'opération Auto Key Map (Affectation automatique de touche).

□ Paramètres : C0 ~ C6

■ Type

Sélectionnez le Type. Si vous sélectionnez « white » (blanc), l'affectation s'appliquera uniquement aux notes blanches supérieures à la note sélectionnée dans le paramètre « Key » (Touche). Si vous sélectionnez « all » (toutes) les affectations seront appliquées aux notes blanches et noires supérieures à ce point.

□ Paramètres : white (blanc), all (toutes)

PCLP Kit Key Copy (Copie de touche de groupe PCLP)

Vous pouvez copier des données de Clip Key (Touche d'extrait) d'une Clip Key à une autre.

Une fois sélectionnée la Clip Key (Touche d'extrait) source et celle de destination appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée).

```
PCLP Kit Key Copy)
Job C 3 > B 3
```

■ Clip Key (Touche d'extrait) source

Sélectionnez la Clip Key (Touche d'extrait) à copier.

□ Paramètres : C0 ~ C6

■ Clip Key (Touche d'extrait) de destination

Sélectionnez la Clip Key (Touche d'extrait) vers laquelle la Clip Key source sera copiée.

□ Paramètres : C0 ~ C6

PCLP Kit Key Initialize (Initialisation de la touche de groupe PCLP)

Vous pouvez initialiser chaque Clip Key (Touche d'extrait) pour revenir à son état par défaut. Cela est utile lorsque vous créez un nouveau Phrase Clip (Extrait de phrase) à partir d'un grattement avant de l'éditer.

Une fois sélectionnée la Clip Key (Touche d'extrait) que vous voulez initialiser, appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée).

```
PCLP Kit Key Initialize>
Job                C 3
```

■ Clip Key (Touche d'extrait)

Sélectionnez la Clip Key (Touche d'extrait) que vous voulez initialiser.

□ Paramètres : C0 ~ C6

PCLP Kit Initialize (Initialisation de groupe PCLP)

Vous pouvez initialiser chaque Clip Kit (Groupe d'extraits) pour revenir à son état par défaut. Cela est utile lorsque vous créez un nouveau Phrase Clip (Extrait de phrase) à partir d'un grattement avant de l'éditer. Vous pouvez initialiser le Clip Kit (Groupe d'extraits) courant ou tous les Clip Kits simultanément.

Une fois sélectionné le Clip Kit (Groupe d'extraits) que vous voulez initialiser, appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée).

```
PCLP Kit Initialize>
Job                Current Kit
```

■ Clip Kit (Groupe d'extraits)

Sélectionnez le Clip Kit (Groupe d'extraits) que vous voulez initialiser.

□ Paramètres : Current kit (Groupe courant), All kit (Tous les groupes)

Stockage des kits d'extraits

Vous pouvez stocker jusqu'à quatre Clip Kits (Groupes d'extraits) édités dans la mémoire interne de la manière suivante :

NOTE Les données des Clip Kit (Groupes d'extraits) existants seront effacées par les nouvelles données stockées. Vous devriez enregistrer avant les données importantes dans la carte mémoire.

NOTE Les données des Clip Kits (Groupes d'extraits) stockés en mémoire interne seront perdus lorsque vous éteindrez le synthétiseur. Vous devriez enregistrer les données des Clip Kits (Groupes d'extraits) et des Phrase Clips (Extraits de phrases) importants dans la carte mémoire avant d'éteindre l'appareil. L'opération s'effectue en mode Card (Carte). Pour plus de détails, reportez-vous à la page 173.

- 1 Appuyez sur la touche [STORE] (Stocker) après avoir édité un Clip Kit (Groupe d'extraits). L'écran de Clip Kit Store (Stockage des groupes d'extraits) s'affichera.

```
PCLP> [Ww:Init Clip ] >[Ww:Init Clip ]
Store                               1(A01)
```

- 2 Tournez le bouton [2] pour sélectionner le Numéro de Clip Kit (Groupe d'extraits) (1 à 4) où stocker le Clip Kit.

Le Numéro de Clip Kit (Groupe d'extraits) s'affichera à l'écran.

NOTE Vous pouvez également utiliser le bouton [DATA] (Données) et les touches [INC/YES] (Augmentation/Oui) et [DEC/NO] (Diminution/Non) pour sélectionner l'emplacement de stockage.

- 3 Appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée). Vous verrez apparaître un message de confirmation.

```
PCLP> [Ww:Init Clip ] >[Ww:Init Clip ]
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

- 4 Appuyez sur la touche [INC/YES] (Augmentation/Oui) pour effectuer le stockage. Le message « Executing... » (En cours...) s'affichera, suivi du message « Completed » (Terminé) lorsque cela sera achevé. Vous retournerez alors au mode Phrase Clip Play (Lecture d'extraits de phrases).

NOTE Appuyez sur la touche [DEC/NO] (Diminution/Non) pour annuler l'opération de stockage et retourner à l'écran préc

■ Numéro d'étape d'enchaînement

Modifiez chaque étape d'un enchaînement. Si vous sélectionnez un numéro d'étape, l'écran correspondant à l'étape sélectionnée s'affiche.

□ **Valeurs de réglage** : 00 ~ 99

NOTE Vous pouvez passer à l'écran d'étape suivant et modifier par avance les réglages de l'enchaînement même si un morceau est en cours de lecture.

NOTE L'indicateur «  » est affiché à droite du numéro d'étape, dans l'écran correspondant au fichier de morceaux en cours de lecture.

■ Numéro du fichier de morceaux

Affectez un fichier de morceaux à l'étape de votre enchaînement. Vous pouvez sélectionner n'importe quel fichier possédant l'extension « .MID ». Lorsque vous sélectionnez un numéro de fichier, son nom s'affiche dans la ligne supérieure de l'écran. Si vous souhaitez reproduire en continu (en chaîne) plusieurs étapes d'un enchaînement, vous pouvez préciser de quelle façon telle étape doit être reproduite à la suite d'une autre en utilisant pour cela les options « skip » (ignorer), « end » (terminer) ou « stop » (arrêter).

Si vous sélectionnez l'option « skip », l'étape est ignorée et la reproduction passe directement à l'étape de l'enchaînement suivante. Si vous choisissez d'ignorer l'étape numéro 99, la reproduction recommencera à la première étape, une fois terminée la reproduction de l'étape numéro 98.

Si vous affectez l'option « end » à une étape, la reproduction en chaîne sera interrompue au niveau de cette étape, et vous reviendrez à la première étape de votre enchaînement.

Si vous affectez l'option « stop » à une étape, le morceau s'arrêtera dès qu'il aura atteint cette étape. Si la reproduction du morceau est reprise, elle démarrera à partir de l'étape suivante.

□ **Valeurs de réglage** : skip (ignorer), end (terminer), stop (arrêter), 001 ~ 997

■ Tempo de reproduction

Réglez le tempo de reproduction. Lorsque vous lancez la reproduction du morceau, le tempo utilisé correspond automatiquement à la valeur déjà définie dans le fichier de morceaux. Si vous le souhaitez, vous pouvez modifier le tempo de reproduction. Pour rétablir le tempo original du morceau, sélectionnez la valeur « ***. »

□ **Valeurs de réglage** : *** (tempo par défaut), 25 ~ 300

NOTE Lorsque vous reproduisez un fichier de morceaux en utilisant ses données de tempo originales, la valeur de celui-ci est indiqué entre parenthèses. Ces parenthèses disparaissent si vous modifiez le tempo.

■ Meas (Mesure)

La mesure du morceau dans l'étape de l'enchaînement en cours est affichée durant la reproduction. Si vous interrompez la reproduction, vous pouvez utiliser le bouton [A] pour entrer un autre numéro de mesure et appuyer sur la touche [ENTER] pour reprendre la reproduction à la mesure spécifiée.

□ **Valeurs de réglage** : 001 ~ 999

■ Banque/Numéro de performance

Définissez la performance (banque/numéro de programme) à utiliser dans l'étape de votre enchaînement. Les voix composant chaque partie de la performance sélectionnée seront utilisées lors de la reproduction du fichier de morceaux.

Utilisez le bouton [2], les touches MEMORY [INT]/[EXT], les touches BANK [A] à [H] et les touches PROGRAM [1] à [16] pour sélectionner la banque mémoire et le numéro de programme de la performance.

□ **Valeurs de réglage** : *** (non défini), INT/EXT (banque), 1 ~ 128 (numéro de programme)

NOTE Si aucune modification de performance n'est contenue dans un fichier de morceaux, la valeur « *** » s'affiche comme valeur de banque/numéro lorsque le fichier de morceaux est sélectionné. Le cas échéant, le fichier de morceaux utilise le programme défini dans le mode sélectionné (Mode Voix/Performance/Extrait de phrase).

NOTE Les performances peuvent être modifiées même si les morceaux sont en cours de lecture ou ont été interrompus. Toutefois, si vous spécifiez une étape autre que celle en cours, les performances ne sont pas modifiées en temps réel durant la reproduction. En revanche, elles sont modifiées lorsque la reproduction atteint l'étape que vous avez spécifiée.

Reproduction du fichier de morceaux

1 Utilisez le bouton [B] pour sélectionner le fichier de morceaux à reproduire.

NOTE Si vous lisez un seul morceau, il est inutile de sélectionner un numéro d'étape de d'enchaînement (n'importe quel écran d'étape peut être ouvert).

2 Réglez le tempo (si nécessaire).

3 Réglez le point de départ (c'est-à-dire la mesure) du morceau (si nécessaire).

4 Sélectionnez la banque/le numéro de la performance.

5 Appuyez sur la touche [PLAY/STOP] pour reproduire le morceau à partir de la position définie (ou depuis le début).

6 Réappuyez sur la touche [PLAY/STOP] pour arrêter la reproduction du morceau.

Reproduction en chaîne

1 Utilisez le bouton [A] pour sélectionner le numéro d'étape du premier morceau que vous souhaitez reproduire.

2 Réglez le tempo (si nécessaire).

3 Réglez le point de départ (c'est-à-dire la mesure) du morceau (si nécessaire).

4 Sélectionnez la banque/le numéro de la performance (si nécessaire).

5 Appuyez sur la touche [PLAY/STOP] pour reproduire le morceau à partir de la position définie (ou depuis le début).

Lorsque la reproduction d'une étape s'arrête, le morceau correspondant au numéro de l'étape suivante est lancé automatiquement. Les morceaux peuvent ainsi être reproduits sans interruption.

6 Réappuyez sur la touche [PLAY/STOP] pour arrêter la reproduction en chaîne. La reproduction est également interrompue si une étape « end » (terminer) ou « stop » (arrêter) est atteinte.

Utility Mode (Mode utilitaire)

Cette partie décrit les paramètres disponibles dans le mode Utility. Le mode Utility propose trois écrans principaux : un écran pour les paramètres communs à l'ensemble du système, un écran pour les paramètres du mode Voice et un écran pour les paramètres de la carte plug-in.

Lorsque vous accédez en mode Utility, l'écran ci-dessous s'affiche. Chacun des trois écrans principaux contient des écrans secondaires. Le bouton [PAGE] est utilisé pour passer d'un écran de paramètres à l'autre, et les boutons [B] et [C], ainsi que [1] et [2], pour définir les valeurs de chaque paramètre. Vous pouvez également utiliser le bouton [DATA] ou les touches [DEC/NO] (décroissant/non) et [INC/YES] (croissant/oui) pour entrer des valeurs.

Sys (système) : Paramètres système

MSTR TG>	Vol	NoteShift	Tune
Sys	127	+63	+102.3c

- Paramètres généraux
- Paramètres de commandes
- Paramètres MIDI

Vce (Voice) : Paramètres Voice Mode

M. EQ Low>	Shape	Gain	Freq	0
Vce	Peak	+12dB	50Hz	12.0

- Égaliseur principal
- Paramètres de commandes

Plg (Plug-in) : Paramètres Plug-in

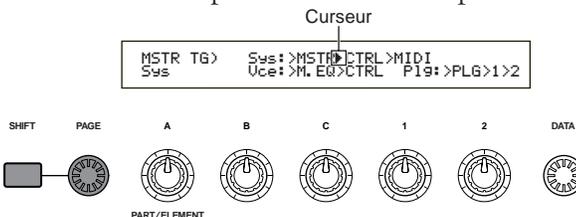
PLG Status>	PLG1:PLG100-VH	Expand
Plugin	PLG2:PLG150-AN	Part

- État de la carte plug-in
- Plug-in Board 1 System (Carte plug-in 1)
- Plug-in Board 1 System (Carte plug-in 2)

NOTE Pour plus de détails sur le mode Utility (Utilitaire), reportez-vous à la page 22.

Affichage du menu

Pour afficher le menu ci-dessous, utilisez le bouton [PAGE] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT]. Pour déplacer le curseur (▸) d'un paramètre à l'autre, utilisez le bouton [PAGE] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, puis relâchez celle-ci pour sélectionner un paramètre.



(Paramètres système généraux)

Les paramètres généraux que vous pouvez définir, y compris le volume et la hauteur, concernent principalement la section consacrée au générateur de sons du synthétiseur. Vous avez à votre disposition les quatre écrans suivants.

- MSTR TG (Paramètres généraux - Générateur de sons)
- MSTR Kbd (Paramètres généraux - Clavier)
- MSTR EF Bypass (Paramètres généraux — Ignorer des effets)
- MSTR Other (Autres paramètres généraux)

MSTR TG (Paramètres généraux - Générateur de sons)

Définissez les paramètres régissant la section du générateur de sons du synthétiseur.

MSTR TG>	Vol	NoteShift	Tune
Sys	127	+24	+102.3c

■ Vol (Volume)

Réglez le volume général du synthétiseur.

Valeurs de réglage : 0 ~ 127

■ NoteShift (Glissement de note général)

Définissez la valeur du décalage (en demi-tons) de la hauteur de la note. Ce paramètre régit uniquement le générateur de sons interne du synthétiseur. Il ne s'applique pas aux informations transmises via les canaux MIDI.

Valeurs de réglage : -24 ~ 0 ~ +24

■ Tune (Accord général)

Réglez l'accord au niveau du clavier (au millième près).

Valeurs de réglage : -102.4 ~ +102.3

MSTR Kbd (Paramètres généraux - Clavier)

Définissez les paramètres se rapportant au clavier.

MSTR Kbd>	Oct	Trnspose	Vel
Sys	+3	+11	fixed = 127

■ Oct (Glissement d'octave général)

Décalez vers le haut ou vers le bas la plage d'octaves du clavier.

Valeurs de réglage : -3 ~ 0 ~ +3

■ Trnspose (Transposition générale)

Transposez la hauteur du clavier vers le haut ou vers le bas (en demi-tons). Le réglage de ce paramètre s'applique aux informations transmises via les canaux MIDI.

Valeurs de réglage : -11 ~ +11

NOTE Si vous réglez la transposition au-delà de la plage de notes C-2 et G8, les notes seront couvertes.

NOTE Ce paramètre n'existe pas dans le CS6R.

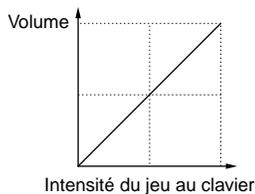
■ Vel (Courbe de vélocité du clavier)

Ce paramètre détermine l'impact du toucher (la force avec laquelle les notes sont jouées) sur la sortie sonore.

□ **Valeurs de réglage** : norm, soft, hard, wide, fixed

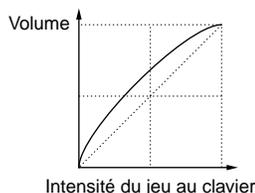
norm (normale)

La vélocité est proportionnelle au toucher.



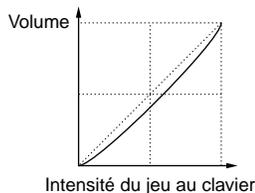
soft (légère)

Un jeu léger atténue le volume.



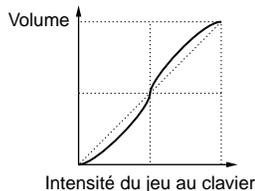
hard (soutenu)

Un jeu soutenu augmente le volume.



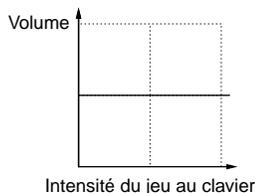
wide (large)

Le volume étant atténué par un jeu léger et augmenté par un jeu soutenu, il en résulte l'impression d'une plage dynamique plus large.



fixed (spécifique)

Sélectionnez cette courbe lorsque vous souhaitez que le générateur de sons réponde avec un volume (ou autre paramètre) spécifique. Avec ce paramètre, les valeurs de vélocité deviennent fixes, après que vous les avez déterminées à l'aide du paramètre « Keyboard Fixed Velocity » (voir ci-dessous).



■ Fixed (Vélocité fixe au clavier)

Vous réglez la vélocité à l'aide du paramètre Vel. La sortie sonore est toujours la même, quelle que soit la manière dont vous jouez au clavier (jeu léger ou soutenu). Le paramètre Vel n'est disponible que si vous avez réglé la courbe de vélocité sur « spécifique ».

□ **Valeurs de réglage** : 1 ~ 127 (disponible uniquement si Vel défini sur « fixed »)

MSTR EF Bypass (Paramètres généraux – Ignorer des effets)

Définissez les paramètres régissant la touche [EF BYPASS] située sur le panneau avant.

```
MSTR EF Bypass) Insert  Reverb  Chorus
Sys             off     on      on
```

■ Insert (Insertion), Reverb (Réverbération), Chorus

Lorsque la touche [EF BYPASS] est enfoncée (LED allumée), différents effets peuvent être ignorés.

□ **Valeurs de réglage** : off (désactivé), on (activé) (pour les effets Insert, Reverb et Chorus)

NOTE Les variations de carte plug-in (Effets de variation) seront ignorés en fonction du paramètre Insert (Insertion).

MSTR Other (Autres paramètres généraux)

Définissez les autres paramètres principaux pour l'ensemble du système.

