

# Générateur de son TG33

Manuel d'utilisation

## Félicitations!

Vous venez d'entrer dans le monde fantastique de la synthèse vectorielle, qui allie la technologie avancée de reproduction d'échantillons AWM Yamaha à une génération de son FM hautement performante. La synthèse vectorielle vous permet de créer et de contrôler des sons synthétiques avec une facilité sans précédent, d'une manière éminemment intime et "humaine", qui maintient un contact étroit entre votre musique et vous. Le contrôle vectoriel vous permet de mélanger les sons manuellement en temps réel et des vecteurs dynamiques vous permettent d'"enregistrer" des mouvements vectoriels qui sont reproduits automatiquement lorsque vous jouez une note. Le TG33 se veut également très souple pour des compositions même très complexes. Son mode Multi permet de contrôler simultanément jusqu'à 16 "instruments" différents sur des canaux MIDI différents avec une polyphonie à 32 notes maximum.

Au fur et à mesure de l'utilisation du TG33, vous constaterez que les "vecteurs" constitueront une partie indispensable de votre répertoire musical.

- Générateurs de son AWM et FM Yamaha offrant un son supérieur et une plus grande souplesse tonale.
- Mode multi-play 16 canaux complètement programmable avec une polyphonie à 32 notes fournit une flexibilité extraordinaire pour le contrôle par séquenceur.
- 16 emplacements de mémoire pour des configurations multi-play.
- Architecture de voix à 2 éléments ou 4 éléments combinant les formes d'onde AWM et FM dans une seule voix.
- Commande vectorielle permettant le contrôle en deux axes du niveau et du désaccordage des éléments.
- Des vecteurs dynamiques de niveau et de désaccordage peuvent être facilement enregistrés en temps réel.
- 128 formes d'onde AWM pré-sélectionnées et 256 formes d'onde FM pré-sélectionnées constituent une formidable banque d'éléments sonores à partir de laquelle vous pouvez créer de nouvelles voix.
- 128 voix pré-sélectionnées et 64 emplacements de mémoire pour les voix de l'utilisateur.
- Des cartes d'extension de mémoire offrent des possibilités de stockage et de copie illimitées.
- Des fonctions d'édition repensées facilitent la création de nouvelles voix, sans pratiquement aucune programmation.
- Paramètres détaillés pour une programmation en profondeur si nécessaire.
- 16 effets numériques internes comprenant la réverbération, le retard et la distorsion.
- Doubles sorties stéréo.
- Format standard en rack - Des adaptateurs d'encastrement appropriés sont fournis.

# TABLE DES MATIERES

COMMENT UTILISER CE MANUEL .....	1	Panneau avant .....	3
PRECAUTIONS .....	2	Panneau arrière.....	6
LES COMMANDES ET CONNECTEURS.....	3	Montage en rack du TG33 .....	7

## PARTIE APPRENTISSAGE

---

<b>1. INSTALLATION ET REGLAGES .....</b>	<b>11</b>	Stocker des données de voix éditée dans la mémoire	
Connexions .....	11	INTERNAL .....	29
Procédure de mise sous tension .....	11	Conclusion .....	30
Faire correspondre les canaux MIDI.....	12	<b>4. PROGRAMMATION DE VOIX</b>	
Démonstration .....	12	<b>INSTANTANEE .....</b>	<b>31</b>
<b>2. SELECTIONNER ET JOUER LES VOIX .....</b>	<b>13</b>	Conclusion .....	32
Les mémoires de voix PRESET,		<b>5. LES MODES MULTI PLAY &amp; EDIT .....</b>	<b>33</b>
INTERNAL et CARD.....	13	Qu'est-ce qu'une configuration MULTI PLAY .....	34
Sélectionner le mode VOICE PLAY,		Polyphonie MULTI PLAY & Allocation de voix	
une mémoire de voix et une voix .....	15	dynamique.....	34
<b>3. VECTEURS .....</b>	<b>17</b>	Sélection d'une configuration MULTI PLAY .....	34
Configuration de voix .....	17	Créer une configuration simple MULTI PLAY à quatre	
Deux types de vecteurs: manuels et dynamiques.....	17	voix .....	35
Contrôle vectoriel manuel .....	18	Stocker des données de configuration MULTI PLAY	
Un exercice .....	19	éditée dans la mémoire INTERNAL .....	38
Enregistrer un vecteur dynamique original .....	27	Conclusion .....	39

## PARTIE REFERENCE

---

<b>VOICE COMMON .....</b>	<b>43</b>	<b>VOICE VECTOR .....</b>	<b>51</b>
CONFIGURATION .....	45	LEVEL SPEED (Vector Rate) .....	53
EFFECT (Type, Balance & Send Level) .....	45	LEVEL RECORD .....	53
PITCH BEND .....	46	LEVEL EDIT (Step, X-axis, Y-axis & Time) .....	53
WHEEL (Amplitude & Pitch Modulation).....	46	DETUNE SPEED (Vector Rate) .....	55
AFTER TOUCH (Amplitude & Pitch Modulation,		DETUNE RECORD .....	55
Pitch & Level Control) .....	46	DETUNE EDIT	
ENVELOPE (Attack & Release Rates) .....	47	(Step, X-axis, Y-axis & Time) .....	55
RANDOM (Element, Level Vectors & Detune Vectors) .....	48	<b>ELEMENT TONE .....</b>	<b>57</b>
NAME .....	48	WAVE TYPE.....	60
VOICE INITIALIZE .....	49	FREQUENCY SHIFT .....	62
VOICE RECALL .....	50		

VOLUME .....	62	<b>UTILITY SYSTEM .....</b>	<b>83</b>
PAN .....	62	MASTER TUNE .....	85
VELOCITY SENSITIVITY .....	63	TRANSPOSE .....	85
AFTER TOUCH SENSITIVITY .....	63	CONTROLLER RESET .....	85
TONE (Level & Feedback: Eléments FM B et D uniquement) .....	64	<b>UTILITY MIDI .....</b>	<b>87</b>
LFO (Oscillateur basse fréquence) AM Depth, PM Depth, Type, Delay, Rate & Speed .....	64	VOICE RECEIVE CHANNEL .....	89
<b>ELEMENT ENVELOPE .....</b>	<b>67</b>	VECTOR CHANNEL .....	89
TYPE .....	69	MIDI PROGRAM CHANGE .....	89
DELAY (Delay Rate & ON/OFF) .....	70	EXCLUSIVE ON/OFF & DEVICE NUMBER .....	90
INITIAL LEVEL .....	70	BULK TRANSMIT .....	91
ATTACK (Level & Rate) .....	70	<b>UTILITY CARD .....</b>	<b>93</b>
DECAY 1 (Level & Rate) .....	71	SAVE TO CARD .....	95
DECAY 2 (Level & Rate) .....	71	LOAD DATA SELECT & LOAD FROM CARD .....	95
RELEASE RATE .....	72	CARD FORMAT .....	96
LEVEL SCALING .....	72	CARD BANK SELECT .....	96
RATE SCALING .....	72	<b>MESSAGES D'ERREUR .....</b>	<b>97</b>
<b>MULTI .....</b>	<b>75</b>	<b>FICHE TECHNIQUE .....</b>	<b>98</b>
VOICE NUMBER .....	77	<b>INDEX .....</b>	<b>99</b>
VOLUME .....	77	<b>MIDI DATA FORMAT .....</b>	<b>ADD1</b>
DETUNE .....	77		
NOTE SHIFT .....	78		
PAN .....	78		
ASSIGN MODE .....	79		
SEND GROUP SELECT .....	79		
OUTPUT SELECT .....	80		
EFFECT (Type, Balance & G1/G2 Send Levels) .....	80		
NAME .....	81		
MULTI INITIALIZE .....	81		
MULTI RECALL .....	82		

# COMMENT UTILISER CE MANUEL

---

Ce manuel est divisé en deux parties : une partie APPRENTISSAGE et une partie REFERENCE.

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

La partie APPRENTISSAGE contient cinq leçons qui vous guident pas à pas à travers les opérations principales du TG33.

1. INSTALLATION ET RÉGLAGES [Page 11]  
Réaliser un système de base.
2. SÉLECTIONNER ET JOUER LES VOIX [Page 13]  
Sélectionner et jouer les voix à partir des banques PRESET, INTERNAL et CARD.
3. VECTEURS [Page 17]  
Comprendre et utiliser les vecteurs manuels et dynamiques.
4. PROGRAMMATION DE VOIX INSTANTANÉE [Page 31]  
La façon la plus rapide de créer une gamme illimitée de nouvelles voix pour le TG33.
5. LES MODES MULTI PLAY & EDIT [Page 33]  
Comment configurer et utiliser les possibilités extensives "MULTI PLAY" du TG33 avec un séquenceur ou un ordinateur musical.

Votre apprentissage sera le plus rapide et le plus efficace, si vous passez en revue les différentes opérations, tout en les effectuant sur votre TG33. Lorsque vous aurez compris et utilisé toutes les fonctions expliquées dans la partie "APPRENTISSAGE", vous maîtriserez votre TG33 suffisamment bien, pour n'avoir, à l'avenir, plus besoin que de la partie "REFERENCE".

## Que trouve-t-on dans la partie REFERENCE?

La partie REFERENCE est la section technique de ce manuel, dans laquelle est décrite en détails chacune des nombreuses fonctions du TG33. La partie REFERENCE est elle-même divisée en huit sections décrivant chacune les fonctions appartenant à un mode d'édition ou utilitaire particulier.

1. VOICE COMMON [Page 43]
2. VOICE VECTOR [Page 51]
3. ELEMENT TONE [Page 57]
4. ELEMENT ENVELOPE [Page 67]
5. MULTI [Page 75]
6. UTILITY SYSTEM [Page 83]
7. UTILITY MIDI [Page 87]
8. UTILITY CARD [Page 93]

Lorsque vous aurez parcouru la section APPRENTISSAGE et serez familiarisé avec le fonctionnement du TG33, vous ne devrez vous reporter à la partie REFERENCE que de manière occasionnelle pour connaître les détails de fonctions que vous n'aurez pas encore rencontrées ou pour vous rafraîchir la mémoire.

Chaque section de la partie REFERENCE possède son propre sommaire, ce qui vous permettra de localiser aisément une fonction particulière. Vous pouvez également utiliser l'INDEX donné à la fin de ce manuel pour rechercher une fonction ou référence.

# PRECAUTIONS

## VEUILLEZ LIRE CECI AVANT DE COMMENCER !!

- 1. Evitez la chaleur excessive, l'humidité, la poussière et les vibrations**

Evitez de placer cet appareil dans des endroits où il risque d'être exposé à des températures élevées ou à une humidité excessive — comme à proximité des appareils de chauffage, etc. Evitez également les endroits soumis à l'accumulation de poussières ou à des vibrations susceptibles d'occasionner des problèmes mécaniques.
- 2. Evitez les chocs**

Les chocs violents peuvent entraîner des dommages. Manipulez l'appareil avec précaution.
- 3. N'ouvrez pas le coffret et n'essayez pas de réparer ou modifier**

Cet appareil ne contient aucune pièce que l'utilisateur soit en mesure de réviser lui-même. Veuillez vous adresser à un centre de service Yamaha qualifié. Le fait d'ouvrir le boîtier et/ou de modifier les circuits internes annule automatiquement la garantie.
- 4. Assurez-vous que le courant soit coupé avant de faire ou défaire des connexions**

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

Lorsque vous branchez ou débranchez un câble, tenez-le toujours par la fiche. Ne tirez pas sur le cordon.
- 6. Nettoyez le coffre avec un chiffon doux et sec**

N'utilisez jamais de solvants tels que de la benzène ou du diluant pour nettoyer l'appareil. Contentez-vous de l'essuyer avec un chiffon doux et sec.
- 7. Utilisez toujours un courant d'alimentation correct**

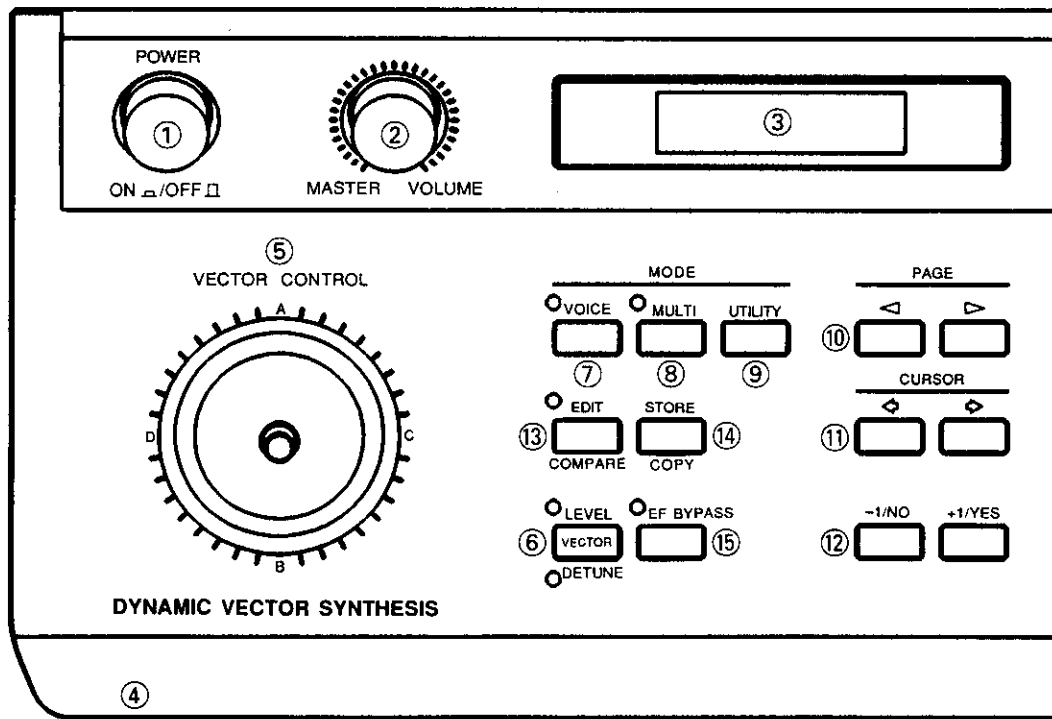
Utilisez toujours l'adaptateur fourni avec l'appareil pour alimenter le TG33. Si vous perdez ou endommagez l'adaptateur, un adaptateur de rechange du même type peut être obtenu chez votre revendeur Yamaha. Assurez-vous que la tension spécifiée corresponde bien à celle utilisée dans votre région avant d'utiliser l'appareil. La tension correcte est marquée sur l'adaptateur (INPUT).
- 8. Interférences électriques**

Parce qu'il contient des circuits numériques, le TG33 peut être la cause d'interférences et de parasites s'il est placé trop près d'un téléviseur, d'un poste de radio ou d'un appareil similaire. Si vous rencontrez ce problème, écartez un peu le TG33 de l'appareil affecté.
- 9. Conservation de mémoire**

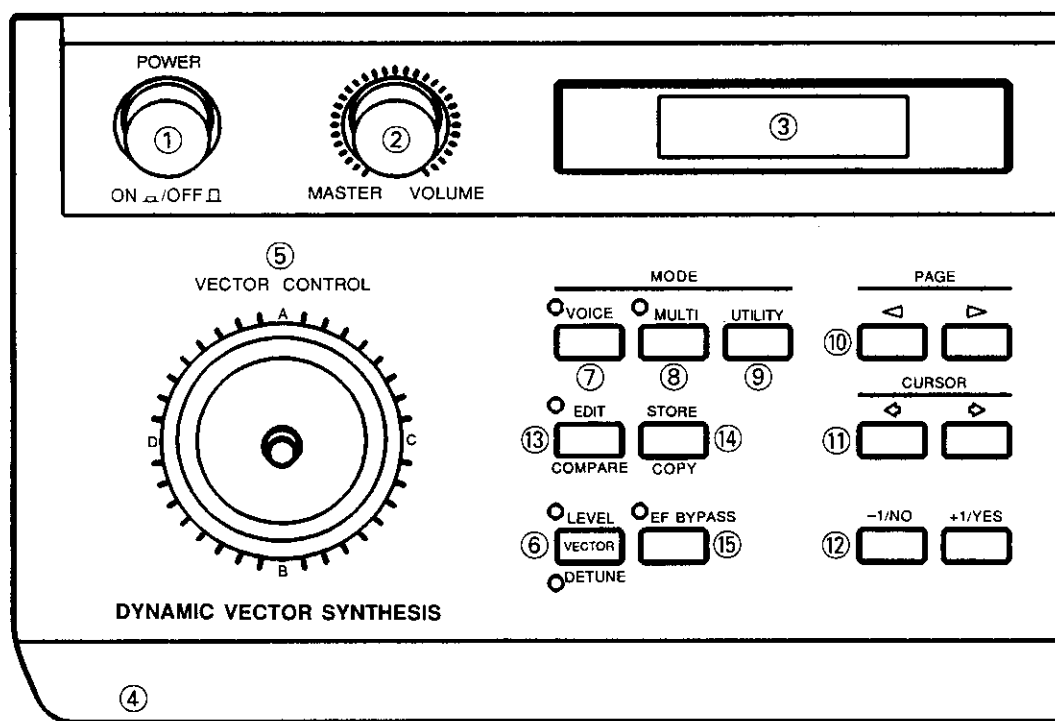
Le TG33 contient une pile de sauvegarde qui maintient le contenu de la mémoire RAM interne même lorsque l'alimentation est coupée. Dans des conditions normales, la durée de vie de la pile de sauvegarde est d'environ 5 ans.  
Lorsque la tension de la pile tombe à un niveau trop bas pour maintenir le contenu de la mémoire, l'affichage du TG33 indique "Change Int bat!". Faites alors remplacer la pile interne par un centre de service Yamaha qualifié. Ne tentez pas vous-même de remplacer la pile ni d'ouvrir le boîtier ni de modifier les circuits internes. Cela annulera automatiquement la garantie.

# LES COMMANDES ET CONNECTEURS

## ■ PANNEAU AVANT



- 1 Interrupteur [POWER]**  
Appuyez pour mettre l'appareil sous ou hors tension.
- 2 Commande [MASTER VOLUME]**  
La commande [MASTER VOLUME] contrôle le volume du son fourni via la prise OUTPUT 1 du panneau arrière et la prise PHONES du panneau avant. La commande [MASTER VOLUME] n'affecte pas le niveau de sortie de la prise OUTPUT 2 du panneau arrière.
- 3 Ecran d'affichage à cristaux liquides**  
Ce panneau d'affichage à cristaux liquides éclairé de 2 lignes de 16 caractères indique le nom de la voix ou de la configuration multi play sélectionnée en mode voice ou multi play, ainsi que les noms des fonctions et paramètres en mode utilitaire ou d'édition.
- 4 Prise PHONES**  
Accepte une paire d'écouteurs stéréo standard (fiche "jack" de 1/4 pouce) pour une écoute au casque sans amplification externe.
- 5 [VECTOR CONTROL]**  
Cette commande est la clé du système de synthèse vectorielle du TG33. La commande [VECTOR CONTROL] vous permet de contrôler manuellement le niveau de désaccordage pour 2 ou 4 "éléments" de voix simultanément. Elle vous permet également d'enregistrer en temps réel les vecteurs dynamiques de niveau et de désaccordage.
- 6 Touche [VECTOR] et voyants [LEVEL/DETUNE]**  
La touche [VECTOR] sert à sélectionner le contrôle du niveau ou du désaccordage ou à désactiver le contrôle vectoriel.
- 7 Touche [VOICE] et voyant**  
Sélectionne le mode VOICE PLAY normal, dans lequel les voix internes, sur carte ou présélectionnées du TG33 peuvent être jouées via le clavier ou un autre contrôleur connecté à la prise MIDI IN.



**⑧ Touche [MULTI] et voyant**

Sélectionne le mode MULTI PLAY, dans lequel jusqu'à 16 voix peuvent être jouées sur 16 canaux MIDI différents.

**⑨ Touche [UTILITY]**

Sélectionne le mode UTILITY qui donne accès à toutes les fonctions utilitaires système, MIDI et carte.

**⑩ Touches PAGE [◀] et [▶]**

Ces touches sont utilisées pour sélectionner les différentes fonctions dans les modes VOICE EDIT, MULTI EDIT ou UTILITY. La touche PAGE [▶] permet de parcourir les fonctions en avant, tandis que la touche PAGE [◀] permet de les parcourir en sens inverse.

**⑪ Touches CURSOR [◀] et [▶]**

Déplacent le curseur de l'écran de paramètre en paramètre dans de nombreuses fonctions d'édition et utilitaires du TG33.

**⑫ Touches [-1/NO] et [+1/YES]**

Sélectionnent les voix et configurations MULTIPLAY et sont également utilisées conjointement à la commande [DATA ENTRY] pour éditer les valeurs des paramètres

dans les différents modes d'édition du TG33. Ces touches peuvent être soit pressées brièvement pour un changement pas à pas dans la direction spécifiée ou maintenues pour un défilement continu. Ces touches sont également utilisées pour répondre à la demande de confirmation "Are you sure?" lors de la sauvegarde ou initialisation de données.

**⑬ Touche [EDIT/COMPARE] et voyant**

Active le mode VOICE EDIT ou MULTI EDIT. Active également la fonction COMPARE dans l'un des modes d'édition, pour permettre une comparaison rapide entre les voix ou configurations multi play originales et éditées.

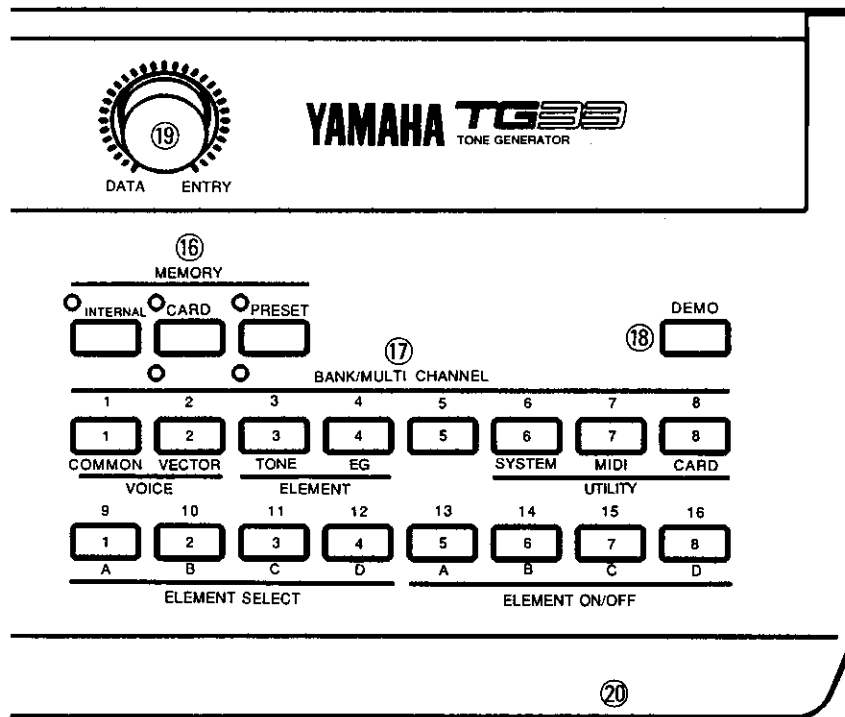
**⑭ Touche [STORE/COPY]**

Sert à mémoriser les données éditées dans un emplacement de mémoire interne ou sur carte. Sélectionne également plusieurs fonctions pratiques de copie de données dans les modes d'édition de voix et de multi.

**⑮ Touche [EF BYPASS] et voyant**

Lorsque vous appuyez sur cette touche et que son voyant est allumé, tous les effets internes du TG33 sont contournés et le son direct des voix peut être entendu. Appuyez à nouveau sur cette touche pour éteindre le voyant et réactiver les effets.





**16 Touches et voyants [INTERNAL], [CARD] et [PRESET]**

Sélectionnent la banque de données (présélections 1 ou 2, interne, ou sur carte) dans laquelle les voix et configurations multi play peuvent être sélectionnées.

**17 Touches de sélection [BANK/MULTI CHANNEL], accès de mode Edit/Utility et commande d'élément**

Dans le mode VOICE PLAY ou MULTI PLAY, les touches de la rangée du haut - [1] à [8] - servent à sélectionner la banque de la voix ou de la configuration MULTI PLAY à utiliser, tandis que les touches de la rangée du bas - [1] à [8] - servent à sélectionner le numéro de la voix ou de la configuration multi play à utiliser.

Dans le mode VOICE EDIT ou UTILITY, les touches de la rangée du haut sont utilisées pour sélectionner le groupe de fonctions d'édition ou utilitaires souhaité (indications en vert en dessous des touches).

Dans les modes d'édition ELEMENT TONE ou ELEMENT ENVELOPE, les touches de la rangée du bas sont utilisées pour sélectionner les éléments individuels et activer ou désactiver les éléments individuels pour l'édition (indications en vert en dessous des touches).

Dans le mode MULTI EDIT, les petits numéros blancs

situés au-dessus des touches [1] à [16] se rapportent aux canaux MIDI, et ces touches sont utilisées pour sélectionner les données des canaux MIDI à éditer.

**18 Touche [DEMO]**

Vous permet d'entendre un morceau de démonstration - tout ce que le TG33 peut faire pour vous.

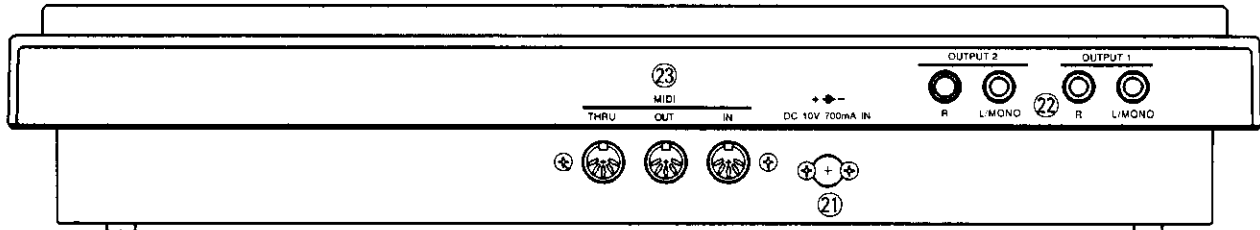
**19 Commande [DATA ENTRY]**

La commande [DATA ENTRY] offre le moyen le plus rapide de sélectionner une valeur dans le mode VOICE ou MULTI EDIT ainsi que dans le mode UTILITY. Généralement, une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre de la commande [DATA ENTRY] augmente la valeur du paramètre sélectionné, tandis qu'une rotation dans le sens contraire des aiguilles d'une montre diminue la valeur. Les réglages par pas fins peuvent être effectués à l'aide des touches [-1/NO] et [+1/YES].

**20 Trappe CARD**

La trappe CARD accepte des cartes de mémoire Yamaha MCD64 ou MCD32 pour le stockage ou la récupération des voix et des données multi play du TG33.

## ■ PANNEAU ARRIERE



### ① Prise DC 10V 700mA IN

Le cordon de sortie DC de l'adaptateur fourni se branche à cette prise. Avant de connecter le cordon d'alimentation, assurez-vous que l'interrupteur POWER du TG33 soit en position OFF, puis branchez le cordon de l'adaptateur à la prise DC 10V 700mA IN et, enfin, la fiche de l'adaptateur dans une prise de courant murale.

#### ATTENTION!

N'essayez pas d'utiliser un adaptateur différent avec le TG33. L'utilisation d'un adaptateur qui ne convient pas peut occasionner des dommages irréparables au TG33 et causer un risque d'électrocution.

### ② Prises OUTPUT 1 et OUTPUT 2 (R et L/MONO)

Ces prises constituent les deux paires de sorties stéréo du TG33 - OUTPUT 1 et OUTPUT 2, auxquelles peuvent être assignées différentes voix dans le mode MULTI EDIT. Veuillez remarquer que les effets du TG33 ne s'appliquent qu'aux voix assignées à OUTPUT 1. Si une fiche est insérée seulement dans la prise L/MONO d'une paire de sorties, les signaux des voies gauche et droite sont combinés et délivrés via cette prise (pour la connexion à un système monaural).

### ③ Connecteurs MIDI IN, OUT et THRU

Le connecteur MIDI IN reçoit les données d'un séquenceur ou autre contrôleur MIDI utilisé pour contrôler le TG33. Le connecteur MIDI THRU retransmet les données reçues sur le connecteur MIDI IN, ce qui permet la connexion en chaîne de plusieurs appareils. Le connecteur MIDI OUT transmet les données correspondant aux différentes opérations du TG33 ou des blocs de données lorsque l'une des fonctions MIDI de transmission de données de voix est activée.

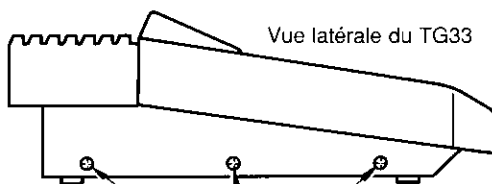
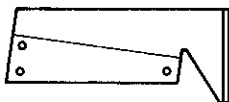
## Montage en rack du TG33

Le TG33 est fourni avec une paire de supports pour montage en rack standard qui peuvent être fixés sur les côtés du TG33 de plusieurs façons pour obtenir un choix de positions et d'angles de montage.

Fixez les supports de la manière requise en retirant temporairement deux des trois vis se trouvant de chaque côté du TG33, maintenez les angles en place, puis replacez convenablement les vis de la façon illustrée ci-contre.

Comme chaque support requiert deux vis et que trois sont fournies par côté, vous disposez de deux vis de rechange. Si vous avez besoin de vis de montage supplémentaires, veuillez contacter votre revendeur Yamaha.

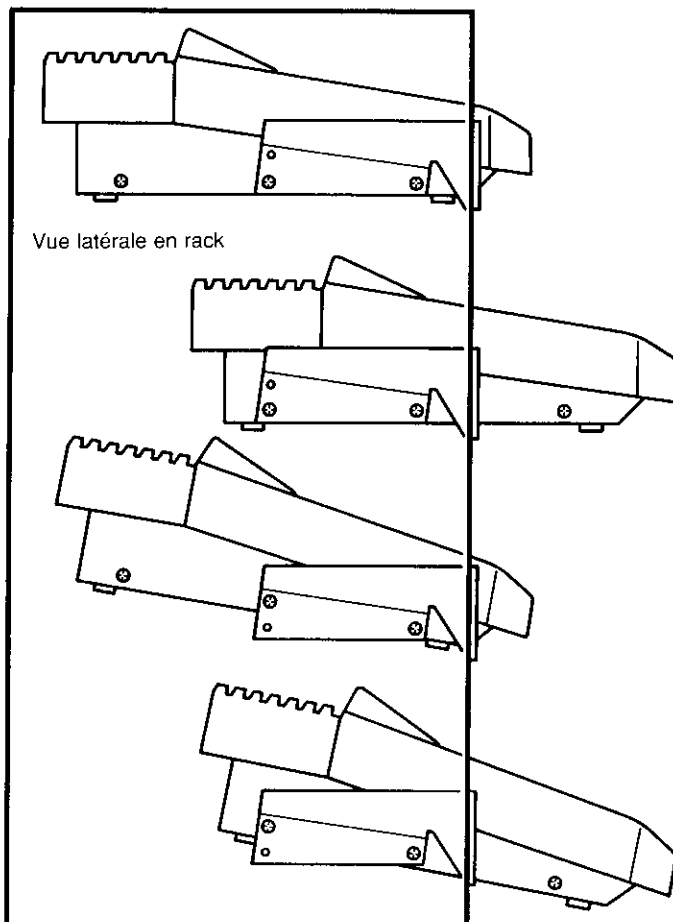
Supports pour montage en rack standard (1 ou 2)



Vue latérale du TG33

Vis de montage de support

4 variantes de montage en rack



Vue latérale en rack



# PARTIE APPRENTISSAGE

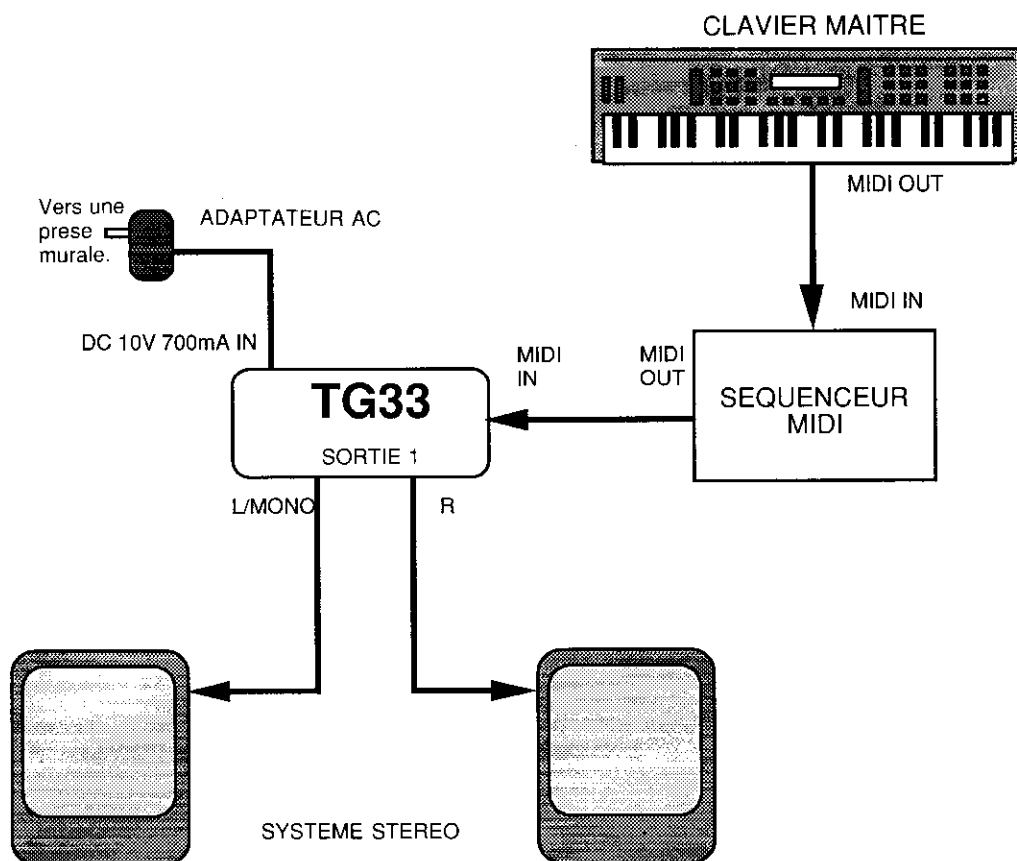


# 1. INSTALLATION ET REGLAGES

## Connexions

Le schéma ci-dessous indique les connexions de base dans un système composé du TG33 et d'un clavier-maître, d'un séquenceur MIDI et d'un système de son stéréo.

**ATTENTION!!!:** Avant d'effectuer les connexions, assurez-vous que le TG33 et votre système d'amplification soient débranchés.



**NOTE:** Si vous connectez le TG33 à d'autres dispositifs MIDI, veillez à utiliser des câbles MIDI de haute qualité, d'une longueur ne dépassant pas 15 mètres. Des câbles plus longs peuvent produire des interférences.

## Procédure de mise sous tension

1. Assurez-vous que le volume du TG33 et de votre système d'amplification soient réduits au niveau minimum avant de mettre les appareils sous tension.
2. Mettez le clavier-maître sous tension.
3. Mettez le séquenceur sous tension.
4. Mettez le TG33 sous tension.
5. Mettez le système d'amplification sous tension.
6. Augmentez le volume du système d'amplification à un niveau raisonnable.
7. Augmentez progressivement la commande **VOLUME** du TG33 tout en jouant sur le clavier pour fixer le volume au niveau d'écoute désiré.

## Faire correspondre les canaux MIDI

Référez-vous aux manuels d'utilisation de votre clavier-maître et de votre séquenceur pour vous assurer qu'ils soient correctement branchés et que le canal de transmission MIDI du clavier corresponde au canal de réception MIDI du séquenceur. Effectuez également si nécessaire les réglages spéciaux pour contrôler si les données MIDI reçues de votre clavier par votre séquenceur sont transmises simultanément au TG33 par l'intermédiaire de la borne MIDI OUT.

Contrôlez également si le TG33 est réglé pour recevoir les données sur le canal MIDI approprié de la façon suivante:

1. Appuyez sur la touche [UTILITY] pour sélectionner le mode UTILITY.
2. Appuyez sur la touche [UTILITY MIDI] (touche [7] BANK/MULTI CHANNEL) pour sélectionner le groupe de fonctions MIDI UTILITY.
3. Utilisez les touches PAGE [◀] et [▶] pour localiser l'affichage suivant:



UM MIDI  
Receive Ch= 1

4. Utilisez la commande DATA ENTRY ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour régler le numéro du canal de réception sur le canal sur lequel votre séquenceur est en train de transmettre ou sélectionnez "omni" pour permettre la réception sur les 16 canaux MIDI.
5. Appuyez sur la touche [VOICE] pour retourner au mode VOICE PLAY.

## Démonstration

Une séquence de démonstration est programmée dans le TG33 pour vous permettre d'apprécier les possibilités offertes par cet instrument. Faites donc une pause et écoutez la démonstration:

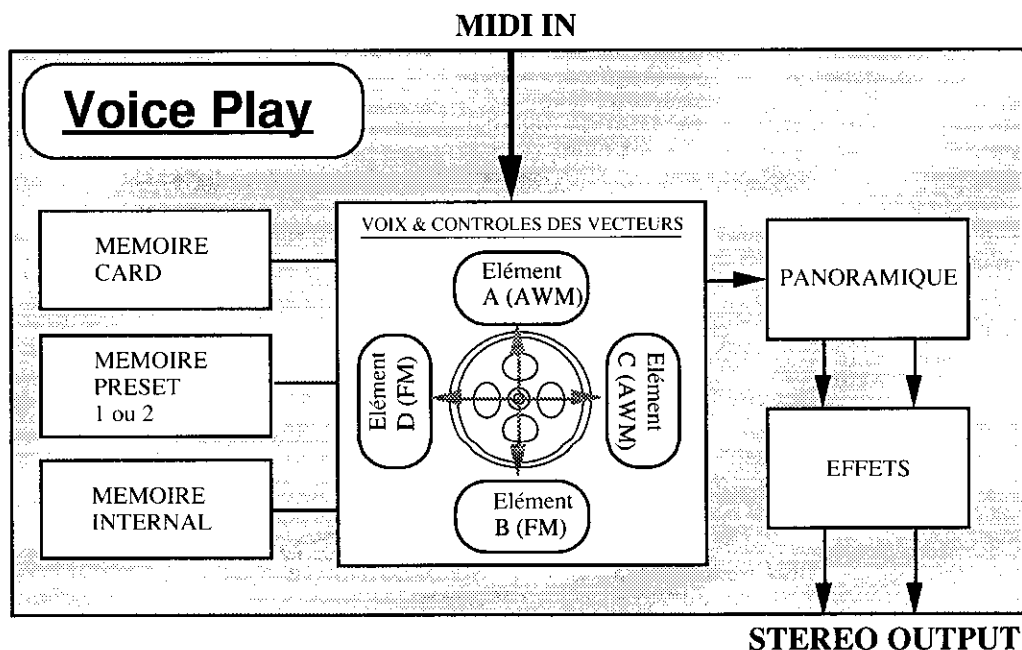
1. Appuyez sur la touche [DEMO]. "YES" to START" apparaît sur l'écran.
2. Appuyez sur la touche [+1/YES] pour lancer la reproduction du morceau de démonstration. "NO" to STOP" apparaît sur l'écran.
3. Appuyez sur la touche [-1/NO] lorsque vous voulez arrêter la reproduction de la démonstration.



## 2. SELECTIONNER ET JOUER LES VOIX

Les mémoires de voix  
PRESET, INTERNAL et  
CARD

Voici une vue globale du mode VOICE PLAY du TG33:



Veillez remarquer que les voix jouées par le TG33 peuvent provenir de trois sources différentes: la mémoire des voix présélectionnées (PRESET 1 ou 2), la mémoire de voix INTERNAL et la mémoire de voix CARD.

### PRESET

La mémoire de voix PRESET contient 128 voix pré-programmées en ROM (mémoire à lecture uniquement) qui ne peuvent pas être effacées ou modifiées de quelque manière que ce soit. La mémoire de voix contient deux banques - PRESET 1 et PRESET 2 qui ont chacune 64 voix. Les banques PRESET 1 et PRESET 2 sont représentées sur l'affichage respectivement par "P1" et "P2". Pour les identifier plus facilement, le témoin situé au-dessus de la touche [PRESET] s'allume lorsque vous sélectionnez PRESET 1 et le témoin situé au-dessous de la touche [PRESET] s'allume lorsque vous sélectionnez PRESET 2.

