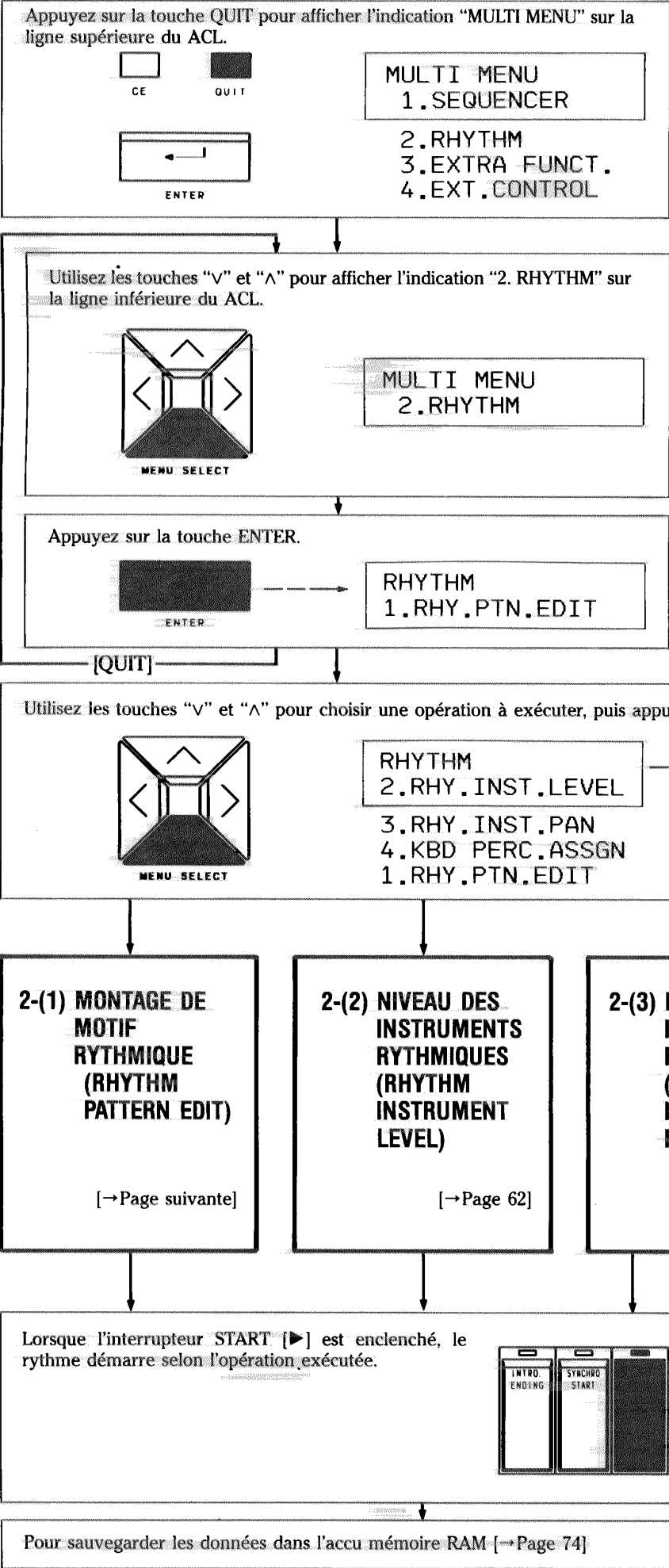


II-2 RHTYHM (Rythme)


MENU SELECTMULTI MENU
2. RHYTHM
ENTERRHYTHM
1. RHY. PTN. EDIT
MENU SELECTRHYTHM
2. RHY. INST. LEVEL
3. RHY. INST. PAN
4. KBD PERC. ASSGN
1. RHY. PTN. EDIT
ENTER

2-(1) MONTAGE DE MOTIF RYTHMIQUE (RHYTHM PATTERN EDIT)
[→Page suivante]

2-(2) NIVEAU DES INSTRUMENTS RYTHMIQUES (RHYTHM INSTRUMENT LEVEL)
[→Page 62]

2-(3) ENSEMBLE DES INSTRUMENTS RYTHMIQUES (RHYTHM INSTRUMENT PAN)
[→Page 63]

2-(4) AFFECTATION DES PERCUS- SIONS AU CLAVIER (KEYBOARD PERCUSSION ASSIGN)
[→Page 64]

Lorsque l'interrupteur START [▶] est enclenché, le rythme démarre selon l'opération exécutée.



Commutez le KEYBOARD PERCUSSION sur marche, puis appuyez sur les touches affectées.


KEYBOARD PERCUSSION

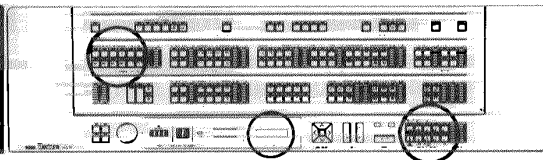
Pour sauvegarder les données dans l'accu mémoire RAM [→Page 74]

- ◆ La deuxième fonction de la section MULTI MENU est la fonction "RHYTHM" (rythme) et son exploitation est décrite ci-à gauche. Si, par mégarde, vous appuyez sur la touche ENTER sans avoir commandé la fonction "RHYTHM", appuyez, dans ce cas, sur la touche QUIT pour sortir du mode.
- ◆ Dans le mode RHTYHM de la section MULTI MENU, vous pouvez exécuter les quatre opérations énoncées ci-dessous.

RHTYHM PATTERN EDIT	Elle vous permet d'écrire les motifs rythmiques en temps réel ou par entrée progressive, à l'aide des touches des claviers supérieur et inférieur.
RHTYHM INSTRUMENT LEVEL	Elle vous permet de contrôler l'intensité sonore de tous les instruments rythmiques incorporés.
RHYTHM INSTRUMENT PAN	Elle vous permet de contrôler l'orientation (direction à partir des haut-parleurs) des tous les instruments rythmiques incorporés.
KEYBOARD PERCUSSION ASSIGN	Elle vous permet d'affecter les instruments rythmiques aux touches des trois claviers.

2-(1) RHYTHM PATTERN EDIT

Cette fonction vous permet de créer les motifs rythmiques et les motifs complémentaires souhaités, en utilisant une combinaison de six différentes opérations, y compris REAL TIME WRITE, STEP WRITE, etc.



Faites apparaître "2. RHYTHM" sur la ligne inférieure de l'affichage à cristaux liquides, puis appuyez sur la touche ENTER (voir page précédente).

MULTI MENU
2. RHYTHM

ENTER

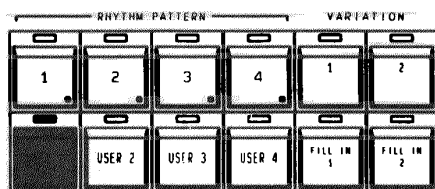
RHYTHM
1. RHY. PTN. EDIT

Appuyez sur la touche ENTER.

ENTER

RHYTHM *-** EDIT
SELECT RHY. PTN.

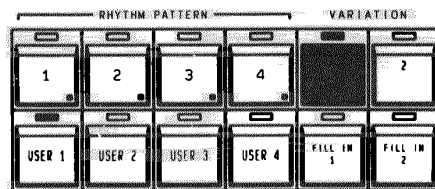
Appuyez sur une des quatre touches du groupe USER clignotantes.



PROGRAMMABLE RHYTHM

RHYTHM 1-**-** EDIT
SELECT VARIATION

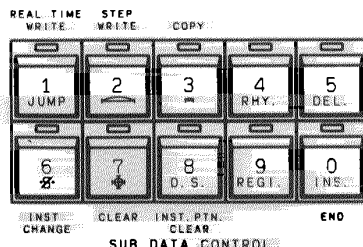
Pour monter un motif rythmique, appuyez sur la touche VARIATION 1 ou 2.



PROGRAMMABLE RHYTHM

RHYTHM 1-V1 EDIT
SELECT JOB

Appuyez sur une des touches du groupe SUB DATA pour sélectionner l'opération à exécuter.



◆ Lorsque "1. RHYTHM. PTN. EDIT" est présent sur la ligne inférieure du ACL, et que la touche ENTER est actionnée, "*" apparaît sur la ligne inférieure du ACL et les quatre touches du groupe USER commencent à clignoter. Tout d'abord appuyez sur l'une des quatre touches clignotantes pour sélectionner le motif à monter.

◆ Si vous effectuez une opération de réinitialisation, les motifs suivants sont copiés sur les touches USER en temps que motifs de prémontage:
USER 1 → [04:16 BEAT 1]
USER 2 → [07: BOUNCE 1]
USER 3 → [11: 4 BEAT 1]
USER 4 → [21: WALTZ 1]

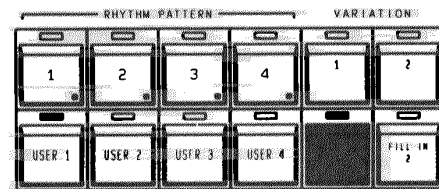
◆ A la poussée d'une touche du groupe USER, les quatre touches du groupe VARIATION 1, 2, FILL IN 1, et 2 se mettent à clignoter.

VARIATION 1, 2: Appuyez sur une de ces touches pour monter un motif rythmique.
FILL IN 1, 2: Appuyez sur une de ces touches pour monter un motif complémentaire.

◆ La fonction RHYTHM PATTERN EDIT vous permet de monter et de mémoriser deux motifs rythmiques et deux motifs complémentaires par une touche du groupe USER.

	USER 1		USER 2		USER 3		USER 4	
VARIATION	1	2	1	2	1	2	1	2
FILL IN	1	2	1	2	1	2	1	2

Pour monter un motif complémentaire, appuyez sur la touche FILL IN 1 ou 2.



PROGRAMMABLE RHYTHM

RHYTHM 1-F1 EDIT
SELECT JOB

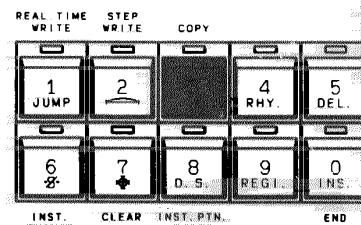
◆ Les opérations exécutées par la fonction RHYTHM PATTERN EDIT sont affichées à l'extérieur de la section SUB DATA CONTROL.