```
MSTR Other) PowerOnMode  Ctrl BCCurve
Sys         Voice(INT)   hold  thru
```

■ PowerOnMode (Activation du mode)

Sélectionnez le mode en place après avoir allumé le synthétiseur.

□ **Paramètres** :

Performance :

Le mode en place étant le mode Performance Play, le premier numéro du programme (INT : 001) est sélectionné automatiquement.

Voice (INT) :

Le mode en place étant le mode Voice Play, le premier numéro du programme de la mémoire interne (INT: 001) est sélectionné automatiquement.

Voice (PRE1) :

Le mode en place étant le mode Voice Play, le premier numéro du programme de la Preset Memory 1 (Mémoire 1 présélectionnée) (PRE1: 001) est sélectionné automatiquement.

Last (Dernier) :

Le programme de la voix ou de la performance sélectionné avant que vous n'éteigniez est automatiquement rappelé. Cependant, si vous étiez en mode Phrase Clip Play avant d'éteindre, c'est le dernier programme de voix sélectionné en mode Voice qui est automatiquement rappelé.

■ Ctrl (Commandes)

Lorsque vous passez d'une voix à l'autre, vous avez la possibilité de conserver ou de rétablir au paramètre par défaut l'état (ou la position) des commandes (molette de modulation, modification ultérieure, commande au pied, commande du souffle, commande de ruban (CS6x), boutons).

□ **Valeurs de réglage** : hold (conservé), reset (rétabli par défaut)

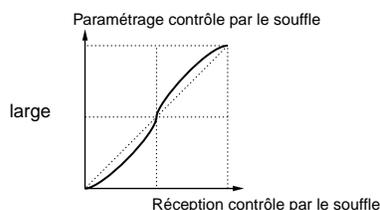
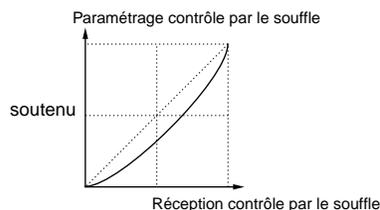
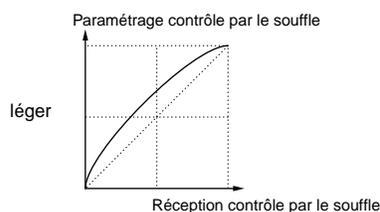
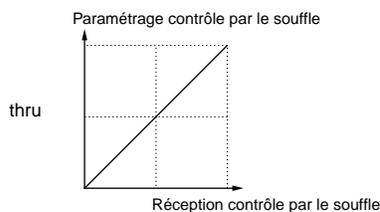
Si vous sélectionnez « Reset », les commandes sont rétablies à leur réglage par défaut comme suit :

```
Courbe de hauteur .....Centre
Molette de modulation..Minimum
Modification ultérieure Minimum
Commande au pied .....Maximum
Commande du souffle ..Maximum
Commande de ruban ....Centre
Sélecteur au pied .....Off (désactivé)
Expression .....Maximum
```

■ BCCurve (Courbe de souffle TG)

Définissez la courbe de souffle qui détermine, selon la force avec laquelle. Ce paramètre détermine dans quelle mesure l'intensité avec laquelle vous soufflez dans la commande agit sur la sortie sonore.

- Valeurs de réglage : thru, soft (légère), hard (soutenue), wide (large)



- Valeurs de réglage : 000 ~ 095 (pour plus de détails, reportez-vous à la liste des données fournies séparément)

■ Dest (Destination de la commande)

Définissez la fonction à commander au moyen des boutons [A] à [C].

- Valeurs de réglage : 00 ~ 95 (pour plus de détails, reportez-vous à la liste des données fournies séparément)

NOTE La position des boutons [A], [B] et [C] peut être mémorisée pour chaque voix, performance et extrait de phrase.

NOTE Si un paramètre de l'égaliseur principal est sélectionné comme destination, vous pouvez augmenter ou réduire les valeurs des paramètres « vce » (voix) en mode Utility, à l'aide des boutons [A], [B] et [C].

CTRL Scene (Commande Scène) (CS6x)

Définissez les paramètres du bouton SCENE [CONTROL].

```
CTRL Scene) Scene Control
Sys          65[Porta Sw]
```

■ Scene Control (Numéro de la commande Scène)

Affectez un numéro de modification de commande MIDI au bouton SCENE [CONTROL].

- Valeurs de réglage : 000 ~ 095 (pour plus de détails, reportez-vous à la liste des données fournies séparément)

CTRL Other (Autres commandes)

Définissez les paramètres du sélecteur au pied et de la commande de volume au pied

```
CTRL Other) FS          FU
Sys          65[Porta Sw] volume
```

CTRL (Commandes système)

En mode Voice, vous pouvez définir les paramètres pour les commandes. Les cinq écrans suivants sont disponibles.

CTRL bouton A (Commande bouton [A])

CTRL bouton B (Commande bouton [B])

CTRL bouton C (Commande bouton [C])

CTRL Scene (Commande Scène)

CTRL Other (Autres commandes)

CTRL boutons [A] à [C]

Vous pouvez affecter diverses fonctions de commande aux boutons [A] à [C] située sur le panneau avant.

```
CTRL KnobA) CC#          Dest
Sys          67[-----] EQLow-G
```

■ CC# (Numéro de commande)

Affectez les numéros de modification de commande MIDI aux boutons [A] à [C].

■ FS (« Foot switch », sélecteur au pied)

Affectez un message de modification de commande au sélecteur au pied.

- Valeurs de réglage : 000 ~ 100 (000/032 = off, 096 = Arp Sw (Sélecteur d'arpège), 097 = Arpeggio Hold (maintien de l'arpège), 098 = Sequence PLAY/STOP (Séquence jeu/arrêt), 099/100 = Program Change (modif. programme) INC/DEC)

NOTE Valeurs de réglage CS6R : 000 à 095

NOTE Pour en savoir plus sur les numéros et les modifications de commande, reportez-vous à la liste des données fournies séparément.

■ FV (« Foot Volume », commande de volume au pied) (uniquement pour le CS6x)

La commande de volume au pied peut régir soit le paramètre Main Volume (volume principal) soit le paramètre Expression.

- Paramètres : volume (volume principal), expression

NOTE Pour en savoir plus sur les paramètres Main Volume et Expression, reportez-vous à la liste des données fournies séparément.

MIDI (MIDI - système)

Il vous est possible de définir l'ensemble des paramètres MIDI pour système. Vous avez à votre disposition les cinq écrans suivants.

MIDI Ch (Canal MIDI)

MIDI Arp (Arpèges MIDI)

MIDI RxSW (Sélecteur de réception MIDI)

MIDI Other (Autres paramètres MIDI)

MIDI GM/XG Receive (Réception MIDI GM/XG)

MIDI Ch (Canal MIDI)

Définissez les paramètres des canaux MIDI.

MIDI Ch>	Recv	Trans	Local	DevNo
Sys	omni	1	on	all

■ Recv (Canal de réception de base)

Définissez le canal de réception de base MIDI pour utiliser le synthétiseur avec un séquenceur externe, un ordinateur, etc. et pour qu'il intègre la fonction de générateur de sons MIDI.

Valeurs de réglage : 1 ~ 16, omni (tous les canaux), off

■ Trans (Canal de transmission clavier)

Définissez le canal MIDI pour transmettre des données MIDI à partir du clavier, des commandes, etc.

Valeurs de réglage : Ch1 ~ Ch16, off

■ Local (Local On/Off)

Si vous réglez Local sur « off », le clavier et les commandes sont déconnectés de la section du générateur de sons du synthétiseur, de ce fait aucun son ne sort lorsque vous jouez au clavier ou lorsque vous utilisez les commandes. Cependant les données sont transmises via MIDI OUT. La section du générateur de sons répond aux messages reçus à l'entrée MIDI IN.

Valeurs de réglage : off on,

■ DevNo (Numéro du périphérique)

Définissez le numéro du périphérique MIDI. Ce numéro doit correspondre au numéro du périphérique MIDI lors de la transmission et de la réception des données en vrac, des modifications de paramètres ou d'autres messages concernant le système.

Valeurs de réglage : 1 16, arrêt

MIDI Arp (Arpèges MIDI)

Définissez les paramètres de l'arpégiateur MIDI.

MIDI Arp>	Switch	Hold	Out(Vce)	Ch(Vce)
Sys[1 67	68	off	16

■ Sélecteur

Sélectionnez le numéro de modification de commande utilisé pour commander la touche ARPEGGIO [ON/OFF].

Valeurs de réglage : 000 ~ 095 (000, 032 = off)

■ Maintien

Sélectionnez le numéro de modification de commande utilisé pour commander la touche ARPEGGIO [HOLD].

Valeurs de réglage : 000 ~ 095 (000/032 = off)

■ Out (Voix)

Activez ou désactivez la transmission des données de l'arpégiateur ou de la sortie vers les périphériques MIDI via MIDI Out.

Valeurs de réglage : off (désactivé), on (activé)

■ Ch (Vce = voix) (Canal de transmission - arpégiateur)

Sélectionnez les canaux MIDI à travers lesquels les données de l'arpégiateur seront transmises.

Valeurs de réglage : 1 ~ 16

MIDI Sw (Sélecteur de réception MIDI)

Définissez les paramètres de réception MIDI.

MIDI Sw>	RcvBulk	BankSel	PgmChng	Control
Sys	on	Perform	off	model

■ Rcv Bulk (Réception bloc)

Sélectionnez ou non la fonction de réception des données en vrac

Valeurs de réglage : off, on

■ BankSel (Sélection banque)

Définissez les paramètres pour activer ou désactiver la transmission et la réception des messages de sélection de banque entre l'instrument et un périphérique MIDI. Tous les paramètres à l'exception de « off » permettent à l'instrument de recevoir et d'envoyer un message de sélection de banque vers un périphérique MIDI, il suffit pour cela de sélectionner une banque utilisant une touche MEMORY située sur le panneau avant.

Valeurs de réglage : off, all, part, perform

off :

Ignore (ne reçoit pas) le message de sélection de banque. L'instrument n'envoie pas ce message, ni un autre.

all :

Reçoit tous les messages de sélection de banque. Si l'instrument reçoit uniquement un message de modification de programme en mode Performance, ce message sélectionne une voix de la partie.

part :

Reçoit uniquement les messages de sélection de banque de voix, quel que soit le mode dans lequel vous êtes.

perform :

Reçoit uniquement les messages de sélection de banque de performances lorsque vous êtes en mode Performance. Lorsque vous êtes en mode Voice, l'instrument reçoit uniquement des messages de sélection de banque de voix.

■ PgmChng (Modification de programme)

Paramétrez de manière à activer ou à désactiver la réception d'un message de modification de programme. Si vous réglez ce paramètre sur « on », l'instrument peut recevoir et envoyer un message de modification de programme vers un périphérique MIDI. Pour cela vous devez sélectionner une voix ou une performance à l'aide d'une touche [PROGRAM/PART], etc. située sur le panneau avant.

□ Valeurs de réglage : off, on

■ Commande

Définissez les paramètres de transmission et de réception MIDI régissant les 14 boutons de commande du son pour le CS6x.

□ Valeurs de réglage : mode1, mode2

mode :

Si le message de modification de la commande du bouton n'est pas un message MIDI standard, il sera transmis comme un message de modification de paramètre.

mode2 :

Le bouton [SUSTAIN] (maintien) permet la transmission d'un message de modification de la commande.

MIDI Other (Autres paramètres MIDI)

Définissez les autres paramètres MIDI.

```
MIDI Other> In ThruPort   Sync SeqCtrl
Sys         MIDI         1   int     on
```

■ In (Entrée MIDI)

Sélectionnez le paramètre de manière à utiliser les prises MIDI In, Out, Thru ou autres. A présent, vous pouvez sélectionner uniquement « MIDI ».

□ Paramètres : MIDI

■ ThruPort (Port Thru)

Vous pouvez connecter votre synthétiseur à un ordinateur via un câble série spécifique relié à la prise TO HOST. Les messages MIDI reçus via la prise TO HOST sont ainsi transmis par la prise MIDI OUT de votre synthétiseur. Définissez le numéro du port.

□ Valeurs de réglage : 1 ~ 8

■ Sync

Pour synchroniser une reproduction avec un périphérique MIDI, vous pouvez utiliser soit l'horloge interne du synthétiseur (int), soit les signaux de l'horloge MIDI provenant des périphériques (MIDI). Sélectionnez « int » si vous utilisez le synthétiseur en priorité, ou si aucun autre périphérique MIDI n'y est connecté. Sélectionnez « MIDI » si votre synthétiseur dépend d'une autre source de l'horloge MIDI connectée à la prise MIDI IN.

□ Valeurs de réglage : MIDI, int (interne)

■ SeqCtrl (Commande séquenceur)

Sélectionnez le paramètre de façon à transmettre/recevoir ou non des messages Song Start/Stop/Continue (Commencer/Arrêter/Continuer le morceau) via MIDI. Ce paramètre permet également d'activer et de désactiver les messages de l'horloge MIDI.

□ Valeurs de réglage : off, on

Réception MIDI GM/XG (si une carte plug-in multi-parties a été installée)

Définissez les paramètres de réception de remise à zéro GM On et XG. Cet écran n'est disponible que si une carte plug-in multi-parties XG est installée.

```
MIDI GM/XG Receive> Sw   InternalPart
Sys                 on   Layer-Part
```

■ Sw (Sélecteur de réception)

Sélectionnez un paramètre de manière à recevoir ou non des messages de remise à zéro GM On et XG. Si vous activez ce paramètre (« on »), la carte plug-in XG recevra les messages de remise à zéro GM On et XG.

□ Valeurs de réglage : off, on

■ InternalPart (Partie interne)

Pour chaque partie du synthétiseur, le son peut sortir des trois manières expliquées ci-dessous lorsqu'un message de remise à zéro GM On et XG est reçu. Quel que soit le paramètre que vous sélectionniez, les parties de la carte plug-in XG sortiront.

□ Paramètres :

all part (toutes les parties) :

Lorsque des messages MIDI ont été reçus, toutes les parties du synthétiseur et de la carte plug-in sortent.

layer part (partie de couche) :

Lorsque des messages MIDI seront reçus, la sortie concernera les parties pour lesquelles le sélecteur de couche est réglé sur « on », ainsi que toutes les parties Plug-in XG.

all off (toutes/aucune) :

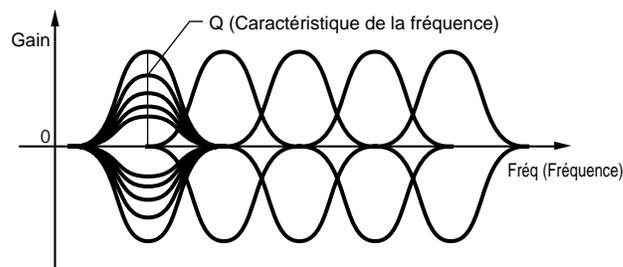
Lorsque des messages MIDI seront reçus, aucune partie du synthétiseur ne sortira, contrairement à toutes les parties Plug-in XG.

NOTE Par défaut, le paramètre Sw est sur « on » et le paramètre InternalPart est sur « all off ». Si vous « jouez » un fichier de morceaux contenant un message GM On, le morceau sera reproduit avec la carte plug-in XG.

M.EQ (Egaliseur principal de voix)

Vous pouvez affecter n'importe laquelle des cinq bandes de l'égaliseur en mode Voice. Les cinq écrans suivants sont disponibles.

M.EQ Low (Basses)
EQ LowMid (Basses - moyennes)
M.EQ Mid (Moyennes)
EQ HighMid (Hautes - moyennes)
M.EQ High (Hautes)



M.EQ Low (Master EQ - basses)

Cet égaliseur couvre de basses fréquences. Vous pouvez régler le niveau du signal à la fréquence déterminée. Vous pouvez également sélectionner différents types d'égaliseur (Formes).

M.EQ Low)	Shape	Gain	Freq	Q
Vce	Peak	+12dB	50Hz	12.0

■ Shape (Forme)

Sélectionnez un égaliseur en plateau ou en crête. Le type d'égaliseur en crête atténue/accrue le réglage de la fréquence spécifiée, tandis que le type d'égaliseur en plateau atténue/accrue le signal à des fréquences supérieures ou inférieures au réglage de la fréquence spécifiée.

□ Valeurs de réglage : shelv (plateau), peak (crête)

NOTE Vous trouverez les informations sur les formes des types d'égaliseur en plateau ou en crête page 126.

■ Gain

Définissez le gain. Ce paramètre permet d'atténuer ou d'accrue les fréquences de part et d'autre du réglage de fréquence.

□ Valeurs de réglage : -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Fréquence)

Définissez la fréquence centrale. Les fréquences de part et d'autre de cette valeur sont atténuées/accrues par le paramétrage du gain.

□ Valeurs de réglage : 32Hz ~ 2.0kHz

■ Q (Caractéristique de la fréquence)

Ce paramètre permet la variation du niveau du signal lors du paramétrage de la fréquence afin de créer diverses caractéristiques de courbe de fréquence.

□ Valeurs de réglage : 0.1 ~ 12.0

M.EQ LowMid (Master EQ plage basses - moyennes)

M.EQ Mid (Master EQ plage moyennes)

M.EQ HighMid (Master EQ plage hautes - moyennes)

Ces égaliseurs couvrent les plages de basses - moyennes, moyennes et hautes - moyennes fréquences. Ils peuvent être utilisés pour régler le niveau du signal de part et d'autre de la fréquence spécifiée.

M.EQ LowMid)	Gain	Freq	Q
Vce	+12dB	100Hz	12.0

M.EQ Mid)	Gain	Freq	Q
Vce	+12dB	100Hz	12.0

M.EQ HighMid)	Gain	Freq	Q
Vce	+12dB	100Hz	12.0

■ Gain

Définissez le gain. Ce paramètre atténue ou accrue les fréquences de part et d'autre du réglage de fréquence.

□ Valeurs de réglage : -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Fréquence)

Définissez la fréquence centrale. Les fréquences de part et d'autre de cette valeur sont atténuées/accrues par le réglage de gain.

□ Valeurs de réglage : 100Hz ~ 10kHz

■ Q (Caractéristique de la fréquence)

Ce paramètre permet la variation du niveau du signal lors du paramétrage de la fréquence afin de créer diverses caractéristiques de courbe de fréquence.

□ Valeurs de réglage : 0.1 ~ 12.0

M.EQ High (Master EQ - hautes)

Cet égaliseur couvre les hautes fréquences. Vous pouvez régler le niveau du signal à la fréquence déterminée. Vous pouvez également sélectionner différents types d'égaliseur (formes).

M.EQ High)	Shape	Gain	Freq	Q
Vce	Peak	+12dB	0.5kHz	12.0

■ Shape (Forme)

Sélectionnez un égaliseur en plateau ou en crête. Le type d'égaliseur en crête atténue/accrue le réglage de la fréquence spécifiée, tandis que le type d'égaliseur en plateau atténue/accrue le signal à des fréquences supérieures ou inférieures au réglage de la fréquence spécifiée.

□ Valeurs de réglage : shelv (plateau), peak (crête)

■ Gain

Définissez le gain. Ce paramètre atténue ou accrue les fréquences de part et d'autre du réglage de fréquence.

□ Valeurs de réglage : -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Fréquence)

Définissez la fréquence centrale. Les fréquences de part et d'autre de cette valeur sont atténuées/accrues par le réglage de gain.

□ Valeurs de réglage : 500Hz ~ 16kHz

■ Q (Caractéristique de la fréquence)

Ce paramètre permet la variation du niveau du signal lors du paramétrage de la fréquence afin de créer diverses caractéristiques de courbe de fréquence.

□ Valeurs de réglage : 0.1 ~ 12.0

CTRL (Commandes de voix)

Vous pouvez affecter des numéros de modification de commande MIDI aux commandes et boutons du panneau avant. Par exemple, les boutons [1] et [2] peuvent être paramétrés pour contrôler l'impact de l'effet appliqué à un son et la commande au pied peut être paramétrée pour contrôler la modulation. Ces numéros de modification de commande sont désignés sous le nom de « Controller Assign » (« affectation de commande »). Les deux écrans suivants sont disponibles.

CTRL Assign1 (Affectation de commande 1)

CTRL Assign2 (Affectation de commande 2)

NOTE Vous trouverez de plus amples détails sur les réglages de Controller Assign (Affectation du contrôleur) en mode Performance en page 126.

CTRL Assign1 (Affectation de commande 1)

Utilisez les boutons [C], [1] et [2] pour affecter les numéros de modification de commande à la commande du souffle. Le nom de la modification de commande sélectionnée est indiqué sur la gauche de l'écran.

CTRL Assign1 Uce	[FootCtrl1]	BC	Knob1	Knob2
		02	16	17
	Nom de la modification de la commande		Numéro de la modification de la commande	

■ BC (« Breath Controller », commande du souffle)

Affectez un numéro de modification de commande à la commande du souffle. La commande du souffle est connectée à la prise BREATH (page 18) située sur le panneau arrière. Lors de l'utilisation de la commande du souffle, ce numéro est transmis. S'il est reçu, le paramètre de destination de la commande du souffle est contrôlé.

□ Valeurs de réglage : 00 ~ 95 (pour plus de détails, reportez-vous à la liste des données fournies séparément)

■ Knob1/2 (bouton [1] et [2])

Affectez des numéros de modification de commande aux boutons [1] et [2] situés sur le panneau avant.

□ Valeurs de réglage : 00 ~ 95 (pour plus de détails, reportez-vous à la liste des données fournies séparément)

CTRL Assign2 (Affectation de la commande 2)

A l'aide des boutons [C] et [1], affectez des numéros de modification de commande, respectivement, à la commande au pied et à la commande de ruban. La fonction sélectionnée est indiquée sur la gauche de l'écran. À l'aide du bouton [2], sélectionnez le mode Ribbon Controller (Commande de ruban).

CTRL Assign2 Uce	[-----]	FC	RB	Mode
		04	22	reset
	Nom de la modification de la commande		Numéro de la modification de la commande	Mode

■ FC (« Foot Controller », commande au pied)

Affectez un numéro de modification de commande à la commande au pied. Celle-ci est connectée à la prise FOOT CONTROLLER située sur le panneau arrière (page 18).

□ Valeurs de réglage : 00 ~ 95 (pour plus de détails, reportez-vous à la liste des données fournies séparément)

■ RB (Ribbon Controller = commande de ruban)

Affectez un numéro de modification de commande à la commande de ruban située sur le panneau avant. La commande de ruban est régie par les paramètres du mode.

□ Valeurs de réglage : 00 ~ 95 (pour plus de détails, reportez-vous à la liste des données fournies séparément)

NOTE Pour plus de détails sur la commande de ruban, reportez-vous à la page 48.

■ Mode (CS6x uniquement)

Définissez les fonctions de la commande de ruban. Si vous sélectionnez « hold », les valeurs du paramètre contrôlé par la commande de ruban seront conservées même une fois que vous l'aurez désélectionné. Si vous sélectionnez « reset », le paramètre reprend sa valeur par défaut au centre de la bande de la commande de ruban.

□ Valeurs de réglage : hold (conservé), reset (rétabli par défaut)

PLG (Plug-in) (si une carte plug-in a été installée)

A condition d'avoir une carte plug-in, vous disposez des trois écrans suivants pour définir les paramètres. Le nombre d'écrans secondaires et les paramètres diffèrent selon le type de carte plug-in installée.

PLG Status (État de la carte plug-in)

PLG1/2 MIDI (MIDI plug-in 1/2)

PLG1/2 System (Système plug-in 1/2)

PLG Status (État de la carte plug-in)

Le nom de la carte plug-in est affiché.

PLG Status PlugIn	PLG1:PLG100-VH PLG2:PLG150-AN	Expand ----
----------------------	----------------------------------	----------------

■ PLG1 (Plug-in 1)

Le nom de la carte plug-in située dans le logement plug-in 1 est affiché.

■ PLG2 (Plug-in 2)

Le nom de la carte plug-in située dans le logement plug-in 2 est affiché.

NOTE Pas d'affichage correspondant aux logements plug-in vides.

■ Expand (Expansion)

Vous ne disposez de ce paramètre que si vous avez installé deux cartes plug-in identiques sur votre instrument. Le paramètre « part » permet aux deux cartes de fonctionner séparément (vous pouvez les sélectionner dans deux parties différentes). Le paramètre « poly » permet aux deux cartes de fonctionner ensemble afin de doubler les notes polyphoniques (vous pouvez uniquement les utiliser dans une seule partie comportant une double polyphonie).

□ Valeurs de réglage : part (partie), poly (polyphonie)

PLG1 MIDI (MIDI plug-in 1) PLG2 MIDI (MIDI plug-in 2)

Définissez les paramètres MIDI d'une carte plug-in.

PLG2 MIDI PLG150-AN	Clock on	DevNo all
------------------------	-------------	--------------

■ Clock (Horloge)

Sélectionnez ce paramètre si vous souhaitez transmettre les messages de l'horloge MIDI à la carte plug-in.

□ Valeurs de réglage : off, on

■ DevNo (Numéro de périphérique)

Définissez le numéro de périphérique MIDI de la carte plug-in. Ce numéro doit correspondre au numéro de périphérique MIDI lors de la transmission ou de la réception de données en vrac, de messages concernant des modifications de paramètre ou d'autres messages relatifs au système.

□ Valeurs de réglage : 1 ~ 16, all, off

PLG1 / 2 System (Système plug-in 1 / 2)

Définissez les paramètres du système pour chaque carte plug-in. Modifiez le paramètre à l'aide du bouton [C]/[2]. Le nombre d'écrans et les paramètres diffèrent selon le type de carte plug-in installée. Dans l'exemple suivant, une carte plug-in « PLG150-AN » a été installée dans le logement plug-in 2.