## Liste des voix présélectionnées

### PRESET 1

\*EL = N° d'éléments

	N°	Nom de la voix	EL*		N°	Nom de la voix	EL*		N°	Nom de la voix	EL*		N°	Nom de la voix	EL*
1	1.1	SP*Pro33	4	17	3.1	SC:Groov	2	33	5.1	SL*Sync	4	49	7.1	SE*Mount	4
2	1.2	SP*Echo	4	18	3.2	SC*Airy	4	34	5.2	SL*VCO	4	50	7.2	SE*5.PM	4
3	1.3	SP*BelSt	4	19	3.3	SC*Solid	4	35	5.3	SL*Chic	4	51	7.3	SE*FlyBy	4
4	1.4	SP*Full	4	20	3.4	SC*Sweep	4	36	5.4	SL*Mini	2	52	7.4	SE*Fear	4
5	1.5	SP*Ice	4	21	3.5	SC*Drops	4	37	5.5	SL*Wisul	4	53	7.5	SE*Wolvs	2
6	1.6	SP*Dandy	4	22	3.6	SC*Euro	4	38	5.6	SL*Blues	4	54	7.6	SE*Hades	4
7	1.7	SP*Arkle	4	23	3.7	SC*Decay	4	39	5.7	SL:Cosmo	2	55	7.7	SE*Neuro	4
8	1.8	SP*BrVec	4	24	3.8	SC:Steel	2	40	5.8	SL*Super	4	56	7.8	SE*Angel	4
9	2.1	SP*Matrx	4	25	4.1	SC*Rude	4	41	6.1	ME*Vecta	4	57	8.1	SQ:MrSeq	2
10	2.2	SP*Gut	4	26	4.2	SC*Beliz	4	42	6.2	ME*NuAge	4	58	8.2	SQ:It	2
11	2.3	SP*Omni	4	27	4.3	SC*Pluck	4	43	6.3	ME*Hit+	4	59	8.3	SQ*Id	4
12	2.4	SP*Oiled	4	28	4.4	SC*Glass	4	44	6.4	ME*Glace	4	60	8.4	SQ*Wrapa	4
13	2.5	SP*Ace	4	29	4.5	SC*Wood	4	45	6.5	ME*Astro	4	61	8.5	SQ*TG809	4
14	2.6	SP*Quire	4	30	4.6	SC*Wire	4	46	6.6	ME*Vger	4	62	8.6	SQ*Devol	4
15	2.7	SP*Digit	4	31	4.7	SC*Cave	4	47	6.7	ME*Hitch	4	63	8.7	DR:Kit	2
16	2.8	SP*Swell	4	32	4.8	SC*Wispa	4	48	6.8	ME*Indus	4	64	8.8	DR*EFX	4

### PRESET 2

\*EL = N° d'éléments

	N°	Nom de la voix	EL*		N°	Nom de la voix	EL*		N°	Nom de la voix	EL*		N°	Nom de la voix	EL*
1	1.1	EP*Arlad	4	17	3.1	BA*Slap	4	33	5.1	BR*Power	4	49	7.1	ST*Arco	4
2	1.2	AP:Piano	2	18	3.2	BA*Atack	4	34	5.2	BR*Fanfr	4	50	7.2	ST*Chmbr	2
3	1.3	EP*Malet	4	19	3.3	BA*Seq	4	35	5.3	BR*Class	4	51	7.3	ST*Full	4
4	1.4	AP*ApStr	4	20	3.4	BA*Trad	4	36	5.4	BR*Reeds	4	52	7.4	ST*Pizza	2
5	1.5	EP:Dx6op	2	21	3.5	BA:Pick	2	37	5.5	BR*Chill	4	53	7.5	ST*CelSt	4
6	1.6	EP*Pin	4	22	3.6	BA*Syn	4	38	5.6	BR*Zeus	4	54	7.6	ST*Exel	4
7	1.7	EP*New DX	4	23	3.7	BA:Rezz	2	39	5.7	BR*Moot	4	55	7.7	ST*Synth	4
8	1.8	EP*Fosta	4	24	3.8	BA*Unisn	4	40	5.8	BR*Anlog	4	56	7.8	ST*Eroid	4
9	2.1	OR*Gospl	4	25	4.1	BA:Fingr	2	41	6.1	BR:FrHm	2	57	8.1	CH*Modrn	4
10	2.2	OR*Rock	4	26	4.2	BA*Frtls	4	42	6.2	BR:Trmpt	2	58	8.2	CH*Duwop	4
11	2.3	OR*Pipe	4	27	4.3	BA:Wood	2	43	6.3	BR*Tromb	4	59	8.3	CH*Itopy	4
12	2.4	OR*Perc	4	28	4.4	PL*Foksy	4	44	6.4	WN*Sax	4	60	8.4	CH*Astiz	4
13	2.5	KY*Squez	4	29	4.5	PL*12Str	4	45	6.5	WN:Pan	2	61	8.5	PC:Marim	2
14	2.6	KY:Hrpsi	2	30	4.6	PL*Mute	4	46	6.6	WN:Oboe	2	62	8.6	PC*Vibes	2
15	2.7	KY*Celst	4	31	4.7	PL*Nylon	4	47	6.7	WN:Clart	2	63	8.7	PC*Bells	4
16	2.8	KY:Clavi	2	32	4.8	PL*Dist	4	48	6.8	WN:Flute	2	64	8.8	PC*Clang	4

## INTERNAL

La mémoire de voix INTERNAL est une zone RAM (mémoire à accès aléatoire) dans laquelle vous pouvez mémoriser jusqu'à 64 voix que vous créez ou chargez à partir d'une carte de mémoire externe. La mémoire de voix INTERNAL est représentée sur l'affichage par la lettre "I".

## CARD

La banque de mémoire CARD est une carte de mémoire Yamaha MCD64 ou MCD32 (ou une carte de voix pré-programmées) insérée dans la trappe CARD du TG33, située à l'arrière de l'appareil. Les cartes de mémoire conviennent pour le stockage externe et le transport des voix que vous ou d'autres avez créées. Vous pouvez également mémoriser des jeux de voix apparentées sur des cartes différentes. Outre les 16 configurations MULTI (voir page 33), une carte de mémoire MCD32 peut contenir jusqu'à 64 voix. Une carte de mémoire MCD64 peut contenir deux banques de 64 voix chacune - 128 voix par carte (PARTIE REFERENCE, page 95). Les banques de voix CARD sont représentées sur l'affichage par "C1" et "C2".

Pour les identifier plus facilement, le témoin situé au-dessus de la touche [CARD] s'allume lorsque vous sélectionnez la banque CARD 1 et le témoin situé au-dessous de la touche [CARD] s'allume lorsque vous sélectionnez la banque CARD 2.

**Remarque:** Lorsqu'une carte de SY22 est insérée, le programme de la carte peut être sélectionné à l'aide des commandes de changement de programme MIDI. Les réglages d'effet seront cependant fixés sur les valeurs suivantes:

Effect Balance = 64

Effect Send Level = 127

(PARTIE REFERENCE, page 45.)

**N.B.:** Lorsque vous introduisez ou retirez une carte, mettez toujours l'interrupteur d'alimentation sur OFF.

N'importe quelle voix dans n'importe lequel de ces emplacements peut être sélectionnée et jouée lorsque le TG33 est en mode VOICE PLAY.

## Sélectionner le mode VOICE PLAY, une mémoire de voix et une voix

1. Si le mode VOICE PLAY n'est pas déjà sélectionné — cela est indiqué par un voyant de touche [VOICE] allumé et "VOICE PLAY" sur la ligne supérieure de l'écran — appuyez sur la touche [VOICE] pour le sélectionner.



2. Les touches [INTERNAL], [CARD] et [PRESET] sont utilisées pour sélectionner la mémoire de voix souhaitée.

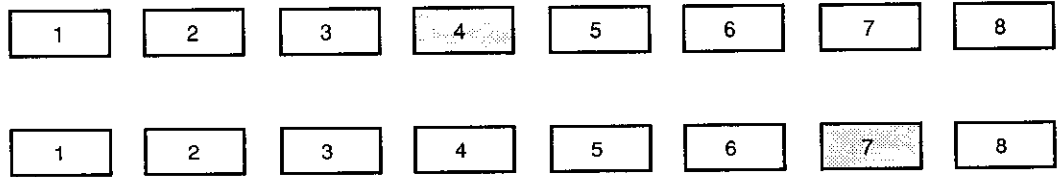
**N.B.:** Si une carte de mémoire adéquate n'a pas été insérée dans la trappe CARD, il ne sera pas possible de sélectionner la mémoire de voix CARD.

3. Les 64 voix de chaque mémoire de voix sont organisées en 8 banques de 8 voix chacune ( $8 \times 8 = 64$ ). N'importe quelle voix peut être sélectionnée en spécifiant sa banque au moyen de la rangée de touches BANK/MULTI CHANNEL du haut et son numéro au moyen de la rangée de touches BANK/MULTI CHANNEL du bas.

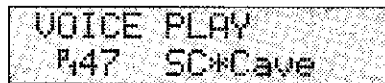
Les numéros de voix sont affichés sur l'écran de la même manière. "P1 25", par exemple, ne signifie pas la voix présélectionnée numéro 25, mais la voix numéro 5 de la banque 2 de la mémoire de présélections 1. Par conséquent, la 64ème voix présélectionnée est indiquée à l'écran par "P1 88".

Pour sélectionner la voix numéro 7 de la banque numéro 4 par exemple, appuyez sur la touche BANK/MULTI CHANNEL [4] du haut, puis sur la touche BANK/MULTI CHANNEL [7] du bas, dans cet ordre.

BANK/MULTI CHANNEL



L'affichage doit ressembler à ceci:



Pour sélectionner un numéro de voix différent dans la même banque, il suffit d'appuyer sur la touche numérotée appropriée du bas. Parallèlement, pour sélectionner le même numéro de voix dans une banque différente, tout ce que vous avez à faire est d'appuyer sur la touche appropriée du haut.

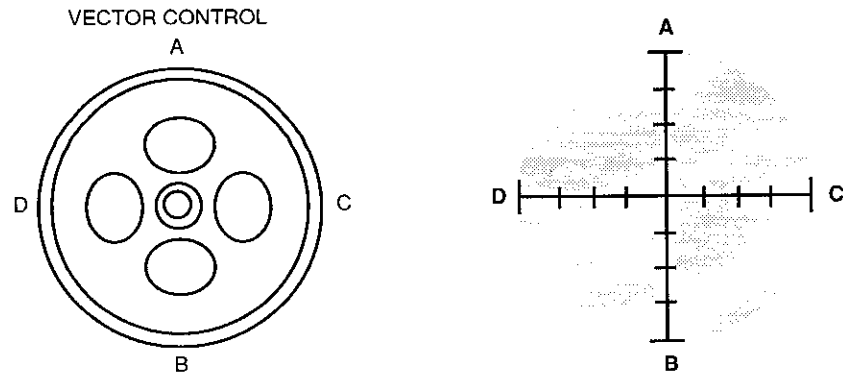
Les touches [-1/NO] et [+1/YES] peuvent également être utilisées pour sélectionner une voix en mode VOICE PLAY. Maintenez la touche [-1/NO] ou [+1/YES] enfoncée pour un déplacement continu dans la direction spécifiée.

4. Jouez sur le clavier-maître ou le contrôleur MIDI.  
Si vous n'obtenez aucun son :
  - Assurez-vous que votre système d'amplification soit bien sous tension et que le volume soit à un niveau raisonnable.
  - Assurez-vous que la commande VOLUME du TG33 soit réglée sur un niveau de volume raisonnable.
  - Contrôlez soigneusement toutes les assignations de canal MIDI.
  - Contrôlez soigneusement toutes les connexions.

## 3. VECTEURS

### Configuration de voix

Les voix du TG33 peuvent avoir une configuration à 2 ou à 4 éléments (PARTIE REFERENCE, page 45). Chaque élément est en fait un son (une forme d'onde) indépendant et la commande VECTOR CONTROL permet de fusionner et de désaccorder les 2 ou 4 formes d'onde d'une voix de différentes manières — manuellement ou automatiquement.



Pour rester clair, nous allons représenter, dans le reste du manuel, la commande vecteur du TG33 par un simple graphe comme celui reproduit à droite, dans le reste du manuel.

Les marques “A”, “B”, “C” et “D” autour de la commande [VECTOR CONTROL] correspondent aux éléments de la voix. Une voix à deux éléments utilise uniquement les éléments A et B, tandis qu’une voix à quatre éléments utilise uniquement les quatre éléments A, B, C et D. Les éléments A et C sont toujours des éléments AWM, tandis que les éléments B et D sont toujours des éléments FM. Lorsque vous commencez à programmer vos propres voix, vous pouvez assigner n’importe lequel des 128 formes d’onde AWM présélectionnées aux éléments A et C et n’importe laquelle des 256 formes d’onde FM aux éléments B et D (PARTIE REFERENCE, page 60).

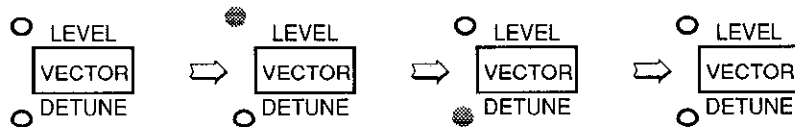
**AWM & FM:** AWM signifie “Advanced Wave Memory” (mémoire d’onde avancée), la technologie d’échantillonnage Yamaha qui permet la reproduction fidèle de sons “directs”, enregistrés numériquement. FM désigne la technologie de la synthèse par modulation de fréquence, qui permet de créer des simulations extraordinairement convaincantes d’instruments acoustiques, ainsi qu’une variété infinie de sons originaux.

### Deux types de vecteurs: manuels et dynamiques

Le contrôle vectoriel peut s’effectuer de deux manières différentes : manuellement, en actionnant la commande [VECTOR CONTROL] tout en jouant, ou automatiquement. Les vecteurs automatiques sont appelés “vecteurs dynamiques” dans le contexte du TG33 et sont mis en oeuvre automatiquement lorsque vous jouez une note sur le clavier. Les vecteurs dynamiques peuvent être enregistrés en temps réel via la commande [VECTOR CONTROL] en utilisant la procédure décrite sous “Enregistrer un vecteur dynamique original”, à la page 27. Les vecteurs dynamiques fonctionnent lorsque le mode VECTOR PLAY est OFF — c’est-à-dire lorsque les voyants VECTOR [LEVEL] et [DETUNE] sont éteints. Le contrôle vectoriel manuel est possible lorsque le mode VECTOR est ON — c’est-à-dire lorsque les voyants VECTOR [LEVEL] et [DETUNE] sont allumés.

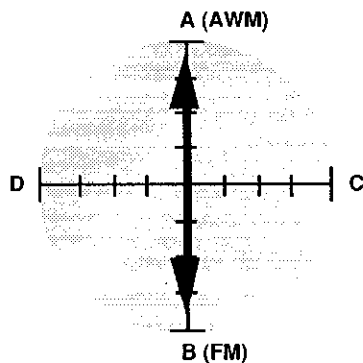
## Contrôle vectoriel manuel

Le contrôle vectoriel manuel tout en jouant peut s'effectuer en activant le mode VECTOR PLAY - en appuyant sur la touche VECTOR de telle sorte que les voyants [LEVEL] ou [DETUNE] s'allument et s'éteignent - les voyants [LEVEL] et [DETUNE] s'allument l'un après l'autre à chaque pression sur la touche [VECTOR].

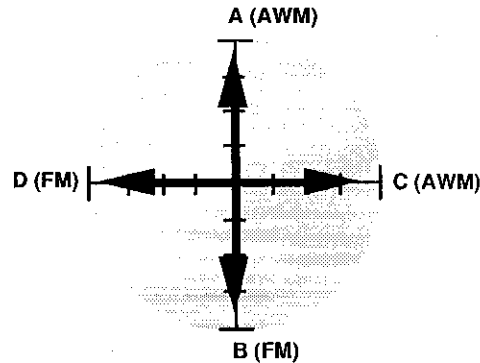


La commande [VECTOR CONTROL] peut alors être utilisée pour contrôler le paramètre sélectionné — niveau ou désaccordage — selon l'axe vertical si une voix à 2 éléments est sélectionnée ou selon les axes vertical et horizontal, si une voix à quatre éléments est sélectionnée.

VOIX A 2 ELEMENTS



VOIX A 4 ELEMENTS

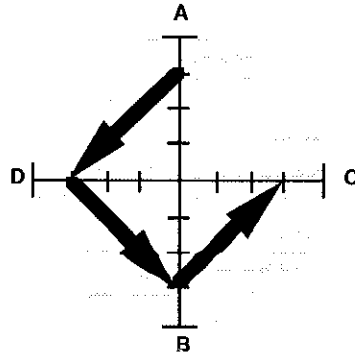


Lorsque le contrôle vectoriel du niveau est sélectionné, déplacez la commande vers l'un des éléments (A, B, C ou D) pour augmenter le niveau de cet élément tout en diminuant le niveau des autres éléments proportionnellement. La commande [VECTOR CONTROL] fonctionne de manière similaire lorsque la commande vectorielle du désaccordage est sélectionnée — le déplacement de la commande vers un élément augmente la hauteur de cet élément et diminue la hauteur des autres.

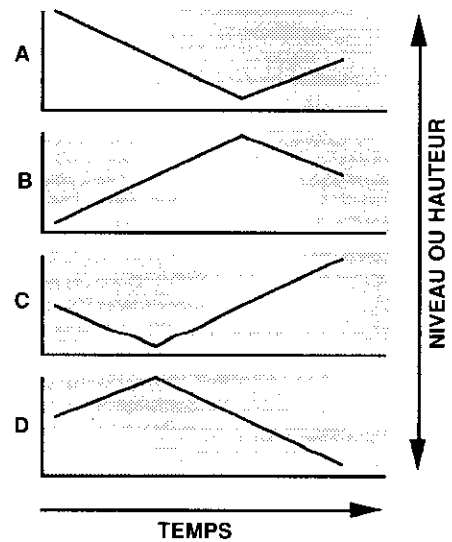
Les schémas suivants devraient vous donner une idée de la manière dont le niveau ou la hauteur de chaque élément d'une voix à quatre éléments est affecté par le mouvement de la commande [VECTOR CONTROL].

**Remarque:** Lorsque vous changez de voix, le mode vector sera toujours réinitialisé sur OFF.

**MOUVEMENT VECTOR CONTROL**



**CHANGEMENT DE NIVEAU OU DE HAUTEUR**



**Un exercice**

La meilleure manière de découvrir ce que le contrôle vectoriel peut faire pour vous est d'écouter et d'expérimenter. Voici une liste de voix présélectionnées incluant la configuration de chacune (2 ou 4 éléments) et les noms des formes d'onde assignées à chaque élément.

**Notes concernant les voix présélectionnées**

**PRESET 1**

N°	N°	Nom de la voix	EL*	Vector**	Onde	Effet	Commentaires
1	1.1	SP*Pro33	4	Oui/Oui	083 HornBody 121 Move 4 096 Pad wv 121 Move 4	Rev Hall	Voix synthétique chaude, mouvante. Idéal pour les accords longs.
2	1.2	SP*Echo	4	Oui/Oui	021 Steel 073 Vibes 4 044 Itopia 054 Bass 1	Rev Metal	Guitare avec cordes en acier et harmoniques façon synthèse vectorielle. Jouer des arpèges avec notes soutenues. Le vecteur fait intervenir des harmoniques à chaque note jouée.
3	1.3	SP*BelSt	4	Oui/Oui	038 Strings 086 Metal 2 038 Strings 130 Decay 6	Rev Hall	Cloches et cordes.
4	1.4	SP*Full	4	Oui/Oui	112 Pulse 3 113 Attack 1 104 Saw 3 113 Attack 1	Pan Ref	Sauter si vous devez.
5	1.5	SP*Ice	4	Oui/Oui	043 Choir 121 Move 4 043 Choir 122 Move 5	Rev Metal	Idéal pour les accords longs.
6	1.6	SP*Dandy	4	Non/Non	096 Pad wv 156 Saw 2 013 Fr Horn 100 Sus. 3	Rev Room	Cette voix est simple, mais lourde avec une attaque tranchante. Idéal pour l'accompagnement.
7	1.7	SP*Arkle	4	Oui/Non	042 Syn Str 069 Str 7 043 Choir 100 Sus. 3	Rev Room	Cordes synthétiques avec attaque rapide. Maintenir les notes pour passer à un son de chorus.
8	1.8	SP*BrVec	4	Oui/Oui	056 Harmonic 021 Brass 8 038 Strings 123 Move 6	Pan Ref	Voix vectorielles complexes avec transition d'un son de type cuivre à un son de cordes, puis à un son de cloches. Panning, filtrage et effets divers.

\*EL= N° d'éléments

\*\*= Vecteur

Oui/Oui

↑      ↑  
VECTEUR DE NIVEAU    VECTEUR DE DESACCORDAGE

	N°	Nom de la voix	EL*	Vector**	Onde	Effet	Commentaires
9	2.1	SP*Matrx	4	Oui/Oui	039 Vn.Ens. 121 Move 4 038 Strings 12 Move 5	Rev Hall	Grand orchestre avec cuivres mouvants.
10	2.2	SP*Gut	4	Oui/Oui	020 Gut 052 Guitar 7 039 Vn.Ens. 068 Str 6	Delay 2	Guitare classique avec ensemble à cordes.
11	2.3	SP*Omni	4	Non/Oui	085 Str.Body 091 Lead 1 085 Str.Body 091 Lead 1	Rev Room	Son de cordes riche, mélodieux.
12	2.4	SP*Oiled	4	Oui/Oui	043 Choir 125 Decay 1 024 Mute Gtr 050 Guitar 5	Rev Hall	Choeur conçu à partir d'une onde carrée.
13	2.5	SP*Ace	4	Oui/Oui	056 Harmonic 073 Vibes 4 044 Itopia 068 Str 6	Rev Metal	"Vecteur spatial", comme son nom l'indique.
14	2.6	SP*Quire	4	Oui/Oui	038 Strings 104 Sus. 7 044 Itopia 063 Str 1	Rev Hall	Pad très expressif répondant bien à différents styles de jeu. Effets "fantôme" à l'arrière-plan.
15	2.7	SP*Digit	4	Non/Oui	023 E.Gtr 2 065 Str 3 023 E.Gtr 2 065 Str 3	Rev Room	Pad numérique avec enveloppe de type guitare.
16	2.8	SP*Swell	4	Oui/Oui	083 HornBody 061 Bass 8 012 Flugel 121 Move 4	Delay 2	Pad de type synthé analogique avec filtre vectoriel.
17	3.1	SC:Groov	2	Non/Oui	036 SynBass 1 062 Bass 9	Gate Rev	Pad synthétique "Funky".
18	3.2	SC*Airy	4	Non/Oui	057 Mix 185 Wave5-2 044 Itopia 199 Wave10-1	Rev Hall	Voix de chœur avec souffle et attaque très présente.
19	3.3	SC*Solid	4	Oui/Oui	113 Pulse 4 014 Brass 1 102 Saw 1 196 Wave9-1	Rev Club	Excellente voix de type cuivre pour effets martelés.
20	3.4	SC*Sweep	4	Oui/Oui	112 Pulse 3 113 Attack 1 104 Saw 3 113 Attack 1	Pan Ref	Bon exemple d'utilisation des vecteurs pour imiter le glissement d'un filtre.
21	3.5	SC*Drops	4	Non/Non	062 Noise 1 050 Guitar 5 090 Ep wv 073 Vibes 4	Rev Hall	Gouttes musicales dans une grotte résonnante.
22	3.6	SC*Euro	4	Oui/Oui	036 SynBass 1 059 Bass 6 038 Strings 103 Sus. 6	Rev Hall	Son percutant évoluant vers un pad de cordes lorsqu'on titille le vecteur.
23	3.7	SC*Decay	4	Non/Non	042 Syn Str 238 Wave23-1 042 Syn Str 139 Decay 15	Rev Hall	Orchestre numérique avec estompement relativement rapide. La molette de modulation contrôle le vibrato.
24	3.8	SC:Steel	2	Non/Oui	021 Steel 001 E.Piano2	Rev Hall	Son de type guitare acoustique idéal pour les phrases lentes et les ballades.
25	4.1	SC*Rude	4	Oui/Oui	036 SynBass 1 094 Lead 4 111 Pulse 2 132 Decay 8	Rev Hall	Son numérique rugueux, évoluant progressivement vers un timbre de type harmonique.

\*EL= N° d'éléments

\*\*2= Vecteur

Oui/Oui  
↑ ↑

VECTEUR DE NIVEAU VECTEUR DE DESACCORDAGE



	N°	Nom de la voix	EL*	Vector**	Onde	Effet	Commentaires
26	4.2	SC*Bellz	4	Non/Non	068 Coin 130 Decay 6 068 Coin 130 Decay 6	Rev Hall	Combinaison "cruée" de sons de percussions. Idéale pour les solos métalliques. La molette de modulation contrôle le vibrato et produit une variation de hauteur d'une seconde majeure.
27	4.3	SC*Pluck	4	Non/Oui	086 AirBlown 098 Sus. 1 086 AirBlown 098 Sus. 1	Rev Room	Clavecin de l'ère spatiale avec un son de pincement distinctif. Le pincement est plus marqué dans le registre inférieur.
28	4.4	SC*Glass	4	Non/Oui	046 Vibes 188 Wave6-2 046 Vibes 188 Wave6-2	Rev Hall	Verres à pied musicaux.
29	4.5	SC*Wood	4	Oui/Oui	085 Str.Body 118 Move 1 042 Syn.Str 119 Move 2	Pan Ref	Pad de cordes caractérisé par un aspect boisé et une attaque percussive.
30	4.6	SC*Wire	4	Oui/Oui	015 SynBrass 049 Guitar 4 085 Str.Body 100 Sus. 3	Pan Ref	Son synthétique percussif. te.
31	4.7	SC*Cave	4	Non/Non	044 Itopia 155 Saw 1 044 Itopia 151 Sin 8'	Rev Hall	Aventure dans une grotte mystérieuse. La molette de modulation donne du mouvement.
32	4.8	SC*Wispa	4	Oui/Oui	059 Bell Mix 047 Guitar 2 070 Bottle 100 Sus. 3	Pan Ref	Parties de basse à la main gauche combinées à un chuchotement à la main droite.
33	5.1	SL*Sync	4	Oui/Oui	036 SynBass 1 058 Bass 5 106 Square 1 093 Lend 3	Pan Ref	Voix de synthé solo analogique. L'aftertouch commande le vibrato.
34	5.2	SL*VCO	4	Oui/Oui	042 Syn Str 092 Lead 2 100 Digital 4 097 Lead 7	Delay 2	Voix de synthé solo puissante. L'aftertouch commande le vibrato.
35	5.3	SL*Chic	4	Oui/Oui	042 Syn Str 017 Brass 4 102 Saw 1 017 Brass 4	Delay 2	Cuivres avec beaucoup d'ambiance. Idéal pour les voix solo. La molette de modulation contrôle le vibrato.
36	5.4	SL*Mini	2	Oui/Oui	108 Square 3 157 Square	Rev Club	Son de tête monophonique d'onde carrée hors de ton. L'aftertouch commande le vibrato.
37	5.5	SL*Wisul	4	Non/Oui	116 Tri 144 SFX 2 116 Tri 144 SFX 2	Rev Hall	Simulation de sifflement clair. La molette de modulation contrôle le vibrato.
38	5.6	SL*Blues	4	Non/Non	097 Digital 171 Digi 11 097 Digital 171 Digi 11	Rev Hall	Harpe Blues (harmonica).
39	5.7	SL:Cosmo	2	Non/Non	068 Coin 093 Lead 3	Dly&Rev 1	Voix changeante, relativement épaisse avec vibrato contrôlé par aftertouch.
40	5.8	SL*Super	4	Oui/Oui	102 Saw 1 061 Bass 8 015 SynBrass 061 Bass 8	Pan Ref	Pad de synthé puissant. Utiliser la commande vectorielle pour obtenir une large gamme de timbres.
41	6.1	ME*Vecta	4	Oui/Oui	056 Harmonic 121 Move 4 058 Sync 123 Move 6	Rev Hall	Mélange riche de quatre formes d'onde très différentes. Essayez la commande vectorielle pour davantage de variété.
42	6.2	ME*NuAge	4	Oui/Oui	070 Bottle 068 Str 6 043 Choir 088 Metal 4	Rev Metal	Effet similaire à celui obtenu lorsque l'on souffle dans une bouteille Voix de flûte/solo de type futuriste.

\*EL= N° d'éléments

\*\*= Vecteur

Oui/Oui

↑ ↑

VECTEUR DE NIVEAU VECTEUR DE DESACCORDAGE

	N°	Nom de la voix	EL*	Vector*2	Onde	Effet	Commentaires
43	6.3	PC*Hit+	4	Oui/Non	064 Oh Hit 145 SFX 3 049 Timpani 158 LFOnoise	Pan Ref	Joue des sons de petit orchestre sur deux octaves - maintenir pour le "+".
44	6.4	ME*Glacé	4	Oui/Oui	005 P.Organ 071 Vibes 2 029 Wood B 2 211 Wave14-1	Rev Metal	Voici un exemple de la manière dont les vecteurs peuvent créer des effets multiples - écho sur les noires, panoramique et résolution sur les notes longues.
45	6.5	ME*Astro	4	Oui/Oui	044 Itopia 147 SFX 5 056 Harmonic 075 Marimba2	Delay 3	Joue des notes soutenues sur deux octaves. Effet de type pad d'une nouvelle ère / bande sonore.
46	6.6	ME*Vger	4	Non/Non	044 Itopia 106 Sus. 9 059 Bell Mix 056 Bass 3	Rev Plate	Choeur avec sizzle. Jouer des notes longues.
47	6.7	ME*Hitch	4	Non/Oui	055 Hit 141 Decay 17 055 Hit 132 Decay 8	Delay 3	Jouer en staccato pour un beau son de type piano électrique / cloche - maintenir les notes pour obtenir un effet style horreur.
48	6.8	ME*Indus	4	Oui/Oui	125 SEQ 7 104 Sus. 7 038 Strings 122 Move 5	Rev Hall	Cordes avec onde de séquence. Idéal pour des accords longs.
49	7.1	SE*Mount	4	Oui/Oui	067 Stream 143 SFX 1 067 Stream 154 Sin 2'	Rev Metal	Crée l'image d'un pré d'herbes grasses dans les montagnes.
50	7.2	SE*5.PM	4	Oui/Non	063 Noise 2 014 Brass 1 053 Whistle 014 Brass 1	Rev Plate	Heures de pointe dans la cité.
51	7.3	SE*FlyBy	4	Oui/Oui	000 Piano 211 Wave14-1 039 Vn.Ens 220 Wave17-1	Rev Hall	Maintenir C4 et utiliser la commande de volume pour introduire un effet de décollage. Demande peut-être un peu de pratique, mais peut être très effectif.
52	7.4	SE*Fear	4	Oui/Oui	062 Noise 1 249 Wave26-3 057 Mix 079 Bells 3	Delay 3	Bon effet de type science-fiction. Jouer des arpèges lents en maintenant chaque note.
53	7.5	SE:Wolvs	2	Non/Non	052 Cuica 193 Wave8-1	Rev Hall	Et voici les chiens de Baskerville. Jouer des notes individuelles entre C3 et C4.
54	7.6	SE*Hades	4	Oui/Oui	062 Noise 1 144 SFX 2 074 Metal 077 Bells 1	Pan Ref	Effet produit lorsque l'on tombe dans un trou sans fond. Jouez des notes longues pour en profiter au maximum.
55	7.7	SE*Neuro	4	Non/Non	067 Stream 148 SFX 6 055 Hit 160 Noise 2	Rev Metal	Jouez des notes longues... si vous l'osez.
56	7.8	SE*Angel	4	Non/Oui	044 Itopia 122 Move 5 044 Itopia 122 Move 5	Pan Ref	Idéal pour les notes longues.
57	8.1	SQ:MrSeq	2	Non/Non	072 Cracker 064 Str 2	Rev Room	Voix avec estompement court qui se prête bien aux phrases séquencées.
58	8.2	SQ:It	2	Non/Non	109 Square 4 155 Saw 1	Rev Hall	Effet de cordes pincées percussif.
59	8.3	SQ:Id	4	Non/Non	031 E.Bass 2 167 Digi 7 047 Marimba 235 Wave22-1	Gate Rev	Intéressant mélange vectoriel de formes d'ondes percussives. La molette de modulation contrôle le vibrato.

\*EL= N° d'éléments

\*2= Vecteur

Oui/Oui

↑ ↑

VECTEUR DE NIVEAU VECTEUR DE DESACCORDAGE

	N°	Nom de la voix	EL*	Vector*2	Onde	Effet	Commentaires
60	8.4	SQ*Wropa	4	Non/Non	087 Reverse 1 143 SFX 1 088 Reverse 2 143 SFX 1	Early Ref	Percussions Rap.
61	8.5	SQ*TG809	4	Non/Non	054 Claps 144 SFX 2 063 Noise 2 144 SFX 2	Gate Rev	Boîte à rythmes de type analogique. Kick et toms dans les octaves inférieures. Caisnes claires et claps dans les octaves supérieures.
62	8.6	SQ*Devol	4	Oui/Non	127 Drum set 160 Noise 2 124 SEQ 6 160 Noise 2	Rev Hall	Batterie Rap
63	8.7	DR:Kit	2	Non/Non	127 Drum set 000 E.Piano1	Rev Plate	Batterie plus ou moins orthodoxe avec kit de percussions.
64	8.8	DR*EFX	4	Oui/Oui	127 Drum set 255 Wave30 127 Drum set 160 Noise 2	Dly&Rev 2	Batterie avec phase des années 90. Jouer fort pour un effet plein.

\*EL= N d'éléments

\*2= Vecteur

Oui/Oui

↑ ↑

VECTEUR DE NIVEAU VECTEUR DE DESACCORDAGE

## PRESET 2

	N°	Nom de la voix	EL*	Vector*2	Onde	Effet	Commentaires
1	1.1	EP*Arfad	4	Oui/Oui	000 Piano 079 Bells 3 001 E.Piano 070 Vives 1	Rev Hall	Intéressant mélange de piano acoustique et électrique.
2	1.2	AP:Piano	2	Oui/Non	000 Piano 002 E.Piano3	Rev Room	Piano acoustique.
3	1.3	EP*Malet	4	Non/Non	001 E.Piano 071 Vibes 2 001 E.Piano 071 Vibes 2	Rev Hall	Piano électrique avec attaque tranchante.
4	1.4	AP*ApStr	4	Oui/Oui	000 Piano 002 E.Piano3 039 Vn.Ens. 068 Str 6	Rev Hall	Piano acoustique plus section de violons.
5	1.5	EP:DX6op	2	Non/Oui	004 Celesta 001 E.Piano2	Rev Room	Ceci est une version TG33 du piano électrique du DX7 classique.
6	1.6	EP*Pin	4	Non/Oui	090 Ep wv 188 Wave6-2 000 Piano 005 E.Piano6	Rev Hall	Piano électrique avec attaque brillante comme un "piano préparé".
7	1.7	EP*NewDX	4	Non/Oui	001 E.Piano 001 E.Piano2 046 Vibes 072 Vibes 3	Rev Hall	Piano électrique d'un nouvel age avec effet de type vibraphone.
8	1.8	EP*Fosta	4	Non/Oui	075 Metal 2 001 E.Piano2 000 Piano 005 E.Piano6	Rev Hall	Combinaison brillante de piano acoustique et électrique.
9	2.1	OR*Gospl	4	Oui/Oui	006 E.Organ1 007 E.Organ2 005 P.Organ 013 E.Organ8	Pan Ref	Orgue classique rock/église avec effet Leslie par l'aftertouch.
10	2.2	OR*Rock	4	Non/Oui	006 E.Organ1 006 E.Organ1 006 E.Organ1 007 E.Organ2	Rev Hall	Orgue rock. La molette de modulation ajoute un effet Leslie.

\*EL= N d'éléments

\*2= Vecteur

Oui/Oui

↑ ↑

VECTEUR DE NIVEAU VECTEUR DE DESACCORDAGE

	N°	Nom de la voix	EL*	Vector*2	Onde	Effet	Commentaires
11	2.3	OR*Pipe	4	Non/Non	005 P.Organ 011 E.Organ6 005 P.Organ 250 Wave27-1	Rev Hall	Grandes orgues d'église.
12	2.4	OR*Perc	4	Oui/Oui	007 E.Organ2 006 E.Organ1 007 E.Organ2 007 E.Organ2	Rev Hall	Orgue percussive. La molette de modulation contrôle le vibrato.
13	2.5	KY*Squez	4	Non/Non	008 Reed 166 Digi 6 008 Reed 166 Digi 6	Pan Ref	Accordéon de type "Squeeze box".
14	2.6	KY:Hrpsi	2	Non/Oui	003 Cembalo 048 Guitar 3	Rev Room	Clavecin.
15	2.7	KY*Celst	4	Non/Non	004 Celesta 072 Vibes 3 004 Celesta 072 Vibes 3	Rev Plate	Timbre léger et étincelant de céleste. La molette de modulation contrôle le vibrato.
16	2.8	KY:Clavi	2	Oui/Oui	002 Clavi 045 Clavi 4	Rev Hall	Deux formes d'onde différentes combinées par vecteur pour créer un son de type clavi avec attaque rapide.
17	3.1	BA*Slap	4	Non/Non	030 E.Bass 1 055 Bass 2 031 E.Bass 2 055 Bass 2	Delay 1	Basse électrique dynamique de style fusion.
18	3.2	BA*Atack	4	Non/Non	001 E.Piano 059 Bass 6 031 E.Bass 2 059 Bass 6	Rev Hall	Son intermédiaire entre la basse acoustique et la basse électrique - avec une attaque nette.
19	3.3	BA*Seq	4	Oui/Oui	036 SynBass 1 059 Bass 6 036 SynBass 1 059 Bass 6	Rev Hall	Basse synthétique percussive.
20	3.4	BA*Trad	4	Non/Oui	080 Slam 055 Bass 2 032 E.Bass 3 062 Bass 9	Gate Rev	Super son de basse avec vibrato et changement de hauteur d'une seconde majeure sur la molette de modulation.
21	3.5	BA:Pick	2	Non/Non	032 E.Bass 3 055 Bass 2	Early Ref	La molette de modulation contrôle le vibrato.
22	3.6	BA*Syn	4	Oui/Oui	000 Piano 151 Sin 8' 039 Vn.Ens. 152 Sin 4'	Rev Hall	Basse synthétique riche de type onde d'impulsion.
23	3.7	BA:Rezz	2	Non/Non	037 SynBass 2 138 Decay 14	Delay 1	Basse synthétique résonnante avec modulation de hauteur sur la molette de modulation.
24	3.8	BA*Unisn	4	Non/Non	036 SynBass 1 059 Bass 6 036 SynBass 1 058 Bass 6	Early Ref	Basse synthétique analogique à l'unisson.
25	4.1	BA:Fingr	2	Non/Non	030 E.Bass 1 055 Bass 2	Rev Plate	Basse électrique pincée avec vibrato et variation de hauteur d'une seconde majeure sur la molette de modulation.
26	4.2	BA*Frtls	4	Oui/Oui	013 Fr Horn 103 Sus. 6 035 Fretles 055 Bass 2	Rev Hall	Basse sans frettes. L'aftertouch commande le vibrato.
27	4.3	BA:Wood	2	Non/Non	028 Wood B 1 055 Bass 2	Rev Room	Basse. L'aftertouch commande le vibrato.
28	4.4	PL*Foksy	4	Non/Non	021 Steel 206 Wave12-2 021 Steel 206 Wave12-2	Rev Hall	Guitare à cordes métalliques.
29	4.5	PL*12Str	4	Oui/Oui	021 Steel 044 Clavi 3 021 Steel 196 Wave9-1	Pan Ref	Guitare à 12 cordes.

\*EL= N° d'éléments

\*2= Vecteur

Oui/Oui

↑ ↑

VECTEUR DE NIVEAU VECTEUR DE DESACCORDAGE

	N°	Nom de la voix	EL*	Vector*2	Onde	Effet	Commentaires
30	4.6	PL*Mute	4	Non/Non	021 Steel 049 Guitar 4 024 Mute Gtr 050 Guitar 5	Rev Hall	Touche légère pour un effet étouffé, lourde pour un son de guitare électrique normale. L'aftertouch commande le vibrato.
31	4.7	PL*Nylon	4	Non/Non	020 Gut 049 Guitar 4 023 E.Gtr 2 045 Clavi 4	Delay 3	Son de guitare folk classique avec cordes en nylon.
32	4.8	PL*Dist	4	Oui/Non	022 E.Gtr 1 157 Square 098 Digital 2 193 Wave8-1	Dist&Rev	Guitare puissante avec lente évolution vers le feedback. La commande de niveau du vecteur peut être utilisée pour introduire le feedback manuellement.
33	5.1	BR*Power	4	Non/Oui	102 Saw 1 091 Lead 1 102 Saw 1 091 Lead 1	Rev Hall	Cuivres synthétiques puissants. La molette de modulation contrôle le vibrato-désaccordage.
34	5.2	BR*Fanfr	4	Non/Oui	082 Tb.Body 016 Brass 3 011 Trombone 017 Brass 4	Rev Hall	Section de cuivres classiques avec vibrato par l'aftertouch.
35	5.3	BR*Class	4	Oui/Oui	019 Sax 217 Wave16-1 009 Trumpet 217 Wave16-1	Rev Hall	Section de cuivres classique.
36	5.4	BR*Reeds	4	Oui/Oui	086 AirBlown 041 Reed 6 019 Sax 037 Reed 2	Rev Room	Section de saxo d'un grand orchestre. Jouer de préférence des octaves ou des accords.
37	5.5	BR*Chill	4	Oui/Oui	019 Sax 038 Reed 3 014 BrasAtak 016 Brass 3	Early Ref	Section de cuivre d'un grand orchestre avec vibrato sur la molette de modulation.
38	5.6	BR*Zeus	4	Non/Oui	104 Saw 3 091 Lead 1 104 Saw 3 091 Lead 1	Rev Hall	Cuivre de type fanfare dans le registre élevé, cuivre bourdonnant dans la portion basse. La molette de modulation commande le vibrato.
39	5.7	BR*Moot	4	Non/Non	010 Mute Trp 206 Wave12-2 081 Tp.Body 242 Wave24-2	Rev Hall	Trompette jazz étouffée avec vibrato contrôlé par l'aftertouch et la molette de modulation.
40	5.8	BR*Anlog	4	Non/Oui	015 SynBrass 019 Brass 6 015 SynBrass 027 Brass 14	Pan Ref	Son de cuivre analogique classique. Egalement utile pour les solos.
41	6.1	BR:FrHrn	2	Non/Non	013 Fr Horn 236 Wave22-2	Rev Hall	Ensemble de cor d'harmonie. L'aftertouch commande le vibrato.
42	6.2	BR:Trmpt	2	Non/Non	009 Trumpet 017 Brass 4	Rev Hall	Trompette solo. L'aftertouch commande le vibrato.
43	6.3	BR*Tromb	4	Oui/Oui	011 Trombone 017 Brass 4 011 Trombone 024 Brass 11	Rev Room	Trombone solo. L'aftertouch commande le vibrato.
44	6.4	WN*Sax	4	Oui/Non	019 Sax 040 Reed 5 018 Oboe 196 Wave9-1	Rev Hall	Saxo hard. L'aftertouch commande le vibrato.
45	6.5	WN:Pan	2	Non/Oui	070 Bottle 034 Wood 7	Delay 2	Flûte de pan.
46	6.6	WN:Oboe	2	Non/Oui	018 Oboe 036 Reed 1	Rev Hall	Hautbois solo. L'aftertouch commande le vibrato.
47	6.7	WN:Clart	2	Non/Oui	017 Clarinet 157 Square	Rev Hall	Clarinette
48	6.8	WN:Flute	2	Oui/Non	016 Flute 039 Reed 4	Rev Hall	Flûte solo.

