

YAMAHA ELECTONE®

Série HI-STYLE

MANUEL DE L'UTILISATEUR

TABLE DES MATIERES

I. CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

■ CONFIGURATION DU SYSTEME DE LA SERIE HS.....	2
1. SECTION DES VOIX	
1-(1) Section des voix du HS-8.....	4
1-(2) Section des voix du HS-7 et HS-6.....	6
1-(3) Sections des voix du HS-5	8
1-(4) Sections des voix du HS-4	10
2. SECTION DU RYTHME	
2-(1) RYTHME	12
2-(2) ARPEGGIO CHORD	14
2-(3) KEYBOARD PERCUSSION	15
3. EFFETS	
3-(1) TREMOLO et SYMPHONIC.....	16
3-(2) REVERB et autres effets	17
Autres fonctions du panneau.....	17
4. SECTION MEMOIRE	
4-(1) REGISTRATION MEMORY	18
4-(2) PACK * TO PACK/FROM PACK.....	20
* TO CASSETTE/FROM CASSETTE.....	21

II. MULTI MENU

1. REGISTRATION MENU.....	22
2. VOICE MENU 1 3. VOICE MENU 2 4. VOICE MENU 3.....	23
5. VOICE EDIT	25
* Spécification de la voix à monter	26
* Montage des paramètres de la voix	26
* Enregistrement d'une voix de l'utilisateur	30
* Rappel d'une voix de l'utilisateur enregistrée	30
* Rappel et enregistrement d'une voix d'un accu mémoire FM VOICE	31
6. RHYTHM MENU	32
7. R.P.P./R.C.P.	
7-(1) R.P.P. (Programmeur de motif rythmique).....	33
* Entrée en mode INPUT	34
* Entrée d'un motif de l'utilisateur	35
* Enregistrement d'un motif de l'utilisateur	38
* Rappel d'un motif de l'utilisateur	38
7-(2) R.C.P. (Programmeur d'accord rythmique).....	39
* Entrée en mode INPUT	40
* Entrée d'un motif de l'utilisateur	40
* Enregistrement d'un motif de l'utilisateur	41
* Rappel d'un motif de l'utilisateur	41

8. C.S.P./R.S.P.	8-(1) C.S.P. (Programmeur de séquence d'accord).....	42
	* Création d'un nouveau programme (mode RECORD).....	42
	* Lecture (mode PLAY).....	44
	* Montage des données enregistrées (mode EDIT)	44
	8-(2) R.S.P. (Programmeur de séquence de rythme).....	46
	* Création d'un nouveau programme (mode RECORD).....	46
	* Lecture (mode PLAY).....	48
	* Montage des données enregistrées (mode EDIT)	48
9. F.M.P. (Programmeur de musique complète)	* Enregistrement de la performance (mode RECORD).....	50
	* Lecture (mode PLAY).....	54
	* TO PACK/FROM PACK	54
10. VIB., SUS. TREMOLO, TOUCH	10-(1) USER VIBRATO	55
	10-(2) SUSTAIN	56
	10-(3) TREMOLO SPEED	56
	10-(4) EXTERNAL/MIDI CONT.	57
	10-(5) TOUCH VIBRATO	57
	10-(6) TOUCH TONE	57
11. FT.SW., TRANS., PITCH CONT.	11-(1) FOOT SWITCH	58
	11-(2) LEAD SLIDE	58
	11-(3) PITCH WHEEL (HS-8).....	59
	11-(4) MODULATION WHEEL (HS-8).....	60
	11-(5) TRANSPOSITION	61
	11-(6) PITCH CONTROL	61
12. A.B.C., M.O.C., FLNGR/DLY, VOL.FINE	12-(1) A.B.C. (Accord de basse automatique).....	62
	12-(2) M.O.C. (Accord sur mélodie).....	64
	12-(3) FLANGER/DELAY (HS-8/HS-7/HS-6/HS-5).....	65
	12-(4) VOLUME FINE.....	67

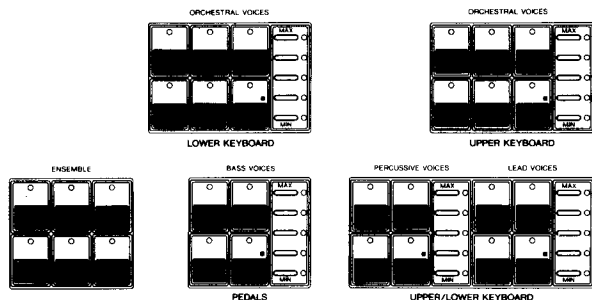
III. INFORMATION SUPPLEMENTAIRE

■PRISES AUXILIAIRES.....	68
■ACCESSOIRES EN OPTION	69
■EXEMPLES DE CONNEXION AVEC DES DISPOSITIFS MUNIS DE PRISES MIDI.....	69
■INSTALLATION ET ENTRETIEN	70
■INTERFERENCE ELECTROMAGNETIQUE.....	71
■FCC INFORMATION (USA).....	71
■DEPANNAGE.....	72
■SPECIFICATIONS.....	74
■EXTERNAL/MIDI CONTROL	76
■SPECIFICATIONS MIDI	77
■CARTE D'IMPLANTATION MIDI	81
■GLOSSAIRE POUR LES ELECTONES DE LA SERIE HS.....	82

CONFIGURATION DU SYSTEME DE LA SERIE HS

I. CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

1. SECTION DES VOIX



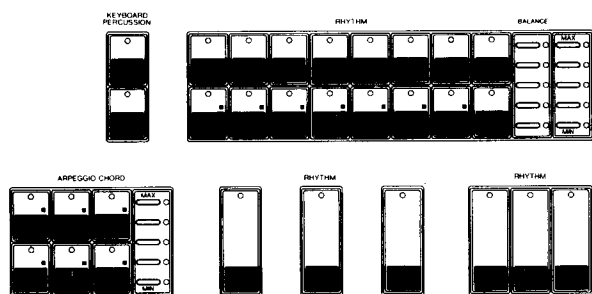
VOICE SECTIONS FOR UPPER KEYBOARD

VOICE SECTIONS FOR UPPER OR LOWER KBD

VOICE SECTIONS FOR LOWER KEYBOARD

VOICE SECTIONS FOR PEDAL KEYBOARD

2. SECTION DU RYTHME



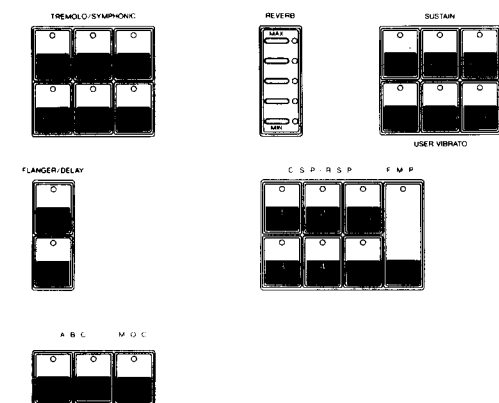
RHYTHM

FILL IN , INTRO./ENDING

ARPEGGIO CHORD

KEYBOARD PERCUSSION

3. EFFETS ET AUTRES



TREMOLO/SYMPHONIC REVERB

USER VIBRATO SUSTAIN

FLANGER/DELAY

C.S.P./ R.S.P.

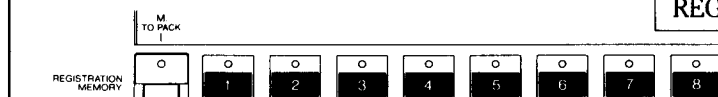
F.M.P.

A.B.C.

M.O.C.

4-(1) SECTION MEMOIRE

REGISTRATION MEMORY



4-(2) SECTION MEMOIRE

RAM PACK

CASSETTE TAPE

*Le schéma ci-dessous illustre le système de configuration des Electones de la série HS. Veuillez noter que certaines fonctions ne sont opérationnelles qu'en fonction des combinaisons décrites ci-dessous.

*Le schéma ci-dessous présente un exemple de configuration de système basé sur le modèle HS-5. Par conséquent, un certain nombre de fonctions illustrées ci-dessous ne sont pas prévues sur tous les modèles

II. MULTI MENU

1 REGIST MENU	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19	VARIATION
2 VOICE MENU 1	COMBI. 1 COMBI. 2 COMBI. 3 PIPE ORGAN 1 PIPE ORGAN 2 PIPE ORGAN 3 STRINGS 1 STRINGS 2 STRINGS 3 BRASS 1 BRASS 2 WOOD ACCORDION SYNTH STRING SYNTH BRASS COSMIC 1 COSMIC 2 COSMIC 3 VOCAL 1 VOCAL 2	
3 VOICE MENU 2	PIANO ELEC. PIANO 1 ELEC. PIANO 2 HARPSICHORD HARP ACOUST. GUITAR ELEC. GUITAR JAZZ GUITAR STEEL GUITAR DISTOR. GUITAR VIBRA-PHONE MARIMBA CELESTA BANJO KOTO STEEL DRUM TIMPANI CLAVI CHIME WAVE	
4 VOICE MENU 3	VIOLIN CELLO HORN FLÜGEL HORN PICCOLO CLARINET SAXO-PHONE BAS-SOON PAN FLUTE RECORDER HARMONICA WHISTLE SYNTH LEAD COMBI. BASS 1 COMBI. BASS 2 ELEC. BASS 1 ELEC. BASS 2 SYNTH BASS 1 SYNTH BASS 2 ORIGINAL VOICE	
5 VOICE EDIT	VOICE EDIT 1 OPERATOR 2 3 4 OUTPUT LEVEL AR ENVELOPE DIR DIL GENERATOR D2R RR FROM FM VOICE PACK DATA COARSE USER VOICE 1 2 3 4 COPY	
6 RHYTHM MENU	MARCH POLKA/COUNTRY TANGO WALTZ SWING BALLAD BOSSA-NOVA SAMBA LATIN SALSA SLOW ROCK 8 BEAT 1 8 BEAT 2 REGGAE BOUNCE DISCO 16 BEAT 1 16 BEAT 2 VARIATION ORIGINAL PATTERN	
7 R.P.P. R.C.P.	R.P.P. R.C.P. METRONOME 0 1 2 3 STEP WRITE ACCENT 2 3 CLEAR PAN BEAT QUANTIZE COPY	
8 C.S.P. R.S.P.	C.S.P. R.S.P. * CLEAR CHECK RHYTHM AUTO VARI	
9 F.M.P.	CLEAR METRONOME UPPER LOWER RECORD PEDAL LEAD REGIST. * UPPER LOWER PLAY PEDAL LEAD REGIST. * * * * * COPY/CONFIRM	
10 VIB. SUS. TREMOLO TOUCH	USER VIBRATO LEAD DEPTH SPEED U.O.R.C. L.O.R.C. SUSTAIN UPPER LOWER PEDAL TREMOLO SPEED MIN 0 1 2 3 4 MAX EXTERNAL/MIDI CONT. TOUCH VIBRATO TOUCH TONE UPPER & LOWER PEDAL (MIDI)	
11 F.T.S.W. TRANS. PITCH CONT.	RHYTHM STOP ENDING FILL IN 1 FOOT SWITCH FILL IN 2 USER FILL IN LEAD GLIDE U.O.R.C. L.O.R.C. LEAD SLIDE * * * * * TRANSPOSITION PITCH CONTROL	
12 ABC MOD. FLNGR. DLY VOL. FINE	SINGLE FINGERED CUSTOM A.B.C. MEMORY LOWER PEDAL 1 2 3 M.O.C. KNEE CONTROL FLANGER DELAY SPEED FLANGER/DELAY PARAMETER F.B. DEP./BAL. DATA COARSE VOLUME FINE DISPLAY	

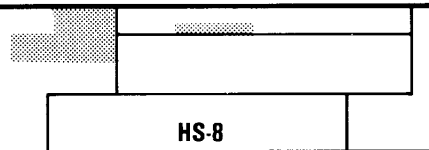
EQUIPEMENTS EXTERNES

ENREGISTREUR DE DISQUETTE (MDR-2)

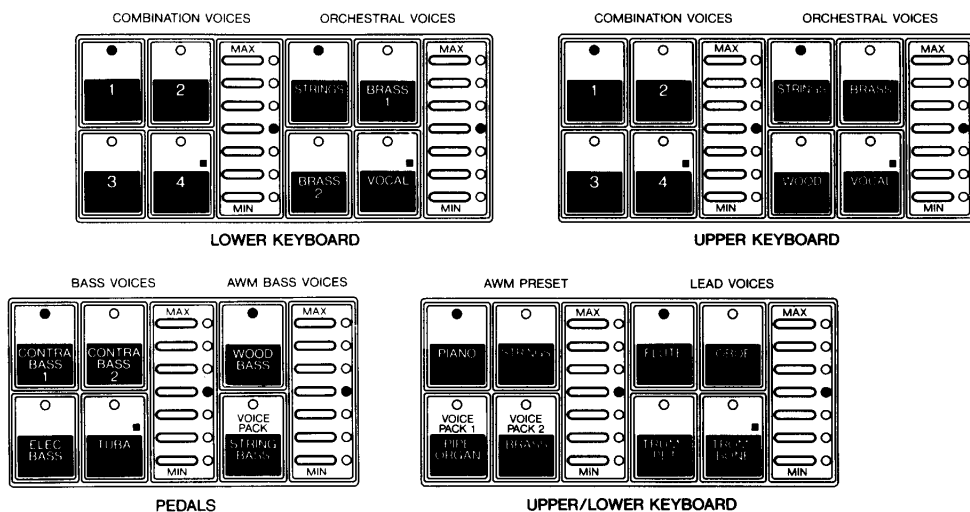
AUTRES INSTRUMENTS/APPAREILS

I. CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

1. SECTION DES VOIX

1-(1)	Section des voix du HS-8	
Le HS-8 contient huit sections de voix: deux pour le clavier supérieur, deux pour les claviers supérieur et inférieur, deux pour le clavier inférieur et deux pour le clavier à pédales.		HS-8

1 Choisissez une voix de chaque section de voix.



[Sections des voix de clavier supérieur]

ORCHESTRAL VOICES: Pour choisir les sons des instruments principaux d'un orchestre.

COMBINATION VOICES: Pour choisir les différents sons d'orgues.

[Sections des voix des claviers supérieur et inférieur]

LEAD VOICES: Pour choisir le son d'un solo d'instrument, comme la flûte ou le hautbois. Tous les sons de cette section de voix sont monophoniques.

AWM PRÉSET: Pour prérégler les sons de divers instruments selon la méthode de création de tonalité par mémoire à ondes avancée.

[Sections des voix du clavier inférieur]

ORCHESTRAL VOICES: Pour choisir les sons des instruments principaux d'un orchestre.

COMBINATION VOICES: Pour choisir les différents sons d'orgues.

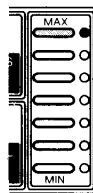
[Sections des voix du clavier à pédales]

BASS VOICES: Pour choisir les sons de divers instruments de basses.

AWM BASS VOICES: Pour choisir les sons de divers instruments de basses selon la méthode de création de tonalité par mémoire à ondes avancée.

2 Réglez le niveau de volume sonore de chaque section de voix.

Le volume peut être réglé sur sept niveaux différents. Une poussée sur la touche supérieure (MAX) règle le volume au maximum, tandis qu'une poussée sur la touche inférieure (MIN) règle le volume sur zéro.



REMARQUES: L'utilisation de la fonction de réglage fin du volume de MULTI MENU vous permet de régler le niveau plus précisément (voir page 67)

Si deux touches de volume sont enfoncées simultanément, la touche de volume supérieure est prioritaire et elle est alors enclenchée.

[Nombre de notes audibles simultanément]

ORCHESTRAL VOICES/COMBINATION VOICES: Celles-ci sont les voix des sections de voix polyphoniques desquelles un maximum de sept notes des claviers supérieur et inférieur peuvent être entendues simultanément.

LEAD VOICES: Section de voix monophoniques de laquelle une seule note à la fois peut retentir.

AWM PRESET: Section de voix polyphoniques de laquelle un maximum de 15 notes peut retentir en même temps.

BASS VOICES/AWM BASS VOICES: Celles-ci sont les voix des sections de voix polyphoniques desquelles une seule note à la fois peut retentir.

[Priorité du son de LEAD VOICES]

Lorsqu'elles sont utilisées en combinaison avec d'autres sections de voix: Si plusieurs touches sont enfoncées en même temps, seule la note la plus haute retentira (priorité à la note aiguë)

Lorsqu'elles sont utilisées seules, sur le clavier supérieur ou inférieur: Si plusieurs touches sont enfoncées en même temps, seule la dernière note retentira (priorité à la dernière note).

[Touches pointées]

Chaque section de voix (sauf AWM PRESET et AWM BASS VOICES) comprend des touches pointées qui peuvent être assignées avec des voix des VOICE MENU, comprises dans MULTI MENU (voir page 23).

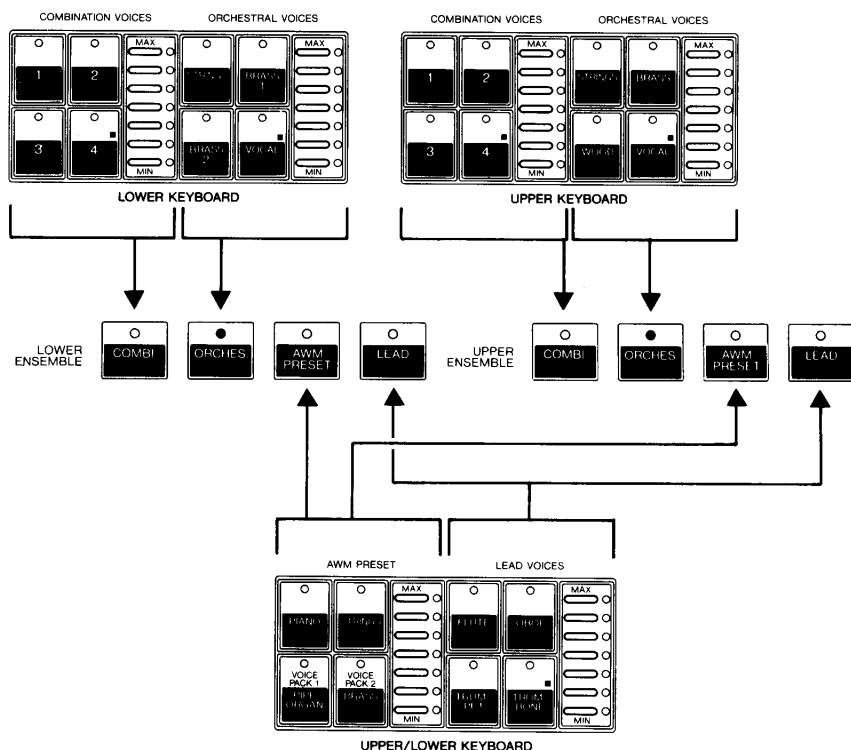
[Fonction de montage de voix]

Pour toutes les voix de chaque section de voix (sauf AWM PRESET et AWM BASS VOICES), les fonctions de montage de voix de MULTI MENU peuvent être utilisées pour changer les paramètres qui modifient l'expression des voix (voir page 25).

[Sons de COMBINATION VOICES]

SUPERIEUR 1: Orgue 8'	INFERIEUR 1: Orgue 8'
2: Flûte 8'	2: Flûte 8'
3: Coupleur de flûte	3: Coupleur de flûte
4: Orgue complet	4: Coupleur d'orgue

3 A la section ENSEMBLE, choisissez les sections de voix à régler sur les claviers supérieur et inférieur.



La section ENSEMBLE est utilisée pour sélectionner l'état ON/OFF (MARCHE/ARRET) des sections des voix des claviers supérieur et inférieur. En vous référant au schéma ci-dessus, enclenchez les touches correspondant aux sections des voix que vous souhaitez pré-régler. Les notes des sections de voix qui restent éteintes resteront inaudibles, même si leur réglage de volume sonore est réglé au maximum.

REMARQUES: Utilisez la section ENSEMBLE pour déterminer si LEAD VOICES va retentir du clavier supérieur ou du clavier inférieur. Une voix LEAD ne peut être entendue des deux claviers. Il est possible d'activer AWM PRESET sur les claviers supérieur et inférieur, de sorte que les notes soient entendues des deux claviers. L'état de MARCHE/ARRET des sections de voix du clavier à pédales est réglé par le niveau du volume sonore. Si vous souhaitez commuter BASS VOICES et/ou AWM BASS VOICES sur arrêt, placez le niveau de volume correspondant sur "MIN".

4 A présent, jouez sur le clavier supérieur, le clavier inférieur et le clavier à pédales.

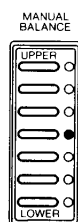
Les voix réglées seront retentiront des claviers respectifs. Essayez de créer d'autres sons en remplaçant une voix réglée par une autre et en modifiant les réglages de la section ENSEMBLE.

REMARQUE: En commutant TOUCH TONE de MULTI MENU sur marche, vous pouvez régler plus précisément le volume de chaque voix par l'intensité avec laquelle vous appuyez sur les touches des claviers supérieur et inférieur, ainsi que sur les pédales du clavier à pédales (voir page 57).

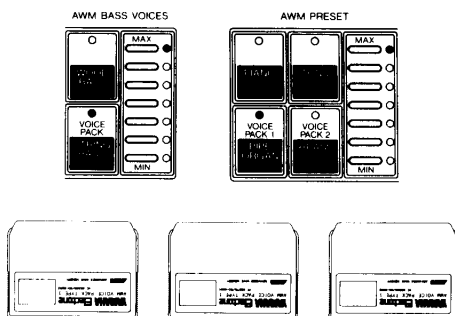
ATTENTION: Si vous choisissez SINGLE FINGER ou FINGERED CHORD de la section A.B.C. de MULTI MENU et enclenchez la touche A.B.C. sur le panneau, les basses ne pourront être jouées sur le clavier à pédales (voir page 62).

MANUAL BALANCE

Cette fonction vous permet de régler l'équilibre entre les niveaux sonores des claviers supérieur et inférieur. En plaçant MANUAL BALANCE dans la plage UPPER (supérieure), le niveau sonore du clavier supérieur sera plus élevé que celui du clavier inférieur. En le plaçant dans la plage LOWER (inférieure) le niveau sonore du clavier inférieur sera plus élevé que celui du clavier supérieur.



[AWM VOICE PACK]



PIPE ORGAN et BRASS de la section AWM PRESET, ainsi que STRING BASS de la section AWM BASS VOICES correspondent aux voix contenues dans les AWM VOICES PACK, insérés respectivement dans les fentes pour accus mémoire, à l'avant gauche du clavier inférieur. Par conséquent, en remplaçant les AWM VOICE PACK, vous pouvez obtenir différentes voix en enclenchant les touches PIPE ORGAN, BRASS ou STRING BASS. Un accus mémoire peut être remplacé simplement par insertion d'un autre accus mémoire, sans devoir enfoncer de touche ni de procéder à d'autres manipulations.

[FM VOICE PACK]

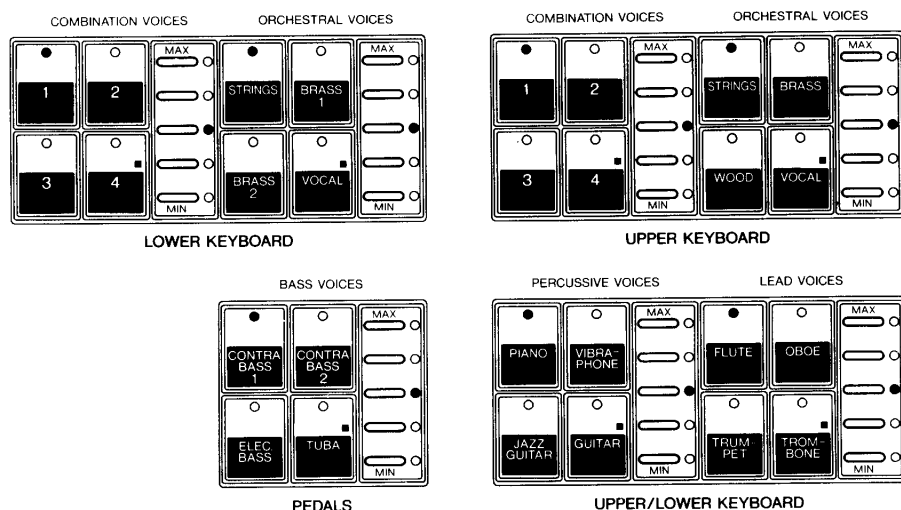
Les touches pointées comprises dans chaque section de voix, à l'exception de AWM PRESET et AWM BASS VOICES, peuvent également être assignées à des voix d'un FM VOICE PACK. Dans ce cas, chaque voix du FM VOICE PACK doit être tout d'abord copiée sur une touche de voix USER, par la fonction VOICE EDIT, avant d'être assignée à une touche pointée (voir page 31).

1-(2) Section des voix du HS-7 et HS-6

Les HS-7 et HS-6 contiennent respectivement sept et six sections de voix: deux pour le clavier supérieur, deux pour le clavier inférieur ou le clavier inférieur (une dans le cas du HS-6) et une pour le clavier à pédales.

HS-7 • HS-6

1 Choisissez une voix de chaque section de voix.



(Illustration du HS-7)

[Sections des voix du clavier supérieur]

ORCHESTRAL VOICES: Pour choisir les sons des instruments principaux d'un orchestre.

COMBINATION VOICES: Pour choisir les différents sons d'orgues.

[Sections des voix des claviers supérieur et inférieur]

LEAD VOICES: Pour choisir le son d'un solo d'instrument, comme la flûte ou le hautbois. Tous les sons de cette section de voix sont monophoniques.

PERCUSSIVE VOICES (voix de percussion): Pour pré-régler les sons d'instruments de percussion, tels que le piano ou le vibraphone.

[Sections des voix du clavier inférieur]

ORCHESTRAL VOICES (HS-7): Pour choisir les sons des instruments principaux d'un orchestre.

COMBINATION VOICES (HS-7): Pour choisir les différents sons d'orgues.

ORCHESTRAL VOICES (HS-6): Pour choisir les sons des instruments principaux d'un orchestre ou les sons d'orgues.

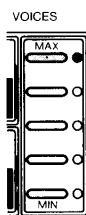
[Section des voix du clavier à pédales]

BASS VOICES (voix des basses): Pour choisir les sons de divers instruments de basses.

2 Réglez le niveau de volume sonore de chaque section de voix.

Le volume peut être réglé sur cinq niveaux différents. Une poussée sur la touche supérieure (MAX) règle le volume au maximum, tandis qu'une poussée sur la touche inférieure (MIN) règle le volume sur zéro.

REMARQUES: L'utilisation de la fonction de réglage fin du volume de MULTI MENU vous permet de régler le niveau plus précisément (voir page 67). Si deux touches de volume sont enfoncées simultanément, la touche de volume supérieure est prioritaire et elle est alors enclenchée.



[Nombre de notes audibles simultanément]

ORCHESTRAL VOICES/COMBINATION VOICES:

Celles-ci sont les voix des sections de voix polyphoniques desquelles un maximum de sept notes des claviers supérieur et inférieur peuvent être entendues simultanément.

LEAD VOICES: Section de voix monophoniques de laquelle une seule note à la fois peut retentir.

PERCUSSIVE VOICES: Section de voix monophoniques de laquelle un maximum de sept notes à la fois peuvent retentir.

BASS VOICES: Section de voix monophoniques de laquelle une seule note à la fois peut retentir.

[Priorité du son de LEAD VOICES]

Lorsqu'elles sont utilisées en combinaison avec d'autres sections de voix: Si plusieurs touches sont enfoncées en même temps, seule la note la plus haute retentira (priorité à la note aiguë).

Lorsqu'elles sont utilisées seules, sur le clavier supérieur ou inférieur: Si plusieurs touches sont enfoncées en même temps, seule la dernière note retentira (priorité à la note aiguë).

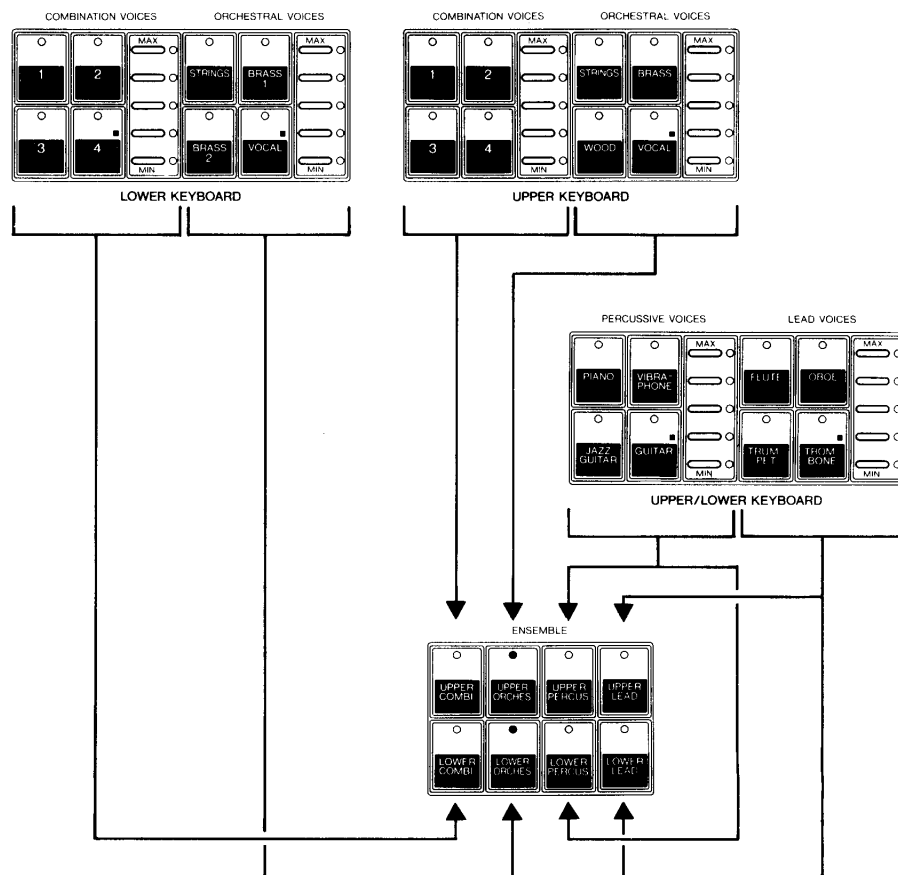
[Touches pointées]

Chaque section de voix comprend des touches pointées qui peuvent être assignées avec des voix des VOICE MENU, compris dans MULTI MENU (voir page 23).

[Fonction de montage de voix]

Pour toutes les voix de chaque section de voix les fonctions de montage de voix de MULTI MENU peuvent être utilisées pour changer les paramètres qui modifient l'expression des voix (voir page 25).

3 A la section ENSEMBLE, choisissez les sections de voix à régler sur les claviers supérieur et inférieur.



(Illustration du HS-7)

La section ENSEMBLE est utilisée pour sélectionner l'état de marche/arrêt ("ON"/"OFF") des sections des voix des claviers supérieur et inférieur. En vous référant au schéma ci-dessus, enclenchez les touches correspondant aux sections des voix que vous souhaitez pré-régler. Les notes des sections de voix qui restent éteintes resteront inaudibles, même si leur réglage de volume sonore est réglé au maximum.

REMARQUE: Utilisez les sections ENSEMBLE pour déterminer si LEAD VOICES et PERCUSSIVE VOICES vont retentir du clavier supérieur ou du clavier inférieur. Une voix LEAD ou PERCUSSIVE ne peut être entendue des deux claviers.

4 A présent, jouez sur le clavier supérieur, le clavier inférieur et le clavier à pédales.

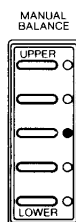
Les voix réglées seront retentiront des claviers respectifs. Essayez de créer d'autres sons en remplaçant une voix réglée par une autre et en modifiant les les réglages de la section ENSEMBLE.

REMARQUE: En commutant TOUCH TONE de MULTI MENU sur marche, vous pouvez régler plus précisément le volume de chaque voix par l'intensité avec laquelle vous appuyez sur les touches des claviers supérieur et inférieur, ainsi que sur les pédales du clavier à pédales (voir page 57).

ATTENTION: Si vous choisissez SINGLE FINGER ou FINGERED CHORD de la section A.B.C. de MULTI MENU et enclenchez la touche A.B.C. sur le panneau, les basses ne pourront être jouées sur le clavier à pédales (voir page 62)

MANUAL BALANCE

Cette fonction vous permet de régler l'équilibre entre les niveaux sonores des claviers supérieur et inférieur. En plaçant MANUAL BALANCE dans la plage UPPER (supérieure), le niveau sonore du clavier supérieur sera plus élevé que celui du clavier inférieur. En le plaçant dans la plage LOWER (inférieure) le niveau sonore du clavier inférieur sera plus élevé que celui du clavier supérieur.