```
PLG2 System) Vel Curve Mrph Ctr:No  
PLG150-AN      norm      off
```

NOTE Les paramètres système pour la carte plug PLG100-VH (canal le canal harmonique et le canal mélodique) sont définis en mode Performance. Sélectionnez un type d'effet à l'aide du bouton [1] dans l'écran EFF plg des effets communs (Common Effect). Appuyez sur la touche [ENTER] pour entrer dans l'écran des paramètres.

NOTE L'affectation d'une partie pour une carte plug-in à partie unique est définie comme suit :

- Voice Mode (mode Voix) : 1
- Performance Mode (mode Performance) : PLG1 :16
PLG2 :15

Synchronisez le tempo du CS6x/CS6R avec la carte plug-in.

Si vous utilisez une carte plug-in capable de générer des motifs d'arpèges, vous pouvez synchroniser son tempo avec celui du CS6x/CS6R.

- 1 Passez en mode Utility (Utilitaire) et sélectionnez l'écran PLG1 MIDI ou l'écran PLG2 MIDI de la carte plug-in correspondante. Utilisez ensuite le bouton approprié pour régler le paramètre Clock (horloge) sur « on ».
- 2 Passez en mode Voice (Voix), sélectionnez la voix plug-in de la mémoire plug-in correspondante, puis passez en mode Voice Edit (Édition de voix).
- 3 Utilisez le bouton [A] pour sélectionner « Elem » indiqué dans la partie inférieure gauche de l'écran.
- 4 Utilisez le bouton [PAGE] pour sélectionner le nom de la carte plug-in indiqué dans la partie inférieure gauche de l'écran.
- 5 Utilisez le bouton [PAGE] pour sélectionner le paramètre Plug-in Native Part (partie native plug-in) pour le tempo. Utilisez ensuite le bouton approprié pour sélectionner MIDI.

À présent, le tempo de la carte plug-in est synchronisé avec signal MIDI émis par le CS6x/CS6R.

NOTE Pour se synchroniser avec l'horloge d'un appareil MIDI externe, passez en mode Utility (Utilitaire) et réglez le paramètre Sync de l'écran MIDI Other sur « MIDI ».

Tâche utilitaire

En mode Utility Job, vous pouvez rétablir les paramètres par défaut (définis à la fabrication) de votre synthétiseur. Dans ce mode, il n'y a qu'un écran.

Paramètres de fabrication (Rétablissement des paramètres par défaut).....

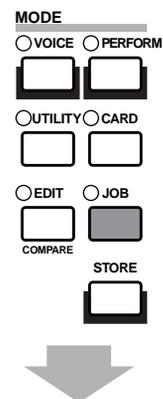
Vous pouvez rétablir les paramètres par défaut du synthétiseur (notamment les paramètres de voix, performances et système).

Une fois un paramètre édité, ses valeurs par défaut sont supprimées et perdues.

Il vous est possible de rétablir les paramètres de fabrication comme suit :

⚠ Lors du rétablissement des paramètres de fabrication (soit les paramètres par défaut), tous les paramètres définis auparavant, pour l'ensemble des voix et performances internes, sont supprimés et remplacés par les paramètres par défaut. Assurez-vous que vous ne supprimez pas des données importantes. Sauvegardez ces données dans la carte de mémoire ou tout autre périphérique.

- 1 Appuyez sur la touche [JOB] en mode Utility. L'écran des paramètres de fabrication apparaît.



```
UTIL Factory Set)  
Job
```

- 2 Appuyer sur la touche [ENTER], un message de confirmation s'affiche.
- 3 Appuyer sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération (Job) consistant à rétablir les paramètres de fabrication. Une fois l'opération terminée, le message « Completed » (terminé) apparaît. Vous pouvez annuler une tâche pendant son exécution en appuyant sur la touche [DEC/NO].
- 4 Appuyez sur la touche [EXIT] à nouveau pour retourner au mode Utility (Utilitaire).

Card Mode (Mode carte)

En mode Card, vous pouvez enregistrer des données et charger des fichiers dans et à partir de la carte de mémoire, et d'autres opérations d'échange de données. À l'aide du logiciel Card Filer, vous pouvez utiliser un ordinateur pour gérer les données résidant sur la carte de mémoire. Vous pouvez également utiliser ce logiciel pour échanger des données entre l'ordinateur et la carte de mémoire.

Manipulation de la carte de mémoire (SmartMedia™*)

Les cartes de mémoire doivent être manipulées avec soin. Pour ce faire, il est important de suivre les recommandations suivantes.

* SmartMedia est une marque de fabrique de Toshiba Corporation.

■ Type de carte de mémoire compatible

Vous pouvez utiliser les cartes de mémoire 3.3V(3V). Les cartes de mémoire de type 5V ne sont pas compatibles avec l'instrument. Une carte de mémoire 4Mo vierge vous a été livrée avec votre instrument.

■ Capacité de la mémoire

Il existe cinq types de cartes de mémoire : 2Mo, 4Mo, 8Mo, 16Mo et 32Mo. Vous pouvez également utiliser une carte de mémoire dotée d'une mémoire supérieure à 32Mo, pourvu qu'elle soit conforme aux normes du forum SSFDC (Solid State Memory Card, autre nom de SmartMedia).

■ Insertion et retrait des cartes de mémoire

• Pour insérer une carte de mémoire

Tenez la carte de mémoire de manière à ce que la partie portant les connecteurs (dorés) de la carte soit orientée en avant et vers le bas, en direction de la fente. Insérez avec précaution la carte en l'enfonçant doucement, jusqu'à ce qu'elle soit introduite à fond.

- N'insérez pas la carte de mémoire dans la mauvaise direction.
- N'insérez rien d'autre que la carte de mémoire dans la fente.

• Pour retirer une carte de mémoire

Veillez à mettre l'instrument hors tension, puis retirer la carte de mémoire de la fente.

⚠ Avant cela, vérifiez que l'instrument est hors tension.

Au cas où la mémoire de la carte serait pleine et que vous souhaitez la remplacer par une nouvelle carte pour enregistrer les données que vous venez d'éditer, suivez la procédure ci-dessous :

Avant de retirer la carte de mémoire, assurez-vous qu'elle n'est pas en cours d'utilisation et que l'instrument n'est pas en communication avec elle. Ensuite, tirez-la doucement. Si la carte de mémoire est en communication avec l'instrument *, vous verrez apparaître sur l'écran un message indiquant qu'elle est en cours d'utilisation.

* Pour enregistrer, charger, formater ou supprimer des données, ou pour créer un répertoire. Vous devez également savoir que, si vous insérez la carte de mémoire pendant que l'instrument est sous tension, ce dernier va automatiquement entrer en communication avec elle pour vérifier de quel type de support il s'agit.

⚠ Ne tentez jamais de retirer la carte de mémoire ou de mettre l'instrument hors tension pendant que l'instrument est en communication avec elle. Vous risqueriez d'endommager les données résidant sur l'instrument et éventuellement, la carte elle-même.

■ Formatage des cartes de mémoire

Avant d'utiliser une carte de mémoire avec votre instrument, vous devez la formater. Le formatage détruit toutes les données qui y seraient stockées, n'oubliez pas de vérifier au préalable si elle contient des données importantes.

NOTE Les cartes de mémoire formatées avec cet instrument peuvent devenir inutilisables avec d'autres instruments.

■ à propos des cartes de mémoire

• Les cartes de mémoire doivent être manipulées avec soin

L'électricité statique peut les endommager. Aussi avant de les manipuler, touchez des objets métalliques reliés à la terre, par exemple un bouton de porte, pour ôter l'électricité statique de votre main.

Pensez à retirer la carte de mémoire de sa fente si vous prévoyez de ne pas l'utiliser pendant une période prolongée. N'exposez pas la carte à la lumière directe du soleil, à des températures excessivement basses ou élevées, à l'humidité ou à la poussière et faites attention de ne pas renverser de liquide dessus.

Ne placez pas d'objet lourd sur la carte de mémoire, ne la pliez pas et ne lui appliquez aucune pression. Ne touchez pas la partie métallique (dorée) et ne placez pas de plaque en métal dessus.

N'exposez pas la carte à des champs magnétiques, tels que ceux produits par les téléviseurs, les enceintes, les moteurs électriques, etc. Ces champs magnétiques risqueraient d'effacer partiellement ou complètement les données et de rendre cette dernière illisible.

Ne collez rien d'autre sur la carte de mémoire que les étiquettes fournies. En outre, les étiquettes doivent être placées à l'endroit conçu pour cela.

• Protection de vos données (protection en écriture) :

Pour empêcher tout effacement accidentel de données importantes, collez le sceau de protection en écriture (livré avec la carte de mémoire) à l'endroit prévu à cet effet (sur le cercle).

à l'inverse, pour enregistrer des données sur la carte de mémoire, n'oubliez pas de retirer le sceau de protection en écriture de la carte.

Ne réutilisez pas un sceau usagé.

■ Sauvegarde des données

Pour une protection optimale de vos données, Yamaha vous recommande de conserver deux copies de sauvegarde de vos données importantes sur deux cartes de mémoire différentes. Cela vous garantit une copie de sauvegarde supplémentaire au cas où l'une des cartes serait égarée ou endommagée.

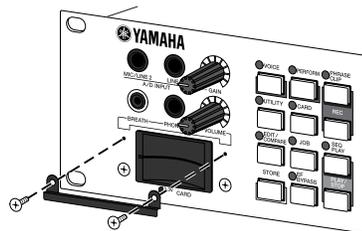
■ Antivol

Cet instrument est équipé d'un antivol pour la carte de mémoire. En cas de nécessité, installez-le sur l'instrument.

Pour ce faire, procédez comme suit :

- 1 Retirez la partie métallique à l'aide d'un tournevis cruciforme.
- 2 Retournez-la et remontez-la.

NOTE Cette plaque n'a pas été montée sur le CS6R en usine. Installez-la conformément à l'illustration ci-dessous.



Lorsque vous accédez au mode Card, un premier écran (Status) s'affiche. Les sept écrans ci-dessous vous sont proposés, chacun pour une opération différente.

Premier écran : Status (État)

Second écran : Save (Enregistrement)

Troisième écran : Load (Chargement)

Quatrième écran : Rename (Nouveau nom)

Cinquième écran : Delete (Suppression)

Sixième écran : MkDir (Création d'un répertoire)

Septième écran : Format (Formatage)

NOTE Pour plus de détails sur la manière d'accéder au mode Card, reportez-vous à la page 22.

Types de fichiers

Les huit types de fichiers ci-dessous sont compatibles avec votre synthétiseur.

■ All (toutes les données)

Toutes les données contenues dans le synthétiseur et dans la mémoire externe sont traitées comme un seul fichier et peuvent être enregistrées ou chargées comme telles.

□ **Extension** : « .S2A »

NOTE Les données de la carte plug-in ne peuvent pas être enregistrées.

NOTE Les données système, de performance et de voix plug-in peuvent uniquement être enregistrées sous ce format.

■ All-voice (toutes les données de voix)

Toutes les données de voix contenues dans le synthétiseur (128 voix normales + 2 voix de percussions) et dans la mémoire externe (128 voix normales + 2 voix de percussions) sont traitées comme un seul fichier et peuvent être enregistrées ou chargées comme telles. Les données d'extrait de phrase et les voix de plug-in n'en font pas partie.

□ **Extension** : « .S2V »

■ All-pclip (toutes les données d'extrait de phrase)

Toutes les données d'extrait de phrase (4 kits d'extraits + 256 extraits de phrase maximum) sont traitées comme un seul fichier et peuvent être enregistrées ou chargées comme telles.

□ **Extension** : « .S2W »

■ Plugin

Toutes les données des cartes plug-in sont traitées comme un seul fichier et peuvent être enregistrées ou chargées comme telles. Les données de paramétrage des voix plug-in ne sont pas incluses.

□ **Extension** : « .S2B »

■ Chain (Chaîne de séquences)

Les données de chaîne de séquences des fichiers MIDI standard (SMF) sont traitées comme un seul fichier et peuvent être enregistrées ou chargées comme telles. Ces données permettent de reproduire plusieurs morceaux de suite.

□ **Extension** : « .S2C »

■ SMF (Standard MIDI Files = fichiers MIDI standard)

Les fichiers SMF de format 0 peuvent être reproduits en mode Song (Mode morceau). Ils ne peuvent cependant pas être enregistrés.

□ **Extension** : « .MID »

NOTE Le format SMF est un format de fichier de séquences normalisé utilisé par les fabricants d'instruments de musique, les éditeurs de logiciels et autres. Les fichiers au format SMF s'échangent facilement pour les séquenceurs compatibles SMF de fabricants différents. Il existe deux types de formats SMF, mais votre synthétiseur reproduit uniquement les fichiers SMF au format 0.

• Format 0 :

Les données destinées à plusieurs canaux MIDI résident sur une piste unique.

• Format 1 :

Les données destinées à plusieurs canaux MIDI résident sur des pistes différentes.

Si le fichier SMF que vous souhaitez reproduire est au Format 1, convertissez-le au Format 0 à l'aide du logiciel Card Filer inclus. Vous trouverez les instructions de conversion des fichiers SMF dans la documentation du logiciel Card Filer (format PDF). Les instructions d'installation du logiciel Card Filer, quant à elles, figurent dans le manuel d'installation.

■ WAV (WAV Files = fichiers WAV)

WAV est un format de fichier audio couramment utilisé sur les ordinateurs. Les fichiers WAV peuvent être chargés dans le synthétiseur et utilisés en tant qu'extraits de phrase).

□ **Extension** : « .WAV »

■ AIFF (AIFF Files = fichiers AIFF)

AIFF est un format de fichier audio couramment utilisé sur les ordinateurs. Les fichiers AIFF peuvent être chargés dans le synthétiseur et utilisés en tant qu'extraits de phrase).

□ **Extension** : « .AIF »

Chargement automatique de fichiers

Le synthétiseur peut charger automatiquement certains types de fichiers (données All/Plug-in) à la mise sous tension.

Indiquez comme suit le nom du fichier à charger automatiquement, puis enregistrez-le dans le répertoire supérieur de la carte de mémoire. Insérez la carte dans la fente avant de mettre sous tension le synthétiseur.

■ All (toutes les données) :

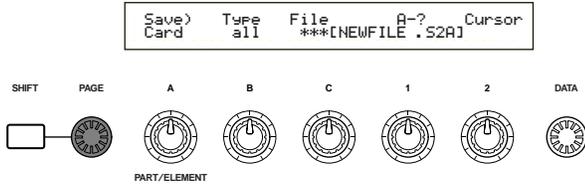
Nommez le fichier « AUTOLOAD.S2A » pour charger automatiquement toutes les données.

■ Plugin (données plug-in) :

Nommez le fichier « AUTOLOAD.S2B » pour charger automatiquement les données de la carte plug-in 1, ou le fichier « AUTOLD2.S2B » pour charger les données de la carte plug-in 2.

Opérations du mode Card

- 1 Insérez la carte de mémoire dans la fente CARD.
- 2 Appuyez sur la touche [CARD] pour accéder au mode Card.
- 3 Utilisez le bouton [PAGE] pour basculer sur l'écran correspondant à l'opération que vous souhaitez effectuer.



NOTE Dans le premier écran « Status », vous n'avez pas besoin des opérations décrites à l'étape 2 et aux étapes suivantes.

- 4 Utilisez les boutons [B], [C], [1] et [2] pour définir chaque paramètre. Vous pouvez aussi utiliser le bouton [DATA] et les touches [DEC/NO] et [INC/YES].

NOTE Pour enregistrer, charger, renommer ou supprimer un fichier, utilisez le bouton [B] pour sélectionner le type de fichier et le bouton [C] pour sélectionner le numéro de fichier.

Répertoires de fichiers

Les répertoires sont repérés par la mention « DIR » en regard de leur nom. Pour ouvrir un répertoire, placez-y le curseur à l'aide du bouton [C] et appuyez sur la touche [ENTER]. Tous les fichiers contenus dans le répertoire s'affichent. Si vous sélectionnez le File Number (Numéro de fichier) 000, « up dir » (remonter d'un niveau) s'affiche. Si vous appuyez sur la touche [ENTER], vous revenez au répertoire parent (vous remontez d'un niveau dans l'arborescence des répertoires).

NOTE Lorsque vous enregistrez ou changez le nom d'un fichier, le répertoire correspondant au fichier sélectionné apparaît si vous appuyez sur la touche [SHIFT].

- 5 Lorsque vous appuyez sur la touche [ENTER], un message de confirmation apparaît.