OPERATIONS EXECUTEES PAR LA FONCTION RHYTHM PATTERN EDIT

Décidez si vous voulez ou non changer les instruments actuellement sélectionnés.

Pour monter le motif en cours: aucune opération n'est nécessaire.

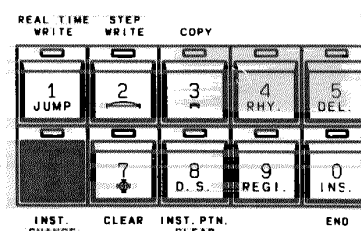
Pour copier et monter un motif pré-sélectionné: [RHYTHM PATTERN COPY] [→page 58]



Décidez si vous voulez ou non monter le motif actuellement sélectionné ou copier et monter un autre motif.

Si les instruments ne doivent pas être changés: aucune opération n'est nécessaire.

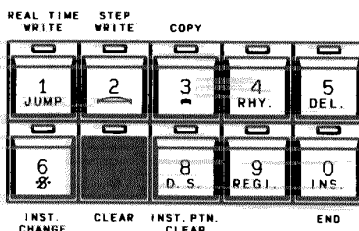
Si les instruments doivent être changés: [RHYTHM INSTRUMENT CHANGE] [→page 59]



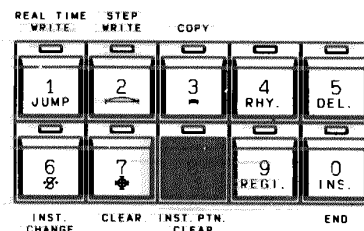
Avant d'écrire un motif, décidez si vous voulez ou non effacer le motif rythmique actuellement écrit.

Pour écrire sans effacer le motif rythmique: aucune opération n'est nécessaire.

Pour effacer entièrement le motif rythmique actuellement écrit: [RHYTHM CLEAR] [→page 60]

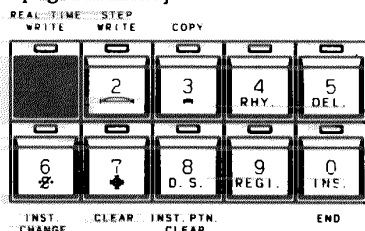


Pour effacer partiellement le motif rythmique actuellement écrit: [RHYTHM INSTRUMENT PATTERN CLEAR] [→page 61]

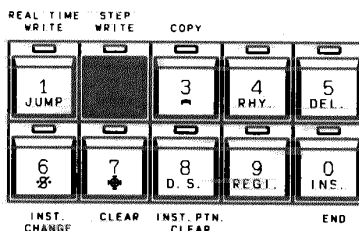


Sélectionnez la méthode d'écriture de motif.

Pour l'entrée en temps réel: [RHYTHM REAL TIME WRITE] [→page suivante]

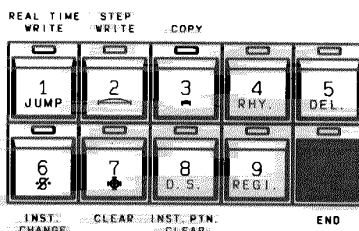


Pour l'entrée dans l'ordre: [RHYTHM STEP WRITE] [→page 56]



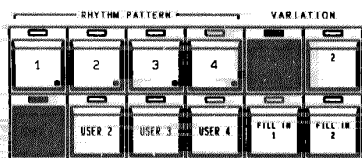
Si aucun motif n'est écrit: aucune opération n'est nécessaire.

Après avoir effectué les opérations requises, appuyez sur la touche "END" pour arrêter la fonction RHYTHM PATTERN EDIT.



RHYTHM REAL TIME WRITE (Entrée de rythme en temps réel)

Passez en mode RHYTHM PATTERN EDIT, puis appuyez sur les touches correspondant au motif que l'on souhaite monter (dans cet exemple, USER 1 et VARIATION 1). [→ page 51]



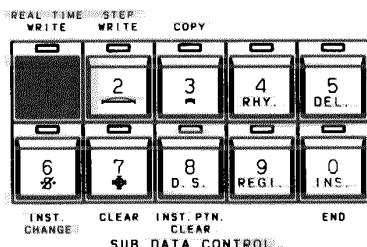
RHYTHM 1-V1 EDIT
SELECT JOB

Effectuez l'opération RHYTHM PATTERN COPY souhaitée.

Effectuez l'opération RHYTHM INSTRUMENT CHANGE souhaitée.

Effacez un rythme en effectuant l'opération INST. PATTERN CLEAR souhaitée.

Appuyez sur la touche REAL TIME WRITE (1).



Après une opération RHYTHM CLEAR

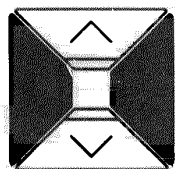
Confirmez le nombre de barres et la mesure à monter.

RHY.REAL T.WRITE
BAR=2 BEAT=4/4

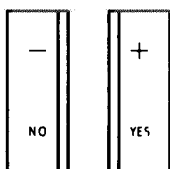
(Changement)

(pas de changement)

Utilisez les touches "<" et ">" pour déplacer le curseur, puis utilisez les touches "+" et "-" pour changer les valeurs numériques.



MENU SELECT



DATA

RHY.REAL T.WRITE
BAR=2 BEAT=3/4

BAR=1 BEAT=4/4
BEAT=5/4
BEAT=1/4
BEAT=2/4

Appuyez sur la touche ENTER.



ENTER

(à la page suivante)

(à la page suivante)

◆ Dans le cas où les touches USER 1 et VARIATION 1 sont enfoncées, les touches enfoncées continueront à clignoter et "1-V1" apparaîtra sur la ligne supérieure du ACL (l'explication suivante est basée sur l'exemple avec USER 1 et VARIATION 1).

◆ Tout en vous référant à la page précédente, avant d'effectuer l'écriture d'un motif rythmique, exécutez les opérations que vous considérez nécessaires. Vous pouvez aussi effectuer directement l'opération RHYTHM REAL TIME WRITE uniquement.

	Motif	Instruments
Aucune opération nécessaire	Motif actuellement sélectionné	Instruments actuellement sélectionnés
PATTERN COPY	Motif changé après la copie	Instruments changés la copie
INSTRUMENT CHANGE	Motif actuellement sélectionné	Changement des instruments actuellement sélectionnés
CLEAR	Efface entièrement le motif actuellement sélectionné	Instruments actuellement sélectionnés
INSTRUMENT PATTERN CLEAR	Efface partiellement le motif actuellement sélectionné	Instruments actuellement sélectionnés

◆ La pression de la touche REAL TIME WRITE (1) permet de déterminer automatiquement si une opération RHYTHM CLEAR a déjà été effectuée ou non, ce qui résulte en un des deux types suivants d'affichage:
Si un effacement a été effectué: l'ACL devient comme indiqué à gauche.
Si aucun effacement n'a été effectué: l'ACL devient comme indiqué à la page suivante.

◆ Le fait d'effectuer une opération REAL TIME WRITE réel après avoir entièrement effacé le motif par une opération RHYTHM CLEAR vous permet de sélectionner le nombre de barres et la mesure du motif que vous allez écrire. Tout d'abord, décidez si vous voulez ou non changer le nombre de barres et la mesure.
Si aucun changement n'est requis: il vous suffit d'appuyer sur la touche ENTER.
Si un changement est requis: utilisez les touches "<" et ">" pour déplacer le curseur, puis utilisez les touches "+" et "-" pour changer les valeurs numériques.

◆ Lorsque vous écrivez un motif rythmique (avec la touche VARIATION enfoncée), vous pouvez régler le nombre de barres ("BAR") à "1" ou "2". Lorsque vous écrivez un motif complémentaire (avec la touche FILL IN enfoncée), le nombre de barres est prédéfini à "1". Dans les deux cas, vous pouvez sélectionner la mesure ("BEAT") d'une gamme de valeurs allant de 1/4 à 5/4.

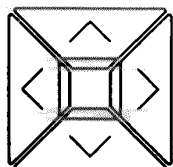
◆ Une fois que vous appuyez sur la touche ENTER après avoir sélectionné le nombre de barres et la mesure, ces valeurs ne peuvent pas être changées. Si vous souhaitez les changer, il est nécessaire de recommencer à zéro l'opération REAL TIME WRITE.

(de la page précédente)

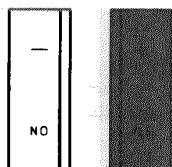
Confirmez l'état de quantification et la mise en/hors service de l'état de battement.

► CLICK=ON
Q=1/4 CLICK=1/4

Utilisez les touches "<" et ">" pour déplacer le curseur vers la gauche/droite, les touches "v" et "^" pour le déplacer vers le haut/bas, puis utilisez les touches "+" et "-" pour changer la valeur numérique (ou l'état de mise en/hors service).



MENU SELECT



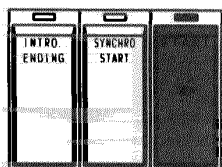
DATA

OFF

► CLICK=ON
Q=1/6 CLICK=1/4

Q=1/8 CLICK=1/6
1/12 1/8
1/16 1/12
:
1/96 1/16
1/4

Appuyez sur l'interrupteur START ► puis commencez l'écriture du motif.



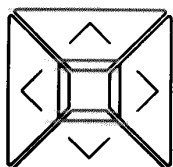
1.1
1.2
:
2.4
1.1

ECRITURE DE MOTIFS

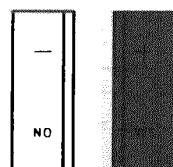
Tout en vous référant à la [LISTE DES RYTHMES HX], confirmez la correspondance entre les touches et les instruments, puis jouez une note sur le clavier supérieur (ou inférieur).



Changez la valeur de quantification, puis écrivez le motif d'autres instruments.



MENU SELECT



DATA

► CLICK=ON
Q=1/8 CLICK=1/4

(répétez)

(de la page suivante)

(à la page suivante)

◆ Lorsque vous appuyez sur la touche ENTER après avoir sélectionné les valeurs de BAR et de BEAT (ou si une opération REAL TIME WRITE est entrée sans avoir effectué RHYTHM CLEAR), l'ACL devient comme indiqué à gauche. Avant de commencer à écrire, ajustez la valeur de quantification et de battement.