[Sons de COMBINATION VOICES]

SUPERIEUR 1: Orgue 8'
2: Flûte 8'
3: Coupleur de flûte
4: Orgue complet

INFERIEUR 1: Orgue 8'
2: Flûte 8'
3: (HS-7): Coupleur de flûte
4: (HS-7): Orgue complet

[FM VOICE PACK]

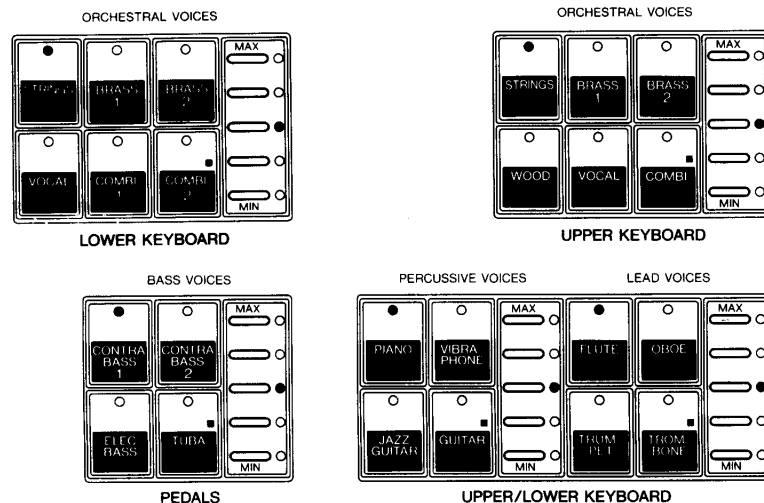
Les touches pointées comprises dans chaque section de voix peuvent également être assignées à des voix d'un FM VOICE PACK. Dans ce cas, chaque voix du FM VOICE PACK doit être tout d'abord copiée sur une touche de voix USER, par la fonction VOICE EDIT, avant d'être assignée à une touche pointée (voir page 31)

1-(3) Sections des voix du HS-5

Le HS-5 contient cinq sections de voix: une pour le clavier supérieur, deux pour le clavier supérieur ou le clavier inférieur, une pour le clavier inférieur et une pour le clavier à pédales.

HS-5

1 Choisissez une voix de chaque section de voix



[Section des voix du clavier supérieur]

ORCHESTRAL VOICES: Pour choisir les sons des instruments principaux d'un orchestre ou les sons d'orgues.

[Sections des voix des claviers supérieur ou inférieur]

LEAD VOICES: Pour choisir le son d'un solo d'instrument, comme la flûte ou le hautbois. Tous les sons de cette section de voix sont monophoniques.

PERCUSSIVE VOICES: Pour prérégler les sons d'instruments de percussion, tels que le piano ou le vibraphone.

[Section des voix du clavier inférieur]

ORCHESTRAL VOICES: Pour choisir les sons des instruments principaux d'un orchestre ou les sons d'orgues.

[Section des voix du clavier à pédales]

BASS VOICES: Pour choisir les sons de divers instruments de basses.

2 Réglez le niveau de volume sonore de chaque section de voix.

Le volume peut être réglé sur cinq niveaux différents. Une poussée sur la touche supérieure (MAX) règle le volume au maximum, tandis qu'une poussée sur la touche inférieure (MIN) règle le volume sur zéro.

REMARQUES: L'utilisation de la fonction de réglage fin du volume de MULTI MENU vous permet de régler le niveau plus précisément (voir page 67). Si deux touches de volume sont enfoncées simultanément, la touche de volume supérieure est prioritaire et elle est alors enclenchée.



[Nombre de notes audibles simultanément]

ORCHESTRAL VOICES: Celles-ci sont les voix des sections de voix polyphoniques desquelles un maximum de sept notes des claviers supérieur et inférieur peuvent être entendues simultanément.

LEAD VOICES: Section de voix monophoniques de laquelle une seule note à la fois peut retentir.

PERCUSSIVE VOICES: Section de voix monophoniques de laquelle un maximum de sept notes à la fois peuvent retentir.

BASS VOICES: Section de voix monophoniques de laquelle une seule note à la fois peut retentir.

[Priorité du son de LEAD VOICES]

Lorsqu'elles sont utilisées en combinaison avec d'autres sections de voix: Si plusieurs touches sont enfoncées en même temps, seule la note la plus haute retentira (priorité à la note aiguë).

Lorsqu'elles sont utilisées seules, sur le clavier supérieur ou inférieur: Si plusieurs touches sont enfoncées en même temps, seule la dernière note retentira (priorité à la dernière note).

[Touches pointées]

Chaque section de voix comprend des touches pointées qui peuvent être assignées avec des voix des VOICE MENU, compris dans MULTI MENU (voir page 23).

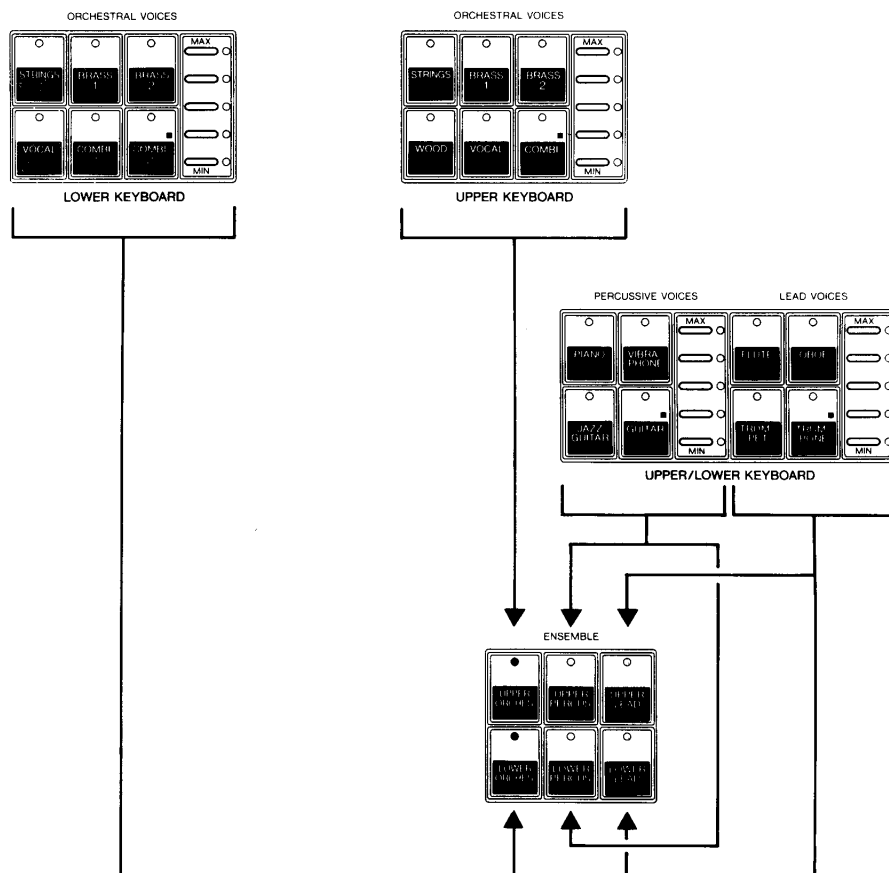
[Fonction de montage de voix]

Pour toutes les voix de chaque section de voix les fonctions de montage de voix de MULTI MENU peuvent être utilisées pour changer les paramètres qui modifient l'expression des voix (voir page 25).

[Sons de COMBINATION VOICES]

INFERIEUR COMBI. : Orgue 8'
SUPERIEUR COMBI.1: Orgue 8'
COMBI.2: Flûte 8'

3 A la section ENSEMBLE, choisissez les sections de voix à régler sur les claviers supérieur et inférieur.



La section ENSEMBLE est utilisée pour sélectionner l'état de marche/arrêt ("ON"/"OFF") des sections des voix des claviers supérieur et inférieur. En vous référant au schéma ci-dessus, allumez les touches correspondant aux sections des voix que vous souhaitez prérégler. Les notes des sections de voix qui restent éteintes resteront inaudibles, même si leur réglage de volume sonore est réglé au maximum.

REMARQUE: Utilisez les sections ENSEMBLE pour déterminer si LEAD VOICES et PERCUSSIVE VOICES vont retentir du clavier supérieur ou du clavier inférieur. Une voix LEAD ou PERCUSSIVE ne peut être entendue des deux claviers.

4 A présent, jouez sur le clavier supérieur, le clavier inférieur et le clavier à pédales.

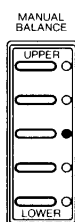
Les voix réglées seront retentiront des claviers respectifs. Essayez de créer d'autres sons en remplaçant une voix réglée par une autre et en modifiant les les réglages de la section ENSEMBLE.

REMARQUE: En commutant TOUCH TONE de MULTI MENU sur marche, vous pouvez régler plus précisément le volume de chaque voix par l'intensité avec laquelle vous appuyez sur les touches des claviers supérieur et inférieur, ainsi que sur les pédales du clavier à pédales (voir page 57).

ATTENTION: Si vous choisissez SINGLE FINGER ou FINGERED CHORD de la section A.B.C. de MULTI MENU et enclenchez la touche A.B.C. sur le panneau, les basses ne pourront être jouées sur le clavier à pédales (voir page 62).

MANUAL BALANCE

Cette fonction vous permet de régler l'équilibre entre les niveaux sonores des claviers supérieur et inférieur. En plaçant MANUAL BALANCE dans la plage UPPER (supérieure), le niveau sonore du clavier supérieur sera plus élevé que celui du clavier inférieur. En le plaçant dans la plage LOWER (inférieure) le niveau sonore du clavier inférieur sera plus élevé que celui du clavier supérieur.



[FM VOICE PACK]

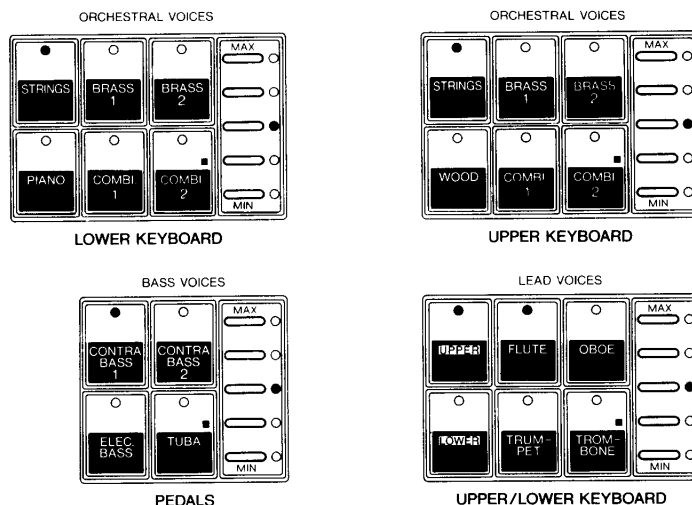
Les touches pointées comprises dans chaque section de voix peuvent également être assignées à des voix d'un FM VOICE PACK. Dans ce cas, chaque voix du FM VOICE PACK doit être tout d'abord copiée sur une touche de voix USER, par la fonction VOICE EDIT, avant d'être assignée à une touche pointée (voir page 31).

1-(4) Sections des voix du HS-4

Le HS-4 contient quatre sections de voix: une pour le clavier supérieur, une pour le clavier supérieur ou le clavier inférieur, une pour le clavier inférieur et une pour le clavier à pédales.

HS-4

1 Choisissez une voix de chaque section de voix.



[Section des voix du clavier supérieur]

ORCHESTRAL VOICES: Pour choisir les sons des instruments principaux d'un orchestre ou les sons d'orgues.

[Section des voix des claviers supérieur ou inférieur]

LEAD VOICES: Pour choisir le son d'un solo d'instrument, comme la flûte ou le hautbois. Tous les sons de cette section de voix sont monophoniques.

[Section des voix du clavier inférieur]

ORCHESTRAL VOICES: Pour choisir les sons des instruments principaux d'un orchestre ou les sons d'orgues.

[Section des voix du clavier à pédales]

BASS VOICES: Pour choisir les sons de divers instruments de basses.

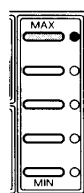
2 Réglez le niveau de volume sonore de chaque section de voix.

Le volume peut être réglé sur cinq niveaux différents. Une poussée sur la touche supérieure (MAX) règle le volume au maximum, tandis qu'une poussée sur la touche inférieure (MIN) règle le volume sur zéro.

REMARQUES: Si vous souhaitez annuler le son d'une section de voix spécifique, placez son niveau sonore sur MIN.

L'utilisation de la fonction de réglage fin du volume de MULTI MENU vous permet de régler le niveau plus précisément (voir page 67).

Si deux touches de volume sont enfoncées simultanément, la touche de volume supérieure est prioritaire et elle est alors enclenchée.



[Nombre de notes audibles simultanément]

ORCHESTRAL VOICES: Celles-ci sont les voix des sections de voix polyphoniques desquelles un maximum de sept notes des claviers supérieur et inférieur peuvent être entendues simultanément.

LEAD VOICES: Section de voix monophoniques de laquelle une seule note à la fois peut retentir.

BASS VOICES: Section de voix monophoniques de laquelle une seule note à la fois peut retentir.

[Priorité du son de LEAD VOICES]

Si plusieurs touches sont enfoncées en même temps, seule la note la plus haute retenira (priorité à la note aiguë)

[Touches pointées]

Chaque section de voix comprend des touches pointées qui peuvent être assignées avec des voix des VOICE MENU, compris dans MULTI MENU (voir page 23)

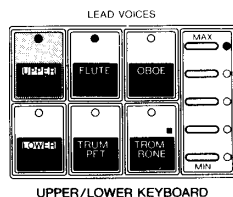
[Fonction de montage de voix]

Pour toutes les voix de chaque section de voix les fonctions de montage de voix de MULTI MENU peuvent être utilisées pour changer les paramètres qui modifient l'expression des voix (voir page 25).

[Sons de COMBINATION VOICES]

INFERIEUR COMBI.1: Orgue 8'
COMBI.2: Flûte 8'
SUPERIEUR COMBI.1: Orgue 8'
COMBI.2: Flûte 8'

3 Choisissez si LEAD VOICES doivent être utilisées sur le clavier supérieur ou le clavier inférieur.



Si vous souhaitez utiliser une voix LEAD, déterminez si elle doit retentir du clavier supérieur ou du clavier inférieur.

UPPER (supérieur): Lorsque cette touche est enclenchée, la voix LEAD va retentir du clavier supérieur. Si le volume de ORCHESTRAL VOICES du clavier supérieur a été réglé à ce moment, LEAD VOICES et ORCHESTRAL VOICES vont retentir ensemble du clavier supérieur.

LOWER (inférieur): Lorsque cette touche est enclenchée, la voix LEAD va retentir du clavier inférieur. Si le volume de ORCHESTRAL VOICES du clavier inférieur a été réglé à ce moment, LEAD VOICES et ORCHESTRAL VOICES vont retentir ensemble du clavier inférieur.

REMARQUE: Si vous souhaitez annuler le son de LEAD VOICES, relâchez les deux touches UPPER et LOWER.

4 A présent, jouez sur le clavier supérieur, le clavier inférieur et le clavier à pédales.

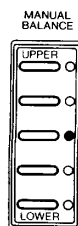
Les voix réglées seront retentiront des claviers respectifs. Essayez de créer d'autres sons en remplaçant une voix réglée par une autre et en modifiant les combinaisons des voix.

REMARQUE: En commutant TOUCH TONE de MULTI MENU sur marche, vous pouvez régler plus précisément le volume de chaque voix par l'intensité avec laquelle vous appuyez sur les touches des claviers supérieur et inférieur, ainsi que sur les pédales du clavier à pédales (voir page 57).

ATTENTION: Si vous choisissez SINGLE FINGER ou FINGERED CHORD de la section A.B.C. de MULTI MENU et enclenchez la touche A.B.C. sur le panneau, les basses ne pourront être jouées sur le clavier à pédales (voir page 62).

MANUAL BALANCE

Cette fonction vous permet de régler l'équilibre entre les niveaux sonores des claviers supérieur et inférieur. En plaçant MANUAL BALANCE dans la plage UPPER (supérieure), le niveau sonore du clavier supérieur sera plus élevé que celui du clavier inférieur. En le plaçant dans la plage LOWER (inférieure) le niveau sonore du clavier inférieur sera plus élevé que celui du clavier supérieur.



[FM VOICE PACK]

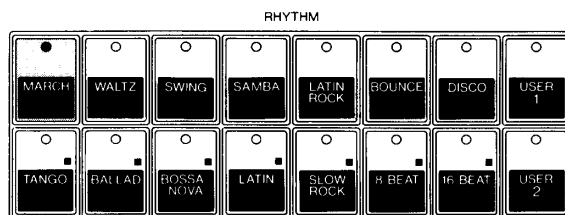
Les touches pointées comprises dans chaque section de voix peuvent également être assignées à des voix d'un FM VOICE PACK. Dans ce cas, chaque voix du FM VOICE PACK doit être tout d'abord copiée sur une touche de voix USER, par la fonction VOICE EDIT, avant d'être assignée à une touche pointée (voir page 31).

2. SECTION DU RYTHME

2-(1) RYTHME

En utilisant les sons réalistes des instruments de percussion créés par le générateur de tonalité AWM, le rythme retentit automatiquement. De plus, différentes fonctions RHYTHM sont prévues, telles que la fonction FILL IN (remplissage) qui ajoute une variation rythmique.

1 Choisissez un motif rythmique.

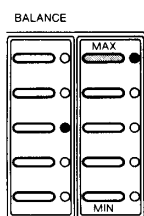


Les motifs rythmiques prévus sur le panneau consistent en 14 types, de MARCH (marche) à 16 BEAT (16 temps). Sélectionnez un de ces motifs.

ATTENTION: Lorsque vous souhaitez régler un motif rythmique, assurez-vous de commuter les deux touches USER 1 et USER 2 sur arrêt. Si une de ces touches est enclenchée, le motif rythmique sera inaudible.

2 Réglez le volume sonore.

Le volume sonore du HS-8 peut être réglé sur sept positions et les réglages des autres modèles de la série HS peuvent être réglés sur cinq positions. Une poussée sur la touche supérieure (MAX) règle le volume au maximum, tandis qu'une poussée sur la touche inférieure (MIN) règle le volume sur zéro.

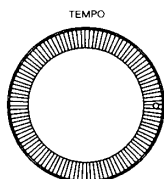


(illustration du HS-7/6/5)

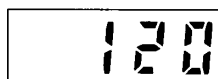
REMARQUE: L'utilisation de la fonction de réglage fin du volume de MULTI MENU vous permet de régler le niveau plus précisément (voir page 67).

3 Réglez le tempo.

Le tempo que vous venez de régler est indiqué par le chiffre qui apparaît sur l'affichage TEMPO (chiffre qui correspond aux valeurs du métronome).



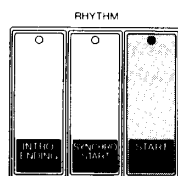
TEMPO/(DATA)



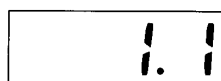
Rotation dans le sens des aiguilles d'une montre: Le chiffre affiché augmente d'une unité à la fois et le tempo s'accélère (max.: 240).

Rotation dans le sens contraire des aiguilles d'une montre: Le chiffre affiché diminue d'une unité à la fois et le tempo ralentit (min.: 40).

4 Lancez le rythme.



TEMPO/(DATA)



BAR/BEAT

START (départ): Le fait d'appuyer sur cette touche lance le rythme et une nouvelle pression arrête le rythme. Du moment où le rythme est lancé jusqu'au moment où il est arrêté, l'affichage indique le nombre de barres depuis le lancement du rythme (max.: 255), ainsi que le nombre de mesures dans chaque barre.

SYNCHRO START (départ synchronisé): Lorsque cette touche est enfoncée à la place de la touche START, le rythme est lancé simultanément à l'enclenchement d'une touche du clavier inférieur ou d'une pédale du clavier à pédales, au lieu de démarrer immédiatement. La fonction SYNCHRO START s'avère pratique lorsque vous jouez l'accompagnement avec la fonction A.B.C. (accord des basses automatique) ou ARPEGGIO CHORD (arpège) (voir pages 14 et 62).

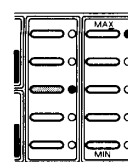
[Touches pointées]

Sept touches pointées sur le rang inférieur (de TANGO à 16 BEAT) peuvent être assignées aux motifs rythmiques de RHYTHM MENU, inclus dans MULTI MENU (voir page 32).

[Motifs USER (motifs de l'utilisateur)]

Pendant que la touche USER 1 ou USER 2 est enclenchée, un motif rythmique peut être créé ou monté par les fonctions R.P.P. de MULTI MENU pour obtenir l'enregistrement d'un motif rythmique original.

[BALANCE (équilibre)]



(illustration du HS-7/6/5)

Il est possible d'équilibrer le volume des sons des instruments de percussion qui incluent un motif rythmique (sauf pour le HS-4).

Vers le haut: Augmente le volume des sons des cymbales.
Vers le bas: Augmente le volume des sons des tambours.

[Témoins de la mesure]

BAR/BEAT ■ □ □ □

Pendant que le rythme est joué: Les témoins sont allumés de gauche à droite, par unité de quart de note, en fonction du tempo réglé. L'éclairage du témoin rouge à l'extrême gauche indique la première mesure d'une barre rythmique.

Après l'enclenchement de la touche SYNCHRO START, mais avant que le rythme ne soit lancé: Le témoin à l'extrême gauche clignote par unité de quart de note, pour indiquer le tempo réglé.

[Réglage en temps réel du tempo (HS-8)]

Sur le HS-8, l'attribution de la fonction TEMPO au réglage rotatif PITCH vous permet d'obtenir un réglage en temps réel du tempo au cours d'une performance et ce, en utilisant le réglage rotatif PITCH. Vous pouvez également obtenir ce type de réglage en utilisant la deuxième pédale d'expression, disponible en option (voir page 59).

[AUTO VARIATION (variation automatique)]

L'utilisation de la fonction AUTO VARIATION, située sur l'écran C.S.P./R.S.P. de MULTI MENU vous permet de prérégler des motifs rythmiques qui varient automatiquement (voir page 48).

AUTO VARIATION OFF: Fournit des motifs rythmiques qui se répètent toutes les deux barres.

AUTO VARIATION ON: Fournit des motifs rythmiques qui varient automatiquement toutes les quatrièmes et huitièmes barres.

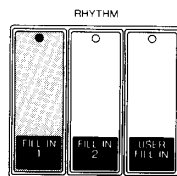
FILL IN (remplissage)

1 Lancez le rythme.

Réglez le motif, le volume, le tempo, etc. du rythme, puis lancez celui-ci.

2 Appuyez sur la touche FILL IN 1 ou FILL IN 2.

Appuyez sur la touche FILL IN 1 ou FILL IN 2 à la fin de la phrase, par exemple. Lorsque la touche est enfoncée, le motif rythmique est remplacé par un motif de remplissage. Ce motif de remplissage continue jusqu'à la fin de la barre, puis le motif rythmique original reprend au début de la barre suivante. Il existe deux types de motifs de remplissage par chaque motif rythmique correspondant à FILL IN 1 et FILL IN 2. De plus, la fonction de remplissage est conçue pour fournir des motifs de remplissage qui s'adaptent parfaitement à chaque motif rythmique.



[USER FILL IN (remplissage de l'utilisateur)]

Pendant que cette touche est enfoncée, vous pouvez créer ou monter un motif de remplissage par les fonctions R.P.P. de MULTI MENU pour obtenir l'enregistrement d'un motif de remplissage original (voir page 38).

[Blank FILL IN (remplissage blanc)]

La touche USER FILL IN reste inoccupée jusqu'à ce que vous lui attribuez un motif de remplissage de votre cru. Si la touche USER FILL IN est enfoncée dans cet état, pendant que le rythme est joué, vous pouvez dans ce cas obtenir l'insertion d'un blanc, ce qui signifie qu'aucun son de rythme ne sera audible. Même si la touche USER FILL IN contient un motif, il est possible de la faire revenir à son état d'origine, c'est-à-dire, vide, en procédant de nouveau à l'enregistrement, mais cette fois, sans y jouer de note.

[Pour prolonger un motif de remplissage sur plusieurs barres]

Si une touche FILL IN est libérée immédiatement après qu'elle a été enfoncée, son motif de remplissage ne retient que l'espace d'une barre, au maximum. Si cependant vous maintenez cette touche enfoncée, vous pouvez alors jouer le motif de remplissage sur plusieurs barres. Notez que la touche USER FILL IN ne peut contenir qu'un motif de remplissage de deux barres maximum. Si vous souhaitez jouer le motif de remplissage de la touche USER FILL IN pendant plus longtemps, maintenez cette touche enfoncée (voir page 34).

[Pour utiliser FILL IN au lieu de INTRO.]

Si vous enclenchez la touche FILL IN avant de lancer le rythme, le motif de remplissage remplacera le motif d'introduction.

[Relation entre FILL IN et le motif d'accompagnement]

Lorsqu'un motif d'introduction ou de finale est joué, le motif d'accord en arpège et le motif de basse de la section AUTO BASS CHORD sont conçus pour changer en même temps que le motif de remplissage ou de finale (voir pages 14 et 62).

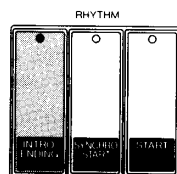
[Réglage du rythme par l'interrupteur au pied]

L'interrupteur au pied, situé à la gauche de la pédale d'expression, peut être utilisé pour contrôler les fonctions de marche/arrêt, de finale, de remplissage et autres fonctions du rythme. Déterminez, en choisissant dans MULTI MENU, quelles fonctions rythmiques doivent être contrôlées par l'interrupteur au pied (voir page 58)

INTRO./ENDING (introduction/finale)

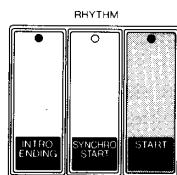
1 Avant de lancer le rythme, enclenchez la touche INTRO./ENDING.

Réglez le motif, le volume, le tempo, etc. du rythme, puis appuyez sur la touche INTRO./ENDING.



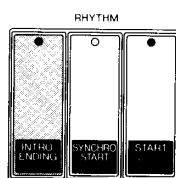
2 Lancez le rythme.

Lorsque la touche START est enfoncée, un motif d'introduction d'une barre retentit, suivi du motif rythmique. La fonction d'introduction est également conçue pour fournir des motifs d'introduction qui s'adaptent parfaitement à chaque motif rythmique.



3 Appuyez sur la touche INTRO./ENDING au début de l'avant dernière barre de la fin du morceau de musique.

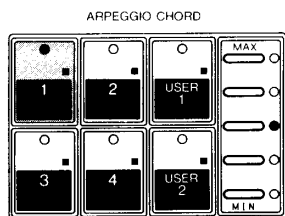
Si la touche INTRO./ENDING est enfoncée après que le rythme a été lancé, le motif rythmique est remplacé par un motif de finale. Comme le motif de finale consiste en deux barres, assurez-vous d'appuyer sur cette touche au début de l'avant dernière barre de la fin du morceau de musique. Après que le motif de finale a retenti, le rythme s'arrête automatiquement.



2-(2) ARPEGGIO CHORD

Sur base des notes jouées sur le clavier inférieur, un motif d'accompagnement, synchronisé au rythme, peut être obtenu automatiquement.

1 Choisissez un motif d'accord en arpège.



Quatre touches disponibles vous permettent de régler un motif d'accord en arpège: 1, 2, 3 et 4. Veuillez choisir un motif d'accompagnement de 1 à 4.

1 ou 2: Produit principalement un motif d'accord rythmique pratiquement synchronisé au rythme.

3 ou 4: Produit un motif d'accord en arpège mélodieux synchronisé au rythme.

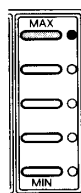
ATTENTION: Lorsque vous souhaitez régler un motif d'accord en arpège, assurez-vous de commuter les deux touches USER 1 et USER 2 sur arrêt. Si une de ces touches est enclenchée, les motifs pré-réglés seront inaudibles.

2 Réglez le volume.

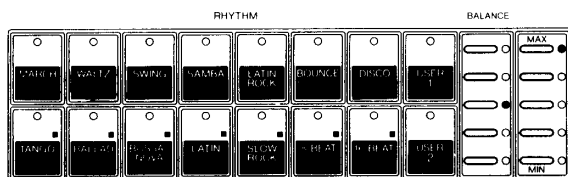
Le volume sonore du HS-8 peut être réglé sur sept positions et les réglages des autres modèles de la série HS peuvent être réglés sur cinq positions.

REMARQUES: Si vous ne voulez pas qu'un accord d'arpège soit audible, réglez le volume sur MIN.

L'utilisation de la fonction de réglage fin du volume de MULTI MENU vous permet de régler le niveau plus précisément (voir page 67).



3 Réglez le rythme.

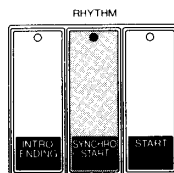


Réglez le motif, le volume, le tempo, etc. du rythme.

ATTENTION: La fonction ARPEGGIO CHORD étant synchronisée au rythme, assurez-vous de régler également le rythme.

4 Appuyez sur la touche SYNCHRO START.

Pour lancer le rythme, vous pouvez aussi appuyer sur la touche START au lieu de la touche SYNCHRO START.



5 Plaquez un accord sur le clavier inférieur.

Simplement en maintenant un accord sur le clavier inférieur, vous pouvez faire retentir un motif d'accompagnement synchronisé au rythme. Essayez de changer le motif d'accord en arpège ou le motif rythmique, puis comparez les différences du son.

[Motifs et voix de ARPEGGIO CHORD]

Les touches ARPEGGIO CHORD 1, 2, 3, et 4 sont conçues pour fournir des motifs d'accord en arpège qui s'adaptent parfaitement à chaque motif rythmique. Ces touches ont également été pré-réglées avec des voix d'arpège qui s'adaptent parfaitement à chaque motif rythmique.

[Attribution de VOICE MENU]

Les voix pré-réglées des touches ARPEGGIO CHORD 1, 2, 3 et 4, ainsi que les touches USER 1 et USER 2, peuvent être remplacées en assignant à ces touches les voix des VOICE MENU, compris dans MULTI MENU (voir page 23).

[Fonctions de montage de voix]

En tenant compte des voix d'accord en arpège pré-réglées et des voix assignées des VOICE MENU, les fonctions de montage de voix peuvent être utilisées pour changer leurs paramètres et altérer ainsi l'expression des voix.

[Motifs USER]

Pendant que la touche USER 1 ou USER 2 est enfoncée, vous pouvez créer ou monter un motif d'accord en arpège par les fonctions R.C.P. de MULTI MENU pour obtenir l'enregistrement d'un motif d'accord en arpège de votre cru (voir page 41).

[Fonctionnement de la mémoire A.B.C.]

Si vous enclenchez la touche LOWER MEMORY de A.B.C. (accord des basses automatique) de la section MULTI MENU et enclenchez également la touche A.B.C. MEMORY sur le panneau, le son du motif d'accord en arpège se prolongera même lorsque vos doigts auront quitté le clavier inférieur (voir page 62).

[Synchronisation avec les motifs de basses A.B.C.]

Lorsqu'un motif d'accord en arpège est remplacé par un autre motif d'accord en arpège pré-réglé, le motif de basse de A.B.C. est conçu pour changer lui aussi (voir page 62).

[Changement du motif par FILL IN ou ENDING]

Pendant qu'un motif de remplissage ou de finale est joué, le motif d'accord en arpège changera en fonction du motif.

[Changement de motif par le type d'accord]

Le motif d'accord en arpège change également en fonction du type d'accord joué sur le clavier inférieur.

[Motifs d'arpège pendant l'utilisation d'un motif rythmique de l'utilisateur]

Les motifs d'arpège pré-réglés ne sont pas conçus pour se synchroniser avec les motifs rythmiques de l'utilisateur (USER). Le motif d'accord en arpège pré-réglé empruntera le motif correspondant au motif rythmique pré-réglé en service à ce moment.

2-(3) KEYBOARD PERCUSSION

En enfonçant les touches du clavier inférieur ou du clavier à pédales, vous pouvez créer différents sons de percussions.

1 Appuyez sur la touche KEYBOARD PERCUSSION.

A la gauche du sélecteur de motif rythmique, enfoncez les deux touches LOWER et PEDAL. Vous pouvez aussi n'enclencher qu'une seule touche.