\*EL= N° d'éléments

\*2= Vecteur

Oui/Oui

↑ ↑

VECTEUR DE NIVEAU VECTEUR DE DESACCORDAGE

	N°	Nom de la voix	EL*	Vector*2	Onde	Effet	Commentaires
49	7.1	ST*Arco	4	Non/Oui	039 Vn.Ens. 068 Str 6 038 Strings 064 Str 2	Pan Ref	Cordes type Arco avec contour réaliste.
50	7.2	ST:Chmbr	2	Oui/Oui	039 Vn.Ens. 063 Str 1	Rev Room	Son de corde type Arco. Idéal avec une attaque rapide.
51	7.3	ST*Full	4	Non/Oui	038 Strings 155 Saw 1 038 Strings 155 Saw 1	Rev Hall	Son de cordes très utile qui peut servir comme pad ou cordes mouvantes.
52	7.4	ST:Pizza	2	Non/Oui	041 Pizz. 052 Guitar 7	Rev Hall	Cordes jouées en pizzicato. Idéal autour de C2 ou plus haut avec des notes très courtes.
53	7.5	ST*CelSt	4	Non/Non	040 Cello 067 Str 5 085 Str.Body 091 Lead 1	Pan Ref	Section de violoncelles ou violoncelle solo.
54	7.6	ST*Exel	4	Oui/Oui	038 Strings 155 Saw 1 039 Vn.Ens. 156 Saw 2	Rev Hall	Cordes classiques "sophistiquées".
55	7.7	ST*Synth	4	Non/Oui	042 SynStr 063 Str 1 042 SynStr 063 Str 1	Rev Hall	Cordes synthétiques classiques.
56	7.8	ST*Eroid	4	Oui/Oui	038 Strings 104 Sus. 7 044 Itopia 104 Sus. 7	Rev Hall	Chorus aérien plus cordes. Très impressionnant.
57	8.1	CH*Modrn	4	Oui/Oui	043 Choir 122 Move 5 044 Itopia 247 Wave26-1	Rev Plate	Son de chœur synthétique/pop des années '90.
58	8.2	CH*Duwop	4	Non/Oui	043 Choir 036 Reed 1 043 Choir 036 Reed 1	Rev Club	Chorus "doo-wop".
59	8.3	CH*Itopy	4	Oui/Oui	044 Itopia 103 Sus. 6 044 Itopia 233 Wave21-2	Rev Hall	Chœur avec souffle. L'aftertouch contrôle le volume.
60	8.4	CH*Astiz	4	Non/Oui	044 Itopia 132 Decay 8 044 Itopia 132 Decay 8	Pan Ref	Chœur et carillon.
61	8.5	PC:Marim	2	Non/Non	079 Bamboo 150 Sin 16'	Rev Hall	Son de marimba plus ou moins orthodoxe.
62	8.6	PC:Vibes	2	Oui/Oui	046 Vibes 082 Bells 6	Rev Plate	Vibraphone classique.
63	8.7	PC*Bells	4	Non/Non	118 Sin 8'+4' 077 Bells 1 118 Sin 8'+4' 077 Bells 1	Rev Hall	Carillon de cloches dans la plage inférieure, son de type céleste dans la plage supérieure.
64	8.8	PC*Clang	4	Non/Non	048 Bells 078 Bells 2 068 Coin 071 Vibes 2	Pan Ref	Les notes frappées rapidement produisent un écho. Les notes maintenues produisent un son de carillon de clocher.

\*EL= N° d'éléments

\*2= Vecteur

Oui/Oui

↑ ↑

VECTEUR DE NIVEAU VECTEUR DE DESACCORDAGE

Le numéro de voix P1 87 offre un drum kit complet plus toute une série de sons de percussion intéressants. La voix est réglée de telle manière que chaque touche sur le clavier produise un son de percussion différent, comme indiqué dans la liste ci-dessous. La voix Dr:Kit peut être utilisée seule ou comme source rythmique dans une configuration MULTI PLAY (PARTIE APPRENTISSAGE, page 33; PARTIE REFERENCE, page 77).

Voix numéro P1 87 DR:Kit:Jeu de sons de percussions

Touche	Nom de l'onde
C1	BD 1
C#1	Triangle closed
D1	SD 1
D#1	Triangle open
E1	E.Tom 1
F1	E.Tom 2
F#1	E.Tom 3
G1	E.Tom 4
G#1	BD 2
A1	BD 3
A#1	Cross Sticks
B1	Tom 1
C2	Tom 2
C#2	SD 2
D2	Tom 3
D#2	Rim
E2	SD 3
F2	Tom 4
F#2	Claps
G2	Cowbell 1
G#2	Shaker
A2	HH closed
A#2	Crash 1
B2	HH open

Touche	Nom de l'onde
C3	Crash 2
C#3	Splash
D3	Cup
D#3	Ride
E3	Low Conga
F3	High Conga
F#3	Mute Conga
G3	DigiAttack
G#3	Ooo!
A3	Low Timbales
A#3	High Timbales
B3	Tambourine
C4	Finger snaps
C#4	Claves
D4	Low Agogo
D#4	High Agogo
E4	Low Cuica
F4	High Cuica
F#4	Low Whistle
G4	High Whistle
G#4	Bamboo
A4	Bottle
A#4	Cowbell 2
B4	Crash

Touche	Nom de l'onde
C5	SD 4
C#5	Low Scratch
D5	SD 5
D#5	High Scratch
E5	Reverse Cymbal
F5	Slam 1
F#5	Coin
G5	Slam 2
G#5	Water Drop
A5	Low Timpani
A#5	Cracker
B5	High Timpani
C6	Metal Hit

Sélectionnez la voix "ME\*Vecta", activez le mode VECTOR, sélectionnez le contrôle du niveau et utilisez la commande [VECTOR CONTROL] pour écouter attentivement le son des différents éléments et la manière dont ils interagissent lorsque la commande [VECTOR CONTROL] est déplacée. Répétez l'expérience avec plusieurs voix différentes et vous vous rendrez compte rapidement de la puissance et de la souplesse de la synthèse vectorielle.

**Enregistrer un vecteur dynamique original**

Avant de commencer à enregistrer votre propre vecteur dynamique, sélectionnez la voix "ME\*Vecta" (P1 61) et assurez-vous que le mode VECTOR manuel soit OFF (les voyants [LEVEL] et [DETUNE] doivent être tous deux éteints) et jouez une note ou un accord long. Remarquez que les différents éléments entre en scène progressivement et se fondent automatiquement — ceci est le résultat d'un vecteur dynamique. Ensuite, appuyez sur la touche VECTOR pour sélectionner la commande de niveau [LEVEL]. Réglez enfin la commande [VECTOR CONTROL] en position centrale et jouez une autre note ou un autre accord. Vous devriez entendre les 4 éléments en même temps, dans des proportions approximativement égales. Jouez un peu avec la commande [VECTOR CONTROL] pour entendre mieux l'effet de cette combinaison particulière d'éléments.

Nous allons poursuivre en enregistrant un vecteur de niveau dynamique pour la voix "ME\*Vecta"...

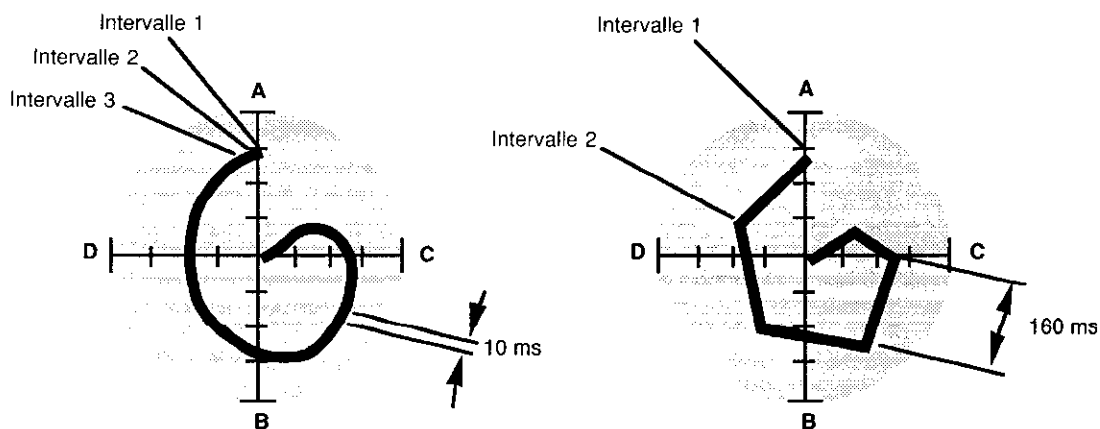
1. La première étape consiste à sélectionner le mode d'édition VOICE VECTOR en appuyant sur la touche [EDIT], puis sur la touche [VOICE VECTOR] en étant dans le mode VOICE PLAY (PARTIE REFERENCE, page 52).



2. Si la fonction LEVEL SPEED n'apparaît pas immédiatement lorsque vous entrez en mode d'édition VOICE VECTOR, appuyez sur la touche [VOICE VECTOR] plusieurs fois jusqu'à ce qu'elle apparaisse, ou utilisez les touches PAGE [◀] et [▶] pour la localiser. (PARTIE REFERENCE, page 53).

```
UV LEVEL SPEED
Vector Rate 10ms
```

Les vecteurs sont enregistrés en "échantillonnant" la position de la commande [VECTOR CONTROL] à des intervalles également espacés. Cette fonction vous permet de fixer le temps entre chaque échantillonnage — c'est-à-dire la "vitesse du vecteur". Logiquement, des intervalles courts sont meilleurs pour les mouvements de commande rapides tandis que des intervalles longs conviennent mieux pour des mouvements de commande lents. Si vous choisissez un intervalle trop long pour un mouvement de commande rapide, vous aurez un son peu naturel. Le schéma suivant montre le même mouvement de commande enregistré à 10 millisecondes et 160 millisecondes.



En vous servant de la commande [DATA ENTRY] ou des touches [-1/NO] et [+1/YES], réglez le paramètre "vector rate" sur "30 ms". Ceci est une vitesse d'échantillonnage moyenne, idéale pour commencer l'expérimentation des vecteurs dynamiques.

```
UV LEVEL SPEED
Vector Rate 30ms
```

3. Appuyez sur la touche [VOICE VECTOR] ou la touche PAGE [▶] une fois pour avancer jusqu'à l'affichage LEVEL REC (PARTIE REFERENCE, page 53).

```
UV LEVEL REC
STBY REC PLAY
```

Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sur STBY (standby). A ce point, la commande [VECTOR CONTROL] sera activée en mode de commande de niveau, et vous pourrez répéter le vecteur de niveau que vous enregistrez.



- Déplacez le curseur sur le paramètre REC. L'enregistrement du vecteur commence dès que vous jouez une note sur le clavier. Un bloc rectangulaire clignote à la position du curseur pendant l'enregistrement. L'enregistrement se termine automatiquement lorsque le maximum de 50 intervalles d'échantillonnage a été atteint — le temps mis pour atteindre ce maximum dépend du réglage "vector rate" de la vitesse d'échantillonnage et de la rapidité avec laquelle vous déplacez la commande [VECTOR CONTROL]. Lorsque l'enregistrement se termine, le curseur va se placer automatiquement à la position du paramètre PLAY. Simultanément, le mode VECTOR est automatiquement désactivé de sorte que le vecteur dynamique que vous venez d'enregistrer soit actif. Vous pouvez alors jouer sur le clavier pour entendre l'effet de votre vecteur de niveau dynamique. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, remplacez simplement le curseur sur REC et recommencez l'enregistrement.

**Vecteurs de désaccordage :** Le vecteur dynamique que vous venez d'enregistrer affecte le niveau. L'enregistrement d'un vecteur dynamique de désaccordage s'effectue exactement de la même manière, au moyen des fonctions DETUNE SPEED et DETUNE REC, auxquelles on accède en mode d'édition VOICE VECTOR (PARTIE REFERENCE, page 55).

- Lorsque vous êtes satisfait de votre premier vecteur, vous pouvez retourner au mode VOICE PLAY en appuyant sur la touche [VOICE] et avez la possibilité de mémoriser la voix que vous venez d'éditer dans l'un des emplacements de mémoire INTERNAL du TG33.

#### Stocker des données de voix éditées dans la mémoire INTERNAL

Lorsque vous retournez en mode VOICE PLAY après avoir édité une voix dans le mode VOICE EDIT, un "E" en couleurs inversées (blanc sur noir) apparaîtra à l'affichage, après le numéro de voix.

```
VOICE PLAY
P84E SQ*UraPa
```

Ceci signifie que la voix vient d'être éditée. Si vous souhaitez conserver la voix que vous venez d'éditer, stockez-la dans un emplacement de mémoire interne ou sur carte avant de sélectionner une autre voix. Sinon toute l'édition sera perdue.

Pour stocker votre création dans un emplacement de mémoire interne:

- Appuyez sur la touche [STORE/COPY] dans le mode VOICE PLAY.

```
STORE VOICE
P84 → I34 →
```

Le numéro de la voix éditée est affiché sur la ligne inférieure de l'écran, à gauche et le curseur va se positionner sous le numéro correspondant de voix INTERNAL à droite de la flèche. La flèche à l'extrême droite de l'écran indique qu'il est possible d'accéder à d'autres paramètres en appuyant sur la touche CURSOR [▷].

2. Sélectionnez l'emplacement de mémoire dans lequel vous voulez mémoriser la nouvelle voix en appliquant la procédure standard de sélection de voix, la commande [DATA ENTRY], ou les touches [-1/NO] et [+1/YES]. Par exemple, si vous décidez de stocker votre voix dans le numéro 1 de la banque 1 de la mémoire INTERNAL, un affichage similaire à celui reproduit ci-dessous apparaît.

```
STORE VOICE . . . . .
R84 → I11 . . . . . →
```

**N.B.:** Il est également possible de sélectionner la banque CARD 1 ou 2 pour y stocker des voix en appuyant sur la touche [CARD] si une carte de mémoire correctement formatée a été insérée dans la trappe CARD du TG33 (PARTIE REFERENCE, page 96).

3. Lorsque l'emplacement de mémoire de destination a été ainsi sélectionné, appuyez sur la touche CURSOR [▷]. "Are you sure?" est affiché sur l'écran.

```
STORE VOICE . . . . .
← Are you sure? . . . . .
```

4. Confirmez votre intention de mémoriser la nouvelle voix en appuyant sur la touche [+1/YES] et l'opération de mémorisation commencera. ">>Completed!!<<" est affiché brièvement lorsque l'opération de mémorisation est terminée et le TG33 repasse en mode VOICE PLAY.

```
STORE VOICE . . . . .
>>Completed!!<< . . . . .
```

**N.B.:** Vous pouvez quitter le mode STORE et retourner au mode VOICE PLAY à n'importe quel moment en appuyant simplement sur la touche [VOICE].

## Conclusion

Vous disposez à présent d'une version éditée de la voix "ME\*Vecta" avec votre propre vecteur de niveau dynamique original. Vous pouvez utiliser la fonction NAME du mode d'édition VOICE COMMON (PARTIE REFERENCE, page 48) pour donner un nom à votre nouvelle voix — "Vecta2", par exemple. Vous pouvez utiliser la même technique pour vous constituer une panoplie de variations des voix présélectionnées.

La méthode d'enregistrement de vecteurs dynamiques que nous venons de décrire est rapide et facile — tout ce que vous avez à faire est d'actionner la commande [VECTOR CONTROL] et de vous servir de vos oreilles. Cette méthode facile et rapide est recommandée pour la plupart des applications. Si vous voulez un contrôle vraiment fin, cependant, le TG33 offre un certain nombre de fonctions d'édition des vecteurs de niveau et de désaccordage permettant de programmer avec précision la position et la longueur de chaque intervalle de vecteur. Pour les détails voyez les pages 51 à 56 de la PARTIE REFERENCE.

## 4. PROGRAMMATION DE VOIX INSTANTANEE

Bien que le TG33 vous permette de programmer des voix avec une très grande précision, nous allons présenter dans cette section une manière simple de créer une gamme illimitée de nouvelles voix utiles.

Des paramètres détaillés pour la programmation d'éléments individuels sont disponibles dans les modes d'édition ELEMENT TONE et ELEMENT ENVELOPE décrits dans la PARTIE REFERENCE, à partir des pages 57 et 67, respectivement. Pour créer des voix tout à fait sérieuses, cependant, nous n'avons besoin que du mode d'édition VOICE COMMON.

1. Sélectionnez une voix présélectionnée en mode VOICE PLAY comme plate-forme pour votre nouvelle voix. "ME\*Vecta" (P1 61) est un bon point de départ.
2. Entrez le mode d'édition VOICE COMMON en appuyant sur la touche [EDIT], puis sur la touche [VOICE COMMON] en étant dans le mode VOICE PLAY (PARTIE REFERENCE, page 44).



The [VOICE] and [EDIT] keys do not need to be pressed if both their LEDs are ON.

Le mode d'édition VOICE COMMON vous donne accès aux fonctions suivantes, parmi lesquelles nous en utiliserons une seule!

### CONFIGURATION

EFFECT (Type, Balance & Send Level)

PITCH BEND

WHEEL (Amplitude & Pitch Modulation)

AFTER TOUCH (Amplitude & Pitch Modulation, Pitch & Level Control)

ENVELOPE (Attack & Release Rates)

ENVELOPE RELEASE

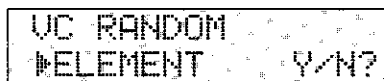
RANDOM (Element, Level Vectors & Detune Vectors)

NAME

VOICE INITIALIZE

VOICE RECALL

3. Appuyez à plusieurs reprises sur la touche [VOICE COMMON] ou utilisez les touches PAGE [◀] et [▶] pour localiser la fonction "VC RANDOM" (PARTIE REFERENCE, page 48).



4. Si cette fonction n'est pas encore sélectionnée, sélectionnez "ELEMENT" à l'aide des touches [-1/NO] et [+1/YES] (les autres options RANDOM sont LEVEL VEC et DETUNE VEC).

- Appuyez une fois sur la touche [▷] de manière à ce que le curseur prenne la forme d'un bloc clignotant à droite du paramètre "Y/N".

```
UC RANDOM
ELEMENT Y/N
```

- A partir de ce moment, chaque fois que vous appuyez sur la touche [+1/YES], le TG33 assigne de manière aléatoire des formes d'onde différentes aux quatre éléments de ce qui était la voix "ME\*Vecta". Un astérisque (\*) apparaît à la place du curseur clignotant brièvement pendant que les formes d'onde sont en train d'être assignés.  
Essayez quelques fois: appuyez sur la touche [+1/YES] puis jouez sur le clavier pour entendre la voix complètement changée. Etant donné que les combinaisons d'éléments sont générées de façon aléatoire, certaines peuvent ne pas être très utiles, mais d'autres vous surprendront probablement. Après quelques essais, vous découvrirez certainement une combinaison qui, bien qu'elle ne puisse être utilisée directement sans autre modification, n'en constitue pas moins une voix très convenable moyennant une légère finition dans les différents modes d'édition du TG33.  
Veuillez remarquer que la fonction RANDOM ELEMENT ne fait que remplacer les formes d'onde des éléments dans la voix avec laquelle vous avez démarré, de sorte que, si vous vous en tenez là, la voix que vous avez choisie comme plate-forme de départ déterminera toujours la manière dont les contrôleurs tels que les molettes de modulation et de hauteur (pitch) (PARTIE REFERENCE, page 46), la forme des enveloppes d'amplitude utilisées pour chaque élément (PARTIE REFERENCE, page 69), le type d'effet (reverb, delay, etc.) affecteront la voix. (PARTIE REFERENCE, page 45).
- Tout en essayant les nouvelles voix que vous créez, vous pouvez activer le mode VECTOR PLAY et expérimenter manuellement avec différents vecteurs. Vous pouvez également sélectionner le mode VOICE VECTOR en appuyant sur la touche [VOICE VECTOR] et en enregistrant un vecteur dynamique de la manière décrite dans la section précédente.
- Si vous souhaitez conserver le résultat de vos expérimentations, utilisez la même procédure que pour mémoriser la voix (voir page 29) en repassant au mode VOICE PLAY.

## Conclusion

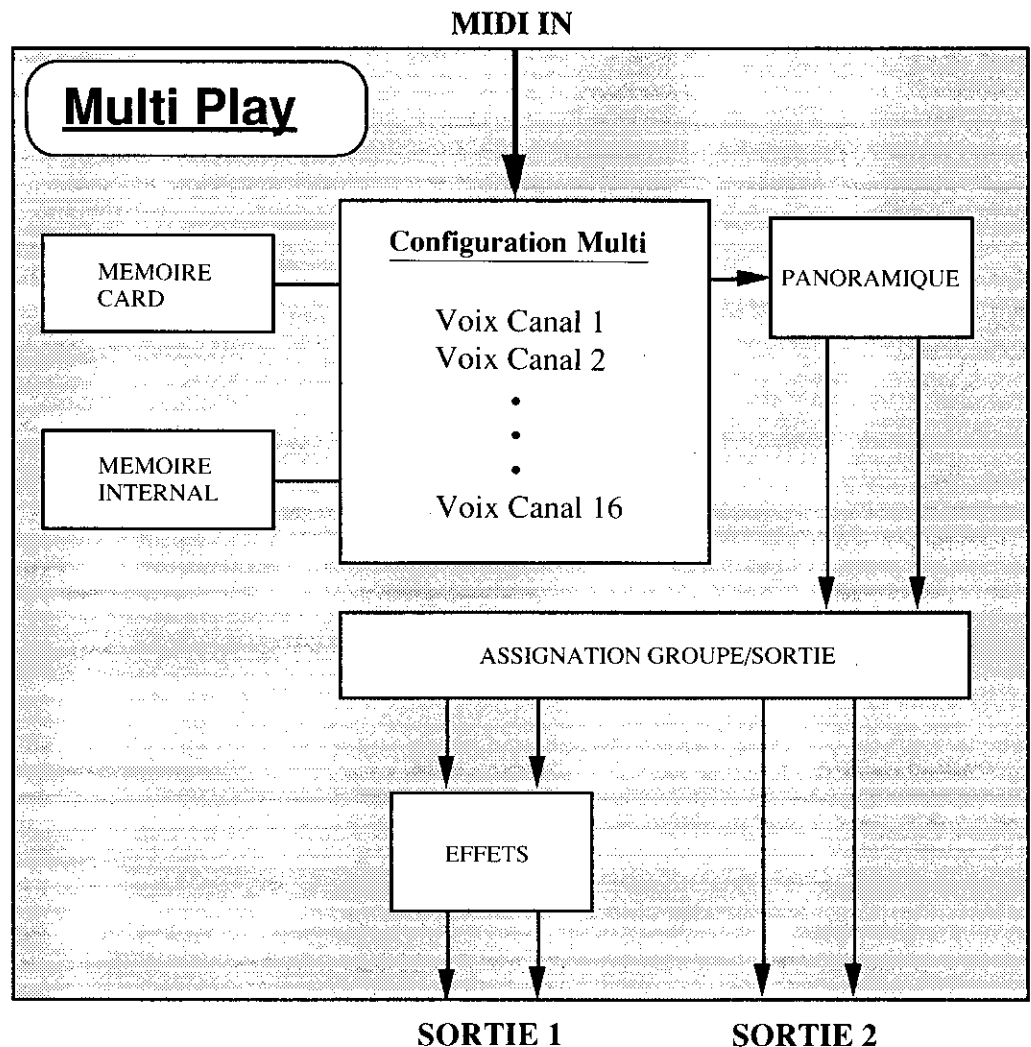
Vous êtes à présent bien armé pour créer tout un monde de sons nouveaux et vibrants avec très peu de programmation. Si vous souhaitez aller plus loin dans la précision et le raffinement de voix, veuillez prendre la peine de parcourir la PARTIE REFERENCE de ce manuel. Vous y trouverez une description détaillée de chaque fonction avec des indications utiles sur la manière de les employer le plus efficacement.

## 5. LES MODES MULTI PLAY & EDIT

Si vous avez parcouru la partie d'apprentissage dans l'ordre tel que nous l'avons recommandé, vous n'avez utilisé jusqu'à présent que les modes VOICE PLAY et VOICE EDIT. Cependant, si vous avez l'intention d'utiliser le TG33 avec un séquenceur pour jouer simultanément un nombre de voix différentes, les modes que vous utiliserez le plus fréquemment sont les modes MULTI PLAY et MULTI EDIT.

16 emplacements de mémoire interne sont à votre disposition pour recevoir des configurations MULTI PLAY complètes. Ceci vous permet de créer jusqu'à 16 "orchestres" originaux avec différentes combinaisons de voix que vous pouvez rappeler chaque fois que vous en avez besoin. Les configurations MULTI PLAY peuvent également être mémorisées sur des cartes de mémoire externes de la même manière que les voix ordinaires.

Voici une vue globale du mode MULTI PLAY du TG33:



Veuillez remarquer que les configurations MULTI PLAY du TG33 peuvent provenir de deux sources différentes: la mémoire de voix INTERNAL et la mémoire de voix CARD (banque CARD 1 ou 2):

## INTERNAL

La mémoire de voix INTERNAL est une zone RAM (mémoire à accès aléatoire) dans laquelle vous pouvez mémoriser jusqu'à 64 voix que vous créez ou chargez à partir d'une carte de mémoire externe. La mémoire INTERNAL MULTI est représentée sur l'affichage par la lettre "I".

Les emplacements de mémoire INTERNAL I11 à I18 sont initialement programmés avec une plage de configurations multi play désignées pour différents types de musique. Les emplacements I21 à I28 contiennent des données d'initialisation.

I11 Popular  
I12 Modern  
I13 Funky  
I14 Ballad  
I15 Jazz  
I16 Big Band  
I17 Symphony  
I18 WindEns.  
I21...I28 Initial

## CARD

La banque de mémoire CARD est une carte de mémoire Yamaha MCD64 ou MCD32 insérée dans la trappe CARD du TG33. Outre les 64 voix, une carte de mémoire MCD32 peut contenir jusqu'à 16 configurations MULTI PLAY. Outre les 2 banques de 64 voix chacune, une carte de mémoire MCD64 peut contenir deux banques de 16 configurations MULTI PLAY chacune (PARTIE REFERENCE, page 96). Les banques de voix CARD sont représentées respectivement à l'affichage par "C1" et "C2". Pour les identifier plus facilement, le témoin situé au-dessus de la touche [CARD] s'allume lorsque vous sélectionnez la banque CARD 1 et le témoin situé au-dessous de la touche [CARD] s'allume lorsque vous sélectionnez la banque CARD 2. N.B.: Lorsque vous introduisez ou retirez une carte, mettez toujours l'interrupteur d'alimentation sur OFF.

### Qu'est-ce qu'une configuration MULTI PLAY?

Une configuration MULTI PLAY peut contenir jusqu'à 16 voix différentes assignées à différents canaux MIDI. Ces voix peuvent être contrôlées de façon indépendante par un séquenceur, un ordinateur musical ou un autre contrôleur MIDI transmettant sur les canaux appropriés.

Chaque voix a également plusieurs réglages qui peuvent être programmés individuellement dans le mode MULTI EDIT:

- Numéro de voix
- Volume
- Désaccordage
- Décalage de note
- Position panoramique
- Sélection de groupe send

Il y a aussi plusieurs réglages qui affectent la configuration entière:

- Sélection de mode d'assignation
- Sélection de sortie
- Type d'effets, balance et niveau send level
- Nom

### Polyphonie MULTI PLAY & Allocation de voix dynamique

Etant donné que le TG33 peut produire un maximum de 32 notes en même temps (polyphonie à 32 notes), le nombre de notes simultanées pouvant être produites par chaque voix dans une configuration MULTI PLAY dépend du nombre de voix jouées simultanément. Si toutes les 16 voix sont jouées en même temps, chacune d'elles ne peut produire qu'un maximum de 2 notes. Si, par contre, une seule voix est jouée, la fonction d'allocation dynamique de voix du TG33 permet de jouer 32 notes de cette voix simultanément, même si 16 voix sont assignées.\* La seule chose dont vous ayez à vous préoccuper lorsque vous programmez des séquences pour commander le TG33, c'est que la polyphonie de 32 notes ne soit jamais dépassée.

\* Les voix à 4 éléments réduisent le nombre total de notes disponible.

## Sélection d'une configuration MULTI PLAY

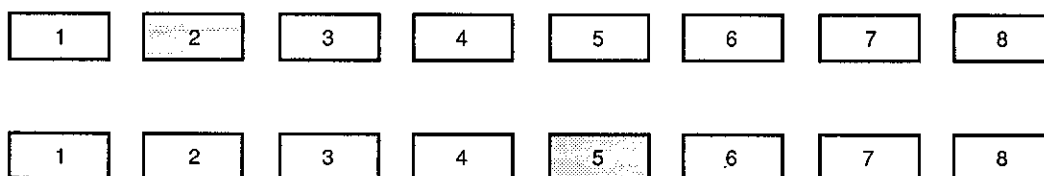
Les configurations MULTI PLAY sont sélectionnées essentiellement de la même manière que pour les voix.

1. Si le mode VOICE PLAY n'est pas déjà sélectionné - cela est indiqué par un voyant de touche [MULTI] allumé et "MULTI PLAY" sur la ligne supérieure de l'écran - appuyez sur la touche [MULTI] pour le sélectionner.

```
MULTI PLAY
I11 Popular
```

2. Les touches [INTERNAL] et [CARD] sont utilisées pour sélectionner la mémoire MULTI souhaitée. Si une carte de mémoire adéquate n'a pas été insérée dans la trappe CARD, il ne sera pas possible de sélectionner la mémoire CARD.
3. Les 16 configurations MULTI PLAY de chaque mémoire sont organisées en 2 banques de 8 configurations chacune (2 x 8 = 16). N'importe quelle configuration MULTI PLAY peut être sélectionnée en spécifiant sa banque au moyen des touches BANK/MULTI CHANNEL [1] ou [2] du haut et son numéro au moyen des touches BANK/MULTI CHANNEL [1] à [8] du bas.  
Pour sélectionner la configuration MULTI PLAY numéro 5 de la banque numéro 2, par exemple, appuyez sur la touche BANK/MULTI CHANNEL [2] du haut, puis sur la touche BANK/MULTI CHANNEL [5] du bas, dans cet ordre.

BANK/MULTI CHANNEL



Un affichage similaire à celui reproduit ci-dessous apparaît:

```
MULTI PLAY
I25 Initial
```

Pour sélectionner un numéro différent dans la même banque, il suffit d'appuyer sur la touche appropriée du bas. Parallèlement, pour sélectionner le même numéro dans une banque différente, tout ce que vous avez à faire est d'appuyer sur la touche appropriée du haut.

Les touches [-1/NO] et [+1/YES] peuvent également être utilisées pour sélectionner une configuration MULTI PLAY en mode MULTI PLAY. Maintenez la touche [-1/NO] ou [+1/YES] enfoncée pour un déplacement continu dans la direction spécifiée.

## Créer une configuration simple MULTI PLAY à quatre voix

Pour vous familiariser avec le processus de création de configuration MULTI PLAY, voici comment créer une configuration simple à quatre voix que nous appellerons: "Quartet".

La configuration "Quartet" se présente essentiellement de la façon suivante:

Canal MIDI	Type de voix requis	Voix du TG33
1	Piano	P2 12 AP: Piano
2	Sax	P2 64 WN. Sax
3	Bass	P2 43 BA: Wood
4	Drums	P1 87 DR: Kit*

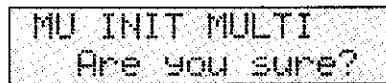
(\*) Voyez page 27 de la PARTIE APPRENTISSAGE pour les assignations de note DR: Kit.

- Après avoir sélectionné la configuration MULTI PLAY que vous souhaitez créer, comme cela est décrit dans la partie précédente, appuyez sur la touche [EDIT] pour entrer dans le mode MULTI EDIT.



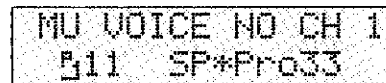
La touche [MULTI] n'a pas besoin d'être enfoncée si son voyant est allumé.

- Nous commencerons par "initialiser la configuration MULTI PLAY pour contrôler si tous les paramètres sont réglés sur leurs valeurs par défaut. Cette opération n'est pas toujours indispensable mais il est utile de savoir comment y procéder. Appuyez autant de fois que cela est nécessaire sur la touche PAGE [▷] pour localiser la fonction "INIT MULTI" (Vous pouvez également maintenir la touche PAGE [▷] enfoncée pour un déplacement continu.) "Are you sure?" apparaît sur la ligne inférieure de l'écran.



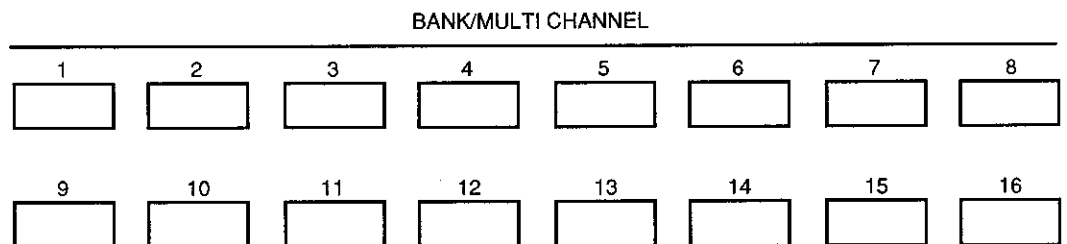
Appuyez sur la touche [+1/YES] et attendez que l'affichage ">>Completed!!<<" disparaisse. Les paramètres de configuration MULTI PLAY viennent d'être initialisés aux réglages par défaut (voir "MULTI INITIALIZE" à la page 81 de la partie REFERENCE pour une liste complète des paramètres initialisés).

- Utilisez la touche PAGE [◀] pour revenir la première fonction dans le menu des fonctions du mode MULTI EDIT. - VOICE NO (Maintenez la touche PAGE [◀] enfoncée pour un déplacement continu).



Cette fonction vous permet d'assigner différentes voix à un maximum de 16 canaux MIDI différents. Le numéro de canal dans le coin supérieur droit de l'affichage (CH 1) est le numéro de canal MIDI actuellement sélectionné.

- Les petits numéros blancs au-dessus des touches BANK/MULTI CHANNEL correspondent aux 16 canaux MIDI disponibles. Appuyez sur l'un de ces numéros en étant dans le mode MULTI EDIT pour sélectionner le canal correspondant pour votre création.



Si un numéro de canal autre que "CH 1" est affiché dans le coin supérieur droit, appuyez sur la touche BANK/MULTI CHANNEL [1] pour sélectionner le canal 1.



5. A ce point, le trait du curseur devrait se trouver sous le témoin de la zone de mémoire, de telle sorte que vous pourrez utiliser la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner n'importe laquelle des zones de mémoire — I, P<sub>1</sub>, P<sub>2</sub>, C<sub>1</sub> ou C<sub>2</sub> (les deux dernières uniquement si une carte de mémoire appropriée se trouve dans la trappe pour carte). Etant donné que la voix que nous voulons assigner au canal 1 est "P<sub>2</sub> 12 AP:Piano", assurez-vous de sélectionner "P<sub>2</sub>".

Déplacez ensuite le curseur d'un pas vers la droite (sous la banque de voix) en appuyant une fois sur la touche CURSOR [▷] et utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour vous assurer de sélectionner la banque 1.

Déplacez le curseur d'un pas supplémentaire vers la droite (sous le numéro de voix) et utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner le numéro 2. Le nom de voix "AP:Piano" devrait apparaître à droite du numéro de voix.

```
MU VOICE NO CH 1
P:12 AP:Piano
```

6. Vous pouvez appuyer maintenant sur la touche BANK/MULTI CHANNEL [2] pour sélectionner le canal MIDI 2, et sélectionner la voix "P<sub>2</sub> 64 WN\*Sax" de la manière décrite précédemment.

```
MU VOICE NO CH 2
P:64 WN*Sax
```

7. Continuez et sélectionnez les deux canaux suivants - 3 et 4 - et assignez les voix requises à chacun d'entre eux:

```
MU VOICE NO CH 3
P:43 BA:Wood
```

```
MU VOICE NO CH 4
P:82 DR:Kit
```

Ceci termine les assignations de base pour "Quartet". Pour acquérir un peu plus d'expérience, continuons et réglons les positions panoramiques PAN pour chaque voix et donnons à notre configuration MULTI PLAY son nom.

8. Appuyez quatre fois sur la touche PAGE [▷] pour localiser la fonction PAN, en contournant les fonctions VOLUME, DETUNE et NOTE SHIFT.

```
MU PAN CH 1
L--I--R
```

Vous pouvez sélectionner maintenant l'un des 4 canaux utilisés en appuyant sur les touches BANK/MULTI CHANNEL correspondantes et régler la position panoramique appropriée pour chacun d'entre eux à l'aide de la commande [DATA ENTRY] ou des touches [-1/NO] et [+1/YES]. La position panoramique peut être réglée sur cinq positions de gauche (L) à droite (R) indiquées par le marqueur de position dans l'affichage pan sur la ligne inférieure de l'écran. Si vous déplacez le marqueur au-delà de la position extrême droite, le mot "voice" apparaîtra pour indiquer que la position PAN spécifiée dans le mode VOICE ELEMENT TONE EDIT sera retenue.

Nos suggestions pour la configuration "Quartet"

Canal 1 (AP:Piano)

```
MU PAN      CH 1
LI----R
```

Canal 2 (WN\*Sax)

```
MU PAN      CH 2
L----IR
```

Canal 3 (BA:Wood)

```
MU PAN      CH 3
L-I----R
```

Canal 4 (DR:Kit)

```
MU PAN      CH 4
L---I-R
```

9. Passez enfin à la fonction NAME (appuyez six fois sur la touche PAGE [▷]) et entrez le nom "Quartet". Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour déplacer le trait du curseur à la position de caractère appropriée, puis la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner le caractère souhaité.

```
MU NAME
I11 Quartet
```

Voici une liste des caractères disponibles:

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

10. Lorsque vous êtes satisfait de votre configuration MULTI PLAY, vous pouvez retourner au mode MULTI PLAY en appuyant sur la touche [MULTI] et avez la possibilité de mémoriser la configuration que vous venez d'éditer dans l'un des emplacements de mémoire INTERNAL MULTI du TG33.

**Remarque:**

- Les mêmes effets de vecteur que dans le mode voice play peuvent être utilisés ici. Les effets (Level ou Detune) spécifiés à l'aide de la touche VECTOR s'appliqueront au canal assigné dans UTILITY VECTOR CHANNEL. (PARTIE REFERENCE, page 89.)
- Le mode vector sera réglé à nouveau sur OFF lorsqu'un changement multi-programme est exécuté.

**Stocker des données de configuration MULTI PLAY éditées dans la mémoire INTERNAL**

Lorsque vous retournez en mode MULTI PLAY après avoir édité une voix dans le mode MULTI EDIT, un "E" en couleurs inversées (blanc sur noir) apparaîtra à l'affichage, après le numéro de configuration MULTI PLAY.

```
MULTI PLAY
I11E Quartet
```

Ceci signifie que la configuration vient d'être éditée. Si vous souhaitez conserver la configuration que vous venez d'éditer, stockez-la dans un emplacement de mémoire interne ou sur carte avant de sélectionner une autre configuration MULTI PLAY. Sinon toute l'édition sera perdue.

Pour stocker votre création dans un emplacement de mémoire interne:

1. Appuyez sur la touche [STORE/COPY] dans le mode MULTI PLAY.



STORE MULTI  
I11 + I11 →

Le numéro de la voix éditée sera affiché sur la ligne inférieure de l'écran, à gauche et le curseur va se positionner sous le numéro correspondant de voix INTERNAL à droite de la flèche. La flèche à l'extrême droite de l'écran indique qu'il est possible d'accéder à d'autres paramètres en appuyant sur la touche CURSOR [▷].

2. Sélectionnez l'emplacement de mémoire dans lequel vous voulez mémoriser la nouvelle configuration à l'aide des touches BANK/MULTI CHANNEL, de la commande [DATA ENTRY], ou des touches [-1/NO] et [+1/YES].

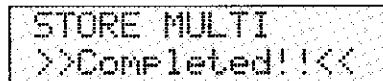
**N.B.:** Il est également possible de sélectionner la banque CARD 1 ou 2 pour y stocker des configurations MULTI PLAY en appuyant sur la touche [CARD] si une carte de mémoire correctement formatée a été insérée dans la trappe pour carte du TG33 (PARTIE REFERENCE, page 96).

3. Lorsque l'emplacement de mémoire de destination a été ainsi sélectionné, appuyez sur la touche CURSOR [▷]. Le message "Are you sure?" est affiché sur l'écran.



STORE MULTI  
+ Are you sure?

4. Confirmez votre intention de mémoriser la nouvelle configuration MULTI PLAY en appuyant sur la touche [+1/YES] et l'opération de mémorisation commencera. ">>Completed!!<<" est affiché brièvement lorsque l'opération de mémorisation est terminée et le TG33 repasse en mode MULTI PLAY.



STORE MULTI  
>>Completed!!<<

**N.B.:** Vous pouvez quitter le mode STORE et retourner au mode MULTI PLAY à n'importe quel moment en appuyant simplement sur la touche [MULTI].

## Conclusion

Maintenant que vous avez créé et stocké votre configuration MULTI PLAY cependant simple, vous devriez être capable de créer des configurations plus complexes adaptées à vos exigences musicales en vous reportant aux fonctions du mode MULTI EDIT décrites entre les pages 75 et 82 de la partie REFERENCE. Accordez une attention aux fonctions SEND GROUP SELECT, OUTPUT SELECT et ASSIGN MODE étant donné qu'elles vous permettent de répartir les voix de configuration MULTI PLAY en deux groupes qui peuvent être assignés aux deux paires de sorties stéréo du TG33 (OUTPUT 1 et OUTPUT 2).



# **PARTIE REFERENCE**



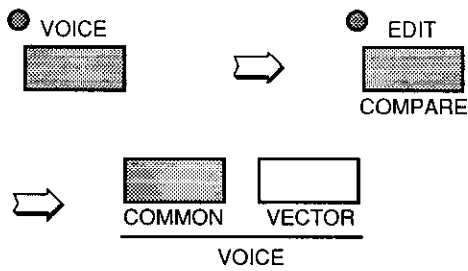
# VOICE COMMON

Le mode VOICE COMMON vous donne accès à toute une série de paramètres qui affectent la voix sélectionnée dans son ensemble. La programmation fine des éléments individuels est assurée par les modes d'édition ELEMENT TONE et ELEMENT ENVELOPE.

<b>CONFIGURATION</b> .....	<b>45</b>
<b>EFFECT (Type, Balance &amp; Send Level)</b> .....	<b>45</b>
<b>PITCH BEND</b> .....	<b>46</b>
<b>WHEEL (Amplitude &amp; Pitch Modulation)</b> .....	<b>46</b>
<b>AFTER TOUCH (Amplitude &amp; Pitch Modulation, Pitch &amp; Level Control)</b> .....	<b>46</b>
<b>ENVELOPE (Attack &amp; Release Rates)</b> .....	<b>47</b>
<b>RANDOM (Element, Level Vectors &amp; Detune Vectors)</b> .....	<b>48</b>
<b>NAME</b> .....	<b>48</b>
<b>VOICE INITIALIZE</b> .....	<b>49</b>
<b>VOICE RECALL</b> .....	<b>50</b>

## VOICE COMMON

### Sélectionner le mode d'édition VOICE COMMON



A partir du mode VOICE EDIT, appuyez simplement sur [VOICE COMMON].

### Sélectionner les fonctions du mode d'édition VOICE COMMON

Les différentes fonctions du mode d'édition VOICE COMMON peuvent être sélectionnées en séquence, d'une pression sur la touche [VOICE COMMON] ou en utilisant les touches PAGE [<] et [>].

### La fonction COMPARE

En étant dans un mode VOICE EDIT, vous pouvez comparer le son de la voix éditée au son de la voix avant édition en appuyant sur la touche [EDIT/COMPARE] pour activer la fonction COMPARE. Le voyant de la touche [EDIT/COMPARE] se met à clignoter lorsque la fonction COMPARE a été activée et le son de la voix avant édition est entendu lorsque vous jouez sur le clavier-maître ou le contrôleur. Appuyez à nouveau sur [EDIT/COMPARE] pour retourner en mode édition.