Q (Quantification)	La longueur (unités) des notes à écrire est déterminée avec les touches "+" et "-". Les neuf types d'unités sélectionnables sont: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/48 et 1/96. Le plus grand est le dénominateur de la valeur numérique, plus courte sera la note. (Voyez "REMARQUES" à la page suivante.)
Mise en/hors service de l'état CLICK	Déplacez le curseur à la ligne supérieure de l'ACL avec la touche "^", puis choisissez la mise en/hors service de l'état CLICK avec les touches "+" et "-". Si la mise en service de l'état CLICK est sélectionnée, un son de battement (de métronome) est produit pendant l'écriture.
Quantification des battements	Déplacez le curseur à la ligne inférieure de l'ACL avec la touche ">", puis sélectionnez la valeur de quantification (unités de battement) de la fonction de battement avec les touches "+" et "-". Les cinq types d'unités sélectionnables sont: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, et 1/16.

◆ La poussée de la touche START active l'état dans lequel un motif peut être écrit. Dans l'état "CLICK=ON", un son de battement est produit et, si une opération RHYTHM CLEAR n'a pas été effectuée, un motif rythmique pré-monté est aussi lancé.

◆ Lorsque le nombre de barres et la mesure sont indiqués par l'affichage BAR/BEAT et que vous arrivez à la fin de la dernière barre qui peut être écrite, l'affichage BAR/BEAT redevient "1.1". Cette opération peut être répétée autant de fois souhaitées. Assurez-vous d'écrire les motifs tout en regardant cet affichage. De plus, vous pouvez contrôler le tempo avec le bouton TEMPO.

◆ Lorsque vous frappez la touche d'un instrument rythmique, un motif est écrit pendant la durée que vous jouez cette note. Les motifs d'instruments rythmiques multiples peuvent aussi être écrits en même temps. Référez-vous à la [LISTE DES RYTHMES HX] pour confirmer quel instrument correspond à quelle touche.

◆ **ATTENTION:** Les instruments qui peuvent être écrits sont limités au groupe de huit instruments qui a été sélectionné avant d'effectuer l'opération REAL TIME WRITE. Vous pouvez vérifier les types d'instruments sélectionnés si vous frappez les touches avant d'enclencher l'interrupteur START. En ce qui concerne les groupes d'instruments qui font partie des motifs présélectionnés, voyez la [LISTE DES RYTHMES HX].

◆ Vous suivrez cette méthode générale d'écriture de rythmes à partir de zéro après avoir effectué une opération RHYTHM CLEAR:

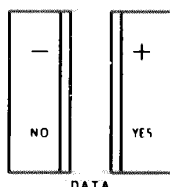
- 1) Tout d'abord, en utilisant une valeur de quantification approximative, écrivez les motifs des instruments fondamentaux (p.e., grosse caisse, cymbales, etc.).
- 2) Passez à une valeur de quantification plus précise, puis écrivez les motifs d'autres instruments tout en écoutant les motifs déjà écrits.

(à la page précédente)

(de la page précédente)

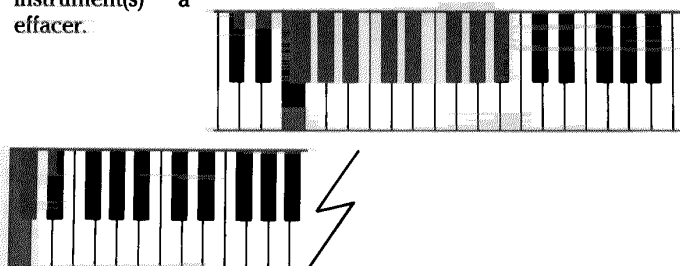
EFFACEMENT DE MOTIFS

Choisissez la même valeur de quantification du motif à effacer que celle utilisée pour l'écriture.



► CLICK=ON
Q=1/8 CLICK=1/4

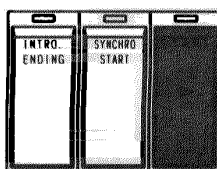
Tout en appuyant sur la touche à l'extrême-gauche du clavier inférieur, appuyez sur la (les) touche(s) correspondant à l' (aux) instrument(s) à effacer.



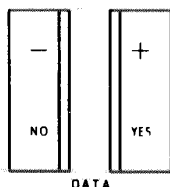
Lorsque la mémoire est saturée (FULL)

Appuyez sur l'interrupteur START pour arrêter le rythme.

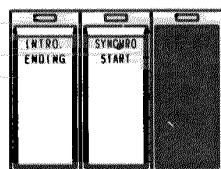
MEMORY FULL
STOP RHYTHM!!!



En utilisant les touches "+" et "-", décidez si vous voulez ou non sauvegarder le motif, puis appuyez sur la touche ENTER.



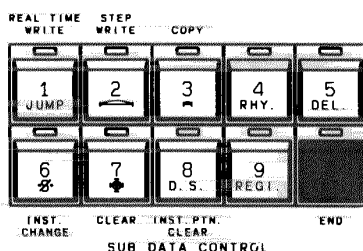
RHY.R.T.W. 1-V1
SAVE PTN.? Y/N



Appuyez sur l'interrupteur START [►] pour arrêter l'écriture.

RHYTHM 1-V1 EDIT
SELECT JOB

Appuyez sur la touche END (0) pour arrêter l'opération RHYTHM PATTERN EDIT. Lorsque le rythme est lancé, le motif monté est produit.



◆ Si vous n'avez pas réussi à écrire un motif avec la mesure souhaitée, vous pouvez effacer ce motif en suivant la méthode indiquée à gauche. Tout en appuyant sur la touche à l'extrême-gauche du clavier inférieur, maintenez la touche des instruments à effacer enfoncée, aussi longtemps que vous souhaitez effacer. Une fois le motif effacé, vous pouvez le récrire.

◆ **ATTENTION:** Vous ne pouvez pas effacer les motifs tant qu'ils ne possèdent pas la même valeur de quantification que celle utilisée pour leur écriture. De plus, si les motifs d'instruments multiples ont la même valeur de quantification en commun, il se peut qu'ils soient effacés en même temps.

REMARQUES:

● La relation entre les valeurs de quantification et les notes est indiquée ci-dessous. N'oubliez pas de vous référer à ce tableau chaque fois que vous écrivez un rythme.

Q.	Durée de la note (unité)
1/4	
1/6	
1/8	
1/12	
1/16	
1/24	
1/32	
1/48	
1/96	

● La valeur de quantification devient l'unité de note lors de l'écriture des motifs. La fonction REAL TIME WRITE, toutefois, permet aussi de corriger automatiquement les positions où les notes sont écrites selon la valeur de quantification définie. Lorsque vous frappez les touches pour écrire un motif, toute déviation (vers l'avant ou l'arrière) de la mesure comprise dans $\pm 50\%$ de la durée de la note définie par la valeur de quantification sera corrigée, vous permettant ainsi d'écrire en mesure.

◆ Lorsque l'indication "MEMORY FULL" est affichée, il vous est tout de même possible d'écrire un motif si vous effectuez une opération PATTERN DELETE sans arrêter le rythme.

◆ Si vous appuyez sur la touche ENTER avec l'état "NO", le motif reprend l'état dans lequel il se trouvait avant que l'opération WRITE a été effectuée. Pour sauvegarder le motif actuel, appuyez sur la touche ENTER après avoir choisi "YES".

◆ Sauf si vous écrivez de nombreuses notes avec une valeur de quantification très précise, la mémoire ne sera pas débordée lors de l'écriture normale.

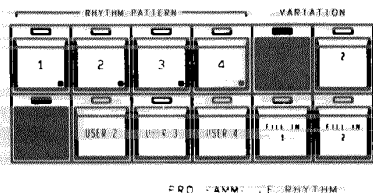
◆ Après avoir complété les opérations WRITE requises, appuyez sur la touche START et arrêtez le rythme. Le motif écrit est ainsi retenu par les touches actionnées lorsque vous avez entré le mode RHYTHM PATTERN EDIT (dans l'exemple de gauche, nous avons choisi USER 1 et VARIATION 1).

Effectuez de nouveau les opérations WRITE si nécessaire.

Il est possible d'écrire les motifs sur les autres touches du groupe USER en suivant la même méthode.

RHYTHM STEP WRITE (Ecriture d'un rythme par palier)

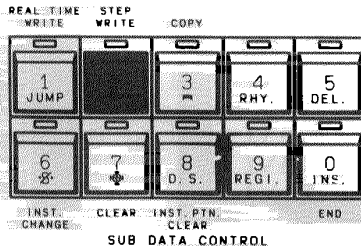
Entrez en mode RHYTHM PATTERN EDIT, puis appuyez sur les touches correspondant aux motifs à monter. [→Page 51]



RHYTHM 1-V1 EDIT
SELECT JOB

Effectuez les opérations RHYTHM PATTERN COPY, INSTRUMENT CHANGE, CLEAR et/ou INSTRUMENT PATTERN CLEAR, si nécessaire.

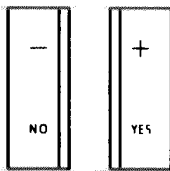
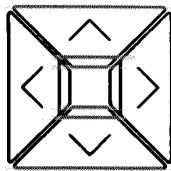
Appuyez sur la touche STEP WRITE (2).



Après une opération RHYTHM CLEAR

Sélectionnez le nombre de barres et la mesure à monter [→Page 53].

RHY.STEP WRITE
BAR=2 BEAT=4/4

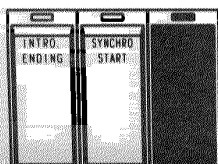
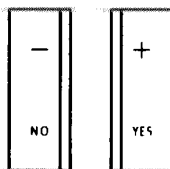
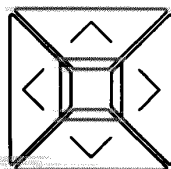


Appuyez sur la touche ENTER.

ENTER

Sélectionnez les valeurs de quantification et de battement.

CLICK=ON
Q=1/4 CLICK=1/4



Appuyez sur l'interrupteur START [▶], puis commencez l'écriture du motif.