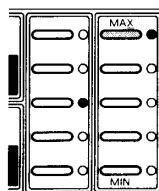
LOWER: Enclenchez cette touche pour jouer des sons de percussions du clavier inférieur.

PEDAL: Enclenchez cette touche pour jouer des sons de percussions du clavier à pédales.

KEYBOARD PERCUSSION



BALANCE



[Formation d'un ensemble avec d'autres voix]

Si les voix ont été réglées pour les claviers inférieur et à pédales, elles retentiront avec les percussions. Si vous souhaitez n'entendre que les sons des percussions, libérez toutes les touches des voix.

[Réglage du toucher]

Le volume des percussions peut être réglé précisément grâce à la fonction de toucher initial, lorsque vous jouez sur le clavier inférieur (sur le HS-8, cette fonction s'applique également au clavier à pédales). Cette fonction de réglage de toucher est opérationnelle indépendamment de l'état marche/arrêt de la touche de fonction TOUCH TONE de MULTI MENU.

[Fluctuation du volume par le réglage BALANCE]

L'équilibre du volume de chaque son de percussion peut être réglé par le réglage BALANCE (voir page 12).

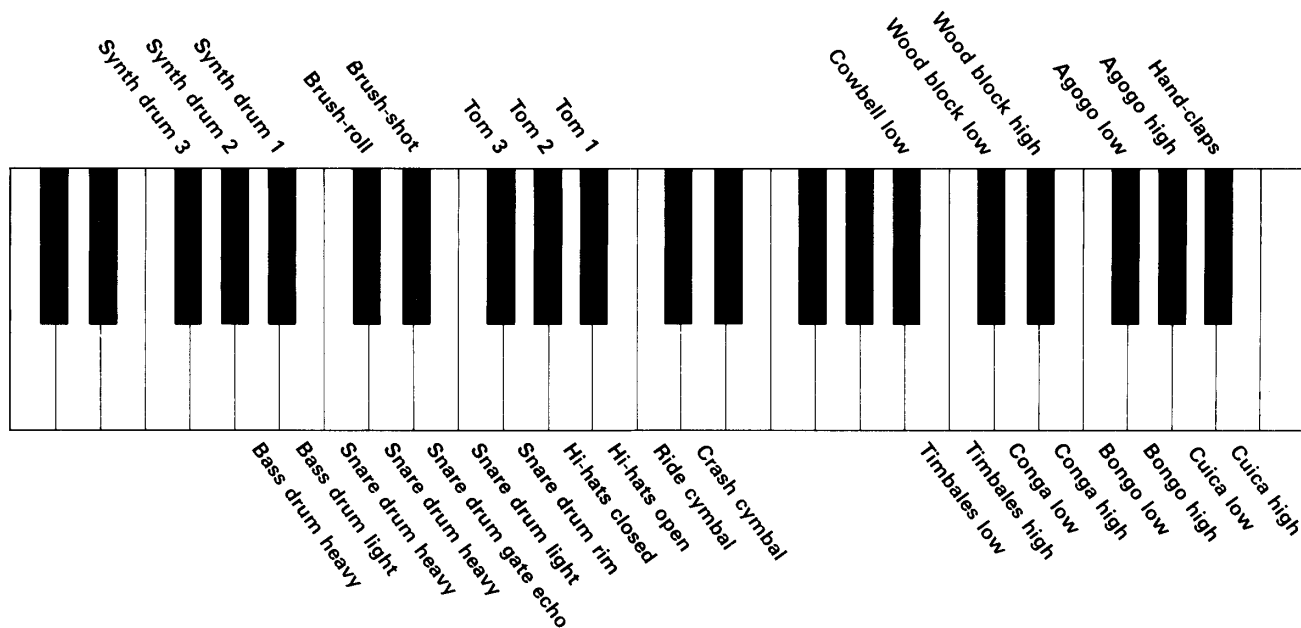
2 Réglez le volume.

Le volume des percussions peut être contrôlé par le réglage VOLUME de la section du rythme. Réglez le volume selon vos préférences.

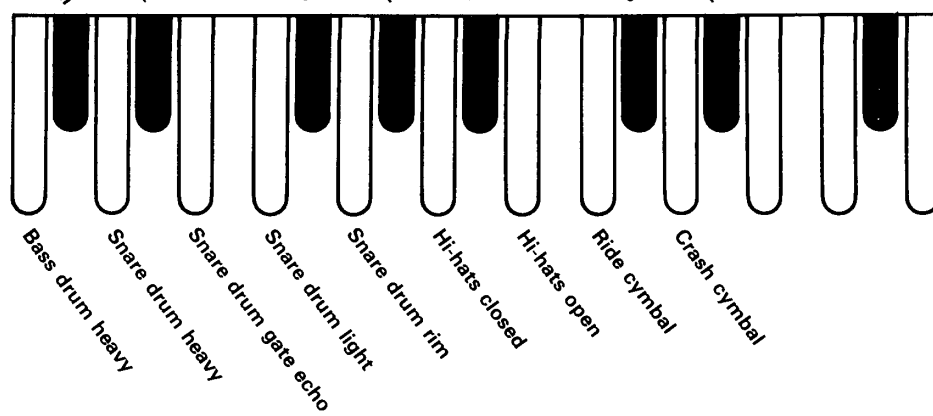
3 Appuyez sur les touches des claviers inférieur et à pédales.

En tenant compte de la correspondance entre les touches des claviers inférieur et à pédales avec les sons de percussion, observez les graphiques sous les touches du clavier inférieur.

[Correspondance entre le clavier inférieur et les percussions]



[Correspondance entre le clavier à pédales et les percussions]



3. EFFETS

3-(1) TREMOLO et SYMPHONIC

Il est possible d'ajouter un effet d'ampleur à ORCHESTRAL VOICES et COMBINATIONS VOICES des claviers supérieur et inférieur.

HS-8, HS-7 et HS-6

1 Régler ORCHESTRAL VOICES et COMBINATIONS VOICES des claviers supérieur et inférieur.

Choisissez une voix de chaque section de voix puis réglez son volume. Réglez aussi la section ENSEMBLE (voir pages 4 à 7).

2 Enclenchez les touches UPPER COMBI. et LOWER COMBI., puis choisissez l'effet CHORUS ou TREMOLO.

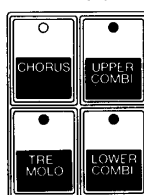
UPPER COMBI.: Cette touche applique les effets sur COMBINATION VOICES du clavier supérieur.

LOWER COMBI.: Cette touche applique les effets sur COMBINATION VOICES du clavier inférieur (sur le HS-6, la touche LOWER ORCHES. applique les effets sur ORCHESTRAL VOICES du clavier inférieur).

CHORUS: Cette touche applique un effet de son tournant lentement.

TREMOLO: Cette touche applique un effet de son tournant rapidement.

TREMOLO



3 Enclenchez les touches UPPER ORCHES. et LOWER ORCHES., puis choisissez l'effet CELESTE ou SYMPHONIC.

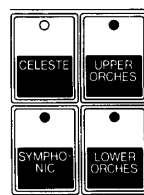
UPPER ORCHES.: Cette touche applique les effets sur ORCHESTRAL VOICES du clavier supérieur.

LOWER ORCHES.: Cette touche applique les effets sur ORCHESTRAL VOICES du clavier inférieur.

CELESTE: Cette touche applique un effet de son s'élargissant lentement.

SYMPHONIC: Cette touche applique un effet de performance utilisant de nombreux instruments.

SYMPHONIC



REMARQUE: Une des touches CELESTE ou SYMPHONIC est toujours enclenchées.

HS-5 et HS-4

1 Régler ORCHESTRAL VOICES des claviers supérieur et inférieur.

Choisissez une voix de chaque section de voix puis réglez son volume. Réglez aussi la section ENSEMBLE du HS-5 (voir page 8 à 11).

2 Enclenchez les touches UPPER ORCHES. et LOWER ORCHES., puis choisissez un effet.

UPPER ORCHES.: Cette touche applique les effets sur ORCHESTRAL VOICES du clavier supérieur.

LOWER ORCHES.: Cette touche applique les effets sur ORCHESTRAL VOICES du clavier inférieur.

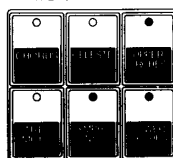
CHORUS: Cette touche applique un effet de son tournant lentement.

TREMOLO: Cette touche applique un effet de son tournant rapidement.

CELESTE: Cette touche applique un effet de son s'élargissant lentement.

SYMPHONIC: Cette touche applique un effet de performance utilisant de nombreux instruments.

TREMOLO/SYMPHONIC



[Vitesse du trémolo]

Tout en sélectionnant l'effet de trémolo, la vitesse de rotation du son peut être modifiée par l'utilisation de la fonction, TREMOLO SPEED de MULTI MENU (voir page 56).

[Effet de trémolo sans sensation de rotation]

En procédant aux réglages ci-dessous, vous pouvez obtenir un effet de trémolo qui vous donne un effet d'expansion, mais sans effet de rotation.

Pour les HS-8, HS-7 et HS-6: Libérez les touches CHORUS et TREMOLO.

Pour les HS-5 et HS-4: Libérez les touches CHORUS, TREMOLO, CELESTE et SYMPHONIC.

[Amortissement de la vitesse du trémolo]

Si la touche TREMOLO est libérée pendant qu'un effet de trémolo est joué, la vitesse du trémolo ralentira graduellement jusqu'à ce que la sensation de rotation ait disparu.

[Au sujet de l'utilisation des effets TREMOLO et SYMPHONIC]

- Si la voix d'un instrument à cordes, telle que STRINGS, est choisie, l'effet SYMPHONIC s'enclenche automatiquement.
- Le HS-5 est conçu pour que vous deviez décider d'appliquer un effet de trémolo (CHORUS ou TREMOLO) ou un effet symphonique (CELESTE ou SYMPHONIC) à ORCHESTRAL VOICES du clavier inférieur.
- Les effets de trémolo et symphoniques affectent également les voix de VOICE MENU assignées aux touches pointées de ORCHESTRAL VOICES et COMBINATION VOICES.

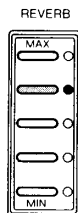
3-(2) REVERB et autres effets

REVERB ajoute un effet de réverbération du son, donnant l'impression d'une performance dans une grande salle.

Réglez la durée de l'effet de réverbération sur REVERB.

La durée de la réverbération peut être réglée sur sept niveaux différents, sur le HS-8, et sur cinq niveaux différents, sur les autres modèles de la série HS.

Une poussée sur la touche REVERB supérieure (MAX) augmente au maximum la durée de la réverbération, tandis qu'une poussée sur la touche inférieure (MIN) annule l'effet de réverbération.



[Plage de l'effet de réverbération]

L'effet de réverbération s'applique à toutes les voix des sections des voix, ainsi qu'aux voix d'accord d'arpège, mais ne s'applique pas aux motifs rythmiques ni aux sons de percussion au clavier.

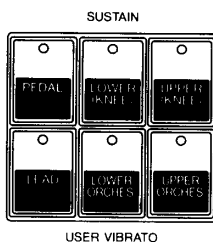
[Effet de réverbération du HS-8]

L'effet de réverbération sur le HS-8 utilise une méthode numérique.

Autres effets du panneau

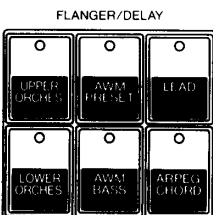
SUSTAIN

Cette effet applique un "arrière-son" à chaque note du clavier. Trois touches du panneau servent à la marche/arrêt de l'effet SUSTAIN et sa durée est déterminée par MULTI MENU (voir page 56).



USER VIBRATO

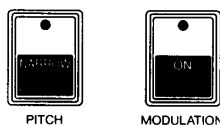
L'effet de vibrato que vous avez choisi peut être appliqué à LEAD VOICES et à ORCHESTRAL VOICES des claviers supérieur et inférieur. La manière dont le vibrato est appliqué se règle par MULTI MENU (voir page 55).



FLANGER/DELAY (sauf sur le HS-4)

Il est possible de choisir les sections de voix sur lesquelles appliquer les effets d'ondulation et de retard. Utilisez MULTI MENU pour choisir les effets et régler leurs paramètres (voir page 65).

(Illustration du HS-8)



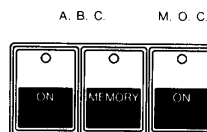
PITCH/MODULATION (HS-8)

Ces deux réglages rotatifs sont utilisés pour procéder à une contrôle en temps réel. Utilisez MULTI MENU pour déterminer les effets à contrôler (voir pages 59 et 60).

Autres fonctions du panneau

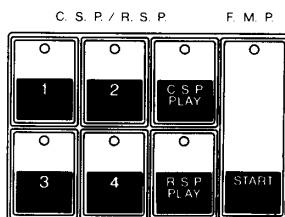
A.B.C./M.O.C.

Ces touches correspondent respectivement à AUTO BASS CHORD (accord des basses automatique) et à MELODY ON CHORD (accord sur mélodie). La sélection de chaque mode se fait par MULTI MENU (voir pages 62 et 64).



C.S.P./R.S.P. et F.M.P.

Ces touches, qui correspondent respectivement à CHORD SEQUENCE PROGRAMMER (programmeur de séquence d'accord), RHYTHM SEQUENCE PROGRAMMER (programmeur de séquence de rythme) et à FULL MUSIC PROGRAMMER (programmeur de musique complète), sont utilisées au cours de la lecture. L'enregistrement dans ces modes respectifs se fait par MULTI MENU (voir pages 42 et 50).



4. SECTION MEMOIRE

4-(1) REGISTRATION MEMORY

REGISTRATION MEMORY vous permet de mémoriser un enregistrement réglé sur le panneau et de le rappeler plus tard.

Procédure de mémorisation d'un enregistrement

1 Sur le panneau, posez l'enregistrement que vous souhaitez mémoriser.

Pratiquement, tous les réglages du panneau peuvent être mémoriés, y compris les sections des voix, des motifs rythmiques et le tempo, divers effets, etc.

[Fonctions qui peuvent être mémorisées]

- Sections des voix (sélection des voix et réglage de volume)
- Section ENSEMBLE (HS-8, HS-7, HS-6 et HS-5)
- UPPER/LOWER LEAD VOICES (HS-4)
- Equilibrage manuel
- Section du rythme (sélection du motif et réglages de volume/équilibrage)
- Tempo du rythme
- Accords d'arpège (sélection du motif et réglages de volume)
- Percussions au clavier
- TREMOLO et SYMPHONIC
- REVERB
- SUSTAIN
- USER VIBRATO
- FLANGER/DELAY (HS-8, HS-7, HS-6 et HS-5)
- PITCH/MODULATION (HS-8)
- A.B.C. (accord des basses automatique)
- M.O.C. (accord sur mélodie)

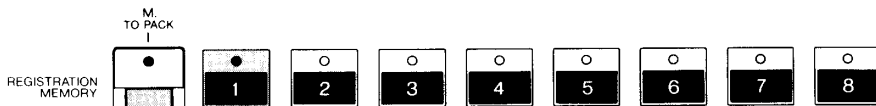
2 Tout en enfonçant la touche MEMORY, appuyez sur une touche numérique.

HS-8



TO PACK

HS-7•HS-6•HS-5•HS-4



Le témoin de la touche enfoncée va clignoter, indiquant par là que l'enregistrement effectué sur le panneau est mémorisé. Essayez à présent de mémoriser d'autres enregistrements sur d'autres touches numériques en suivant les mêmes démarches.

HS-8: Les touches numériques de 1 à 16, situées entre les claviers supérieur et inférieur, permettent de mémoriser un maximum de 16 enregistrements différents.

HS-7, HS-6, HS-5 et HS-4: Les touches numériques de 1 à 8, situées sous l'affichage TEMPO/(DATA), permettent de mémoriser un maximum de 8 enregistrements différents.

HS-8

HS-7•HS-6•HS-5•HS-4

[Fonctions de MULTI MENU qui peuvent être mémorisées]

En plus des réglages du panneau, les données ci-dessous qui sont réglées par MULTI MENU peuvent également être mémorisées dans REGISTRATION MEMORY.

- Les données des VOICE MENU qui sont assignées aux touches pointées des sections des voix et de ARPEGGIO CHORD (voir page 23).
- Les données de RHYTHM MENU qui sont assignées aux touches pointées de la section du rythme (voir page 32).
- Les données de vibrato de l'utilisateur (voir page 55).
- Les données de soutien (voir page 56).
- Les données de vitesse du trémolo (voir page 56).
- Les données marche/arrêt de vibrato au toucher (voir page 57).
- Les données marche/arrêt de tonalité au toucher (voir page 57).
- Les données d'attribution de l'interrupteur au pied (voir page 58).
- Les données de marche/arrêt de glissement des voix principales (voir page 58).
- Les données d'attribution du réglage rotatif de hauteur du HS-8 (voir page 59).
- Les données d'attribution du réglage rotatif de modulation du HS-8 (voir page 60).
- Les données de sélection de mode et données de marche/arrêt des accords de basses automatiques (voir page 62).
- Les données de sélection de mode et données de marche/arrêt du réglage au genou des accords sur mélodie (voir page 63).
- Les données de sélection d'ondulation/retard et données des paramètres du HS-8, HS-7, HS-6 et HS-5 (voir page 65).
- Les données de réglage fin du volume (voir page 67).

[Au sujet du fonctionnement de la mémoire et de l'allumage du témoin]

Bien qu'un témoin des touches numériques de la section REGISTRATION MEMORY soit constamment allumé, la procédure de mémorisation des enregistrements peut être réalisée indépendamment de l'état de marche/arrêt de ces touches.

Lorsque la mémorisation est réalisée pour une touche numérique allumée: Un nouvel enregistrement est mémorisé sur la touche numérique allumée. Après avoir clignoté, le témoin s'éteint.

Lorsque la mémorisation est réalisée pour une touche numérique éteinte: Un nouvel enregistrement est réalisé sur la touche numérique spécifiée au cours de l'opération de mémorisation, mais le contenu de la touche numérique allumée reste inchangé. Le témoin de la touche spécifiée au cours de l'opération de mémorisation clignote puis s'éteint.

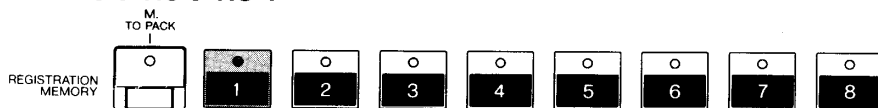
Procédure de rappel d'un enregistrement mémorisé

1 Appuyez sur une des touches numériques.

HS-8



HS-7•HS-6•HS-5•HS-4



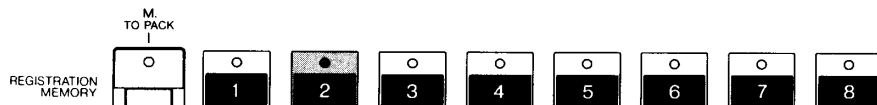
Le témoin de la touche enfoncée s'allume, indiquant par là que l'enregistrement mémorisé de cette touche a été rappelé au panneau.

2 Appuyez sur une autre touche numérique.

HS-8



HS-7•HS-6•HS-5•HS-4



Chaque fois qu'une autre touche numérique est enfoncée, les réglages du panneau changent en correspondance. Comme les enregistrements peuvent être modifiés par enclenchement d'une seule touche, les voix et les motifs rythmiques peuvent facilement être modifiés, même au cours d'une performance.

REMARQUE: Sur le HS-8, les enregistrements peuvent être modifiés par l'interrupteur au pied (droit) au lieu d'appuyer manuellement sur les touches numériques (voir page 58).

Utilisation d'une mémoire à motif

En plus de la mémorisation des données d'enregistrement, les touches numériques de REGISTRATION MEMORY peuvent également être utilisées pour l'enregistrement de divers motifs créés par l'utilisateur.

Motifs rythmiques de l'utilisateur: Sur le HS-8, 16 motifs rythmiques de l'utilisateur peuvent être enregistrés respectivement sur USER 1 et USER 2. Sur les autres modèles, huit motifs peuvent être enregistrés sur USER 1 et USER 2 (voir page 38).

Motifs de remplissage de l'utilisateur: Sur le HS-8, 16 motifs de remplissage de l'utilisateur peuvent être enregistrés sur USER FILL IN. Sur les autres modèles, huit motifs peuvent être enregistrés sur USER FILL IN (voir page 38).

Motifs d'accord en arpège de l'utilisateur: Sur le HS-8, 16 motifs d'accord en arpège de l'utilisateur peuvent être enregistrés respectivement sur USER 1 et USER 2. Sur les autres modèles, huit motifs peuvent être enregistrés sur USER 1 et USER 2 (voir page 41).

[Modification d'un enregistrement rappelé]

Si vous rappelez un enregistrement en appuyant sur sa touche numérique, puis en modifiant ses réglages sur le panneau, vous pouvez changer partiellement cet enregistrement. Dans ce cas, le contenu mémorisé pour cette touche numérique reste inchangé en dépit des modifications apportées aux réglages du panneau.

[Au sujet du fonctionnement de la touche MEMORY]

En plus de son utilisation pour l'enregistrement en mémoire, la touche rouge MEMORY (MEMORY/TO PACK) est aussi utilisée pour transférer des données de l'Electone sur un accu mémoire RAM ou autre support (voir page 20).

[Sauvegarde des données mémorisées]

Les données mises en mémoire dans REGISTRATION MEMORY peuvent être sauvegardées en les transférant sur un accu mémoire RAM ou une cassette (voir page 20).

[Protection des données mémorisées]

Les données de REGISTRATION MEMORY sont sauvegardées (la durée minimum de la sauvegarde est d'une semaine) grâce à une pile interne qui fonctionne même si l'interrupteur d'alimentation de l'Electone est commuté sur arrêt (état de mise à l'arrêt). Si la durée de la sauvegarde est dépassée alors que l'Electone est toujours hors tension, le contenu de REGISTRATION MEMORY sera remplacé par le contenu de REGISTRATION MENU.

[Mémoire de secours des réglages pendant la mise hors tension]

Indépendamment de la sauvegarde des données de REGISTRATION MEMORY, l'enregistrement qui est effectué sur le panneau au moment de la mise hors tension sera lui aussi sauvegardé. Lorsque l'Electone sera remis sous tension, l'enregistrement sauvegardé sera rappelé.

4-(2) PACK

Les diverses données mémorisées dans l'Electone peuvent être transférées sur un accu mémoire RAM ou une cassette et ces données transférées peuvent être rappelées sur l'Electone, à tout moment.

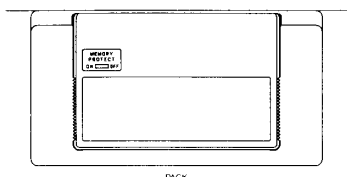
Données de l'Electone → Accu mémoire RAM (Opération TO PACK)

1 Mémorisez les diverses données sur l'Electone.

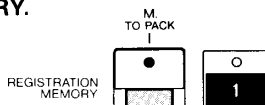
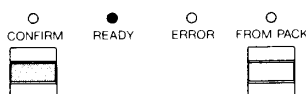
Les données mémorisées dans REGISTRATION MEMORY, C.S.P. etc., peuvent être transférées sur un accu mémoire RAM en temps qu'un seul groupe de données (reportez-vous à "(Données qui peuvent être transférées sur un accu mémoire RAM)", ci-à droite).

2 Insérez un accu mémoire RAM dans l'Electone.

Insérez soigneusement l'accu mémoire RAM dans l'Electone, avec son étiquette tournée vers le haut. Le témoin vert "READY" ("prêt") s'allume, indiquant par là que l'accu mémoire RAM est prêt à mémoriser les données de l'Electone.



3 Tout en maintenant la touche CONFIRM enfoncée, appuyez sur la touche TO PACK de la section REGISTRATION MEMORY.



(Illustration des modèles autres que le HS-8)

Le témoin TO PACK clignote puis s'allume définitivement, indiquant par là que les données de l'Electone ont été transférées sur l'accu mémoire RAM. Cette opération terminée, l'accu mémoire peut être retiré de l'Electone.

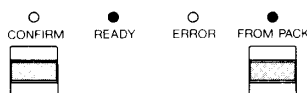
ATTENTION: Lorsque vous procédez à l'opération TO PACK, toutes les données mémorisées au préalable dans l'accu mémoire RAM sont effacées et remplacées par les nouvelles données de l'Electone.

Données de l'accu mémoire RAM → Electone (Opération FROM PACK)

1 Insérez l'accu mémoire RAM, contenant les données transférées, dans l'Electone.

Le témoin vert "READY" s'allume, indiquant par là que l'Electone est prêt à mémoriser les données de l'accu mémoire RAM.

2 Tout en maintenant la touche CONFIRM enfoncée, appuyez sur la touche FROM PACK.



Le témoin FROM PACK clignote puis s'allume définitivement, indiquant par là que les données de l'accu mémoire RAM ont été transférées sur l'Electone. Cette opération terminée, l'accu mémoire peut être retiré de l'Electone.

ATTENTION: Les opérations TO PACK et FROM PACK sont impossibles dans les cas suivants: après que le rythme a été lancé, pendant la lecture ou le montage de C.S.P. ou de R.S.P., ou pendant qu'un MDR-2 est en service.

[Données que vous pouvez transférer sur un accu mémoire RAM par l'opération TO PACK]

- Toutes les données de REGISTRATION MEMORY.
- Toutes les données des voix de l'utilisateur (voir page 30).
- Toutes les données de l'utilisateur sur les motifs rythmiques, de remplissage et d'accord en arpège (voir pages 38 et 41).
- Toutes les données C.S.P. et R.S.P. (voir pages 43 et 47)
- Les données de réglage de TRANSPPOSITION . (voir page 61)

[Copie partielle]

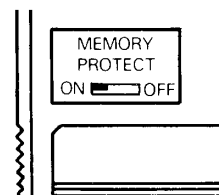
Les données susmentionnées seront mémorisées en un seul groupe sur un accu mémoire RAM, tandis que les données suivantes peuvent être transférées individuellement sur un accu mémoire RAM et rappelées d'un accu mémoire RAM sur l'Electone.

- Toutes les données des voix de l'utilisateur (voir page 30).
- Toutes les données de l'utilisateur sur les motifs rythmiques, de remplissage et d'accord en arpège (voir pages 38 et 41).

[Accus mémoire RAM utilisables]

Deux types d'accu mémoire RAM peuvent être utilisés: le RP-3 de 8 kilo octets et le RP-5 de 32 kilo octets.

[Protection de la mémoire]



Si vous souhaitez empêcher tout effacement des données transférées sur l'accu mémoire RAM, placez simplement le curseur MEMORY PROTECT de l'accu mémoire RAM sur la position "ON". Même si une opération TO PACK est ensuite accidentellement effectuée, les données de l'accu mémoire RAM seront protégées d'écriture des nouvelles données (cependant, l'opération FROM PACK peut être effectuée). Si vous souhaitez par la suite mémoriser de nouvelles données sur l'accu mémoire RAM, placez le curseur MEMORY PROTECT sur la position "OFF".

[Au cas où le témoin ERROR clignote]

Dans les cas ci-dessous, le témoin rouge ERROR va clignoter et une sonnerie d'alarme va retentir trois fois. Par conséquent, veillez à suivre les démarches de fonctionnement correctes.

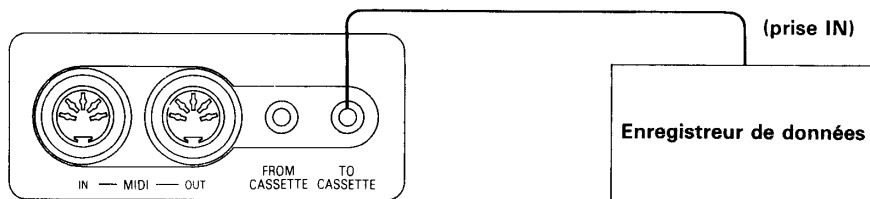
- Lorsque l'accu mémoire RAM (ou un accu mémoire ROM) n'est pas correctement inséré.
- Lorsqu'un accu mémoire RAM est inséré dans l'Electone pour la première fois (si, dans ce cas, vous appuyez sur la touche CONFIRM, il est alors possible de procéder à l'opération TO PACK).
- Lorsqu'une opération TO PACK est tentée alors que le curseur MEMORY PROTECT de l'accu mémoire RAM est sur la position ON.
- Lorsque les données F.M.P. dépassent la capacité de l'accu mémoire RAM.

Données de l'Electone → Bande cassette (Opération TO CASSETTE)

1 Mémorisez les diverses données sur l'Electone.

Les données mémorisées dans REGISTRATION MEMORY, C.S.P. etc., peuvent être transférées sur une bande cassette en temps qu'un seul groupe de données (reportez-vous à "Données qui peuvent être transférées sur une bande cassette", ci-à droite).

2 Raccordez l'enregistreur de données à l'Electone, puis placez-le en mode d'enregistrement.

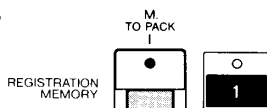
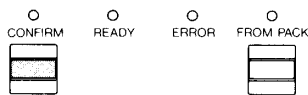


Avant tout, utilisez le connecteur à broches enfichables pour raccorder la prise TO CASSETTE, à l'arrière de l'Electone, à la prise IN de l'enregistreur de données. Ensuite, insérez une bande cassette dans l'enregistreur de données et placez celui-ci en mode d'enregistrement.

REMARQUE: Observez le compteur de l'enregistreur de données et inscrire les valeurs affichées au début et à la fin de l'enregistrement.

ATTENTION: Bien qu'il soit possible d'utiliser un magnétophone ordinaire au lieu d'un enregistreur de données, l'usage d'un tel appareil est vivement recommandé, dans la mesure du possible.

3 Tout en maintenant la touche CONFIRM enfoncée, appuyez sur la touche TO PACK de la section REGISTRATION MEMORY.



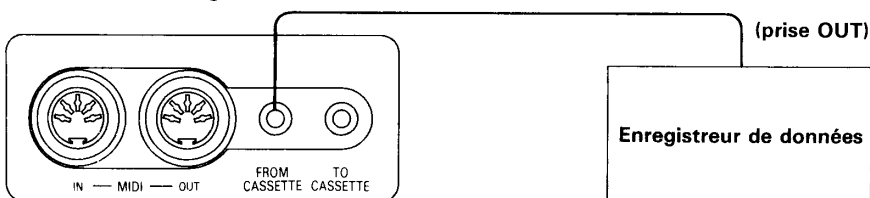
(Illustration des modèles autres que le HS-8)

Le témoin TO PACK reste allumé du début jusqu'à la fin de l'enregistrement. L'enregistrement des données demande un maximum de 4 minutes. Lorsque l'enregistrement est accompli, le témoin TO PACK se met à clignoter puis s'éteint. Après avoir confirmé l'extinction du témoin TO PACK, arrêter l'enregistreur de données.

ATTENTION: Pendant l'enregistrement des données, tous les témoins du panneau s'éteignent et il alors impossible d'effectuer une opération sur l'Electone et de jouer sur celui-ci. Ceci vaut également pendant la lecture des données, décrite ci-dessous.

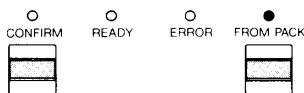
Données de bande cassette → Electone (Opération FROM CASSETTE)

1 Raccordez l'enregistreur de données à l'Electone.



Raccordez la prise FROM CASSETTE de l'Electone à la prise OUT de l'enregistreur de données, puis rebobinez la bande cassette sur le point à partir duquel vous souhaitez commencer la lecture des données de la cassette. Veillez aussi à régler le volume de l'enregistreur de données légèrement au dessus de la position centrale.

2 Tout en maintenant la touche CONFIRM enfoncée, appuyez sur la touche FROM PACK.



3 Placez l'enregistreur de données en mode de lecture.

Le témoin FROM PACK reste allumé du début jusqu'à la fin de la lecture. La lecture des données demande un maximum de 4 minutes. Lorsque la lecture est accomplie, le témoin FROM PACK se met à clignoter puis s'éteint. Après avoir confirmé l'extinction du témoin, arrêter l'enregistreur de données.