## CONFIGURATION

```
VC CONFIGURATION
B-B-C-D
```

**Sommaire:** Sélectionne la configuration de voix à deux éléments (A-B) ou à quatre éléments (A-B-C-D).

**Réglages:** A-B, A-B-C-D

**Procédure:** Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la configuration souhaitée.

**Détails:** Dans la configuration A-B à deux éléments, l'élément A est un élément AWM et l'élément B, un élément FM. Dans la configuration A-B-C-D, à quatre éléments, A et C sont des éléments AWM, tandis que B et D sont des éléments FM.

**A-B:** A= AWM, B= FM

**A-B-C-D:** A= AWM, B= FM, C= AWM, D= FM.

**Référence:** page 60.

## EFFECT (Type, Balance & Send Level)

```
VC VOICE EFFECT
Type=Rev Hall →
```

**Sommaire:** Sélectionne l'un des 16 effets numériques et règle l'équilibre et le niveau send level pour la voix sélectionnée.

**Réglages:** Effect type:

- Rev Hall (Réverbération type Hall)
- Rev Room (Réverbération type Room)
- Rev Plate (Réverbération type Plate)
- Rev Club (Réverbération type Club)
- Rev Metal (Réverbération type Metal)
- Delay 1 (Retard court unique)
- Delay 2 (Retard long)
- Delay 3 (Retard long)
- Doubler (Doubler)
- Ping Pong (Retard Ping Pong)
- Pan Ref (Réflexions avec mouvement stéréo)
- Early Ref (Réflexions primaires)
- Gate Rev (Réverbération type Gate)
- Dly&Rev 1 (Retard & réverbération 1)
- Dly&Rev 2 (Retard & réverbération 2)
- Dist&Rev (Distorsion & réverbération)

Balance (Bal): 0 ... 127

Send Level (Snd): 0 ... 127

**Sommaire:** Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous le paramètre effect type, balance ou send level. Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner le paramètre Effect type, Balance ou Send level.

**Détails:** Le paramètre Balance détermine l'équilibre entre le signal pur de la voix et le son avec effet. La valeur "0" signifie que le signal de la voix n'est pas envoyé au processeur d'effets, tandis que la valeur maximale de "127" signifie que seul le son traité par les effets est produit.

Le paramètre Send level détermine le niveau du signal envoyé au processeur d'effet. La valeur "0" signifie que le signal de la voix n'est pas envoyé au processeur d'effets, tandis que la valeur maximale de "127" envoie un niveau d'effet complet vers le processeur d'effet.

Aucun son ne sera produit si le paramètre Send level est réglé sur "0" et le paramètre Balance, sur "127".

**Référence :** page 62, 78, 79.

**Remarque:** Il se peut que certaines formes d'ondes de voix, indiquent une chute de niveau lorsque de la distorsion est appliquée. Cette chute de niveau due à un excès de données internes peut être compensée en réglant Effect Send Level ou Effect Balance sur une valeur plus petite.

## PITCH BEND

```
UC PITCH BEND
Range= 2
```

**Sommaire:** Détermine la plage de pitch bend.

**Réglages:** 0 ... 12 max.\*

**Procédure :** Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la plage de pitch bend souhaitée.

**Détails:** Chaque incrément entre "0" et "12" représente un demi-ton. La valeur "0" ne produit pas d'effet de pitch bend tandis que la valeur "12" produit un effet de pitch bend maximal de plus ou moins une octave. La valeur "4" produit un effet de pitch bend de plus ou moins une tierce majeure.

\* Cette plage peut être plus limitée dans certains cas. Un point d'exclamation (!) apparaît après la plage de valeurs lorsque la limite est atteinte.

## WHEEL (Amplitude & Pitch Modulation)

```
UC WHEEL
AM=on PM=on
```

**Sommaire:** Assigne la commande de molette de modulation à la modulation d'amplitude et/ou de hauteur (pitch)

**Réglages:** AM (Modulation d'amplitude) : off, on  
PM (Pitch Modulation) : off, on

**Procédure :** Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous le paramètre AM ou PM. Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour activer ou désactiver le paramètre sélectionné.

**Détails:** La modulation d'amplitude produit un effet de *trémolo* tandis que la modulation de hauteur produit un effet de *vibrato*. Cette fonction permet d'assigner la molette de modulation à la production d'un de ces effets ou des deux en même temps. Cette fonction est de type "tout ou rien" et la profondeur de modulation maximale à appliquer doit être fixée au moyen des paramètres LFO AM Depth et PM Depth du mode ELEMENT TONE.

**Référence:** page 64.

## AFTER TOUCH (Amplitude & Pitch Modulation, Pitch & Level control)

```
UC AFTER TOUCH
AM=on PM=on Lev=on
```

**Sommaire:** Assigne l'after touch du clavier à la modulation d'amplitude, à la modulation de hauteur, au contrôle de la hauteur ou au contrôle du désaccordage ou à n'importe quelle combinaison de ces quatre "ingrédients".

**Réglages:** AM (Amplitude Modulation): off, on  
PM (Pitch Modulation) : off, on  
Pit (Pitch Control) : -12 ... 0 ... +12 max. \*  
Lev (Level Control) : off, on

**Procédure :** Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous le paramètre AM, PM, Pit ou Lev. Les flèches aux deux extrémités de l'affichage signifient que d'autres paramètres sont disponibles. Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour activer ou désactiver les paramètres AM, PM et/ou Lev ou pour sélectionner la plage de contrôle de hauteur souhaitée.

**Détails :** Comme avec la molette de modulation, la modulation d'amplitude produit un effet de *trémolo* tandis que la modulation de hauteur produit un effet de *vibrato*. Plus vous enfoncez une touche fort, plus la modulation sera profonde. Cette fonction est de type "tout ou rien" et la profondeur de modulation maximale à appliquer doit être spécifiée au moyen des paramètres LFO AM Depth et PM Depth du mode d'édition ELEMENT TONE.

Lorsque l'after touch est assigné à la modulation d'amplitude ou de hauteur, la modulation du LFO ne peut être appliquée que via l'after touch. Le paramètre Pit permet d'utiliser l'after touch du clavier pour faire dériver la hauteur des notes. Plus la pression sur la touche est forte, plus l'effet est profond. Les valeurs positives produisent une dérive de hauteur vers le haut et les valeurs négatives, vers le bas. Chaque incrément représente un demi-ton. La valeur "0" ne produit aucun effet de hauteur, la valeur "12" permet une dérive maximale d'une octave dans les

aiguës, tandis que la valeur "-4" permet une dérive maximale d'une tierce majeure dans les graves. Lorsque le paramètre Lev est activé, il devient possible de contrôler le niveau du son dans une plage limitée par l'intermédiaire de l'after touch du clavier. L'intensité et le sens (c'est-à-dire augmentation ou diminution) du changement de niveau dépend du réglage du paramètre AFTER TOUCH SENSITIVITY dans le mode d'édition ELEMENT TONE.

Référence: page 63, 64.

\* Cette plage peut être plus limitée dans certains cas. Un point d'exclamation (!) apparaît après la plage de valeurs lorsque la limite est atteinte.

## ENVELOPE (Attack & Release Rates)



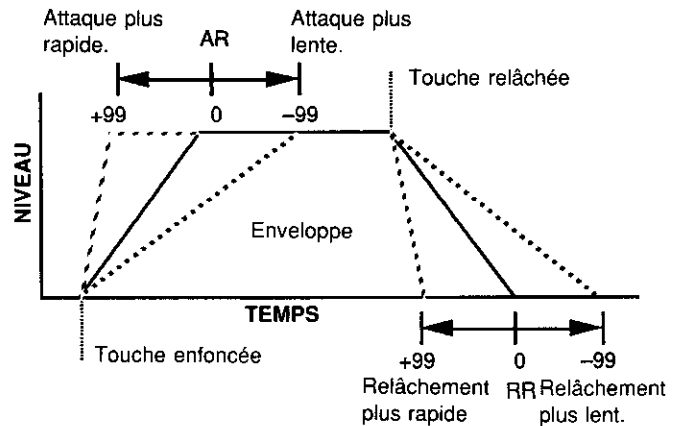
**Sommaire:** Fixe les pentes d'attaque et de relâchement globales pour la voix actuellement sélectionnée.

**Réglages:** AR (Attack Rate): -99 ... +0 ... +99 max.\*  
RR (Release Rate) : -99 ... +0 ... +99 max.\*

**Procédure:** Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous le paramètre AR et RR. Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour régler le paramètre sélectionné.

**Détails:** Bien qu'il soit possible de programmer des enveloppes beaucoup plus précises pour les éléments individuels (voir le mode d'édition ELEMENT ENVELOPE), ces fonctions offrent un moyen simple d'ajuster les paramètres d'enveloppe les plus importants pour l'ensemble de la voix. Les valeurs positives produisent une attaque et un relâchement rapides tandis que les valeurs négatives produisent une attaque et un relâchement lents. Vous pouvez, par exemple, allonger le temps de relâchement d'une voix pour produire un effet de maintien après relâchement des touches.

Veuillez remarquer que le paramètre AR n'a pas d'effet sur les éléments pour lesquels le paramètre INITIAL LEVEL (page 70) est réglé sur 99.



Référence: page, 69...73.

\* Cette plage peut être plus limitée dans certains cas. Un point d'exclamation (!) apparaît après la valeur lorsque la limite est atteinte.

**Remarque:**

La valeur AR réglée ici est ajoutée au réglage AR de chaque élément. Pour cette raison, selon les réglages de paramètre d'enveloppe, il arrive parfois que l'effet désiré ne puisse être obtenu.

La valeur AR spécifie la pente du passage du niveau initial au niveau d'attaque.

ex.  
1 IL=AL  
2 IL=99. AL=0  
AR=99, DL=99

## RANDOM (Element, Level Vectors & Detune Vectors)

```
UC RANDOM
ELEMENT Y/N?
```

**Sommaire:** Produit automatiquement des combinaisons d'éléments, de vecteurs de niveau ou de vecteurs de désaccordage aléatoires.

**Réglages:** Aucun.

**Procédure :** Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous le paramètre de gauche de la ligne inférieure de l'écran, puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner ELEMENT, LEVEL VEC ou DETUNE VEC. Appuyez sur la touche CURSOR [▶] pour déplacer le curseur sous "Y/N", puis appuyez sur la touche [+1/YES] pour générer des valeurs

aléatoires du type d'effet sélectionné. Un nouveau jeu de valeurs aléatoires est généré chaque fois que la touche [+1/YES] est pressée alors que le curseur se trouve à cette position. Appuyez sur la touche [-1/NO] pour ramener le curseur au paramètre de gauche.

**Détails:** Cette fonction est très utile pour la programmation. Elle vous permet d'expérimenter un nombre pratiquement illimité de combinaisons ou de vecteurs de niveau/désaccordage en appuyant sur une seule touche. Les combinaisons d'éléments aléatoires, en particulier, peuvent produire des résultats parfois très surprenants et souvent plaisants. Lorsque la configuration de voix "A-B" est sélectionnée, (voir CONFIGURATION, page 45), les combinaisons d'élément aléatoires seront toujours constituées de deux éléments seulement.

**Référence:** page 53...56.

## NAME

```
UC VOICE NAME
#11 SP*Pro33
```

**Sommaire:** Assigne un nom constitué au maximum de 8 caractères à la voix actuellement sélectionnée.

**Réglages:** Les caractères suivants sont disponibles pour composer les noms de voix.

```
(Space) !"#%&'<>*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ[*]_`~
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz( )++
```

# VOICE INITIALIZE

```

UC INIT VOICE
Are you sure?
    
```

**Procédure :** Après avoir sélectionné l'écran "INIT.VOICE", le message "Are you sure?" apparaît sur la ligne inférieure de l'affichage. Appuyez sur la touche [+1/YES] pour initialiser.

Le message ">>Completed!!<<" apparaît brièvement lorsque l'opération d'initialisation est terminée.

**Sommaire :** Initialise tous les paramètres de la voix actuellement sélectionnée.

**Réglages :** Aucun.

**Détails :** Lorsque Voice Initialize est exécuté, les paramètres de la voix sont initialisés aux valeurs suivantes:

	A	B	C	D
<b>[COMMON]</b> VOICE NAME CONFIGURATION EFFECT Balance Send Lvl PITCH BEND WHEEL AM PM AFTER TOUCH AM PM Pit Lvl ENVELOPE AR RR	Initial A-B-C-D Rev. Hall 64 127 2 off on off off 0 off 0 0			
<b>[VECTOR]</b> VECTOR LEVEL SPEED STEP/X/Y/TIME 30 ms 1 0 0 End 2 : 50 VECTOR DETUNE SPEED STEP/X/Y/TIME 30 ms 1 0 0 End 2 : 50		) 50 STEP ) 50 STEP		
<b>[ELEMENT TONE]</b> WAVE FREQ. shift VOLUME PAN VELOCITY Sense AFTER Sense TONE Level TONE FB LFO AM LFO PM LFO TYPE LFO Delay LFO Rate LFO Speed	000:PIANO:PIANO 0 99 L--I--R 2 0 — — 0 16 ^ 0 99 20	151:OSC1:sin8' 0 99 L--I--R 2 0 92 0 16 ^ 0 99 20	039:Str:Vn.Ens 0 99 L--I--R 2 0 — — 0 16 ^ 0 99 20	152:OSC1:sin4' 0 99 L--I--R 2 0 92 0 16 ^ 0 99 20

## VOICE COMMON

	A	B	C	D
<b>ELEMENT ENV</b>				
TYPE	PRESET	PRESET	PRESET	PRESET
DELAY Rate	99	99	99	99
DELAY on/off	off	off	off	off
INITIAL Level	67	0	90	0
ATTACK AL	99	92	97	92
ATTACK AR	99	99	64	99
DECAY1 D1L	99	92	95	92
DECAY1 D1R	0	0	32	0
DECAY2 D2L	0	92	95	92
DECAY2 D2R	26	0	0	0
RELEASE Rate	60	76	52	76
SCALING Lvl Type	2	1	4	1
Rate Type	3	1	2	1

La fonction d'initialisation de voix est utile si vous voulez commencer à créer une voix à partir d'un état le plus élémentaire possible.

## VOICE RECALL

```

VC RECALL VOICE
Are you sure?
    
```

**Détails :** Même si vous avez quitté le mode d'édition et appelé une voix différente, cette fonction va rappeler la dernière voix appelée avec tous les paramètres tels qu'ils étaient au moment où vous avez quitté le mode d'édition. Cette fonction s'avère donc utile pour rappeler les données égarées par accident.

**Sommaire :** Rappelle la dernière voix éditée de la mémoire tampon d'édition du TG33.

**Réglages :** Aucun

**Procédure :** Après avoir sélectionné la fonction "RECALL VOICE", le message "Are you sure?" apparaît sur la ligne inférieure de l'affichage. Appuyez sur la touche [+1/YES] pour rappeler la voix.

Le message ">>Completed!!<<" apparaît brièvement lorsque l'opération de rappel est terminée.

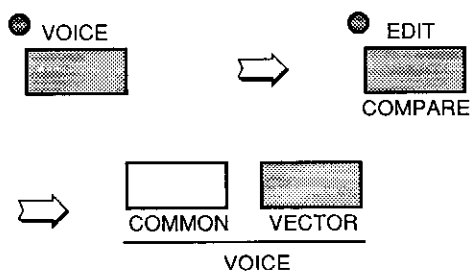
# VOICE VECTOR

Le mode d'édition VOICE VECTOR vous permet d'enregistrer et d'éditer finement les vecteurs de niveau et de désaccordage dynamiques.

<b>LEVEL SPEED (Vector Rate)</b> .....	<b>53</b>
<b>LEVEL RECORD</b> .....	<b>53</b>
<b>LEVEL EDIT (Step, X-axis, Y-axis &amp; Time)</b> .....	<b>53</b>
<b>DETUNE SPEED (Vector Rate)</b> .....	<b>55</b>
<b>DETUNE RECORD</b> .....	<b>55</b>
<b>DETUNE EDIT (Step, X-axis, Y-axis &amp; Time)</b> .....	<b>55</b>

## VOICE VECTOR

### Sélectionner le mode d'édition VOICE VECTOR



A partir d'un autre mode VOICE EDIT, appuyez simplement sur la touche [VOICE VECTOR].

### Sélectionner les fonctions du mode d'édition [VOICE VECTOR]

Les différentes fonctions d'édition du mode [VOICE VECTOR] peuvent être sélectionnées en séquence d'une pression sur la touche [VOICE VECTOR] ou au moyen des touches PAGE [◀] et [▶].

### La fonction COMPARE

Dans n'importe quel mode VOICE EDIT, vous pouvez comparer le son de la voix éditée au son de la voix avant édition en appuyant sur la touche [EDIT/COMPARE] pour activer la fonction COMPARE. Le voyant de la touche [EDIT/COMPARE] se met à clignoter lorsque la fonction COMPARE a été activée et le son de la voix avant édition est entendu lorsque vous jouez sur le clavier-maître ou le contrôleur. Appuyez à nouveau sur [EDIT/COMPARE] pour retourner en mode édition.



## LEVEL SPEED (Vector Rate)

```
UV LEVEL SPEED
Vector Rate 30ms
```

**Sommaire:** Fixe le temps entre les intervalles d'échantillonnage pour le vecteur de niveau.

**Réglages:** 10 ... 160 millisecondes (par incréments de 10 millisecondes)

**Procédure:** Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la fréquence d'échantillonnage souhaitée.

**Détails:** Chaque vecteur dynamique se compose de max. 50 échantillonnages ou prélèvements correspondants à des coordonnées le long du parcours de la commande vectorielle. Cette fonction fixe l'intervalle initial entre chaque prélèvement. Le paramètre Time de la fonction LEVEL EDIT, décrite ci-dessous, permet d'éditer la longueur de chaque intervalle individuellement. Le paramètre Vector Rate peut être modifié même après l'enregistrement du vecteur, pour produire un changement correspondant de tous les intervalles de prélèvement.

**Référence:** page 28.

## LEVEL RECORD

```
UV LEVEL REC
STBY REC PLAY
```

**Sommaire:** Permet d'enregistrer un vecteur de niveau dynamique.

**Réglages:** STBY, REC, PLAY

**Procédure:** Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous STBY. Le mode LEVEL de la commande vectorielle sera automatiquement sélectionné et vous pouvez répéter le mouvement vectoriel que vous souhaitez enregistrer.

Déplacez le curseur sur REC. L'enregistrement commence dès que vous jouez une touche sur le clavier. Lorsque vous relâchez la touche ou lorsque 50 intervalles ont été enregistrés (voir "LEVEL SPEED", ci-dessus), l'enregistrement s'arrête et le curseur se place à la position PLAY. Vous pouvez alors jouer sur le clavier pour écouter la manière dont le mouvement vectoriel que vous venez d'enregistrer affectera les sons.

**Détails:** Le temps disponible pour l'enregistrement dépend à la fois du réglage Vector Rate et de la manière dont la commande vectorielle est déplacée.

**Référence:** page 28, 29.

## LEVEL EDIT (Step, X-axis, Y-axis & Time)

### • Step

```
UV L.ED A B C D
1 X+ 0 Y+ 0 End
```

**Sommaire:** Sélectionne l'un des 50 intervalles d'un vecteur de niveau enregistré pour l'éditer.

**Réglages:** 1 ... 50

**Procédure:** Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous la valeur située à l'extrême gauche de la ligne inférieure de l'écran (Step). Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'intervalle à éditer.

## VOICE VECTOR

### • X-axis & Y-axis

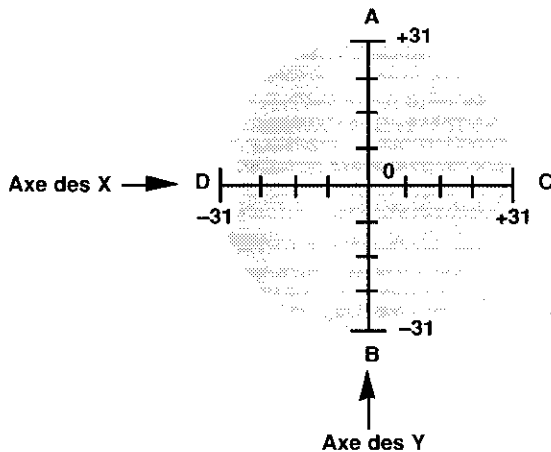
```
UU L.ED A B C D
1 X+ 0 Y+ 0 End
```

**Sommaire:** Ces paramètres définissent les coordonnées de l'intervalle de prélèvement actuellement sélectionné sur les axes X et Y de la plage de la commande vectorielle de niveau.

**Réglages:** -31 ... +0 ... +31

**Procédure:** Après avoir sélectionné l'intervalle à enregistrer comme cela est décrit à la section précédente, utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous le paramètre X ou Y. Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer la valeur souhaitée.

**Détails:** Sur l'axe des X (D-C), un réglage de -31 place l'intervalle aussi loin que possible dans la direction de l'élément D tandis qu'un réglage de +31 le place aussi loin que possible dans la direction de l'élément C. Les valeurs de l'axe Y (A-B) fonctionnent de la même manière : un réglage de -31 place l'intervalle aussi loin que possible dans la direction de l'élément B tandis qu'une valeur de +31 le place aussi loin que possible dans la direction de l'élément A. Sur les deux axes, un réglage de +0 place l'intervalle en position centrale.



### • Time

```
UU L.ED A B C D
1 X+ 0 Y+ 0 End
```

**Sommaire:** Multiplie le réglage Vector Rate de l'intervalle actuel du vecteur de niveau seulement. Permet également de faire boucler ou de terminer les vecteurs à l'intervalle actuel.

**Réglages:** 1 ... 254, Repeat, End

**Procédure:** Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous la valeur située à l'extrême droite de la ligne inférieure de l'écran (Time). Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la valeur de temps requise, la répétition ou la fin.

**Détails:** Les valeurs Time multiplient le réglage Vector Rate pour l'intervalle actuellement sélectionné. Si le paramètre Vector Rate est réglé sur 30 ms, par exemple, un réglage du paramètre Time sur 2 produira un intervalle de 60ms, la valeur 3, un intervalle de 90 ms, etc. Etant donné que la valeur Time maximum est de 254, vous pouvez spécifier des intervalles extrêmement longs. Si vous sélectionnez "End", le vecteur s'arrêtera à la fin de l'intervalle actuel. Le réglage "Repeat" fait retourner le vecteur au premier intervalle et se répéter continuellement.

**Remarque:** Il se peut que des réglages LEVEL EDIT extrêmes au-delà d'une plage raisonnable pour le vecteur en question ne produisent pas les résultats escomptés.

## DETUNE SPEED (Vector Rate)

```
UV DETUNE SPEED
Vector Rate 30ms
```

**Sommaire:** Fixe le temps entre les intervalles d'échantillonnage pour le vecteur de désaccordage.

**Réglages :** 10 ... 160 millisecondes

**Procédure:** Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la fréquence d'échantillonnage souhaitée.

**Détails:** Chaque vecteur dynamique se compose de max. 50 échantillonnages ou prélèvements correspondants à des points le long du parcours de la commande vectorielle. Cette fonction fixe l'intervalle initial entre chaque prélèvement.

**Référence:** page 28.

## DETUNE RECORD

```
UV DETUNE REC
STBY REC PLAY
```

**Sommaire:** Permet d'enregistrer un vecteur de désaccordage dynamique.

**Réglages:** STBY, REC, PLAY

**Procédure :** Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous STBY. Le mode DETUNE de la commande vectorielle sera automatiquement sélectionné et vous pouvez répéter le mouvement vectoriel que vous souhaitez enregistrer.

Déplacez le curseur sur REC. L'enregistrement commence dès que vous jouez une touche sur le clavier. Lorsque vous relâchez la touche ou lorsque 50 intervalles ont été enregistrés (voir "DETUNE SPEED", ci-dessus), l'enregistrement s'arrête et le curseur se place à la position PLAY. Vous pouvez alors jouer sur le clavier pour écouter la manière dont le mouvement vectoriel que vous venez d'enregistrer affectera les sons.

**Détails:** Le temps disponible pour l'enregistrement dépend à la fois du réglage Vector Rate et de la manière dont la commande vectorielle est déplacée.

**Référence:** page 28, 29.

## DETUNE EDIT (Step, X-axis, Y-axis & Time)

### • Step

```
UV D. ED A B C D
1 X+ 0 Y+ 0 End
```

**Sommaire:** Sélectionne l'un des 50 intervalles d'un vecteur de désaccordage enregistré pour l'éditer.

**Réglages:** 1 ... 50

**Procédure:** Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous la valeur située à l'extrême gauche de la ligne inférieure de l'écran (Step). Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'intervalle à éditer.

**Détails:** L'intervalle 1 est le premier intervalle enregistré et l'intervalle 50 est le dernier. L'expérience vous permettra de déterminer les points spécifiques d'un vecteur dynamique se rapportant aux intervalles correspondants.

## VOICE VECTOR

### • X-axis & Y-axis

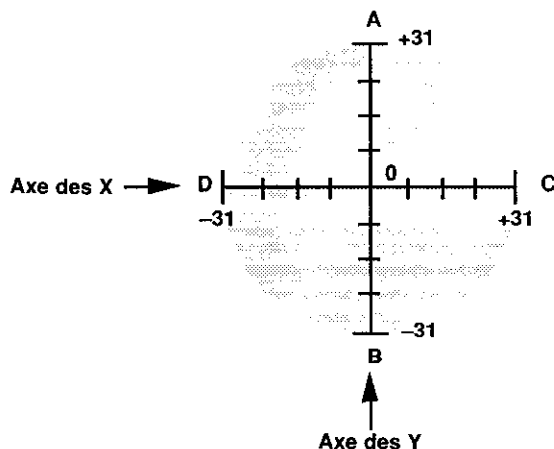
```
UU D.ED A B C D
1 X+ 0 Y+ 0 End
```

**Sommaire:** Ces paramètres définissent la position de l'intervalle actuellement sélectionné sur les axes X et Y de la plage de la commande vectorielle de désaccordage.

**Réglages:** -31 ... +0 ... +31

**Procédure:** Utilisez les touches CURSOR [ $\leftarrow$ ] et [ $\rightarrow$ ] pour placer le trait du curseur sous le paramètre X ou Y. Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer la valeur souhaitée.

**Détails:** Sur l'axe des X (D-C), un réglage de -31 place l'intervalle aussi loin que possible dans la direction de l'élément D tandis qu'un réglage de +31 le place aussi loin que possible dans la direction de l'élément C. Les valeurs de l'axe Y (A-B) fonctionnent de la même manière : un réglage de -31 place l'intervalle aussi loin que possible dans la direction de l'élément B tandis qu'une valeur de +31 le place aussi loin que possible dans la direction de l'élément A. Sur les deux axes, un réglage de +0 place l'intervalle en position centrale.



### • Time

```
UU D.ED A B C D
1 X+ 0 Y+ 0 End
```

**Sommaire:** Multiplie le réglage Vector Rate de l'intervalle actuel du vecteur de désaccordage seulement. Permet également de faire boucler ou de terminer les vecteurs à l'intervalle actuel.

**Réglages:** 1 ... 254, Repeat, End

**Procédure:** Utilisez les touches [ $\leftarrow$ ] et [ $\rightarrow$ ] pour placer le trait du curseur sous la valeur située à l'extrême droite de la ligne inférieure de l'écran (Time). Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la valeur de temps requise.

**Détails:** Les valeurs Time multiplient le réglage Vector Rate pour l'intervalle actuellement sélectionné. Si le paramètre Vector Rate est réglé sur 30 ms, par exemple, un réglage du paramètre Time sur 2 produira un intervalle de 60ms, la valeur 3, un intervalle de 90 ms, etc. Etant donné que la valeur Time maximum est de 254, vous pouvez spécifier des intervalles extrêmement longs.

Si vous sélectionnez "End", le vecteur s'arrêtera à la fin de l'intervalle actuel.

Le réglage "Repeat" fait retourner le vecteur au premier intervalle et se répéter continuellement.

**Remarque:** Il se peut que des réglages DETUNE EDIT extrêmes au-delà d'une plage raisonnable pour le vecteur en question ne produisent pas les résultats escomptés.

# ELEMENT TONE

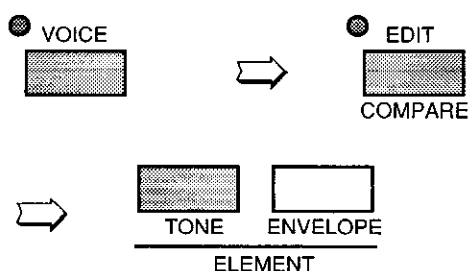
Le mode d'édition ELEMENT TONE permet d'éditer plusieurs parmi les paramètres les plus déterminants de chaque élément individuel — A et B dans une voix à deux éléments ; A, B, C et D dans une voix à quatre éléments.

<b>WAVE TYPE</b> .....	<b>60</b>
<b>FREQUENCY SHIFT</b> .....	<b>62*</b>
<b>VOLUME</b> .....	<b>62</b>
<b>PAN</b> .....	<b>62*</b>
<b>VELOCITY SENSITIVITY</b> .....	<b>63</b>
<b>AFTER TOUCH SENSITIVITY</b> .....	<b>63</b>
<b>TONE (Level &amp; Feedback: Eléments FM B et D uniquement)</b> .....	<b>64*</b>
<b>LFO (Oscillateur basse fréquence) AM Depth, PM Depth, Type, Delay, Rate &amp; Speed</b> .....	<b>64*</b>

\* Ces quatre paramètres ne sont pas disponibles pour un élément AWM pour lequel l'onde numéro 127 (Drum Set) a été sélectionnée — le message "Cannot edit" apparaît.

## ELEMENT TONE

### Sélectionner le mode d'édition ELEMENT TONE



A partir d'un autre mode VOICE EDIT, appuyez simplement sur la touche [ELEMENT TONE].

### Sélectionner les éléments pour l'édition

Différents éléments peuvent être sélectionnés pour être édités d'une pression sur la touche [ELEMENT SELECT] appropriée - [A], [B], [C] ou [D]. Si une voix à deux éléments est éditée, seuls les éléments A et B peuvent être sélectionnés. L'élément actuellement sélectionné est affiché dans le coin supérieur droit en couleurs inversées (blanc sur fond noir).

Chaque élément disponible peut également être activé ou désactivé d'une pression sur la touche [ELEMENT ON/OFF] appropriée. Chaque touche active et désactive en alternance l'élément associé et le statut ON/OFF des éléments est indiqué sur la ligne supérieure de l'écran. Si le caractère de l'élément est affiché, l'élément correspondant est activé. Un trait apparaît à la place du caractère de l'élément si l'élément correspondant est désactivé.

La possibilité d'activer et de désactiver des éléments facilite l'écoute des changements de paramètres sur un seul élément.

Dans cet exemple, les éléments A, B et D sont activés et l'élément C est désactivé. L'élément A est sélectionné pour l'édition.

```
ET WAVE 000 0B-D
Piano:Piano
```

### Sélectionner les fonctions du mode d'édition ELEMENT TONE

Les différentes fonctions d'édition du mode ELEMENT TONE peuvent être sélectionnées en séquence d'une pression sur la touche [ELEMENT TONE] ou au moyen des touches PAGE [◀] et [▶].

### La fonction ELEMENT COPY

Cette fonction facilite l'édition en copiant tous les paramètres d'un élément du même type (AWM ou FM) d'une autre voix sur l'élément actuel de la voix actuellement sélectionnée.

1. Pour appeler la fonction ELEMENT COPY, appuyez sur la touche [STORE/COPY] en étant dans le mode d'édition ELEMENT TONE.

```
ET COPYfrom 0B-D
B11 SP*Pro33 A+
```

A l'affichage ELEMENT COPY, les paramètres source, banque et numéro sont indiqués dans le format standard du TG33, c'est-à-dire "P112", par exemple pour présélection 1, banque 1, voix numéro 2 ou encore "I35" pour banque des voix internes 3, voix numéro 5, etc.

Les données peuvent seulement être copiées entre éléments appartenant au même type. Si l'élément actuellement sélectionné est un élément AWM (A ou C), seul l'élément A ou l'élément C de la voix source peut être copié. Cela vaut également pour les éléments FM.

Les données de tous les paramètres du mode ELEMENT TONE seront copiées.

2. Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur la source, la banque ou le numéro de la voix source (la voix dont les paramètres d'élément doivent être copiés) à gauche de la ligne inférieure de l'écran. Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour régler le paramètre sélectionné si nécessaire.
3. Ensuite, déplacez le curseur sur le paramètre du type d'élément, à droite de la ligne inférieure de l'affichage, et sélectionnez l'élément à partir duquel les données doivent être copiées au moyen de la commande [DATA ENTRY] ou des touches [-1/NO] et [+1/YES].
4. Appuyez sur la touche CURSOR [▶] une fois supplémentaire et le message "Are you sure?" apparaît. Appuyez sur [+1/YES] pour exécuter l'opération de copie d'élément ou sur [-1/NO] pour annuler. ">>Completed!!<<" est affiché brièvement lorsque l'opération de copie est terminée.
5. Pour retourner au mode VOICE EDIT, appuyez sur l'une des touches suivantes:  
[COMMON]  
[VECTOR]  
[TONE]  
[EG]

**La fonction COMPARE**

Dans n'importe quel mode VOICE EDIT, vous pouvez comparer le son de la voix éditée avec le son de la voix avant édition en appuyant sur la touche [EDIT/COMPARE] pour activer la fonction COMPARE. Le voyant de la touche [EDIT/COMPARE] se met à clignoter

lorsque la fonction COMPARE a été activée et le son de la voix avant édition est entendu lorsque vous jouez sur le clavier-maître ou le contrôleur. Appuyez à nouveau sur [EDIT/COMPARE] pour retourner en mode édition.

# WAVE TYPE

```

ET WAVE 000 0BCD
Piano:Piano
  
```

**Sommaire:** Assigne une onde présélectionnée à l'élément sélectionné.

**Réglages:** Eléments A et C (AWM): 0 ... 127  
Eléments B et D (FM): 0 ... 255

**Procédure:** Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous le paramètre de gauche de

la ligne inférieure de l'écran et sélectionner directement les différentes catégories d'onde ou sous le paramètre de droite pour sélectionner les ondes individuelles. Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'onde souhaitée (reportez-vous à la liste des ondes, ci-dessous).

**Détails:** Le nombre d'ondes disponibles dépend du type d'élément actuellement sélectionné (AWM pour A et C ou FM pour B et D). Le TG33 possède 128 ondes AWM présélectionnées (0 ... 127) et 256 ondes FM présélectionnées (0 ... 255).

## LISTE DES FORMES D'ONDE AWM

Catégorie	N°	Nom	Catégorie	N°	Nom	Catégorie	N°	Nom	Catégorie	N°	Nom	
Piano	0	Piano	Bass	32	E.Bass 3	Synth	64	Oh Hit	OSC	96	Pad wv	
	1	E.piano		33	E.Bass 4		SFX	65		Water 1	97	Digital1
	2	Clavi		34	Slap	66		Water 2		98	Digital2	
	3	Cembalo		35	Fretless	67		Stream		99	Digital3	
4	Celesta	36		SynBass1	68	Coin		100		Digital4		
Organ	5	P.organ		37	SynBass2	69		Crash		101	Digital5	
	6	E.organ1		Str.	38	Strings		70		Bottle	102	Saw 1
	7	E.organ2	39		Vn.Ens.	71		Tear		103	Saw 2	
	8	Reed	40		Cello	72	Cracker	104		Saw 3		
Brass	9	Trumpet	41		Pizz.	73	Scratch	105		Saw 4		
	10	Mute Trp	42		Syn Str	Hits	74	Metal 1		106	Square 1	
	11	Trombone	Vocal	43	Choir		75	Metal 2		107	Square 2	
	12	Flugel		44	Itopia		76	Metal 3		108	Square 3	
	13	Fr Horn		45	Ooo!		77	Metal 4		109	Square 4	
	Wood	14	BrasAtak	Perc.	46	Vibes	78	Wood		110	Pulse 1	
		15	SynBrass		47	Marimba	79	Bamboo		111	Pulse 2	
Gtr		16	Flute		48	Bells	Tran.	81		Tp. Body	112	Pulse 3
		17	Clarinet		49	Timpani		82		Tb. Body	113	Pulse 4
		18	Oboe		50	Tom		83	HornBody	114	Pulse 5	
		19	Sax		51	E. Tom		84	Fl. Body	115	Pulse 6	
Bass	20	Gut	52	Cuica	85	Str.Body		SEQ	116	Tri		
	21	Steel	53	Whistle	86	AirBlown			117	Sin8'		
	22	E.Gtr 1	54	Claps	87	Reverse1	118		Sin8'+4'			
	23	E.Gtr 2	Synth	55	Hit	88	Reverse2		119	SEQ 1		
	24	Mute Gtr		56	Harmonic	89	Reverse3		120	SEQ 2		
	25	Sitar		57	Mix	OSC	90		EP wv	121	SEQ 3	
	26	Pluck 1		58	Sync		91		Organ wv	122	SEQ 4	
	27	Pluck 2		59	Bell Mix		92		M.Tp wv	123	SEQ 5	
Bass	28	Wood B 1		60	Styroll		93	Gtr wv	124	SEQ 6		
	29	Wood B 2		61	DigiAtak		94	Str wv 1	125	SEQ 7		
	30	E.Bass 1		62	Noise 1		95	Str wv 2	126	SEQ 8		
	31	E.Bass 2	63	Noise 2	Drum		127	Drum set				

## Descriptions des catégories de formes d'onde AWM

<b>Piano</b>	Piano, clavi et autres sons de clavier decay.	<b>Synth</b>	Une variété de sons synthé (bruit inclus).
<b>Organ</b>	Orgues à tuyaux, électriques et à anche.	<b>SFX</b>	Effets spéciaux – eau, bouteilles, etc.
<b>Brass</b>	Sons de cuivres acoustiques et synthésés.	<b>Hits</b>	Métaux et bois frappés.
<b>Wood</b>	Flute, saxo et autres sons de bois.	<b>Tran.</b>	Ondes à attaque transitoire et certains sons inversés.
<b>Gtr</b>	Guitare sèche et électrique.	<b>OSC</b>	Formes d'onde synthé standard et formes d'onde de base de certains instruments actuels.
<b>Bass</b>	Basse acoustique, électrique et synthé.	<b>SEQ</b>	Séquences de sons échantillonnés.
<b>Str.</b>	Ensemble violons et autres cordes.	<b>Drum</b>	Ondes Drum set.
<b>Vocal</b>	Sons de chœur et autres sons vocaux.		
<b>Perc.</b>	Vibraphone, tymbales, etc.		



## LISTE DES VOIX FM

Catégorie	N°	Nom	Catégorie	N°	Nom	Catégorie	N°	Nom	Catégorie	N°	Nom
Piano	0	E.Piano1	Pluck	49	Guitar 4	Syn.S	98	Sus. 1	SFX	147	SFX 5
	1	E.Piano2		50	Guitar 5		99	Sus. 2		148	SFX 6
	2	E.Piano3		51	Guitar 6		100	Sus. 3		149	SFX 7
	3	E.Piano4		52	Guitar 7		101	Sus. 4	OSC 1	150	Sin 16'
	4	E.Piano5		53	Guitar 8		102	Sus. 5		151	Sin 8'
5	E.Piano6	Bass		54	Bass 1	103	Sus. 6	152		Sin 4'	
Organ	6			E.organ1	55	Bass 2	104	Sus. 7		153	Sin2 2/3
	7			E.organ2	56	Bass 3	105	Sus. 8		154	Sin 2'
	8		E.organ3	57	Bass 4	106	Sus. 9	155	Saw 1		
	9		E.organ4	58	Bass 5	107	Sus. 10	156	Saw 2		
	10		E.organ5	59	Bass 6	108	Sus. 11	157	Square		
	11		E.organ6	60	Bass 7	109	Sus. 12	158	LFOnoise		
	12		E.organ7	61	Bass 8	110	Sus. 13	159	Noise 1		
	13	E.organ8	62	Bass 9	111	Sus. 14	160	Noise 2			
Brass	14	Brass 1	Str.	63	Str 1	Syn.M	112	Sus. 15	OSC 2	161	Digi 1
	15	Brass 2		64	Str 2		113	Attack 1		162	Digi 2
	16	Brass 3		65	Str 3		114	Attack 2		163	Digi 3
	17	Brass 4		66	Str 4		115	Attack 3		164	Digi 4
	18	Brass 5		67	Str 5		116	Attack 4		165	Digi 5
	19	Brass 6		68	Str 6	117	Attack 5	166		Digi 6	
	20	Brass 7		Perc.	69	Str 7	118	Move 1		167	Digi 7
	21	Brass 8	70		Vibes 1	119	Move 2	168		Digi 8	
	22	Brass 9	71		Vibes 2	120	Move 3	169		Digi 9	
	23	Brass 10	72		Vibes 3	121	Move 4	170		Digi 10	
	24	Brass 11	73		Vibes 4	122	Move 5	171		Digi 11	
	25	Brass 12	74		Marimba1	123	Move 6	OSC 3	172	wave1-1	
	26	Brass 13	75		Marimba2	124	Move 7		173	wave1-2	
	27	Brass 14	76	Marimba3	Syn.D	125	Decay 1		174	wave1-3	
Wood	28	Wood 1	77	Bells 1		126	Decay 2		175	wave2-1	
	29	Wood 2	78	Bells 2		127	Decay 3		176	wave2-2	
	30	Wood 3	79	Bells 3		128	Decay 4	177	wave2-3		
	31	Wood 4	80	Bells 4		129	Decay 5	:	:		
	32	Wood 5	81	Bells 5	130	Decay 6	:	:			
	33	Wood 6	82	Bells 6	131	Decay 7	220	wave17-1			
	34	Wood 7	83	Bells 7	132	Decay 8	221	wave17-2			
	35	Wood 8	84	Bells 8	133	Decay 9	222	wave17-3			
Reed	36	Reed 1	85	Metal 1	134	Decay 10	OSC 3	223	wave18-1		
	37	Reed 2	86	Metal 2	135	Decay 11		224	wave18-2		
	38	Reed 3	87	Metal 3	136	Decay 12		225	wave18-3		
	39	Reed 4	88	Metal 4	137	Decay 13		:	:		
	40	Reed 5	89	Metal 5	138	Decay 14		:	:		
	41	Reed 6	90	Metal 6	139	Decay 15	250	wave27-1			
Pluck	42	Clavi 1	Syn.S	91	Lead 1	140	Decay 16	251	wave27-2		
	43	Clavi 2		92	Lead 2	141	Decay 17	252	wave27-3		
	44	Clavi 3		93	Lead 3	142	Decay 18	253	wave28		
	45	Clavi 4		SFX	94	Lead 4	143	SFX 1	254	wave29	
	46	Guitar 1			95	Lead 5	144	SFX 2	255	wave30	
	47	Guitar 2			96	Lead 6	145	SFX 3			
	48	Guitar 3			97	Lead 7	146	SFX 4			

## Descriptions des catégories de voix FM

<b>Piano</b>	Pianos électriques.	<b>Perc.</b>	Vibraphone, marimba, cloches et autres sons de percussion.
<b>Organ</b>	Orgues électriques.	<b>Syn.S</b>	Sons synthé solo maintenus.
<b>Brass</b>	Une variété de sons de cuivres.	<b>Syn.M</b>	Sons synthé solo variant avec le temps.
<b>Wood</b>	Sons de bois.	<b>Syn.D</b>	Sons synthé decay.
<b>Reed</b>	Saxo, hautbois et autres instruments à anche.	<b>SFX</b>	Une variété de sons synthé à effets.
<b>Pluck</b>	Guitare, clavi et sons d'autres instruments à cordes pincées.	<b>OSC1</b>	Formes d'onde sinusoïdale, en dents de scie et autre formes d'onde synthé standard.
<b>Bass</b>	Sons de basse.	<b>OSC2</b>	Timbres FM de base, groupe 1.
<b>Str.</b>	Cordes.	<b>OSC3</b>	Timbres FM de base, groupe 2.