BAR BEAT +/-
1 1 1/4

(page suivante)

◆ Lorsque les touches du groupe USER 1 et VARIATION 1 sont enfoncées, celles-ci continueront de clignoter et l'indication "1-V1" apparaîtra sur la ligne supérieure du ACL.

◆ Avant d'écrire un motif rythmique, référez-vous aux pages 52 et 53, puis effectuez les opérations que vous jugez nécessaires. Vous pouvez aussi effectuer directement l'opération RHYTHM STEP WRITE sans en effectuer d'autres.

◆ La pression de la touche STEP WRITE (2) vous permet de déterminer si une opération RHYTHM CLEAR a déjà été effectuée ou non, de la même façon que dans le cas de REAL TIME WRITE.
Si un effacement a été effectué: l'ACL devient comme indiqué à gauche, permettant ainsi de déterminer le nombre de mesures et la mesure. La méthode est similaire à celle de REAL TIME WRITE. [→Page 53]
Si aucun effacement n'a pas été effectué: les indications "Q" et "CLICK" apparaissent sur l'ACL, permettant ainsi de déterminer les valeurs de quantification et de battement.

◆ Une fois la touche ENTER actionnée après avoir déterminé les valeurs de BAR et BEAT, il vous est impossible de changer ces valeurs.

◆ Lorsque la touche ENTER est actionnée après avoir déterminé les valeurs de BAR et BEAT (ou quand vous effectuez directement une opération STEP WRITE sans passer par RHYTHM CLEAR), l'ACL devient comme indiqué à gauche, ce qui vous permet de déterminer les valeurs de quantification et de battement. La méthode à suivre est similaire à celle de REAL TIME WRITE. [→page 54]

◆ A la poussée sur l'interrupteur START, vous pouvez entrer l'état dans lequel un motif peut être écrit, mais ceci ne lance pas le rythme.

◆ L'ACL devient comme indiqué à gauche, pour vous indiquer l'endroit où l'écriture va commencer. La valeur présente sous "BAR" indique le numéro de la barre, celle sous "BEAT" le nombre de temps dans cette mesure, et la valeur numérique sous "+/-" indique votre position dans la mesure selon la valeur de quantification actuellement sélectionnée.


(de la page précédente)

ECRITURE DE MOTIFS

Utilisez les touches "+" et "-" pour déterminer la position où commencer l'écriture, puis frappez les touches du clavier supérieur (ou inférieur) pour écrire un motif.

-
NO
DATA

BAR	BEAT	+/-
1	2	1/4
1	3	1/4
:	:	:
:	:	:
2	4	1/4
1	1	1/4



Pour écrire les motifs d'autres instruments, utilisez la touche "Λ" pour changer l'indication du ACL, puis changez la valeur de quantification avec les touches "+" et "-".

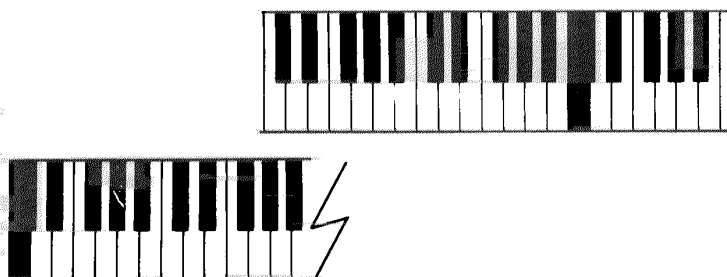
< >
MENU SELECT

-
NO
DATA

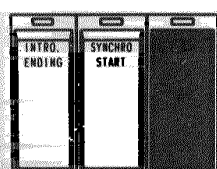
▶ CLICK=ON
Q=1/8 CLICK=1/4

(Répétition)

EFFACEMENT DE MOTIFS Tout en appuyant sur la touche à l'extrême-gauche du clavier inférieur, appuyez sur la (les) touche(s) correspondant à (aux) l'instrument(s) à effacer. [→Page 55]



Lorsque la mémoire est saturée [→Page 55]



Enfoncez l'interrupteur START pour arrêter l'écriture.

RHYTHM 1-V1 EDIT
SELECT JOB

Appuyez sur la touche END (0) pour arrêter l'opération RHYTHM PATTERN EDIT. Lorsque le rythme est lancé, le motif monté est produit.

♦ La procédure générale d'écriture de motifs avec RHYTHM STEP WRITE est la suivante:

- 1) Tout d'abord, sélectionnez la (les) valeur(s) de quantification correspondant à (aux) l'instrument(s) à écrire (dans l'exemple illustré à gauche, Q=1/4).
- 2) Appuyez sur la touche "+" pour avancer l'indication du ACL à l'endroit où vous souhaitez commencer l'écriture. Vous pouvez refaire apparaître les valeurs précédemment affichées en appuyant sur la touche "-". Dans l'exemple illustré à gauche, l'affichage avance dans l'ordre de 1/4 → 1/4 → 1/4...etc. Toutefois, si vous sélectionnez la valeur de quantification "1/8", l'affichage avancera dans l'ordre de 1/8 → 2/8 → 1/8 → 2/8 → 1/8...etc.
- 3) Appuyez sur la touche correspondant à l'instrument à écrire, puis écrivez une note. Ensuite, utilisez la touche "+" pour faire avancer l'indication du ACL à l'endroit suivant où vous souhaitez écrire, et répétez l'opération d'écriture. Vous pouvez aussi appuyer sur plusieurs touches pour écrire simultanément plusieurs motifs d'instruments. Référez-vous à la [LISTE DES RYTHMES HX] pour les détails sur la relation entre les instruments et les touches.
- 4) Appuyez sur la touche "Λ" pour revenir à l'indication "Q" et "CLICK" du ACL, puis sélectionnez la (les) valeur(s) correspondant à (aux) l'instrument(s) à écrire ensuite.
- 5) Appuyez sur la touche "V" pour changer l'indication du ACL, puis suivez les démarches 2) et 3).
- 6) Répétez les démarches 4) et 5) autant de fois requises.

♦ **ATTENTION:** Les instruments qui peuvent être écrits sont limités au groupe de huit instruments qui a été sélectionné avant d'effectuer l'opération STEP WRITE. Vous pouvez vérifier les types d'instruments sélectionnés si vous frappez les touches avant d'enclencher l'interrupteur START.

♦ Si vous maintenez la touche "+" enfoncée, le motif écrit se fait entendre au tempo actuellement sélectionné, ce qui vous permet de vérifier si le motif a été écrit correctement.

♦ Il est possible d'effacer le motif écrit en suivant la même méthode utilisée pour REAL TIME WRITE. Pendant que vous effectuez un effacement, n'oubliez pas d'utiliser la même valeur de quantification que vous avez utilisée pour l'écriture.

REMARQUE

- Il est possible d'entrer sans erreur en mode STEP WRITE des notes détaillées qui sont difficiles à entrer en mode REAL TIME WRITE. Pour écrire de façon efficace, entrez tout d'abord les motifs d'instruments fondamentaux en mode REAL TIME WRITE, puis entrez les notes détaillées en mode STEP WRITE.

♦ L'opération à suivre lorsque l'indication "MEMORY FULL" apparaît à l'ACL est similaire à celle de REAL TIME WRITE.

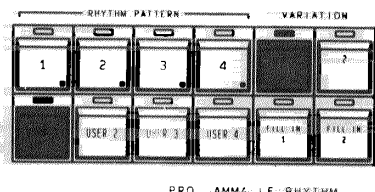
♦ Une fois l'écriture requise achevée, appuyez sur l'interrupteur START. Le motif écrit est sauvegardé sur les touches qui ont été enfoncées lors de l'entrée du mode RHYTHM PATTERN EDIT (dans l'exemple de gauche, les touches USER 1 et VARIATION 1).

Recommencez l'opération WRITE si nécessaire.

Les motifs peuvent être écrits avec les autres touches du groupe USER en suivant la même méthode.

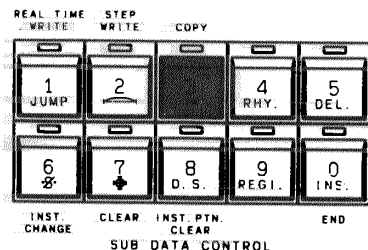
RHYTHM PATTERN COPY (Copie d'un motif rythmique)

Entrez en mode RHYTHM PATTERN EDIT, puis appuyez sur les touches correspondant aux motifs à monter. [→Page 51]



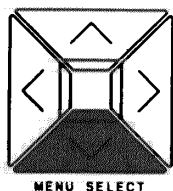
RHYTHM 1-V1 EDIT
SELECT JOB

Appuyez sur la touche COPY (3).



RHY.PTN.COPY ^V
45:USER 1 V1 J

Sélectionnez le motif rythmique à copier avec les touches "V" et "A".



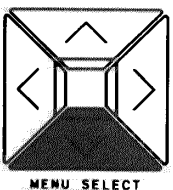
RHY.PTN.COPY ^V
01:8 BEAT 1 V1 J
02:8 BEAT 1 V2
: : :
43:WALTZ 2 V1
44:WALTZ 2 V2
45:USER 1 V1
: : :
52:USER 4 V2

Appuyez sur la touche ENTER.



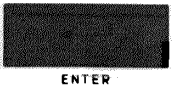
ABC.PTN.COPY ^V
45:USER V1 J

Sélectionnez le motif d'accompagnement à copier avec les touches "V" et "A".



ABC.PTN.COPY ^V
01:8 BEAT 1 V1 J
02:8 BEAT 1 V2
: : :
43:WALTZ 2 V1
44:WALTZ 2 V2
45:USER 1 V1
: : :
52:USER 4 V2

Appuyez sur la touche ENTER.



RHYTHM 1-V1 EDIT
SELECT JOB

Appuyez sur la touche END (0) pour arrêter l'opération RHYTHM PATTERN EDIT. Lorsque le rythme est lancé, le motif monté est produit.

◆ Bien que les touches USER 1 et VARIATION 1 aient été choisies pour l'exemple illustré à gauche, la procédure ci-dessous peut aussi être exécutée en enfonçant la touche FILL IN au lieu de la touche VARIATION.

◆ A la pression de la touche COPY, le ACL devient comme indiqué à gauche. Le motif rythmique de source qui va être copié est indiqué sur la ligne inférieure du ACL. Au moment où la touche COPY est actionnée, le motif indiqué sur la ligne inférieure du ACL devient le motif de destination de l'opération COPY.