[Données qui peuvent être transférées sur une bande cassette]

- Toutes les données de REGISTRATION MEMORY.
- Toutes les données des voix de l'utilisateur (voir page 30).
- Toutes les données de l'utilisateur sur les motifs rythmiques, de remplissage et d'accord en arpège (voir pages 38 et 41).
- Toutes les données C.S.P. et R.S.P. (voir pages 43 et 47)
- Toutes les données F.M.P. (voir page 54).
- Les données de réglage de TRANSPOSITION (voir page 61)

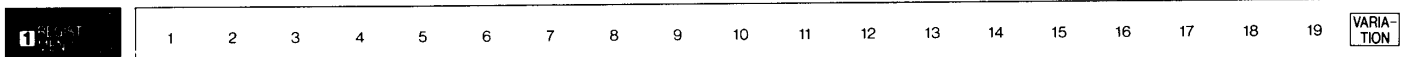
[Au cas où les données ne peuvent être transférées]

Au cas où les données ne peuvent être transférées correctement sur l'Electone, une alarme va sonner trois fois et le témoin FROM PACK va rester allumé. Vous pouvez vérifier si les données de l'Electone ont été correctement enregistrées sur la bande cassette en procédant à une opération FROM CASSETTE juste après avoir terminé l'opération TO CASSETTE. Si les données n'ont pas été transférées, vérifiez les points suivants puis recommencez les opérations.

- Le câble du connecteur est-il fermement inséré dans l'Electone et l'enregistreur de données?
- Les prises raccordées et les démarches d'exploitation sont-elles correctes?
Débrancher le câble du connecteur et reproduisez la portion des données enregistrées. Si un signal se fait entendre, les données ont été enregistrées.
- Le volume sonore de la lecture sur l'enregistreur est-il placé à un niveau correct?
Si l'échelle de volume possède 10 niveaux, placez le réglage sur la position de 6 à 8. Si le volume sonore est trop haut ou trop bas, les données ne pourront être lues.
- La tête de l'enregistreur est-elle sale?
- Le type de cassette utilisé est-il adéquat?
Utilisez des cassettes audio normales, à faible bruit de 30 ou 40 minutes.
- La bande est-elle tordue ou froissée?
Utilisez dans la mesure du possible des bandes cassettes neuves. Si la bande est utilisée dès son début, veillez à l'avancer quelque peu pour laisser une portion vierge avant de commencer l'enregistrement.
- L'enregistreur utilisé est-il adéquat?
Les caractéristiques de certains enregistreurs ordinaires peuvent causer des problèmes à l'enregistrement. Utilisez dans la mesure du possible un enregistreur de données spécialement prévu pour cette opération (certains enregistreurs de données ne s'adaptent pas parfaitement aux coordonnées de l'Electone).

[Précautions relatives à l'enregistrement et la lecture des données]

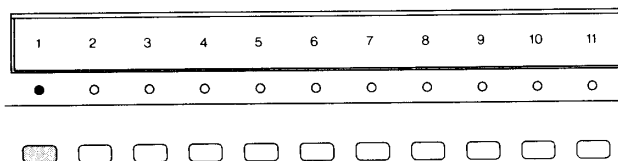
- N'enfoncez jamais de touche sur les claviers et ne lancez pas le rythme lorsque vous effectuez une opération TO CASSETTE ou FROM CASSETTE.
- Lorsque l'opération FROM CASSETTE est effectuée, toutes les données enregistrées au préalable sur l'Electone sont effacées et remplacées par les données de la bande cassette.



1 REGISTRATION MENU

Les enregistrements destinés à la reproduction de différents genres de musiques peuvent être rappelés sur le panneau par simple poussée sur une touche.

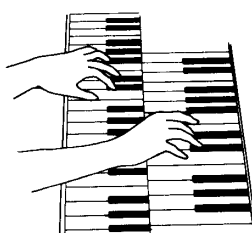
1 Appuyez sur une touche numérique de 1 à 19.



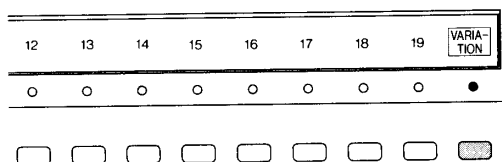
En vous référant au tableau ci-dessous qui énonce les "Enregistrements prérégés", appuyez sur une touche de 1 à 19. L'enregistrement qui a été prérégé sur cette touche est alors rappelé sur le panneau.

2 Lancez le rythme puis commencez à jouer.

Réglez le tempo du rythme pour qu'il corresponde à la mélodie jouée, lancez le rythme, puis commencez à jouer. Ensuite, essayez de rappeler d'autres enregistrements prérégés en enclenchant leur touche correspondante.



3 Appuyez sur la touche VARIATION, comme requis.



Lorsque la touche VARIATION, à droite, est enclenchée, les enregistrements qui ont été assignés sur les touches de 1 à 19 seront modifiés en fonction de leur variation respective. Veuillez comparer les différences de son en enclenchant puis en libérant la touche VARIATION.

[Eventail des fonctions prérégées]

L'éventail des fonctions qui ont été prérégées dans REGISTRATION MENU est pratiquement identique à celui des fonctions qui sont mémorisables dans REGISTRATION MEMORY (voir page 18).

- Les voix des VOICE MENU sont aussi comprises dans les voix prérégées (voir page 23).
- Le tempo du rythme n'est pas prérégé, ce qui vous permet de régler le tempo pour qu'il s'adapte parfaitement à la mélodie jouée.
- Les réglages A.B.C. (accord des basses automatique) ne sont pas prérégés. Si vous souhaitez utiliser ces réglages, choisissez le mode A.B.C. à l'aide de MULTI MENU et faites en sorte que la touche A.B.C. du panneau s'allume (voir page 62).

[Modification d'un enregistrement rappelé]

En manipulant le panneau et MULTI MENU après avoir enclenché la touche REGISTRATION MENU et rappelé un enregistrement sur le panneau, vous pouvez modifier partiellement cet enregistrement. Essayez de changer les voix, le motif rythmique, le motif d'accord en arpège, etc. Remarquez qu'un enregistrement partiellement modifié peut aussi être mémorisé dans REGISTRATION MEMORY.

[Enregistrements prérégés]

N°	Image sonore	Motif rythmique	
		Normal	Variation
1	Marche	MARCH	MARCH
2	Orgue à tuyaux	8 BEAT	MARCH
3	Ensemble des bois	MARCH	8 BEAT
4	Orgue de jazz	BALLAD	SLOW ROCK
5	Jazz combo 1	SWING	SWING
6	Jazz combo 2	BOSSANOVA	BOSSANOVA
7	Big band 1	SWING	SWING
8	Big band 2	BALLAD	BALLAD
9	Country/Latin	COUNTRY	LATIN
10	Ensemble cordes/voix	WALTZ	WALTZ

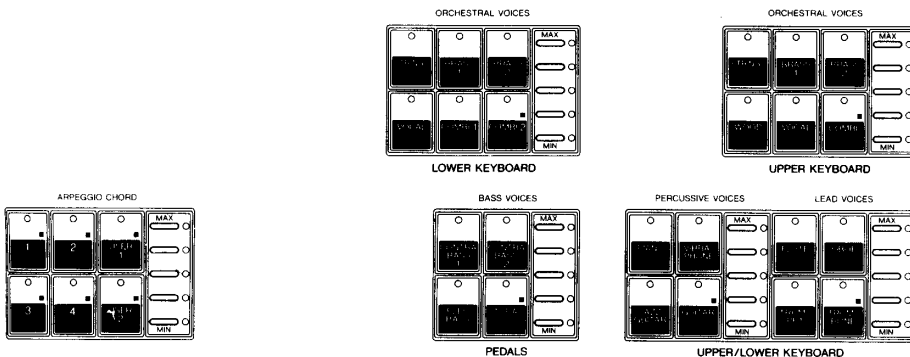
N°	Image sonore	Motif rythmique	
		Normal	Variation
11	Ensemble pop 1	8 BEAT	8 BEAT
12	Ensemble pop 2	SALSA	TANGO
13	Ensemble pop 3	SAMBA	SAMBA
14	Contemporain 1	16 BEAT 1	16 BEAT 1
15	Contemporain 2	DISCO	DISCO
16	Contemporain 3	BOUNCE	REGGAE
17	Contemporain 4	8 BEAT 2	16 BEAT 2
18	Contemporain 5	8 BEAT 1	BOUNCE
19	Musique pour tous	WALTZ	COUNTRY

2 VOICE MENU 1	COMBI 1	COMBI 2	COMBI 3	PIPE ORGAN 1	PIPE ORGAN 2	PIPE ORGAN 3	STRINGS 1	STRINGS 2	STRINGS 3	BRASS 1	BRASS 2	WOOD	ACCORDION	SYNTH STRING	SYNTH BRASS	COSMIC 1	COSMIC 2	COSMIC 3	VOCAL 1	VOCAL 2
3 VOICE MENU 2	PIANO	ELEC. PIANO 1	ELEC. PIANO 2	HARPSICORD	HARP	ACOUST. GUITAR	ELEC. GUITAR	JAZZ GUITAR	STEEL GUITAR	DISTOR. GUITAR	VIBRAPHONE	MARIMBA	CELESTA	BANJO	KOTO	STEEL DRUM	TIMPANI	CLAVI	CHIME	WAVE
4 VOICE MENU 3	VIOLIN	CELLO	HORN	FLÜGEL HORN	PICCOLO	CLARINET	SAXOPHONE	BASSOON	PAN FLUTE	RECORDED	HARMONICA	WHISTLE	SYNTH LEAD	COMBI. BASS 1	COMBI. BASS 2	ELEC. BASS 1	ELEC. BASS 2	SYNTH BASS 1	SYNTH BASS 2	ORIGINAL VOICE

2	VOICE MENU 1	3	VOICE MENU 2	4	VOICE MENU 3
Il est possible d'assigner différentes voix aux touches pointées de chaque section de voix et de la section ARPEGGIO CHORD.					

Procédure d'attribution

1 Déterminez la voix à assigner et la section de voix dans laquelle l'assigner.



(Illustration du HS-5)

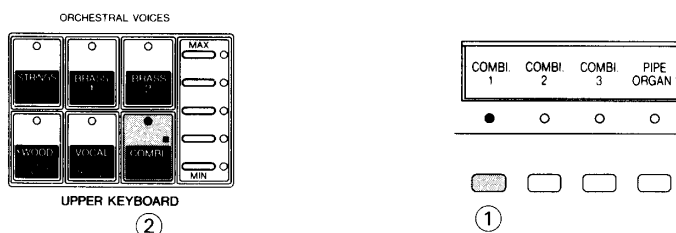
Toutes les sections de voix (à l'exception de AWM PRESET et AWM BASS VOICES du HS-8) sont dotées d'une touche pointée et la section ARPEGGIO CHORD est dotée de six touches pointées. Les voix des VOICE MENU, affichées sur trois écrans de MULTI MENU, sont utilisées pour l'attribution de ces touches pointées.

VOICE MENU 1	Consiste en 20 voix partant de COMBI.1.
VOICE MENU 2	Consiste en 20 voix partant de PIANO.
VOICE MENU 3	Consiste en 19 voix partant de VIOLIN. Pour la voix originale, voyez page suivante.

Vous pouvez choisir librement, parmi les 59 voix des VOICE MENU, celle à assigner à la section des voix (ou section ARPEGGIO CHORD).

REMARQUE: Les voix sur le panneau et sur les VOICE MENU ont les mêmes noms, mais leur contenu diffère.

2 Tout en maintenant une touche de VOICE MENU ① enfoncée, appuyez sur une touche pointée ②.



Le témoin de la touche enfoncée clignote, indiquant par là que la voix du VOICE MENU a été attribuée à cette touche. A présent essayez d'assigner d'autres voix sur d'autres touches en suivant la procédure ci-dessus.

[Sections de voix attribuables]

Les 59 voix des VOICE MENU peuvent être assignées à toute section de voix, mais elles sont plus efficacement réparties de la manière suivante.

- **VOICE MENU 1:** A assigner à ORCHESTRAL VOICES des claviers supérieur et inférieur et à COMBINATION VOICES (HS-8, HS-7 et HS-6) des claviers supérieur et inférieur.
- **VOICE MENU 2:** A assigner à PERCUSSIVE VOICES (HS-7, HS-6 et HS-5), à ORCHESTRAL VOICES (HS-8 et HS-4) des claviers supérieur et inférieur, à COMBINATION VOICES (HS-8) des claviers supérieur et inférieur et à ARPEGGIO CHORD.
- **De VIOLIN à SYNTH LEAD de VOICE MENU 3:** A assigner à LEAD VOICES.
- **De COMBI.BASS 1 à SYNTH BASS 2 de VOICE MENU 3:** A assigner à BASS VOICES.

[Mémoire des données assignées]

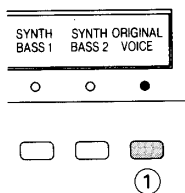
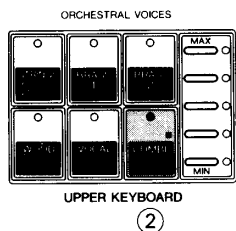
Les données des voix qui ont été assignées aux touches pointées peuvent être mémorisées dans REGISTRATION MEMORY. Par conséquent, essayez de mémoriser un enregistrement consistant en l'attribution de différentes voix des VOICE MENU à différentes touches numériques de REGISTRATION MEMORY. En appuyant simplement sur une touche numérique différente de REGISTRATION MEMORY, vous pouvez aisément commuter les voix qui sont assignées aux touches pointées (voir page 18).

[Péréglage des voix COMBINATION]

COMBI. 1: Orgue de jazz
COMBI. 2: Coupleur de flûte
COMBI. 3: Coupleur de flûte

Procédure de rétablissement des voix du panneau

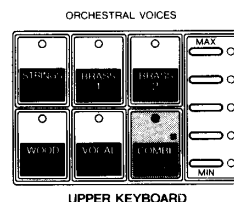
Tout en maintenant la touche ORIGINAL VOICE ① enfoncée, appuyez sur une touche pointée ②.



Si vous souhaitez annuler l'attribution d'une voix VOICE MENU à une touche pointée et rétablir la voix affichée sur le panneau, appuyez sur la touche pointée tout en maintenant la touche ORIGINAL VOICE enfoncée, touche située à droite de VOICE MENU 3. Le témoin de la touche pointée enclenchée se met à clignoter, indiquant par là que la voix affichée sur le panneau est à présent rétablie.

Au cas où vous souhaiteriez renvoyer les voix de VOICE MENU, assignées à plusieurs touches pointées, aux voix affichées sur le panneau, appuyez dans l'ordre sur les touches pointées adéquates, tout en maintenant la touche ORIGINAL VOICE enfoncée.

[Vérification de la voix assignée à une touche pointée]



Si vous souhaitez vérifier qu'une voix a été assignée à une touche pointée, appuyez simplement sur cette touche.

Lorsqu'une voix de VOICE MENU est assignée: Pendant que la touche pointée est maintenue enfoncée, le témoin correspondant à la touche (à l'exception de la touche ORIGINAL VOICE) de VOICE MENU 1, 2 ou 3 reste allumé, de sorte que vous pouvez vérifier quelle voix a été assignée.

Sur le HS-8, le nom de la voix apparaît sur l'affichage GUIDE.

Lorsqu'une voix de VOICE MENU n'est pas assignée: Pendant que la touche pointée est maintenue enfoncée, le témoin ORIGINAL VOICE de VOICE MENU 3 reste allumé. Sur le HS-8, la mention "ORIGINAL" apparaît sur l'affichage GUIDE.

- Au cours de l'attribution d'une voix, qui a été enregistrée par les fonctions de montage de voix (une voix de l'utilisateur), à une touche pointée, la touche numérique USER VOICE correspondante s'allume sur l'écran VOICE EDIT de MULTI MENU (voir page 30).

[Fonctions de montage de voix]

Les paramètres des voix des VOICE MENU peuvent être modifiés par les fonctions de montage de voix, ce qui vous permet de modifier l'expression de chaque voix. Dans ce cas, avant de procéder au montage de voix, assurez-vous d'assigner la voix souhaitée d'un VOICE MENU à une touche pointée du panneau (voir page 26).

[Au sujet de l'attribution de VOICE MENU]

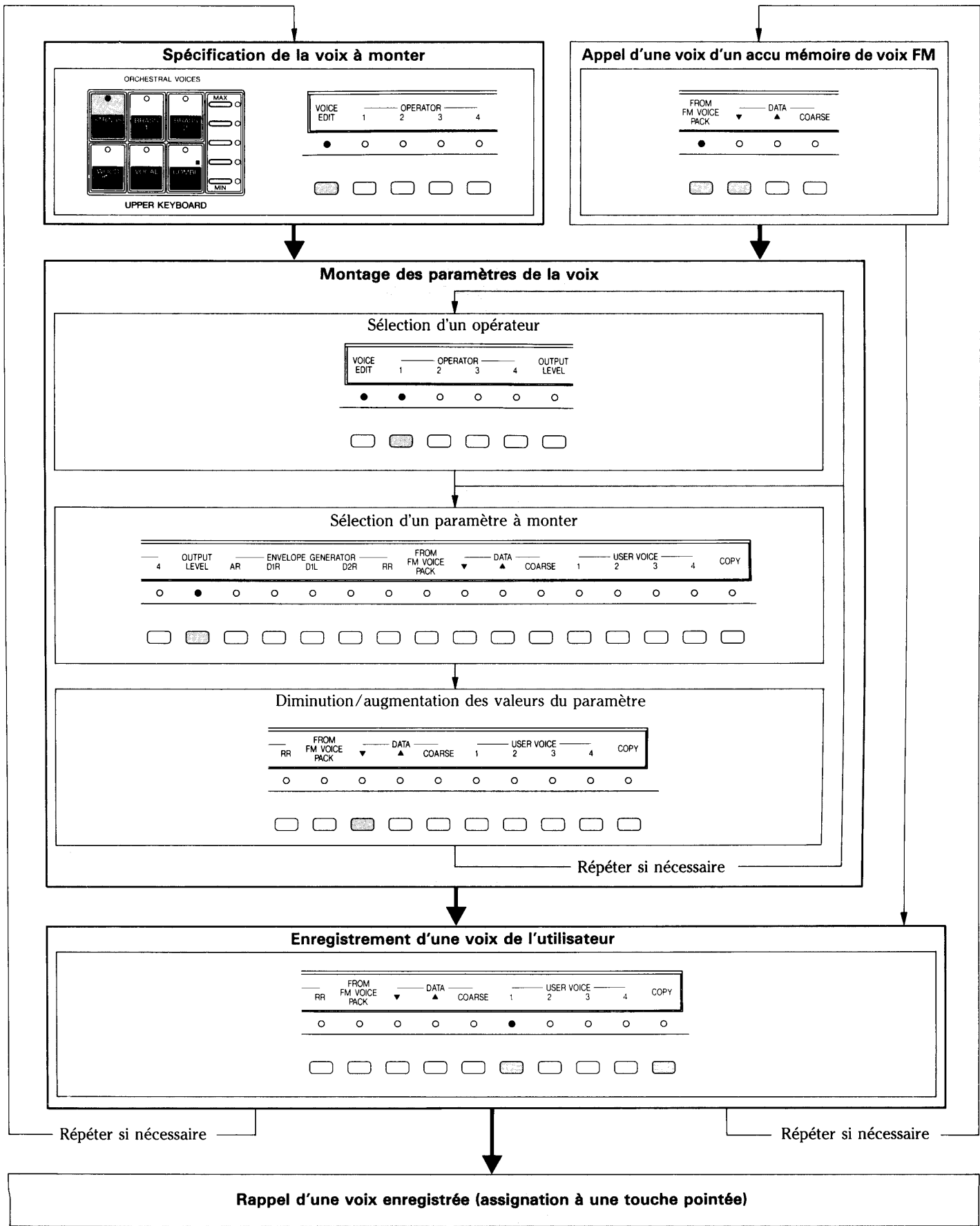
- La même voix peut être assignée à plusieurs touches pointées.
- Toute voix assignée à LEAD VOICES ou BASS VOICES sera reproduite en monophonie.
- Dans certains cas, les voix des VOICES MENU peuvent sonner différemment selon la section de voix à laquelle elles ont été assignées. Dans ce cas, essayez d'utiliser la fonction de vibrato de l'utilisateur de MULTI MENU pour ajuster leur effet de vibrato.
- Les données qui renseignent sur l'attribution des voix de VOICE MENU à des touches pointées seront sauvegardées même si l'appareil est mis hors tension (le durée de sauvegarde est d'une semaine minimum).

5

VOICE EDIT

Vous pouvez monter les paramètres d'une voix préregistrée, puis enregistrer cette voix montée comme voix de l'utilisateur.

[Aperçu des fonctions VOICE EDIT]



Spécification de la voix à monter

1 Tout en maintenant la touche VOICE EDIT ① enfoncée, appuyez sur la touche de la voix que vous souhaitez monter ②.



Le témoin VOICE EDIT s'allume, indiquant par là que les données de la voix spécifiée peuvent être montées. Les voix qui peuvent être montées sont: toutes les voix de la section VOICES du panneau (sauf AWM PRESET et AWM BASS VOICES sur le HS-8), toutes les voix des VOICE MENU et les voix des accords en arpège préréglés.

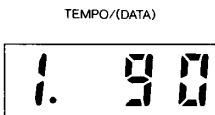
Panneau des voix	Vous pouvez spécifier la voix à monter en appuyant simplement sur la touche de cette voix, tout en maintenant la touche VOICE EDIT enfoncée. Vous pouvez spécifier une voix d'accord en arpège préréglée de la même manière.
Voix VOICE MENU	Tout d'abord, la voix VOICE MENU doit être assignée à une touche pointée du panneau. Ensuite, tout en maintenant la touche VOICE EDIT enfoncée, appuyez sur la touche pointée (voir page 23).

REMARQUES: Pour appeler une voix indiquée sur une touche pointée, c'est-à-dire, sa voix originale, annulez son attribution à VOICE MENU en appuyant sur cette touche pointée, tout en maintenant la touche ORIGINAL VOICE de VOICE MENU 3 enfoncée (voir page 24).
Du moment où la touche VOICE EDIT est enfoncée jusqu'au moment où la touche de la voix à monter est enfoncée, la mention "SEL" apparaît sur l'affichage TEMPO/(DATA), indiquant par là que la voix à monter peut être sélectionnée.

ATTENTION: Procédez au montage d'une voix en la faisant retentir et en vérifiant ses notes. Pour faire retentir la voix spécifiée, ajuster son réglage VOLUME et la section ENSEMBLE du panneau.

Montage des paramètres de la voix

2 Confirmez l'algorithme de la voix que vous souhaitez monter.



Lorsque vous choisissez la voix à monter, un chiffre, de 1 à 7, va apparaître à gauche, sur l'affichage TEMPO/(DATA). Ce chiffre représente le numéro d'algorithme de la voix spécifiée pour le montage. Tout d'abord, vérifiez la configuration de base de la voix à monter en comparant le numéro d'algorithme affiché aux illustrations de la page suivante (voir page 27).

REMARQUE: Le système de création d'une tonalité FM, utilisé avec les voix des Electones HS (à l'exception de AWM PRESET et AWM BASS VOICES du HS-8) crée une variété de voix par la combinaison de quatre "opérateurs". Un opérateur est une unité qui produit des signaux qui forment la base d'une voix et la disposition de ces opérateurs est appelée un "algorithme" (voir "Opérateurs et algorithmes") ci-à droite).

[Voix préréglées en temps que voix de l'utilisateur]

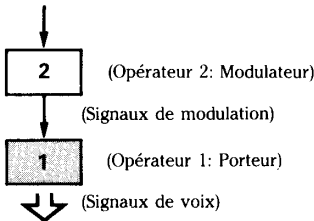
Bien que l'on puisse enregistrer les voix montées sur les touches numériques de 1 à 4 de la section USER VOICES, ces touches sont préréglées avec quatre voix COSMIC (sons d'image).

- Chaque voix préréglée peut être utilisée, en procédant de la même manière que pour les VOICE MENU, par attribution sur une touche pointée, sur une des sections de voix du panneau (voir page 24).
- Lors de l'enregistrement des voix montées, les données des voix préréglées sont remplacées par celles des voix montées. Si vous souhaitez conserver les données COSMIC préréglées, veillez à les transférer sur un accu mémoire RAM et ce, avant de procéder au montage de voix (voir page 20).

[Opérateurs et algorithmes]

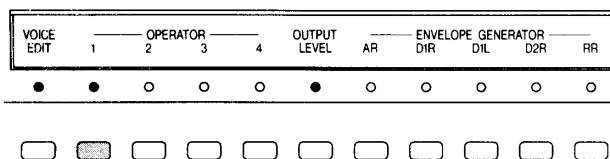
- Grâce au système de création de tonalité FM, un "opérateur" produit les signaux correspondant aux touches enfoncées et forme l'unité de création de la voix.
- Chaque section de voix des Electones HS possède quatre opérateurs.
- Les opérateurs consistent en deux types, à savoir, le "porteur" et le "modulateur", décrits ci-dessous.

Porteur	Ce type d'opérateur fournit les signaux de voix (la voix réelle).
Modulateur	Ce type d'opérateur fournit les signaux de modulation aux autres opérateurs.



- Comme l'illustre le schéma ci-dessus, le principe de base du fonctionnement du générateur de tonalité FM consiste en un opérateur (modulateur) qui module un autre opérateur (porteur) et de l'opérateur modulé qui fournit les signaux de voix.
- Tous les opérateurs partagent le même principe de fonctionnement. Ce qui signifie que chaque opérateur peut être utilisé comme modulateur ou comme porteur.
- La disposition des opérateurs détermine si les opérateurs fonctionnent comme modulateurs ou comme porteurs. Ce motif de disposition est appelé un "algorithme".
- Les Electones HS utilisent sept types d'algorithmes, chacun assigné à un nombre de 1 à 7 (voir page 27).

3 Choisissez l'opérateur dont vous souhaitez modifier les paramètres.



Après avoir vérifié l'algorithme de la voix à monter, appuyez sur une touche numérique de 1 à 4 de la section OPERATOR pour sélectionner l'opérateur dont vous souhaitez modifier les paramètres (en fonction de l'opérateur à changer, reportez-vous à "(Règles générales pour la sélection d'un opérateur)", ci-à droite). Sur les Electones HS, les opérateurs ayant le même numéro sont conçus, dans la mesure du possible, pour remplir la même fonction, même dans des algorithmes différents.

OPERATEUR	Fonction
1	Cet opérateur fonctionne comme porteur pour tous les algorithmes.
2	Cet opérateur fonctionne comme modulateur pour les algorithmes de 1 à 5 et comme porteur pour les algorithmes 6 et 7.
3	Cet opérateur fonctionne comme modulateur pour les algorithmes de 1 à 4 et comme porteur pour les algorithmes de 5 à 7.
4	Cet opérateur fonctionne comme modulateur pour tous les algorithmes et peut également se moduler par rétroaction.

REMARQUE: Dès que l'on entre en mode VOICE EDIT, la touche OPERATOR 1 s'enclenche automatiquement.

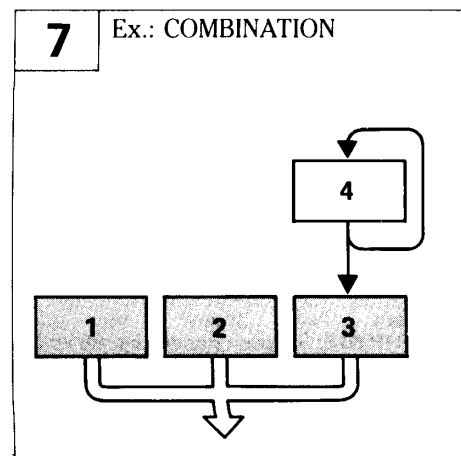
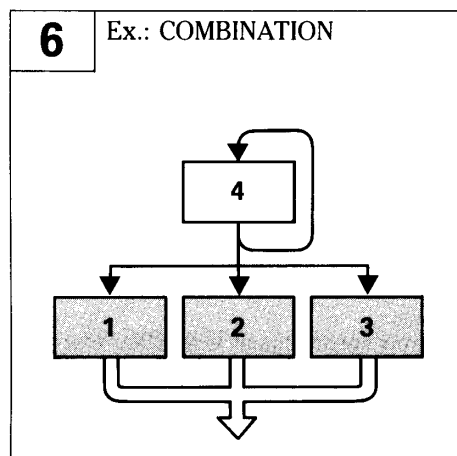
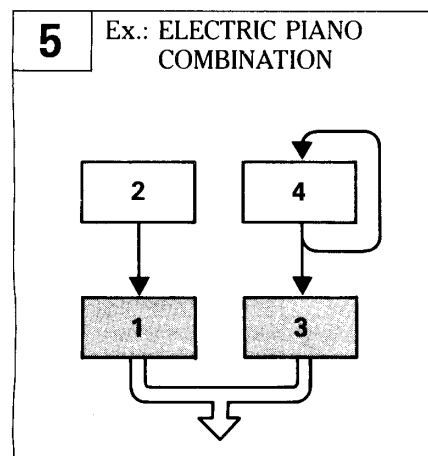
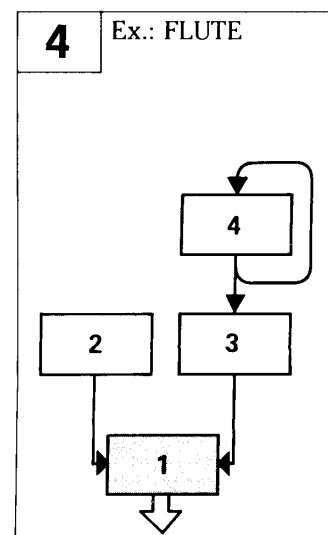
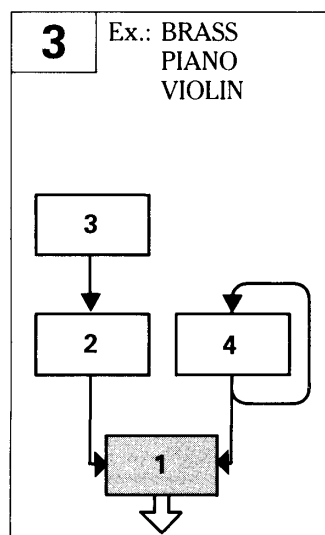
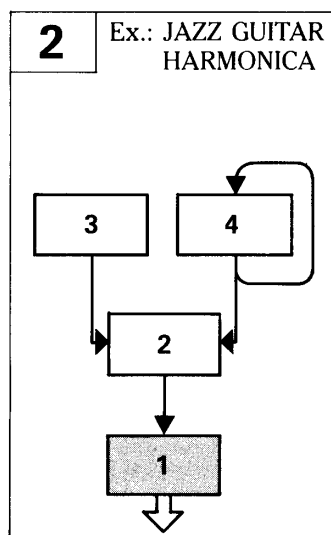
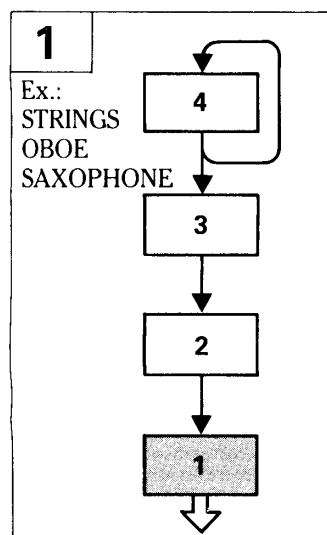
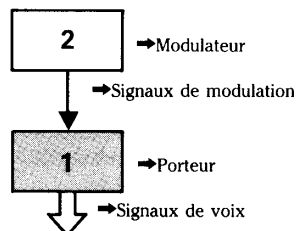
[Règles générales pour la sélection d'un opérateur]

Avant de monter une voix, vérifiez avant tout le numéro d'algorithme pour comprendre le rôle joué par chaque opérateur. Après avoir vérifié si l'opérateur fonctionne comme porteur ou comme modulateur, choisissez la voix à monter, ainsi que ses paramètres, en fonction des changements que vous souhaitez apporter à cette voix. On peut diviser les paramètres qui peuvent être montés en deux types: les paramètres du niveau de sortie et les paramètres du générateur d'enveloppe. Cependant, ces paramètres fonctionnent différemment selon si l'opérateur à monter est un porteur ou un modulateur.

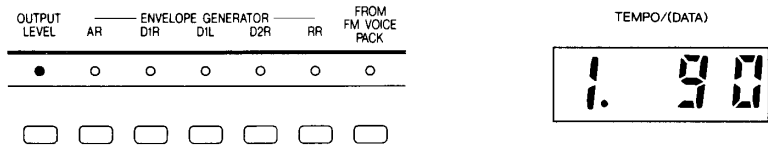
- **Pour modifier le volume:** Choisissez un porteur, puis modifiez ses données de niveau de sortie.
- **Pour modifier le timbre:** Choisissez un modulateur, puis modifiez ses données de niveau de sortie.
- **Pour modifier la variation périodique dans le volume:** Choisissez un porteur, puis modifiez ses données de générateur d'enveloppe.
- **Pour modifier la variation périodique dans le timbre:** Choisissez un modulateur, puis modifiez ses données de générateur d'enveloppe.