```
Load) Type File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/  
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

- 6 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération. Une fois l'opération exécutée, le message « Completed » (terminé) s'affiche et vous revenez à l'écran précédent.

L'opération est annulée si vous appuyez sur la touche [DEC/NO] pendant son exécution.

NOTE Si l'opération dure un certain temps, le message « Executing... » (en cours d'exécution) s'affiche. Si vous mettez le système hors tension à ce stade, vos données risquent d'être endommagées.

NOTE Les étapes de la procédure varient légèrement en fonction de l'opération à exécuter. Pour de plus amples informations à ce sujet, reportez-vous aux instructions concernant l'opération qui vous intéresse.

Status (état)

Vous pouvez visualiser la mémoire disponible et la mémoire utilisée sur la carte de mémoire. Il n'y a pas de paramétrage à faire.

```
Status) Used Free  
Card 2.9MB(70%) 1.1MB
```

■ Used (Utilisée)

Indique la quantité de mémoire utilisée sur la carte de mémoire. Elle est exprimée sous forme de pourcentage entre parenthèses.

■ Free (Disponible)

Indique la quantité de mémoire disponible sur la carte de mémoire.

Save (Enregistrement)

Vous pouvez enregistrer des fichiers sur la carte de mémoire en procédant comme suit.

```
Save) Type File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/  
Card all 001[NEWFILE .S2A]
```

Données à enregistrer (type de fichier) Numéro du fichier à enregistrer Nom du nouveau fichier

■ Type (Type de fichier)

Paramètres : all (toutes les données), all-voice, chain (Chaîne de séquence), plugin1, plugin2, all-pclip (toutes les données d'extraits de phrase),

NOTE Vous trouverez des informations détaillées sur chaque type de fichier en page 172.

NOTE Vous devez formater la carte de mémoire avant d'enregistrer des données (page 176).

- 1 Utilisez le bouton [B] pour sélectionner le type du fichier dans lequel les données doivent être enregistrées.
- 2 Pour écraser un fichier existant, utilisez le bouton [C] pour sélectionner le File Number (Numéro de fichier). Pour enregistrer un fichier sous un nouveau nom, utilisez le bouton [2] pour déplacer le curseur. Ensuite, utilisez le bouton [1] ou le bouton [DATA] ou encore les touches [DEC/NO] et [INC/YES] pour saisir le nom du nouveau fichier (voir page suivante).

NOTE Si vous appuyez sur la touche [SHIFT], le répertoire contenant le fichier sélectionné s'affiche. Vous trouverez de plus amples informations à ce sujet dans la section intitulée « Opérations du mode Card ».
- 3 Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter un enregistrement. Si vous tentez d'écraser un fichier en appuyant sur la touche [ENTER], un message de confirmation s'affiche. Dans ce cas, passez à l'étape suivante.

- 4 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour enregistrer le fichier. Une fois le fichier enregistré, le message « Completed » (terminé) s'affiche, et vous revenez à l'écran précédent. L'opération d'enregistrement est annulée si vous appuyez sur la touche [DEC/NO] pendant son exécution.

NOTE Lorsque vous enregistrez un fichier, le message « Card full » (carte pleine) s'affiche si l'espace disponible sur la carte de mémoire est insuffisant. Pour libérer de l'espace, supprimez les données inutiles, puis essayez de nouveau d'enregistrer le fichier.

NOTE Si vous saisissez le nom d'un fichier existant, le message de confirmation « Overwrite ? Are you sure? » (Êtes-vous sûr de vouloir écraser ?) s'affiche avant l'enregistrement.

NOTE Prenez garde à ne pas écraser des données importantes contenues dans la carte de mémoire.

Comment renommer les noms de fichiers ?

La procédure qui permet de renommer les fichiers est essentiellement la même que celle qui permet de renommer les voix. Vous ne pouvez cependant pas utiliser les symboles ni les caractères minuscules. En outre, le nom ne peut pas comporter plus de huit caractères. Vous trouverez de plus amples informations sur la manière de renommer les voix en page 80.

NOTE Les fichiers sont nommés conformément aux conventions de MS-DOS. Si un nom de fichier comporte des espaces ou d'autres caractères non reconnus par MS-DOS, ces caractères seront automatiquement remplacés par des « _ » (caractères soulignés) lors de l'enregistrement.

- 1 Utilisez le bouton [B] pour sélectionner le File Type des données à charger.
- 2 Utilisez le bouton [C] pour sélectionner le File Number.
- 3 Lorsque vous appuyez sur la touche [ENTER], ce qui suit s'affiche, en fonction du File Type sélectionné.

- Si vous avez sélectionné un File Type autre que « perf », « voice » ou « pclip » : Un message de confirmation s'affiche avant le chargement.

```
Load) Type File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

NOTE En fonction du type de fichier chargé, le synthétiseur sélectionne automatiquement l'emplacement qui convient dans sa mémoire interne.

- Si vous avez sélectionné le File Type « perf », « voice » ou « pclip » : Vous devez encore spécifier le type de données et l'emplacement où le fichier doit être chargé.

Utilisez les boutons [B], [C], [1] et [2] pour sélectionner le fichier et l'emplacement où il doit être chargé. Vous pouvez aussi utiliser le bouton [DATA] ainsi que les touches [DEC/NO] et [INC/YES]. Lorsque vous appuyez sur la touche [ENTER], un message de confirmation s'affiche.

Les types de données que vous pouvez sélectionner pour chaque File Type et les emplacements où ils doivent être chargés sont les suivants.

perf (Performance)

```
Load) [Pf:Init Perf 1] [Pf:Init Perf 1]
Card [EXT]064(D16) > [INT]128(H16)
```

Numéro de performance du fichier à charger (source) Numéro de performance vers lequel le fichier doit être chargé (cible)

Mémoire de performance du fichier à charger (source)

Mémoire de performance vers laquelle le fichier doit être chargé (cible)

Load (Chargement)

Vous pouvez charger dans le synthétiseur les fichiers contenus sur la carte de mémoire en suivant la procédure ci-dessous.