◆ Si vous appuyez sur une touche du groupe VARIATION lorsque vous entrez en mode RHYTHM PATTERN EDIT, "V1" ou "V2" apparaît à la droite de la ligne inférieure du ACL, ce qui permet de copier le motif rythmique. Si, à ce moment, vous appuyez sur une touche du groupe FILL IN, "F1" ou "F2" est affiché, ce qui permet de copier un motif complémentaire.

◆ Chaque fois que vous actionnez la touche "V", le numéro de motif apparaissant sur la ligne inférieure du ACL avance d'une unité et le motif de source change en conséquence. Vous pouvez revenir au numéro de motif précédent en appuyant sur la touche "A".

◆ Vous pouvez sélectionner le motif de source que vous souhaitez copier avec les touches numériques SUB DATA au lieu des touches "V" et "A". Entrez le numéro de motif avec les touches numériques SUB DATA, puis appuyez sur la touche ENTER. Les numéros de motif sont les suivants:
De 01 à 44: Ce sont les numéros qui correspondent aux motifs présélectionnés. "01" et "02" correspondent à "V1" et "V2" (ou "F1" et "F2") de 8 BEAT 1, et "43" et "44" correspondent à "V1" et "V2" (ou "F1" et "F2") de WALTZ 2.
De 45 à 52: Ce sont les numéros qui correspondent aux quatre motifs USER.

◆ Vous pouvez sauvegarder le motif en question lorsque vous appuyez sur la touche ENTER une fois que le motif à copier est affiché.

◆ L'opération de copie du motif rythmique (ou du motif complémentaire) est arrêtée par la pression de la touche ENTER, et l'ACL devient comme indiqué à gauche, ce qui permet de copier le motif d'accompagnement automatique (motif ABC), synchronisé avec le rythme. Une fois le motif ABC copié, les motifs de RHYTHMIC CHORD et MELODIC CHORD correspondant au motif de source et le motif de la basse de AUTO BASS CHORD sont sauvegardés sur les touches du groupe USER.

◆ La méthode à suivre est similaire à celle de la copie d'un motif rythmique et un tel motif peut aussi être choisi à l'aide des touches numériques SUB DATA.

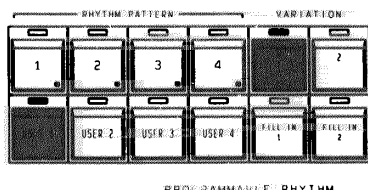
◆ Le motif ABC est retenu à la pression de la touche ENTER, puis l'indication du ACL redevient normale, ce qui vous permet d'effectuer d'autres opérations.

Pour effectuer d'autres opérations RHYTHM PATTERN EDIT [→Pages 53, 56, 59, 60 et 61]

◆ **ATTENTION:** Lorsqu'un motif est copié, les instruments (un groupe de huit instruments) de ce motif sont aussi sauvegardés dans le motif de destination [→LISTE DES RHYTHMES HX].

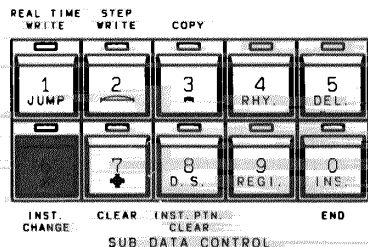
RYTHM INSTRUMENT CHANGE (Changement d'instrument rythmique)-----

Entrez en mode RHYTHM PATTERN EDIT, puis appuyez sur les touches correspondant au motif à monter. [→Page 51]



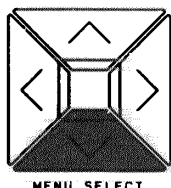
RHYTHM 1-V1 EDIT
SELECT JOB

Appuyez sur la touche INST.CHANGE (6).



INST.CHANGE
1.Ride

Faites apparaître l'instrument à changer sur la ligne inférieure du ACL à l'aide des touches "V" et "A".



INST.CHANGE
2.HH

3.SD-1
4.Tom
5.Syn-drum
6.BD
7.Hand-Claps
8.Crash
1.Ride

Tout en frappant la touche correspondant à l'instrument nouvellement attribué, appuyez sur la touche ENTER.



INST.CHANGE
7.SD-2

(Répétition)

Appuyez sur la touche ENTER.



RHYTHM 1-V1 EDIT
SELECT JOB

Appuyez sur la touche END (0) pour arrêter l'opération RHYTHM PATTERN EDIT. Lorsque le rythme est lancé, le motif qui contient le(s) nouvel(aux) instrument(s) est produit.

◆ Bien que les touches USER 1 et VARIATION 1 aient été choisies pour l'exemple illustré à gauche, la procédure ci-dessous peut aussi être exécutée en appuyant sur la touche FILL IN au lieu de la touche VARIATION.

◆ A la pression de la touche INST.CHANGE, l'ACL devient comme indiqué à gauche. La ligne inférieure du ACL indique les noms des huit instruments actuellement affectés au motif à monter. [→LISTE DES RYTHMES HX]

◆ Chaque fois que vous actionnez la touche "V", les noms des instruments qui apparaissent sur la ligne inférieure du ACL avancent un par un. Vous pouvez revenir au nom de l'instrument précédent en appuyant sur la touche "A".

◆ Après avoir affiché l'instrument à changer sur la ligne inférieure du ACL, frappez la touche correspondant à l'instrument que vous souhaitez nouvellement affecter, tout en vous référant à la [LISTE DES RYTHMES HX]. Pendant que l'instrument est audible et que sa touche correspondante est enfoncée, son nom apparaît sur la ligne inférieure du ACL, ce qui vous permet de vérifier l'instrument affecté.

◆ Pendant que vous enfoncez la touche ENTER et frappez la touche (du clavier supérieur ou inférieur) correspondant à l'instrument, l'indication de la ligne inférieure du ACL change pour afficher le nouvel instrument.

◆ En suivant la même méthode, essayez de remplacer d'autres instruments par de nouveaux.

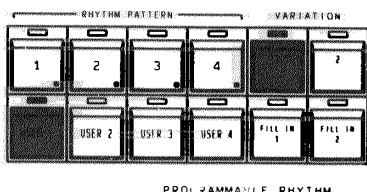
◆ A la pression de la touche ENTER, les nouveaux instruments sont sauvegardés et l'ACL revient à son indication normale, ce qui vous permet de sélectionner d'autres opérations.

Pour effectuer d'autres opérations RHYTHM PATTERN EDIT [→Pages 53, 56, 60 et 61]

Les motifs peuvent être écrits sur les autres touches du groupe USER en suivant la même méthode, si nécessaire.

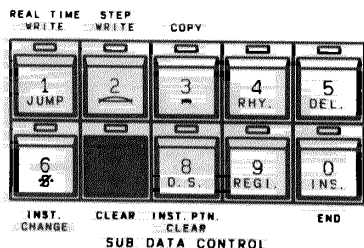
RHYTHM CLEAR (Effacement du rythme)

Entrez en mode RHYTHM PATTERN EDIT, puis appuyez sur les touches correspondant aux motifs à monter. [→Page 51]



RHYTHM 1-V1 EDIT
SELECT JOB

Appuyez sur la touche CLEAR (7).

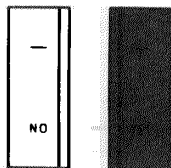


RHY.PTN. 1-V1
CLEAR PTN.? Y/N

(YES)

(NO)

Appuyez sur la touche "+ /YES".



RHY.PTN. 1-V1
CLEAR PTN.? Y/N

Appuyez sur la touche ENTER.



(YES)

(NO)

L'indication "CLEARED!" ("effacé") apparaît pendant deux secondes environ sur la ligne inférieure du ACL.

RHY.PTN. 1-V1
CLEARED!

L'ACL revient à son indication normale, ce qui vous permet de sélectionner d'autres opérations.

RHYTHM 1-V1 EDIT
SELECT JOB

Sélectionnez une opération REAL TIME WRITE ou STEP WRITE pour un rythme, puis écrivez un motif. [→Pages 53 et 56]

◆ Bien que les touches USER 1 et VARIATION 1 aient été choisies pour l'exemple illustré à gauche, la procédure ci-dessous peut aussi exécutée en appuyant sur la touche FILL IN au lieu de la touche VARIATION.

◆ Lorsque vous appuyez sur la touche CLEAR, l'ACL devient comme indiqué à gauche pour vous permettre de décider s'il est nécessaire ou non d'effectuer une opération RHYTHM CLEAR.

Si un effacement de rythme est requis: appuyez uniquement sur la touche ENTER.

Si un effacement de rythme n'est pas requis: effectuez l'opération décrite ci-dessous.

◆ Appuyez sur la touche "+ /YES", déplacez le curseur sous "Y", puis appuyez sur la touche ENTER. Tous les motifs des instruments du motif à monter seront effacés.

REMARQUE

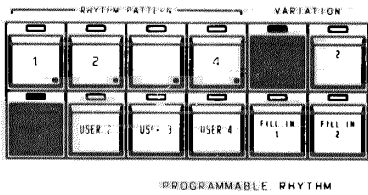
● Lorsque vous exécutez une opération RHYTHM CLEAR, le motif (sonorité des instruments) est complètement effacé, mais les données des huit instruments affectés à ce motif restent retenus. Pour changer les instruments, effectuez une opération RHYTHM INSTRUMENT CHANGE. [→Page précédente]

De plus, si vous effectuez une opération RHYTHM PATTERN COPY avant une opération RHYTHM CLEAR, vous pourrez copier les données d'instruments avec le motif. [→Page 58]

● **ATTENTION:** Même si vous exécutez une opération RHYTHM CLEAR, le motif ABC sauvegardé dans le motif rythmique à monter ne sera pas effacé. C'est pourquoi, lorsque vous écrivez un motif rythmique entièrement nouveau après avoir exécuté une opération RHYTHM CLEAR, le nouveau motif risque de ne pas être bien synchronisé avec les rythmes d'accompagnement automatique. Dans le cas où vous écrivez un motif rythmique entièrement neuf, effectuez tout d'abord l'opération RHYTHM PATTERN COPY avant RHYTHM CLEAR, et copiez le motif ABC du motif rythmique le plus proche de celui que vous avez l'intention d'écrire. [→Page 58]

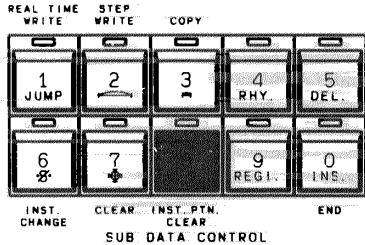
RHYTHM INSTRUMENT PATTERN CLEAR

Entrez en mode RHYTHM PATTERN EDIT, puis appuyez sur les touches correspondant au motif à monter. [→Page 51]



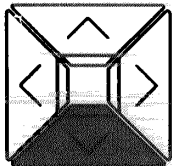
RHYTHM 1-V1 EDIT
SELECT JOB

Appuyez sur la touche INST.PTN.CLEAR (8).