[Les sept types d'algorithmes
(motifs de disposition des opérateur)]

(Légende)

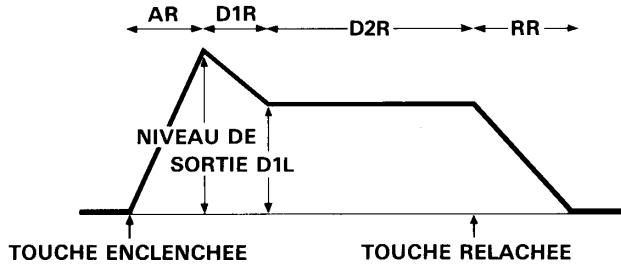


4 Choisissez le paramètre que vous voulez modifier.



Dès qu'un opérateur est choisi, la touche OUTPUT LEVEL s'enclenche et la valeur numérique du niveau de sortie de cet opérateur apparaît à droite, sur l'affichage TEMPO/(DATA). Si vous souhaitez changer d'abord le paramètre du niveau de sortie, procédez immédiatement à l'augmentation ou à la diminution de sa valeur numérique en son état.

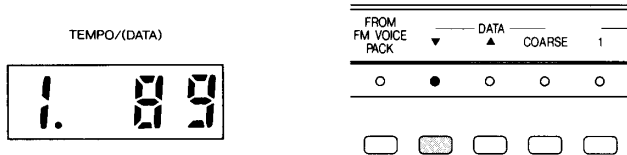
Si vous souhaitez changer les paramètres du générateur d'enveloppe, appuyez sur une des cinq touches ENVELOPE GENERATOR. La valeur préréglée du paramètre activé apparaît sur l'affichage TEMPO/(DATA), ce qui vous permet de changer la valeur de ce paramètre (le schéma ci-dessous illustre l'enveloppe d'un son soutenu).



Paramètre	Description	Largeur variable
NIVEAU DE SORTIE	Niveau de crête pour la sortie	0-99
AR (Taux d'attaque)	La vitesse à laquelle l'enveloppe atteint le niveau de crête après l'enclenchement de la touche.	0-31
D1R (Taux d'amortissement 1)	La vitesse à laquelle l'enveloppe chute du niveau de crête au niveau d'amortissement 1.	0-31
D1L (Taux de niveau d'amortissement 1)	Le niveau auquel le niveau de soutien commence.	0-15
D2R (Taux d'amortissement 2)	La vitesse à laquelle l'enveloppe chute du niveau d'amortissement 1 à son niveau de départ (si la valeur est "0", le niveau de soutien est maintenu).	0-31
RR (Taux de libération)	La vitesse à laquelle l'enveloppe retombe à sa valeur originale de départ après que la touche est libérée.	1-15

REMARQUE: Pour en savoir plus sur la manière dont le changement des paramètres affecte l'expression des voix, reportez-vous à "(Règles générales pour la modification du paramètre du niveau de sortie)" et à "(Règles générales pour la modification des paramètres du générateur d'enveloppe)", ci-à droite.

5 Utilisez les touches DATA pour augmenter ou diminuer la valeur numérique du paramètre.



Tout en faisant retentir la voix à monter, appuyez sur la touche "▼" ou "▲" de la section DATA pour augmenter ou diminuer respectivement la valeur numérique du paramètre choisi.

▼	A chaque poussée, diminue la valeur numérique affichée d'une unité.
▲	A chaque poussée, augmente la valeur numérique affichée d'une unité.
COARSE	Le fait d'appuyer sur la touche "▼" ou "▲" tout en maintenant la touche COARSE enfoncée diminue ou augmente fortement la valeur affichée. La valeur du niveau de sortie change de 10 unités à la fois et la valeur du générateur d'enveloppe change de 5 unités à la fois.

REMARQUE: Si vous changez les paramètres de la voix spécifiée pour le montage tout en appuyant sur les touches correspondantes, vous pouvez vérifier à l'audition comment la voix a été changée. Dans ce cas, vous pouvez procéder à une vérification aisée en réglant simplement la section ENSEMBLE de sorte que la voix montée retentisse.

[Règles générales pour la modification du paramètre du niveau de sortie]

Le paramètre du niveau de sortie joue un rôle important dans la définition du volume d'un porteur et du timbre d'un modulateur.

Pour les porteurs: changements en volume

NIVEAU DE SORTIE	▼	Diminue le niveau du volume (diminue la largeur d'impulsion des signaux de voix).
	▲	Augmente le niveau du volume (augmente la largeur d'impulsion des signaux de voix).

- Si la valeur numérique est trop diminuée, les notes deviendront pratiquement inaudibles et par conséquent, veillez à ne pas placer le niveau de sortie du porteur trop bas.

Pour les modulateurs: changements en timbre

NIVEAU DE SORTIE	▼	Ajoute de la douceur au timbre (comble la modulation).
	▲	Augmente la brillance du timbre (approfondit la modulation).

- Si la valeur numérique est augmentée, le bruit inhérent sera accentué. Par conséquent, pour garantir un timbre naturel, veillez à ne pas placer le niveau de sortie du modulateur trop haut.
- Au cas où un modulateur est sujet à la rétroaction (opérateur 4), le degré dans lequel le timbre change se voit multiplié, de sorte que l'augmentation de la valeur numérique augmente le tranchant du timbre.

[Règles générales pour la modification des paramètres du générateur d'enveloppe]

Pour les paramètres du générateur d'enveloppe, eux aussi, l'élément contrôlé varie selon si l'opérateur est un porteur ou un modulateur.

Pour les porteurs: changements dans la variation périodique du volume

TAUX D'ATTAQUE	▼	Retarde l'attaque des notes.
	▲	Accélère l'attaque des notes.
TAUX D'AMORTISSEMENT 1	▼	Allonge la durée d'atteinte du niveau de soutien.
	▲	Raccourcit la durée d'atteinte du niveau de soutien.
NIVEAU D'AMORTISSEMENT 1	▼	Diminue le volume du niveau de soutien.
	▲	Augmente le volume du niveau de soutien.
TAUX D'AMORTISSEMENT 2	▼	Allonge la durée du niveau de soutien ("0": maximum).
	▲	Raccourcit la durée du niveau de soutien pour une atténuation rapide.
TAUX DE LIBERATION	▼	Fait revenir doucement les notes à leur valeur originale de départ après libération des touches.
	▲	Fait revenir rapidement et précisément les notes à leur valeur originale de départ.

Pour les modulateurs: changements dans la variation périodique du timbre

TAUX D'ATTAQUE	▼	Fait lentement varier le timbre pendant l'attaque.
	▲	Fait rapidement varier le timbre pendant l'attaque.
TAUX D'AMORTISSEMENT 1	▼	Fait lentement varier le timbre jusqu'à atteindre le niveau de soutien.
	▲	Fait rapidement varier le timbre jusqu'à atteindre le niveau de soutien.
NIVEAU D'AMORTISSEMENT 1	▼	Ajoute de la douceur au timbre pendant le niveau de soutien.
	▲	Ajoute du tranchant au timbre pendant le niveau de soutien.
TAUX D'AMORTISSEMENT 2	▼	Fait lentement varier le timbre pendant le niveau de soutien.
	▲	Fait rapidement varier le timbre pendant le niveau de soutien.

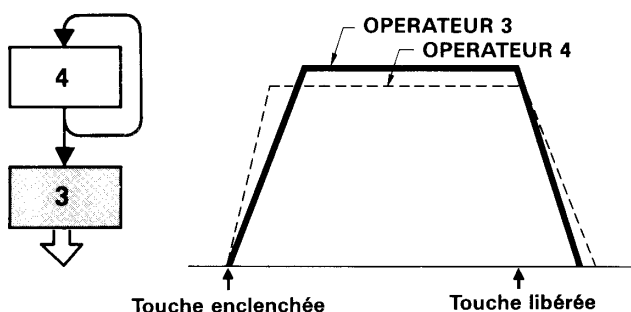
6 Si nécessaire, augmentez ou diminuez les valeurs des autres paramètres.
Enclenchez la touche d'un autre paramètre, puis modifiez sa valeur numérique en suivant les étapes 4 et 5.

7 Si nécessaire, changez les paramètres d'un autre opérateur.
Enclenchez la touche d'un autre opérateur de la section OPERATOR, puis modifiez les paramètres requis.

[Exemples de VOICE EDIT]

Ex. 1: Montage de COMBINATION 1

L'algorithme de COMBINATION 1 est le n°5, mais le niveau de sortie de l'opérateur constitue une exception en ce sens qu'il est réglé sur "0". Ceci signifie donc que seuls deux opérateurs, l'opérateur 3 (porteur) et l'opérateur 4 (modulateur) sont valides, pour permettre de monter facilement COMBINATION 1.



① Avant tout, modifiez le timbre en changeant le niveau de sortie du modulateur. Pendant que vous jouez les notes à titre de vérification, procédez aux démarches ci-dessous.

Procédure: Enclenchez les touches OPERATOR 4 et OUTPUT LEVEL.
Chaque fois que la touche ▲ est enfoncée, la brillance et la raideur du timbre augmentent.
Chaque fois que la touche ▼ est enfoncée, la douceur du timbre augmente.

② Ensuite, modifiez le taux d'attaque des notes. Etant donnée que la vitesse est déterminée principalement par la variation du volume, un paramètre du générateur d'enveloppe pour les porteurs doit être changé.

Procédure: Enclenchez les touches OPERATOR 3 et AR (taux d'attaque).
Chaque fois que la touche ▲ est enfoncée, le taux d'attaque augmente.
Chaque fois que la touche ▼ est enfoncée, le taux d'attaque diminue.

*Bien que le niveau de sortie de l'opérateur 4 soit réglé sur "0", ses autres paramètres, ainsi que les paramètres de l'opérateur 2, sont réglés de sorte que les 4 notes (un octave plus haut) puissent être ajoutées. Pour utiliser le son des orgues avec les 4 notes supplémentaires, essayez de relever le niveau de sortie de l'opérateur 1.

Ex. 2: Accentuation du "souffle" de FLUTE

Avec la voix FLUTE de l'algorithme n°4, le bruit représentant le "souffle" du son de la flûte peut être accentué en changeant simplement le niveau de sortie du modulateur.

Procédure: Enclenchez les touches OPERATOR 2 et OUTPUT LEVEL.
Chaque fois que la touche ▲ est enfoncée, le bruit du souffle augmente.

Ex. 3: Modification de ELECTRIC PIANO en un timbre plus dur

Avec la voix ELECTRIC PIANO de l'algorithme n°5, la procédure ci-dessous accentue la "frappe" pour produire une sensation plus forte. Dans ce cas, le paramètre du niveau de sortie du modulateur sujet à la rétroaction doit être changé.

Procédure: Enclenchez les touches OPERATOR 4 et OUTPUT LEVEL.
Chaque fois que la touche ▲ est enfoncée, la sensation se fait plus forte.

TAUX DE LIBERATION	▼	Fait lentement varier le timbre après libération des touches.
	▲	Fait rapidement varier le timbre après libération des touches.

- Le paramètre du niveau d'amortissement 1 (D1L) est déterminé en fonction de la valeur du niveau de sortie de cet opérateur.
- Si les paramètres du générateur d'enveloppe sont réglés sur des valeurs très différentes pour les porteurs et les modulateurs, les variations du volume et du timbre vont dévier plus longuement que prévu. Sauf dans les cas où vous souhaitez créer un effet de timbre spécial, veillez en général à régler les enveloppes des porteurs et des modulateurs aussi identiquement que possible.

Ex. 4: Application d'un effet WOW sur l'attaque de BRASS

Cet exemple change un paramètre du générateur d'enveloppe d'un modulateur pour modifier la manière dont le timbre varie avec la durée. Spécifiez BRASS de l'algorithme n°3, puis procédez aux démarches ci-dessous.

Procédure: Enclenchez les touches OPERATOR 4 et D1L (niveau d'amortissement 1).
Chaque fois que la touche ▼ est enfoncée, le degré dans lequel le timbre varie augmente.

Chaque fois que le paramètre du niveau d'amortissement 1 est abaissé par la procédure ci-dessus, BRASS contient alors une sensation similaire à l'effet WOW, mais la synchronisation est légèrement décalée. Pour accélérer cette synchronisation, procédez aux démarches ci-dessous.

Procédure: Enclenchez les touches OPERATOR 4 et D1R (taux d'amortissement 1).
Chaque fois que la touche ▲ est enfoncée, la vitesse à laquelle le timbre varie est augmentée.

Ex. 5: Raccourcissement des notes de TIMPANI

En changeant le paramètre du générateur d'enveloppe d'un porteur, il est possible de modifier la manière dont le volume varie avec la durée. Avec TIMPANI de l'algorithme n°3, suivez les démarches ci-dessous et les notes vont sembler s'évanouir immédiatement.

Procédure: Enclenchez les touches OPERATOR 1 et D2R (niveau d'amortissement 2).
Appuyez sur la touche ▲ pour obtenir une plus grande augmentation de la valeur D2R.

Pendant qu'une touche est maintenue enfoncée, le paramètre du taux d'amortissement 2 détermine la vitesse à laquelle le volume chute vers "0". Comme le taux d'amortissement 2 a été accéléré dans cet exemple, le fait de maintenir les touches enfoncées va provoquer l'évanouissement immédiat des notes. Cependant, comme RR (taux de libération) est relativement bas, les notes vont être soutenues si vos doigts quittent rapidement les notes.

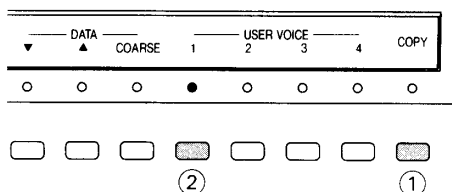
Ex. 6: Modification de ELECTRIC PIANO en une voix ressemblant à un ensemble consistué de deux instruments

Bien que l'algorithme de ELECTRIC PIANO soit le n°5, cet algorithme consiste en deux porteurs dont chacun fournit des signaux de voix, comme illustré page 27. Par conséquent, le fait de changer les paramètres des porteurs permet à une voix de faire sonner les notes de deux instruments différents. Les données préréglées de tous les opérateurs, ainsi que leurs échantillons de montage sont illustrés ci-dessous pour votre référence personnelle.

OP	O.L.	AR	DIR	DIL	D2R	RR
1	95→91	26→15	13→16	14→14	7→0	8→6
2	75→82	30→13	6→8	14→13	5→0	6→6
3	79→75	24→24	10→10	11→13	7→3	7→2
4	59→71	31→31	13→10	9→14	8→5	9→3

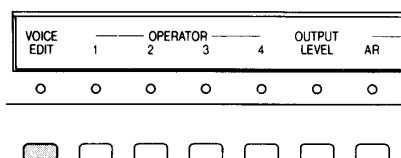
Enregistrement d'une voix de l'utilisateur

- 8** Tout en maintenant la touche COPY ① enfoncée, appuyez sur une touche numérique ② de la section USER VOICE.



La touche numérique enfoncée clignote, indiquant par là que les données de la voix à monter ont été enregistrées sur cette touche.

- 9** L'enregistrement terminé, libérez la touche VOICE EDIT.



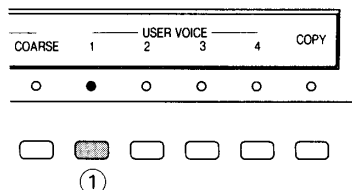
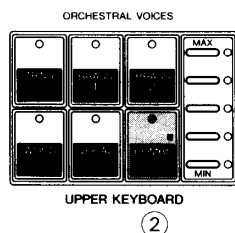
Si nécessaire, utilisez les mêmes démarches pour monter et enregistrer une autre voix.

REMARQUE: Lorsque les touches sont enfoncées après que la touche VOICE EDIT a été libérée, la voix retentira en son état antérieur au montage. Ecoutez la voix d'avant le montage pour comparer le son des notes.

ATTENTION: Ne relâchez jamais la touche VOICE EDIT avant d'avoir terminé l'enregistrement. En effet, dès que la touche VOICE EDIT est libérée, toutes les données montées seront effacées. Ce point mérite toute votre attention étant donné que la touche VOICE EDIT va se libérer par le changement de l'écran d'affichage de MULTI MENU.

Rappel d'une voix de l'utilisateur enregistrée

- 10** Tout en maintenant une touche numérique enfoncée de la section USER VOICE ①, appuyez sur une touche pointée du panneau ②.



Le témoin de la touche pointée enfoncée clignote, indiquant par là que la voix de l'utilisateur, c'est-à-dire, la voix montée, qui a été enregistrée sur la touche numérique enfoncée, a été assignée à cette touche pointée (voir page 24).

REMARQUE: Les voix de l'utilisateur peuvent être manipulées de la même manière que les voix des VOICE MENU. Par conséquent, les voix de l'utilisateur enregistrées peuvent être librement assignées aux touches pointées de toute section de voix.

- 11** Enclenchez la touche pointée assignée, puis jouez les notes.

Si vous enclenchez la touche pointée assignée, réglez son niveau de volume et la section ENSEMBLE, puis jouez les notes et la voix de l'utilisateur enregistrée retentira.

REMARQUE: Pour annuler l'attribution d'une voix de l'utilisateur et rétablir la voix originale indiquée sur la touche pointée, affichez l'écran VOICE MENU 3 de MULTI MENU, puis appuyez sur cette touche pointée, tout en maintenant la touche ORIGINAL VOICE, à droite, enfoncée. En outre, lorsque vous appuyez sur une touche qui a été assignée à une voix de l'utilisateur, une des touches numériques de USER VOICE s'allume de sorte que vous pouvez vérifier quelle voix a été assignée.

[Nouveau montage d'une voix de l'utilisateur enregistrée]

Pour monter à nouveau les données d'une voix de l'utilisateur qui a déjà été enregistrée, procédez aux démarches suivantes.

- Assignez la voix enregistrée à une touche pointée du panneau.
- Tout en maintenant la touche VOICE EDIT enfoncée, appuyez sur la touche pointée assignée à la voix de l'utilisateur.

Les démarches ci-dessus vont spécifier la voix de l'utilisateur enregistrée, de sorte que les paramètres de voix puissent être modifiés.

[Enregistrement d'une voix sans montage]

Une voix spécifiée peut être également enregistrée sans être au préalable montée. Cette caractéristique vous permet de transférer une voix dans une autre section de voix, pour l'y utiliser. Les démarches sont les suivantes.

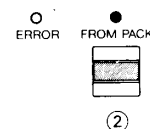
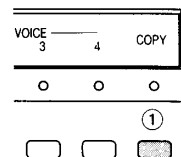
- Après avoir spécifié une voix sur le panneau, enregistrez-la en temps que voix de l'utilisateur sans changer ses paramètres.
- Ensuite, assignez la voix enregistrée du panneau à une touche pointée d'une autre section de voix.

[Mémoire sur un accu mémoire RAM]

Le transfert sur un accu mémoire vous permet de transférer les données des voix de l'utilisateur enregistrées avec les données REGISTRATION MEMORY et/ou les données C.S.P./R.S.P. sur un accu mémoire RAM. De plus, le transfert sur l'accu mémoire vous permet de rappeler les données de l'accu mémoire RAM sur l'Electone (voir page 20).

[Copie partielle d'un accu mémoire RAM]

Parmi les données transférées sur l'accu mémoire RAM, vous ne pouvez que rappeler les données de voix de l'utilisateur.



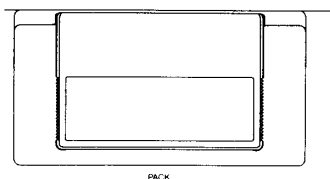
Après avoir inséré l'accu mémoire RAM, maintenez la touche COPY ① de l'écran VOICE EDIT de MULTI MENU enfoncée et appuyez sur la touche FROM PACK ②. Seules les données de voix de l'utilisateur seront rappelées sur l'Electone.

En outre, en maintenant la touche COPY enfoncée et en appuyant sur la touche TO PACK, vous pouvez ne transférer que les données de voix de l'utilisateur sur l'accu mémoire RAM.

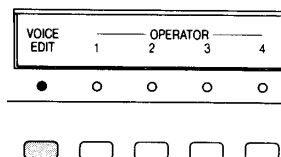
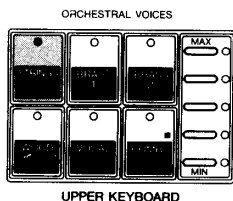
Rappel et enregistrement d'une voix d'un accu mémoire FM VOICE

1 Insérez l'accu mémoire FM VOICE dans l'Electone.

Insérez l'accu mémoire FM VOICE, en option, avec son étiquette tournée vers le haut. Le témoin vert READY s'allume.

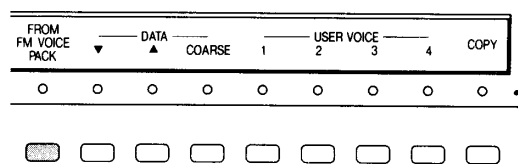
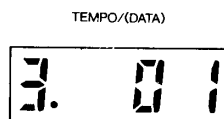


2 Tout en maintenant la touche VOICE EDIT enfoncée, appuyez sur une touche des voix du panneau.



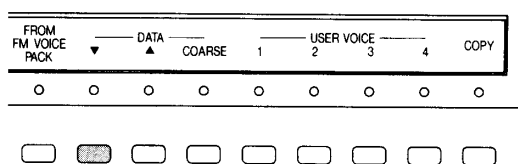
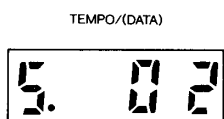
Avant d'appeler une voix de l'accu mémoire FM VOICE, spécifiez une des voix du panneau, afin d'entrer en mode VOICE EDIT. Une voix du panneau est spécifiée pour déterminer de quelle section de voix la voix de l'accu mémoire FM VOICE va retentir, lors de la vérification. Veuillez également à régler le niveau de volume et la section ENSEMBLE en fonction de la voix spécifiée.

3 Appuyez sur la touche FROM FM VOICE PACK.



Le fait d'appuyer sur la touche FROM FM VOICE PACK va appeler le premier item des données de voix.

4 Utilisez les touches DATA pour choisir le nombre de voix que vous souhaitez appeler.



Tout en vous reportant à la liste des voix qui accompagne l'accu mémoire FM VOICE, vérifiez le numéro de la voix que vous souhaitez appeler. Après confirmation de ce numéro, appuyez sur les touches "▼" et "▲" de la section DATA jusqu'à ce que le numéro apparaisse sur l'affichage TEMPO/(DATA) (le chiffre, à la droite de l'affichage, est le numéro d'algorithme de cette voix).

▼	A chaque pression, augmente le n° de la voix d'une unité à la fois.
▲	A chaque pression, diminue le n° de la voix d'une unité à la fois.
COARSE	Chaque fois que cette touche est enfoncée avec la touche "▼" ou "▲" respectivement, celle-ci augmente ou diminue le n° de la voix affiché par tranche de 10 unités.

5 Faites retentir la voix appelée et décidez de l'enregistrer ou non.

Le fait d'appuyer sur les touches du clavier correspondant à la voix du panneau spécifiée initialement fait retentir la voix appelée. Ecoutez le son et décidez de l'enregistrer ou non.

REMARQUE: Avant d'enregistrer une voix appelée, vous pouvez monter ses paramètres pour modifier l'expression de cette voix (voir "(Montage d'une voix d'un accu mémoire FM VOICE)", ci-à droite).

6 Tout en maintenant la touche COPY enfoncée, appuyez sur une touche numérique de la section USER VOICE pour enregistrer la voix appelée.

La procédure d'enregistrement de la voix rappelée de l'accu mémoire FM VOICE est identique à celle utilisée pour le montage d'une voix prérégulée de l'Electone (voir page 30). Si nécessaire, utilisez la même procédure pour appeler et enregistrer une autre voix de l'accu mémoire FM VOICE.

[Montage d'une voix d'un accu mémoire FM VOICE]

Une voix de l'accu mémoire FM VOICE qui a été appelée par les mêmes démarches décrites à gauche, peut être montée de la même manière qu'une voix prérégulée de l'Electone. Si nécessaire, modifiez les paramètres de cette voix avant de l'enregistrer (voir page 28).

- Lorsqu'une voix de l'accu mémoire FM VOICE est appelée, le n° de l'algorithme apparaît à la gauche de l'affichage TEMPO/(DATA). Après vérification de l'algorithme, décidez de quel(s) opérateur(s) changer les paramètres.
- Dès que la voix est appelée, tous les témoins OPERATOR s'éteignent. Lorsque vous appuyez sur la touche de l'opérateur dont vous souhaitez changer les paramètres, son témoin s'allume et la valeur numérique du paramètre prérégulé apparaît à droite de l'affichage TEMPO/(DATA).

[Rappel d'une voix de l'accu mémoire FM VOICE enregistrée]

La procédure de rappel d'une voix enregistrée d'un accu mémoire FM VOICE est identique à celle du montage et de l'enregistrement d'une voix prérégulée de l'Electone en temps que voix de l'utilisateur. Tout en maintenant la touche numérique de la voix de l'utilisateur enregistrée, appuyez sur une touche pointée du panneau. Le témoin de cette touche pointée se met à clignoter, indiquant par là qu'elle a été assignée à la voix enregistrée. Si, par la suite, vous enclenchez la touche pointée assignée, réglez son niveau de volume et la section ENSEMBLE, puis jouez sur le clavier et la voix enregistrée retentira (voir page 30).

[Mémorisation des voix de l'accu mémoire FM VOICE enregistrées]

Identique aux cas de montage et d'enregistrement des voix prérégulées de l'Electone, l'opération de transfert sur un accu mémoire vous permet de transférer des données des voix enregistrées de l'accu mémoire FM VOICE sur un accu mémoire RAM. En outre, l'utilisation de la touche COPY vous permet de ne copier que les données de voix de l'utilisateur (voir page 30).

[Réception de données de voix par MIDI]

Au lieu d'appeler les données de voix d'un accu mémoire FM VOICE puis de les enregistrer, il est possible de créer des données de voix à l'aide d'un ordinateur personnel, etc. et de recevoir ces données sur l'Electone via MIDI. Les données reçues peuvent être directement enregistrées sur une touche numérique de la section USER VOICE.

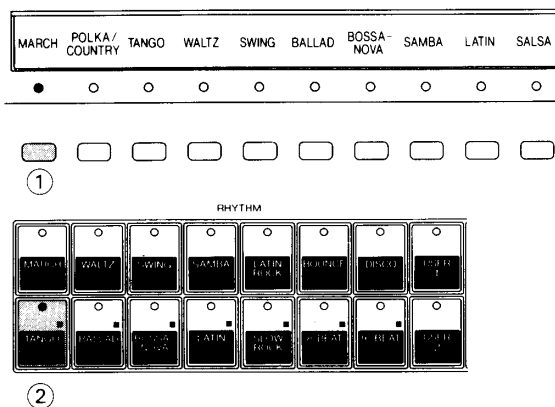
6

RHYTHM MENU

Une incroyable variété de motifs rythmiques peut être assignée aux touches pointées de la section RHYTHM.

Attribution d'un motif

- 1 Tout en maintenant une touche de RHYTHM MENU enfoncée ①, appuyez sur une touche pointée ②.

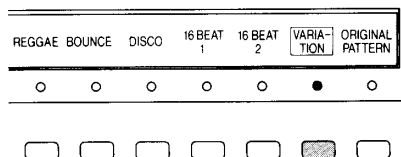


Le témoin de la touche enfoncée se met à clignoter, indiquant par là que le motif rythmique de RHYTHM MENU a été assigné à cette touche pointée. A présent essayez d'assigner différents motifs sur d'autres touches pointées en utilisant la même procédure.

Touches attribuables: Les sept touches pointées du panneau, de TANGO à 16 BEAT.
Motifs attribuables: Les 18 motifs rythmiques de RHYTHM MENU et leur motif correspondant.

REMARQUE: Certains motifs rythmiques du panneau et ceux de RHYTHM MENU portent les mêmes noms, mais leur contenu respectif diffère.

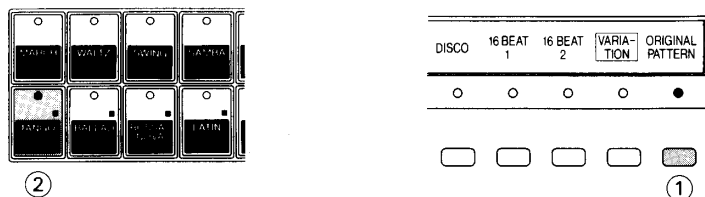
- 2 Si nécessaire, enclenchez la touche VARIATION, puis procédez à l'étape 1 ci-dessus.



En enclenchant la touche VARIATION puis en procédant à l'étape 1 ci-dessus, vous pouvez alors assigner un motif de variation à une touche pointée.

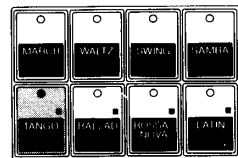
Rétablissement d'un motif original

Tout en maintenant la touche ORIGINAL PATTERN ① enfoncée, appuyez sur la touche pointée ②.



Pour annuler le motif RHYTHM MENU assigné à une touche pointée et rétablir le motif de la touche du panneau, maintenez la touche ORIGINAL PATTERN, à droite, enfoncée, puis appuyez sur la touche pointée en question. Le témoin de la touche pointée clignote, indiquant par là que le motif du panneau a été rétabli. Pour annuler les motifs RHYTHM MENU assignés à plusieurs touches pointées et rétablir leur motif du panneau, maintenez la touche ORIGINAL PATTERN enfoncée et appuyez, dans l'ordre, sur les touches pointées concernées.

[Vérification du motif assigné à une touche pointée]



Pour vérifier quel motif a été assigné à une touche pointée, appuyez simplement sur cette touche.

Si un motif RHYTHM MENU a été assigné: Aussi longtemps que la touche pointée est maintenue enfoncée, le témoin du motif assigné, parmi les 18 motifs rythmiques de RHYTHM MENU, reste allumé. Si un motif de variation a été assigné, dans ce cas, le témoin VARIATION s'allume aussi. Sur le HS-8, le nom du motif apparaît sur l'affichage GUIDE.

Si un motif RHYTHM MENU n'a pas été assigné: Aussi longtemps que la touche pointée est maintenue enfoncée, le témoin ORIGINAL PATTERN, à droite, reste allumé. Sur le HS-8, la mention "ORIGINAL" apparaît sur l'affichage GUIDE.

[Mémorisation des données assignées]

Les données qui décrivent quels motifs sont assignés aux touches pointées peuvent être mémorisées dans REGISTRATION MEMORY. Essayez d'assigner différents motifs de RHYTHM MENU à différentes touches numériques de REGISTRATION MEMORY, en vérifiant chaque enregistrement. Comme il est possible de modifier l'enregistrement par simple pression sur la touche, vous pouvez alors modifier aisément les motifs rythmiques assignés aux touches pointées (voir page 18).

[Montage des motifs rythmiques]

Les motifs de RHYTHM MENU du panneau peuvent être montés par R.P.P. (RHYTHM PATTERN PROGRAMMER). Avant de monter un motif RHYTHM MENU, assignez-le d'abord à une touche pointée du panneau (voir page 34).