```
Load) Type File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/
Card all-voice 001[NEWFILE .S2U]
```

Données à charger (type de fichier) Numéro du fichier à charger

Type (Type de fichier)

- Paramètres : all (toutes les données), perf (Performance), all-voice, voice, chain, plugin1, plugin2, all-pclip (toutes les données d'extraits de phrase), pclip (extrait de phrase unique), WAV (fichiers WAV), AIFF (fichiers AIFF).

NOTE Les formats de fichier WAV/AIFF pris en charge sont les suivants.

Format	Comments
8bit, linear, mono	
16bit, linear, mono	
12bit, linear, mono	Converted to 16-bit
8bit, linear, stereo	2Phrase Clip created
16bit, linear, stereo	2Phrase Clip created
12bit, linear, stereo	Converted to 16-bit, 2Phrase Clips created

□ Paramètres :

Source Performance Memory (Mémoire de performance source) :

INT (Interne), EXT (Externe)

Source Performance Number (Numéro de performance source) :

all (toutes les performances), 1 ~ 128 (INT), 1 ~ 64 (EXT)

Target Performance Memory (Mémoire de performance cible) :

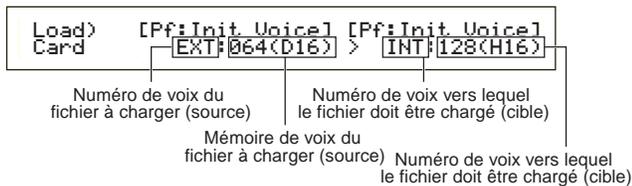
INT (Interne), EXT (Externe)

Target Performance Number (Numéro de performance cible) :

all (toutes les performances), 1 ~ 128 (INT), 1 ~ 64 (EXT)

NOTE Si vous réglez le Source Performance Number sur « all », le Target Performance Number sera également réglé sur « all ».

voice (voix)



□ Paramètres :

Source Voice Memory (Mémoire de voix source) :

INT, EXT, PLG1 (Plug-in 1), PLG2 (Plug-in 2)

Source Voice Number (Numéro de voix source) :

all (all Voices) (toutes les voix), 1 ~ 128 ~ DR1/2 (INT/EXT), 1 ~ 64 (PLG1/PLG2)

Target Voice Memory (Mémoire de voix cible) :

INT, EXT (External) (externe), PLG1 (Plug-in 1), PLG2 (Plug-in 2)

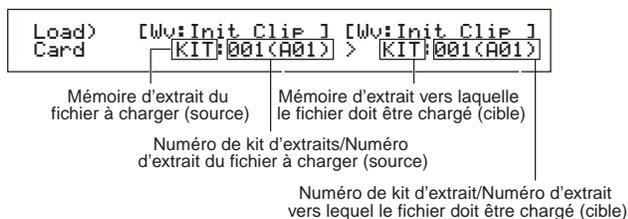
Target Voice Number (Numéro de voix cible) :

all (all Voices) (toutes les voix), 1 ~ 128 ~ DR1/2 (INT/EXT), 1 ~ 64 (PLG1/PLG2)

NOTE Si vous sélectionnez PLG1/PLG2 en tant que Voice Memory (Mémoire de voix) source ou cible, la Voice Memory cible ou source est également réglée sur PLG1/PLG2.

NOTE Si vous réglez le Voice Number source sur « all », le Voice Number cible est également réglé sur « all ».

pclip (Extrait de phrase)



□ Paramètres :

Source Clip Memory (Mémoire d'extrait source) :

KIT (Kit d'extraits), CLIP (Extrait de phrase unique)

Source Clip Kit Number/Clip Number (Numéro d'extrait source /numéro d'extrait) :

1 ~ 4 (KIT)/all (Tous les extraits de phrase), 1 ~ 256 (Extrait de phrase unique)/all (Tous les extraits de phrase)

Target Clip Memory (Mémoire de découpage cible) :

KIT (Kit d'extraits), CLIP (Extrait de phrase unique)

Target Clip Kit Number (Numéro de kit d'extraits cible)/Clip Number (Numéro d'extraits) :

1 ~ 4 (KIT)/all (Tous les kit d'extraits), 1 ~ 256 (Extrait de phrase unique)

NOTE Les paramètres des Clip Memories (Mémoires d'extraits) source et cible sont toujours identiques.

NOTE Si vous paramétrez le Clip Number (Numéro d'extraits) source sur « all », le Clip Number cible est également paramétré sur « all ». Si vous lui donnez une autre valeur, le Clip Number cible prend automatiquement la prochaine valeur disponible.

NOTE Lorsque vous sélectionnez une valeur autre que « all » pour le Clip Number, le Clip Number de destination prend automatiquement pour valeur un numéro vide (dans lequel rien n'est stocké).

4 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour charger le fichier. Une fois le chargement terminé, le message « Completed » s'affiche et vous revenez à l'écran précédent.

L'opération de chargement est annulée si vous appuyez sur la touche [DEC/NO] pendant son exécution.

NOTE Le synthétiseur peut charger des fichiers automatiquement à la mise sous tension. (Vous devez pour cela insérer la carte dans la fente CARD avant de mettre le synthétiseur sous tension). Pour de plus amples informations à ce sujet, reportez-vous à la section « Chargement automatique de fichiers » (page 172).

⚠ Si le synthétiseur contient déjà des données, elles seront totalement perdues lorsque vous chargerez un fichier.

⚠ Veillez à ne pas effacer des données essentielles lorsque vous exécutez certaines opérations.

NOTE Lorsque vous enregistrez un fichier, le message « Memory full! » (Mémoire pleine) s'affiche si l'espace disponible dans la mémoire interne du synthétiseur est insuffisant. Pour libérer de l'espace, supprimez les données inutiles, puis essayez de nouveau de charger le fichier.

NOTE Lorsque vous chargez un fichier, le message « File not found! » (fichier introuvable) s'affiche si le File Type que vous avez sélectionné n'existe pas sur la carte de mémoire.

Rename (Nouveau nom)

Vous pouvez renommer les fichiers à l'aide de huit caractères alphanumériques.



■ Type (Type de fichier)

□ Paramètres : all, all-voice, chain, plugin, other (autre), all-pclip

NOTE Pour de plus amples informations sur les types de fichiers, reportez-vous à la page 172.

1 Utilisez le bouton [B] pour sélectionner le File Type et le bouton [C] pour sélectionner le File Number.

NOTE Si vous appuyez sur la touche [SHIFT], le répertoire contenant le fichier sélectionné s'affiche. Pour de plus amples informations à ce sujet, reportez-vous à la section « Opérations du mode Card » (page 173).

2 Pour renommer le fichier, utilisez le bouton [2] pour déplacer le curseur. Puis utilisez le bouton [1] ou le bouton [DATA] et les touches [DEC/NO] et [INC/YES] pour entrer le nouveau nom de fichier. La procédure qui permet de renommer les fichiers est essentiellement la même que celle qui permet de renommer les voix. Vous ne pouvez cependant pas utiliser les symboles ni les caractères minuscules. En outre, le nom ne peut pas comporter plus de huit caractères. Vous trouverez de plus amples informations sur la manière de renommer les voix en page 80.

3 Appuyez sur la touche [ENTER] pour renommer le fichier. Une fois le fichier renommé, le message « Completed » s'affiche et vous revenez à l'écran précédent.

NOTE Les fichiers sont nommés conformément aux conventions de MS-DOS. Si un nom de fichier comporte des espaces ou d'autres caractères non reconnus par MS-DOS, ces caractères seront automatiquement remplacés par des « _ » (caractères soulignés) lors de l'enregistrement.

Delete (Suppression)

Vous pouvez supprimer les fichiers enregistrés sur la carte de mémoire.



■ Type (Type de fichier)

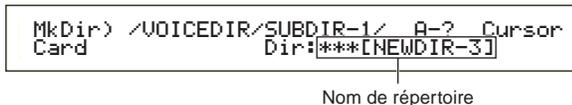
□ Paramètres : all, all-voice, chain, plugin, other, all-pclip

NOTE Pour de plus amples informations sur les types de fichiers, reportez-vous à la page 172.

- 1 Utilisez le bouton [B] pour sélectionner le File Type et le bouton [C] pour sélectionner le File Number.
- 2 Lorsque vous appuyez sur la touche [ENTER], un message de confirmation apparaît.
- 3 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour supprimer le fichier. Une fois la suppression terminée, le message « Completed » s'affiche et vous revenez à l'écran précédent. L'opération de suppression est annulée si vous appuyez sur la touche [DEC/NO] pendant son exécution.

MkDir (Création d'un répertoire)

Vous pouvez créer de nouveaux répertoires et sous-répertoires (de nouveaux répertoires à l'intérieur des répertoires existants). Cela vous permet de stocker vos fichiers dans des répertoires différents en fonction du File Type.



- NOTE** La hiérarchie des répertoires peut comporter jusqu'à 27 niveaux.
- NOTE** Vous ne pouvez pas créer un répertoire sous un nom déjà attribué à un répertoire existant.
- NOTE** L'affichage de la hiérarchie (chemin des répertoires) n'apparaît pas si la carte de mémoire comporte uniquement le répertoire « root » (racine).
- 1 Utilisez le bouton [C] pour sélectionner un répertoire existant et répétez l'opération jusqu'à atteindre le niveau hiérarchique où vous souhaitez créer un nouveau répertoire.
 - 2 Pour créer un nouveau répertoire, utilisez le bouton [2] pour déplacer le curseur. Ensuite, utilisez le bouton [1] ou le bouton [DATA] et les touches [DEC/NO] et [INC/YES] pour entrer le nouveau nom de répertoire.

La procédure qui permet de renommer les fichiers est essentiellement la même que celle qui permet de renommer les voix. Vous ne pouvez cependant pas utiliser les symboles ni les caractères minuscules. Vous trouverez de plus amples informations sur la manière de

renommer les voix en page 80. Les noms de répertoire ne peuvent pas comporter plus de 8 caractères.

- 3 Appuyez sur la touche [ENTER] pour créer le répertoire. Une fois la création terminée, le message « Completed » s'affiche et vous revenez à l'écran précédent.

NOTE Les répertoires sont repérés par la mention « DIR » en regard de leur nom. Pour ouvrir un sous-répertoire, placez-y le curseur à l'aide du bouton [C] et appuyez sur la touche [ENTER]. Tous les fichiers contenus dans le sous-répertoire apparaissent. Si vous sélectionnez le File Number (Numéro de fichier) 000, « up dir » (remonter d'un niveau) s'affiche. Si vous appuyez sur la touche [ENTER], vous revenez au répertoire parent (vous remontez d'un niveau dans l'arborescence des répertoires).

Format (formatage)

Avant d'utiliser une nouvelle carte de mémoire avec votre instrument, vous devez la formater.



Insérez une nouvelle carte de mémoire dans la fente CARD. Lorsque vous appuyez sur la touche [ENTER], un message de confirmation apparaît. Appuyez sur la touche [INC/YES] pour commencer à formater la carte. Le message « Executing... » (en cours d'exécution) s'affiche pendant le formatage de la carte.

- ⚠ Le formatage détruit toutes les données contenues sur la carte.
- ⚠ Ne retirez pas la carte de mémoire pendant le formatage. Vous risqueriez d'endommager le synthétiseur et la carte.

Après le formatage, un fichier EXT Memory (Mémoire externe) est automatiquement créé. Pendant cette procédure, le message « Now saving... » (en cours d'enregistrement) s'affiche.

À propos des cartes plug-in (en option)

Une grande variété de cartes plug-in en option sont vendues séparément pour vous permettre d'étendre la bibliothèque de voix de votre instrument. Vous pouvez utiliser les types de cartes plug-in ci-dessous avec votre instrument.

- **PLG150-AN**
- **PLG150-PF**
- **PLG100-XG**
- **PLG150-VL**
- **PLG150-DX**
- **PLG100-VH**

NOTE Reportez-vous en page 32 pour les explications détaillées concernant chacune de ces cartes.

La fente disponible (PLG1, PLG2) dépend du type de carte plug-in. Veuillez en tenir compte avant de procéder à l'installation.

PLG1/PLG2	Cartes plug-in à partie unique (PLG150-AN, PLG150-PF, PLG150-VL, PLG150-DX)
PLG1 uniquement	Carte plug-in d'effets (PLG100-VH)
PLG2 uniquement	Carte plug-in à parties multiples (PLG100-XG)

NOTE Bien que vous puissiez également installer les cartes PLG100-VL et PLG100-DX, certaines fonctions ne sont pas disponibles.

Précautions à prendre lors de l'installation des cartes en option

! Tenez compte des précautions ci-dessous et suivez la procédure écrite pour installer vos cartes plug-in convenablement.

- Manipulez les cartes plug-in avec soin. Le fait de laisser tomber une carte plug-in ou de lui faire subir des chocs risque de l'endommager et de l'empêcher de fonctionner correctement.
- Faites attention à l'électricité statique. Parfois, l'électricité statique peut endommager les composants de circuits intégrés sur la carte plug-in. Avant de prendre en main la carte plug-in en option, pour réduire les possibilités d'électricité statique, touchez les parties métalliques autres que la zone peinte ou un fil de terre sur les éléments reliés à la terre.
- Ne touchez pas les parties métalliques exposées sur le circuit imprimé. Le fait de toucher ces parties peut provoquer un faux contact.
- Si vous déplacez un câble, veillez à ce qu'il ne soit pas pris dans la carte de circuit imprimé plug-in. Si vous forcez le câble à entrer, vous risquez de le couper, de l'endommager, ou de provoquer des dysfonctionnements.
- Veillez à placer chacune des vis conformément aux instructions car toutes seront utilisées.
- N'utilisez pas d'autres vis que celles qui sont installées sur l'instrument.
- Lorsque vous insérez les cartes plug-in et que vous branchez les câbles, veillez à réaliser chacune de ces opérations convenablement. Une carte plug-in mal insérée ou un câble mal inséré peut entraîner un faux contact ou un court-circuit et donc une détérioration ou un dysfonctionnement du matériel.
- Après avoir monté la carte plug-in, n'oubliez pas de serrer les vis conformément aux instructions de manière à bien stabiliser la carte et l'empêcher de se déboîter.

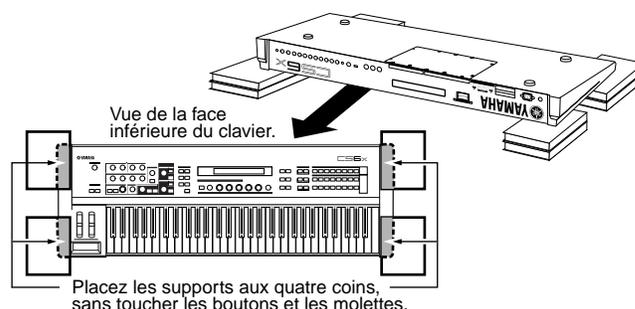
Comment installer la carte plug-in en option

La méthode d'installation varie en fonction du type d'instrument, du clavier (CS6x) et du module calibré EIA (CS6R). Chacune de ces méthodes est décrite séparément dans les pages suivantes. Lisez attentivement les explications relatives à l'instrument que vous utilisez.

Installation dans le CS6x

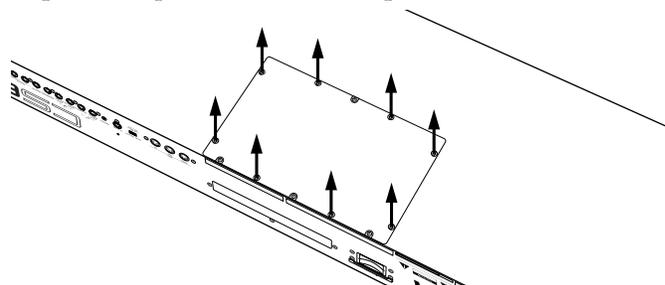
NOTE Pour obtenir de plus amples informations sur la manipulation du type de module calibré EIA, reportez-vous à la page 179.

- 1 Mettez le clavier hors tension et débranchez le cordon d'alimentation. En outre, si le clavier est relié à d'autres périphériques externes, débranchez ces derniers.
- 2 Retournez le clavier de manière à accéder directement à sa partie inférieure. Pour protéger les boutons et les molettes, placez le clavier de manière à ce que les quatre coins soient posés sur un objet assurant un soutien suffisant, comme par exemple des magazines ou des coussins.



IMPORTANT Veillez à ne pas laisser tomber ou à cogner le clavier et vérifiez qu'il est en équilibre avant de poursuivre

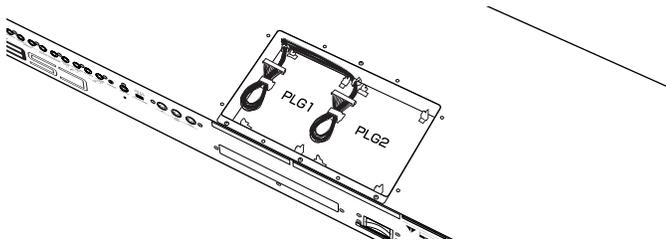
- 3 Placez-vous de manière à faire face au panneau arrière du clavier et, à l'aide d'une pièce de monnaie ou d'un tournevis cruciforme, retirez les vis du couvercle de la carte plug-in au centre de la partie inférieure (huit vis plates uniquement). Ne retirez pas les autres vis.



NOTE Conservez les (8) vis que vous avez retirées en lieu sûr. Vous en aurez besoin pour remonter le couvercle de la carte plug-in sur le clavier.

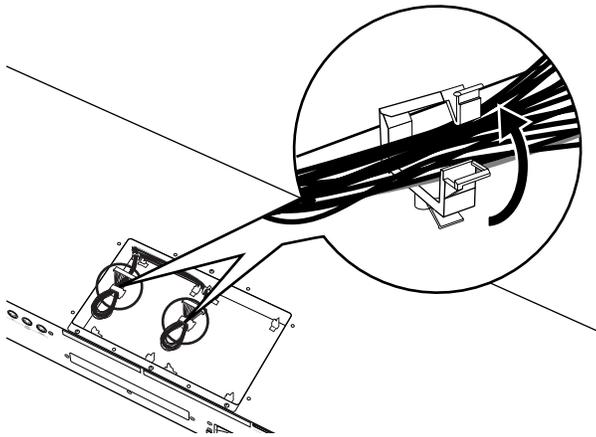
- 4 Retirez le couvercle de la carte plug-in. La plaque de la carte plug-in apparaît. Il est possible de monter deux cartes plug-in : PLG1 à gauche et PLG2 à droite.

IMPORTANT La fente disponible (PLG1, PLG2) varie en fonction du type de carte plug-in. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous au tableau situé dans la colonne gauche ci-dessus.

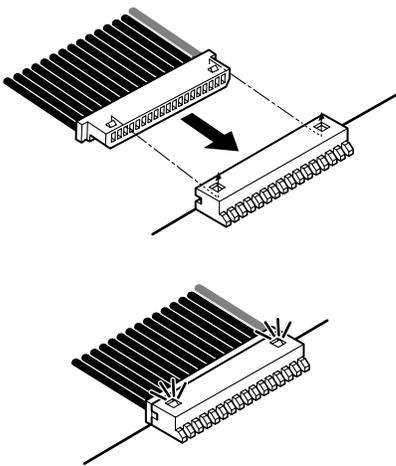


Toutes les opérations d'installation de la carte plug-in en option (depuis le moment où vous retirez le couvercle, jusqu'au moment où vous le remettez entièrement en place), doivent être réalisées avec le cordon d'alimentation secteur débranché.

- 5 Retirez le câble de l'attache en forme de crochet située sur la plaque.

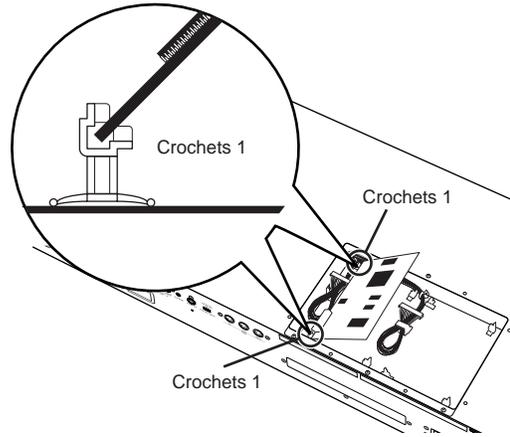


- 6 Retirez la carte plug-in de son emballage antistatique. Lorsque vous installez la carte, le côté comportant le connecteur et les circuits intégrés doit être orienté vers le haut.
- 7 Branchez soigneusement la prise du câble dans le connecteur de la carte plug-in, jusqu'à ce que les deux encoches de la prise s'emboîtent dans les orifices de la carte, comme cela est indiqué dans l'illustration.

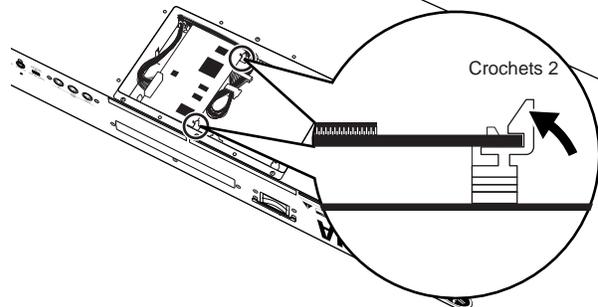
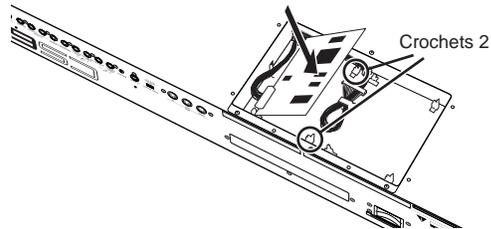


- 8 Montez la carte plug-in sur la plaque, conformément à la procédure indiquée ci-dessous.

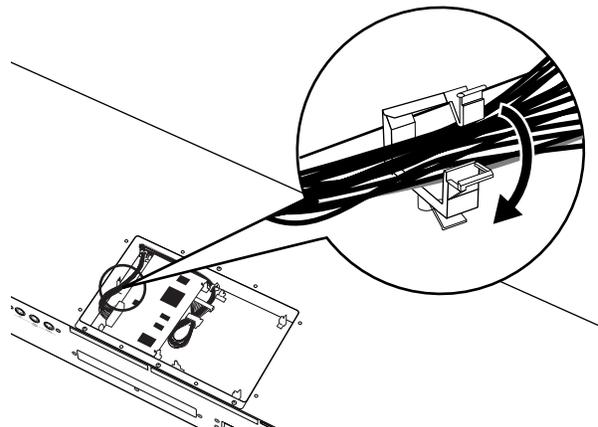
- 8-1 Insérez un côté de la carte plug-in (côté connecteur) dans les crochets 1, comme cela est indiqué dans l'illustration.



- 8-2 Enfoncez l'autre côté, jusqu'à ce qu'il soit parfaitement emboîté sur les crochets 2.



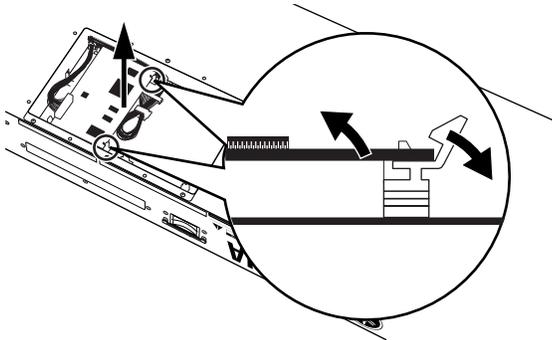
- 9 Fixez le câble de la prise à l'attache en forme de crochet située sur la plaque.



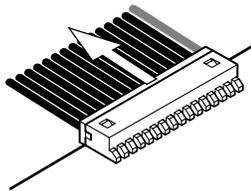
- 10 Remontez le couvercle de la carte plug-in en vissant les huit vis plates que vous aviez retirées à l'étape 3 ci-dessus. Utilisez une pièce de monnaie ou un tournevis cruciforme pour fixer le couvercle.

Extraction de la carte plug-in du clavier

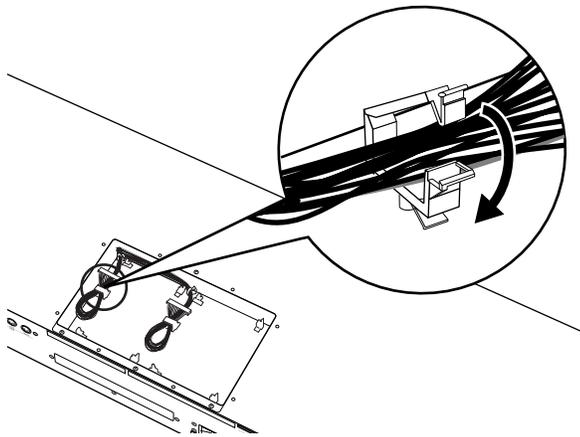
- 1 Retirez le câble de l'attache en forme de crochet.
- 2 Enfoncez les crochets 2 dans la direction indiquée sur l'illustration et retirez la carte des crochets 2 en soulevant le côté 1.



- 3 Retirez l'autre côté de la carte des crochets 1.
- 4 Débranchez la prise du câble du connecteur de la carte plug-in.



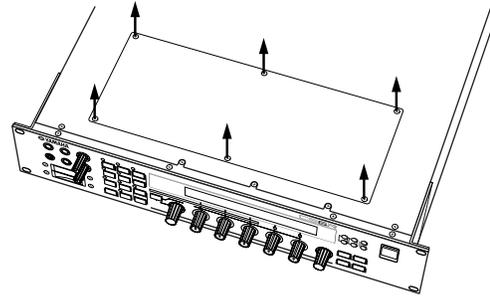
- 5 Fixez le câble de la prise à l'attache en forme de crochet.



Installation dans le CS6R

NOTE Pour obtenir de plus amples informations sur la manipulation du CS6x, reportez-vous en page 177.

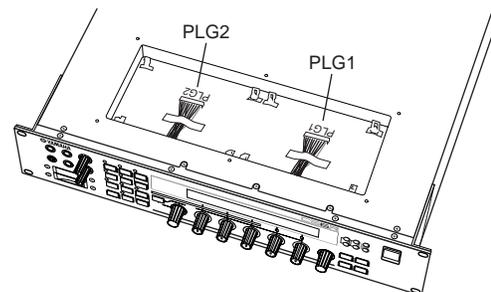
- 1 Mettez le clavier hors tension et débranchez le cordon d'alimentation. En outre, si le clavier est relié à d'autres périphériques externes, débranchez ces derniers.
- 2 Placez-vous de manière à faire face au panneau avant du périphérique et, à l'aide d'une pièce de monnaie ou d'un tournevis cruciforme, retirez les vis (six vis plates) du couvercle de la carte plug-in située sur le panneau supérieur.



NOTE Conservez les (6) vis que vous avez retirées en lieu sûr. Vous en aurez besoin pour remonter le couvercle de la carte plug-in sur le périphérique.

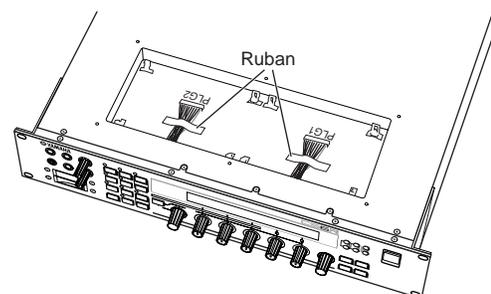