Si le paramètre TYPE dans le mode d'édition ELEMENT ENVELOPE (page 69) est réglé sur PRESET, le fait de sélectionner une catégorie d'onde WAVE TYPE a pour effet de sélectionner également l'enveloppe présélectionnée correspondante. Si un type d'enveloppe différent

est sélectionné, l'enveloppe présélectionnée *n'est pas* sélectionnée en même temps que l'onde.

Référence : page 19...27, 45.

## FREQUENCY SHIFT

```
ET FREQ.  BCD
Shift=+ 0
```

**Sommaire:** Décale la fréquence (pitch) de l'élément sélectionné par demi-tons dans l'aigu ou le grave.

**Réglages:** -12 ... +0 ... +12.

**Procédure:** Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'importance du décalage de fréquence.

**Détails:** Un réglage de "-12", par exemple, décale la hauteur de l'élément sélectionné d'une octave dans le grave ; un réglage de "+4" décale la hauteur d'une tierce majeure dans l'aigu.

La fonction Frequency Shift peut être utilisée pour transposer un élément dans sa plage de fréquences la plus utile et créer des harmonies (intervalles) entre différents éléments.

## VOLUME

```
ET VOLUME  BCD
Level= 0
```

**Sommaire:** Règle le volume de l'élément sélectionné.

**Réglages:** 0 ... 99

**Procédure:** Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner le niveau de volume souhaité.

**Détails:** Un réglage de "0" ne produit pas de son tandis qu'un réglage de "99" produit le volume maximum. La possibilité de régler indépendamment le volume de chaque élément facilite le réglage optimal du niveau ou "mixage" entre les éléments.

## PAN

```
ET PAN  BCD
L--I--R
```

**Sommaire:** Détermine la position dans le panorama stéréo à laquelle le son de l'élément sélectionné sera entendu (de gauche à droite).

**Réglages:** Affichage graphique: L--I--R, 5 positions de gauche à droite.

**Procédure:** Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la position stéréo souhaitée.

**Détails:** La ligne inférieure de l'écran affiche une représentation graphique du panorama stéréo avec "L" pour "gauche" et "R" pour "droite". Lorsque vous éditez le paramètre Pan, l'indicateur de position apparaît à la position correspondante sur la représentation graphique. Cinq positions différents sont possibles: gauche, centre-gauche, centre, centre-droit, droite.

Des effets stéréo intéressants peuvent être produits en plaçant la sortie de différents éléments à des endroits différents du panorama stéréo.

Veillez remarquer que si le paramètre EFFECT Balance est réglé sur la valeur maximale de 127 ou une valeur proche de celle-ci, le réglage PAN n'a aucun effet.

**Référence:** page 45, 78...80.

## VELOCITY SENSITIVITY

ET VELOCITY @BCD  
Type= +0 ---

**Sommaire:** Détermine la manière dont le niveau de sortie de l'élément sélectionné change en réponse aux changements de vitesse (réponse à la pression initiale sur le clavier).

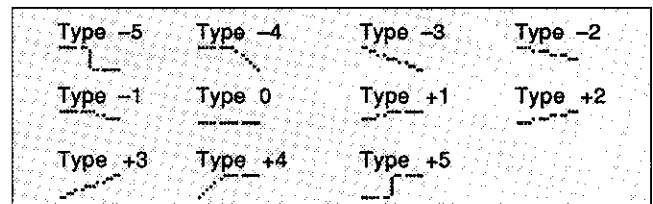
**Réglages:** -5 ... +0 ... +5

**Procédure:** Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la sensibilité à la vitesse souhaitée.

**Détails:** Les réglages positifs (“+”) produisent un niveau de sortie d'autant plus élevé que la valeur de vitesse est élevée — plus vous jouez fort, plus le son est fort. Les réglages négatifs (“-”) produisent l'effet inverse. La valeur “0” ne produit aucune variation de niveau.

- +0 Pas de réponse.
- +1 Changement étroit entre les vitesses mi-forte et forte.
- +2 Changement plus large entre les vitesses moyenne et forte.
- +3 Changement régulier de la vitesse douce à la vitesse forte.
- +4 Changement important sur une étroite plage de vitesse.
- +5 Changement brusque entre pas de son du tout et le niveau maximum pour une vitesse moyenne.

Les réglages “-” ont le même effet, mais le niveau du son diminue au lieu d'augmenter. Une représentation graphique, à droite de la valeur de sensibilité, donne une indication visuelle du changement produit par chaque réglage.



## AFTER TOUCH SENSITIVITY

ET A. TOUCH @BCD  
Type= +0 ---

**Sommaire:** Détermine la manière dont le niveau de sortie de l'élément sélectionné change en réponse aux changements de pression after touch sur le clavier lorsque le paramètre Lev (Level) de la fonction AFTER TOUCH du mode VOICE COMMON est “ON” (voir page 46).

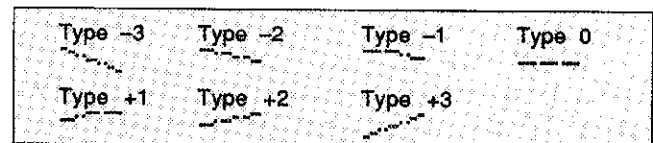
**Réglages:** -3 ... +0 ... +3

**Procédure:** Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la valeur de sensibilité à la vitesse souhaitée.

**Détails:** Les réglages positifs (“+”) produisent un niveau d'autant plus élevé que la pression after touch est élevée. Les réglages négatifs (“-”) produisent l'effet opposé: un niveau plus bas en réponse à une pression plus forte. La valeur “0” ne produit aucune variation de niveau.

- +0 Pas de réponse.
- +1 Changement étroit entre les vitesses mi-forte et forte.
- +2 Changement plus large entre les vitesses moyenne et forte.
- +3 Changement régulier de la vitesse douce à la vitesse forte.

Les réglages négatifs (“-”) ont le même effet, mais le niveau du son diminue au lieu d'augmenter lorsque la vitesse du toucher augmente. Une représentation graphique à droite de la valeur de sensibilité donne une indication visuelle du type de changement produit par chaque réglage.



**Référence:** page 46.

## TONE (Level & Feedback: Éléments FM B et D uniquement)

```
ET TONE  ABCD
Lev= 0  FB=0
```

**Sommaire:** Ajuste la tonalité de l'élément FM sélectionné — B ou D.

**Réglages:** Lev (Level): 0 ... 99  
FB (Feedback): 0 ... 7

**Procédure:** Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous le paramètre Lev ou FB. Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour régler le niveau et le feedback au niveau souhaité.

**Détails:** Le paramètre Lev ajuste le niveau de modulation de l'élément FM sélectionné, de sorte que les valeurs élevées produisent une tonalité plus brillante, résonnante tandis que les valeurs basses produisent une tonalité plus ronde, plus moelleuse. L'effet du paramètre Feedback varie d'élément en élément, mais en général, les valeurs élevées donnent plutôt au son un aspect cuivré, tandis que les valeurs basses l'adoucissent.

**Référence:** page 45.

## LFO (Oscillateur basse fréquence) AM Depth, PM Depth, Type, Delay Rate & Speed

• *AM (Profondeur de la modulation d'amplitude)*

```
ET LFO  ABCD
AM= 0  PM= 0  NNN→
```

**Sommaire:** Détermine la quantité maximale de modulation d'amplitude pouvant être appliquée à l'élément sélectionné par la molette de modulation ou l'after touch du clavier.

**Réglages:** 0 ... 15

**Procédure:** Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour sélectionner le paramètre AM. Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer le degré souhaité de modulation d'amplitude.

**Détails:** La valeur "0" ne produit pas de modulation tandis que la valeur "15" produit la modulation maximale. La modulation d'amplitude produit une variation périodique du volume du son et crée donc un effet de trémolo. Veuillez remarquer que le paramètre AM de la fonction WHEEL et/ou AFTER TOUCH du mode d'édition VOICE COMMON doit être réglé sur "on" avant que la modulation d'amplitude puisse être appliquée manuellement (voir page 46). La modulation d'amplitude est appliquée automatiquement lorsque ces paramètres sont désactivés.

**Référence:** page 46, 47.

• *PM (Profondeur de la modulation de hauteur)*

```
ET LFO  ABCD
AM= 0  PM= 0  NNN→
```

**Sommaire:** Détermine la quantité maximale de modulation de hauteur pouvant être appliquée à l'élément sélectionné par la molette de modulation ou l'after touch du clavier.

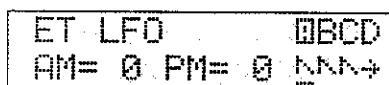
**Réglages:** 0 ... 31

**Procédure:** Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour sélectionner le paramètre PM. Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer le degré souhaité de modulation de hauteur.

**Détails:** La valeur "0" ne produit pas de modulation tandis que la valeur "31" produit la modulation maximale. La modulation de hauteur produit une variation périodique de hauteur et crée donc un effet de vibrato.

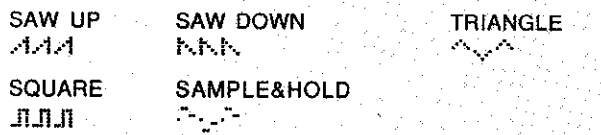
Veuillez remarquer que le paramètre PM de la fonction WHEEL et/ou AFTER TOUCH du mode d'édition VOICE COMMON doit être réglé sur "on" avant que la modulation de hauteur puisse être appliquée manuellement (voir page 46.). La modulation de hauteur est appliquée automatiquement lorsque ces paramètres sont désactivés.

• **Type**



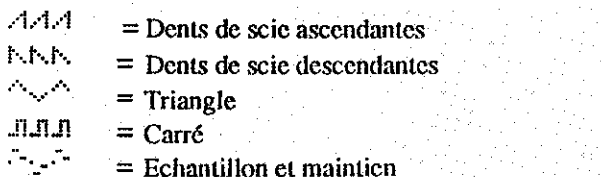
**Sommaire:** Détermine la forme d'onde du LFO pour l'élément sélectionné.

**Réglages:**

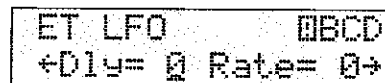


**Procédure:** Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour sélectionner le paramètre Waveform. Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la forme d'onde LFO souhaitée.

**Détails:**



• **Dly (Delay)**



**Sommaire:** Fixe le temps de retard entre le début d'une note et l'entrée en action du LFO pour l'élément sélectionné.

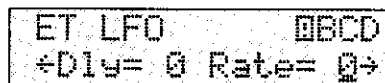
**Réglages:** 0 ... 99

**Procédures:** Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour sélectionner le paramètre Dly. Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer le temps de retard du LFO.

**Détails:** Le réglage minimum "0" ne produit aucun retard alors que le réglage maximum "99" produit le retard maximum avant que le LFO entre en action.

**Référence:** page 46, 47.

• **Rate**



**Sommaire:** Fixe la vitesse de l'estompement du LFO pour l'élément sélectionné.

**Réglages:** 0 ... 99

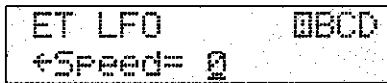
**Procédure:** Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour sélectionner le paramètre Rate. Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer la vitesse d'atténuation LFO souhaitée.

**Détails:** "99" est le réglage de vitesse la plus rapide, qui fait commencer l'action du LFO immédiatement à la profondeur maximale. La valeur "0" produit l'entrée en action la plus lente du LFO.

**Référence:** page 46, 47.

## ELEMENT TONE

- *Spd (Speed)*



**Sommaire:** Fixe la vitesse du LFO pour l'élément sélectionné.

**Réglages:** 0 ... 31

**Procédure:** Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour sélectionner le paramètre Speed. Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer la vitesse du LFO souhaitée.

**Détails:** "0" est la vitesse du LFO la plus rapide ; "31" est la vitesse la plus rapide. Le paramètre Speed ne peut être édité lorsque le type de LFO "Sample-and-hold" ( "· · · · ·" ) est sélectionné.

# ELEMENT ENVELOPE

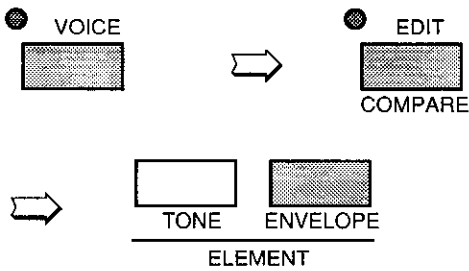
Le mode d'édition ELEMENT ENVELOPE permet de programmer de manière détaillée les enveloppes d'amplitude pour chaque élément de la voix sélectionnée.

<b>TYPE</b> .....	<b>69</b>
<b>DELAY (Delay Rate &amp; ON/OFF)</b> .....	<b>70</b>
<b>INITIAL LEVEL</b> .....	<b>70</b>
<b>ATTACK (Level &amp; Rate)</b> .....	<b>70</b>
<b>DECAY 1 (Level &amp; Rate)</b> .....	<b>71</b>
<b>DECAY 2 (Level &amp; Rate)</b> .....	<b>71</b>
<b>RELEASE RATE</b> .....	<b>72</b>
<b>LEVEL SCALING</b> .....	<b>72</b>
<b>RATE SCALING</b> .....	<b>72</b>

**Remarque:** Les paramètres ELEMENT ENVELOPE ne sont pas disponibles pour un élément AWM pour lequel l'onde numéro 127 (Drum Set) a été sélectionnée - le message "Cannot edit" apparaît.

## ELEMENT ENVELOPE

### Sélectionner le mode d'édition ELEMENT ENVELOPE.



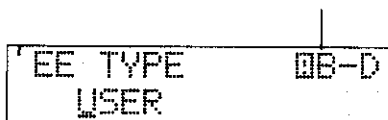
A partir d'un autre mode VOICE EDIT, appuyez simplement sur [ELEMENT ENVELOPE].

### Sélectionner les Eléments du mode d'édition

Différents éléments peuvent être sélectionnés pour être édités d'une pression sur la touche [ELEMENT SELECT] appropriée — [A], [B], [C] ou [D]. Si une voix à deux éléments est éditée, seuls les éléments A et B peuvent être sélectionnés. L'élément actuellement sélectionné est affiché dans le coin supérieur droit en couleurs inversées (blanc sur fond noir).

Chaque élément disponible peut également être activé ou désactivé d'une pression sur la touche [ELEMENT ON/OFF] appropriée. Chaque touche active et désactive en alternance l'élément associé et le statut ON/OFF des éléments est indiqué sur la ligne supérieure de l'écran. Si le caractère de l'élément est affiché, l'élément correspondant est activé. Un trait apparaît à la place du caractère de l'élément si l'élément correspondant est désactivé. La possibilité d'activer et de désactiver des éléments facilite l'écoute des changements de paramètres sur un seul élément.

Dans cet exemple, les éléments A, B, C et D sont activés tandis que l'élément C est désactivé. L'élément A est actuellement sélectionné pour édition.



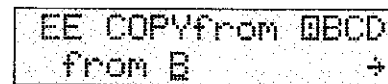
### Sélectionner les fonctions du mode d'édition ELEMENT ENVELOPE

Les différentes fonctions du mode d'édition ELEMENT ENVELOPE peuvent être sélectionnées en séquence en appuyant sur la touche [ELEMENT ENVELOPE] ou les touches PAGE [◀] et [▶].

#### La fonction ENVELOPE COPY

Cette fonction facilite l'édition en copiant les paramètres d'enveloppe d'un élément sur l'élément actuel de la voix actuellement sélectionnée. La fonction ENVELOPE COPY peut épargner un long temps de programmation en permettant de copier aisément des données d'enveloppe utilisateur très complexes entre des éléments.

1. Pour appeler la fonction ENVELOPE COPY, appuyez sur la touche [STORE/COPY] en étant dans le mode d'édition ELEMENT ENVELOPE.



2. Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre d'élément "from". Utilisez la commande [DATA ENTRY] les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'élément à partir duquel les données d'enveloppe seront copiées.
3. Appuyez sur la touche CURSOR [▶] une fois supplémentaire et le message "Are you sure?" apparaît. Appuyez sur [+1/YES] pour exécuter l'opération de copie ou sur [-1/NO] pour annuler. ">>Completed!!<<" est affiché brièvement lorsque l'opération de copie est terminée.
4. Pour retourner au mode VOICE EDIT, appuyez sur l'une des touches suivantes:  
[COMMON]  
[VECTOR]  
[TONE]  
[EG]

#### La fonction COMPARE

Dans n'importe quel mode VOICE EDIT, vous pouvez comparer le son de la voix éditée avec le son de la voix avant édition en appuyant sur la touche [EDIT/COMPARE] pour activer la fonction COMPARE. Le voyant de la touche [EDIT/COMPARE] se met à clignoter lorsque la fonction COMPARE a été activée et le son de la voix avant édition est entendu lorsque vous jouez sur le clavier-maître ou le contrôleur. Appuyez à nouveau sur [EDIT/COMPARE] pour retourner en mode édition.



# TYPE

```
EE TYPE 0BCD
USER
```

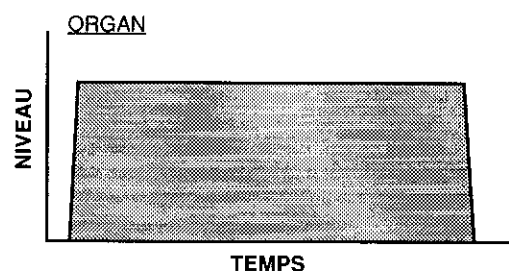
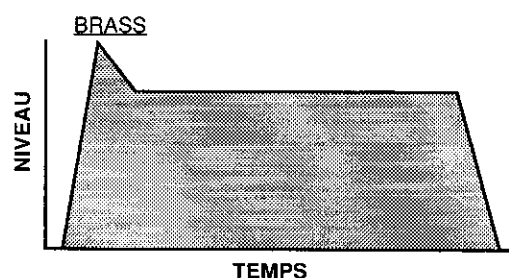
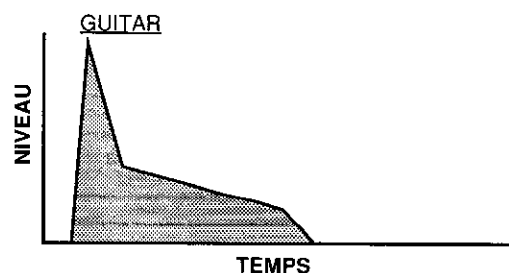
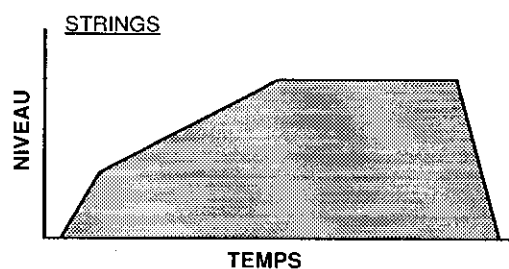
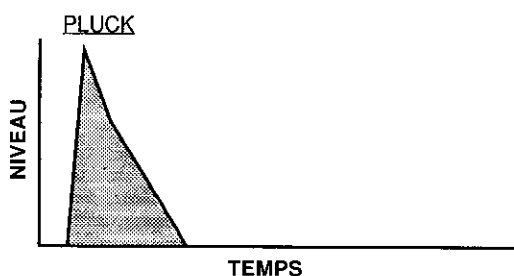
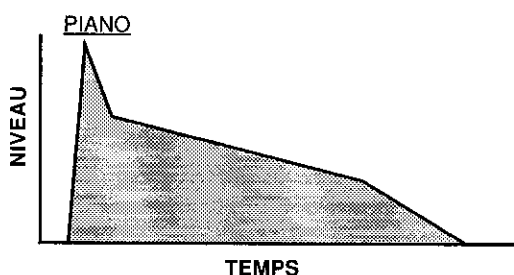
**Sommaire:** Sélectionne une enveloppe d'amplitude présélectionnée ou définie par l'utilisateur.

**Réglages:** PRESET, PIANO, GUITAR, PLUCK, BRASS, STRINGS, ORGAN, USER

**Procédure:** Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'enveloppe souhaitée.

**Détails:** Lorsque "PRESET" est sélectionné, l'enveloppe originale de l'onde sélectionnée pour l'élément actuel est utilisée. Par exemple, si l'élément actuellement sélectionné utilise une onde de guitare, l'enveloppe de guitare correspondante sera sélectionnée.

Lorsque "PIANO", "GUITAR", "PLUCK", "BRASS", "STRINGS" ou "ORGAN" est sélectionné, une enveloppe générique du type approprié est utilisée. Dans ce cas, les enveloppes sont approximativement comme illustré ci-dessous :



Lorsque "USER" est sélectionné, une enveloppe originale peut être programmée au moyen des paramètres "attack", "decay" et "release" décrits aux pages 70, 71 et 72.

Référence: page 47.

## DELAY (Delay Rate & ON/OFF)

```
EE DELAY  BCD
Rate= 0  off
```

**Sommaire:** Spécifie un temps de retard avant le commencement de toutes les enveloppes.

**Réglages:** Delay: 0 ... 99  
Mode: on/off

**Procédure:** Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre "Rate". Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et

[+1/YES] pour sélectionner le retard souhaité. Appuyez sur la touche du curseur [▶] une fois de plus pour passer au paramètre de mode ON/OFF et utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour effectuer les réglages appropriés.

**Détails:** Le paramètre Delay Rate de l'enveloppe affecte toutes les enveloppes simultanément. Un réglage de "99" ne produit pratiquement pas de retard, tandis que le réglage "0" produit un retard maximum.

**Référence:** page 47.

## INITIAL LEVEL

```
EE INITIAL BCD
Level= 0
```

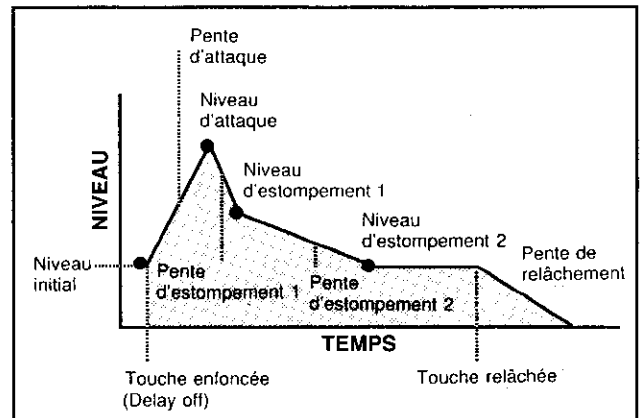
**Sommaire:** Fixe le niveau de départ de l'enveloppe d'amplitude pour l'élément actuel.

**Réglages:** 0 ... 99

**Procédure:** Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer le niveau minimum.

**Détails:** Un réglage de "0" signifie que l'enveloppe commence au niveau zéro (minimum) tandis qu'un réglage de

"99" signifie que l'enveloppe commence immédiatement au niveau maximum. Plus la valeur est élevée, plus l'attaque est abrupte.



**Référence:** page 47.

## ATTACK (Level & Rate)

```
EE ATTACK  BCD
AL= 0  AR= 0
```

**Sommaire:** Spécifie la pente et le niveau de crête de la phase d'attaque de l'enveloppe d'amplitude pour l'élément actuellement sélectionné.

**Réglages:** AL (Attack Level): 0 ... 99  
AR (Attack Rate): 0 ... 99

**Procédure:** Utilisez les touches CURSOR [ $\leftarrow$ ] et [ $\rightarrow$ ] pour déplacer le curseur sur le paramètre "AL" ou "AR". Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer le paramètre Level ou Rate sélectionné.

**Détails:** Reportez-vous à la fonction INITIAL LEVEL pour un schéma complet. Un réglage "Rate" de "0" produit l'attaque la plus lente et un réglage de "99" produit

l'attaque la plus rapide.

Un réglage "Level" de "0" produit le niveau d'attaque le plus bas, tandis qu'un réglage de "99" produit le niveau le plus élevé.

**Référence:** page 47.

## DECAY 1 (Level & Rate)

```
EE DECAY1  [BCD]
D1L= 0 D1R= 0
```

**Sommaire:** Spécifie la pente et le niveau final de la première phase d'estompement de l'enveloppe d'amplitude pour l'élément actuellement sélectionné.

**Réglages:** D1L (Decay 1 Level): 0 ... 99  
D1R (Decay 1 Rate): 0 ... 99

**Procédure:** Utilisez les touches CURSOR [ $\leftarrow$ ] et [ $\rightarrow$ ] pour déplacer le curseur sur le paramètre "D1L" ou "D1R".

Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer le paramètre Level ou Rate sélectionné.

**Détails:** Reportez-vous à la fonction INITIAL LEVEL pour un schéma complet. Un réglage "Rate" de "0" produit l'estompement le plus lent et un réglage de "99" produit l'estompement le plus rapide. Un réglage "Level" de "0" produit le niveau d'estompement le plus bas, tandis qu'un réglage de "99" produit le niveau le plus élevé.

**Référence:** page 47.

## DECAY 2 (Level & Rate)

```
EE DECAY2  [BCD]
D2L= 0 D2R= 0
```

**Sommaire:** Spécifie la pente et le niveau final de la seconde phase d'estompement de l'enveloppe d'amplitude pour l'élément actuellement sélectionné.

**Réglages:** D2L (Decay 2 Level): 0 ... 99  
D2R (Decay 2 Rate): 0 ... 99

**Procédure:** Utilisez les touches CURSOR [ $\leftarrow$ ] et [ $\rightarrow$ ] pour déplacer le curseur sur le paramètre "D2L" ou "D2R". Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer le paramètre Level ou Rate sélectionné.

**Détails:** Reportez-vous à la fonction INITIAL LEVEL pour un schéma complet.

Un réglage "Rate" de "0" produit l'estompement le plus lent et un réglage de "99" produit l'estompement le plus rapide.

Un réglage "Level" de "0" produit le niveau d'estompement le plus bas, tandis qu'un réglage de "99" produit le niveau le plus élevé.

Le paramètre "Decay 2 level" spécifie également le niveau de maintien auquel la note est maintenue jusqu'à ce qu'elle soit relâchée.

**Référence:** page 47.

## RELEASE RATE

```
EE RELEASE  BCD
Rate= 0
```

**Sommaire:** Fixe la pente de relâchement de l'enveloppe d'amplitude pour l'élément actuellement sélectionné.

**Réglages:** 0 ... 99

**Procédure:** Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour spécifier la pente de relâchement.

**Détails:** Reportez-vous à la fonction INITIAL LEVEL pour un schéma complet. Un réglage "Rate" de "0" produit le relâchement le plus lent et un réglage de "99" produit le relâchement le plus rapide.

**Référence:** page 47.

## LEVEL SCALING

```
EE SCALING  BCD
Lev Type= 1 ---
```

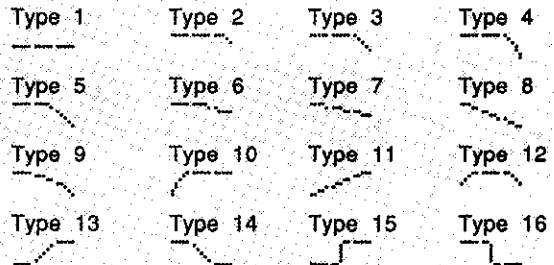
**Sommaire:** Détermine la manière dont le niveau de l'élément actuellement sélectionné change en fonction de la hauteur sur le clavier.

**Réglages:** 1 ... 16

**Procédure:** Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour spécifier la courbe de pondération de niveau du clavier.

**Détails:** La plupart des instruments acoustiques ne produisent pas un niveau sonore uniforme dans toute leur plage de hauteur. Ceci produit une courbe de niveau qui peut être simulée par des réglages appropriés du paramètre Level Scaling. Souvent, par exemple, le niveau diminue légèrement à mesure que la hauteur des notes augmente.

Chacune des 16 courbes de pondération de niveau disponibles est représentée sous forme graphique sur l'écran d'affichage à cristaux liquides, lorsqu'elle est sélectionnée, ce qui permet de localiser et de sélectionner facilement la courbe optimale pour chaque application.



**Référence:** page 47.

## RATE SCALING

```
EE SCALING  BCD
Rate Type= 1 ---
```

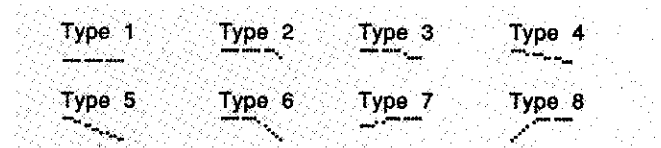
**Sommaire:** Détermine la vitesse globale de l'enveloppe d'amplitude pour les changements d'éléments actuels sur la plage de hauteur du clavier.

**Réglages:** 1 ... 8

**Procédure:** Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour spécifier la courbe de pondération de vitesse.

**Détails:** De nombreux instruments acoustiques ne produisent pas une longueur de note uniforme dans toute leur plage de hauteur. Ceci produit une courbe de vitesse qui peut être simulée par des réglages appropriés du paramètre Rate Scaling. Souvent, par exemple, la longueur globale des notes diminue légèrement à mesure que la hauteur des notes augmente.

Chacune des 8 courbes de pondération de vitesse disponibles est représentée sous forme graphique sur l'écran d'affichage à cristaux liquides, lorsqu'elle est sélectionnée, ce qui permet de localiser et de sélectionner facilement la courbe optimale pour chaque application.



**Référence:** page 47.

ELEMENT ENVELOPE

f

# MULTI

Le mode d'édition MULTI permet d'assigner 16 voix différentes à différents canaux MIDI disponibles, avec une large plage de paramètres tels que volume, désaccordage, position panoramique pour chaque voix. Les voix assignées peuvent être contrôlées individuellement sur les canaux appropriés à partir d'un séquenceur externe ou autre contrôleur MIDI. Reportez-vous à la section 5. LES MODES MULTI PLAY & EDIT à la page 33 de la partie APPRENTISSAGE pour plus de détails.

<b>VOICE NUMBER .....</b>	<b>77</b>
<b>VOLUME .....</b>	<b>77</b>
<b>DETUNE .....</b>	<b>77</b>
<b>NOTE SHIFT .....</b>	<b>78</b>
<b>PAN .....</b>	<b>78</b>
<b>ASSIGN MODE .....</b>	<b>79</b>
<b>SEND GROUP SELECT .....</b>	<b>79</b>
<b>OUTPUT SELECT .....</b>	<b>80</b>
<b>EFFECT (Type, Balance &amp; G1/G2 Send Levels) .....</b>	<b>80</b>
<b>NAME .....</b>	<b>81</b>
<b>MULTI INITIALIZE .....</b>	<b>81</b>
<b>MULTI RECALL .....</b>	<b>82</b>

## MULTI

### Sélectionner le mode d'édition MULTI



### Sélectionner les différents canaux MULTI pour l'édition

Les petits numéros blancs au-dessus des touches BANK/MULTI CHANNEL correspondent aux 16 canaux MIDI disponibles. Appuyez sur l'un de ces numéros en étant dans le mode MULTI EDIT pour sélectionner le canal correspondant pour votre création.

BANK/MULTI CHANNEL							
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16

Le numéro du canal actuellement sélectionné est indiqué dans le coin supérieur droit de l'affichage - par ex. "CH1" est le canal 1, "CH2" est le canal 2, etc.

### Sélectionner les fonctions du mode d'édition MULTI

Les différentes fonctions du mode d'édition MULTI peuvent être sélectionnées en séquence en utilisant les touches PAGE [◀] et [▶].

#### La fonction CHANNEL COPY

Cette fonction facilite l'édition de configuration MULTI PLAY en copiant les paramètres d'enveloppe d'un canal sur le canal sélectionné.

1. Pour appeler la fonction CHANNEL COPY, appuyez sur la touche [STORE/COPY] en étant dans le mode d'édition MULTI.

```
MU COPY from CH 1
Channel 2 →
```

2. Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre d'élément "Channel". Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner le canal à partir duquel les données seront copiées.
3. Appuyez sur la touche CURSOR [▶] une fois supplémentaire et le message "Are you sure?" apparaît. Appuyez sur [+1/YES] pour exécuter l'opération de copie ou sur [-1/NO] pour annuler. ">>Completed!!<<" est affiché brièvement lorsque l'opération de copie est terminée.
4. Pour retourner au mode MULTI EDIT, appuyez sur la touche [EDIT].

#### La fonction COMPARE

Dans n'importe quel mode VOICE EDIT, vous pouvez comparer le son de la configuration MULTIPLAY éditée avec le son de la configuration avant édition en appuyant sur la touche [EDIT/COMPARE] pour activer la fonction COMPARE. Le voyant de la touche [EDIT/COMPARE] se met à clignoter lorsque la fonction COMPARE a été activée et le son de la voix avant édition est entendu lorsque vous jouez sur le clavier-maître ou le contrôleur. Appuyez à nouveau sur [EDIT/COMPARE] pour retourner en mode édition.



## VOICE NUMBER

```
MU VOICE NO CH 1
811 SP*Pro33
```

**Sommaire:** Assigne une voix interne, sur carte ou pré-sélectionnée à la partie MULTI PLAY sélectionnée.

**Réglages:** Source: I, C1, C2, P1, P2

Bank: 1 ... 8

Number: 1 ... 8

**Procédure:** Appuyez sur la touche [BANK/MULTI CHANNEL] correspondant à la partie MULTIPLAY souhaitée. Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre Source, Bank ou Number. Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour régler le paramètre sélectionné si nécessaire.

Le paramètre de numéro peut être décrémenté sous "1" (en appuyant sur la touche [-1/NO] alors que "1" est affiché par exemple) en mettant le canal sélectionné sur "off".

**Détails:** Sur cet affichage, les paramètres Source, Bank et Number sont indiqués selon le format standard des numéros de voix du TG33. "P1 12", par exemple, correspond à la voix numéro 2 de la banque 1 de présélection 1. "I35" correspond à la voix numéro 5 de la banque interne 3, etc.

Veuillez remarquer que, bien que les voix présélectionnées puissent être assignées à n'importe quelle configuration multi play, les voix internes ne peuvent être assignées qu'aux configurations multi play internes, et les voix de carte ne peuvent être assignées qu'aux configurations multi play de la carte-mémoire, et ce, de la façon suivante:

<u>MULTI</u>	<u>VOICE</u>
I .....	I, P1, P2
C1 .....	C1, P1, P2
C2 .....	C2, P1, P2

**Référence:** page 13.

## VOLUME

```
MU VOLUME CH 1
Level= 0
```

**Sommaire:** Ajuste le volume de la partie MULTI sélectionnée.

**Réglages:** 0 ... 99

**Procédure:** Appuyez sur la touche [BANK/MULTI CHANNEL] correspondant à la partie MULTI souhaitée.

La commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] servent à sélectionner le niveau de volume souhaité.

**Détails:** Un réglage de "0" ne produit pas de son tandis qu'un réglage de "99" produit un volume maximum. La possibilité d'ajuster indépendamment le volume de chaque partie MULTI permet de régler aisément l'équilibre de volume entre les différentes parties.

## DETUNE

```
MU DETUNE CH 1
+ 0cent
```

**Sommaire:** Permet de décaler légèrement la hauteur des notes de la partie MULTI sélectionnée.

**Réglages:** -50 ... +0 ... +50

**Procédure:** Appuyez sur la touche [BANK/MULTI CHANNEL] correspondant à la partie MULTI souhaitée. Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour spécifier le degré de désaccordage souhaité.

**Détails:** La fonction Detune permet de désaccorder légèrement les unes par rapport aux autres, les différentes parties dans une configuration MULTI PLAY, dans le but d'"épaissir" le son d'ensemble.

Le désaccordage est réglable par pas de 3 ou 4 centièmes de demi-ton. La plage de réglage globale permet de faire varier la hauteur d'environ 1 demi-ton. Les réglages positifs élèvent la hauteur et les réglages négatifs l'abaissent. La valeur "+0" produit la hauteur normale.

## NOTE SHIFT

MU NOTE SFT CH 1  
+ 0

**Sommaire:** Décale la hauteur de la partie MULTI sélectionnée par incréments d'un demi-ton.

**Réglages:** -24 ... 0 ... +24

**Procédure:** Appuyez sur la touche [BANK/MULTI CHANNEL] correspondant à la partie MULTI souhaitée. Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'écart souhaité.

**Détails:** Un réglage de "-12", par exemple, décale la hauteur de la voix sélectionnée d'une octave dans les graves, tandis qu'un réglage de "+4" élève la hauteur d'une tierce majeure. La plage maximale est de plus ou moins deux octaves.

La fonction Note Shift peut être utilisée pour transposer une voix dans sa plage la plus utile ou pour créer une harmonie entre différentes parties d'une configuration MULTI PLAY.

## PAN

MU PAN CH 1  
L--I--R

**Sommaire:** Détermine la position dans le panorama stéréo à laquelle le son du canal MULTI sélectionné sera entendu (de gauche à droite).

**Réglages:** Affichage graphique: L--I--R, 5 positions de gauche à droite; voice

**Procédure:** Appuyez sur la touche [BANK/MULTI CHANNEL] correspondante pour sélectionner le canal MULTI souhaité. Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer la valeur de panning souhaitée.

Si la valeur de panning est réglée au-delà de l'extrémité "R" sur l'affichage graphique du panorama stéréo, le mot "VOICE" apparaît. Dans ce cas, la position de panning originale telle qu'elle a été fixée par la fonction PAN du mode d'édition VOICE ELEMENT TONE sera maintenue.

**Détails:** La ligne inférieure de l'écran affiche une représentation graphique du panorama stéréo avec "L" pour "gauche" et "R" pour "droite". Lorsque vous éditez le paramètre pan, l'indicateur de position apparaîtra à la position correspondante sur la représentation graphique. Cinq positions différents sont possibles: gauche, centre-gauche, centre, centre-droit, droit. La fonction PAN n'affecte pas la position stéréo des instruments de voix drum.

Des effets stéréo intéressants peuvent être produits en plaçant la sortie de différents éléments à des endroits différents du panorama stéréo.

Veillez remarquer que lorsque le paramètre EFECT Balance est réglé sur la valeur maximale de 127 ou sur une valeur proche de celle-ci, le réglage PAN n'a aucun effet.

**Référence:** page 45, 79, 80.

## ASSIGN MODE

```
MU ASSIGN MODE
G1/G2=32/0
```

**Sommaire :** Détermine comment le système DVA (Allocation de voix dynamique) distribue les notes aux deux groupes de sorties (Voyez SEND GROUP SELECT, ci-dessous).

**Réglages :** 32/0, 24/8, 16/16

**Procédure:** Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la distribution de note souhaitée.

**Détails :** Les réglages ASSIGN MODE fonctionnent de la manière suivante:

G1/G2=32/0 32 notes au groupe 1; aucune au groupe 2  
 G1/G2=24/8 24 notes au groupe 1; 8 notes au groupe 2  
 G1/G2=16/16 16 notes au groupe 1; 16 notes au groupe 2

**Remarque:** Les voix à 4 éléments réduisent le nombre total de notes disponible.

Veillez toujours à ce que cette fonction soit réglée pour qu'un nombre suffisant de notes soit disponible pour les voix assignées à chaque groupe.

Lorsque le réglage ASSIGN MODE est "32/0", aucune note n'est assignée au groupe 2; pour cette raison, d'autres paramètres du mode MULTI EDIT associés au groupe 2, c'est-à-dire ceux dans les fonctions SEND GROUP SELECT et OUTPUT SELECT - ne seront pas disponibles.

**Référence:** page 80.

## SEND GROUP SELECT

```
MU SEND CH 1
GROUP=1
```

**Sommaire:** Détermine si le canal MULTI est assigné au groupe de sorties 1 ou 2. Cette fonction n'est disponible que si la fonction ASSIGN MODE (ci-dessus) est réglée sur une autre valeur que "32/0".

**Réglages:** Group: 1, 2

**Procédure:** Appuyez sur la touche [BANK/MULTI CHANNEL] correspondante pour sélectionner le canal MULTI souhaité. Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner le groupe souhaité.

**Détails:** Les deux groupes auxquels chaque canal peut être assigné à l'aide de cette fonction peuvent être à leur tour assignés aux sorties OUTPUT 1 ou OUTPUT 2 stéréo à l'aide de la fonction OUTPUT SELECT décrite à la page 79. La fonction ASSIGN MODE décrite ci-dessus détermine comment la sortie polyphonique d'une configuration MULTI PLAY est répartie vers les deux groupes. Si ASSIGN MODE est réglé sur "32/0", le paramètre sera indiqué à l'affichage par "\*".

**Référence:** page 80.

## OUTPUT SELECT

```
MU OUTPUT SELECT
G1=out1 G2=out2
```

**Sommaire:** Détermine à laquelle des deux paires de sorties stéréo du TG33 - OUTPUT 1 et OUTPUT 2 - les voix assignées au groupe de sorties 1 et au groupe de sorties 2 (voir SEND GROUP SELECT", page 79) seront envoyées.

**Réglages:** Group 1(G1): out1, out2  
Group 2(G2): out1, out2

**Procédure:** Utilisez la touche CURSOR [▷] pour placer le trait du curseur sous le paramètre G1 ou G2. Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour assigner le groupe sélectionné à la paire de sorties souhaitée.

**Détails:** La capacité d'assignation du groupe du TG33 peut être utilisée conjointement à la fonction PAN pour assigner des voix individuelles à des sorties spécifiques pour traitement à travers une console de mixage externe ou un autre équipement. Vous pouvez aussi simplement alimenter les deux canaux stéréo séparés sur deux systèmes de son stéréo. Lorsque vous assignez les sorties, ne perdez pas de vue que les effets ne s'appliquent qu'à OUTPUT 1.

Group 2 ne peut être assigné à l'aide de cette fonction que si la fonction ASSIGN MODE décrite plus loin est réglée sur une valeur *autre que* 32/0". Si la fonction ASSIGN MODE est réglée sur 32/0, le paramètre G2 sera indiqué à l'affichage par "\*\*\*\*".

**Référence:** page 79.

## EFFECT (Type, Balance & G1/G2 Send Levels)

```
MU EFFECT
Type=Rev Hall →
```

**Sommaire:** Sélectionne l'un des seize effets numériques et fixe l'équilibre et les niveaux send level groupe 1 et groupe 2 de l'effet sélectionné pour le canal MULTI actuellement sélectionné.