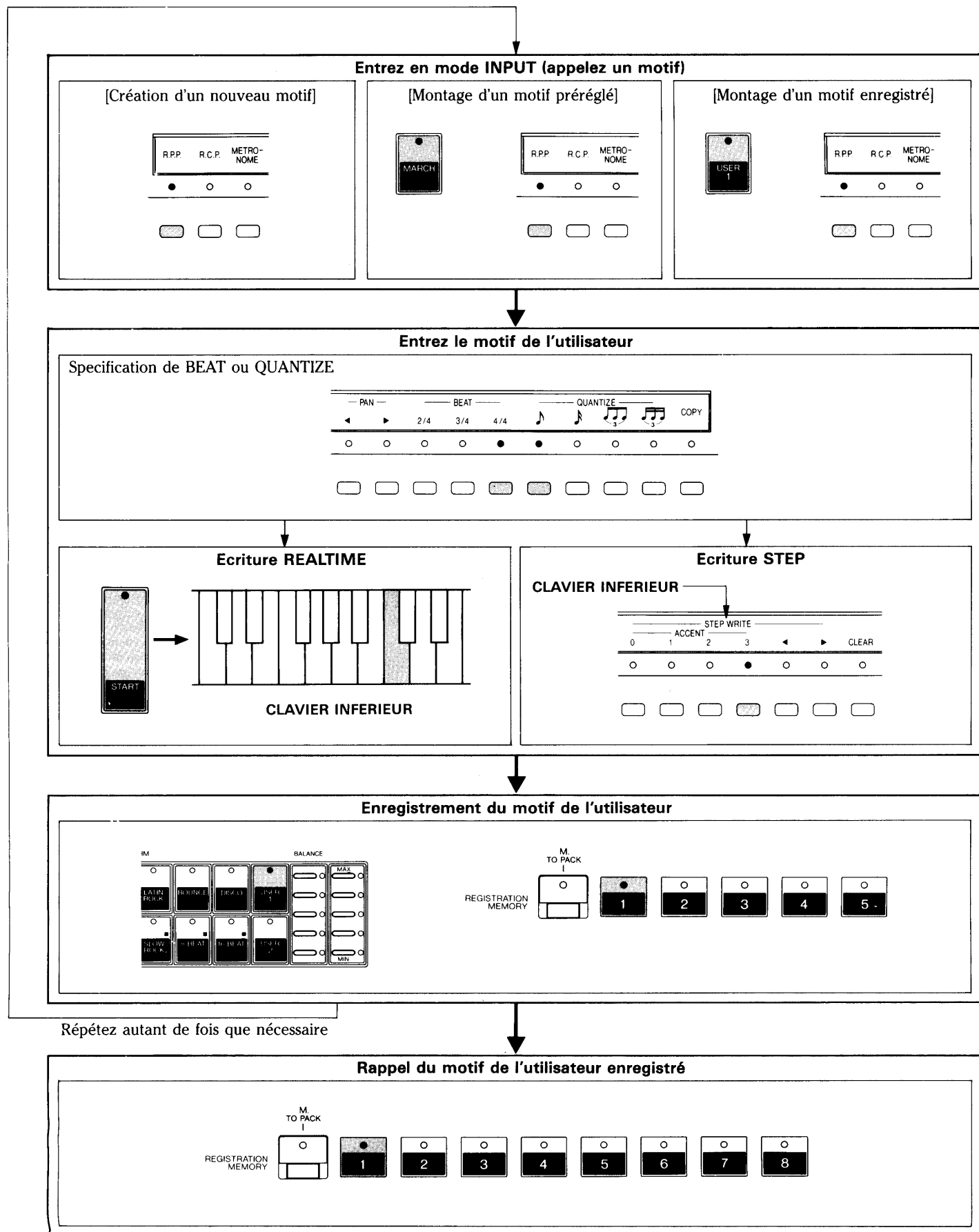
[Au sujet de l'utilisation de RHYTHM MENU]

- Lors de la pose d'un motif RHYTHM MENU qui a été assigné à une touche pointée, FILL IN 1, FILL IN 2, ARPEGGIO CHORD et les motifs de basse de AUTO BASS CHORD produiront chacun le motif qui s'adapte le mieux au motif rythmique.
- Les données qui décrivent l'attribution des motifs RHYTHM MENU aux touches pointées seront sauvegardées (pendant une semaine environ), même si l'appareil est mis hors tension.

7-(1) R.P.P. (Programmeur de motif rythmique)

Un motif rythmique, un motif de remplissage, etc., peut être créé ou monté, au choix, puis enregistré comme motif de l'utilisateur.

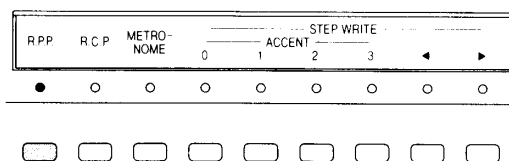
[Aperçu du fonctionnement de R.P.P.]



Entrée en mode INPUT

Création d'un nouveau motif

1-(a) Appuyez sur la touche R.P.P.

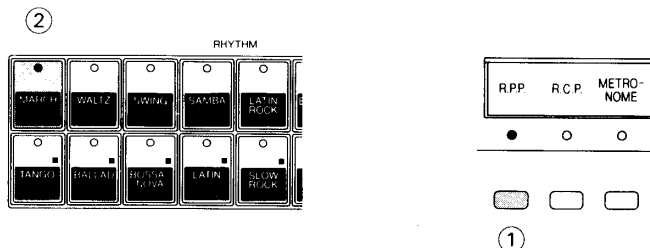


Pour entrer un motif rythmique ou un motif de remplissage en partant de rien, appuyez simplement sur la touche R.P.P. Le témoin R.P.P. s'allume, indiquant par là que le nouveau motif peut être entré.

REMARQUE: Si un nouveau motif doit être créé, ce motif doit être complètement "vide" avant d'être entré, de sorte que vous pouvez librement entrer votre propre motif à l'aide des sons instrumentaux souhaités.

Montage d'un motif préregistré

1-(b) Tout en maintenant la touche R.P.P. ① enfoncée, appuyez sur la touche du motif à monter ②.



Pour monter, c'est-à-dire, ajouter, corriger, effacer, etc., un motif préregistré, appelez ce motif en maintenant la touche R.P.P. enfoncée et en appuyant sur la touche correspondant à ce motif préregistré. Le témoin R.P.P. s'allume, indiquant par là que le montage peut être effectué. Les motifs préregistrés qui peuvent être rappelés, ainsi que leur procédure de rappel sont décrits ci-dessous.

Motif rythmique de panneau	Tout en maintenant la touche R.P.P. enfoncée, appuyez sur la touche du motif que vous souhaitez monter.
Motif RHYTHM MENU	Assignez un motif RHYTHM MENU (un parmi les 18 motifs ordinaires et leur motif de variation correspondant) à une touche pointée. Ensuite, tout en maintenant la touche R.P.P. enfoncée, appuyez sur la touche pointée du motif que vous souhaitez monter (voir page 32).
Motif de remplissage	Choisissez un motif rythmique du panneau ou de RHYTHM MENU. Ensuite, tout en maintenant la touche R.P.P. enfoncée, appuyez sur la touche FILL IN 1 ou FILL IN 2.
Motif de finale	Choisissez un motif rythmique du panneau ou de RHYTHM MENU. Ensuite, tout en maintenant la touche R.P.P. enfoncée, appuyez sur la touche INTRO./ENDING.

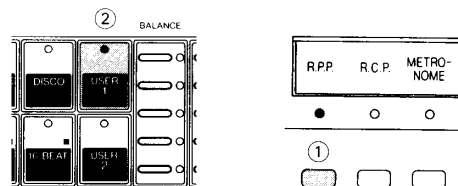
REMARQUES: Si vous souhaitez rappeler un motif rythmique indiqué sur une touche pointée, c'est-à-dire, son motif original, faites apparaître tout d'abord le RHYTHM MENU de MULTI MENU, puis appuyez sur la touche pointée et vérifiez si le témoin ORIGINAL PATTERN s'allume. Si c'est un témoin autre que ORIGINAL PATTERN qui s'allume, ceci signifie qu'un motif RHYTHM MENU a été assigné à cette touche pointée. Dans ce cas, appuyez sur la touche pointée tout en maintenant la touche ORIGINAL PATTERN enfoncée, pour annuler son attribution, puis procédez à l'étape 1-(b) (voir page 32).

Dès le moment où la touche R.P.P. est enfoncée, jusqu'à ce que la touche du motif à monter soit à son tour enfoncée, la mention "SEL" apparaît sur l'affichage TEMPO/(DATA), indiquant par là que le motif à monter peut être choisi.

[Montage d'un motif enregistré]

Un motif nouvellement créé ou monté sera enregistré sur une touche numérique de REGISTRATION MEMORY. Si vous souhaitez monter un motif précédemment enregistré, rappelez le motif comme suit.

- Appuyez sur la touche numérique de l'enregistrement désiré pour assigner le motif que vous souhaitez monter sur une touche USER (voir page 38).
- Tout en maintenant la touche R.P.P. enfoncée ①, appuyez sur une touche USER (USER 1, USER 2, ou USER FILL IN) ②.



[Si vous appelez le mauvais motif préregistré]

Si vous avez rappelé par inadvertance le mauvais motif, libérez la touche R.P.P. puis procédez à nouveau à l'étape 1-(b) pour rappeler le motif. Le témoin R.P.P. s'allume, indiquant par là que l'on est entré en mode INPUT et que vous pouvez à présent modifier le motif rythmique du panneau.

[Nombre de barres mémorisable]

Lorsque vous créez un nouveau motif ou que vous montez un motif préregistré, vous ne pouvez entrer que deux barres maximum. Au cours de la lecture, votre motif de deux barres sera répété.

- Le motif rythmique préregistré consiste en huit barres, mais seules les deux premières barres peuvent être rappelées pour le montage.
- Le motif de remplissage préregistré consiste en une barre, mais il est possible de monter deux barres et d'enregistrer ce motif à deux barres.
- Si vous créez et enregistrez un motif de remplissage à deux barres, vous pouvez alors rappeler tout le motif que vous avez créé en appuyant sur la touche USER FILL IN, toutes les deux barres.

[Au sujet de l'enregistrement d'un motif d'entrée]

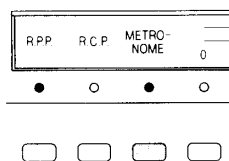
Un motif nouvellement créé ou monté peut être enregistré en temps que motif rythmique de l'utilisateur ou que motif de remplissage de l'utilisateur (voir page 38).

- Vous pouvez librement choisir d'enregistrer un nouveau motif comme motif rythmique de l'utilisateur ou comme motif de remplissage de l'utilisateur.
- De plus, lorsqu'un motif rythmique préregistré, un motif de remplissage ou un motif de finale a été monté, vous pouvez librement choisir d'enregistrer le motif monté comme motif rythmique de l'utilisateur ou comme motif de remplissage de l'utilisateur.

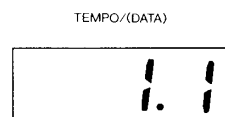
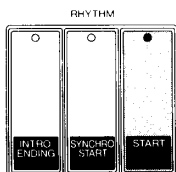
Création d'un nouveau motif par écriture REALTIME

4-(a) Enclenchez le METRONOME.

Pour obtenir une ligne de conduite pour votre synchronisation d'entrée, enclenchez METRONOME. Lorsque la touche START est enclenchée, ce son de métronome est audible, mais n'est pas entré comme motif.

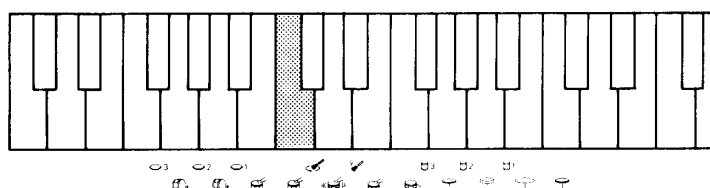


5-(a) Lancez le rythme.



Le son du métronome retentit et le numéro de la barre et de la mesure apparaissent sur l'affichage TEMPO/(DATA). Avant de commencer à entrer les notes, utilisez le réglage de tempo pour régler le tempo à la vitesse à laquelle vous pouvez aisément procéder aux entrées.

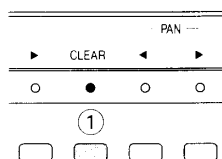
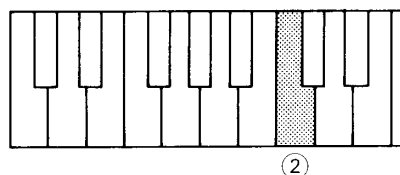
6-(a) Appuyez sur la touche souhaitée du clavier inférieur pour entrer un motif.



Avant tout, examinez les desseins situés sous le clavier inférieur pour voir ce qui correspond à l'instrument rythmique que vous souhaitez entrer. Après confirmation, frappez cette touche comme si vous frappiez la batterie avec une baguette de tambour, tout en observant les nombres de barres et de mesures affichés. Le son de l'instrument correspondant à la touche frappée retentira et sera entré comme motif.

REMARQUES: Si l'entrée dépasse la dernière mesure de la deuxième barre, elle revient à la première mesure de la première barre, ce qui vous permet de continuer à ajouter les notes manquantes dans le motif entré. En frappant plusieurs touches, vous pouvez entrer simultanément un motif constitué de plusieurs sons d'instruments. La fonction de toucher initial du clavier inférieur peut être utilisée pour contrôler de manière précise le volume des sons des instruments, ce qui vous permet d'ajouter des accentuations sur le motif à entrer (cette fonction est opérationnelle indépendamment de l'état de marche/arrêt de la section TOUCH TONE).

7-(a) Si vous vous êtes trompé au cours de l'entrée, maintenez la touche CLEAR enfoncée ① et appuyez sur la touche du clavier inférieur qui correspond au son de l'instrument que vous souhaitez effacer ②.



Seul le motif du son de l'instrument correspondant à la touche enfoncée est effacé.

8-(a) Appuyez sur une autre touche du clavier inférieur pour entrer le motif d'un autre son d'instrument.

Changez le son de l'instrument à enregistrer et écrivez séquentiellement un autre motif. Vous pouvez entrer un maximum de huit sons d'instrument.

REMARQUE: Au début, il est préférable de régler QUANTIZE sur la plus grande valeur possible pour que vous puissiez entrer le son de l'instrument qui permette de maintenir un rythme simple. Ensuite, QUANTIZE devrait être modifiée à une valeur plus précise pour que vous puissiez entrer des sons d'instruments qui représentent des motifs plus complexes (voir page 35).

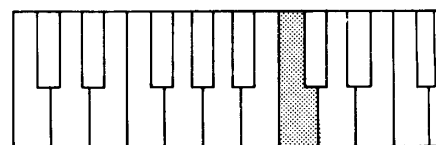
ATTENTION: Lorsque les huit sons d'instrument ont été entrés, il est alors impossible d'en entrer d'autre. Si vous effacez un de ces huit sons, vous pouvez alors en ajouter un autre.

9-(a) Arrêtez le rythme pour conclure l'opération d'écriture REALTIME.

[Création d'un nouveau motif par écriture STEP]

Entrez d'abord en mode INPUT, puis spécifiez les valeurs BEAT et QUANTIZE (voir pages 34 et 35).

(a) Appuyez sur une touche du clavier inférieur pour spécifier le son de l'instrument à entrer.

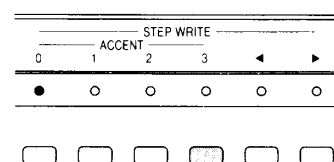
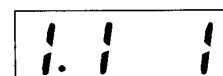


Le son de l'instrument correspondant à la touche enfoncée retentit et vous ne pouvez qu'entrer le son de l'instrument spécifié.

Sur HS-8, la spécification du son de l'instrument fait apparaître son nom sur l'affichage GUIDE.

(b) Appuyez sur une des touches ACCENT pour entrer le motif.

TEMPO/(DATA)



L'affichage TEMPO/(DATA) fait apparaître la position à laquelle l'entrée doit être effectuée, indiquant la barre actuelle et la mesure, ainsi la position dans cette mesure (de gauche à droite). Au cours de la vérification de la position d'entrée, appuyez sur une touche ACCENT pour une note ou un silence (pendant la création d'un nouveau motif, le témoin "0" s'allume pendant l'entrée des notes, étant donné qu'aucune donnée n'a été entrée à chaque position d'entrée).

1, 2 ou 3: En appuyant sur une de ces touches, une note du son de l'instrument spécifié est entrée à la position courante. Comme "3" spécifie le volume maximum et que "1" spécifie le volume minimum, essayez de modifier le volume en fonction de la position d'entrée pour pouvoir appliquer des accents "vivants" au motif.

0: En appuyant sur cette touche, un silence (un "blanc") est entré. Appuyez sur "0" si vous ne souhaitez pas entrer de note à cette position.

Lorsque la touche ACCENT est enfoncée, la position d'entrée est automatiquement avancée en fonction du réglage actuel QUANTIZE. Dans ce cas, répétez simplement l'entrée séquentielle. Remarquez que vous pouvez utiliser les touches ◀ ou ▶ pour faire avancer ou reculer la position d'entrée.

(c) Spécifiez un autre son d'instrument sur le clavier inférieur, puis entrez un autre motif en suivant la même procédure.

Le motif d'entrée peut être à tout moment vérifié à l'audition, en lançant le rythme.

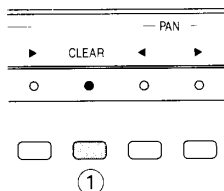
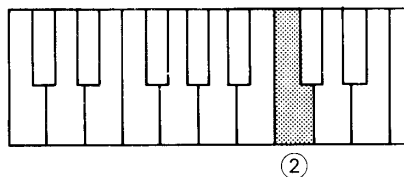
- Le motif d'entrée peut être à tout moment vérifié à l'audition, en lançant le rythme.
- Lorsque vous avez entré huit sons d'instruments, vous ne pouvez plus en entrer d'autre.

[Effacement général]

Lorsque la touche C, à gauche du clavier inférieur, est enfoncée alors que la touche CLEAR est maintenue enfoncée, les motifs d'entrée de tous les instruments seront effacés. Cette fonction est pratique lorsque vous souhaitez recommencer l'entrée depuis le début.

Montage d'un motif préregistré (ou d'un motif de l'utilisateur enregistré) par écriture REALTIME

- 4-(b)** Tout en maintenant la touche **CLEAR** enfoncée ①, appuyez sur la touche du clavier inférieur ② qui correspond au son de l'instrument que vous souhaitez monter.

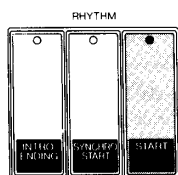


Un motif préregistré consiste en huit sons d'instruments au maximum. Parmi ces huit sons, effacez le motif du son de l'instrument que vous souhaitez monter (en ce qui concerne les sons d'instruments compris dans chaque motif préregistré, reportez-vous à la "Liste des instruments du rythme", séparée).

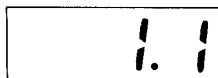
REMARQUE: Pour ajouter quelques notes avec le même son d'instrument sans effacer le motif préregistré, il est inutile de procéder à l'opération **CLEAR**.

ATTENTION: Après avoir préregistré un motif constitué de huit sons d'instruments, il est alors impossible d'entrer d'autres motifs. Si vous souhaitez entrer un autre motif de son d'instrument, effacez avant tout un des huit motifs existant.

- 5-(b)** Lancez le rythme.

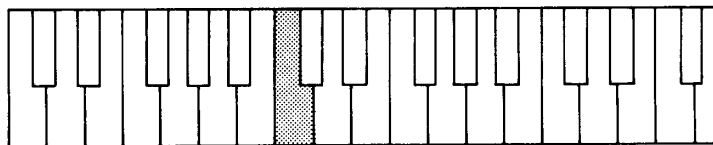


TEMPO/(DATA)



Réglez le tempo à la vitesse à laquelle vous pouvez aisément procéder aux entrées.

- 6-(b)** Appuyez sur les touches du clavier inférieur pour entrer un motif.



Tout en écoutant les motifs des sons d'instrument que vous n'avez pas effacés, frappez la touche du clavier inférieur au moment voulu. Le son de l'instrument correspondant à la touche enfoncée retentit et est alors entré comme nouveau motif.

REMARQUES: Si l'entrée dépasse la dernière mesure de la deuxième barre, elle revient à la première mesure de la première barre, ce qui vous permet de continuer à ajouter les notes manquantes dans le motif entré. Le son de l'instrument qui vient d'être entré doit être différent de celui qui vient d'être effacé. Essayez d'entrer un son d'instrument autre que celui préregistré. La fonction de toucher initial du clavier inférieur peut être utilisée pour contrôler de manière précise le volume des sons des instruments, ce qui vous permet d'ajouter des accentuations sur le motif à entrer (cette fonction est opérationnelle indépendamment de l'état de marche/arrêt de la section **TOUCH TONE**).

- 7-(b)** Si vous vous êtes trompé au cours de l'entrée, maintenez la touche **CLEAR** enfoncée et appuyez sur la touche du clavier inférieur qui correspond au son de l'instrument que vous souhaitez effacer.

Seul le motif du son de l'instrument correspondant à la touche enfoncée est effacé.

- 8-(b)** Montez les motifs des autres sons d'instruments comme requis.

- 9-(b)** Arrêtez le rythme pour conclure l'opération d'entrée d'écriture **REALTIME**.

[Montage d'un motif préregistré ou d'un motif de l'utilisateur enregistré par écriture STEP]

- (a) Appuyez sur une touche du clavier inférieur pour spécifier le son de l'instrument que vous souhaitez monter.

Appuyez sur une seule touche qui correspond au son de l'instrument que vous voulez monter. Le son de l'instrument correspondant à la touche enfoncée retentit et il est alors possible de procéder au montage (en ce qui concerne les sons d'instruments compris dans chaque motif préregistré, reportez-vous à la "Liste des instruments du rythme", séparée). Sur le HS-8, remarquez que la spécification du son d'un instrument fait apparaître son nom sur l'affichage **GUIDE**.

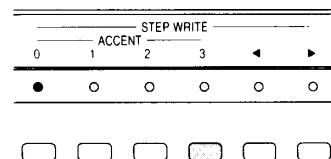
- (b) Libérez la touche **QUANTIZE**.

L'affichage **TEMPO/(DATA)** fait apparaître les chiffres qui représentent la barre et la mesure courantes, ainsi que la position dans cette mesure (de gauche à droite). Le chiffre qui représente la position dans laquelle la mesure avance en fonction du réglage actuel de **QUANTIZE**, mais **QUANTIZE** doit être libéré lorsque vous procédez au montage par écriture **STEP**.

- (c) Appuyez sur la touche **▶** pour avancer sur la position à monter.

Aux positions vides de toute note, la touche **ACCENT** "0" s'allume. Aux positions où une note est écrite, la touche **ACCENT** de "1" à "3" s'allume et le son de l'instrument retentit. Notez que vous pouvez faire revenir la position d'entrée sur une position antérieure en appuyant sur la touche **▶**.

- (d) Appuyez sur une touche **ACCENT** pour procéder au montage.



Pour effacer une note: Appuyez sur la touche "0" à une position où une touche de "1" à "3" est allumée.
Pour ajouter une note: Appuyez sur une touche de "1" à "3" à une position où la touche "0" est allumée.
Pour changer le volume: Appuyez sur une touche de "1" à "3" à une position où une touche de "1" à "3" est allumée.

Le fait d'appuyer sur la touche **▶** fait avancer la position d'entrée et ainsi, répétez l'entrée séquentielle. Si un son d'instrument est effacé à l'avance, notez qu'il est alors possible d'entrer un motif de la même manière que celle utilisée pour créer un nouveau motif.

- (e) Spécifiez un autre son d'instrument sur le clavier inférieur comme requis et montez son motif en utilisant la même procédure.

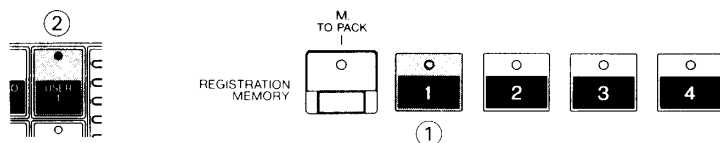
Pour pouvez vérifier à l'audition un motif monté, en lançant le rythme.

[Entrée par écritures **REALTIME** et **STEP** combinées]

- Si le rythme est arrêté après avoir terminé l'écriture **REALTIME**, vous pouvez alors procéder aux entrées par écriture **STEP**. Essayez d'utiliser l'écriture **STEP** pour entrer les notes que vous n'avez pu entrer par écriture **REALTIME**.
- Par conséquent, si le rythme est lancé pendant l'écriture **STEP**, vous pouvez entrer un motif par écriture **REALTIME**.
- Pendant l'écriture **REALTIME** et **STEP**, il est possible d'effacer un son d'instrument spécifique.

Enregistrement d'un motif de l'utilisateur

10 Tout en maintenant la touche REGISTRATION MEMORY enfoncée ①, appuyez sur une touche USER ②.



Le motif entré est enregistré sur une touche numérique de REGISTRATION MEMORY. Pour enregistrer un motif rythmique de l'utilisateur, appuyez sur la touche USER 1 ou USER 2 de la section RHYTHM, pendant que vous maintenez une des touches numériques enfoncée. Pour enregistrer un motif de remplissage de l'utilisateur, appuyez sur la touche USER FILL IN tout en maintenant une touche numérique enfoncée.

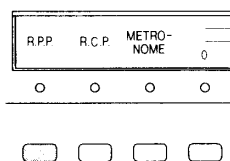
REMARQUES: Le nombre des motifs de l'utilisateur qui peuvent être enregistrés est le suivant.

	HS-8	HS-7•HS-6•HS-5•HS-4
RHYTHM	32 (USER 1 × 16, USER 2 × 16)	16 (USER 1 × 8, USER 2 × 8)
FILL IN	16 (USER FILL IN × 16)	8 (USER FILL IN × 8)

En appuyant sur la même touche USER tout en appuyant sur une touche numérique permet à un même motif d'être enregistré sur plusieurs touches numériques. Le motif de l'utilisateur sera rappelé avec les données d'enregistrement. Au cas où vous souhaitez ne modifier que l'enregistrement en appuyant sur une touche numérique, mais en continuant d'utiliser le même motif de l'utilisateur, enregistrer alors le même motif sur plusieurs touches numériques.

11 Appuyez sur la touche R.P.P. pour la libérer.

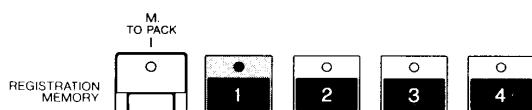
Après avoir terminé l'enregistrement de motif, libérez la touche R.P.P. pour sortir du mode INPUT.



ATTENTION: Ne libérez jamais la touche R.P.P. avant d'avoir terminé l'enregistrement d'un motif. En effet, le fait de la relâcher à ce moment là aurait pour effet d'effacer toutes les données de ce motif entré.

Rappel d'un motif de l'utilisateur

12 Appuyez sur une touche numérique de REGISTRATION MEMORY.



Les motifs de l'utilisateur enregistrés sur la touche enfoncée sont respectivement assignés à USER 1, USER 2 de RHYTHM et à USER FILL IN.

13 Enclenchez une touche USER, puis lancez le rythme.



Lorsque la touche USER 1 ou USER 2 est enclenchée, et que le rythme est lancé, le motif rythmique de l'utilisateur est rappelé. Si une touche USER FILL IN est enclenchée après que le rythme est lancé, le motif de remplissage de l'utilisateur est alors rappelé.

REMARQUE: Pendant que la touche USER 1 ou USER 2 est enclenchée, son motif de l'utilisateur a priorité même si la touche d'un motif préregistré est enfoncée. Si vous souhaitez rappeler un motif préregistré, veillez à libérer les touches USER.

[Zone de mémoire des touches numériques]

Chaque touche numérique de REGISTRATION MEMORY possède six zones de mémoire. Dès qu'une touche est enfoncée, les données mémorisées sur cette touche sont rappelées.

Zone REGISTRATION MEMORY (voir page 18)	
R.P.P.	Zone mémoire de USER 1
	Zone mémoire de USER 2
	Zone mémoire de USER FILL IN
R.C.P. (voir page 41)	Zone mémoire de USER 1
	Zone mémoire de USER 2

[Si un enregistrement de motif ne peut être joué]

Si vous essayez d'enregistrer de nombreux motifs consistant en de nombreuses notes détaillées, des restrictions de capacité de mémoire risquent de vous empêcher d'enregistrer tous les motifs. Si vous essayez d'enregistrer lorsque la mémoire est saturée, une alarme va sonner trois fois. Dans ce cas, effacez les motifs inutiles (enregistrement de blanc) ou réduisez le nombre de notes.

[Relation entre les motifs de l'utilisateur et les motifs des autres fonctions]

- Lorsqu'un motif de remplissage ou d'introduction/finale de l'utilisateur est activé pendant que le motif rythmique de l'utilisateur est en service, il va se synchroniser au motif rythmique préregistré actuellement allumé.
De plus, le motif d'accord en arpège et le motif de basse de l'accord de basse automatique vont se synchroniser au motif rythmique préregistré, actuellement allumé.
- Pendant qu'un motif de remplissage de l'utilisateur est joué, les motifs d'accord en arpège et de basse A.B.C. seront inaudibles.

[Programmation de R.S.P.]

Bien qu'il soit possible de rappeler un motif de l'utilisateur enregistré de la même manière que pour un motif préregistré, ses applications peuvent élargies en programmation R.S.P. (Programmeur de séquence de rythme). Pour enregistrer un motif de l'utilisateur à programmer sur R.S.P., vous pouvez créer plus facilement un motif en changeant partiellement un motif qui a été enregistré sur une touche numérique, puis en enregistrant le motif modifié sur une autre touche numérique (voir page 46).

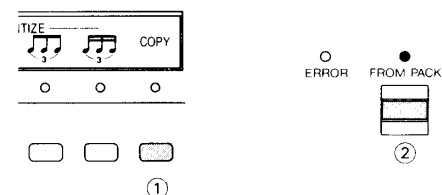
[Mémorisation sur accu mémoire RAM]

En procédant à l'opération TO PACK, les données d'un motif de l'utilisateur enregistré peuvent être transférées sur un accu mémoire RAM avec les données d'enregistrement et les données C.S.P./R.S.P.

Si vous procédez à l'opération FROM PACK, vous pouvez rappeler les données de l'accu mémoire RAM (voir page 20).

[Copie partielle d'un accu mémoire RAM]

Il est aussi possible de ne rappeler que les données du motif de l'utilisateur parmi les données transférées sur l'accu mémoire RAM.



Après insertion de l'accu mémoire RAM, appuyez sur la touche FROM PACK ②, tout en maintenant la touche COPY ① enfoncée. Seules les données du motif de l'utilisateur seront rappelées sur l'Electone.

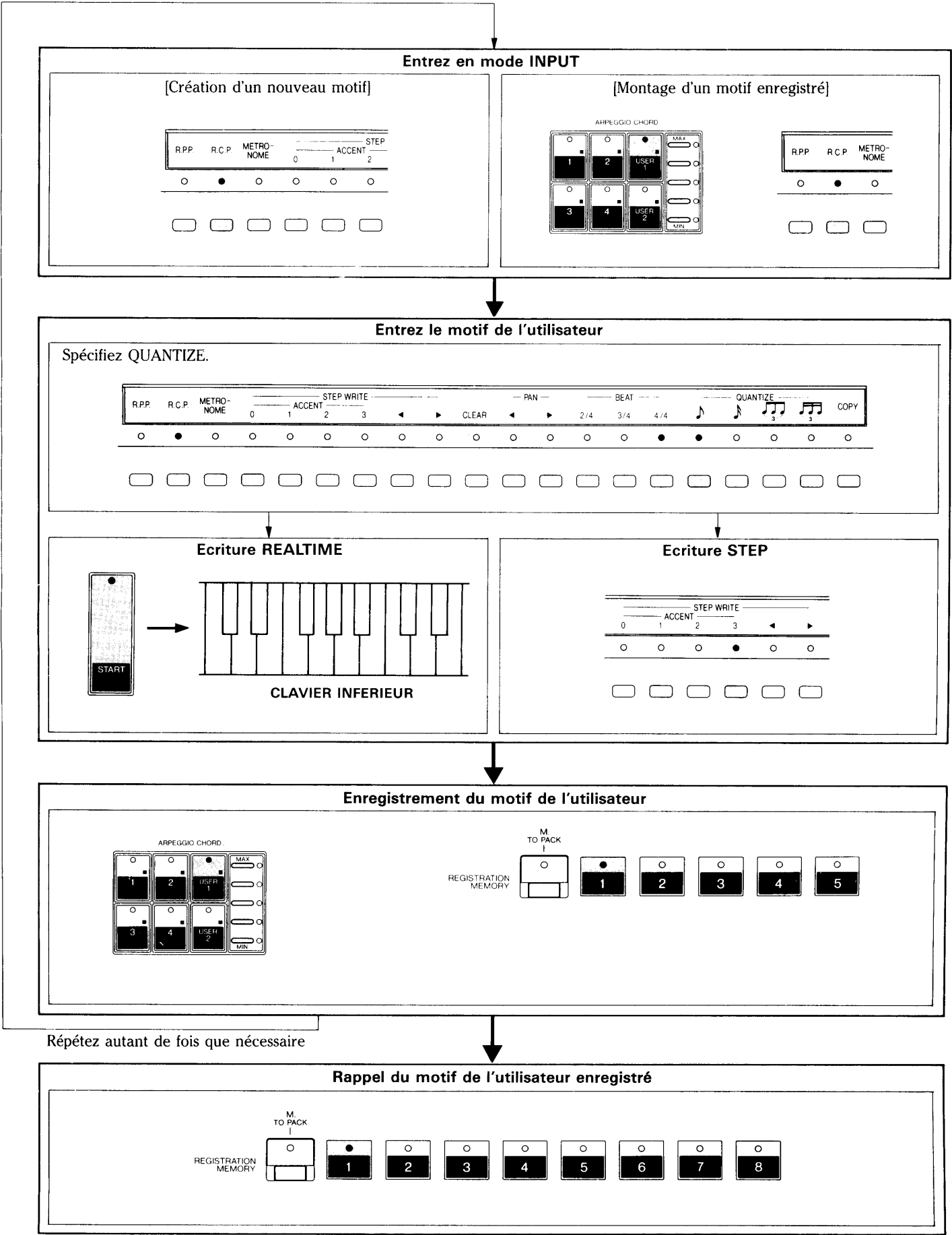
Si vous appuyez sur la touche TO PACK tout en maintenant la touche COPY enfoncée, vous pouvez ne transférer que les données du motif de l'utilisateur sur l'accu mémoire RAM.