- 3 Retirez le couvercle de la carte plug-in. La plaque de la carte plug-in apparaît. Il est possible de monter deux cartes plug-in : PLG1 à droite et PLG2 à gauche.

La fente disponible (PLG1, PLG2) varie en fonction du type de carte plug-in. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous en page 177.

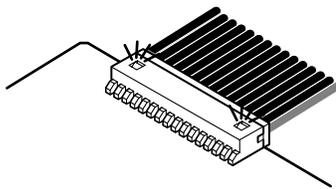
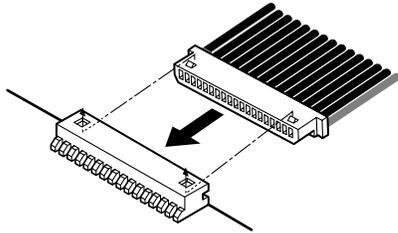


Toutes les opérations d'installation de la carte plug-in en option (depuis le moment où vous retirez le couvercle, jusqu'au moment où vous le remettez entièrement en place), doivent être réalisées avec le cordon d'alimentation secteur débranché.

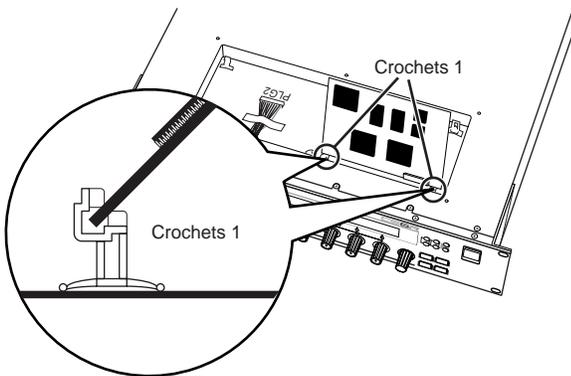
- 4 Retirez le ruban qui fixe le câble sur la plaque.



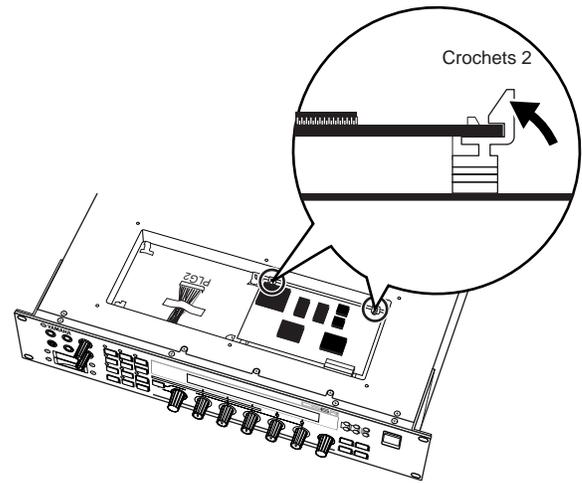
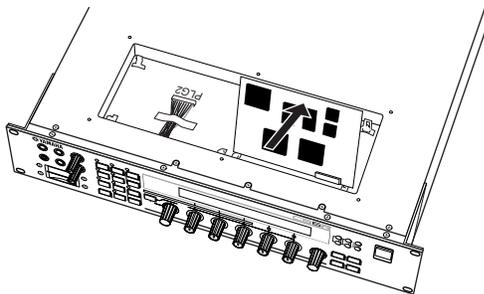
- 5 Retirez la carte plug-in de son emballage antistatique. Lorsque vous installez la carte, le côté comportant le connecteur et les circuits intégrés doit être orienté vers le haut.
- 6 Branchez soigneusement la prise du câble dans le connecteur de la carte plug-in, jusqu'à ce que les deux encoches de la prise du câble s'emboîtent dans les orifices de la carte, comme cela est indiqué dans l'illustration.



- 7 Montez la carte plug-in sur la plaque, conformément à la procédure indiquée ci-dessous.
 - 7.1 Insérez un côté de la carte plug-in (côté connecteur) dans les crochets 1, comme cela est indiqué dans l'illustration.



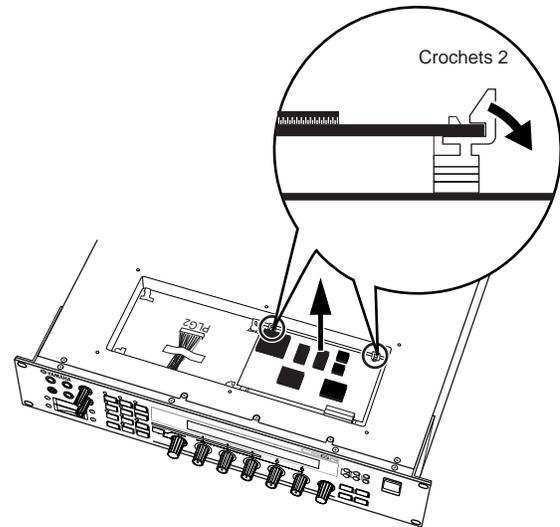
- 7.2 Enfoncez l'autre côté, jusqu'à ce qu'il soit parfaitement emboîté sur les crochets 2.



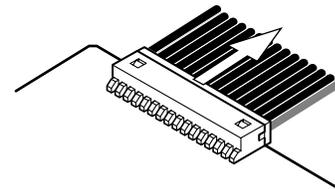
- 8 Remontez le couvercle de la carte plug-in en vissant les six vis plates que vous aviez retirées à l'étape 2 ci-dessus.

Extraction de la carte plug-in du clavier

- 1 Enfoncez les crochets 2 dans la direction indiquée sur l'illustration et retirez la carte des crochets 2 en soulevant le côté 1.



- 2 Retirez l'autre côté de la carte des crochets 1.



- 3 Débranchez la prise du câble du connecteur de la carte plug-in.

Messages de l'afficheur

Message	Meaning
<< ! MIDI buffer full. >>	Echec de traitement des données MIDI, le volume des données reçues simultanément étant trop important.
<< ! MIDI data error. >>	Erreur en réception des données MIDI.
<< ! MIDI checksum error. >>	Erreur en réception des données en bloc.
<< ! Change internal battery. >>	Vous devez remplacer la batterie de secours interne.
<< ! Card full. >>	Plus de mémoire disponible sur la Carte mémoire.
<< ! File not found. >>	Type de fichier spécifié introuvable.
<< ! Bad card. >>	Carte mémoire défectueuse.
<< ! Card not ready. >>	La Carte mémoire n'a pas été insérée, ou une carte incompatible (de type 5V) a été insérée.
<< ! Card unformatted. >>	Carte mémoire non formatée.
<< ! Card write protected. >>	Carte mémoire protégée en écriture.
<< ! Illegal card. >>	Carte mémoire mal formatée.
<< ! File already exists. >>	Un fichier portant ce nom existe déjà.
<< ! Data not exist. >>	Pas de fichiers contenant des données de Découpage de phrase.
<< ! Illegal file. >>	Fichier contenant des données corrompues ou inutilisables.
<< ! Illegal file name. >>	Le nom spécifié n'est pas au format MS-DOS.
<< ! Read only file. >>	Fichier en lecture seule. Ne peut être ni supprimé, ni renommé, ni enregistré.
<< ! Can't make "EXT" file. >>	Impossible de créer un fichier sur la carte mémoire.
<< ! Can't make directory. >>	Impossible de créer de nouveaux répertoires.
<< ! Too deep directory. >>	Impossible de saisir le répertoire . il est trop profond.
<< ! Unknown file format. >>	Format de fichier non reconnu.
<< ! Bulk protected. >>	Impossible de recevoir les données en vrac, la protection étant activée.
<< ! Device number is off. >>	Impossible de transmettre/recevoir les données en vrac, le numéro d'appareil étant initialisé à "off".
<< ! Device number mismatch. >>	Impossible de transmettre/recevoir les données en bloc, les numéros d'appareils ne correspondant pas.
<< ! Memory full. >>	Mémoire restante entièrement utilisée.
<< ! Too many clips. >>	Le nombre maximum de Découpages de phrase a été atteint : impossible d'en créer d'autres.
<< ! Too short clip. >>	L'extrait est trop court pour exécuter la tâche "FreqConvert" (Conversion de fréquence).
<< ! Too low Fs clip. >>	La fréquence d'échantillonnage de l'extrait est trop basse pour exécuter la tâche "FreqConvert" (Conversion de fréquence).
<< ! Multi Plugin in slot 1. >>	Utilisation impossible, la Fente 1 contenant une Carte plug-in à parties multiples.
<< ! Effect Plugin in slot 2. >>	Utilisation impossible, la Fente 2 contenant une Carte plug-in d'effets.
<< ! Plugin1 communication error. >>	La Carte plug-in contenue dans la Fente 1 ne fonctionne pas correctement.
<< ! Plugin2 communication error. >>	La Carte plug-in contenue dans la Fente 2 ne fonctionne pas correctement.
<< ! Plugin1 type mismatch. >>	Le son nécessite une autre Carte plug-in que celle insérée dans la Fente 1.
<< ! Plugin2 type mismatch. >>	Le son nécessite une autre Carte plug-in que celle insérée dans la Fente 2.
<< ! PLG100 not supported. >>	Lorsqu'il est utilisé avec une carte plug-in de la série PLG-100, un fichier de données dont le type est « plug-in » ne peut être stocké sur une carte mémoire.
<< ! Illegal data. >>	Format du fichier d'échantillon ou des données de vidage d'échantillon no pris en charge.
<< Executing... >>	Opération en cours.
<< Now working... >>	Opération en cours sur la Carte mémoire.
<< Now loading... >>	Fichier en cours de chargement depuis la Carte mémoire.
<< Now saving... >>	Fichier en cours d'enregistrement vers la Carte mémoire.
<< Now checking Plug-in board. >>	Carte(s) plug-in en cours de vérification (après mise sous tension du synthétiseur).
<< Now recording... >>	Découpage de phrase en cours d'enregistrement.
<< Waiting for trigger... >>	En attente du signal d'entrée pour atteindre le niveau de déclenchement d'un enregistrement de Découpage de phrase.
<< Recording stopped. (No free mem.) >>	L'enregistrement s'est arrêté automatiquement car toute la mémoire disponible était utilisée.
<< Sample dump receiving... >>	L'instrument reçoit des données de vidage d'échantillon par l'entrée MIDI.
<< MIDI bulk receiving... >>	Données en vrac MIDI en cours de réception.
<< MIDI bulk transmitting... >>	Données en vrac MIDI en cours de transmission.
<< Scene stored. >>	Scène stockée. (Son non stocké.)
<< C 3:128[] Stored. >>	Son stocké.
<< Completed. >>	Opération terminée.
<< Retry? [YES]/[NO] >>	Répéter l'opération ?
<< Make file ? [YES]/[NO] >>	Créer un fichier ?
<< Are you sure ? [YES]/[NO] >>	Confirmation finale.
<< Overwrite? [YES]/[NO] >>	Il existe déjà un fichier portant le même nom. Voulez-vous le remplacer avec un fichier plus récent de ce nom ?

Dépannage

Le tableau ci-dessous donne des conseils de dépannage et indique les références des pages relatives aux problèmes les plus courants. La plupart des problèmes sont parfois tout simplement dus à de mauvais réglages. Avant d'appeler le service d'assistance, lisez les conseils de dépannage ci-dessous pour voir si vous pouvez identifier et rectifier la cause de votre problème.

Absence de son.

- Le volume est-il convenablement réglé ? (pages 6 et 20)
- Avec le CS6x, si une commande au pied est branchée à la prise de volume au pied FOOT VOLUME, l'avez-vous entièrement relâché ? (page 18)
- Le réglage du paramètre Vol (volume) de l'écran QED Level (niveau de QED) dans Voice Edit Common est-il suffisamment élevé ? (page 81)
- Le paramètre WaveNumber (numéro d'onde) de l'écran OSC Wave (onde d'oscillateur) dans Voice Edit Element a-t-il été réglé sur 000 (désactivation) ? (page 89)
- Le réglage du paramètre Level (niveau) de l'écran OSC Out (écran sortie d'oscillateur) dans Voice Edit Element est-il suffisamment élevé ? (page 89)
- La plage de notes/plage de vitesse de l'écran ZONE, OSC dans Voice Edit (Édition de voix) est-elle réglée convenablement ? (page 90)
- Certains éléments ont-ils été assourdis ? (page 61)
- Les filtres d'éléments ont-ils été réglés pour couper la quasi-totalité du son ? (page 93)
- Les paramètres d'effets ont-ils été réglés convenablement ? (pages 81, 88, 89, 127, 130 et 151)
- Les canaux de réception MIDI ont-ils été convenablement réglés ? (pages 133 et 166)
- Le matériel audio est-il convenablement branché ? (page 13)
- Le sélecteur Local est-il réglé sur OFF ? (page 166)
- Les paramètres Velocity Sensitivity (Sensibilité de vitesse), Note Limit (Limite de note) et Velocity Limit (Limite de vitesse) ont-ils été convenablement réglés ? (pages 90, 112, 133 et 138)
- Lorsque vous reproduisez un morceau à l'aide du séquenceur interne ou d'un appareil MIDI externe, les paramètres de volume et d'expression sont-ils convenablement réglés ?
- Lorsque vous jouez des performances à l'aide du séquenceur interne ou d'un appareil MIDI externe, les canaux de transmission de chaque piste du séquenceur et les canaux de réception de chaque partie de la performance sont-ils réglés correctement ? (page 133)
- Pour les performances, le volume de chaque partie est-il suffisamment élevé ? (page 130)
- Pour les performances, la sortie de chaque partie est-elle convenablement réglée ? (page 133)
- Le Phrase Clip (Extrait de phrase) sélectionné est-il vide ? (page 142)
- Avez-vous sélectionné EXT Memory (mémoire externe) sans avoir inséré de carte mémoire ? (page 28)
- Avez-vous tourné le bouton [ATTACK] à fond dans le sens des aiguilles d'une montre (ce qui a pour conséquence une attaque très lente) ?
- Avez-vous tourné le bouton [CUTOFF] à fond dans le sens opposé à celui des aiguilles d'une montre (ce qui a pour conséquence une fréquence de coupure très faible) ?
- Lorsque vous avez activé l'Arpeggiator (fonction Arpège) avez-vous réglé le paramètre Arpeggio Category (Catégorie d'arpège) sur « Ct » et le paramètre Key Mode (Mode touche) sur une valeur autre que « direct » ? (page 82)

Absence de son de l'Arpeggiator (fonction Arpège).

- La plage de notes de l'Arpeggiator est-elle réglée convenablement ? (page 83)
- En mode Performance, les paramètres Layer Switch (Sélecteur de couche) et Arpeggio Switch (Sélecteur d'arpège) ont-ils été réglés sur ON (activation) ? (page 133)
- Le paramètre Tempo de l'écran ARP Type (type d'arpège) a-t-il été réglé sur « MIDI » malgré l'absence de signal d'horloge MIDI ?

Les paramètres de l'Arpeggiator (fonction Arpège) (On/Off, Hold, Tempo) ne peuvent être modifiés.

- Les cartes plug-in possèdent leurs propres générateurs de motifs d'arpèges intégrés. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 170 et au mode d'emploi fourni avec chaque carte plug-in (Pour la carte plug-in PLG150-AN, les paramètres figurent dans l'écran Arp/SEQ Sw). Pour plus de détails, reportez-vous à la page 29 du mode d'emploi du PLG150-AN.

Les sons sont déformés.

- Les effets ont-ils été convenablement réglés ? (pages 81, 88, 89, 127, 130 et 151)
- Le volume a-t-il été réglé sur une valeur trop élevée ? (pages 6 et 20)
- Le bouton GAIN de l'A/D INPUT (entrée A/D) a-t-il été réglé sur une valeur trop élevée ? (page 11)

Le son est très faible.

- Le volume MIDI ou l'expression MIDI ont-ils été réglés sur des valeurs trop faibles ?
- La fréquence de coupure du filtre a-t-elle été réglée sur une valeur trop élevée/faible ? (pages 40, 82, 106, 125, 130, 148 et 152)

La hauteur n'est pas bonne.

- Les paramètres NoteShift (changement de note) et Tune (accord) de l'écran MSTR TG en mode Utility (Utilitaire) ont-ils été convenablement réglés ? (page 163)
- Les paramètres Oct et Trnspose de l'écran MSTR Kbd (clavier principal) en mode Utility (Utilitaire) ont-ils été convenablement réglés ? (page 163)
- Les paramètres relatifs à la hauteur dans le menu, PITCH (Voice Edit) (Édition de voix) ont-ils été convenablement réglés ? (page 90)
- Le paramètre Micro Tuning (accord micro) en mode Voice Edit (Édition de voix) a-t-il été réglé sur une gamme non conventionnelle ? (page 81)
- La valeur de profondeur de modulation de hauteur de l'écran LFO, en mode Voice Edit (Édition de voix), est-elle trop élevée ? (voir page 101).
- Pour les performances, le paramètre Note Shift (changement de note) de l'écran LYR (Layer) (couche) est-il réglé sur une valeur autre que 0 ? (page 133)
- Pour les performances, le paramètre Detune (désaccordage) de chaque partie est-il réglé sur une valeur autre que 0 ? (page 133)

Le son est haché et intermittent.

- La polyphonie maximale est-elle dépassée ? (page 33)

On entend une seule note à la fois.

- Le paramètre Mode de l'écran GEN Other dans Voice Edit Common est-il réglé sur « mono » ? (page 81)
- En mode Performance, le paramètre Mode de l'écran LYR Mode (mode couche) a-t-il été réglé sur « mono » pour chaque partie ? (page 132)

Aucun effet n'est appliqué.

- La touche [EF BYPASS] est-elle réglée sur OFF (désactivation) ? (page 66)
- Le paramètre Insertion Effect Element Switch (sélecteur d'élément d'effet d'insertion) de l'écran EFF en Voice Edit (Édition de voix) est-il réglé sur ON (activation) ? Dans ce même mode, le type d'effet est-il réglé sur « thru » ou sur « off » ? (page 88)
- Pour les performances, les Insertion Effect Parts (parties d'effet d'insertion) ont-elles été spécifiées ? (page 127)
- Pour Reverb (réverbération) et Chorus (chœur), les types d'effet des écrans Common Edit ont-ils été réglés sur ON (activation) ? (pages 89 et 128.)
- Si une carte plug-in d'effet a été installée, le paramètre PLG-EF de l'écran EFF Part de la performance a-t-il été réglé sur OFF (désactivation) ? (page 127)
- Si une carte plug-in d'effet a été installée, le réglage de l'écran EFF Plg de la performance a-t-il été réglé sur « THRU » ?
- Avez-vous tourné les boutons [REVERB] et [CHORUS] dans le sens inverse à celui des aiguilles d'une montre ? (page 128)

Les sélecteurs Element (élément) ne fonctionnent pas pour Control Set (ensemble de commandes).

- Les paramètres spécifiques aux sélecteurs Element ont-ils été sélectionnés en tant que Dest (Destination) ? (page 85)

La carte plug-in ne fonctionne pas.

- La carte plug-in d'effet est-elle installée dans PLG2 ? (page 177)
- La carte plug-in de type multi-parties est-elle installée dans PLG1 ? (page 177)
- Si une carte plug-in d'effet a été installée, le paramètre PLG-EF de l'écran EFF Part du Common Effect de la performance a-t-il été réglé sur « off » (désactivation) ? (page 128)
- Si une carte plug-in d'effet a été installée, le réglage dans l'écran EFF Plg du Common Effect de la performance a-t-il été spécifié sur « THRU » ? (page 128)

Drum Voices (voix de percussions) introuvables......

- Les Drum Voices ne se sélectionnent pas de la même façon que les Normal Voices (voix normales) (page 76).

Impossible d'entrer les petites valeurs......

- Avez-vous seulement tenté de saisir les valeurs à l'aide des boutons affectables [A] à [C] ou du bouton [1]/[2] ? (page 24)

Impossible de déplacer le curseur sans modifier les réglages......

- Maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et utilisez les boutons [A] à [C], [1]/[2] et [DATA] ou les touches [INC/YES] et [DEC/NO] (page 24).

Impossible de recevoir des données en bloc......

- Lors de l'utilisation de Voice Edit (Éditeur de voix) du CS6x/CS6R, la valeur spécifiée pour l'intervalle de vidage est-elle suffisante ? L'intervalle de vidage de la boîte de dialogue Voice Editor Setup (Configuration de l'éditeur de voix) doit être réglée sur 10ms minimum.

Utilisateurs de Macintosh: Card Filer pour Macintosh ne fonctionne pas convenablement......

- Utilisez-vous une interface MIDI Time Piece ?
Card Filer n'est pas compatible avec MIDI Time Piece. Vous devez désactiver MIDI Time Piece sur le Maci

Spécifications

		CS6x	CS6R
KEYBOARD	Number of Keys	61	—
	Touch	Initial touch, Aftertouch	—
TONE GENERATION SYSTEM	Tone Generators	AWM2, Phrase Clip, Modular Synthesis Plug-in System	
	Polyphony	64	
VOICE	Number of Voice	Normal voices (256 Presets, 128 Internals [Users], 128 Externals [Memory Cards]), Drum voices (8 presets, 2 Internals [Users], 2 Externals [Memory Cards]), Plug-in voices (64 x 2 Plug-in Boards [If installed])	
	Wave ROM	16 MByte	
PERFORMANCE	Multi-Timbres	20 (16 Voice Parts, Phrase Clip Part, A/D Input Part, Plug-in 1/2 Parts)	
	Number of Performance	128 Internals, 64 Externals	
	Master Keyboard Mode	4 Zones	
PHRASE CLIP	Number of Clip	256 (Max)	
	Number of Clip Kits	4 (73 Keys [C0-C6] x 4 Kits)	
	Sampling	16 bits linear, 44.1 kHz	
	Memory	4 Mbyte (DRAM)	
EFFECT	Reverb	12	
	Chorus	23	
	Insertion	24 (Insertion 1), 92 (Insertion 2), 24 (Insertion for Plug-in Voices)	
SCENE	Scene 1/2, Scene Control, Scene Store		—
SEQUENCE PLAY	Format	SMF Format 0 (Direct Play only), Sequence Chain (Load/Save)	
	Number of Sequence Chains	100 Steps (100 Songs)	
ARPEGGIATOR	Number of Arpebbios	128	
Card	File Type	All Data, All Voice Data, All Phrase Clip Data, Plug-in, Sequence Chain, SMF, WAV, AIFF	
	Functions	Save, Load, Rename, Delete, Make Directory, Format	
CONTROLS	Volume Knob, Octave Up/Down (CS6x), Pitch (CS6x), Modulation (CS6x), Ribbon Controller (CS6x), Scene 1, 2 (CS6x), Scene Control (CS6x), 2 Filter Knobs (CS6x), 2 Effect Knobs (CS6x), 4 EG Knobs (CS6x), Pan Knob (CS6x), Portamento ON/OFF (CS6x), Arpeggio Gate Time (CS6x), Arpeggio Hold (CS6x), Arpeggio ON/OFF (CS6x), Phrase Clip Pitch (CS6x), Phrase Clip, Phrase Clip Rec, Tempo (CS6x), Sequence Play, Sequence PLAY/STOP, Shift, Page, Knob A/B/C/1/2, Data, Effect Bypass, Master Keyboard (CS6x), Exit, Enter Dec/No, Inc/Yes, 7 Mode Keys, 6 Memory Keys, 8 Bank Keys (CS6x), 16 Program/Part Keys (CS6x), Power, Card Slot, Gain, Host Select		