**Réglages:** Effect type:

Rev Hall	(Réverbération type Hall)
Rev Room	(Réverbération type Room)
Rev Plate	(Réverbération type Plate)
Rev Club	(Réverbération type Club)
Rev Metal	(Réverbération type Metal)
Delay 1	(Retard unique)
Delay 2	(Retard long)
Delay 3	(Retard long)
Doubler	(Doubler)
Ping Pong	(Retard Ping Pong)
Pan Ref	(Réflexions avec mouvement stéréo)
Early Ref	(Réflexions primaires)
Gate Rev	(Réverbération type Gate)
Dly&Rev 1	(Retard & réverbération 1)
Dly&Rev 2	(Retard & réverbération 2)
Dist&Rev	(Distorsion & réverbération)

Balance (Bal): 0 ... 127

Group 1 Send Level (G1): 0 ... 127

Group 2 Send Level (G2): 0 ... 127

**Procédure:** Appuyez sur la touche [BANK/MULTI CHANNEL] correspondant au canal MULTI souhaité.

Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous le type d'effet, le paramètre Balance ou G1 ou G2 Send Level. Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'effet souhaité, son équilibre ou le niveau send level.

**Détails:** Le paramètre Balance détermine l'équilibre entre le signal pur de la voix et le son traité par les effets. La valeur "0" signifie que le signal de la voix n'est pas envoyé au processeur d'effet, tandis que la valeur maximale de "127" signifie que seul le son traité par les effets est produit.

Le paramètre Send level détermine le niveau du signal envoyé par l'intermédiaire du processeur d'effet au groupe de sorties correspondant. La valeur "0" signifie que le signal de la voix n'est pas envoyé au processeur d'effet, tandis que la valeur maximale de "127" envoie un niveau d'effet complet vers le processeur d'effet.

Veillez remarquer que les effets ne s'appliquent qu'à OUTPUT 1. Ainsi, si un groupe est assigné à OUTPUT2 (out2) à l'aide de la fonction OUTPUT SELECT, décrite ci-dessus, son paramètre Level send ne sera pas disponible et sera indiqué à l'affichage par "\*\*\*\*". Le paramètre Send level G2 ne sera pas non plus disponible si la fonction ASSIGN MODE décrite à la page 79 est réglée sur 32/0.

**Référence:** page 45, 79.

**Remarque:** Il se peut que certaines formes d'ondes de voix indiquent une chute de niveau lorsque de la distorsion est appliquée. Cette chute de niveau due à un excès de

données internes peut être compensée en réglant Effect Send Level ou Effect Balance sur une valeur plus petite.

## NAME

```

MU NAME
I11 Quartet
    
```

**Sommaire:** Assigne un nom constitué au maximum de 8 caractères à la configuration MULTIPLAY actuellement sélectionnée.

**Réglages:** Les caractères suivants sont disponibles pour composer les noms de configuration MULTI PLAY.

```

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

**Procédure:** Utilisez les touches CURSOR [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous le caractère à modifier. Utilisez la commande [DATE ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner le caractère souhaité. Continuez jusqu'à ce que le nom entier de la configuration ait été créé.

**Détails:** Il est conseillé de choisir un nom qui rappelle aisément le contenu de la configuration MULTI PLAY. Par exemple, si vous avez créé une nouvelle configuration destinée à du rock au moyen de trois voix, vous pourriez l'appeler "RockTrio".

## MULTI INITIALIZE

```

MU INIT MULTI
Are you sure?
    
```

**Sommaire:** Initialise toutes les paramètres de la configuration MULTI PLAY actuellement sélectionnée.

**Réglages:** Aucun

**Procédure:** Après avoir sélectionné l'écran "INIT.MULTI", le message "Are you sure?" apparaît sur la ligne inférieure de l'affichage. Appuyez sur la touche [+1/YES] pour initialiser. Le message ">>Completed!!<<" apparaît brièvement lorsque l'opération d'initialisation est terminée.

**Détails:** Lorsque l'initialisation est exécutée, les paramètres de la configuration MULTI PLAY sont initialisés aux valeurs suivantes:

### TG33 MULTI INITIAL

MULTI NAME	Initial
ASSIGN MODE	32poly
OUTPUT SELECT G1	out1
(OUTPUT SELECT G2	out1)
EFFECT	Rev.Hall
Balance	64
Send 1	127
( Send 2	127)

	Channel 1 ..... Channel 16
VOICE NUMBER	P1 11
VOLUME	99
DETUNE	+0
NOTE SHIFT	+0
PAN	L--R
(SEND GROUP	1)

## MULTI

### TG33 System Parameter

SET UP	
MASTER TUNE	+0
TRANPOSE	+0
CONTROLLER RESET	hold
MIDI	
VOICE RECEIVE CH	omni
VECTOR CHANNEL	1
PROG.CHANGE	on
EXCLUSIVE	off
DEVICE NUMBER	all

La fonction d'initialisation multi est utile si vous voulez commencer à créer une configuration à partir d'un état le plus élémentaire possible.

## MULTI RECALL

MU RECALL MULTI  
Are you sure?

**Sommaire :** Rappelle la dernière configuration éditée de la mémoire tampon d'édition du TG33.

**Réglages :** Aucun

**Procédure :** Après avoir sélectionné la fonction "RECALL MULTI", le message "Are you sure?" apparaît sur la ligne inférieure de l'affichage. Appuyez sur la touche [+1/YES] pour rappeler la configuration. Le message ">>Completed!!<<" apparaît brièvement lorsque l'opération de rappel est terminée.

**Détails :** Même si vous êtes sorti du mode d'édition et appelez une configuration MULTI PLAY différente, cette fonction rappelle la dernière configuration MULTI PLAY éditée avec tous ses paramètres dans l'état où ils étaient au moment où vous avez quitté le mode d'édition.

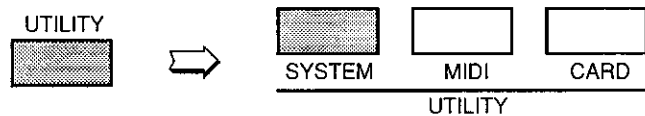
# UTILITY SYSTEM

Le mode UTILITY SYSTEM permet l'accès aux fonctions MASTER TUNE, TRANSPOSE et CONTROLLER RESET du TG33.

<b>MASTER TUNE .....</b>	<b>85</b>
<b>TRANSPOSE .....</b>	<b>85</b>
<b>CONTROLLER RESET .....</b>	<b>85</b>

## UTILITY SYSTEM

### Sélectionner le mode UTILITY SYSTEM



A partir d'un autre mode UTILITY, appuyez simplement sur [UTILITY SYSTEM].

### Sélectionner les fonctions du mode UTILITY SETUP

Les différentes fonctions du mode UTILITY SETUP peuvent être sélectionnées en séquence par une pression sur la touche [UTILITY SYSTEM] ou à l'aide des touches PAGE [<] ou [>].



## MASTER TUNE

US MASTER TUNE  
+ 0cent

**Sommaire :** Permet de régler l'accordage du TG33 sur une plage d'environ 100 centièmes de demi-ton.

**Réglages :** -50 ... +0 ... +50

**Procédure :** Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour accorder de la manière souhaitée.

**Détails :** L'accordage se fait par incréments de 3 ou 4 centièmes de demi-ton. La plage de -50 ... +50 correspond donc à plus ou moins 1/4 de ton. Les valeurs positives augmentent la hauteur et les valeurs négatives l'abaissent. La valeur "+0" produit la hauteur normale.

## TRANSCOPE

US TRANSCOPE  
+ 0

**Sommaire :** Transpose la hauteur globale du TG33 par incréments d'un demi-ton.

**Réglages :** -12 ... +0 ... +12

**Procédure :** Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer le degré de transposition souhaité.

**Détails :** Un réglage de "-12", par exemple, transpose d'une octave vers le bas; un réglage de "+4" transpose d'une tierce majeure vers le haut.

## CONTROLLER RESET

US CONT RESET  
hold

**Sommaire:** Détermine si les réglages contrôleur (molette de modulation, pitch bend, contrôleur par le souffle, contrôleur au pied, etc.) sont maintenus ou réinitialisés lorsqu'on passe d'une voix à l'autre ou d'une configuration MULTI PLAY à l'autre.

**Réglage:** hold, reset

**Procédure:** Utilisez la commande DATA ENTRY ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner le mode de contrôleur souhaité.

**Détails:** Si cette fonction est réglée sur "hold", si par exemple, vous appliquez de la modulation à une voix via la molette de modulation et que vous passiez à une autre voix tout en maintenant la même position de molette de modulation, la même quantité de modulation sera appliquée à la nouvelle voix. Si cette fonction est réglée sur "reset", toutes les valeurs de contrôleur seront réinitialisées lorsqu'une nouvelle voix ou une configuration multi play est sélectionnée.

## UTILITY SYSTEM

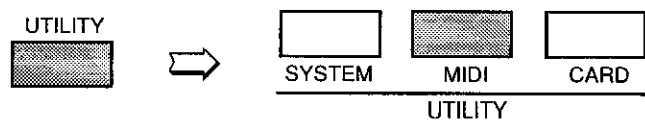
# UTILITY MIDI

Le mode UTILITY MIDI vous donne accès aux fonctions de contrôle MIDI du TG33.

<b>VOICE RECEIVE CHANNEL .....</b>	<b>89</b>
<b>VECTOR CHANNEL .....</b>	<b>89</b>
<b>MIDI PROGRAM CHANGE .....</b>	<b>89</b>
<b>EXCLUSIVE ON/OFF &amp; DEVICE NUMBER.....</b>	<b>90</b>
<b>BULK TRANSMIT .....</b>	<b>91</b>

## UTILITY MIDI

### Sélectionner le mode UTILITY MIDI



A partir d'un autre mode UTILITY, appuyez simplement sur la touche [UTILITY MIDI].

### Sélectionner les fonctions du mode UTILITY MIDI

Les différentes fonctions du mode UTILITY MIDI peuvent être sélectionnées en séquence par des pressions répétées sur la touche [UTILITY MIDI] ou en utilisant les touches PAGE [◀] et [▶].

## VOICE RECEIVE CHANNEL

```
UM MIDI
Receive Ch= 1
```

**Sommaire :** Règle le canal de réception MIDI VOICE MODE du TG33 sur un canal entre 1 et 16 ou en mode "omni", qui permet la réception sur tous les canaux.

**Réglages :** 1 ... 16, omni

**Procédure :** La commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] sont utilisées pour sélectionner le canal MIDI souhaité ou le mode "omni".

**Détails :** Lorsque le TG33 doit recevoir des données d'un appareil MIDI externe comme, par exemple, un séquenceur, assurez-vous de régler le canal de réception MIDI du TG33 soit sur le canal de transmission de cet autre appareil, soit en mode "omni".

**Référence:** page 12.

## VECTOR CHANNEL

```
UM MIDI
Vector Ch= 1
```

**Sommaire :** Fixe le canal MIDI sur lequel les données en rapport avec le mouvement de la commande VECTOR CONTROL seront transmises ou reçues.

**Réglages :** 1 ... 16

**Procédure:** Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner le canal de transmission MIDI souhaité.

**Détails:** Cette fonction permet à la commande VECTOR CONTROL du TG33 de contrôler d'autres appareils compatibles comme un second TG33 ou un synthétiseur SY22 ou vice-versa. Veillez à ce que les numéros VECTOR CHANNEL du TG33 et de l'appareil externe soient réglés sur le même numéro. D'autre part, si un appareil externe commande les vecteurs de niveau et de désaccordage, utilisez la touche [VECTOR] du TG33 pour activer la fonction de commande du vecteur correspondant LEVEL ou DETUNE. A la réception de l'information LEVEL VECTOR, les vecteurs de désaccordage dynamique interne continueront de jouer automatiquement, et vice-versa.

**Référence:** page 12.

## MIDI PROGRAM CHANGE

```
UM MIDI
Prog Change=off
```

**Sommaire :** Détermine de quelle façon le TG33 répondra aux messages de changement de programme MIDI pour la sélection à distance de voix ou configurations MULTI PLAY.

**Réglages :** off, on

**Procédure :** La commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] servent à sélectionner le mode de changement de programme MIDI souhaité.

## UTILITY MIDI

**Détails :** Le réglage "off" désactive la réception et la transmission des messages de changement de programme MIDI de telle sorte que les messages de changement de programme MIDI reçus d'appareils externes ne sélectionnent pas les voix correspondantes du TG33.

Lorsque MIDI PROGRAM CHANGE est sur "on", les données de changement de programme reçues par le TG33 ont les effets suivants dans les modes VOICE PLAY, MULTI PLAY et MULTI EDIT:

**VOICE PLAY** Les numéros de changement de programme 0 à 63 reçus de l'appareil externe sélectionnent les voix 1.1 à 8.8 du TG33 dans la zone de mémoire actuellement sélectionnée. Tous les autres numéros de changement de programme seront ignorés.

**MULTI PLAY** Les numéros de changement de programme 0 à 63 reçus de l'appareil externe sélectionnent les voix 1.1 à 8.8 du TG33 pour le canal MIDI correspondant et les numéros de changement de programme 64 à 79 reçus sur VOICE RECEIVE CHANNEL sélectionnent les configurations MULTI PLAY 1.1 à 2.8. Les banques sur carte, internes ou présélectionnées ne peuvent pas être sélectionnées via MIDI.

**MULTI EDIT** Le principe est essentiellement le même que pour le mode MULTI PLAY à l'exception du fait que les numéros de changement de programme 64 à 79 seront ignorés.

**TOUS LES MODES** Pour des informations techniques plus détaillées sur l'opération Bank Select, veuillez vous reporter à "2.2.2 Control change", dans la section "MIDI DATA FORMAT", à la ADD 3.

Données de banque	Valeurs de sélection	Mode & Mémoire
2*	0 ~ 63	VOICE PLAY/PRESET 1
0*	0 ~ 63	VOICE PLAY/INTERNAL
1*	0 ~ 63	VOICE PLAY/CARD 1
5*	0 ~ 63	VOICE PLAY/PRESET 2
4*	0 ~ 63	VOICE PLAY/CARD 2
16*	64 ~ 79	MULTI PLAY setup/INTERNAL
17*	64 ~ 79	MULTI PLAY setup/CARD 1
20*	64 ~ 79	MULTI PLAY setup/CARD 2
34*	0 ~ 63	MULTI PLAY voice/PRESET 1
32**	0 ~ 63	MULTI PLAY voice/INTERNAL (ou CARD 1/2 si actuellement sélectionné)
33**	0 ~ 63	MULTI PLAY voice/CARD 1 ou 2 (ou INTERNAL si actuellement sélectionné)
37**	0 ~ 63	MULTI PLAY voice/PRESET 2

\* La réception doit s'opérer sur le canal VOICE RECEIVE CHANNEL.

\*\* Si 32, 33, 34 ou 37 sont reçus dans le mode VOICE PLAY, ils seront interprétés respectivement comme 0, 1, 2 et 5.

Si les données de sélection de banque ci-dessus sont immédiatement suivies d'un numéro de changement de programme (0 — 79), il est possible de sélectionner la voix ou la configuration multi play correspondante.

Les numéros de sélection de banque autres que 16, 17 et 20 ne peuvent être suivis que des numéros de changement de programme 0 à 63.

Les numéros de sélection de banque 16, 17 et 20 ne peuvent être suivis que des numéros de changement de programme 64 à 79.

Référence : page 12.

## EXCLUSIVE ON/OFF & DEVICE NUMBER

```
UM MIDI BULK
off Device#=all
```

**Sommaire :** Active ou désactive la transmission/réception des données exclusives du système MIDI (y compris transmission par blocs) et fixe le numéro de "device" pour le transfert de données exclusives.

**Réglages :** EXCLUSIVE ON/OFF: on, off.  
Device #: 1... 16, all.

**Procédure :** Lorsque le curseur est sous le paramètre gauche, utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour activer ou désactiver la transmission/réception des données exclusives. Utilisez la touche CURSOR [▷] pour déplacer le curseur sur le paramètre DEVICE #, et utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer le numéro de "device".

**Détails :** Les données exclusives du système MIDI sont transmises par le TG33 lorsque l'une des fonctions de transmission par bloc BULK TRANSMIT décrites ci-dessus est utilisée. Le même type de données est également automatiquement chargé dans la mémoire du TG33 lorsqu'il est reçu d'un second TG33 ou autre appareil MIDI, ce qui efface les données antérieures. Cette fonction peut être désactivée pour éviter l'effacement accidentel des données de la mémoire interne ou de la mémoire de l'autre appareil. Ne confondez pas réception et transmission de données MIDI.

Le numéro de "device" permet de limiter les dispositifs dans un système MIDI au sein duquel des données exclusives peuvent être échangées. Les données exclusives ne

peuvent être reçues par le TG33 que si celui-ci est réglé sur le même numéro de "device" que le dispositif transmetteur. Si le numéro de "device" est réglé sur "all", les données exclusives pourront être reçues de n'importe quel dispositif transmetteur.

A partir du SY22, une seule voix ou la section voix des données Bulk Voice & Multi pourra être reçue.

Après que ces données ont été reçues, les paramètres d'effet seront réglés sur les valeurs suivantes. Lorsque des données "Voice et Multi" sont reçues d'un SY22, seules les données de voix sont reconnues. Les données MULTI du SY22 sont ignorées.

Effect Balance = 64

Effect Send Level = 127

## BULK TRANSMIT

```
UM MIDI BULK
Trans=[Multi 112+]
```

**Sommaire:** Spécifie la transmission en bloc MIDI des données de voix, de configuration MULTI PLAY et/ou de système sélectionnées.

**Réglages:** Voice, Multi, 16mlt, 64vce, V & M, Sys, All.

**Procédure:** Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner les données à transmettre.

Si vous sélectionnez "16mlt", "64vce", "V & M", "Sys", "All", appuyez sur la touche CURSOR [▷] pour déplacer le curseur sur l'affichage "Are you sure?". Appuyez sur la touche [+1/YES] pour commencer la transmission ou sur la touche [-1/NO] pour annuler. "Now Transmitting" apparaît sur l'écran pendant que la transmission est en cours.

Si vous sélectionnez "Voice", déplacez le curseur sur les paramètres Media, Bank et Number à la droite de l'affichage et sélectionnez la voix que vous souhaitez envoyer. Déplacez ensuite le curseur sur l'affichage "Are you sure?" et commencez la transmission. La procédure de transmission est la même que ci-dessus.

Si vous sélectionnez "Multi", déplacez le curseur sur les paramètres Bank et Number à la droite de l'affichage et sélectionnez la configuration multi play que vous souhaitez envoyer. Déplacez ensuite le curseur sur l'affichage "Are you sure?" et commencez la transmission. La procédure de transmission est la même que ci-dessus.

**Détails:** Les données correspondant aux différents réglages des groupes de données sont les suivantes:

- Voice** Une voix simple provenant de la mémoire interne I, présélection P<sub>1</sub> ou P<sub>2</sub>
- Multi** Une configuration simple multi play provenant de la mémoire interne I uniquement
- 16mlt** Toutes les 16 configurations multi play.
- 64vce** Toutes les 64 voix internes.
- V & M** Toutes les 64 voix internes et 16 configurations multi play.
- Sys** Les données de configuration de système de base.
- All** Toutes les données — 64 voix, 16 configurations multi play et données de système.

Cette fonction est utile pour transférer des données de voix, configurations multi play et de système d'un TG33 à l'autre. Si la borne MIDI OUT du TG33 transmetteur est connectée à la borne MIDI IN du TG33 récepteur via un câble MIDI, l'appareil récepteur reçoit et charge automatiquement les données pour autant que sa fonction "EXCLUSIVE ON/OFF" soit réglé sur "ON" et que les deux appareils soient réglés sur le même numéro de "device". Une autre possibilité consiste à transférer les données à un dispositif de stockage de données MIDI.





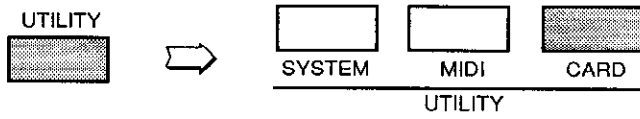
# UTILITY CARD

Le mode UTILITY CARD permet l'accès à toutes les fonctions nécessaires pour la sauvegarde et le chargement des données de carte de mémoire.

<b>SAVE TO CARD .....</b>	<b>95</b>
<b>LOAD DATA SELECT &amp; LOAD FROM CARD .....</b>	<b>95</b>
<b>CARD FORMAT .....</b>	<b>96</b>
<b>CARD BANK SELECT .....</b>	<b>96</b>

## UTILITY CARD

### Sélectionner le mode UTILITY CARD



A partir d'un autre mode UTILITY, appuyez simplement sur [UTILITY CARD].

### Sélectionner les fonctions du mode UTILITY CARD

Les différentes fonctions du mode UTILITY CARD peuvent être sélectionnées en séquence par une pression sur la touche [UTILITY CARD] ou à l'aide des touches PAGE [◀] et [▶].

## SAVE TO CARD

```
UC CARD
SAVE TO CARD?
```

**Sommaire:** Sauvegarde toutes les données de voix, de configuration MULTI PLAY et de système sur une carte de mémoire.

**Réglages:** Aucun

**Procédure :** Lorsque cette opération est sélectionnée, le message "SAVE TO CARD?" est affiché. Appuyez sur la touche [+1/YES] pour lancer l'opération de sauvegarde. Le message "\*\*\*\*SAVE NOW\*\*\*\*" apparaît pendant que l'opération de sauvegarde est en cours et ">>Completed!!<<" est brièvement affiché lorsqu'elle est terminée.

**Détails :** L'opération SAVE ne peut être exécutée que si le commutateur WRITE PROTECT de la carte de mémoire MCD32 ou MCD64 insérée dans le connecteur CARD est sur la position qui autorise l'écriture ("OFF").

Lorsqu'une carte de mémoire MCD64 est utilisée, la banque dans laquelle les données sont sauvegardées peut être sélectionnée au moyen de la fonction CARD BANK SELECT décrite à la page 96.

Soyez prudent lorsque vous sauvegardez des données sur une carte de mémoire. Les données qui se trouvaient éventuellement déjà sur la carte seront effacées et remplacées par les nouvelles données sauvegardées.

Si une erreur se produit, l'un des messages d'erreur suivants peut apparaître:

<b>Card not ready!</b>	Aucune carte ne se trouve dans la fente pour carte.
<b>Card protected!</b>	La protection contre l'écriture est sur ON.
<b>Card not format!</b>	La carte n'est pas formatée pour être utilisée avec le TG33.
<b>Change Card bat!</b>	La tension de la pile de carte de mémoire est basse: la pile doit être remplacée.

**Référence :** page 13...15, 33, 34.

## LOAD DATA SELECT & LOAD FROM CARD

```
UC CARD
LOAD=811
```

**Sommaire:** Charge des données de voix, de voix et de configuration MULTI PLAY, de système ou toutes les données d'une carte de mémoire dans la mémoire interne du TG33.

**Réglages :** All, Vce&Multi, System, SY22Voice

**Procédure :** Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner le groupe de données à charger, appuyez ensuite sur la touche CURSOR [▷] de telle sorte que le message "LOAD FROM CARD?" soit affiché. Appuyez sur la touche [+1/YES] pour lancer l'opération de chargement ou sur la touche [-1/NO] pour annuler. "\*\*\*\*LOAD NOW\*\*\*\*" est affiché pendant que l'opération de chargement est en cours et ">>Completed!!<<" apparaît brièvement lorsqu'elle est terminée.

**Détails:** Lorsqu'une carte de mémoire MCD64 est utilisée, la banque à partir de laquelle les données sont chargées peut être sélectionnée au moyen de la fonction CARD BANK SELECT décrite à la page 96.

Soyez prudent lorsque vous chargez des données à partir d'une carte - les données correspondantes de la mémoire interne du TG33 seront effacées et complètement remplacées par les nouvelles données chargées.

Si une erreur se produit, l'un des messages d'erreur suivants peut apparaître:

<b>Card not ready!</b>	Aucune carte ne se trouve dans la fente pour carte.
<b>Card not format!</b>	La carte n'est pas formatée pour être utilisée avec le TG33.

**Référence :** page 13...15, 33, 34.

**Remarque:** Les paramètres d'effet des données de voix chargées d'une carte SY22 seront réglés sur les valeurs suivantes. Le TG33 ne charge que les données de voix d'une carte SY22. Les autres données du SY22 (MULTI, etc.) sont ignorées.

Effect Balance = 64

Effect Send Level = 127

## CARD FORMAT

UC CARD  
FORMAT ?

**Sommaire:** Formate une carte de mémoire MCD32 ou la banque actuellement sélectionnée d'une carte de mémoire MCD64 de telle manière qu'elles puissent être utilisées par le TG33 pour sauvegarder et charger des données de voix ou de configuration MULTI PLAY.

**Réglages :** Aucun

**Procédure :** Lorsque cette fonction est sélectionnée, le message "FORMAT?" apparaît. Appuyez sur [+1/YES] pour lancer l'opération de formatage. ">>Completed!!<<" apparaît brièvement lorsqu'elle est terminée.

**Détails :** Le formatage ne peut être effectué que si le commutateur WRITE PROTECT de la carte de mémoire est sur OFF (voyez la notice accompagnant votre carte de mémoire MCD64 ou MCD32 pour plus de détails.)  
Si une erreur se produit, l'un des messages d'erreur suivants peut apparaître:

- Card not ready!** Aucune carte ne se trouve dans la fente pour carte.
- Card protected!** Le commutateur de protection contre l'écriture est sur ON.
- Change Card Bank** Une carte 32 kb a été insérée et C2 est sélectionné.

## CARD BANK SELECT

UC CARD  
BANK 1

**Sommaire :** Sélectionne la banque 1 ou la banque 2 d'une carte de mémoire de type MCD64 Yamaha avant les opérations de formatage et de chargement/sauvegarde.

**Réglages :** 1, 2

**Procédure :** Utilisez la commande [DATA ENTRY] ou les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la banque souhaitée.

**Détails :** Les cartes de mémoire MCD32 ont une seule banque, de telle sorte que la banque 2 peut être sélectionnée mais sera ignorée si ce type de carte est utilisé. Les cartes de mémoire MCD64 permettent de sélectionner la banque 1 ou la banque 2. Chaque banque comprend 64 voix et 16 configurations MULTI PLAY.

## MESSAGES D'ERREUR

C'est une des choses de la vie, que de temps à autres des problèmes apparaissent et que des personnes fassent des erreurs. Dans ces cas, le TG33 affichera normalement un message décrivant le type d'erreur, vous permettant ainsi de prendre des mesures correctives. Ci-dessous sont résumés les messages d'erreur en question.

Change int. bat!

La tension de la pile de sauvegarde de la mémoire interne est basse. Faire remplacer la pile par un technicien Yamaha qualifié.

Change Card Bank

Vous avez tenté de réaliser une opération de sauvegarde, de comparaison ou de formatage de carte 32 k alors que la banque de carte 2 (C<sub>2</sub>) est sélectionnée.

Card not ready!

Vous avez tenté de réaliser une opération de sauvegarde, chargement, formatage etc. de carte alors qu'aucune carte de mémoire n'est insérée dans la fente pour carte du TG33.

Change card bat!

La tension de la pile de la carte de mémoire est basse. Remplacer la pile comme cela est décrit sur la notice fournie avec la carte de mémoire.

Card Protected!

Vous avez tenté de sauvegarder ou de formater une carte de mémoire dont le dispositif de protection contre l'écriture est sur la position ON.

Verify error!

Des données non identifiées sont reçues par le TG33.

Card not format!

Vous avez tenté de sauvegarder ou de charger à partir d'une carte de mémoire qui n'a pas été formatée pour le TG33.

## FICHE TECHNIQUE

**Système de génération:** AWM (Advanced Wave Memory) et FM (modulation de fréquence)

**Mémoire interne:** ROM formes d'onde: 128 formes d'onde AWM et 256 formes d'onde FM présélectionnées  
ROM voix: 128 voix présélectionnées  
RAM interne: 64 voix utilisateur et 16 configurations utilisateur

**Mémoire externe:** Données de voix et de multi; cartes de mémoire MCD64 ou MCD-32-lecture et écriture

**Affichage:** Ecran à cristaux liquides, éclairé, de 2 lignes x 16 caractères

**Commandes:** MASTER VOLUME, VECTOR CONTROL, DATA ENTRY

**Touches et commutateurs:** POWER ON/OFF; MODE VOICE, MULTI et UTILITY; EDIT/COMPARE; STORE/COPY; VECTOR LEVEL/DETUNE; EF BY-PASS ON/OFF; PAGE < et >; CURSOR < et >; -1/NO et +1/YES; MEMORY INTERNAL, CARD et PRESET; BANK/MULTI CHANNEL 1-16 (VOICE COMMON et VECTOR; ELEMENT TONE et EG; UTILITY SYSTEM, MIDI et CARD; ELEMENT SELECT A, B, C et D; ELEMENT ON/OFF A, B, C et D)

**Connecteurs de sortie:** DC 10V IN, PHONES; OUTPUT 1 (L mono/R) et OUTPUT 2 (L mono/R)

**Connecteurs MIDI:** IN, OUT, THRU

**Alimentation & Consommation:** 10 V, 700 mA

**Dimensions (L x H x P):** 439 x 80,4 x 229,9 mm

**Poids:** 2,8 kg

# INDEX

-1/NO et +1/YES (touches)	4	Delay Rate	70
		Demonstration	12
		Demo (touche)	5
		Detune	18, 29, 77
<b>A</b>		Edit Step	55
After Touch		Edit Time	56
Contrôle de la hauteur	46	Edit X-Axis	56
Contrôle du niveau	46	Edit Y-Axis	56
Modulation d'amplitude	46	Record	55
Modulation de hauteur	46	Speed	55
Sensitivity	63	Detune (voyant)	3
Apprentissage (contenu de la partie)	1	Device number, Numéro de dispositif	90
Assign Mode	79	Dynamiques, Vecteurs	17
Attack	47, 69, 70	Dynamique, Allocation de voix	34
Level	70		
Rate	70	<b>E</b>	
AWM (Advanced Wave Memory)	17	Edit/Compare (touche)	4
Descriptions des catégories	60	Effect	19-26
Liste des formes d'onde	60	Balance	45, 80
		Send Level	45, 80
		Type	45, 80
<b>B</b>		Effect Bypass (touche)	4
Bank/Multi Channel (touches)	5, 15, 35	Element	17
Bulk Transmit	91	Copy	58
		Envelope	67
		On/Off	68
		Tone	57
		Envelope	47, 69, 70
		Attack Rate	47, 70
		Copy	68
		Release Rates	47, 72
		Type	69
		Exclusive On/Off	90
		<b>F</b>	
		FM	17
		Description des catégories	61
		Liste des formes d'onde	61
		Frequency Shift	62
		<b>I</b>	
		Initial Level	70
		Internal (touche)	4
<b>D</b>			
Data Entry, Commande	5		
DC 10V (prise)	6, 11		
Decay	47, 70, 71		
1 Level	71		
1 Rate	71		
2 Level	71		
2 Rate	71		

## INDEX

Internal	15, 34
mémoire de multi	34
mémoire de voix	15

### L

LCD (affichage à cristaux liquides)	3
Level (voyant)	3
Level	18, 28, 72
Edit Step	53
Edit Time	54
Edit X-Axis	54
Edit Y-Axis	54
Record	28, 53
Scaling	72
Speed	28, 53
LFO (oscillateur basse fréquence)	64, 65, 66
AM Depth	64
Delay	65
PM Depth	66
Rate	65
Speed	66
Type	65
Load Data Select	95
Load From Card	95

### M

Manuels, vecteurs	17
Master Tune	85
Master Volume, Commande	3
Mémoire	13, 33
Conservation de mémoire	2
Cartes	5, 13, 34, 93
MIDI	87, 98-115
Faire correspondre les canaux	12
Program Change	89
Connecteurs In, Out, Thru	6
Mise sous tension, procédure	11
Molette	
Modulation d'amplitude	46
Modulation de hauteur	46
Montage en rack	7
Multi (touche)	3
Multi	33, 75
Effect Balance	80
Effect Send Level	80
Effect Type	80
Initialize	81
Name	81
Recall	82
Multi Play	
Sélection d'une configuration	35
Qu'est-ce qu'une configuration	34

### N

Nom de voix	48
Nom de multi	81
Note Shift	78

### O

Output Select	80
---------------	----

### P

Page (touches)	4
Pan	
Voice	62
Multi	78
Phones (prise)	3
Pitch Bend	46
Polyphonie	34, 79
Preset (touche)	4
Preset, voix présélectionnées	14, 19

### R

Rate Scaling	72
Release Rate	47, 72
Random	31, 32, 48
Detune	48
Élément	48
Level	48
Référence (contenu de la partie)	1

### S

Sélectionner	
Éléments pour l'édition	58, 68
Fonctions d'édition	44, 52, 58, 68, 76
Send Group Select	79
Sorties 1 et 2	6
Stocker	
Les données de configuration multi play	38
Les données de voix	29
Store/Copy (touche)	4
System Setup	11

### T

Tone	57
Feedback	64
Level	64
Transpose	85
Type	69



**U**

Utility (touche)	4
Utility	
Card	93
MIDI	87
System	83

**V**

Vector (commande)	3
Vector (touche)	17
Vector Channel	37, 89
Velocity Sensitivity	63
Voice (touche)	3
Voice	3, 14
Common	43
Initialize	49
Number	77
Recall	50
Receive Channel	89
Voice	
Configurations de voix	17, 45
Sélection de voix	15
Voice vector	19-26
Volume	3, 62, 77

**W**

Wave Type	60
-----------	----

# MIDI DATA FORMAT

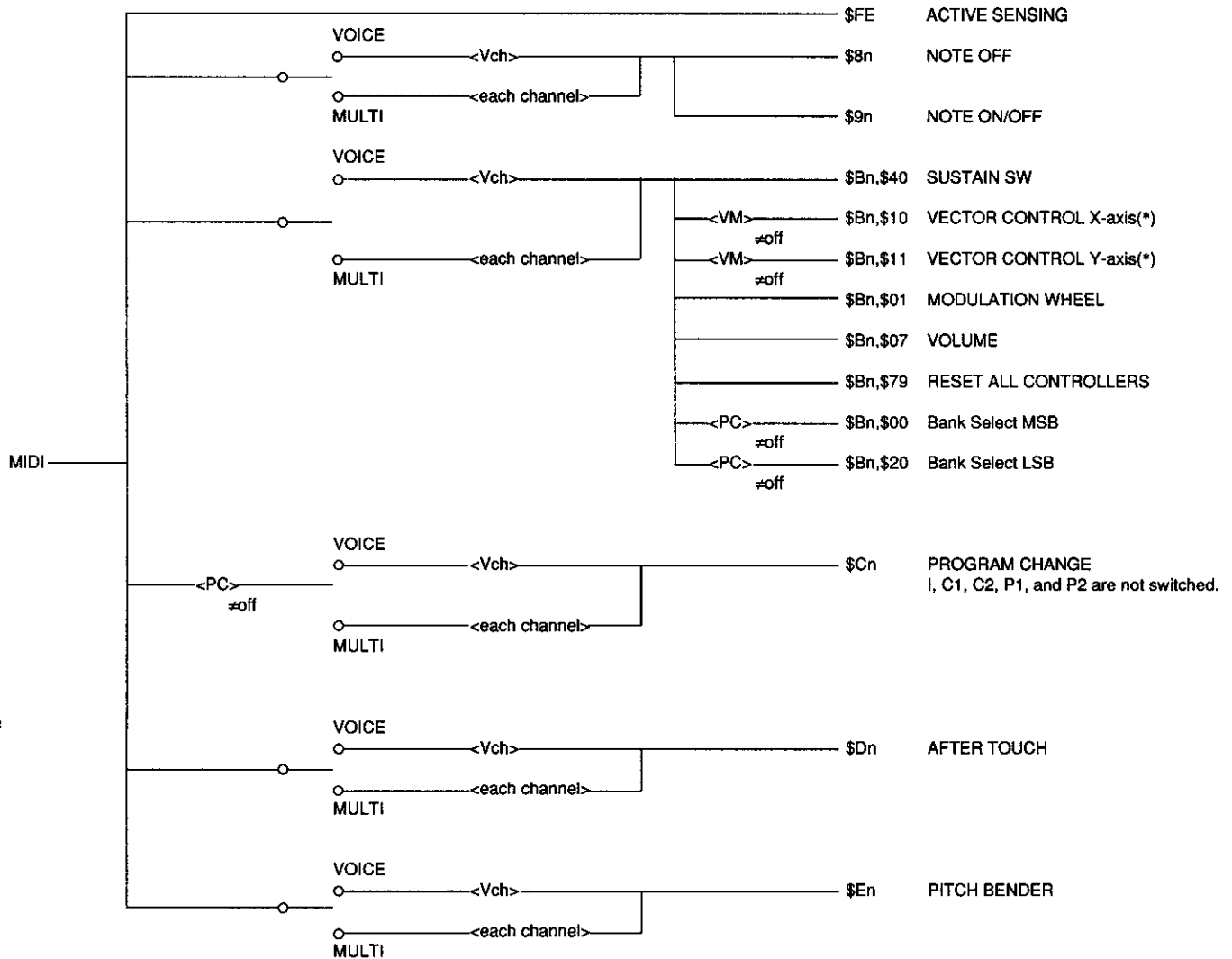
## 1. MIDI reception/transmission block diagram

<MIDI reception conditions> 1/2

Vch ..... Voice Receive ch.

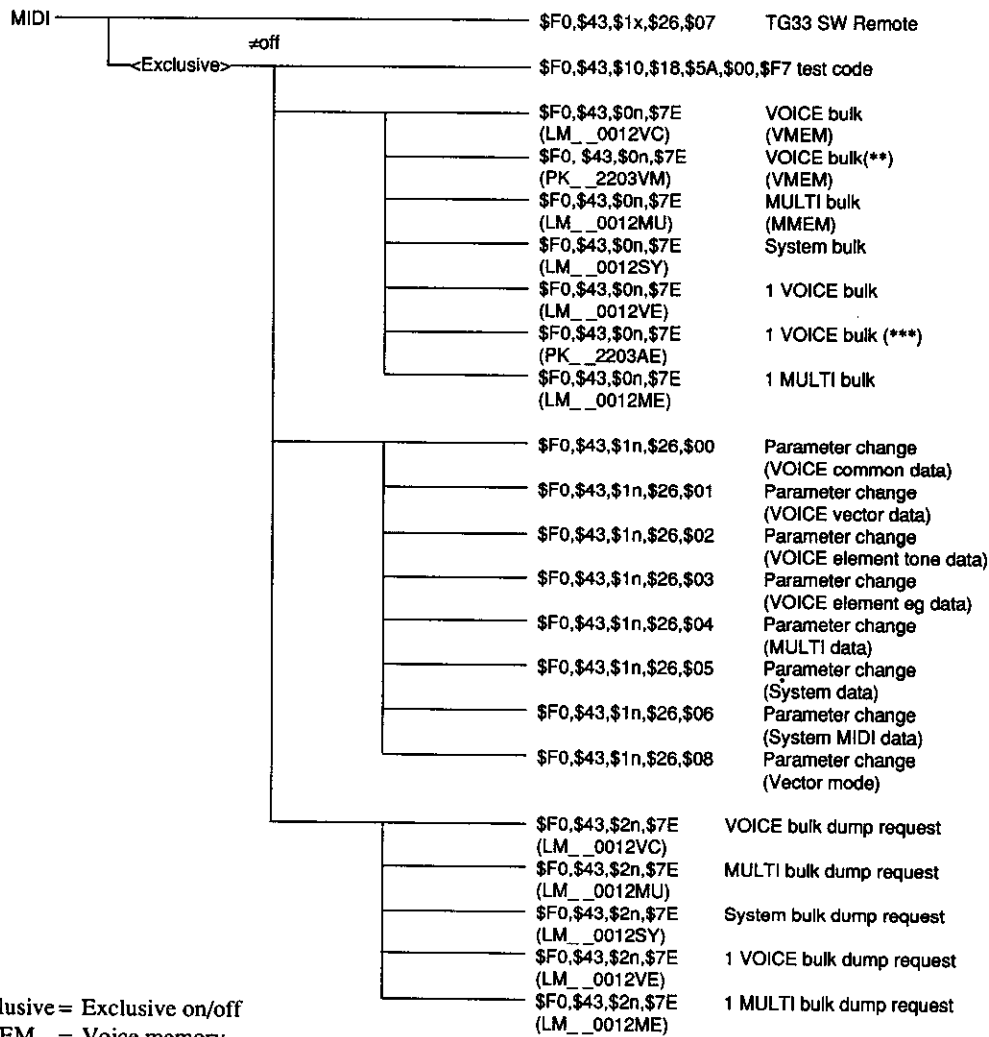
PC ..... Program Change on/off

VM ..... Vector Mode off/level/detune



(\*) In the case of MULTI, only the channel which matches the vector channel can be received.

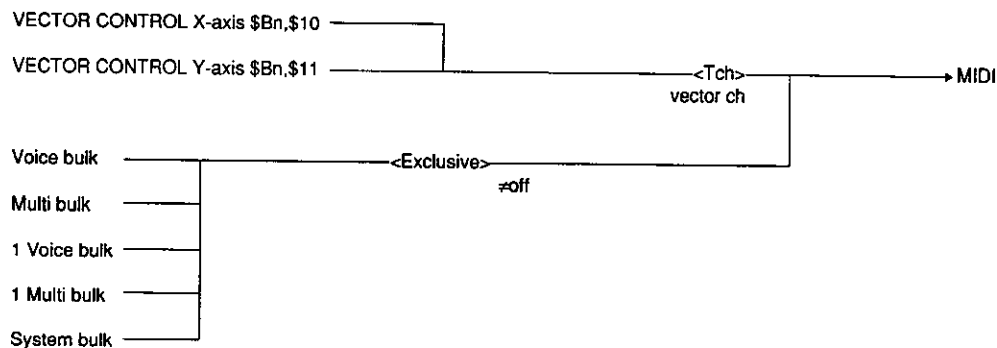
## <MIDI reception conditions> 2/2



Exclusive = Exclusive on/off  
 VMEM = Voice memory  
 MMEM = Multi memory

(\*\*) Only 64 voice data of SY22 is expanded into the TG33 format and is received.  
 (\*\*\*) Only 1 voice data of SY22 is expanded into the TG33 format and is received.

## <MIDI transmission conditions>



## MIDI DATA FORMAT

### 2. Channel messages

#### 2.1 Transmission

##### 2.1.1 Control change

Data is output to the MIDI port when you operate the following controller.

cntrl#	parameter	data rng
16	Vector control X-axis	0~127
17	Vector control Y-axis	0~127

#### 2.2 Reception

##### 2.2.1 Note on/off

Reception note range = C2~G8

Velocity range = 1~127 (Only note on can be received for velocity.)

##### 2.2.2 Control change

The following parameters can be controlled via MIDI.

cntrl#	parameter	data rng	
0	Bank Select MSB	0...127	#
1	Modulation Wheel	0...127	
7	Volume	0...127	
16	Vector Control X-axis	0...127	
17	Vector Control Y-axis	0...127	
32	Bank Select LSB	0...127	#
64	Sustain Switch	0...127	
121	Reset All Controllers	0	

# The following Bank Select Data can be used for changing mode and the mode and voice are changed when receiving the succeeding program changes 00~79.

bank select data value	HEX	14bit	
* #2	(0x0002)	Voice Mode PRESET1	
* #0	(0x0000)	Voice Mode INTERNAL	
* #1	(0x0001)	Voice Mode CARD1	
* #5	(0x0005)	Voice Mode PRESET2	
* #4	(0x0004)	Voice Mode CARD2	
* #16	(0x0010)	Multi Mode Multi INTERNAL	
* #17	(0x0011)	Multi Mode Multi CARD1	
* #20	(0x0014)	Multi Mode Multi CARD2	
#34	(0x0022)	Multi Mode Voice PRESET1	
#32	(0x0020)	Multi Mode Voice INTERNAL or CARD1 (CARD2) (the one selected by MULTI currently)	
#33	(0x0021)	Multi Mode Voice CARD1 (CARD2) or INTERNAL (the one selected by MULTI currently)	
#37	(0x0025)	Multi Mode Voice PRESET2	

However, when the receiving device is in Voice mode, #32~#34, #37 will be interpreted as

#32 → #0  
 #33 → #1  
 #34 → #2  
 #37 → #5

and will be received while remaining in Voice mode.

When 0~79 are received as the Program Change Data immediately after the Bank Select Data is received, the Mode, Voice, and Multi are switched according to the above table.

However, when the Bank Select Data is those other than 16, 17, and 20, the succeeding Program Change Data must be equal to 0~63.

In the similar manner, when the Bank Select Data is 16, 17, and 20, the succeeding Program Change Data must be equal to 64~79.

Those marked by an asterisk mark (\*) are valid only when data is received through the Voice Receive Channel.

##### 2.2.3 Program change

When a program change is received, this unit operates as follows. The Utility System allows the following two types of reception modes.

- 1) off: No program changes are received.
- 2) on

[Voice Play Mode]

When the Program Change Data 0~63 are received, the Media selection stays as it is, thus switching only the voice numbers 11~88.

The Program Change Data 64~127 are ignored.

Only the Program Change Data received through the voice Receive Channel is valid.

[Multi Play Mode]

When the Program Change Data 0~63 are received, the Media of Voice corresponding to that Channel stays as it is, thus switching to the Voice 11~88.

When the Program Change Data 64~79 is received through the Voice Receive Channel, the Media selection stays as it is, thus switching to the Multi 11~28.

The Program Change Data 80~127 are ignored.

[Multi Edit Mode]

It is the same as in the case of the Multi Play Mode. However, the Program Change Data 64~79 are ignored.

[Cautions]

- In the case of the Voice Edit Mode, even if the Voice program change and multi program change are received, they are ignored.
- In the case of the Multi Edit Mode, when the Voice (mode) program change and multi program change are received, they are ignored.
- When data is received in Utility Mode, Voice Play or Multi Play mode is selected, thus receiving data.
- No data is received during Vector recording, Compare, Card load/save execution, and Bulk transmit execution.

##### 2.2.4 Pitch bend

Reception of pitch bend is operated at the MSB side only.

##### 2.2.5 After touch

##### 2.2.6 Channel mode message

No data is received.

### 3. System exclusive message

#### 3.1 Parameter change

This unit receives the following 9 types of parameter changes. Also, when 8). Remote Switch is received, the corresponding display will appear just as if the switch had actually been pressed.

- 1) Voice Common Data parameter change
- 2) Voice Vector Data parameter change
- 3) Voice Element Tone Data parameter change
- 4) Voice Element Envelope Data parameter change
- 5) Multi Data parameter change
- 6) System Data parameter change
- 7) System MIDI Data parameter change
- 8) Switch Remote parameter change
- 9) Vector Mode parameter change

Reception of parameter change cannot be turned off by each MIDI switch other than Exclusive = off.

8) The Switch Remote parameter change can be received even if the exclusive is off.

#### [Cautions]

- No data is received during Vector recording, Compare, Card load/save execution, and Bulk transmit execution.

#### 3.1.1 Voice Common Data parameter change