INST.PTN.CLEAR
1.Ride Y/N

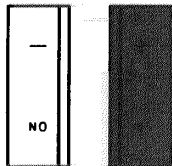
Faites apparaître l'instrument à effacer sur la ligne inférieure du ACL à l'aide des touches "V" et "Λ".



MENU SELECT

INST.PTN.CLEAR
2.HH Y/N
3.SD-1 Y/N
4.Tom Y/N
5.Syn-drum Y/N
6.BD Y/N
7.Hand-Claps Y/N
8.Crash Y/N
1.Ride Y/N

Appuyez sur la touche "+/YES".



DATA

INST.PTN.CLEAR
2.HH Y/N

Appuyez sur la touche ENTER pour effacer le motif instrumental. L'ACL revient à son indication normale, ce qui vous permet de sélectionner une opération RHYTHM PATTERN EDIT.



ENTER

2.HH
CLEARED!

RHYTHM 1-V1 EDIT
SELECT JOB

(Répétition)

Sélectionnez une opération REAL TIME WRITE ou STEP WRITE pour un rythme, puis écrivez un motif. [→Pages 53 et 56]

◆ Bien que les touches USER 1 et VARIATION 1 aient été choisies pour l'exemple illustré à gauche, la procédure ci-dessous peut aussi exécutée en appuyant sur la touche FILL IN au lieu de la touche VARIATION.

◆ A la pression de la touche INST.PTN.CLEAR, le ACL devient comme indiqué à gauche. La ligne inférieure du ACL indique les noms des huit instruments actuellement affectés au motif à monter.

◆ Chaque fois que vous actionnez la touche "V", les noms des instruments qui apparaissent sur la ligne inférieure du ACL avancent un par un. Vous pouvez revenir au nom de l'instrument précédent en appuyant sur la touche "Λ". Affichez le nom de l'instrument que vous souhaitez effacer.

◆ Après avoir fait apparaître à l'ACL les noms des instruments à effacer, appuyez sur la touche "+/YES" pour déplacer le curseur sous "Y". Ensuite, appuyez sur la touche ENTER, ce qui efface le motif instrumental présent à l'ACL.

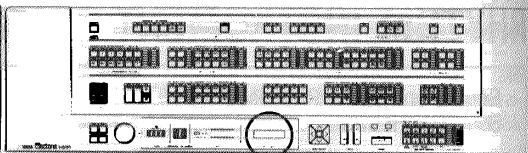
◆ Lorsque vous effectuez une opération RHYTHM INSTRUMENT PATTERN CLEAR, il vous est possible de n'effacer qu'un seul motif instrumental. Pour effacer plusieurs motifs instrumentaux, répétez la même opération autant de fois que nécessaire.

◆ Une opération RHYTHM INSTRUMENT PATTERN CLEAR ne permet d'effacer que le motif instrumental mais pas les données affectées à cet instrument. Effectuer cette opération s'avère pratique si vous souhaitez récrire seulement un motif instrumental spécifique.

Appuyez sur la touche END (0) et lancez le rythme pour produire le motif rythmique des instruments qui n'ont pas été effacés.

2-(2) RHYTHM INSTRUMENT LEVEL

Cette fonction vous permet de changer les niveaux de volume respectifs de chacun des instruments rythmiques incorporés.



Faites apparaître "2.RHYTHM" sur la ligne inférieure du ACL, puis appuyez sur la touche ENTER. [→Page 50]

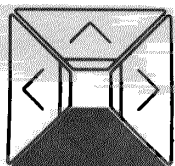
MULTI MENU
2.RHYTHM



ENTER

RHYTHM
1.RHY.PTN.EDIT

Faites apparaître "2.RHY.INST.LEVEL" sur la ligne inférieure du ACL à l'aide des touches "V" et "Λ".



MENU SELECT

RHYTHM
2.RHY.INST.LEVEL
3.RHY.INST.PAN
4.KBD PERC.ASSGN
1.RHY.PTN.EDIT

Appuyez sur la touche ENTER.



ENTER

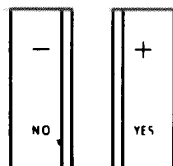
RHY.INST.LVL
PRESS ANY KEY

Frappez la touche correspondant à l'instrument dont vous souhaitez changer le volume.



RHY.INST.LVL
HH closed =12

Changez le volume avec les touches "+" et "-".



DATA

RHY.INST.LVL
HH closed =15

(Répétition)

Appuyez sur la touche ENTER, ou QUIT, pour sortir du mode.



ENTER

MULTI MENU
2.RHYTHM

◆ Les niveaux de volume respectifs des instruments appartenant à chaque motif rythmique ont été prédéterminés pour produire un son bien équilibré. La fonction RHYTHM INSTRUMENT LEVEL vous permet de changer les données de volume de chaque instrument comme vous le désirez (lorsqu'une opération de réinitialisation est effectuée, les données de volume originales sont rétablies).

◆ Si vous choisissez "2.RHY.INST.LEVEL" et appuyez sur la touche ENTER, le message "PRESS ANY KEY" ("Appuyez sur une touche") apparaît sur la ligne inférieure du ACL. Frappez la touche correspondant à l'instrument dont vous souhaitez changer le volume. [→LISTE DES RYTHMES HX]

◆ Lorsque vous frappez une touche du clavier supérieur ou inférieur, le nom de l'instrument correspondant à cette touche est affiché. Le niveau de volume actuel est affiché à droite du nom de l'instrument.

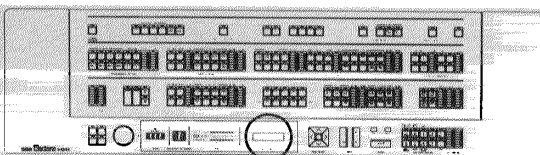
◆ Après avoir fait apparaître, sur la ligne inférieure du ACL, le nom de l'instrument dont vous souhaitez changer le volume, utilisez les touches "+" et "-" pour augmenter ou diminuer le niveau de volume (amplitude variable: de 0 à 15).

◆ Si vous souhaitez changer les données de volume de plusieurs instruments, répétez l'opération ci-dessus pour chaque instrument.

◆ Si l'interrupteur START est actionné avant d'appuyer sur la touche ENTER, le rythme est lancé, ce qui vous permet de vérifier le niveau de volume.

2-(3) RHYTHM INSTRUMENT PAN

Cette fonction vous permet de changer l'orientation respective (direction du son en provenance des haut-parleurs) de chacun des instruments rythmiques incorporés.



Faites apparaître "2.RHYTHM" sur la ligne inférieure du ACL, puis appuyez sur la touche ENTER. [→Page 50]

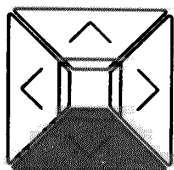
MULTI MENU
2.RHYTHM



ENTER

RHYTHM
1.RHY.PTN.EDIT

Faites apparaître "2.RHY.INST.PAN" sur la ligne inférieure du ACL à l'aide des touches "V" et "Λ".



MENU SELECT


RHYTHM
3.RHY.INST.PAN

4.KBD PERC.ASSGN
1.RHY.PTN.EDIT
2.RHY.INST.LEVEL

Appuyez sur la touche ENTER.




ENTER

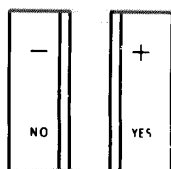
RHY.INST.PAN 
PRESS ANY KEY

Frappez la touche correspondant à l'instrument dont vous souhaitez changer l'orientation.




RHY.INST.PAN 
HH closed =R2

Changez l'orientation avec les touches "+" et "-".



DATA

RHY.INST.PAN 
HH closed =R3

(Répétition)

Appuyez sur la touche ENTER, ou QUIT, pour sortir du mode.



ENTER

MULTI MENU
2.RHYTHM

◆ Les niveaux d'orientation respectifs des instruments appartenant à chaque motif rythmique ont été prédéterminés pour produire un son bien équilibré. La fonction RHYTHM INSTRUMENT PAN vous permet de changer les données d'orientation de chaque instrument comme vous le désirez (lorsqu'une opération de réinitialisation est effectuée, les données d'orientation originales sont rétablies).

◆ Si vous choisissez "3.RHY.INST.PAN" et appuyez sur la touche ENTER, le message "PRESS ANY KEY" ("Appuyez sur une touche") apparaît sur la ligne inférieure du ACL. Frappez la touche correspondant à l'instrument dont vous souhaitez changer l'orientation. [→LISTE DES RYTHMES HX].

◆ Lorsque vous frappez une touche du clavier supérieur ou inférieur, le nom de l'instrument correspondant à cette touche est affiché. Le niveau d'orientation actuel est affiché à droite du nom de l'instrument. Les valeurs d'orientation affichées consistent en sept types:

(gauche) ← (centre) → (droite)
L3•L2•L1•C•R1•R2•R3

◆ Après avoir fait apparaître, sur la ligne inférieure du ACL, le nom de l'instrument dont vous souhaitez changer l'orientation, utilisez les touches "+" et "-" pour changer l'orientation.

Touche "+": le son est orienté vers la droite à chaque pression de cette touche.

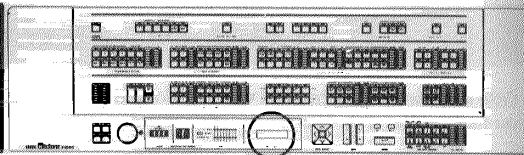
Touche "-": le son est orienté vers la gauche à chaque pression de cette touche.