7-(2)

R.C.P. (Programmeur d'accord rythmique)

Un accord rythmique d'ARPEGGIO CHORD peut être créé ou monté, puis enregistré comme motif de l'utilisateur.

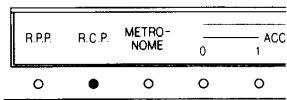
[Aperçu du fonctionnement de R.C.P.]



Entrée en mode INPUT

Création d'un nouveau motif

1 Appuyez sur la touche R.C.P.

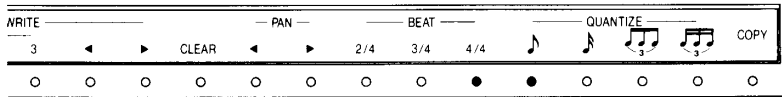


Lorsque la touche R.C.P. est enfoncée, son témoin s'allume et le mode INPUT est entré, ce qui vous permet de créer un nouveau motif d'accord rythmique (accord "gratté").

REMARQUES: Comme le motif rythmique ne peut être modifié après que le mode INPUT est entré, veillez à régler à l'avance le motif rythmique qui s'adapte au mieux à l'accord gratté que vous allez créer. Il est impossible d'utiliser R.C.P. pour monter des motifs d'accord en arpège préréglés.

Entrée d'un motif de l'utilisateur

2 Spécifiez QUANTIZE.

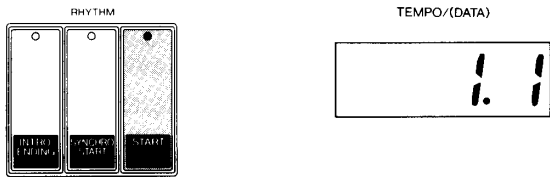


QUANTIZE fonctionne de la même manière qu'au cours de l'entrée R.P.P. Par conséquent, réglez la valeur QUANTIZE en vous reportant à la page 35. Lorsque toute la section QUANTIZE est hors fonction, la définition devient une 1/12 d'une noire.

REMARQUE: La valeur BEAT est fixée à la valeur BEAT du motif rythmique qui est en service, au moment où le mode INPUT est entré. La valeur BEAT ne peut être changée pendant l'entrée.

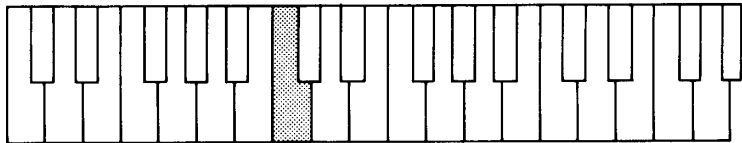
Création d'un nouveau motif par écriture REALTIME

3 Lancez le rythme.



Réglez le tempo à une vitesse à laquelle vous pouvez aisément procéder aux entrées.

4 Jouez sur le clavier inférieur pour entrer un motif.



Tout en écoutant le motif rythmique, jouez sur le clavier inférieur (n'appuyez pas sur la touche C sur la gauche) en respectant la synchronisation. Votre jeu sera entré comme motif d'accord rythmique.

ATTENTION: Avec R.C.P., le motif est écrit sans tenir compte de la clé dans laquelle vous jouez sur le clavier inférieur. C'est pour cette raison qu'il est impossible de créer un motif d'arpège mélodieux.

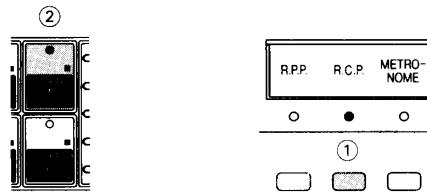
REMARQUES: Un maximum de deux barres peut être entré. Comme la position d'entrée revient de la dernière mesure de la deuxième barre sur la première mesure de la première barre, vous pouvez continuer à entrer les notes manquantes.

La fonction de toucher initial du clavier inférieur peut être utilisée pour contrôler de manière précise le volume des sons des instruments, ce qui vous permet d'ajouter des accentuations sur le motif à entrer (cette fonction est opérationnelle indépendamment de l'état de marche/arrêt de la section TOUCH TONE).

[Montage d'un motif enregistré]

Un motif nouvellement créé ou monté sera enregistré sur une touche numérique de REGISTRATION MEMORY. Si vous souhaitez monter un motif précédemment enregistré, rappelez le motif comme suit.

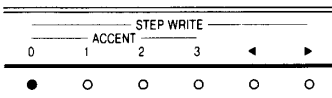
- (a) Appuyez sur la touche numérique de l'enregistrement désiré pour assigner le motif que vous souhaitez monter à une touche USER (voir page 41).
- (b) Tout en maintenant la touche R.C.P. enfoncée ①, appuyez sur une touche USER (1 ou 2) ②.



Du moment où la touche R.C.P. est enfoncée jusqu'au moment où une touche USER est à son tour enfoncée, la mention "SEL" apparaît sur l'affichage TEMPO/(DATA), indiquant par là que le motif à monter peut être choisi.

[Création d'un nouveau motif par écriture STEP]

- (a) Entrez d'abord en mode INPUT, puis spécifiez la valeur QUANTIZE. Lorsque toute la section QUANTIZE est hors fonction, la définition devient une 1/12 d'une noire.
- (b) Appuyez sur une des touches ACCENT pour entrer le motif.



L'affichage TEMPO/(DATA) indique la position à laquelle l'entrée est effectuée (la barre et la mesure courantes, plus la position dans cette barre). Au cours de la vérification de cette position d'entrée, appuyez sur une touche ACCENT pour entrer une note ("1", "2", ou "3") ou un silence ("0"). Lorsqu'une touche ACCENT est enfoncée, la position d'entrée avance automatiquement en fonction de la valeur QUANTIZE. Ainsi, répétez simplement l'entrée séquentielle (au cours de la création d'un nouveau motif, "0" s'allume à chaque position vide de note, étant donné qu'aucune donnée n'a pas encore été entrée à cette position).

Vous pouvez vérifier à l'audition le motif d'entrée en lançant le rythme. Notez que les touches ◀ et ▶ fonctionnent de la même manière que lors de l'entrée R.P.P. (voir page 36).

[Montage d'un motif de l'utilisateur enregistré par écriture STEP]

(a) Entrez en mode INPUT puis libérez QUANTIZE.

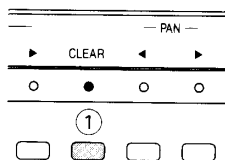
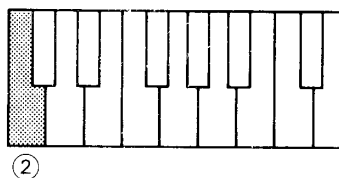
(b) Appuyez sur la touche ▶ pour avancer sur la position à monter. Aux positions vides de note, la touche ACCENT "0" s'allume et aux positions où des notes ont été écrites, la touche ACCENT de "1" à "3" s'allume.

(c) Appuyez sur une touche ACCENT pour procéder au montage.

La procédure de montage est identique à celle pour R.P.P. (voir page 37).

Après avoir monté le motif, vous pouvez le vérifier à l'audition en lançant le rythme.

- 5** Si vous vous êtes trompé au cours de l'entrée, appuyez sur la touche à gauche du clavier inférieur ② tout en maintenant la touche CLEAR ① enfoncée.

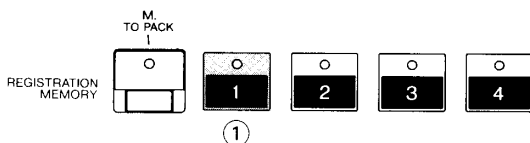
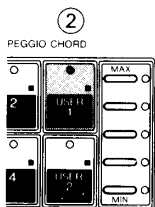


Tout le motif rythmique entré est effacé.

- 6** Arrêter le rythme pour conclure l'opération d'écriture **REALTIME**.
À présent, vous pouvez entrer un motif par écriture **STEP** si vous le souhaitez.

Enregistrement d'un motif de l'utilisateur

- 7** Tout en maintenant la touche **REGISTRATION MEMORY** enfoncée ①, appuyez sur une touche **USER** d'accord en arpège ②.



Le motif entré est enregistré sur une touche numérique de **REGISTRATION MEMORY**. Le nombre des motifs de l'utilisateur qui peuvent être enregistrés est le suivant.

HS-8	HS-7•HS-6•HS-5•HS-4
32 (USER 1 × 16, USER 2 × 16)	16 (USER 1 × 8, USER 2 × 8)

REMARQUE: Le fait d'appuyer sur la même touche **USER** est enfoncé tout en appuyant sur une autre touche numérique permet à un même motif d'être enregistré sur plusieurs touches numériques. Le motif entré par **R.C.P.** sera rappelé avec les données d'enregistrement et les données **R.P.P.**
Au cas où vous souhaitez ne modifier que l'enregistrement en appuyant sur une touche numérique, mais en continuant d'utiliser le même motif **R.C.P.**, enregistrer alors le même motif sur plusieurs touches numériques.

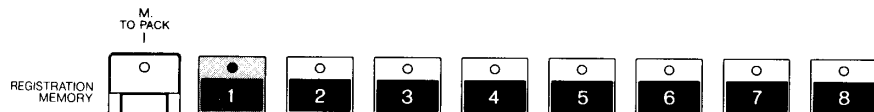
- 8** Appuyez sur la touche **R.C.P.** pour la libérer.

Après avoir terminé l'enregistrement de motif, libérez la touche **R.C.P.** pour sortir du mode **INPUT**.

ATTENTION: Ne jamais libérer la touche **R.C.P.** avant d'avoir terminé l'enregistrement d'un motif. En effet, le fait de la relâcher à ce moment là aurait pour effet d'effacer toutes les données de ce motif entré.

Rappel d'un motif de l'utilisateur

- 9** Appuyez sur une touche numérique de **REGISTRATION MEMORY**.



Les motifs de l'utilisateur enregistrés sur la touche enfoncée sont respectivement assignés à **USER 1**, **USER 2** de la section **ARPEGGIO CHORD**.

- 10** Enclenchez une touche **USER**, puis lancez le rythme et jouez sur le clavier inférieur.

Si vous enclenchez la touche **USER 1** ou **USER 2** de la section **ARPEGGIO CHORD**, lancez le rythme, puis plaquez des accords sur le clavier inférieur, le motif rythmique de l'utilisateur est rappelé.

REMARQUE: Pendant que la touche **USER 1** ou **USER 2** est enclenchée, son motif de l'utilisateur a priorité même si la touche d'un motif pré-réglé est enfoncée.
Si vous souhaitez rappeler un motif pré-réglé, veillez à libérer les touches **USER**.

[Si un enregistrement de motif ne peut être joué]

Si vous essayez d'enregistrer de nombreux motifs consistant en de nombreuses notes détaillées, des restrictions de capacité de mémoire risquent de vous empêcher d'enregistrer tous les motifs. Si vous essayez d'enregistrer lorsque la mémoire est saturée, une alarme va sonner trois fois. Dans ce cas, effacez les motifs inutiles (enregistrement de blanc) ou réduisez le nombre de notes.

[Voix de motif de l'utilisateur]

Pendant la création d'un nouveau motif, les voix enclenchées de la section **ARPEGGIO CHORD**, à l'entrée du mode **INPUT**, seront valides mais leurs données ne seront pas enregistrées. Etant que les voix à utiliser avec un motif de l'utilisateur appelé doivent être assignées aux touches **USER**, faites appel à **VOICE MENU** pour procéder à l'attribution comme requis (voir page 23).

[Relation entre les motifs de l'utilisateur et les motifs des autres fonctions]

La relation entre les motifs de l'utilisateur de la section **ARPEGGIO CHORD** avec les motifs rythmiques et les motifs de basse de la section d'accord de basse automatique est la suivante.

- Le motif d'accord rythmique n'est pas modifié par un changement dans le motif rythmique. Lorsqu'un motif rythmique de l'utilisateur est utilisé, faites usage du motif rythmique qui était en service au cours de la création du motif.
- Le motif d'accord en arpège, au cours de l'opération d'un motif de remplissage ou d'introduction va se synchroniser au motif rythmique pré-réglé dont le témoin est actuellement allumé.
- Le motif de basse de la section d'accord de basse automatique va également se synchroniser au motif d'accord en arpège pré-réglé dont le témoin est actuellement allumé.

[Programmation de **C.S.P.**]

Bien qu'il soit possible de rappeler un motif de l'utilisateur enregistré de la même manière que pour un motif pré-réglé, ses applications peuvent élargies en programmant **C.S.P.** (Programmeur de séquence d'accord). Pour enregistrer un motif de l'utilisateur à programmer sur **C.S.P.**, vous pouvez créer plus facilement un motif en changeant partiellement un motif qui a été enregistré sur une touche numérique, puis en enregistrant le motif modifié sur une autre touche numérique (voir page 42).

[Mémoire sur accu mémoire **RAM**]

En procédant à l'opération **TO PACK**, les données d'un motif de l'utilisateur enregistré peut être transférées sur un accu mémoire **RAM** avec les données d'enregistrement et les données **C.S.P./R.S.P.**

Si vous procédez à l'opération **FROM PACK**, vous pouvez rappeler les données de l'accu mémoire **RAM** (voir page 20).

[Copie partielle d'un accu mémoire **RAM**]

Il est aussi possible de ne rappeler que les données du motif de l'utilisateur parmi les données transférées sur l'accu mémoire **RAM** (voir page 38).

Si vous appuyez sur la touche **TO PACK** tout en maintenant la touche **COPY** enfoncée, vous pouvez ne transférer que les données du motif de l'utilisateur sur l'accu mémoire **RAM**.

8-(1)

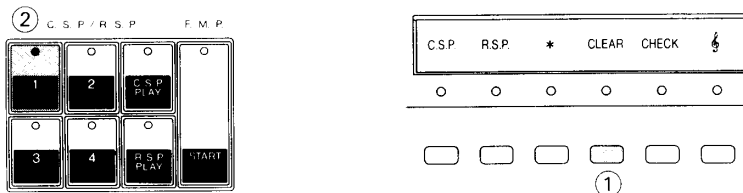
C.S.P. (Programmeur de séquence d'accord)

L'information de séquence sur les accords et les enregistrements peut être programmée et reproduite.

Création d'un nouveau programme (mode RECORD)

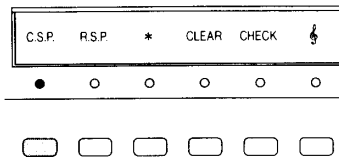
1 Au préalable, mémorisez les enregistrements que vous allez utiliser pour votre performance.
 Sur REGISTRATION MEMORY, mémorisez uniquement les enregistrements dont vous aurez besoin pour votre performance. La programmation C.S.P. est effectuée en utilisant les accords du mode SINGLE FINGER ou FINGERED CHORD de AUTO BASS CHORD. Avant de commencer la programmation, choisissez un mode sur MULTI MENU, puis enclenchez la touche A.B.C. du panneau (voir page 62).
REMARQUE: Au cas où CUSTOM A.B.C. est utilisé ou que AUTO BASS CHORD est désactivé, la programmation sera effectuée comme si le mode FINGERED CHORD avait été choisi.

2 Tout en maintenant la touche CLEAR enfoncée ①, appuyez sur une touche numérique ②.

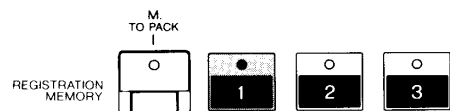


Lorsque la touche CLEAR est enfoncée, les touches numériques de 1 à 4 se mettent à clignoter et la mention "SEL" apparaît sur l'affichage TEMPO/(DATA). Tout en appuyant sur la touche CLEAR, appuyez sur une touche numérique. Les témoins C.S.P. et R.S.P. se mettent alors à clignoter.
ATTENTION: Au cas où des données C.S.P. et/ou R.S.P. auraient été enregistrées sur la touche numérique enfoncée, ces données seront effacées.

3 Appuyez sur la touche C.S.P.
 Le témoin C.S.P. s'allume, indiquant par là qu'une séquence d'accord peut être programmée.

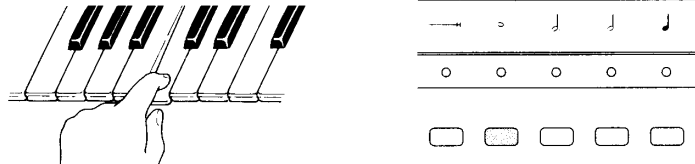


4 Posez l'enregistrement que vous allez utiliser au début de la mélodie, puis appuyez sur la touche REGIST.



Enclenchez une touche numérique de REGISTRATION MENORY, puis appuyez sur la touche REGIST. Le numéro de la touche numérique sera programmé au début des données de séquence.

5 Tout en plaquant un accord sur le clavier inférieur, appuyez sur une touche de durée.



Tout en appuyant sur les touches du clavier inférieur en fonction du réglage du mode d'accord de basse automatique pour faire retentir un son, appuyez sur une des touches de durée. Un signal sonne, indiquant par là que le son qui a retenti a été programmé. Tout en lisant la partition, continuez à programmer séquentiellement les accords souhaités.

	Programme une durée égale à quatre noires (pour temps 4/4, une barre).
	Programme une durée égale à trois noires (pour temps 3/4, une barre).
	Programme une durée égale à deux noires.
	Programme une durée égale à une noire.

REMARQUE: Sur le HS-8, le nom de l'accord plaqué sur le clavier inférieur apparaît sur l'affichage GUIDE.

[Les deux canaux des touches numériques]
 Chaque touche numérique, de 1 à 4, de la section C.S.P./R.S.P. possède un canal pour programmer les données C.S.P. et un autre canal pour programmer les données R.S.P. (Programmeur de séquence de rythme). Le canal à utiliser pour la programmation est choisi au début de cette programmation par enclenchement de la touche C.S.P. ou R.S.P. de MULTI MENU.

Canal C.S.P.	Séquence d'accord
Canal R.S.P.	Séquence d'enregistrement
	Séquence de rythme

[Création d'un nouveau programme seulement sur C.S.P., sans effacer de données R.S.P.]
(a) Tout en maintenant la touche CLEAR enfoncée, appuyez sur la touche C.S.P.
(b) Appuyez sur une des touches numériques clignotantes, de 1 à 4. Ensuite, programmez la séquence d'accord et ainsi de suite.

[Plage d'enregistrement des données que vous pouvez enregistrer sur C.S.P.]
 Avec C.S.P., les données décrivant la séquence d'enregistrement peuvent être programmées avec la séquence d'accord de chaque touche numérique.

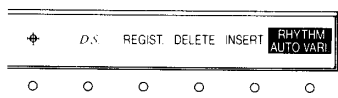
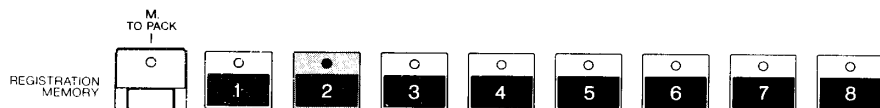
- Les données programmables consistent en données déterminant quelle touche de REGISTRATION MEMORY a été enfoncée, ainsi que les données d'activation des touches de remplissage et d'introduction/finale.
- Ni le contenu actuel sauvegardé dans REGISTRATION MEMORY, ni un enregistrement qui a été corrigé sur le panneau ne seront programmés.
- Si le contenu de REGISTRATION MEMORY diffère à l'enregistrement et à la lecture, les enregistrements reproduits seront différents des enregistrements programmés. Si vous souhaitez reproduire les enregistrements programmés, transférez les données programmées sur un accu mémoire RAM ou un autre support après avoir complété la programmation (voir page 20).

[Capacité de la mémoire C.S.P.]
 La capacité de mémoire C.S.P. s'évalue par le volume de données entrées (le nombre de fois que les touches de durée, REGIST. et/ou de répétition ont été enfoncées). Il est possible de programmer 120 blocs de données envrion sur chaque touche numérique de 1 à 4.

- Le volume des données programmées est indiqué sur l'affichage TEMPO/(DATA).
- Lorsque les données sont entrées alors que la capacité de mémoire restante est réduite, trois courtes sonneries d'alarme vont retentir. Si vous tentez d'entrer des données alors que la mémoire est saturée, trois sonneries d'alarme plus longues vont retentir, indiquant par là que vous ne pouvez plus entrer quoi que ce soit.
- Au cas où la capacité de mémoire d'une des touches numériques se réduit, finissez la programmation, puis continuez à programmer les données restantes sur une autre touche numérique. Vous pouvez exécuter une lecture ininterrompue en enclenchant plusieurs touches numériques lors de la lecture (voir page 44).

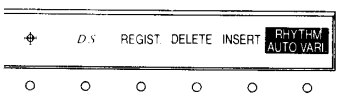
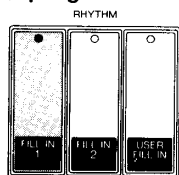
[Programmation sans accord]
 Si vous appuyez sur une touche de durée sans enclencher de touche du clavier inférieur, un intervalle vide d'accord peut être programmé. Cette procédure s'avère pratique lorsque, par exemple, vous souhaitez programmer une barre qui ne contient qu'un motif rythmique. Il aussi possible d'effectuer une programmation vide d'accord du début à la fin d'une mélodie ou de ne programmer que REGISTRATION MEMORY, ou les séquences de remplissage, d'introduction et de finale.

6 Appuyez sur une autre touche numérique de REGISTRATION MEMORY, puis appuyez sur la touche REGIST.



Après avoir programmé jusqu'à la position où vous souhaitez changer les enregistrements, appuyez sur une autre touche numérique de REGISTRATION MEMORY, puis appuyez sur la touche REGIST. Le numéro de la touche enfoncée est programmé de sorte que les touches numériques de REGISTRATION MEMORY seront automatiquement enclenchées au cours de la lecture.

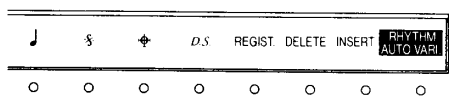
7 Si nécessaire, programmez les motifs de remplissage, d'introduction et de finale.



Les motifs de remplissage, d'introduction et de finale de la section RHYTHM peuvent aussi être programmés. A la position où vous souhaitez insérer le motif choisi, appuyez sur la touche REGIST., après avoir enclenché la touche adéquate. Pour plus de détails sur la procédure de la programmation reportez-vous à "(Programmation des motifs de remplissage, d'introduction et de finale)", ci-à droite.

REMARQUE: Il est aussi possible de programmer les motifs de remplissage, d'introduction et de finale par R.S.P. (programmeur de séquence de rythme) (voir page 47).

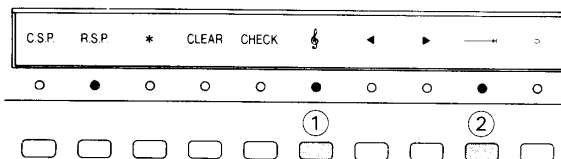
8 Si nécessaire, programmez les symboles de répétition.



Si la mélodie que vous programmez contient une répétition de la même progression d'accord, essayez d'utiliser les trois types de symboles de répétition pour une programmation plus efficace.

Touche $\&$	Appuyez à la position où " $\&$ " ou " $\& \text{---}$ " est écrit. Si la mélodie doit être répétée depuis le début, inutile d'appuyer.
Touche Φ	Appuyez à la position où "to Φ " ou " $\text{---} \Phi$ " ou "Fine" est écrit. N'appuyez pas à la position du deuxième " Φ ".
Touche D.S.	Appuyez à la position où "D.S." ou " $\text{---} \parallel$ " ou "D.C." est écrit. Si " $\&$ " n'a pas été entré, la lecture revient au début de la mélodie.

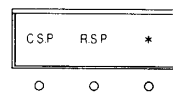
9 Après avoir complété la programmation jusqu'à la fin de la mélodie, maintenez la touche ① enfoncée et appuyez sur la touche ②.



Cette procédure entre un symbole de cadence à la fin de la programmation, ce qui détermine la longueur des données de séquence.

10 Libérez la touche C.S.P.

A présent, essayez d'utiliser la procédure ci-dessus pour programmer les données sur d'autres touches numériques.



[Programmation des motifs de remplissage, d'introduction et de finale]

INTRO

Après avoir posé le premier enregistrement, appuyez sur la touche REGIST. tout en maintenant la touche INTRO./ENDING enfoncée. Ensuite, appuyez une fois sur la touche " $\&$ " (la touche " $\&$ " pour le temps 3/4) pour programmer la longueur des données.

FILL IN

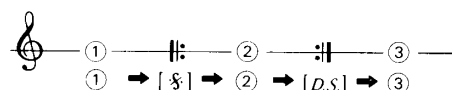
A la position où vous souhaitez que le motif de remplissage se mette à retentir, appuyez sur la touche REGIST. tout en maintenant la touche FILL IN 1, FILL IN 2 ou USER FILL IN enfoncée.

ENDING

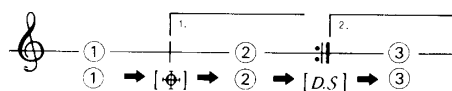
Au début de l'avant dernière barre de la mélodie, appuyez sur la touche REGIST. tout en maintenant la touche INTRO./ENDING enfoncée. Ensuite, programmez une progression d'accord de deux barres.

[Exemples d'utilisation des touches de répétition]

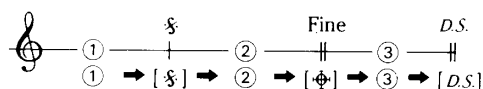
(Ex. 1)



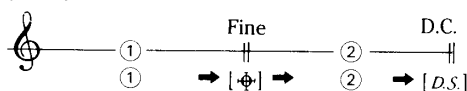
(Ex. 2)



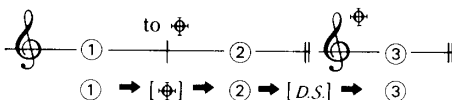
(Ex. 3)



(Ex. 4)



(Ex. 5)



[Mémorisation sur un accu mémoire RAM]

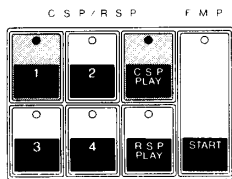
En procédant à une opération de transfert sur accu mémoire (TO PACK), les données de séquence programmées peuvent être transférées sur un accu mémoire RAM avec les données de REGISTRATION MEMORY. Le contenu de REGISTRATION MEMORY ne peut être programmé avec C.S.P., de sorte que si vous souhaitez sauvegarder les données d'enregistrement créées au cours de l'enregistrement, veillez à les transférer sur un accu mémoire RAM. De plus, vous pouvez rappeler ces données de l'accu mémoire RAM sur l'Electone en effectuant une opération d'appel de l'accu mémoire (FROM PACK) (voir page 20).

[Au sujet de l'enregistrement avec C.S.P.]

- Il est impossible de programmer de manière consécutive la commutation de REGISTRATION MEMORY et d'un motif de remplissage, d'introduction ou de finale. Si vous souhaitez programmer la commutation de REGISTRATION MEMORY et un des motifs rythmiques ci-dessus à la même position, les enclencher tous les deux au même moment pour pouvoir les programmer en même temps.
- Si vous n'avez pas encore libéré la touche C.S.P., les données programmées peuvent être montées tout comme pendant le montage (voir page 44).
- Au cas où TACET est présent comme, par exemple, au début d'une mélodie et si vous programmez une barre consistant en un motif d'introduction ou d'un intervalle vide d'accord, votre performance sera alors simplifiée à la lecture.
- Si vous ne programmez pas de symbole de cadence à la fin de la mélodie et que vous appuyez sur C.S.P. à la position de fin, le symbole de cadence sera automatiquement programmé.
- Les données programmées sur les touches numériques de 1 à 4 seront sauvegardées pendant une semaine environ et ce, même si l'appareil est mis hors tension (ou lorsque la touche numérique est libérée).

Lecture (mode PLAY)

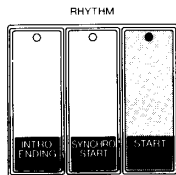
1 Enclenchez une touche numérique, puis activez la touche C.S.P.



Si vous avez transféré les données REGISTRATION MEMORY sur un accu mémoire RAM après avoir terminé l'enregistrement, effectuez l'opération de rappel de l'accu mémoire (FROM PACK) pour rappeler les données sur l'Electone, avant de passer à l'étape 1.

2 Lancez le rythme.

Réglez le tempo et lancez le rythme. La touche numérique de REGISTRATION MEMORY qui a été programmée au début de la séquence s'enclenche et la lecture commence.



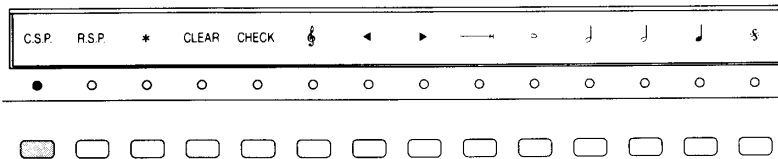
3 Jouez la mélodie en synchronisation avec l'accompagnement reproduit.

L'accompagnement d'accord du clavier inférieur et l'accompagnement des basses du clavier à pédales sont reproduits automatiquement. Ainsi, jouez la mélodie sur le clavier supérieur avec l'accompagnement. Si vous avez programmé la commutation de REGISTRATION MEMORY et des motifs de remplissage, d'introduction et de finale, ils seront aussi reproduits. Lorsque la lecture se termine, le rythme s'arrête automatiquement et le témoin de la touche numérique allumée s'éteint.

ATTENTION: Pendant qu'une touche numérique de 1 à 4 est enclenchée, n'entrez ni le mode RECORD ni le mode EDIT. Sauf si vous êtes en mode PLAY (lecture) veillez à libérer les touches numériques.

Montage des données enregistrées (mode EDIT)

1 Appuyez sur la touche C.S.P.

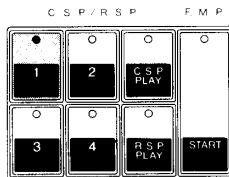


Lorsque la touche C.S.P. est enfoncée, les touches numériques de 1 à 4 se mettent à clignoter et la mention "SEL" apparaît sur l'affichage TEMPO/(DATA).

ATTENTION: Si vous souhaitez monter les données programmées, n'appuyez pas sur la touche CLEAR. Une telle action aurait pour effet d'effacer toutes les données enregistrées sur la touche numérique.

2 Appuyez sur une des touches numériques clignotantes.

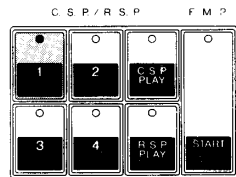
Appuyez sur la touche numérique qui est programmée avec les données que vous souhaitez monter. La touche numérique enfoncée s'allume, indiquant par là que le montage peut être effectué (la touche C.S.P. de MULTI MENU s'allume également).



REMARQUE: Avant d'entrer en mode EDIT, la touche REGIST. et la touche numérique de REGISTRATION MEMORY, programmée au début des données de séquence, vont s'allumer. Si une touche numérique n'a pas été programmée, aucun témoin ne s'allumera. Dans une telle éventualité, appuyez sur la touche INSERT à cette position, puis programmez le numéro de REGISTRATION MEMORY que vous souhaitez utiliser au début de la mélodie (voir page 42).

[Lecture de la séquence d'enregistrement uniquement]

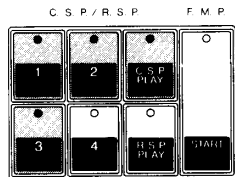
Il est possible de reproduire exclusivement la séquence d'enregistrement en enclenchant uniquement les touches numériques de 1 à 4 et en libérant la touche C.S.P. PLAY (et R.S.P. PLAY), puis en lançant le rythme.



- La commutation de REGISTRATION MEMORY et des motifs de remplissage, d'introduction et de finale peuvent aussi être reproduits.
- Comme les accords ne peuvent être reproduits, vous pouvez jouer l'accompagnement sur le clavier inférieur et le clavier à pédales.

[Lecture consécutive]

En enclenchant plusieurs touches numériques, de 1 à 4, en même temps, les séquences programmées sur les touches numériques peuvent être reproduites dans l'ordre de séquence.