```

11110000 F0
01000011 43
0001nnnn nnnn - Device Number
00100110 26
00000000 00
0aaaaaaa aaaaaa - ST of appended table 1-1
00000000 00
0ccccccc ccccc - (MSB7bits) F1 of appended table 1-1
0ccccccc ccccc - (LSB7bits) F2 of appended table 1-1
0000000d d - (MSB) B1 of appended table 1-1
0ddddddd ddddd - (LSB7bits) B2 of appended table 1-1
0000000v v - Data Value (MSB)
0vvvvvvv vvvvvv - Data Value (LSB7bits)
11110111 F7
    
```

This message is used to change the Voice Common Data for each parameter.

When this message is received, the following automatically results.

- Voice Play Mode : Shifts to Voice Edit Mode and receives data (Screen shift).
- Voice Edit Mode : The Mode stays as it is, receiving data (Screen shift).
- Multi Play Mode : Shifts to the Voice Edit Mode and receives data (Screen shift).
- Multi Edit Mode : Shifts to the Voice Edit Mode and receives data (Screen shift).
- Utility Mode : Shifts to the Voice Edit mode and receives data (Screen shift).

#### 3.1.2 Voice Vector Data parameter change

```

11110000 F0
01000011 43
0001nnnn nnnn - Device Number
00100110 26
00000001 01
0aaaaaaa aaaaaa - ST of appended table 1-2
00000000 00
0ccccccc ccccc - (MSB7bits) F1 of appended table 1-2
0ccccccc ccccc - (LSB7bits) F2 of appended table 1-2
0000000d d - (MSB) B1 of appended table 1-2
0ddddddd ddddd - (LSB7bits) B2 of appended table 1-2
0000000v v - Data Value (MSB)
0vvvvvvv vvvvvv - Data Value (LSB7bits)
11110111 F7
    
```

This message is used to change the Voice Common Data for each parameter.

When this message is received, the following results automatically.

- Voice Play Mode : Shifts to Voice Edit Mode and receives data (Screen shift).
- Voice Edit Mode : The Mode stays as it is, receiving data (Screen shift).
- Multi Play Mode : Shifts to the Voice Edit Mode and receives data (Screen shift).
- Multi Edit Mode : Shifts to the Voice Edit Mode and receives data (Screen shift).
- Utility Mode : Shifts to the Voice Edit mode and receives data (Screen shift).

#### 3.1.3 Voice Element Tone Data parameter change

```

11110000 F0
01000011 43
0001nnnn nnnn - Device Number
00100110 26
00000010 02
0aaaaaaa aaaaaa - ST of appended table 1-3
000000bb bb - Element Number
0ccccccc ccccc - (MSB7bits) F1 of appended table 1-3
0ccccccc ccccc - (LSB7bits) F2 of appended table 1-3
0000000d d - (MSB) B1 of appended table 1-3
0ddddddd ddddd - (LSB7bits) B2 of appended table 1-3
0000000v v - Data Value (MSB)
0vvvvvvv vvvvvv - Data Value (LSB7bits)
11110111 F7
    
```

This message is used to change the Voice Element Tone Data for each parameter.

When this message is received, the following results automatically.

- Voice Play Mode : Shifts to Voice Edit Mode and receives data (Screen shift).
- Voice Edit Mode : The Mode stays as it is, receiving data (Screen shift).
- Multi Play Mode : Shifts to the Voice Edit Mode and receives data (Screen shift).
- Multi Edit Mode : Shifts to the Voice Edit Mode and receives data (Screen shift).
- Utility Mode : Shifts to the Voice Edit mode and receives data (Screen shift).

#### [Cautions]

When the element C data is received in the A-B (2 element) mode, only the screen changes to the element A. When the element D data is received, only the screen changes to the element B.

If there is no parameter agreeing with the corresponding element, it is ignored.

#### 3.1.4 Voice Element Envelope Data parameter change

```

11110000 F0
01000011 43
0001nnnn nnnn - Device Number
00100110 26
00000011 03
0aaaaaaa aaaaaa - ST of appended table 1-4
000000bb bb - Element Number
0ccccccc ccccc - (MSB7bits) F1 of appended table 1-4
0ccccccc ccccc - (LSB7bits) F2 of appended table 1-4
0000000d d - (MSB) B1 of appended table 1-4
0ddddddd ddddd - (LSB7bits) B2 of appended table 1-4
0000000v v - Data Value (MSB)
0vvvvvvv vvvvvv - Data Value (LSB7bits)
11110111 F7
    
```

This message is used to change the Voice Element Envelope Data for each parameter.

When this message is received, the following results automatically.

## MIDI DATA FORMAT

- Voice Play Mode** : Shifts to Voice Edit Mode and receives data (Screen shift).  
**Voice Edit Mode** : The Mode stays as it is, receiving data (Screen shift).  
**Multi Play Mode** : Shifts to the Voice Edit Mode and receives data (Screen shift).  
**Multi Edit Mode** : Shifts to the Voice Edit Mode and receives data (Screen shift).  
**Utility Mode** : Shifts to the Voice Edit mode and receives data (Screen shift).

### [Cautions]

When the element C data is received in the A-B (2 element) mode, only the screen changes to the element A. When the element D data is received, only the screen changes to the element B.

### 3.1.5 Multi Data parameter change

```
11110000 F0
01000011 43
0001nnnn nnnn - Device Number
00100110 26
00000100 04
0aaaaaaa aaaaaaa - ST of appended table 1-5
0000bbbb bbbb - Channel Number
0ccccccc ccccccc - (MSB7bits) F1 of appended table 1-5
0ccccccc ccccccc - (LSB7bits) F2 of appended table 1-5
0000000d d - (MSB) B1 of appended table 1-5
0ddddddd ddddddd - (LSB7bits) B2 of appended table 1-5
0000000v v - Data Value (MSB)
0vvvvvvv vvvvvvv - Data Value (LSB7bits)
11110111 F7
```

This message is used to change the Multi Data for each parameter.

When this message is received, the following results automatically.

- Voice Play Mode** : Shifts to Multi Edit Mode and receives data (Screen shift).  
**Voice Edit Mode** : Shifts to Multi Edit Mode and receives data (Screen shift).  
**Multi Play Mode** : Shifts to Multi Edit Mode and receives data (Screen shift).  
**Multi Edit Mode** : The Mode stays as it is, receiving data (Screen shift).  
**Utility Mode** : Shifts to the Multi Edit Mode and receives data (Screen shift).

### [Cautions]

The Channel Number is ignored if not the parameter for each channel.

### 3.1.6 System Data parameter change

```
11110000 F0
01000011 43
0001nnnn nnnn - Device Number
00100110 26
00000101 05
0aaaaaaa aaaaaaa - ST of appended table 1-6
00000000 00
0ccccccc ccccccc - (MSB7bits) F1 of appended table 1-6
0ccccccc ccccccc - (LSB7bits) F2 of appended table 1-6
0000000d d - (MSB) B1 of appended table 1-6
0ddddddd ddddddd - (LSB7bits) B2 of appended table 1-6
0000000v v - Data Value (MSB)
0vvvvvvv vvvvvvv - Data Value (LSB7bits)
11110111 F7
```

This message is used to change the System Data for each parameter.

When this message is received, the following results automatically.

- Voice Play Mode** : Shifts to Utility System Mode and receives data (Screen shift).  
**Voice Edit Mode** : Shifts to Utility System Mode and receives data (Screen shift).  
**Multi Play Mode** : Shifts to Utility System Mode and receives data (Screen shift).  
**Multi Edit Mode** : Shifts to Utility System Mode and receives data (Screen shift).  
**Utility Mode** : The Mode stays as it is, receiving data (Screen shift).

### 3.1.7 System MIDI Data parameter change

```
11110000 F0
01000011 43
0001nnnn nnnn - Device Number
00100110 26
00000110 06
0aaaaaaa aaaaaaa - ST of appended table 1-7
00000000 00
0ccccccc ccccccc - (MSB7bits) F1 of appended table 1-7
0ccccccc ccccccc - (LSB7bits) F2 of appended table 1-7
0000000d d - (MSB) B1 of appended table 1-7
0ddddddd ddddddd - (LSB7bits) B2 of appended table 1-7
0000000v v - Data Value (MSB)
0vvvvvvv vvvvvvv - Data Value (LSB7bits)
11110111 F7
```

This message is used to change the System MIDI Data for each parameter.

When this message is received, the following results automatically.

- Voice Play Mode** : Shifts to Utility System Mode and receives data (Screen shift).  
**Voice Edit Mode** : Shifts to Utility System Mode and receives data (Screen shift).  
**Multi Play Mode** : Shifts to Utility System Mode and receives data (Screen shift).  
**Multi Edit Mode** : Shifts to Utility System Mode and receives data (Screen shift).  
**Utility Mode** : The Mode stays as it is, receiving data (Screen shift).

### 3.1.8 Switch Remote parameter change

```
11110000 F0
01000011 43
0001xxxx xxxx - don't care
00100110 26
00000111 07
0sssssss sssssss - CD of appended table 1-8
11110111 F7
```

All panel switches can be remotely controlled. This message has the same effect as pressing the corresponding switch.

### 3.1.9 Vector Mode parameter change

```
11110000 F0
01000011 43
0001nnnn nnnn - Device Number
00100110 26
00001000 08
000000ss ss=0:OFF, 1:LEVEL, 2:DETUNE
11110111 F7
```

Switches the Vector Mode to OFF (=Auto), LEVEL, or DETUNE. However, no data is received in the case of the VOICE VECTOR EDIT, COMPARE VOICE, COMPARE MULTI, and DEMO.

4. Bulk dump

Reception is enabled in cases other than Vector recording, Comparing, Card load/save execution, and Bulk transmit execution. Transmission is executed when the "Bulk Transmit" of UTILITY MIDI is executed or Dump Request is received.

4.1 Voice data bulk dump

4.1.1 64 voice data

```

11110000 F0
01000011 43
0000nnnn nnnn - Device Number
01111110 7E
0bbbbbbb BYTE count(MSB)
0bbbbbbb BYTE count(LSB)
01001100 4C(ascii"L")
01001101 4D(ascii"M")
00100000 20(ascii" ")
00100000 20(ascii" ")
00110000 30(ascii"0")
00110000 30(ascii"0")
00110001 31(ascii"1")
00110010 32(ascii"2")
01010110 56(ascii"V")
01000011 43(ascii"C")
0ddddddd ddddddd VOICE DATA
↓
0ddddddd ddddddd (Appended table 2)
0ddddddd ddddddd (00-03)
0sssssss sssssss CHECK SUM
-----100 msec WAIT-----
0bbbbbbb BYTE count(MSB)
0bbbbbbb BYTE count(LSB)
0ddddddd ddddddd VOICE DATA
↓
0ddddddd ddddddd (Appended table 2)
0ddddddd ddddddd (04-07)
0sssssss sssssss CHECK SUM
-----100 msec WAIT-----
As shown in the above, voice data is divided (four voices in a
set) and transmitted. Always keep 100 msec or more between
transmission.
↓
11110111 F7
    
```

Byte count shows this area.

Check sum is 2's compliment 7bits sum of their data bytes.

- ◆ Reception data is written into the Internal Voice Memory (VMEM).
- ◆ See Appended table 2 for details on each bulk dump data and dump request format. The MIDI data format is different from that on the actual memory since the data size is equal to 7 bits.

4.1.2 1 voice data

```

11110000 F0
01000011 43
0000nnnn nnnn - Device Number
01111110 7E
0bbbbbbb BYTE count(MSB)
0bbbbbbb BYTE count(LSB)
01001100 4C(ascii"L")
01001101 4D(ascii"M")
00100000 20(ascii" ")
00100000 20(ascii" ")
00110000 30(ascii"0")
00110000 30(ascii"0")
00110001 31(ascii"1")
00110010 32(ascii"2")
01010110 56(ascii"V")
01000101 45(ascii"E")
0ddddddd ddddddd VOICE DATA
↓
0ddddddd ddddddd (Appended table 2)
0sssssss sssssss CHECK SUM
11110111 F7
    
```

Byte count shows this area.

Check sum is 2's compliment 7bits sum of their data bytes.

- ◆ Reception data is written into Voice Edit Buffer (VCED) and is handled as being edited.
- ◆ See Appended table 2 for details on each bulk data and bulk request format. The MIDI data format is different from that on the actual memory since the data size is equal to 7 bits.

4.1.3 SY22 64 voice data

Only 64 voice data out of the SY22 ALL V/M BULK DUMP are expanded into the TG33 format and received. The 16 MULTI Data is ignored. See the SY22 reference for details on data format.

- ◆ The reception data is written into the Internal Voice Memory (VMEM).

4.1.4 SY22 1 voice data

The SY22 1 VOICE BULK DUMP is expanded into the TG33 format and is received. See the SY22 reference for details on data format.

- ◆ The reception data is written into the Voice Edit Buffer (VCED) and is handled as being edited.

4.2 Multi data bulk dump

4.2.1 16 multi data

```

11110000 F0
01000011 43
0000nnnn nnnn - Device Number
01111110 7E
0bbbbbbb BYTE count(MSB)
0bbbbbbb BYTE count(LSB)
01001100 4C(ascii"L")
01001101 4D(ascii"M")
00100000 20(ascii" ")
00100000 20(ascii" ")
00110000 30(ascii"0")
00110000 30(ascii"0")
00110001 31(ascii"1")
00110010 32(ascii"2")
01001101 4D(ascii"M")
01010101 55(ascii"U")
0ddddddd ddddddd MULTI DATA
↓
0ddddddd ddddddd (Appended table 3)
0sssssss sssssss CHECK SUM
11110111 F7
    
```

Byte count shows this area.

Check sum is 2's compliment 7bits sum of their data bytes.

- ◆ The reception data is written into the Internal Multi Memory (MMEM).
- ◆ See Appended table 3 for details on each bulk data and bulk request format. The MIDI data format is different from that on the actual memory since the data size is equal to 7 bits.

4.2.2 1 multi data

```

11110000 F0
01000011 43
0000nnnn nnnn - Device Number
01111110 7E
0bbbbbbb BYTE count(MSB)
0bbbbbbb BYTE count(LSB)
01001100 4C(ascii"L")
01001101 4D(ascii"M")
00100000 20(ascii" ")
00100000 20(ascii" ")
00110000 30(ascii"0")
00110000 30(ascii"0")
00110001 31(ascii"1")
00110010 32(ascii"2")
01001101 4D(ascii"M")
01000101 45(ascii"E")
0ddddddd ddddddd MULTI DATA
↓
0ddddddd ddddddd (Appended table 3)
0sssssss sssssss CHECK SUM
11110111 F7
    
```

Byte count shows this area.

Check sum is 2's compliment 7bits sum of their data bytes.

- ◆ The reception data is written into the Multi Edit Buffer (MCED) and is handled as being edited.
- ◆ See Appended table 3 for details on each bulk data and bulk request format. The MIDI data format is different from that on the actual memory since the data size is equal to 7 bits.

# MIDI DATA FORMAT

## 4.3 System data bulk dump

```
11110000 FO
01000011 43
0000nnnn nnnn = Device Number
01111110 7E
0bbbbbbb BYTE count(MSB)
0bbbbbbb BYTE count(LSB)
01001100 4C(ascii"L")
01001101 40(ascii"M")
00100000 20(ascii" ")
00100000 20(ascii" ")
00110000 30(ascii"0")
00110000 30(ascii"0")
00110001 31(ascii"1")
00110010 32(ascii"2")
01010011 53(ascii"S")
01011001 59(ascii"Y")
0ddddddd ddddddd SYSTEM DATA
↓ ↓ (Appended table 4)
0ddddddd ddddddd
0sssssss sssssss CHECK SUM
11110111 F7
```

Byte count shows this area.

Check sum is 2's compliment 7bits sum of their data bytes.

## 5. Status FE (Active Sensing)

a) Transmission  
No transmission

b) Reception

If no signal arrives through MIDI port for approximately 300 msec or more after receiving the FE once, the MIDI reception buffer is cleared and the remaining key-on data is keyed off.

- ◆ See Appended table 4 for details on each bulk data and bulk request format. The MIDI data format is different from that on the actual memory since the data size is equal to 7 bits.



<Table 1-1>

MIDI Parameter Change table (Voice Common)

\$F0, \$43, \$1n, \$26, \$00, \$ST, \$00, \$F1, \$F2, \$B1, \$B2, \$V1, V2, \$F7

Note) n ; device number

V1 ; MSB of parameter value

V2 ; LSB 7bits of parameter value

	ST	F1	F2	B1	B2	data name	data range
0	\$00	\$00	\$00	\$01	\$7E	CONFIGURATION	\$00:A-B, \$01:A-B-C-D
1	\$01	\$00	\$01	\$01	\$7F	EFFECT TYPE	0:Rev Hall 1:Rev Room 2:Rev Plate 3:Rev Club 4:Rev Metal 5:Delay 1 6:Delay 2 7:Delay 3 8:Doubler 9:Ping_Pong 10:Pan Ref 11:Early Ref 12:Gate Rev 13:Dly&Rev 1 14:Dly&Rev 2 15:Dist&Rev
2	\$02	\$00	\$02	\$01	\$7F	EFFECT BALANCE	0~127
3	\$02	\$00	\$06	\$01	\$7F	EFFECT SEND LEVEL	0~127
4	\$09	\$00	\$0C	\$01	\$7F	VOICE NAME 1	32~127 (ASCII)
5	\$09	\$00	\$0D	\$01	\$7F	VOICE NAME 2	32~127 (ASCII)
6	\$09	\$00	\$0E	\$01	\$7F	VOICE NAME 3	32~127 (ASCII)
7	\$09	\$00	\$0F	\$01	\$7F	VOICE NAME 4	32~127 (ASCII)
8	\$09	\$00	\$10	\$01	\$7F	VOICE NAME 5	32~127 (ASCII)
9	\$09	\$00	\$11	\$01	\$7F	VOICE NAME 6	32~127 (ASCII)
10	\$09	\$00	\$12	\$01	\$7F	VOICE NAME 7	32~127 (ASCII)
11	\$09	\$00	\$13	\$01	\$7F	VOICE NAME 8	32~127 (ASCII)
12	\$03	\$00	\$14	\$01	\$7F	PITCH BEND RANGE	0~12
13	\$06	\$00	\$15	\$01	\$3F	AFTER TOUCH LEVEL	\$00:off, \$40:on
14	\$05	\$00	\$15	\$01	\$5F	AFTER TOUCH PM	\$00:off, \$20:on
15	\$05	\$00	\$15	\$01	\$6F	AFTER TOUCH AM	\$00:off, \$10:on
16	\$04	\$00	\$15	\$01	\$7D	MODULATION WHEEL PM	\$00:off, \$02:on
17	\$04	\$00	\$15	\$01	\$7E	MODULATION WHEEL AM	\$00:off, \$01:on
18	\$06	\$00	\$16	\$01	\$7F	PITCH BIAS	-12~+12 (2's comp)
19	\$01	\$00	\$17	\$01	\$7F	EG DELAY RATE	0:0~127:99
20	\$07	\$00	\$18	\$01	\$7F	EG ATTACK RATE	\$C1:-99~\$00:0 -99~\$3F:+99
21	\$07	\$00	\$19	\$01	\$7F	EG RELEASE RATE	\$C1:-99~\$00:0 -99~\$3F:+99

[Cautions]

The Element EG Delay Rate screen appears when the EG DELAY RATE is received.

# MIDI DATA FORMAT

<Table 1-2>

MIDI Parameter Change table (Voice Vector)

\$F0, \$43, \$1n, \$26, \$01, \$ST, \$00, \$F1, \$F2, \$B1, \$B2, \$V1, V2, \$F7

Note) n ; device number

V1 ; MSB of parameter value

V2 ; LSB 7bits of parameter value

	ST	F1	F2	B1	B2	data name	data range
0	\$00	\$00	\$00	\$01	\$7F	LEVEL SPEED	0:160msec 1:10msec : 15:150msec
1	\$03	\$00	\$01	\$01	\$7F	DETUNE SPEED	0:160msec 1:10msec : 15:150msec
2	\$02	\$00	\$02	\$01	\$7F	LEVEL TIME 1	0~253, 255:End
3	\$02	\$00	\$03	\$01	\$7F	LEVEL X-AXIS 1	0:-31~31:+0~62:+31
4	\$02	\$00	\$04	\$01	\$7F	LEVEL Y-AXIS 1	0:-31~31:+0~62:+31
:	:	:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:	:	:
128	\$02	\$01	\$00	\$01	\$7F	LEVEL TIME 43	0~253, 254:Repeat, 255:End
129	\$02	\$01	\$01	\$01	\$7F	LEVEL X-AXIS 43	0:-31~31:+0~62:+31
130	\$02	\$01	\$02	\$01	\$7F	LEVEL Y-AXIS 43	0:-31~31:+0~62:+31
:	:	:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:	:	:
149	\$02	\$01	\$15	\$01	\$7F	LEVEL TIME 50	0~253, 254:Repeat, 255:End
150	\$02	\$01	\$16	\$01	\$7F	LEVEL X-AXIS 50	0:-31~31:+0~62:+31
151	\$02	\$01	\$17	\$01	\$7F	LEVEL Y-AXIS 50	0:-31~31:+0~62:+31
152	\$05	\$01	\$18	\$01	\$7F	DETUNE TIME 1	0~253, 255:End
153	\$05	\$01	\$19	\$01	\$7F	DETUNE X-AXIS 1	0:-31~31:+0~62:+31
154	\$05	\$01	\$1A	\$01	\$7F	DETUNE Y-AXIS 1	0:-31~31:+0~62:+31
:	:	:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:	:	:
254	\$02	\$01	\$7E	\$01	\$7F	LEVEL TIME 35	0~253, 254:Repeat, 255:End
255	\$02	\$01	\$7F	\$01	\$7F	LEVEL X-AXIS 35	0:-31~31:+0~62:+31
256	\$02	\$02	\$00	\$01	\$7F	LEVEL Y-AXIS 35	0:-31~31:+0~62:+31
:	:	:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:	:	:
299	\$05	\$02	\$2B	\$01	\$7F	DETUNE TIME 50	0~253, 254:Repeat, 255:End
300	\$05	\$02	\$2C	\$01	\$7F	DETUNE X-AXIS 50	0:-31~31:+0~62:+31
301	\$05	\$02	\$2D	\$01	\$7F	DETUNE Y-AXIS 50	0:-31~31:+0~62:+31

&lt;Table 1-3&gt;

## MIDI Parameter Change table (Voice Element Tone)

\$F0, \$43, \$1n, \$26, \$02, \$ST, \$0b, \$F1, \$F2, \$B1, \$B2, \$V1, V2, \$F7

Note) n ; device number

b ; element number 0:Element A, 1:Element B, 2:Element C, 3:Element D

V1 ; MSB of parameter value

V2 ; LSB 7bits of parameter value

## (1) Element A or C

	ST	F1	F2	B1	B2	data name	data range
0	\$00	\$00	\$00	\$01	\$7F	WAVE TYPE	0~127
1	\$01	\$00	\$01	\$01	\$7F	FREQUENCY SHIFT	-12~+12 (2's comp)
2	\$05	\$00	\$02	\$01	\$0F	AFTER TOUCH SENSITIVITY	\$50:-3 \$60:-2 \$70:-1 \$00:+0 \$10:+1 \$20:+2 \$30:+3
3	\$04	\$00	\$02	\$01	\$70	VELOCITY SENSITIVITY	\$06:-5 \$07:-4 \$08:-3 \$09:-2 \$0A:-1 \$00:+0 \$01:+1 \$02:+2 \$03:+3 \$04:+4 \$05:+5
4	\$07	\$00	\$03	\$00	\$1F	LFO TYPE	\$00:saw down \$20:triangle \$40:square \$60:sample & hold \$80:saw up
5	\$09	\$00	\$03	\$01	\$60	LFO SPEED	\$00~\$1F
6	\$08	\$00	\$04	\$01	\$7F	LFO DELAY	0:0~127:99
7	\$08	\$00	\$05	\$01	\$7F	LFO RATE	127:0~0:99
8	\$07	\$00	\$06	\$01	\$70	LFO AM	\$00~\$0F
9	\$07	\$00	\$07	\$01	\$60	LFO PM	\$00~\$1F
10	\$03	\$00	\$08	\$01	\$78	PAN	\$00:left \$01:left center \$02:center \$03:right center \$04:right
11	\$02	\$00	\$09	\$01	\$7F	VOLUME	127:0~0:99

# MIDI DATA FORMAT

## (2) Element B or D

	ST	F1	F2	B1	B2	data name	data range
0	\$00	\$00	\$16	\$01	\$7F	WAVE TYPE	0~255
1	\$01	\$00	\$17	\$01	\$7F	FREQUENCY SHIFT	-12~+12 (2's comp)
2	\$05	\$00	\$18	\$01	\$0F	AFTER TOUCH SENSITIVITY	\$50:-3 \$60:-2 \$70:-1 \$00:+0 \$10:+1 \$20:+2 \$30:+3
3	\$04	\$00	\$18	\$01	\$70	VELOCITY SENSITIVITY	\$06:-5 \$07:-4 \$08:-3 \$09:-2 \$0A:-1 \$00:+0 \$01:+1 \$02:+2 \$03:+3 \$04:+4 \$05:+5
4	\$07	\$00	\$19	\$00	\$1F	LFO TYPE	\$00:saw down \$20:triangle \$40:square \$60:sample & hold \$80:saw up
5	\$09	\$00	\$19	\$01	\$60	LFO SPEED	\$00~\$1F
6	\$08	\$00	\$1A	\$01	\$7F	LFO DELAY	0:0~127:99
7	\$08	\$00	\$1B	\$01	\$7F	LFO RATE	127:0~0:99
8	\$07	\$00	\$1C	\$01	\$70	LFO AM	\$00~\$0F
9	\$07	\$00	\$1D	\$01	\$60	LFO PM	\$00~\$1F
10	\$03	\$00	\$1E	\$01	\$78	PAN	\$00:left \$01:left center \$02:center \$03:right center \$04:right
11	\$06	\$00	\$1F	\$01	\$78	FEED BACK	\$00~\$07
12	\$06	\$00	\$21	\$01	\$7F	TONE LEVEL	127:0~0:99
13	\$02	\$00	\$2D	\$01	\$7F	VOLUME	127:0~0:99

<Table 1-4>

MIDI Parameter Change table (Voice Element Envelope)

\$F0, \$43, \$1n, \$26, \$03, \$ST, \$0b, \$F1, \$F2, \$B1, \$B2, \$V1, V2, \$F7

Note) n ; device number  
 b ; element number 0:Element A, 1:Element B, 2:Element C, 3:Element D  
 V1 ; MSB of parameter value  
 V2 ; LSB 7bits of parameter value

(1) Element A or C

	ST	F1	F2	B1	B2	data name	data range
0	\$00	\$00	\$08	\$01	\$0F	TYPE	\$00:user \$10:preset \$20:piano \$30:guitar \$40:pluck \$50:brass \$60:strings \$70:organ
1	\$07	\$00	\$0B	\$00	\$0F	LEVEL SCALING	\$00:1~\$F0:16
2	\$08	\$00	\$0B	\$01	\$78	RATE SCALING	\$00:1~\$07:8
3	\$01	\$00	\$0C	\$00	\$7F	DELAY ON/OFF	\$00:off, \$80:on
4	\$03	\$00	\$0C	\$01	\$40	ATTACK RATE	\$00:0~\$3F:99
5	\$04	\$00	\$0D	\$01	\$40	DECAY1 RATE	\$00:0~\$3F:99
6	\$05	\$00	\$0E	\$01	\$40	DECAY2 RATE	\$00:0~\$3F:99
7	\$06	\$00	\$0F	\$01	\$40	RELEASE RATE	\$00:0~\$3F:99
8	\$02	\$00	\$10	\$01	\$00	INITIAL LEVEL	\$7F:0~\$00:99
9	\$03	\$00	\$11	\$01	\$00	ATTACK LEVEL	\$7F:0~\$00:99
10	\$04	\$00	\$12	\$01	\$00	DECAY1 LEVEL	\$7F:0~\$00:99
11	\$05	\$00	\$13	\$01	\$00	DECAY2 LEVEL	\$7F:0~\$00:99

(2) Element B or D

	ST	F1	F2	B1	B2	data name	data range
0	\$00	\$00	\$1E	\$01	\$0F	TYPE	\$00:user \$10:preset \$20:piano \$30:guitar \$40:pluck \$50:brass \$60:strings \$70:organ
1	\$07	\$00	\$2F	\$00	\$0F	LEVEL SCALING	\$00:1~\$F0:16
2	\$08	\$00	\$2F	\$01	\$78	RATE SCALING	\$00:1~\$07:8
3	\$01	\$00	\$30	\$00	\$7F	DELAY ON/OFF	\$00:off, \$80:on
4	\$03	\$00	\$30	\$01	\$40	ATTACK RATE	\$00:0~\$3F:99
5	\$04	\$00	\$31	\$01	\$40	DECAY1 RATE	\$00:0~\$3F:99
6	\$05	\$00	\$32	\$01	\$40	DECAY2 RATE	\$00:0~\$3F:99
7	\$06	\$00	\$33	\$01	\$40	RELEASE RATE	\$00:0~\$3F:99
8	\$02	\$00	\$34	\$01	\$00	INITIAL LEVEL	\$7F:0~\$00:99
9	\$03	\$00	\$35	\$01	\$00	ATTACK LEVEL	\$7F:0~\$00:99
10	\$04	\$00	\$36	\$01	\$00	DECAY1 LEVEL	\$7F:0~\$00:99
11	\$05	\$00	\$37	\$01	\$00	DECAY2 LEVEL	\$7F:0~\$00:99

# MIDI DATA FORMAT

<Table 1-5>

MIDI Parameter Change table (Multi)

\$F0, \$43, \$1n, \$26, \$04, \$ST, \$0b, \$F1, \$F2, \$B1, \$B2, \$V1, V2, \$F7

Note) n ; device number  
 b ; channel number  
 V1 ; MSB of parameter value  
 V2 ; LSB 7bits of parameter value

	ST	F1	F2	B1	B2	data name	data range
0	\$08	\$00	\$00	\$01	\$7F	EFFECT TYPE	0:Rev Hall 1:Rev Room 2:Rev Plate 3:Rev Club 4:Rev Metal 5:Delay 1 6:Delay 2 7:Delay 3 8:Doubler 9:Ping_Pong 10:Pan Ref 11:Early Ref 12:Gate Rev 13:Dly&Rev 1 14:Dly&Rev 2 15:Dist&Rev
1	\$09	\$00	\$01	\$01	\$7F	EFFECT BALANCE	0~127
2	\$0A	\$00	\$05	\$01	\$7F	GROUP1 EFFECT SEND LEVEL	0~127
3	\$0A	\$00	\$06	\$01	\$7F	GROUP2 EFFECT SEND LEVEL	0~127
4	\$07	\$00	\$07	\$01	\$7D	GROUP2 OUTPUT SELECT	\$00:out1, \$02:out2
5	\$07	\$00	\$07	\$01	\$7E	GROUP1 OUTPUT SELECT	\$00:out1, \$01:out2
6	\$0B	\$00	\$0D	\$01	\$7F	MULTI NAME 1	32~127 (ASCII)
7	\$0B	\$00	\$0E	\$01	\$7F	MULTI NAME 2	32~127 (ASCII)
8	\$0B	\$00	\$0F	\$01	\$7F	MULTI NAME 3	32~127 (ASCII)
9	\$0B	\$00	\$10	\$01	\$7F	MULTI NAME 4	32~127 (ASCII)
10	\$0B	\$00	\$11	\$01	\$7F	MULTI NAME 5	32~127 (ASCII)
11	\$0B	\$00	\$12	\$01	\$7F	MULTI NAME 6	32~127 (ASCII)
12	\$0B	\$00	\$13	\$01	\$7F	MULTI NAME 7	32~127 (ASCII)
13	\$0B	\$00	\$14	\$01	\$7F	MULTI NAME 8	32~127 (ASCII)
14	\$05	\$00	\$15	\$01	\$7F	ASSIGN MODE	0:32/0, 1:24/8, 2:16/16

	ST	F1	F2	B1	B2	data name	data range
0	\$00	\$00	\$00	\$01	\$77	<The same structure in the order of channels 1~16 in the following> VOICE SWITCH	\$00:off voice, \$08:on
1	\$06	\$00	\$00	\$01	\$7B	SEND GROUP	\$00:group1, \$04:group2
2	\$00	\$00	\$01	\$01	\$7F	VOICE MEMORY	0:Internal (Card1, Card2) 1:Preset1 2:Preset2
3	\$00	\$00	\$02	\$01	\$7F	VOICE NUMBER	0~63
4	\$01	\$00	\$03	\$01	\$7F	VOLUME	127:0~0:99
5	\$02	\$00	\$04	\$01	\$7F	DETUNE	-50~+50 (2's comp)
6	\$03	\$00	\$05	\$01	\$7F	NOTE SHIFT	-24~+24 (2's comp)
7	\$04	\$00	\$06	\$01	\$7F	PAN	0:left 1:left center 2:center 3:right center 4:right 5:voice

<Table 1-6>

MIDI Parameter Change table (System)

\$F0, \$43, \$1n, \$26, \$05, \$ST, \$00, \$F1, \$F2, \$B1, \$B2, \$V1, V2, \$F7

Note) n ; device number

V1 ; MSB of parameter value

V2 ; LSB 7bits of parameter value

	ST	F1	F2	B1	B2	data name	data range
0	\$01	\$00	\$04	\$01	\$7F	TRANSPOSE	-12~+12 (2's comp)
1	\$00	\$00	\$05	\$01	\$7F	MASTER TUNE	-50~+50 (2's comp)
2	\$02	\$00	\$01	\$01	\$77	CONTROLLER RESET	\$00:hold, \$08:reset

<Table 1-7>

MIDI Parameter Change table (System MIDI)

\$F0, \$43, \$1n, \$26, \$06, \$ST, \$00, \$F1, \$F2, \$B1, \$B2, \$V1, V2, \$F7

Note) n ; device number

V1 ; MSB of parameter value

V2 ; LSB 7bits of parameter value

	ST	F1	F2	B1	B2	data name	data range
0	\$03	\$00	\$00	\$01	\$7F	DEVICE NUMBER	0~15, 16:all
1	\$03	\$00	\$01	\$01	\$7B	EXCLUSIVE ON/OFF	\$00:off, \$04:on
2	\$02	\$00	\$01	\$01	\$7C	PROGRAM CHANGE	\$00:off, \$01:on
3	\$00	\$00	\$02	\$01	\$7F	VOICE RECEIVE CHANNEL	0~15, 16:omni
4	\$01	\$00	\$03	\$01	\$7F	VECTOR CHANNEL	0~15

<Table 1-8>

MIDI Parameter Change table (Switch Remote)

\$F0, \$43, \$1x, \$26, \$07, \$CD, \$F7

Note) x ; don't care

	CD	switch
0	\$00	VECTOR
1	\$02	←
2	\$03	→
3	\$04	+1
4	\$05	-1
5	\$06	VOICE
6	\$07	MULTI
7	\$08	EDIT/COMPARE
8	\$09	STORE/COPY
9	\$0A	CARD
10	\$0B	INTERNAL
11	\$0C	PRESET
12	\$0D	BANK SELECT 1
13	\$0E	BANK SELECT 2
14	\$0F	BANK SELECT 3
15	\$10	BANK SELECT 4
16	\$11	BANK SELECT 5

	CD	switch
17	\$12	BANK SELECT 6
18	\$13	BANK SELECT 7
19	\$14	BANK SELECT 8
20	\$15	PROGRAM SELECT 1
21	\$16	PROGRAM SELECT 2
22	\$17	PROGRAM SELECT 3
23	\$18	PROGRAM SELECT 4
24	\$19	PROGRAM SELECT 5
25	\$1A	PROGRAM SELECT 6
26	\$1B	PROGRAM SELECT 7
27	\$1C	PROGRAM SELECT 8
28	\$1D	DEMO
29	\$1E	UTILITY
30	\$21	PAGE ◀
31	\$22	PAGE ▶
32	\$25	EFFECT BYPASS

# MIDI DATA FORMAT

## <Appended table 2>

The data format of each voice of (64) voice bulk is the same as that of 1 voice bulk. Only those with data at the MSB are 2-byte data.