◆ Si vous souhaitez changer les données d'orientation de plusieurs instruments, répétez l'opération ci-dessus pour chaque instrument.

◆ Si l'interrupteur START est actionné avant d'appuyer sur la touche ENTER, le rythme est lancé, ce qui vous permet de vérifier la valeur de l'orientation.

2-(4) KEYBOARD PERCUSSION ASSIGN

Cette fonction vous permet d'affecter les instruments rythmiques aux touches des trois claviers, lorsque l'interrupteur KEYBOARD PERCUSSION, situé sur la partie supérieure gauche du panneau, est enclenché.



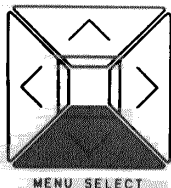
Faites apparaître "2.RHYTHM" sur la ligne inférieure du ACL, puis appuyez sur la touche ENTER. [→page 50]

MULTI MENU
2.RHYTHM

ENTER

RHYTHM
1.RHY.PTN.EDIT

Faites apparaître "4.KBD PERC.ASSGN" sur la ligne inférieure du ACL à l'aide des touches "V" et "Λ".



RHYTHM
4.KBD PERC.ASSGN
1.RHY.PTN.EDIT
2.RHY.INST.LEVEL
3.RHY.INST.PAN

Appuyez sur la touche ENTER.



KBD PERC. ASSIGN
01:Ride cym

Frappez n'importe quelle touche pour confirmer l'affectation actuelle des instruments.



KBD PERC. ASSIGN
01:Ride cym

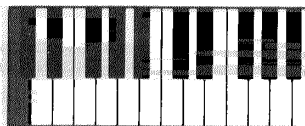
KBD PERC. ASSIGN
07:SD-1 Light G3

◆ A la pression de la touche ENTER, l'ACL devient comme indiqué à gauche. La ligne inférieure du ACL indique le numéro et le nom de l'instrument.

◆ Si vous souhaitez confirmer quel instrument a été affecté à quelle touche avant de commencer une nouvelle opération d'affectation, il vous suffit de frapper n'importe quelle touche. Si un instrument a été affecté à la touche que vous venez d'enfoncer, le son de cet instrument sera audible et le nom de l'instrument et la position de la touche seront indiqués sur la ligne inférieure du ACL pendant que vous enfoncerez cette touche. Si aucun instrument n'a été affecté, aucun son ne sera produit et l'ACL reste inchangé.

Opération d'effacement de toutes les données actuellement affectées

Tout en maintenant enfoncée la touche blanche à l'extrême gauche du clavier inférieur, appuyez sur la touche ENTER.

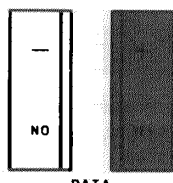


+



KBD PERC. ASSIGN
ALL CLEAR ? Y/N

Appuyez sur la touche "+/YES" pour déplacer le curseur, puis appuyez sur la touche ENTER.



DATA

KBD PERC. ASSIGN
ALL CLEAR ? Y/N

ENTER

◆ Lorsqu'une opération de réinitialisation est effectuée, tous les instruments sont affectés aux touches respectives du clavier supérieur et inférieur en temps qu'état prédéterminé. Si vous suivez la méthode illustrée à gauche, vous pourrez effacer en une fois de telles données d'affectation et éliminer le temps qu'il faudrait pour éliminer tous les instruments inutiles. De plus, l'opération à gauche devrait aussi être effectuée si vous souhaitez changer toutes les données auparavant affectées.

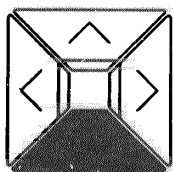
◆ Lorsque vous appuyez sur la touche ENTER tout en maintenant la touche blanche à l'extrême gauche du clavier inférieur enfoncée, le message "ALL CLEAR" apparaît sur la ligne inférieure du ACL. Pour exécuter l'opération "ALL CLEAR", il vous suffit de déplacer le curseur sous "Y" avec la touche "+/YES", puis d'appuyer sur la touche ENTER.

(page suivante)

(de la page précédente)

AFFECTATION

Utilisez les touches "V" et "Λ" pour faire apparaître l'instrument à affecter sur la ligne inférieure du ACL.



MENU SELECT

KBD PERC. ASSIGN
02:Ride cup

03:Crash cym

04:HH closed

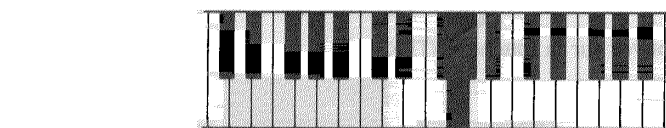
:

:

60:Castanets

01:Ride cym

Tout en maintenant enfoncée la touche noire à l'extrême gauche du clavier inférieur, frappez la touche à laquelle vous souhaitez affecter un instrument.



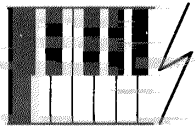
KBD PERC. ASSIGN
02.Ride cup G3

(répétez)

(répétez)

DESAFFECTATION

Tout en maintenant enfoncée la touche blanche à l'extrême gauche du clavier inférieur, frappez la(les) touche(s) à désaffecter.



Appuyez sur la touche ENTER pour quitter le mode.



ENTER

MULTI MENU
2.RHYTHM

Il est possible d'entendre les instruments rythmiques lorsque vous enclenchez l'interrupteur KEYBOARD PERCUSSION, situé sur la partie supérieure gauche du panneau et frappez les touches affectées.



KEYBOARD
PERCUSSION

◆ Chaque fois que vous actionnez la touche "V", les noms des instruments qui apparaissent sur la ligne inférieure du ACL avancent un par un. Vous pouvez revenir au nom de l'instrument précédent en appuyant sur la touche "Λ". Affichez le nom de l'instrument que vous souhaitez effacer.

◆ Les instruments à affecter peuvent aussi être sélectionnés avec les touches numériques du groupe SUB DATA au lieu des touches "V" et "Λ". Entrez le numéro de l'instrument avec les touches numériques du groupe SUB DATA, puis appuyez sur la touche ENTER. Voyez la [LISTE DE RYTHMES HX] en ce qui concerne les numéros des instruments.

◆ Lorsque vous frappez une touche pendant que vous maintenez la touche noire à l'extrême gauche du clavier inférieur, l'instrument présent à l'ACL à ce moment est affecté à la touche enfoncée. La position de la touche affectée est affichée à la droite de la ligne inférieure du ACL.

◆ L'affectation des instruments peut être effectuée pour toutes les touches des claviers supérieur, inférieur, et du pédalier (excepté les touches noire et blanche à l'extrême gauche du clavier).

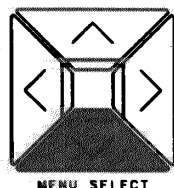
◆ Si vous souhaitez affecter le même instrument à plusieurs touches, appuyez sur les touches qui seront affectées pendant que vous enfoncez la touche noire à l'extrême gauche du clavier inférieur.

◆ Pour affecter d'autres instruments à (une) d'autre(s) touche(s), changez l'indication de l'instrument à l'ACL, puis répétez l'opération d'affectation. Remarquez, toutefois, qu'il n'est pas possible d'affecter plusieurs instruments à une seule touche.

◆ Pour effacer les données affectées à des touches individuelles, frappez la touche à désaffecter tout en appuyant sur la touche blanche à l'extrême-gauche du clavier inférieur, comme illustré à gauche. Il est possible de désaffecter simultanément plusieurs ensembles de données si vous frappez plusieurs touches à la fois.

II-3 EXTRA FUNCTION (Fonction supplémentaire)

Faites apparaître "3.EXTRA FUNCT." sur la ligne inférieure de l'ACL.



MULTI MENU
2.RHYTHM



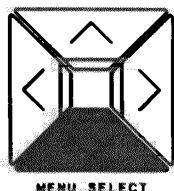
MULTI MENU
3.EXTRA FUNCT.

Appuyez sur la touche ENTER.



EXTRA FUNCTION
1.CHORD DISPLAY

Sélectionnez une opération à l'aide des touches "v" et "Λ", puis appuyez sur la touche ENTER.



EXTRA FUNCTION
2.MIDI CONTROL
3.2nd EXP.PEDAL
1.CHORD DISPLAY



3-(1)
CHORD DISPLAY

[↓]

3-(2)
MIDI CONTROL

[page suivante]

3-(3)
2nd EXPRESSION PEDAL

[→page 72]

3-(1) CHORD DISPLAY

Cette fonction indique les noms des accords joués sur le clavier inférieur et le pédalier sur l'ACL.

Faites apparaître "2.CHORD DISPLAY" sur la ligne inférieure de l'ACL, puis appuyez sur la touche ENTER.



EXTRA FUNCTION
1.CHORD DISPLAY



CHORD DISPLAY

Le nom de l'accord joué sur le clavier inférieur ou le pédalier est affiché.

CHORD DISPLAY
C

Appuyez sur la touche QUIT (ou ENTER) pour sortir de ce mode.

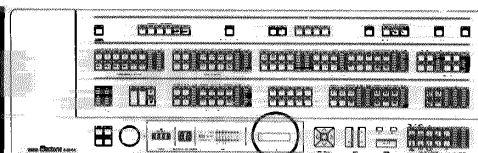


MULTI MENU
3.EXTRA FUNCT.

◆ Un aperçu de l'opération de la fonction "EXTRA FUNCTION", la troisième indication de MULTI MENU, est illustré à gauche. Si vous appuyez par erreur sur la touche ENTER avant d'avoir achevé l'opération "EXTRA FUNCTION", appuyez sur la touche QUIT pour sortir du mode.