CONNECTORS & TERMINALS	MIDI In, Out, Thru, To Host, Breath, Footswitch (CS6x), Sustain (CS6x), Foot Controller (CS6x), Foot Volume (CS6x), Individual Output 1, 2, Output L/Mono R, Phones, A/D Input (LINE 1, MIC/LINE 2), AC Inlet, 2 Connectors for Plug-in Boards		
DISPLAY	40 x 2 (Backlit)		
INCLUDED ACCESSORIES	Owner's Manual, Data List, Memory Card, CD-ROM, AC Power Cord		
OPTIONAL ACCESSORIES	PLG150 Plug-in Boards Series, PLG100 Plug-in Boards Series, FC4/5 Footswitch, FC7 Foot Controller, BC3 Breath Controller		
POWER CONSUMPTION	16watts		
OUTPUT IMPEDANCE	Output: +18.1 ±2dbm (10k ohms), Phones: +17.2 ±2dbm (33 ohms)		
DIMENSIONS	1019(W) x 357(D) x 109(H) mm	480(W) x 366(D) x 88(H) mm	
WEIGHT	11.6 kg	6.0 kg	

* Les spécifications et descriptions contenues dans ce guide ne sont fournies qu'à titre d'information. Yamaha Corp. se réserve le droit de modifier les produits ou les spécifications à tout moment, sans avertissement préalable. Les spécifications, équipements ou options étant différents selon les pays, veuillez consulter votre revendeur Yamaha.

Index

0~9

4 Zones68

A

À propos des cartes mémoire20, 171
À propos des cartes plug-in (en option)32, 177
À propos des limites de notes (plage de toniques initiales)71
À propos des modes35
À propos du générateur de son32
À propos du Modular Synthesis Plug-in System
(système de plug-in de synthèse modulaire)33
AC Control Depth (Profondeur de commande secteur).....111, 136
AC Modulation Depth (Profondeur de modulation secteur)111, 136
Activation/désactivation d'éléments (CS6x)61
Activation/désactivation de l'Arpeggiator (fonction Arpège)42
AEG Level (Niveau du GE d'amplitude)98
AEG Release (Chute du GE d'amplitude)98
AEG Time (Temps du GE d'amplitude)98
Affectation de paramètres aux boutons [1] et [2]51
Affectation de paramètres aux boutons [A], [B] et [C]50
Affichage de la mémoire/du numéro de voix (banque/numéro)74
Affichage du mode Voice Play (Reproduction de voix)21, 74
Afficheur du mode Performance Play
(Reproduction de performance)117
Aftertouch (Modification ultérieure)49
Alimentation12
AMP AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude)107, 153
AMP KeyFlw (Suivi de touche d'amplitude)99
AMP Scale (AMP Scaling Break Point) (Échelle d'amplitude,
Point de rupture de l'échelle d'amplitude)99
AMP Scale (AMP Scaling Offset) (Échelle d'amplitude,
Décalage de l'échelle d'amplitude)100
AMP VelSens (Sensibilité à la vitesse d'amplitude)98
AMP VelSens (Sensibilité à la vitesse d'amplitude)107, 153
ARP Limit (Limite de notes d'arpèges)83
ARP PlayEF (Effets de jeu arpégé)83
Arpeggiator (fonction Arpège)42
AT Control Depth (Profondeur de commande AT)110, 136
AT Modulation Depth (Profondeur de modulation AT).....111,136

B

Borne AC INLET10
Bouton GAIN11
Bouton [DATA]8, 25, 76, 143
Bouton [PAGE]8, 23
Bouton [PAN]6
Bouton [VOLUME]6
Boutons de contrôle du son (CS6x uniquement)7, 40
Boutons de contrôleurs [A] à [C]165
Boutons EFFECT6
Boutons EG6
Boutons FILTER6
Boutons [A], [B], [C], [1] et [2]8, 24, 48

C

Carte plug-in à parties multiples33
Cartes plug-in à partie unique32
Cartes plug-in d'effets33
Chargement automatique de fichiers172
Clavier principal67, 138, 163
Clip Common Arpeggio (Arpège commun d'extrait)148
Clip Common Controller (Contrôleur commun d'extrait)148
Clip Common Edit (Édition commune d'extrait) et
Clip Key Edit (Édition de touche d'extrait)146

Clip Common Effect (Effet commun d'extrait)149
Clip Common General (Paramètre général commun d'extrait)147
Clip Key Amplitude (Amplitude de touche d'extrait)152
Clip Key EQ (Égaliseur de touche d'extrait)153
Clip Key Filter (Filtre de touche d'extrait)152
Clip Key OSC (Oscillateur de touche d'extrait)149
Clip Key Pitch (Hauteur de touche d'extrait)152
Clip Kit Category (Catégorie de kit d'extrait)142
Clip Kit Name (Nom de kit d'extrait)142
Clip Kit Number (Numéro de kit d'extrait)142
Clip Kit Store (Stockage de kit d'extrait)160
Commande au pied (CS6x)48
Commande CTL AC (Profondeur de commande secteur)111
Commande CTL AC (Profondeur de commande secteur)
(parties plug-in multiples uniquement)136
Commande de paramètre par la commande au pied (CS6x)52
Commande de scène par la commande au pied (CS6x)46
Commande de volume au pied (CS6x)48
Commandes ARPEGGIO (fonction Arpège)7
Commandes PHRASE CLIP (Extrait de phrase)7
Commandes PORTAMENTO6
Commandes SCENE6, 46
Commandes SEQ7
Common Arpeggio (Arpège commun)82, 125
Common Controller (Contrôleur commun)84, 125
Common Edit (Édition commune) et édition de chaque élément78
Common Edit (Édition commune) et Element Edit
(Édition d'élément)60
Common Effect (Effet commun)88, 127
Common EQ (Égaliseur commun)126
Common General (Paramètre commun général)80, 123
Common LFO (OBF commun)85
Common Quick Edit (Édition rapide commune)147
Common Quick Edit (Édition rapide commune)81, 124
Common/Part/Zone Edit (Édition de partie/zone commune)121
Commutation entre les programmes à l'aide de la prise
de commande au pied (CS6x).....52
Connecteur TO HOST11, 16
Connecteurs MIDI IN, OUT et THRU10
Connexion à un matériel audio externe13
Connexion à un ordinateur personnel16
Connexion à une console de mixage13
Connexion d'un matériel MIDI externe15
Connexion de divers contrôleurs18
Connexion de haut-parleurs stéréo alimentés13
Connexion de micro à un autre matériel audio14
Connexions13
Contrôleur de ruban (CS6x uniquement)6, 48
Contrôleur de souffle48
Création d'un kit d'extrait55
CTL AC Modulation (Modulation de commande secteur)111
CTL AC Modulation Profondeur de modulation secteur
(parties plug-in multiples uniquement)136
CTL Assign1 (Affectation du contrôleur 1)126
CTL AT Control (AT Control Depth)
(Profondeur de commande AT de contrôleur)110
CTL AT Control (AT Control Depth) (Profondeur de commande
AT de contrôleur) (parties plug-in multiples uniquement)136
CTL AT Modulation (AT modulation Depth) (Profondeur de modulation
AT de contrôleur) (parties plug-in multiples uniquement)136
CTL AT Modulation (Modulation AT de contrôleur)111
CTL Bend (Pitch Bend) (Courbe de hauteur de contrôleur)84, 149
CTL MW Control (MW Control Depth)
(Profondeur de commande MW de contrôleur)110
CTL MW Control (Profondeur de commande MW de contrôleur)
(parties plug-in multiples uniquement)135

CTL MW Modulation (Modulation MW de contrôleur)	110, 135
CTL Pitch (Pitch Bend) (Courbe de hauteur de contrôleur)	110
CTL Portamento (Portamento de contrôleur)	84
CTL Set1 (Ensemble de commandes 1) à CTL Set4 (Ensemble de commandes 4)	149
CTL Set1 (Ensemble de commandes 1) à CTL Set6 (Ensemble de commandes 6)	84
CTL Set1 (Ensemble de commandes 1)/CTL Set2 (Ensemble de commandes 2)	110
CTL Set1/CTL Set2 (Ensemble de commandes 1/2) (Partie d'entrée A/D uniquement)	135
CTR Assign1 (Affectation du contrôleur 2)	126
CTRL (System Controller) (Contrôleur de système)	165
CTRL (Voice Controller) (Contrôleur de voix)	168
CTRL Assign1 (Affectation du contrôleur 1)	169
CTRL Assign1 (Affectation du contrôleur 2)	169
CTRL Other (Autre contrôleur)	165
CTRL Scene (Scène de contrôleur) (CS6x)	165

D

Delete (Effacer)	176
Demo Playback (Reproduction de démonstration)	26
Dépistage des pannes	182
Déplacement du curseur	24, 25
Display (Messages de l'afficheur)	181
Drum Common Arpeggio (Arpège commun de percussions)	104
Drum Common Controllers (Contrôleurs communs de percussions)	104
Drum Common Edit (Édition commune de percussions) et Drum Key Edit (Édition de touches de percussions)	103
Drum Common Effects (Effets communs de percussions)	104
Drum Common General (Paramètre général commun de percussions)	103
Drum Common Quick Edit (Édition rapide commune de percussions)	103
Drum Key Amplitude (Amplitude de touche de percussions)	106
Drum Key EQ (Égaliseur de touche de percussions)	107
Drum Key Filter (Filtre de touche de percussions)	106
Drum Key OSC (Oscillateur de touche de percussions)	104
Drum Key Pitch (Hauteur de touche de percussions)	106
Drum Voices (Voix de percussions)	76, 102

E

Écran « Level » (niveau)	144
écrans OSC (Oscillateur)	62
Édition des voix de la carte plug-in	114
EFF Cho (Chœur)	89, 128
EFF EF1/2 (Effet d'insertion 1/2)	88, 137
EFF InsEF (Effet d'insertion)	88
EFF Part	127
EFF Rev (Réverbération)	89, 128
Effets	6, 34, 40, 65
Effets d'insertion	65, 88, 127
Effets en mode Performance	65
Effets en mode Voice (Voix)	65
Element Amplitude (Amplitude d'élément)	97
Element Filter (Filtre d'élément)	92
Element Pitch (Hauteur d'élément)	90
Element EQ (Égaliseur d'élément)	101
Element LFO (OBF d'élément)	100
Element OSC (Oscillateur d'élément)	89
Enregistrement d'un extrait de phrase	55
Ensembles de commandes	49
Ensembles de commandes et commande MIDI externe	50
EQ High (Plage de notes aiguës)	127
EQ HighMid (Égaliseur principal de la plage de notes aiguës-moyennes)	168
EQ HighMid (Plage de notes aiguës-moyennes)	127
EQ Low (Plage de notes graves)	126
EQ LowMid (Égaliseur de la plage de notes graves-moyennes)	168
EQ LowMid (Plage de notes graves — moyennes)	127
EQ Mid (Plage de notes moyennes)	127

EQ Param (Paramètre d'égalisation)	113
EQ Type (Type d'égalisation)	101
Exécution d'une tâche	58, 115
Exemple d'affectation d'ensemble de commandes	85

F

Factory Set (Rétablissement des paramètres d'usine)	170
FEG Level (Niveau de FEG)	96
FEG Release (Chute de FEG)	96
FEG Time (Temps de FEG)	95
FEG VelSens (Sensibilité de la vitesse de FEG)	95
Fente CARD	10
Fin	54, 151
FLT Cutoff (Coupe de filtre)	106, 152
FLT HPF (Filtre passe-haut)	95
FLT KeyFlw (Suivi de touche de filtre)	96
FLT Scale (Filter Scale Break Point) (Point de rupture d'échelle de filtre)	97
FLT Scale (Filter Scale Offset) (Décalage d'échelle de filtre)	97
FLT Sens (Sensibilité de filtre)	95
FLT Type (Type de filtre)	93
Fonction « Compare » (Comparaison)	79, 122, 147
Format	20, 176

G

GEN M.Kbd (Clavier principal général)	123
GEN MIDI (MIDI général)	123
GEN Name (nom général)	80, 123, 147, 109
GEN Other (autre paramètre général)	80, 109

I

[Ignorer les effets]	66
Indicateur 	79, 122, 147
Interface MIDI vers MIDI IN et OUT	17

K

Knob Parameter (Paramètre de bouton)	142, 118, 142
Knob Parameter Display (Affichage de paramètre de bouton)	75, 118, 142

L

Layer (Mode clavier principal)	70
Layer (mode Performance)	132
LCD (Afficheur à cristaux liquides)	8
Lecture des paramètres affichés	120
LFO Depth (Profondeur OBF)	101
LFO Dest1 (Destination OBF 1)	87
LFO Dest2 (Destination OBF 2)	87
LFO Fade (Fondu OBF)	86
LFO Param (Paramètre OBF)	111
LFO Wave (Onde OBF)	85, 100
Load (Chargement)	174
Loop (Boucle)	54, 150
LYR Limit (Limite de couche)	133
LYR Out (Sortie couche)	133
LYR Tune (Accordage de couche)	133

M

M.EQ (Égaliseur principal de voix)	167
M.EQ High (Égaliseur principal de notes aiguës)	168
M.EQ Low (Égaliseur principal de notes graves)	168
M.EQ Mid (Égaliseur principal de la plage de notes moyennes)	168
Maximum Polyphony (Polyphonie maximale)	33
Mémoire/numéro de performance (numéro/banque)	117
Menu Display (Afficheur de menu)	61, 80, 103, 108, 121, 147, 163
MIDI (système MIDI)	166
MIDI Arp (fonction Arpège MIDI)	166
MIDI Ch (canal MIDI)	166
MIDI Other (autre MIDI)	167

MIDI Sw (Sélecteur de réception MIDI)	166
Mise sous tension	19
MIX Level (Niveau de mixage)	130
MIX Vce/Kit/Template (Voix/Kit/Échantillon de mixage).....	129
MKB Note (Note de clavier principal)	138
MKB Transmit (Transmission de clavier principal)	138
MKB TxPreset1 (Présélection 1 de transmission de clavier principal)	139
MKB TxPreset2 (Présélection 2 de transmission du clavier principal)	139
MKB TxSw1 (Sélecteur 1 de transmission de clavier principal)	138
MKB TxSw2 (Sélecteur 2 de transmission de clavier principal)	138
MKB TxSw3 (Sélecteur 3 de transmission de clavier principal)	138
MKB TxSW4 (Sélecteur 4 de transmission de clavier principal)	138
MkDir (Création de répertoire)	176
Mode ARP (Arpège)	83
Mode Card (Carte)	22, 35, 171
Mode Edit (Édition)	21
Mode LYR (Couche)	132
Mode Master Keyboard (Clavier principal)/Tone Generator (Générateur de son) (CS6x uniquement)	121
Mode multi Edit (Édition multiple).....	119
Mode Performance	35, 117
Mode Performance Job (Tâche sur performance)	22, 140
Mode Phrase Clip (Extrait de phrase)	35, 142
Mode Phrase Clip Job (Tâche sur extrait de phrase)	22, 154
Mode Sequence Play (Reproduction de séquence)	22, 35, 161
Mode Utility (Utilitaire)	22, 35, 163
Mode Utility Job (Tâche utilitaire)	22, 170
Mode Voice (Voix)	35, 75
Mode Voice Job (Tâche sur voix)	22, 115
Modes Job (Tâche)	22
Modes Play (Reproduction)	21
MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM (SYSTEME DE PLUG-IN DE SYNTHESE MODULAIRE)	33
Molette de courbe de hauteur PITCH (CS6x uniquement).....	6, 47
Molette MODULATION (CS6x uniquement)	6
MSTR (Maître du système)	163
MSTR EF Bypass (Ignorer l'effet principal)	164
MSTR Kbd (Clavier principal)	163
MSTR Other (Other Setup) (Autre configuration principale)	164
MSTR TG (Générateur de son principal)	163
MW Control Depth (Profondeur de commande MW)	110, 135
MW Modulation Depth (Profondeur de modulation MW)	110, 135

N

Normal Voice (Voix normale)	79
Numéro de banque/programme	74, 117
Numéro de mémoire/programme de performance	117
Numéro de mémoire/programme de voix	74

O

Octave Shifting (Changement d'octave) (CS6x uniquement)	28
Ondes	38
OSC Asgn (Affectation d'oscillateur)	149
OSC Assign (Affectation d'oscillateur)	112
OSC Limit (Limite d'oscillateur)	90
OSC Other (Oscillateur autre)	105, 151
OSC Out (Sortie oscillateur)	89, 104, 151
OSC Pan (Panoramique oscillateur)	90, 105, 151
OSC Velocity (Vitesse d'oscillateur)	112
OSC Wave (Onde d'oscillateur)	89, 104

P

Pan	59
Panneau arrière	10
Paramètres communs à toutes les parties	122
Paramètres d'échelle de filtre	97
Paramètres d'octave et de canal de transmission MIDI	75, 118
Paramètres de scène	45

Paramètres de variation	150
Paramètres du générateur d'enveloppe de filtre	96
Paramètres du générateur d'enveloppe de hauteur	92, 113
Part (Paramètres pour chaque partie)	129
Part Controller (Contrôleur de partie)	135
Part Insertion Effect (Effet d'insertion de partie) (partie d'entrée A/D uniquement)	137
Part Layer (Couche de partie)	132
Part Mixer (Console de mixage de partie)	129
Part Receive Switch (Sélecteur de réception de partie)	134
Part Tone (Son de partie)	130
PCH PEG (GE de hauteur)	112
PCH Scale (Échelle de hauteur)	92
PCH Tune (Accordage de hauteur)	90, 106, 152
PCLP AutoKeyMap	159
PCLP Copy (Copier PCLP)	159
PCLP Delete (Effacer PCLP)	158
PCLP Extract (Extraire PCLP)	158
PCLP FreqConvert (Conversion de fréquence PCLP)	158
PCLP Kit Initialize (Initialisation de kit PCLP)	160
PCLP Kit Key Copy (Copie de touche de kit PLCP)	159
PCLP Kit Key Initialize (Initialisation de touche de kit PCLP)	160
PCLP LoopDivide (Division de boucle PLCP)	155
PCLP LoopRemix (Remixage de boucle PCLP)	157
PCLP Normalize (Normalisation PCLP)	157
PCLP Rename (Affectation d'un nouveau nom PCLP)	155
PCLP SampleRcv (Réception d'échantillon PCLP)	159
PCLP Status (État de PCLP)	154
PCLP Var (Variation manuelle PCLP)	156
PCLP VarAuto (Variation automatique PCLP)	156
PCLP VariationSet (Ensemble de variations PCLP)	155
PCLP VarRealTime (Variation PCLP en temps réel)	156
PEG Level (Niveau de PEG)	91
PEG Release (Chute de PEG)	91
PEG Time (Temps de PEG)	91
PEG VelSens (Sensibilité à la vitesse de PEG)	91
Performance Category (Catégorie de performance)	118
Performance Edit (Édition de performance)	21, 121
Performance Name (Nom de performance)	118
Performance Program Selection (Sélection de programme de performance)	119
Performance Store (Stockage de performance)	122, 141
Performances	29, 39
PFM Bulk Dump (Vidage PFM en bloc)	141
PFM Copy (Copie performance)	140
PFM Edit Recall (Rappel d'édition de performance).....	140
PFM Initialize (Initialisation de performance)	140
PFM Play (Reproduction de performance).....	117
Phrase Clip (Édition d'extrait de phrase)	22, 146
Phrase Clip Play (Reproduction d'extrait de phrase)	21, 142
Phrase Clip Record (Enregistrement d'extrait de phrase)	143
Phrase Clips (Extraits de phrase)	53
PLG (Plug-in) (dans le cas où une carte plug-in a été installée)	169
PLG Status (État du plug-in)	169
PLG-NATIVE (Plug-in natif)	113
PLG1 MIDI (Plug-in 1 MIDI)	169
PLG1/2 System (Système plug-in 1/2)	170
PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI)	169
Plug-in Common Arpeggio (Arpège commun de plug-in)	109
Plug-in Common Controller (Contrôleur commun de plug-in)	109
Plug-in Common Effect (Effet commun de plug-in)	112
Plug-in Common General (Paramètre général commun de plug-in)	108
Plug-in Common LFO (OBF commun de plug-in)	111
Plug-in Common Quick Edit (Édition rapide commune de plug-in)	109
Plug-in Element EQ (Égaliseur d'élément plug-in)	113
Plug-in Element Native (Élément plug-in natif)	113
Plug-in Element OSC (Oscillateur d'élément plug-in)	112
Plug-in Element Pitch (Hauteur d'élément plug-in)	112
Plug-in Voices (Voix plug-in)	107
Portamento	59

Présentation des extraits de phrase	53
Présentation des Voix/Ondes	37
Présentation du CS6x/CS6R	31
Principe d'utilisation	21
Prise BREATH	11
Prise de commande au pied (CS6x)	48
Prise FOOT CONTROLLER (CS6x uniquement).....	10
Prise FOOT SWITCH (CS6x uniquement).....	11
Prise FOOT VOLUME (CS6x uniquement).....	10
Prise OUTPUT L/MONO et R.....	11
Prise PHONES	11
Prise SUSTAIN (CS6x uniquement).....	11
Prises A/D INPUT	11
Prises INDIVIDUAL OUTPUT 1 et 2.....	10

Q

QED EF (Édition rapide d'effet)	124