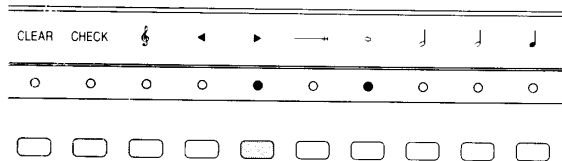


- Vous pouvez décider librement quelle touche et combien de touches enclencher (la lecture consécutive de quatre touches est possible).
- La lecture est exécutée séquentiellement de la touche numérique au numéro le plus bas au plus haut.

[Au sujet de la lecture avec C.S.P.]

- Au cours de la lecture C.S.P., les notes jouées sur le clavier inférieur et le clavier à pédales sont inaudibles. Si vous souhaitez jouer l'accompagnement sur les claviers inférieur et à pédales, ne reproduisez que la séquence d'enregistrement.
- Il est possible de manipuler le panneau pour changer les voix ou le rythme au cours de la lecture C.S.P. Si la lecture programmée comprend la commutation de REGISTRATION MEMORY, de motifs de remplissage, d'introduction de finale, etc., le réglage modifié au panneau est annulé à la position où la commutation programmée a lieu.

3 Appuyez sur la touche ► pour confirmer les données.



La position des données avance d'une position à chaque poussée sur la touche ►, de sorte que vous pouvez vérifier les données en séquence. Si vous souhaitez revenir à une position antérieure, appuyez sur la touche ◀. Les méthodes de vérification de chaque donnée sont les suivantes.

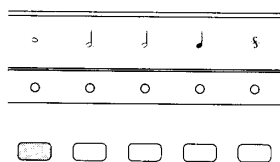
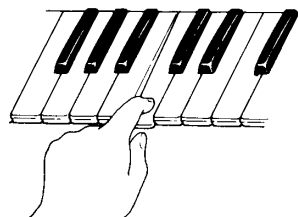
Vérification d'accord	Fait sonner l'accord entré du clavier inférieur et allume une touche de durée (sur le HS-8, le nom de l'accord apparaît sur l'affichage GUIDE).
Vérification REGISTRATION MEMORY	La touche REGIST. et la touche numérique nouvellement choisie s'allument à la position où une commutation REGISTRATION MEMORY a été insérée.
Vérification de remplissage, INTRO./ENDING	Les touches FILL IN ou INTRO./ENDING s'allument à la position d'entrée.
Vérification du symbole de répétition	La touche de répétition s'allume à la position d'entrée.

REMARQUE: Pour vérifier les données à une certaine position, enclenchez la touche CHECK et lancez le rythme, ce qui fait retentir le motif rythmique programmé sur la position de ces données (voir page 49).

4 Montez les données.

[Révision des données]

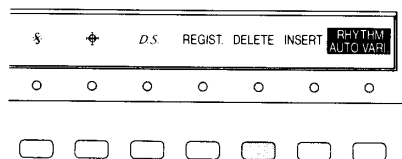
Pour réviser les données, programmez les données correctes à la position des données erronées.



En plus du contenu des accords, il est aussi possible de réviser les données qui renseignent sur la durée des accords, les symboles de répétition, la commutation REGISTRATION MEMORY, ainsi que les motifs de remplissage, d'introduction et de finale.

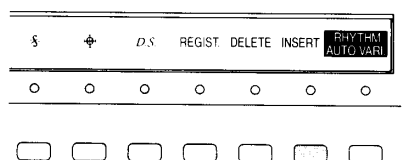
[Effacement de données]

Pour effacer des données inutiles, appuyez sur la touche DELETE à la position des données que vous voulez effacer. Vous pouvez effacer tout type de données.



[Insertion de données]

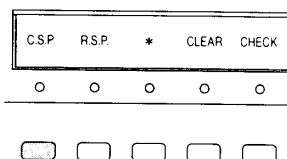
Pour insérer de nouvelles données, avancez sur la position suivant la position où vous voulez insérer les données, puis appuyez sur la touche INSERT. Si vous programmez alors de nouvelles données, elles seront insérées devant la position courante.



En plus des données d'accord, vous pouvez insérer des données qui renseignent sur les symboles de répétition, la commutation REGISTRATION MEMORY, ainsi que les motifs de remplissage, d'introduction et de finale.

5 Le montage terminé, libérez la touche C.S.P.

A présent, essayez d'utiliser la procédure ci-dessus pour monter les données programmées sur d'autres touches numériques.



[Déplacement sur les positions de données]
Il est possible de se déplacer sur les positions de données en utilisant non seulement la touche ►, mais aussi la touche ◀ et la touche comme suit.

[►]	A chaque poussée, avance d'une position.
[◀]	A chaque poussée, recule d'une position.
[]+[►]	Avance directement à la fin de la mélodie.
[]+[◀]	Reculer directement au début de la mélodie.

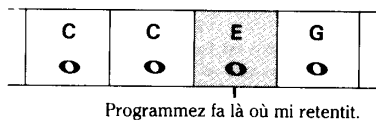
[Vérification des données par démarrage du rythme]

Au lieu de vérifier les données à chaque position en appuyant sur les touches [◀] et [►], les données peuvent aussi être vérifiées par démarrage du rythme. Dans ce cas, les accords et le rythme retentissent exactement comme à la lecture et REGISTRATION MEMORY est également commutée (cependant, les données de répétition ne seront pas reproduites).

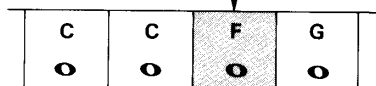
Si vous souhaitez monter les données pendant la vérification, utilisez la touche [◀] pour revenir sur la position des données à monter, puis procédez au montage.

[Exemples de montage C.S.P.]

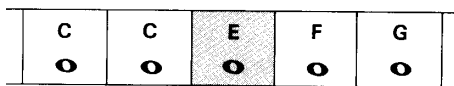
(Ex. 1) Révision d'un accord erroné mi (E) en fa (F):



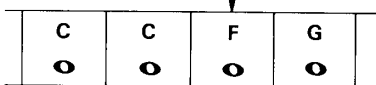
Programmez fa là où mi retentit.



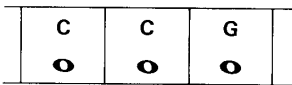
(Ex. 2) Effacement d'un accord mi (E) inutile:



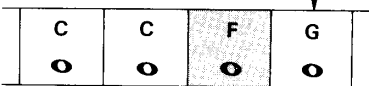
Appuyez sur DELETE là où mi retentit.



(Ex. 3) Insertion d'un accord fa (F):



Appuyez sur la touche INSERT là où sol retentit puis programmez fa à cette position.



[Au sujet du montage avec C.S.P.]

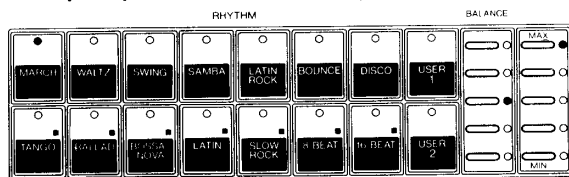
- Si vous souhaitez ajouter des données de remplissage, d'introduction ou de finale sur une position où REGISTRATION MEMORY est commutée (ou vice-versa), appuyez sur la touche (ou la touche numérique) adéquate puis programmez les additions souhaitées là où la touche REGIST. est allumée.

8-(2) R.S.P. (Programmeur de séquence de rythme)

Les différents types d'information sur la section RHYTHM peuvent être programmés de manière exclusive et reproduits.

Création d'un nouveau programme (mode RECORD)

- 1 Au préalable, préparez les motifs rythmiques que vous allez utiliser pour la programmation, puis posez le premier motif à programmer.



L'utilisation de R.S.P. vous permet de programmer différents motifs rythmiques préreglés ou les motifs de l'utilisateur originaux que vous avez créés. Avant d'entrer en mode RECORD, rappelez tous les motifs que vous souhaitez utiliser pour la programmation, puis enclenchez le premier motif rythmique à programmer.

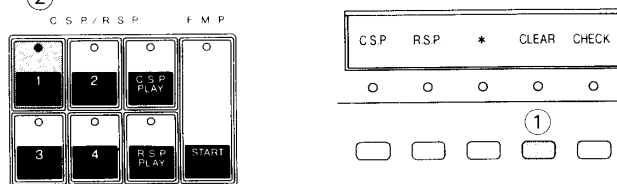
[Motifs préreglés]

Motif rythmique du panneau	Pour programmer un motif rythmique affiché sur une touche pointée (son motif original), annulez l'attribution RHYTHM MENU pour rétablir le motif original (voir page 32).
Motif rythmique RHYTHM MENU	Pour programmer une de 18 motifs rythmiques de MULTI MENU et/ou des 18 motifs de variation, assignez tout d'abord le motif souhaité à une touche pointée du panneau (voir page 32).
Motifs de remplissage, d'introduction et de finale	Les motifs de remplissage, d'introduction et de finale offrent des motifs correspondant aux motifs préreglés respectifs. Pour programmer un motif correspondant à RHYTHM MENU, assignez tout d'abord le motif RHYTHM MENU à une touche pointée.

[Motifs de l'utilisateur]

Motif rythmique	Utilisez R.P.P. pour créer un nouveau motif ou pour monter un motif préreglé, puis enregistrez ce motif sur USER 1 ou USER 2 (voir page 38).
Motif de remplissage	Utilisez R.P.P. pour créer un nouveau motif ou pour monter un motif préreglé, puis enregistrez ce motif sur USER FILL IN (voir page 38).

- 2 Tout en maintenant la touche CLEAR enfoncée ①, appuyez sur une touche numérique ②.



Lorsque la touche CLEAR est enfoncée, les touches numériques se mettent à clignoter et la mention "SEL" apparaît sur l'affichage TEMPO/(DATA). Appuyez sur une touche numérique tout en maintenant la touche CLEAR enfoncée. Les témoins C.S.P. et R.S.P. se mettent à clignoter.

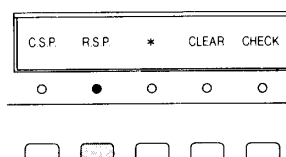
ATTENTION: Si des données C.S.P. et/ou R.S.P. ont été enregistrées sur la touche numérique enclenchée, ces données seront complètement effacées.

REMARQUE: Si des données C.S.P. ont été programmées sur la même touche numérique, une lecture R.S.P. provoquera un rappel des données d'enregistrement uniquement, lorsque R.S.P. est reproduit et le son souhaité ne sera pas obtenu. Pour reproduire exclusivement R.S.P., veillez à utiliser la procédure ci-dessus pour effacer les données C.S.P. et R.S.P.

- 3 Appuyez sur la touche R.S.P.

Le témoin R.S.P. s'allume, indiquant par là qu'une séquence de rythme peut être programmée.

REMARQUE: Si la touche C.S.P. est enfoncée au lieu de la touche R.S.P., il est alors impossible de programmer une séquence d'accord (voir page 42).



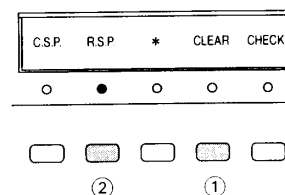
[Création d'un nouveau programme uniquement sur R.S.P., sans effacer les données C.S.P.]

Bien que chaque touche numérique de 1 à 4 possède un canal pour C.S.P. et R.S.P., la lecture de R.S.P. provoque aussi la lecture des données de séquence enregistrées sur C.S.P., programmée sur cette touche numérique. Si, par conséquent, vous programmez R.S.P. en fonction du programme C.S.P., les enregistrements (à l'exception de la section RHYTHM) seront également commutés au cours de la lecture. Il est aussi possible de reproduire en même temps les données de séquence d'accord (voir page 48).

Canal C.S.P.	Séquence d'accord
	Séquence d'enregistrement
Canal R.S.P.	Séquence de rythme

Pour programmer R.S.P. en tenant compte des données C.S.P. programmées antérieurement, procédez aux démarches ci-dessous pour effacer uniquement les données R.S.P. sans devoir procéder à l'opération ALL CLEAR.

- (a) Tout en maintenant la touche CLEAR enfoncée ①, appuyez sur la touche R.S.P. ②.



- (b) Appuyez sur une des touches numériques clignotantes de 1 à 4.

[Eventail des données de motif de l'utilisateur enregistrables sur R.S.P.]

Avec R.S.P., les motifs préreglés et les données de séquence des motifs de l'utilisateur créés par R.P.P. peuvent être programmés sur chaque touche numérique.

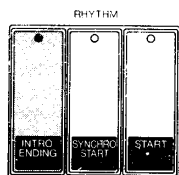
- Les données programmables consistant en données de marche/arrêt des touches USER et des données qui indiquent quelle touche de REGISTRATION MEMORY est enclenchée à ce moment.
- Le contenu actuel d'un motif de l'utilisateur enregistré ne peut être programmé.
- Si le contenu d'un motif de l'utilisateur enregistré diffère à l'enregistrement et à la lecture, le motif reproduit sera différent du motif programmé. Si vous souhaitez reproduire le motif enregistré utilisé dans la programmation, transférez les données de motif de l'utilisateur sur un accu mémoire RAM ou un autre support après avoir complété la programmation (voir pages 20 et 38).

[Capacité de la mémoire R.S.P.]

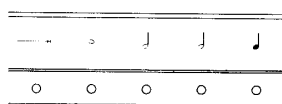
La capacité de mémoire R.S.P. s'évalue par le volume de données entrées (le nombre de fois que les touches de durée, REGIST. et/ou de répétition ont été enfoncées). Il est possible de programmer 120 blocs de données environ sur chaque touche numérique.

- Le volume des données programmées est indiqué sur l'affichage TEMPO/(DATA).
- Lorsque les données sont entrées alors que la capacité de mémoire restante est réduite, trois courtes sonneries d'alarme vont retentir. Si vous tentez d'entrer des données alors que la mémoire est saturée, trois sonneries d'alarme plus longues vont retentir, indiquant par là que vous ne pouvez plus entrer quoi que ce soit.
- Au cas où la capacité de mémoire d'une des touches numériques se réduit, finissez la programmation, puis continuez à programmer les données restantes sur une autre touche numérique. Vous pouvez exécuter une lecture ininterrompue en enclenchant plusieurs touches numériques lors de la lecture (voir page 48).

4 Si nécessaire, programmez un motif d'introduction.



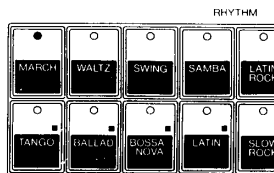
①



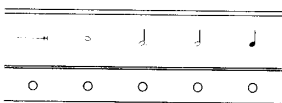
②

Pour programmer un motif d'introduction au début de la mélodie, maintenez la touche INTRO./ENDING enfoncée ① et appuyez sur la touche ② (ou la touche pour un temps 3/4).

5 Appuyez sur une touche de durée pour programmer un motif rythmique.



①



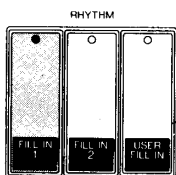
②

Après avoir vérifié si le premier motif rythmique à programmer est enclenché, appuyez une fois sur la touche (ou la touche pour un temps 3/4) pour chaque barre que vous souhaitez programmer.

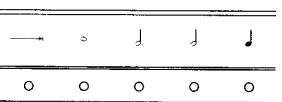
REMARQUE: En enclenchant la touche CHECK, puis en lançant le rythme, vous pouvez surveiller le motif rythmique à programmer, une donnée à la fois.

ATTENTION: Veillez à libérer la touche USER avant de programmer un motif préréglé.

6 Si nécessaire, programmer un motif de remplissage.



①



②

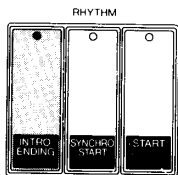
Pour programmer un motif de remplissage, par exemple, à la position antérieure à un changement du motif rythmique, maintenez la touche FILL IN adéquate enfoncée ① et appuyez sur la touche ② (ou la touche).

7 Changez le motif rythmique, puis appuyez sur une touche de durée.

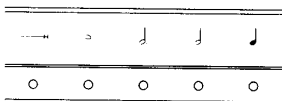
Posez un autre motif rythmique sur le panneau, puis continuez la programmation en séquence en appuyant sur une touche de durée pour chaque barre que vous souhaitez programmer. Le motif rythmique peut être commuté autant de fois que vous le souhaitez.

REMARQUE: Lors de la programmation d'une commutation entre le motif rythmique et R.S.P., il est inutile d'appuyer sur la touche REGIST. tout comme au cours de la programmation C.S.P.

8 Si nécessaire, programmez un motif de finale.



①



②

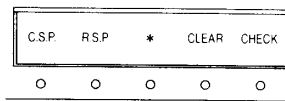
Pour programmer un motif de finale à la fin de la mélodie, maintenez la touche INTRO./ENDING enfoncée ① et appuyez deux fois sur la touche ② (ou la touche).

9 La programmation terminée, insérez un symbole de cadence.

Tout en maintenant la touche enfoncée, appuyez sur la touche pour insérer un symbole de cadence à la fin des données de séquence.

10 Libérez la touche R.S.P.

A présent, essayez d'utiliser la procédure ci-dessus pour programmer des données sur d'autres touches numériques.

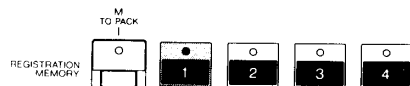


①

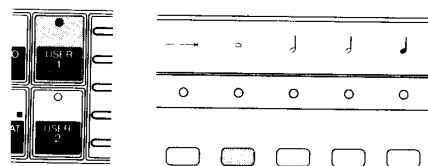
[Programmation des motifs de l'utilisateur]

Utilisez la procédure ci-dessous pour programmer les motifs de l'utilisateur qui ont été créés et enregistrés par R.P.P.

(a) Appuyez sur la touche REGISTRATION MEMORY qui est enregistrée avec le motif de l'utilisateur à programmer.



(b) Enclenchez USER 1 ou USER 2, puis appuyez sur une touche de durée pour programmer la durée du motif requise.



(c) Passez à un autre motif de l'utilisateur, puis appuyez sur une touche de durée.

- Il est possible de programmer un motif de l'utilisateur qui a été combiné à un motif préréglé.
- Pour programmer un motif de remplissage de l'utilisateur, enclencher la touche numérique, qui a été enregistrée avec le motif de remplissage souhaité, puis appuyez sur une touche de durée tout en maintenant la touche USER FILL IN enfoncée.
- Lors de l'enregistrement de motifs de l'utilisateur que vous avez créés, il est pratique de les enregistrer dans le même ordre que vous allez utiliser au cours de la programmation.
- Il est possible d'utiliser les touches et pour programmer une durée plus courte qu'une barre 4/4, puis passez sur un autre motif. Dans ce cas, veillez à créer un motif de l'utilisateur qui va s'insérer en douceur lorsque le motif rythmique est modifié dans la barre. Vous pouvez aussi obtenir un effet intéressant en enregistrant le même motif sur plusieurs touches numériques en changeant seulement la valeur PAN d'un instrument spécifique, puis en programmant ces motifs de manière alternative pour faire varier l'orientation de cet instrument en fonction du rythme souhaité.
- Pendant qu'une touche USER de la section RHYTHM est enclenchée, la programmation des motifs de remplissage (USER 1 et 2), d'introduction et/ou de finale vont devenir des motifs qui correspondent aux motifs rythmiques préréglés qui sont actuellement allumés.

[Programmation des symboles de répétition]

Aux positions où la même séquence rythmique est programmée plusieurs fois, il est possible de procéder à une insertion plus efficace en utilisant les touches de répétition (, , et D.S.). Chaque touche fonctionne de la même manière que pendant la programmation C.S.P. (voir page 43).

[Mémoire sur un accu mémoire RAM]

En procédant à une opération de transfert sur accu mémoire (TO PACK), les données de séquence programmées peuvent être transférées sur un accu mémoire RAM avec les données R.P.P. de REGISTRATION MEMORY et ainsi de suite. Le contenu des motifs de l'utilisateur ne peut être programmé avec R.S.P., de sorte que si vous souhaitez sauvegarder les motifs de l'utilisateur créés au cours de l'enregistrement, veillez à les transférer sur un accu mémoire RAM. De plus, vous pouvez rappeler ces données de l'accu mémoire RAM sur l'Electone en effectuant une opération d'appel de l'accu mémoire (FROM PACK) (voir page 20).

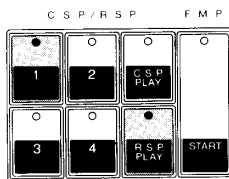
[Au sujet de l'enregistrement avec C.S.P.]

- La valeur numérique sur l'affichage TEMPO/(DATA) augmente d'une unité chaque fois qu'une donnée est entrée. Si vous entrez le motif rythmique par unité de barre, la valeur sur l'affichage vous servira de référence à la position d'entrée.
- Après avoir entré un motif de finale de deux barres, il est encore possible de programmer un motif rythmique.
- Si vous n'avez pas encore libéré la touche R.S.P., les données programmées peuvent être montées tout comme pendant le montage (voir page 48).
- Si vous avez oublié d'insérer un symbole de cadence à la fin de la mélodie, le symbole de cadence sera automatiquement programmé à la position de fin.
- Les données programmées sur les touches numériques de 1 à 4 seront sauvegardées pendant une semaine environ et ce, même si l'appareil est mis hors tension (ou lorsque la touche numérique est libérée).

Lecture (mode PLAY)

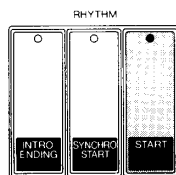
1 Enclenchez une touche numérique, puis activez la touche R.S.P. PLAY.

REMARQUE: Si vous avez transféré les données R.P.P. ou REGISTRATION MEMORY sur un accu mémoire RAM après avoir terminé l'enregistrement, effectuez l'opération de rappel de l'accu mémoire (FROM PACK) pour rappeler les données sur l'Electone, avant de passer à l'étape 1.



2 Lancez le rythme.

Réglez le tempo et lancez le rythme. La lecture commence.



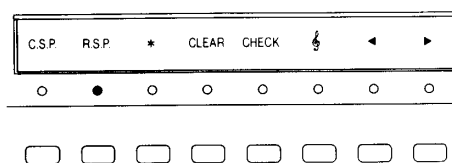
3 Jouez la mélodie en synchronisation avec le motif rythmique reproduit.

Le motif rythmique est automatiquement commuté dans la séquence programmée et les motifs de remplissage, d'introduction et de finale sont également reproduits s'ils ont été programmés. Lorsque la lecture touche à sa fin, le rythme s'arrête automatiquement et le témoin de la touche numérique enclenchée s'éteint.

ATTENTION: Pendant qu'une touche numérique de 1 à 4 est enclenchée, n'entrez ni le mode RECORD (enregistrement) ni le mode EDIT (montage). Sauf si vous êtes en mode PLAY (lecture) veillez à libérer les touches numériques.

Montage des données enregistrées (mode EDIT)

1 Appuyez sur la touche R.S.P.



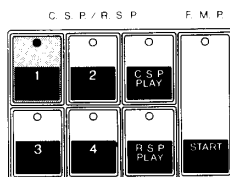
Lorsque la touche R.S.P. est enfoncée, les touches numériques de 1 à 4 se mettent à clignoter et la mention "SEL" apparaît sur l'affichage TEMPO/(DATA).

ATTENTION: Si vous souhaitez monter les données programmées, n'appuyez pas sur la touche CLEAR. Une telle action aurait pour effet d'effacer toutes les données enregistrées sur la touche numérique.

2 Appuyez sur une des touches numériques clignotantes.

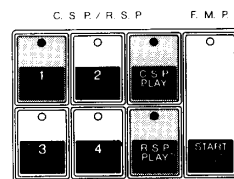
Appuyez sur la touche numérique qui est programmée avec les données que vous souhaitez monter. La touche numérique enfoncée s'allume, indiquant par là que le montage peut être effectué (la touche R.S.P. de MULTI MENU s'allume également).

REMARQUE: Avant d'entrer en mode EDIT, la touche du motif rythmique programmé au début des données de séquence, va s'allumer. Si un motif d'introduction a été programmé au début, la touche INTRO./ENDING va aussi s'allumer.



[Lecture simultanée de R.S.P. et de C.S.P.]

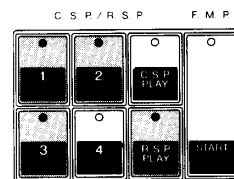
En enclenchant les deux touches R.S.P. PLAY et C.S.P. PLAY, puis en lançant le rythme, vous pouvez obtenir une lecture simultanée de la séquence d'accord et de la séquence de rythme.



- Lorsque R.S.P. et C.S.P. sont reproduites simultanément, seules les données de la section RHYTHM des données de la séquence d'enregistrement de C.S.P. seront remplacées par les données de séquence de R.S.P.
- Les touches numériques de REGISTRATION MEMORY s'allument en fonction des données C.S.P. Au cas où un motif de l'utilisateur a été programmé sur R.S.P., la touche numérique ne s'allumera pas comme programmée, mais le motif de l'utilisateur sera reproduit comme programmé.
- Lorsque vous programmez des données qui doivent être reproduites en simultanéité, veillez que les barres R.S.P. et C.S.P. soit correctement synchronisées.
- Pour la lecture simultanée de R.S.P. et des données de séquence d'enregistrement de C.S.P. uniquement, enclenchez seulement la touche R.S.P. PLAY.

[Lecture consécutive]

En enclenchant plusieurs touches numériques, de 1 à 4, en même temps, les séquences programmées sur les touches numériques peuvent être reproduites dans l'ordre de séquence.

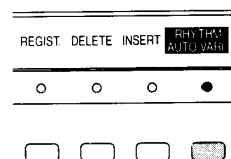


- Vous pouvez décider librement quelle touche et combien de touches enclencher (la lecture consécutive de quatre touches est possible).
- La lecture est exécutée séquentiellement de la touche numérique au numéro le plus bas au plus haut.
- La lecture consécutive est possible même pendant la lecture simultanée de R.S.P. et C.S.P.

[Au sujet de la lecture avec C.S.P.]

- Si les données C.S.P. d'une autre mélodie ont été programmées sur la même touche numérique, la lecture R.S.P. reproduira la séquence d'enregistrement C.S.P. et les résultats ne seront pas ceux escomptés. Dans ce cas, transférez les données C.S.P. sur un accu mémoire RAM puis videz le canal C.S.P.
- Même pendant R.S.P., il est possible de manipuler le panneau pour modifier le motif rythmique ou enclencher un motif de remplissage, d'introduction et/ou de finale. Cependant, au cas où le motif rythmique est modifié, le motif rythmique modifié au panneau est annulé à la position ou un autre motif rythmique ou un motif de remplissage a été programmé.

[AUTO VARIATION]

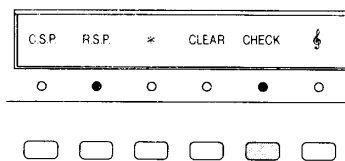


Le fait d'enclencher ou de libérer cette touche vous permet de choisir si les motifs rythmiques (préréglés) doivent varier automatiquement ou non.

OFF (arrêt): Chaque motif rythmique est répété comme unité de deux barres.

ON (marche): La 4ème et la 8ème barre du motif rythmique varient automatiquement et légèrement (chaque motif rythmique est répété comme unité de huit barres).

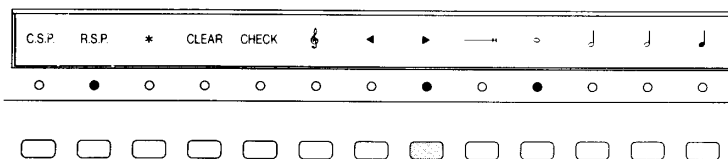
3 Enclenchez la touche CHECK puis lancez le rythme.



Le motif (motif rythmique, de remplissage, etc.) enclenché sur le panneau retentit. Si vous enclenchez la touche CHECK et lancez le rythme, utilisez alors la touche pour avancer sur la position des données et le motif programmé à cette position uniquement retentit.

REMARQUE: Bien que les données puissent être également vérifiées en laissant la touche CHECK relâchée et en ne lançant pas le rythme, le rythme restera dans ce cas inaudible.

4 Appuyez sur la touche pour confirmer séquentiellement les données.



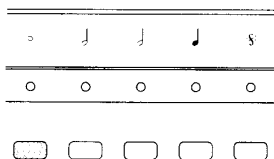
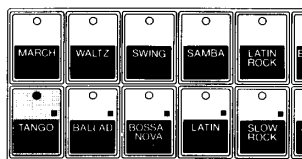
La position des données avance d'une position à chaque poussée sur la touche ►, de sorte que vous pouvez vérifier les données en séquence. Si vous souhaitez revenir à une position antérieure, appuyez sur la touche ◀. Les méthodes de vérification de chaque donnée sont les suivantes.

Vérification de motif rythmique	Allume une touche de durée et la touche du motif rythmique programmé et fait retentir ce motif rythmique.
Vérification de remplissage, INTRO./ENDING	Les touches FILL IN ou INTRO./ENDING s'allument à la position d'entrée et le motif correspondant retentit.
Vérification du symbole de répétition	Une touche de répétition s'allume à la position d'entrée.

5 Montez les données.

[Révision des données]

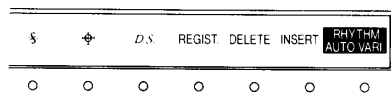
Pour réviser les données, programmez les données correctes à la position des données erronées.



En plus de la révision des motifs rythmiques, il est aussi possible de réviser des données de symbole de répétition, d'ajouter ou réviser des données de remplissage et d'ajouter des données de motif d'introduction et/ou de finale.

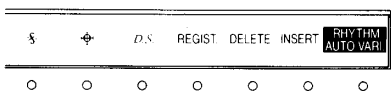
[Effacement de données]

Pour effacer des données inutiles (par exemple, s'il y a trop de barres entrées), appuyez sur la touche DELETE à la position des données que vous voulez effacer.



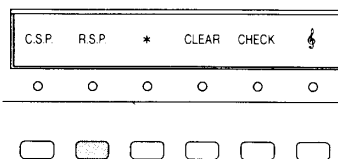
[Insertion de données]

Pour insérer de nouvelles données (si, par exemple, il manque des barres ou s'il faut un symbole de répétition), avancez sur la position suivant la position où vous voulez insérer les données, puis appuyez sur la touche INSERT. Si vous programmez alors de nouvelles données, elles seront insérées devant la position courante.



6 Le montage terminé, libérez la touche R.S.P.

À présent, essayez d'utiliser la procédure ci-dessus pour monter les données programmées sur d'autres touches numériques.



[Déplacement sur les positions de données]

Il est possible de se déplacer sur les positions de données en utilisant non seulement la touche ►, mais aussi la touche ◀ et la touche ♪ comme suit.

►	À chaque poussée, avance d'une position.
◀	À chaque poussée, recule d'une position.
♪ + ►	Avance directement à la fin de la mélodie.
♪ + ◀	Recule directement au début de la mélodie.

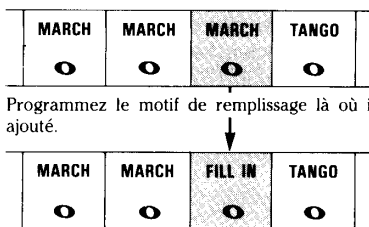
[Vérification des données par démarrage du rythme]

Si vous n'enclenchez pas la touche CHECK et que vous lancez le rythme, les séquences de rythme programmées seront reproduites dans l'ordre programmé. Au lieu d'enclencher la touche CHECK et de vérifier les données une par une, cette méthode vous permet de procéder à une vérification en temps réel des données programmées.

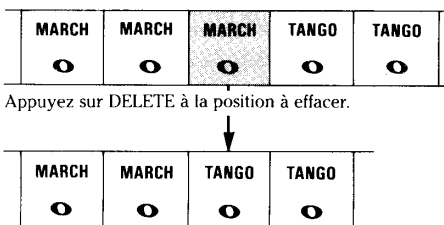
Si vous souhaitez monter les données pendant la vérification, utilisez la touche ◀ pour revenir sur la position des données à monter, puis procédez au montage.

[Exemples de montage R.S.P.]

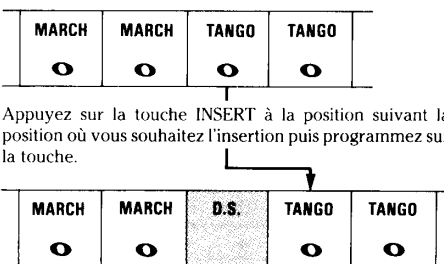
(Ex. 1) Ajout d'un motif de remplissage:



(Ex. 2) Effacement d'une barre inutile:



(Ex. 3) Insertion d'un symbole D.S.:



[Au sujet du montage avec R.S.P.]

- Les motifs rythmiques qui peuvent être révisés sont limités à ceux qui ont été assignés aux touches du panneau, en mode RECORD.