```

Mb7~Mb1='0000000'
-----
ADRS(HEX) Mb0 Lb7 Lb6 Lb5 Lb4 Lb3 Lb2 Lb1 Lb0
-----
00      0 0 0 0 0 0 0 DRM 2/4
01      0 0 0 0 0 ---EFFECT-----
02      0 ---EFFECT BALANCE-----
03      0 ---((don't care))-----
04      0 ---((don't care))-----
05      0 ---((don't care))-----
06      0 ---EFFECT SEND-----
07      0 ---((don't care))-----
08      0 ---((don't care))-----
09      0 ---((don't care))-----
0A      0 ---((don't care))-----
0B      0 ---((don't care))-----
0C      0 ---NAME 1-----
0D      0 ---NAME 2-----
0E      0 ---NAME 3-----
0F      0 ---NAME 4-----
10      0 ---NAME 5-----
11      0 ---NAME 6-----
12      0 ---NAME 7-----
13      0 ---NAME 8-----
14      0 0 0 0 -PITCH BEND R-
        0 -AFTER TUCH- PIT -WHEEL-
15      0 LEV PM AM 0 TYP PM AM
16 17    → 0 ---AFTER PITCH-----
18      0 ---EG DELAY RATE-----
19 1A    → 0 ---COMMON ENV. ATTACK-----
1B 1C    → 0 ---COMMON ENV. RELEASE-----
***** ELEMENT A *****
1D      0 ---WAVE NO.-----
1E 1F    → 0 ---FREQUENCY SHIFT-----
20      0 -AFTER SNS- -VELOCITY TYP--
21 22    → 0 LFO TYP ---LFO SPEED-----
23 24    → 0 ---LFO DELAY TIME-----
25 26    → 0 ---LFO DELAY RATE-----
27      0 0 0 AM ---AM DEPTH-----
28      0 0 PM ---PM DEPTH-----
29      0 --EG TYPE-- 0 ---PAN-----
2A      0 ---VOLUME-----
2B      0 0 --DT2-- ---DT1-----
2C 2D    → 0 -L.SCALING- --RATE SCALING-
2E 2F    DLAY 0 ---EG AR-----
30 31    → 0 MAX ---EG D1R-----
32      0 0 ---EG D2R-----
33      0 0 ---EG RR-----
34      0 ---EG IL-----
35      0 ---EG AL-----
36      0 ---EG D1L-----
37      0 ---EG D2L-----
38      0 ---((don't care))-----
39      0 ---((don't care))-----
***** ELEMENT B *****
3A 3B    → 0 ---WAVE NO.-----
3C 3D    → 0 ---FREQUENCY SHIFT-----
3E      0 -AFTER SNS- -VELOCITY TYP--
3F 40    → 0 LFO TYP ---LFO SPEED-----
41 42    → 0 ---LFO DELAY TIME-----
43 44    → 0 ---LFO DELAY RATE-----
45      0 0 0 AM ---AM DEPTH-----
46      0 0 PM ---PM DEPTH-----
47      0 --EG TYPE-- 0 ---PAN-----
48      0 --CONNECT-- 0 --FEEDBACK-
49 4A    MFX 0 --M WAVE-- ---M MULTI-----
4B      0 ---TONE LEVEL-----
4C      0 0 -M DT2- ---M DT1-----
4D 4E    → 0 M L.SCALING -M RATE SCALING
4F 50    MDY 0 0 ---M EG AR-----
51 52    → 0 MAX ---M EG D1R-----
53      0 0 ---M EG D2R-----
54      0 0 ---M EG RR-----
55      0 ---M EG IL-----
56      0 ---M EG AL-----
57      0 ---M EG D1L-----

```

```

58      0 ---M EG D2L-----
59 5A    CFX 0 --C WAVE-- ---C MULTI-----
5B      0 ---VOLUME-----
5C      0 0 -C DT2- ---C DT1-----
5D 5E    → 0 C L.SCALING -C RATE SCALING
5F 60    CDY 0 0 ---C EG AR-----
61 62    → 0 MAX ---C EG D1R-----
63      0 0 ---C EG D2R-----
64      0 0 ---C EG RR-----
65      0 ---C EG IL-----
66      0 ---C EG AL-----
67      0 ---C EG D1L-----
68      0 ---C EG D2L-----
69      0 ---((don't care))-----
6A      0 ---((don't care))-----
***** ELEMENT C *****
6B      0 ---WAVE NO.-----
:
:
:
85      0 ---EG D2L-----
86      0 ---((don't care))-----
87      0 ---((don't care))-----
***** ELEMENT D *****
88 89    0 ---WAVE NO.-----
:
:
:
B6      0 ---C EG D2L-----
B7      0 ---((don't care))-----
B8      0 ---((don't care))-----
***** VECTOR *****
B9      0 0 0 0 --LEVEL SPEED--
BA      0 0 0 0 --DETUNE SPEED--
***** LEVEL VECTOR *****
BB BC    → 0 --LEVEL TIME INTERVAL STEP-
BD      0 ---LEVEL X-axis-----
BE      0 ---LEVEL Y-axis-----
:
:
:
***** DETUNE VECTOR *****
183 184  → 0 --DETUNE TIME INTERVAL STEP-
185      0 ---DETUNE X-axis-----
186      0 ---DETUNE Y-axis-----
:
:
:
24A     0 ---DETUNE Y-axis-----
-----

```

VOICE bulk dump request

	data
0	\$F0
1	\$43
2	\$2n
3	\$7E
4	L
5	M
6	—
7	—
8	0
9	0
10	1
11	2
12	V
13	C
14	\$F7

1 VOICE bulk dump request

	data
0	\$F0
1	\$43
2	\$2n
3	\$7E
4	L
5	M
6	—
7	—
8	0
9	0
10	1
11	2
12	V
13	E
14	\$F7

n: device number



# MIDI DATA FORMAT

<Appended table 3>

The data format of each voice of (64) voice bulk is the same as that of 1 voice bulk. Only those with data at the MSB are 2-byte data.

Mb7~Mb1='0000000'																				
ADRS(HEX)	Mb0	Lb7	Lb6	Lb5	Lb4	Lb3	Lb2	Lb1	Lb0											
00	0	0	0	0	0	---	EFFECT	---		60	0	---	---	((don't care))	---					
01	0	---	---	---	---	---	EFFECT BALANCE	---		61	0	---	---	((don't care))	---					
02	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		***** CHANNEL 7 *****										
03	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		62	0	0	0	0	VSW	1/2	0	0		
04	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		:										
05	0	---	---	---	---	---	GROUP1 EFFECT SEND	---		6A	0	0	0	0	---	PAN	---			
06	0	---	---	---	---	---	GROUP2 EFFECT SEND	---		6B	0	---	---	((don't care))	---					
							GRP2GRP1			6C	0	---	---	((don't care))	---					
07	0	0	0	0	0	0	1/2	1/2		***** CHANNEL 8 *****										
08	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		6D	0	0	0	0	VSW	1/2	0	0		
09	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		:										
0A	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		75	0	0	0	0	---	PAN	---			
0B	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		76	0	---	---	((don't care))	---					
0C	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		77	0	---	---	((don't care))	---					
0D	0	---	---	---	---	---	NAME 1	---		***** CHANNEL 9 *****										
0E	0	---	---	---	---	---	NAME 2	---		78	0	0	0	0	VSW	1/2	0	0		
0F	0	---	---	---	---	---	NAME 3	---		:										
10	0	---	---	---	---	---	NAME 4	---		80	0	0	0	0	---	PAN	---			
11	0	---	---	---	---	---	NAME 5	---		81	0	---	---	((don't care))	---					
12	0	---	---	---	---	---	NAME 6	---		82	0	---	---	((don't care))	---					
13	0	---	---	---	---	---	NAME 7	---		***** CHANNEL 10 *****										
14	0	---	---	---	---	---	NAME 8	---		83	0	0	0	0	VSW	1/2	0	0		
15	0	0	0	0	0	0	ASIN	---		:										
16	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		8B	0	0	0	0	---	PAN	---			
17	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		8C	0	---	---	((don't care))	---					
18	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		8D	0	---	---	((don't care))	---					
19	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		***** CHANNEL 11 *****										
1A	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		8E	0	0	0	0	VSW	1/2	0	0		
1B	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		:										
1C	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		96	0	0	0	0	---	PAN	---			
1D	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		97	0	---	---	((don't care))	---					
1E	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		98	0	---	---	((don't care))	---					
1F	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		***** CHANNEL 12 *****										
***** CHANNEL 1 *****										99	0	0	0	0	VSW	1/2	0	0		
							GRP			:										
20	0	0	0	0	0	VSW	1/2	0	0	A1	0	0	0	0	---	PAN	---			
21	0	0	0	0	0	0	---	MED	---	A2	0	---	---	((don't care))	---					
22	0	0	---	---	---	---	VOICE NUMBER	---		A3	0	---	---	((don't care))	---					
23	0	---	---	---	---	---	VOLUME	---		***** CHANNEL 13 *****										
24	25	→	0	---	---	---	DETUNE	---		A4	0	0	0	0	VSW	1/2	0	0		
26	27	→	0	---	---	---	NOTE SHIFT	---		:										
28	0	0	0	0	0	---	PAN	---		AC	0	0	0	0	---	PAN	---			
29	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		AD	0	---	---	((don't care))	---					
2A	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		AE	0	---	---	((don't care))	---					
***** CHANNEL 2 *****										***** CHANNEL 14 *****										
2B	0	0	0	0	0	VSW	1/2	0	0	AF	0	0	0	0	VSW	1/2	0	0		
:										:										
33	0	0	0	0	0	---	PAN	---		B7	0	0	0	0	---	PAN	---			
34	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		B8	0	---	---	((don't care))	---					
35	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		B9	0	---	---	((don't care))	---					
***** CHANNEL 3 *****										***** CHANNEL 15 *****										
36	0	0	0	0	0	VSW	1/2	0	0	BA	0	0	0	0	VSW	1/2	0	0		
:										:										
3E	0	0	0	0	0	---	PAN	---		C2	0	0	0	0	---	PAN	---			
3F	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		C3	0	---	---	((don't care))	---					
40	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		C4	0	---	---	((don't care))	---					
***** CHANNEL 4 *****										***** CHANNEL 16 *****										
41	0	0	0	0	0	VSW	1/2	0	0	C5	0	0	0	0	VSW	1/2	0	0		
:										:										
49	0	0	0	0	0	---	PAN	---		CD	0	0	0	0	---	PAN	---			
4A	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		CE	0	---	---	((don't care))	---					
4B	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---		CF	0	---	---	((don't care))	---					
***** CHANNEL 5 *****										-----										
4C	0	0	0	0	0	VSW	1/2	0	0											
:																				
54	0	0	0	0	0	---	PAN	---												
55	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---												
56	0	---	---	---	---	---	((don't care))	---												
***** CHANNEL 6 *****																				
57	0	0	0	0	0	VSW	1/2	0	0											
:																				
5F	0	0	0	0	0	---	PAN	---												

# MIDI DATA FORMAT

MULTI bulk dump request

	data
0	\$F0
1	\$43
2	\$2n
3	\$7E
4	L
5	M
6	—
7	—
8	0
9	0
10	1
11	2
12	M
13	U
14	\$F7

1 MULTI bulk dump request

	data
0	\$F0
1	\$43
2	\$2n
3	\$7E
4	L
5	M
6	—
7	—
8	0
9	0
10	1
11	2
12	M
13	E
14	\$F7

n: device number

<Table 4>

## System bulk dump

Only those with data at the MSB are 2-byte data.

Mb7-Mb1-'0000000'

ADRS(HEX)	Mb0	Lb7	Lb6	Lb5	Lb4	Lb3	Lb2	Lb1	Lb0
00		0	0	0	---DEVICE NUMBER---				
					C.R EXC		P.C		
01 02	1	0	1	1	1	h/r SW	0	SW	
03		0	0	0	-VOICE RECEIVE CH--				
04		0	0	0	0	---VECTOR CH---			
05 06	→	0	-----TRANSCOPE-----						
07 08	→	0	-----MASTER TUNE-----						

bulk dump request

	data
0	\$F0
1	\$43
2	\$2n
3	\$7E
4	L
5	M
6	—
7	—
8	0
9	0
10	1
11	2
12	S
13	Y
14	\$F7

n: device number

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
:Basic Default	: 1 - 16	: 1 - 16	: memorized
:Channel Changed	: 1 - 16	: 1 - 16	:
:Mode Default	: 3	: 1,3	: memorized
:Mode Messages	: x	: x	:
:Mode Altered	: *****	: x	:
:Note	: x	: 0 - 127	:
:Number : True voice	: *****	: 19 - 114	:
:Velocity Note ON	: x	: o v=1-127	:
:Velocity Note OFF	: x	: x	:
:After Key's	: x	: x	:
:Touch Ch's	: x	: o	:
:Pitch Bender	: x	: o 0-12 semi	: 7 bit resolution:
:Control 0	: x	: o	: Bank Select MSB
:Control 1	: x	: o	: Modulation Wheel
:Control 7	: x	: o	: Volume
:Control 16	: o	: o	*1: Vector X-axis
:Control 17	: o	: o	*1: Vector Y-axis
:Change 32	: x	: o	: Bank Select LSB
:Change 64	: x	: o	: Sustain
:Reset All Cntrls	: x	: o	:
:Prog	: x	: o 0-79	: with Bank Select:
:Change : True #	: *****	:	*2:
:System Exclusive	: o	*3: o	*3: Voice Parameters:
:System : Song Pos	: x	: x	:
:System : Song Sel	: x	: x	:
:Common : Tune	: x	: x	:
:System :Clock	: x	: x	:
:Real Time :Commands	: x	: x	:
:Aux :Local ON/OFF	: x	: x	:
:Aux :All Notes OFF	: x	: x	:
:Mes- :Active Sense	: x	: o	:
:sages:Reset	: x	: x	:
:Notes: *1 ; receive if vector switch is on.			
: *2 ; voice : 11 - 88 , multi : 11 - 28			
: *3 ; transmit/receive if exclusive switch is on.			

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

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

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

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

## NORTH AMERICA

### CANADA

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

### U.S.A.

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

## MIDDLE & SOUTH AMERICA

### MEXICO

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

### BRASIL

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

### PANAMA

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

### OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES AND CARIBBEAN COUNTRIES

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

## EUROPE

### THE UNITED KINGDOM/IRELAND

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

### GERMANY/SWITZERLAND

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

### AUSTRIA/HUNGARY

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

### THE NETHERLAND

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

### BELGIUM/LUXEMBOURG

**Yamaha Music Benelux B.V.,  
Administration des Ventes**  
Rue de Bosnie 22, 1060 Bruxelles, Belgium  
Tel: 02-5374480

### FRANCE

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

### ITALY

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

### SPAIN

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

### PORTUGAL

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

### GREECE

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

### SWEDEN

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

### DENMARK

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

### FINLAND

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

### NORWAY

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

### ICELAND

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

### EAST EUROPEAN COUNTRIES (Except HUNGARY)

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

### UNION OF SOVIET SOCIALIST REPUBLICS

**Yamaha Corporation, Asia Oceania Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430  
Tel: 81(Country Code)-534-60-2311

## AFRICA

### MOROCCO

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

### OTHER COUNTRIES

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

## MIDDLE EAST ASIA

### ISRAEL

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

## OTHER COUNTRIES

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

## ASIA

### HONG KONG

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

### INDONESIA

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

### KOREA

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

### MALAYSIA

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

### PHILIPPINES

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

### SINGAPORE

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

### TAIWAN

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

### THAILAND

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

### THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation, Asia Oceania Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430  
Tel: 81(Country Code)-534-60-2311

## OCEANIA

### AUSTRALIA

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

### NEW ZEALAND

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

### COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation, Asia Oceania Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430  
Tel: 81(Country Code)-534-60-2311

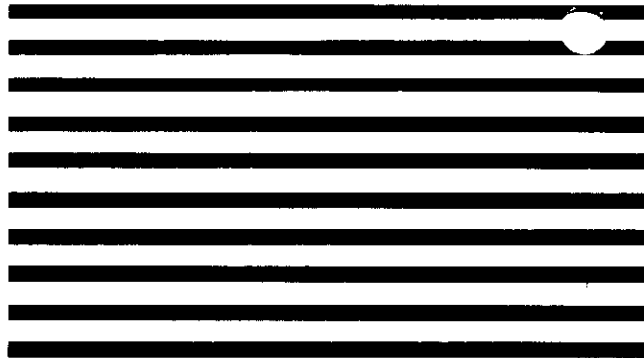
**HEAD OFFICE Yamaha Corporation, Electronic Musical Instrument Division**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430  
Tel: 81(Country Code)-534-60-2445

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

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

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

# YAMAHA



YAMAHA CORPORATION  
PO Box 1, Hamamatsu, Japan

VJ74530 9101, R4 CR ITP Printed in Japan

No.	Voice Name	EL	Vector	Wave				Effect	No.	Voice Name	EL	Vector	Wave				Effect
1.1	SP*Pro33	4	Yes/Yes	083 HornBody	121 Move 4	096 Pad wv	121 Move 4	Rev Hall	5.1	SL*Sync	4	Yes/Yes	036 SynBass 1	058 Bass 5	106 Square 1	093 Lend 3	Pan Ref
1.2	SP*Echo	4	Yes/Yes	021 Steel	073 Vibes 4	044 Itopia	054 Bass 1	Rev Metal	5.2	SL*VCO	4	Yes/Yes	042 Syn Str	092 Lead 2	100 Digital 4	097 Lead 7	Delay 2
1.3	SP*BelSt	4	Yes/Yes	038 Strings	086 Metal 2	038 Strings	130 Decay 6	Rev Hall	5.3	SL*Chic	4	Yes/Yes	042 Syn Str	017 Brass 4	102 Saw 1	017 Brass 4	Delay 2
1.4	SP*Full	4	Yes/Yes	112 Pulse 3	113 Attack 1	104 Saw 3	113 Attack 1	Pan Ref	5.4	SL*Mini	2	Yes/Yes	108 Square 3	157 Square			Rev Club
1.5	SP*Ice	4	Yes/Yes	043 Choir	121 Move 4	043 Choir	122 Move 5	Rev Metal	5.5	SL*Wisul	4	No/Yes	116 Tri	144 SFX 2	116 Tri	144 SFX 2	Rev Hall
1.6	SP*Dandy	4	No/No	096 Pad wv	156 Saw 2	013 Fr Horn	100 Sus. 3	Rev Room	5.6	SL*Blues	4	No/No	097 Digital	171 Digi 11	097 Digital	171 Digi 11	Rev Hall
1.7	SP*Arkle	4	Yes/No	042 Syn Str	069 Str 7	043 Choir	100 Sus. 3	Rev Room	5.7	SL*Cosmo	2	No/No	068 Coin	093 Lead 3			Dly&Rev 1
1.8	SP*BrVec	4	Yes/Yes	056 Harmonic	021 Brass 8	038 Strings	123 Move 6	Pan Ref	5.8	SL*Super	4	Yes/Yes	102 Saw 1	061 Bass 8	015 SynBrass	061 Bass 8	Pan Ref
2.1	SP*Matrx	4	Yes/Yes	039 Vn.Ens.	121 Move 4	038 Strings	12 Move 5	Rev Hall	6.1	ME*Vecta	4	Yes/Yes	056 Harmonic	121 Move 4	058 Sync	123 Move 6	Rev Hall
2.2	SP*Gut	4	Yes/Yes	020 Gut	052 Guitar 7	039 Vn.Ens.	068 Str 6	Delay 2	6.2	ME*NuAge	4	Yes/Yes	070 Bottle	068 Str 6	043 Choir	088 Metal 4	Rev Metal
2.3	SP*Omni	4	No/Yes	085 Str.Body	091 Lead 1	085 Str.Body	091 Lead 1	Rev Room	6.3	PC*Hit+	4	Yes/No	064 Oh Hit	145 SFX 3	049 Timpani	158 LFNoise	Pan Ref
2.4	SP*Oiled	4	Yes/Yes	043 Choir	125 Decay 1	024 Mute Gtr	050 Guitar 5	Rev Hall	6.4	ME*Glacc	4	Yes/Yes	005 P.Organ	071 Vibes 2	029 Wood B 2	211 Wave14-1	Rev Metal
2.5	SP*Ace	4	Yes/Yes	056 Harmonic	073 Vibes 4	044 Itopia	068 Str 6	Rev Metal	6.5	ME*Astro	4	Yes/Yes	044 Itopia	147 SFX 5	056 Harmonic	075 Marimba2	Delay 3
2.6	SP*Quire	4	Yes/Yes	038 Strings	104 Sus. 7	044 Itopia	063 Str 1	Rev Hall	6.6	ME*Vger	4	No/No	044 Itopia	106 Sus. 9	059 Bell Mix	056 Bass 3	Rev Plate
2.7	SP*Digit	4	No/Yes	023 E.Gtr 2	065 Str 3	023 E.Gtr 2	065 Str 3	Rev Room	6.7	ME*Hitch	4	No/Yes	055 Hit	141 Decay 17	055 Hit	132 Decay 8	Delay 3
2.8	SP*Swell	4	Yes/Yes	083 HornBody	061 Bass 8	012 Flugel	121 Move 4	Delay 2	6.8	ME*Indus	4	Yes/Yes	125 SEQ 7	104 Sus. 7	038 Strings	122 Move 5	Rev Hall
3.1	SC*Groov	2	No/Yes	036 SynBass 1	062 Bass 9			Gate Rev	7.1	SE*Mount	4	Yes/Yes	067 Stream	143 SFX 1	067 Stream	154 Sin 2	Rev Metal
3.2	SC*Airy	4	No/Yes	057 Mix	185 Wave5-2	044 Itopia	199 Wave10-1	Rev Hall	7.2	SE*5.PM	4	Yes/No	063 Noise 2	014 Brass 1	053 Whistle	014 Brass 1	Rev Plate
3.3	SC*Solid	4	Yes/Yes	113 Pulse 4	014 Brass 1	102 Saw 1	196 Wave9-1	Rev Club	7.3	SE*FlyBy	4	Yes/Yes	000 Piano	211 Wave14-1	039 Vn.Ens	220 Wave17-1	Rev Hall
3.4	SC*Sweep	4	Yes/Yes	112 Pulse 3	113 Attack 1	104 Saw 3	113 Attack 1	Pan Ref	7.4	SE*Fear	4	Yes/Yes	062 Noise 1	249 Wave26-3	057 Mix	079 Bells 3	Delay 3
3.5	SC*Drops	4	No/No	062 Noise 1	050 Guitar 5	090 Ep wv	073 Vibes 4	Rev Hall	7.5	SE*Wolvs	2	No/No	052 Cuica	193 Wave8-1			Rev Hall
3.6	SC*Euro	4	Yes/Yes	036 SynBass 1	059 Bass 6	038 Strings	103 Sus. 6	Rev Hall	7.6	SE*Hades	4	Yes/Yes	062 Noise 1	144 SFX 2	074 Metal	077 Bells 1	Pan Ref
3.7	SC*Decay	4	No/No	042 Syn Str	238 Wave23-1	042 Syn Str	139 Decay 15	Rev Hall	7.7	SE*Neuro	4	No/No	067 Stream	148 SFX 6	055 Hit	160 Noise 2	Rev Metal
3.8	SC*Steel	2	No/Yes	021 Steel	001 E.Piano2			Rev Hall	7.8	SE*Angel	4	No/Yes	044 Itopia	122 Move 5	044 Itopia	122 Move 5	Pan Ref
4.1	SC*Rude	4	Yes/Yes	036 SynBass 1	094 Lead 4	111 Pulse 2	132 Decay 8	Rev Hall	8.1	SQ*MrSeq	2	No/No	072 Cracker	064 Str 2			Rev Room
4.2	SC*Bellz	4	No/No	068 Coin	130 Decay 6	068 Coin	130 Decay 6	Rev Hall	8.2	SQ*It	2	No/No	109 Square 4	155 Saw 1			Rev Hall
4.3	SC*Pluck	4	No/Yes	086 AirBlown	098 Sus. 1	086 AirBlown	098 Sus. 1	Rev Room	8.3	SQ*Id	4	No/No	031 E.Bass 2	167 Digi 7	047 Marimba	235 Wave22-1	Gate Rev
4.4	SC*Glass	4	No/Yes	046 Vibes	188 Wave6-2	046 Vibes	188 Wave6-2	Rev Hall	8.4	SQ*Wrapa	4	No/No	087 Reverse 1	143 SFX 1	088 Reverse 2	143 SFX 1	Early Ref
4.5	SC*Wood	4	Yes/Yes	085 Str.Body	118 Move 1	042 Syn.Str	119 Move 2	Pan Ref	8.5	SQ*TG809	4	No/No	054 Claps	144 SFX 2	063 Noise 2	144 SFX 2	Gate Rev
4.6	SC*Wire	4	Yes/Yes	015 SynBrass	049 Guitar 4	085 Str.Body	100 Sus. 3	Pan Ref	8.6	SQ*Devol	4	Yes/No	127 Drum set	160 Noise 2	124 SEQ 6	160 Noise 2	Rev Hall
4.7	SC*Cave	4	No/No	044 Itopia	155 Saw 1	044 Itopia	151 Sin 8'	Rev Hall	8.7	DR*Kit	2	No/No	127 Drum set	000 E.Piano1			Rev Plate
4.8	SC*Wispa	4	Yes/Yes	059 Bell Mix	047 Guitar 2	070 Bottle	100 Sus. 3	Pan Ref	8.8	DR*EFX	4	Yes/Yes	127 Drum set	255 Wave30	127 Drum set	160 Noise 2	Dly&Rev 2

No.	Voice Name	EL	Vector	Wave				Effect	No.	Voice Name	EL	Vector	Wave				Effect
1.1	EP*Arlad	4	Yes/Yes	000 Piano	079 Bells 3	001 E.Piano	070 Vives 1	Rev Hall	5.1	BR*Power	4	No:Yes	102 Saw 1	091 Lead 1	102 Saw 1	091 Lead 1	Rev Hall
1.2	AP:Piano	2	Yes/No	000 Piano	002 E.Piano3			Rev Room	5.2	BR*Fanfr	4	No:Yes	082 Tb.Body	016 Brass 3	011 Trombone	017 Brass 4	Rev Hall
1.3	EP*Malet	4	No/No	001 E.Piano	071 Vibes 2	001 E.Piano	071 Vibes 2	Rev Hall	5.3	BR*Class	4	Yes:Yes	019 Sax	217 Wave16-1	009 Trumpet	217 Wave16-1	Rev Hall
1.4	AP*ApStr	4	Yes/Yes	000 Piano	002 E.Piano3	039 Vn.Ens.	068 Str 6	Rev Hall	5.4	BR*Reeds	4	Yes:Yes	086 AirBlown	041 Reed 6	019 Sax	037 Reed 2	Rev Room
1.5	EP:DX6op	2	No/Yes	004 Celesta	001 E.Piano2			Rev Room	5.5	BR*Chill	4	Yes:Yes	019 Sax	038 Reed 3	014 BrasAtak	016 Brass 3	Early Ref
1.6	EP*Pin	4	No/Yes	090 Ep wv	188 Wave6-2	000 Piano	005 E.Piano6	Rev Hall	5.6	BR*Zeus	4	No:Yes	104 Saw 3	091 Lead 1	104 Saw 3	091 Lead 1	Rev Hall
1.7	EP*NewDX	4	No/Yes	001 E.Piano	001 E.Piano2	046 Vibes	072 Vibes 3	Rev Hall	5.7	BR*Moot	4	No/No	010 Mute Trp	206 Wave12-2	081 Tp.Body	242 Wave24-2	Rev Hall
1.8	EP*Fosta	4	No/Yes	075 Metal 2	001 E.Piano2	000 Piano	005 E.Piano6	Rev Hall	5.8	BR*Anlog	4	No:Yes	015 SynBrass	019 Brass 6	015 SynBrass	027 Brass 14	Pan Ref
2.1	OR*Gospl	4	Yes:Yes	006 E.Organ1	007 E.Organ2	005 P.Organ	013 E.Organ8	Pan Ref	6.1	BR:FrHrn	2	No/No	013 Fr Horn	236 Wave22-2			Rev Hall
2.2	OR*Rock	4	No/Yes	006 E.Organ1	006 E.Organ1	006 E.Organ1	007 E.Organ2	Rev Hall	6.2	BR:Trmpt	2	No/No	009 Trumpet	017 Brass 4			Rev Hall
2.3	OR*Pipe	4	No/No	005 P.Organ	011 E.Organ6	005 P.Organ	250 Wave27-1	Rev Hall	6.3	BR:Tromb	4	Yes:Yes	011 Trombone	017 Brass 4	011 Trombone	024 Brass 11	Rev Room
2.4	OR*Perc	4	Yes:Yes	007 E.Organ2	006 E.Organ1	007 E.Organ2	007 E.Organ2	Rev Hall	6.4	WN*Sax	4	Yes/No	019 Sax	040 Reed 5	018 Oboe	196 Wave9-1	Rev Hall
2.5	KY*Squez	4	No/No	008 Reed	166 Digi 6	008 Reed	166 Digi 6	Pan Ref	6.5	WN:Pan	2	No:Yes	070 Bottle	034 Wood 7			Delay 2
2.6	KY:Hrpsi	2	No/Yes	003 Cembalo	048 Guitar 3			Rev Room	6.6	WN:Oboe	2	No:Yes	018 Oboe	036 Reed 1			Rev Hall
2.7	KY:Celst	4	No/No	004 Celesta	072 Vibes 3	004 Celesta	072 Vibes 3	Rev Plate	6.7	WN:Clart	2	No:Yes	017 Clarinet	157 Square			Rev Hall
2.8	KY:Clavi	2	Yes/Yes	002 Clavi	045 Clavi 4			Rev Hall	6.8	WN:Flute	2	Yes/No	016 Flute	039 Reed 4			Rev Hall
3.1	BA*Slap	4	No/No	030 E.Bass 1	055 Bass 2	031 E.Bass 2	055 Bass 2	Delay 1	7.1	ST*Arco	4	No:Yes	039 Vn.Ens.	068 Str 6	038 Strings	064 Str 2	Pan Ref
3.2	BA*Atack	4	No/No	001 E.Piano	059 Bass 6	031 E.Bass 2	059 Bass 6	Rev Hall	7.2	ST:Chmbr	2	Yes:Yes	039 Vn.Ens.	063 Str 1			Rev Room
3.3	BA*Seq	4	Yes:Yes	036 SynBass 1	059 Bass 6	036 SynBass 1	059 Bass 6	Rev Hall	7.3	ST*Full	4	No:Yes	038 Strings	155 Saw 1	038 Strings	155 Saw 1	Rev Hall
3.4	BA*Trad	4	No/Yes	080 Slam	055 Bass 2	032 E.Bass 3	062 Bass 9	Gate Rev	7.4	ST:Pizza	2	No:Yes	041 Pizz.	052 Guitar 7			Rev Hall
3.5	BA*Pick	2	No/No	032 E.Bass 3	055 Bass 2			Early Ref	7.5	ST:CelSt	4	No/No	040 Cello	067 Str 5	085 Str.Body	091 Lead 1	Pan Ref
3.6	BA*Syn	4	Yes/Yes	000 Piano	151 Sin 8'	039 Vn.Ens.	152 Sin 4'	Rev Hall	7.6	ST*Exel	4	Yes:Yes	038 Strings	155 Saw 1	039 Vn.Ens.	156 Saw 2	Rev Hall
3.7	BA*Rezz	2	No/No	037 SynBass 2	138 Decay 14			Delay 1	7.7	ST*Synth	4	No:Yes	042 SynStr	063 Str 1	042 SynStr	063 Str 1	Rev Hall
3.8	BA*Unisn	4	No/No	036 SynBass 1	059 Bass 6	036 SynBass 1	058 Bass 6	Early Ref	7.8	ST*Eroid	4	Yes:Yes	038 Strings	104 Sus. 7	044 Itopia	104 Sus. 7	Rev Hall
4.1	BA:Fingr	2	No/No	030 E.Bass 1	055 Bass 2			Rev Plate	8.1	CH*Modrn	4	Yes:Yes	043 Choir	122 Move 5	044 Itopia	247 Wave26-1	Rev Plate
4.2	BA*Frtls	4	Yes/Yes	013 Fr Horn	103 Sus. 6	035 Fretles	055 Bass 2	Rev Hall	8.2	CH*Duwop	4	No:Yes	043 Choir	036 Reed 1	043 Choir	036 Reed 1	Rev Club
4.3	BA:Wood	2	No/No	028 Wood B 1	055 Bass 2			Rev Room	8.3	CH*Itopy	4	Yes:Yes	044 Itopia	103 Sus. 6	044 Itopia	233 Wave21-2	Rev Hall
4.4	PL*Foksy	4	No/No	021 Steel	206 Wave12-2	021 Steel	206 Wave12-2	Rev Hall	8.4	CH*Astiz	4	No:Yes	044 Itopia	132 Decay 8	044 Itopia	132 Decay 8	Pan Ref
4.5	PL*12Str	4	Yes/Yes	021 Steel	044 Clavi 3	021 Steel	196 Wave9-1	Pan Ref	8.5	PC*Marim	2	No/No	079 Bamboo	150 Sin 16'			Rev Hall
4.6	PL*Mute	4	No/No	021 Steel	049 Guitar 4	024 Mute Gtr	050 Guitar 5	Rev Hall	8.6	PC:Vibes	2	Yes:Yes	046 Vibes	082 Bells 6			Rev Plate
4.7	PL*Nylon	4	No/No	020 Gut	049 Guitar 4	023 E.Gtr 2	045 Clavi 4	Delay 3	8.7	PC*Bells	4	No/No	118 Sin 8'-4'	077 Bells 1	118 Sin 8'+4'	077 Bells 1	Rev Hall
4.8	PL*Dist	4	Yes/No	022 E.Gtr 1	157 Square	098 Digital 2	193 Wave8-1	Dist&Rev	8.8	PC*Clang	4	No/No	048 Bells	078 Bells 2	068 Coin	071 Vibes 2	Pan Ref

VOICE PLAY MODE	
VOICE EDIT MODE	
VOICE COMMON EDIT	
VOICE CONFIGURATION	A-B/A-B-C-D
EFFECT	
TYPE	16 TYPE
BALANCE	0~127
SEND LEVEL	0~127
PITCH BEND	0~12! (!=range limited)
WHEEL	
AM	on/off
PM	on/off
AFTER TOUCH	
AM	on/off
PM	on/off
PITCH	-12!~0~+12!
LEVEL	on/off
ENVELOPE	
ATTACK	-99!~0~+99!
RELEASE	-99!~0~+99!
RANDOM	
ELEMENT	Yes/No (EASY EDIT)
LEVEL VECTOR	Yes/No (EASY EDIT)
DETUNE VECTOR	Yes/No (EASY EDIT)
VOICE NAME	A-Z, a-z, 0-9, Symbols
VOICE INITIALIZE	Yes/No
VOICE RECALL	Yes/No
VOICE VECTOR EDIT	
LEVEL SPEED	10~160 msec (10 ms STEP)
LEVEL RECORD	STBY, REC, PLAY
LEVEL EDIT	
STEP	1~50
X-axis	-31~0~+31
Y-axis	-31~0~+31
TIME	1~254, Repeat, End
DETUNE SPEED	10~160msec (10ms STEP)

DETUNE RECORD	STBY, REC, PLAY
DETUNE EDIT	
STEP	1~50
X-axis	-31~0~+31
Y-axis	-31~0~+31
TIME	1~254, Repeat, End
ELEMENT TONE EDIT	
WAVE TYPE	Piano/Organ...
FREQUENCY SHIFT	-12~0~+12* (*=without Drum Set)
VOLUME	0~99
PAN	L/LC/C/RC/R*
VELOCITY SENSITIVITY	-5~0~+5
AFTER TOUCH SENSITIVITY	-3~0~+3
TONE	
LEVEL	0~99 FM only*
FEED BACK	0~7
LFO	
AM DEPTH	0~15
PM DEPTH	0~31
TYPE	5 TYPE *
DELAY	0~99
RATE	0~99
SPEED	0~31
ELEMENT COPY	
Are you sure?	Yes/No
ELEMENT ENVELOPE EDIT*	
TYPE	PRESET/PIANO/GUITAR...
DELAY	
DELAY RATE	0~99
ON/OFF	on/off
INITIAL LEVEL	0~99
ATTACK	
LEVEL	0~99
RATE	0~99
DECAY 1	
LEVEL	0~99
RATE	0~99

DECAY 2	
LEVEL	0~99
RATE	0~99
RELEASE RATE	0~99
LEVEL SCALING	1~16
RATE SCALING	1~8
ENVELOPE COPY	
Are you sure?	Yes/No
COMPARE VOICE	
<b>STORE VOICE</b>	
Are you sure?	
<b>MULTI PLAY MODE</b>	
MULTI EDIT MODE	
VOICE NUMBER	
SOURCE	I, C1, C2, P1, P2
BANK	1~8
NUMBER	1~8
VOLUME	0~99
DETUNE	-50~0~+50 (3~4 STEP)
NOTE SHIFT	-24~0~+24
PAN	L/LC/C/RC/R
ASSIGN MODE G1/G2	32/0, 24/8, 16/16
SEND GROUP SELECT	1/2
OUTPUT SELECT	
G1	out 1/out 2
G2	out 1/out 2
EFFECT	
TYPE	16 TYPE
BALANCE	0~127
G1 SEND LEVEL	0~127
G2 SEND LEVEL	0~127
MULTI NAME	A-Z, a-z, 0-9, Symbols
MULTI INITIALIZE	Yes/No
MULTI RECALL	Yes/No

CHANNEL COPY	
Are you sure?	Yes/No
COMPARE MULTI	
<b>STORE MULTI</b>	
Are you sure?	
<b>UTILITY MODE</b>	
SYSTEM	
MASTER TUNE	-50~0~+50
TRANPOSE	-12~0~+12
CONTROLLER RESET	hold/reset
MIDI	
VOICE RECEIVE CHANNEL	1~16, omni
VECTOR CHANNEL	1~16
MIDI PROGRAM CHANGE	on/off
EXCLUSIVE	
ON/OFF	on/off
DEVICE NUMBER	1~16, all
BULK TRANSMIT (EXCLUSIVE=on)	1 Multi, 1 Voice, 16mt, 64vce, V&M, Sys. All
Are you sure?	Yes/No
CARD	
SAVE TO CARD	Yes/No
LOAD DATA SELECT	All, Vce&Multi, System, SY22 Voice
LOAD FROM CARD?	Yes/No
CARD FORMAT	Yes/No
CARD BANK SELECT	1/2
<b>DEMO MODE</b>	
DEMO PLAYING	



**AWM WAVEFORM LIST**

Category	No.	Name	Category	No.	Name	Category	No.	Name	Category	No.	Name	Category	No.	Name	Category	No.	Name	Category	No.	Name
Piano	0	Piano	Wood	19	Sax	Str.	38	Strings	Synth	57	Mix	Hits	76	Metal 3	OSC	95	Str wv 2	OSC	114	Pulse 5
	1	E.piano	Gtr	20	Gut	Vocal	39	Vn.Ens.	SFX	58	Sync	Tran.	77	Metal 4	OSC	96	Pad wv	SEQ	115	Pulse 6
	2	Clavi		21	Steel		40	Cello		59	Bell Mix		78	Wood		97	Digital1		116	Tri
	3	Cembalo		22	E.Gtr 1		41	Pizz.		60	Styroll		79	Bamboo		98	Digital2		117	Sin8'
4	Celesta	23		E.Gtr 2	42		Syn Str	61		DigiAtak	80		Siam	99		Digital3	118		Sin8'+4'	
Organ	5	P.organ	Bass	24	Mute Gtr	Perc.	43	Choir	Hits	62	Noise 1	OSC	81	Tp. Body	OSC	100	Digital4	Drum	119	SEQ 1
	6	E.organ1		25	Sitar		44	Itopia		63	Noise 2		82	Tb. Body		101	Digital5		120	SEQ 2
	7	E.organ2		26	Pluck 1		45	Ooo!		64	Oh Hit		83	HornBody		102	Saw 1		121	SEQ 3
	8	Reed		27	Pluck 2		46	Vibes		65	Water 1		84	Fl. Body		103	Saw 2		122	SEQ 4
Brass	9	Trumpet	Bass	28	Wood B 1	Perc.	47	Marimba	SFX	66	Water 2	OSC	85	Str.Body	OSC	104	Saw 3	Drum	123	SEQ 5
	10	Mute Trp		29	Wood B 2		48	Bells		67	Stream		86	AirBlown		105	Saw 4		124	SEQ 6
	11	Trombone		30	E.Bass 1		49	Timpani		68	Coin		87	Reverse1		106	Square 1		125	SEQ 7
	12	Flugel		31	E.Bass 2		50	Tom		69	Crash		88	Reverse2		107	Square 2		126	SEQ 8
	13	Fr Horn		32	E.Bass 3		51	E. Tom		70	Bottle		89	Reverse3		108	Square 3			
	14	BrasAtak		33	E.Bass 4		52	Cuica		71	Tear		90	EP wv		109	Square 4			
	15	SynBrass		34	Slap		53	Whistle		72	Cracker		91	Organ wv		110	Pulse 1			
Wood	16	Flute	Bass	35	Fretless	Perc.	54	Claps	Hits	73	Scratch	OSC	92	M.Tp wv	OSC	111	Pulse 2	Drum	127	Drum set
	17	Clarinet		36	SynBass1		55	Hit		74	Metal 1		93	Gtr wv		112	Pulse 3			
	18	Oboe		37	SynBass2		56	Harmonic		75	Metal 2		94	Str wv 1		113	Pulse 4			

**FM VOICE LIST**

Category	No.	Name	Category	No.	Name	Category	No.	Name	Category	No.	Name	Category	No.	Name	Category	No.	Name	Category	No.	Name							
Piano	0	E.Piano1	Wood	30	Wood 3	Bass	60	Bass 7	Perc.	90	Metal 6	Syn.M	120	Move 3	OSC 1	150	Sin 16'	OSC 2	220	wave17-1							
	1	E.Piano2		31	Wood 4		61	Bass 8		91	Lead 1		121	Move 4		151	Sin 8'		221	wave17-2							
	2	E.Piano3		32	Wood 5		62	Bass 9		92	Lead 2		122	Move 5		152	Sin 4'		222	wave17-3							
	3	E.Piano4		33	Wood 6		63	Str 1		93	Lead 3		123	Move 6		153	Sin2 2/3		OSC 3	223	wave18-1						
	4	E.Piano5		34	Wood 7		64	Str 2		94	Lead 4		124	Move 7		154	Sin 2'			224	wave18-2						
Organ	5	E.Piano6	Reed	35	Wood 8	Str.	65	Str 3	Perc.	95	Lead 5	Syn.D	125	Decay 1	OSC 2	155	Saw 1	OSC 3	225	wave18-3							
	6	E.organ1		36	Reed 1		66	Str 4		96	Lead 6		126	Decay 2		156	Saw 2										
	7	E.organ2		37	Reed 2		67	Str 5		97	Lead 7		127	Decay 3		157	Square										
	8	E.organ3		38	Reed 3		68	Str 6		98	Sus. 1		128	Decay 4		158	LFOnoise		250	wave27-1							
	9	E.organ4		39	Reed 4		69	Str 7		99	Sus. 2		129	Decay 5		159	Noise 1		251	wave27-2							
	10	E.organ5		40	Reed 5		70	Vibes 1		100	Sus. 3		130	Decay 6		160	Noise 2		252	wave27-3							
	11	E.organ6		41	Reed 6		71	Vibes 2		101	Sus. 4		131	Decay 7		161	Digi 1		253	wave28							
	12	E.organ7		Pluck	42		Clavi 1	72		Vibes 3	102		Sus. 5	132		Decay 8	162		Digi 2	254	wave29						
	13	E.organ8						73		Vibes 4	103		Sus. 6	133		Decay 9	163		Digi 3	255	wave30						
	Brass	14		Brass 1	Bass		44	Clavi 3		Perc.	74		Marimba1	SFX		104	Sus 7		Syn.M	134	Decay 10	OSC 2	164	Digi 4	OSC 3		
		15		Brass 2			45	Clavi 4			75		Marimba2			105	Sus. 8			135	Decay 11		165	Digi 5			
		16		Brass 3			46	Guitar 1			76		Marimba3			106	Sus. 9			136	Decay 12		166	Digi 6			
		17		Brass 4			47	Guitar 2			77		Bells 1			107	Sus. 10			137	Decay 13		167	Digi 7			
18		Brass 5	48	Guitar 3		78	Bells 2	108	Sus. 11		138	Decay 14	168		Digi 8												
19		Brass 6	49	Guitar 4		79	Bells 3	109	Sus. 12		139	Decay 15	169		Digi 9												
20		Brass 7	50	Guitar 5		80	Bells 4	110	Sus. 13		140	Decay 16	170		Digi 10												
21		Brass 8	51	Guitar 6		81	Bells 5	111	Sus. 14		141	Decay 17	171		Digi 11												
22		Brass 9	52	Guitar 7		82	Bells 6	112	Sus. 15		142	Decay 18															
23		Brass 10	53	Guitar 8		83	Bells 7	113	Attack 1																		
24		Brass 11	Bass	54		Bass 1	84	Bells 8	114		Attack 2	143	SFX 1		172	wave1-1											
25		Brass 12					85	Metal 1	144		SFX 2	173	wave1-2														
26		Brass 13					86	Metal 2	145		SFX 3	174	wave1-3														
27		Brass 14					87	Metal 3	146		SFX 4	175	wave2-1														
Wood	28	Wood 1			58		Bass 4	88	Metal 4	117	Attack 5	147	SFX 5	176	wave2-2												
	29	Wood 2			59		Bass 5	89	Metal 5	118	Move 1	148	SFX 6	177	wave2-3												
							119	Move 2	149	SFX 7																	