QED EffectCtrl (Édition rapide d'effet)	81, 103, 109, 148
QED EG (Édition rapide de générateur d'enveloppe)	82, 103, 109, 125, 148
QED Filter (Édition rapide de filtre)	81, 103, 109, 125, 148
QED Level (Niveau d'édition rapide)	81, 103, 109, 124, 147

R

RCV Sw1 (Sélecteur 1 de réception)	134
RCV Sw2 (Sélecteur de réception 2)	134
RCV Sw3 (Sélecteur de réception 3)	134
RCV Sw4 (Sélecteur de réception 4)	134
Réception de GM/XG MIDI (si une carte plug-in à parties multiples a été installée)	167
Réglage /Affichage des paramètres d'octave et de canal de transmission MIDI	118
Réglage /Affichage des paramètres de boutons	75, 118, 142
Réglage de Note Limit (Limite de note)	44
Réglage de Voice name (Nom de voix)	80
Réglage du tempo	44
Réglages des noms de fichiers	174
Réglages des paramètres d'effets	88, 128, 137
Rename (Affectation d'un nouveau nom)	175
Répertoires de fichiers	173
Reproduction de fichier de morceau	162
Reproduction des extraits de phrase	54
Reproduction en chaîne	162

S

Saisie de données	24
Save (Enregistrement)	173
Section de contrôleurs	31, 47
Section du générateur de son	32
Sélecteur HOST SELECT	11
Sélecteur POWER	10
Sélection d'écran	23
Sélection d'éléments (CS6x)	61, 79
Sélection de menu	80
Sélection de mode	21
Sélection de percussions présélectionnées (PRE:DR1 ~ DR8)	76
Sélection de voix de percussions	76, 102
Sélection des percussions utilisateur (INT:DR1/2 et EXT:DR1/2).....	76
Sélection du programme de voix	75
Sélection du type de la fonction Arpège	43, 82
SEQ (Chaîne de séquences)	161
SEQ Demo (Démonstration de séquence)	161
Split (Partage)	67
Start (début).....	54, 150
Status (État)	173
Storing Scenes (Stockage de scènes)	45
Surveillance de voix de carte	108
Sustain (CS6x)	48

T

Titre d'écran	74, 117, 142
TON EG (Générateur d'enveloppe de son)	131
TON Filter (Filtre de son)	130
TON Other (Sons autres)	132
TON Portamento (Son Portamento)	131
Touche [DEC/NO]	9, 24, 76, 143
Touche [EF BYPASS].....	8
Touche [ENTER]	9, 24, 25
Touche [EXIT]	8, 23
Touche [INC/YES]	9, 24, 76, 143
Touche [MASTER KEYBOARD] (CS6x uniquement)	8
Touche [SHIFT]	8, 23
Touches BANK [A] à [H] (CS6x uniquement)	9
Touches MEMORY	9
Touches MODE.....	7
Touches OCTAVE [UP] et [DOWN] (CS6x uniquement).....	6
Touches PROGRAM/PART [1] à [16] (CS6x uniquement)	9
Touches [PROGRAM/PART]	23
Type ARP (Arpège)	82
Types de fichiers	172
Types de paramètres (absolus et relatifs)	25

U

Unité de chorus	65, 84, 128
Unité de réverbération	65, 89, 128
Utilisation comme générateur de sons multi-timbre (mode Performance)	72
Utilisation de la fonction Voice Category Search (Recherche par catégorie de voix)	77
Utilisation de la partie d'entrée A/D	73
Utilisation des touches BANK/PROGRAM (CS6x)	75, 119
Utilisation du maintien de l'Arpeggiator (fonction Arpège)	44

V

VCE Bulk Dump (Vidage en bloc de VCE)	116
VCE Copy (Copie de VCE)	115
VCE Edit Recall (Rappel des éditions de VCE)	115
VCE Initialize (Initialisation de VCE)	115
Vitesse d'échantillonnage et résolution de bits	54
Voice category (Catégorie de voix)	75
Voice Edit (Édition de voix)	21, 60, 78
Voice Name (Nom de voix)	75
Voice Store (Stockage de voix)	116
Voix	27, 36
Voix et performances	27

Z

Zones (CS6x)	137
--------------------	-----

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

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

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
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620, U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & 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

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil LTDA.
Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 011-853-1377

ARGENTINA

Yamaha Music Argentina S.A.
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha de Panama S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: 507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY/SWITZERLAND

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

AUSTRIA

Yamaha Music Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria
Tel: 01-60203900

THE NETHERLANDS

Yamaha Music Nederland
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands
Tel: 030-2828411

BELGIUM

Yamaha Music Belgium
Keiberg Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgium
Tel: 02-7258220

FRANCE

Yamaha Musique France,
Division Professionnelle
BP 70-77312 Marne-la-Vallée 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: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

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

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
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 8B
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

AFRICA

Yamaha Corporation,
International Marketing Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: 971-4-81-5868

ASIA

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA

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

KOREA

Cosmos Corporation
1461-9, Seocho Dong, Seocho Gu, Seoul, Korea
Tel: 02-3486-0011

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-703-0900

PHILIPPINES

Yupango Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
11 Ubi Road #06-00, Meiban Industrial Building, Singapore
Tel: 65-747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
10F, 150, Tun-Hwa Northroad,
Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel: 02-2713-8999

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
121/60-61 RS Tower 17th Floor,
Ratchadaphisek RD., Dindaeng,
Bangkok 10320, Thailand
Tel: 02-641-2951

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

Yamaha Corporation,
International Marketing Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2317

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: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

Yamaha Corporation,
International Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2312

HEAD OFFICE Yamaha Corporation, Electronic Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2445

IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

INFORMATION RELATING TO PERSONAL INJURY, ELECTRICAL SHOCK, AND FIRE HAZARD POSSIBILITIES HAS BEEN INCLUDED IN THIS LIST.

WARNING- When using any electrical or electronic product, basic precautions should always be followed. These precautions include, but are not limited to, the following:

- 1.** Read all Safety Instructions, Installation Instructions, Special Message Section items, and any Assembly Instructions found in this manual BEFORE making any connections, including connection to the main supply.
- 2.** Do not attempt to service this product beyond that described in the user-maintenance instructions. All other servicing should be referred to qualified service personnel.
- 3.** Main Power Supply Verification: Yamaha products are manufactured specifically for the supply voltage in the area where they are to be sold. If you should move, or if any doubt exists about the supply voltage in your area, please contact your dealer for supply voltage verification and (if applicable) instructions. The required supply voltage is printed on the name plate. For name plate location, please refer to the graphic found in the Special Message Section of this manual.
- 4.** DANGER-Grounding Instructions: This product must be grounded and therefore has been equipped with a three pin attachment plug. If this product should malfunction, the ground pin provides a path of low resistance for electrical current, reducing the risk of electrical shock. If your wall socket will not accommodate this type plug, contact an electrician to have the outlet replaced in accordance with local electrical codes. Do NOT modify the plug or change the plug to a different type!
- 5.** WARNING: Do not place this product or any other objects on the power cord or place it in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! If you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.
- 6.** Ventilation: Electronic products, unless specifically designed for enclosed installations, should be placed in locations that do not interfere with proper ventilation. If instructions for enclosed installations are not provided, it must be assumed that unobstructed ventilation is required.
- 7.** Temperature considerations: Electronic products should be installed in locations that do not seriously contribute to their operating temperature. Placement of this product close to heat sources such as radiators, heat registers etc., should be avoided.

8. This product was NOT designed for use in wet/damp locations and should not be used near water or exposed to rain. Examples of wet /damp locations are; near a swimming pool, spa, tub, sink, or wet basement.

9. This product should be used only with the components supplied or; a cart ,rack, or stand that is recommended by the manufacturer. If a cart, rack, or stand is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

10. The power supply cord (plug) should be disconnected from the outlet when electronic products are to be left unused for extended periods of time. Cords should also be disconnected when there is a high probability of lightning and/or electrical storm activity.

11. Care should be taken that objects do not fall and liquids are not spilled into the enclosure through any openings that may exist.

12. Electrical/electronic products should be serviced by a qualified service person when:

- a. The power supply cord has been damaged; or
- b. Objects have fallen, been inserted, or liquids have been spilled into the enclosure through openings; or
- c. The product has been exposed to rain; or
- d. The product does not operate, exhibits a marked change in performance; or
- e. The product has been dropped, or the enclosure of the product has been damaged.

13. This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for a long period of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.

IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

14. Some Yamaha products may have benches and/or accessory mounting fixtures that are either supplied as a part of the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using. Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

PLEASE KEEP THIS MANUAL

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT:

When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE:

This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will

not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM Connecting the Plug and Cord

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED

IMPORTANT. The wires in this mains lead are coloured in accordance with the following code:

GREEN-AND-YELLOW	:EARTH
BLUE	:NEUTRAL
BROWN	:LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-and-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol or colored GREEN or GREEN-and-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

* This applies only to products distributed by Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd. (3 wires)

ADVARSEL!

Lithiumbatteri—Eksplussionsfare ved fejlagtig håndtering. Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type. Levér det brugte batteri tilbage til leverandoren.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren. Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu. Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

(lithium caution)

NEDERLAND / THE NETHERLANDS

- Dit apparaat bevat een lithium batterij voor geheugen back-up.
- This apparatus contains a lithium battery for memory back-up.
- Raadpleeg uw leverancier over de verwijdering van de batterij op het moment dat u het apparaat aan het einde van de levensduur afdankt of de volgende Yamaha Service Afdeling:

Yamaha Music Nederland Service Afdeling
Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
Tel. 030-2828425

- For the removal of the battery at the moment of the disposal at the end of the service life please consult your retailer or Yamaha Service Center as follows:

Yamaha Music Nederland Service Center
Address : Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
Tel : 030-2828425

- Gooi de batterij niet weg, maar lever hem in als KCA.
- Do not throw away the battery. Instead, hand it in as small chemical waste.

(lithium disposal)



Carte enfichable **PLG150-AN** de modelage physique analogique

Elle reproduit les sons gras funky des anciens synthétiseurs analogiques ! Cette carte vous procure un moteur de synthé semblable à celui de l'étonnant synthétiseur de modelage physique analogique AN1x de Yamaha. En plus de toute la gamme d'algorithmes d'ondes, de filtres de résonance, d'OBF et de générateurs d'enveloppe, elle possède également un effet de distorsion et un égaliseur à 3 bandes. Avec la PLG150-AN, les studios amateurs et professionnels pourront produire les sons de synthétiseurs terribles que vous retrouvez dans les morceaux de dance actuels.

Type de générateur de son	AN (Synthèse analogique par modelage physique)
Polyphonie	5 notes
Voix	256 présélections 128 voix utilisateur
Effets	Simulateur d'ampli pour guitare (Distorsion), égaliseur à trois bandes, égaliseur de la partie XG
Interface	Connecteur enfichable (Plug-in) (connecteur numérique I/F à 15 broches)
Dimensions (L) x (P) x (H)	138,5 x 89,0 x 8,5 mm
Weight	65g



Carte Plug In à acoustique virtuelle **PLG150-VL**

La carte enfichable de synthèse modulaire de l'acoustique virtuelle permet de créer des voix aux résonances naturelles, incroyablement expressives, en simulant numériquement les caractéristiques physiques des instruments acoustiques. Grâce à l'architecture fabuleuse de sa synthèse, le contrôle étendu des interprétations en temps réel des voix devient possible, ce qui en fait la carte enfichable idéale pour les clavéristes seuls.

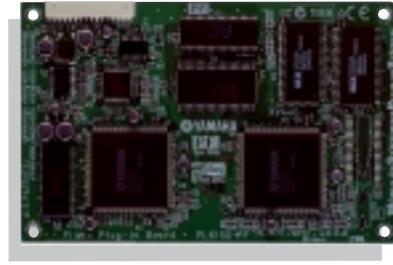
Type de générateur de son	S/A (Synthèse acoustique virtuelle auto-oscillante)
Polyphonie	Monophonie à une note
Voix	256 présélections 70 voix utilisateur
Interface	Connecteur enfichable (Plug-in) (connecteur numérique I/F à 15 broches)
Dimensions (L) x (P) x (H)	138,5 x 89,0 x 8,5 mm
Poids	66g



Carte enfichable **PLG100-VH** d'harmonies vocales

La PLG100-VH ajoute des effets d'harmonie vocale ou de vocodeur puissants à votre voix en branchant simplement un microphone dans la borne d'entrée A/D du CS6x/CS6R et en jouant les accords sur le clavier. Les changements d'intervalles d'harmonies peuvent ainsi être enregistrés sur une piste du séquenceur pour une reproduction automatique – un outil de rêve pour les chanteurs performants ou pour les chanteurs/compositeurs qui veulent composer et enregistrer leurs morceaux à domicile.

Harmonie maximum	3 Voix
Effets	Harmonie du vocodeur, harmonie du désaccord, harmonie des accords, harmonie chromatique
Contrôle des sonorités	Changement de genre (masculin → féminin, féminin → masculin) Vibrato, Volume, Panoramique, Désaccordage
Interface	Connecteur enfichable (Plug-in) (connecteur numérique I/F à 15 broches)
Dimensions (L) x (P) x (H)	138,5 x 89,0 x 8,0 mm
Poids	53g



Carte enfichable **PLG150-PF** de sons de piano

Pour le vrai pianiste, cette carte enfichable est bourrée de centaines de voix de pianos et de claviers soigneusement échantillonnées, allant des pianos de concerts à des pianos droits en passant par les pianos électroniques et les clavecins. Vous pouvez utiliser deux cartes de sons de piano simultanément, pour doubler réellement la polyphonie des sons de piano et atteindre une polyphonie incroyable de 128 notes.

Type de générateur de son	AWM2
Polyphonie	64 notes
Voix	136 présélections
Effets	Réverbération, chorus, insertion, égaliseur à 2 bandes
Interface	Connecteur enfichable (Plug-in) (connecteur numérique I/F à 15 broches)
Dimensions (L) x (P) x (H)	138,5 x 89,0 x 8,5 mm
Poids	72g



Carte Plug In DX/TX avancée **PLG150-DX**

Ajoutez les sons classiques du célèbre synthétiseur DX-7 de Yamaha au CS6x/CS6R. La PLG150-DX possède les mêmes caractéristiques que le système de génération de sons FM polyphonique à 16 notes – 6 opérateurs qui a emmené l'industrie des synthétiseurs au cœur de la tourmente. Cette carte est un must pour les clavéristes performants ainsi que pour tous les producteurs de musique contemporaine.

Type de générateur de son	Synthèse FM
Polyphonie	16 notes
Voix	912 voix présélectionnées 64 voix utilisateur
Effets	Egaliseur de parties, filtre passe-bas, passe haut
Interface	Connecteur enfichable (connecteur I/F numérique à 15 broches)
Dimensions (L) x (P) x (H)	138,5 x 89,0 x 8,5 mm
Poids	63g



Carte enfichable **PLG100-XG** avec les sons des générateurs de son XG

Cette carte Plug In vous offre plus de 400 voix échantillonnées, de qualité professionnelle, et 21 kits de batterie ainsi qu'une polyphonie supplémentaire de 32 notes. En outre, elle supporte entièrement les spécifications XG MIDI de sorte que vous pouvez l'utiliser pour reproduire des fichiers de morceaux MIDI XG SMF standards (Format 0) et des fichiers de morceaux MIDI provenant d'un séquenceur externe ou du séquenceur interne du CS6x/CS6R. Les amateurs des enregistrements à domicile trouveront cette carte enfichable particulièrement indispensable comme supplément au CS6x/CS6R.

Type de générateur de son	AWM2
Polyphonie	32 notes
Voix	Présélectionnées normales: 424, kits de batterie: 21
Effets	Reverb, Chorus, Variation
Interface	Connecteur enfichable (connecteur I/F numérique à 15 broches)
Dimensions (L) x (P) x (H)	138,5 x 89,0 x 8,5 mm
Poids	64g