◆ Vous pouvez effectuer les trois opérations suivantes en mode EXTRA FUNCTION:

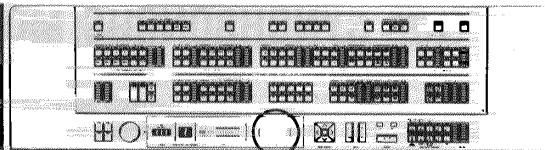
CHORD DISPLAY	Affiche le nom des accords joués sur le clavier inférieur et le pédalier.
MIDI CONTROLS	Sélectionne les diverses conditions de transfert de données via MIDI.
2nd EXPRESSION PEDAL	Attribue la fonction de la pédale d'expression



◆ La fonction CHORD DISPLAY affiche les noms des accords selon le mode ABC sélectionné à la section AUTO BASS CHORD. Avant d'utiliser la fonction CHORD DISPLAY, sélectionnez tout d'abord le mode ABC. [→page 34]
CUSTOM ABC: Les accords joués sur le clavier inférieur et le pédalier sont détectés et affichés.
FINGERED CHORD: Les accords joués sur le clavier inférieur sont détectés et affichés.
SINGLE FINGER: Lorsque vous jouez un accord sur le clavier inférieur, il sera automatiquement détecté et affiché.
Dans l'état ABC OFF: La marche à suivre est identique à celle lorsque FINGERED CHORD est sélectionné.

3-(2) MIDI CONTROL (contrôle MIDI)

Cette fonction vous permet de sélectionner les diverses conditions concernant le transfert de données avec des dispositifs externes via MIDI.



Faites apparaître "3.EXTRA FUNCT." sur la ligne inférieure de l'ACL, puis appuyez sur la touche ENTER [→page précédente].

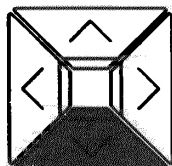
MULTI MENU
3.EXTRA FUNCT.



ENTER

EXTRA FUNCTION
1.CHORD DISPLAY

Faites apparaître "2.MIDI CONTROL" sur la ligne inférieure de l'ACL à l'aide des touches "V" et "Λ".



MENU SELECT

EXTRA FUNCTION
2.MIDI CONTROL

3.2nd EXP.PEDAL
1.CHORD DISPLAY

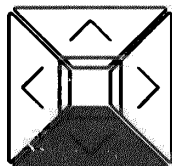
Appuyez sur la touche ENTER.



ENTER

MIDI CONTROL
1.RHY.SYNC.SEL.

Sélectionnez l'opération que vous souhaitez exécuter à l'aide des touches "V" et "Λ", puis appuyez sur la touche ENTER.



MENU SELECT

MIDI CONTROL
2.BASIC CHANNEL

3.BULK DATA SEL.
4.LOCAL CONTROL
5.AFTER TOUCH
1.RHY.SYNC.SEL.



ENTER

RHYTHM
SYNCHRONOUS
MODE SELECT

[→page suivante]

BASIC CHANNEL
CHANGE

[→page 69]

BULK DATA
SELECT

[→page 70]

LOCAL CONTROL
ON/OFF SELECT

[→page 70]

AFTER TOUCH

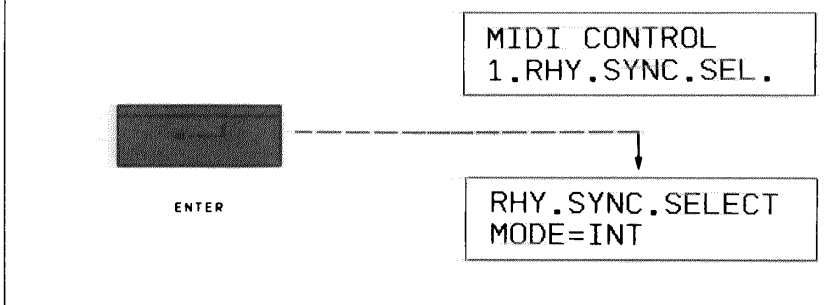
[→page 71]

♦ La fonction MIDI CONTROL vous permet d'effectuer les quatre opérations ci-dessous:

1. RHY.SYNC.SEL.	Sélectionne le mode de synchronisation rythmique "interne" ou "externe".
2. BASIC CHANNEL	Change les canaux des messages des canaux pendant la transmission et la réception des données.
3. BULK DATA SEL.	Sélectionne les données en bloc (message exclusif) pour la transmission des données.
4. LOCAL CONTROL	Sélectionne le(s) canal(aux) qui ne seront pas audibles par l'Electone pour la transmission des données.
5. AFTER TOUCH	Sélectionne l'envoi des données d'après toucher selon les canaux individuels.

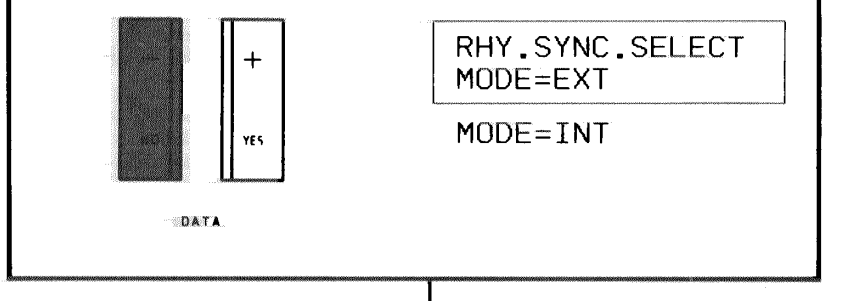
RHYTHM SYNCHRONOUS MODE SELECT

Entrez en mode MIDI CONTROL (voyez page précédente) et faites afficher "1.RHY.SYNC.SEL." sur la ligne inférieure de l'ACL. Ensuite, appuyez sur la touche ENTER.

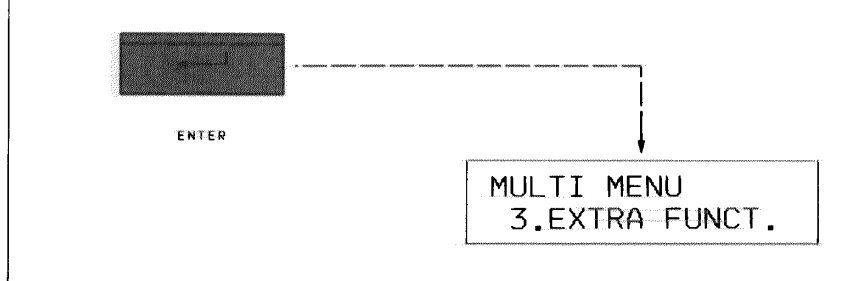


(changement) (pas de changement)

Sélectionnez le mode de synchronisation rythmique à l'aide des touches "+" ou "-".



Appuyez sur la touche ENTER pour sortir de ce mode.



◆ Lorsque "1.RHY.SYNC.SEL." est présent sur la ligne inférieure de l'ACL et que vous appuyez sur la touche ENTER, l'ACL devient comme indiqué à gauche. La ligne inférieure de l'ACL indique le mode de synchronisation du rythme actuellement sélectionné.

INT (mode de synchronisation de rythme interne): Le rythme de l'Electone est lancé selon le tempo sélectionné sur l'Electone. Choisissez ce mode pour envoyer des signaux MIDI de l'Electone.

EXT (mode de synchronisation de rythme externe): Le rythme de l'Electone est synchronisé avec les signaux de l'horloge MIDI qui sont envoyés par un dispositif externe. Le tempo sélectionné sur l'Electone n'est pas tenu en compte et l'Electone ne peut pas contrôler la section rythmique. Choisissez ce mode pour recevoir des signaux MIDI d'un dispositif externe possédant des fonctions de rythme.

◆ Choisissez le mode interne par la pression de la touche "+" et le mode externe, par la pression de la touche "-".

◆ **ATTENTION:** Le réglage du mode de synchronisation du rythme est sauvegardé par la mémoire de secours même si l'alimentation de l'Electone est coupée. Vous ne pourrez pas obtenir de résultats satisfaisants si vous jouez normalement ou transmettez des signaux MIDI en mode externe. Si vous sélectionnez le mode externe, n'oubliez pas de repasser par la suite en mode interne.

REMARQUES:

● Si vous enregistrez les données de l'Electone et reproduisez les données de l'Electone à l'aide du lecteur/enregistreur de disque (MDR-2), le mode de synchronisation du rythme de l'Electone est automatiquement sélectionné et n'a pas besoin d'être choisi pour la lecture et l'enregistrement. Toutefois, pendant la lecture, si l'alimentation est coupée ou le câble MIDI est déconnecté, le mode de synchronisation de rythme restera en mode externe.

● Lorsque vous transférez des données au moyen de dispositifs externes via MIDI, assurez-vous de choisir le mode de synchronisation de rythme interne sauf pour les cas d'applications spéciales. Le mode interne doit être choisi uniquement dans les cas ci-dessous:

- 1) Si vous jouez sur un autre Electone (ou un autre clavier possédant des fonctions rythmiques) et que vous souhaitez transférer ses signaux MIDI.
- 2) Lorsque vous souhaitez transférer les signaux MIDI de séquenceurs ordinaires, excepté le MDR-2.

BASIC CHANNEL CHANGE (changement de canal de base)

Entrez en mode MIDI CONTROL (page 67) et faites apparaître "2.BASIC CHANNEL" sur la ligne inférieure de l'ACL. Ensuite, appuyez sur la touche ENTER.

MIDI CONTROL
2.BASIC CHANNEL

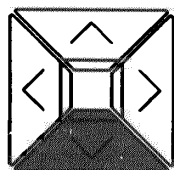


ENTER

CHANNEL IN OUT
1.UK 1 1

(changement) (pas de changement)

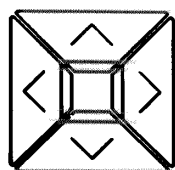
A l'aide des touches "V" et "Λ", faites apparaître le nom des articles dont vous souhaitez changer le canal de base sur la ligne inférieure de l'ACL.



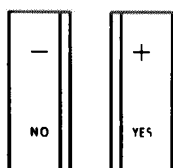
MENU SELECT

CHANNEL IN OUT
2.LK 2 2
3.PK 3 3
4.LEAD OFF
5.KBD P. 15 15
6.CONTROL 16 16
1.UK 1 1

Utilisez les touches ">" et "<" pour sélectionner "IN" ou "OUT", et changez le numéro de canal à l'aide des touches "+" ou "-".



MENU SELECT



DATA

CHANNEL IN OUT
2.LK 2 4

(Répétition)

Appuyez sur la touche ENTER pour sortir de ce mode.



ENTER

MULTI MENU
3.EXTRA FUNCT.

◆ Lorsque l'indication "2.BASIC CHANNEL" est présente à l'ACL et que vous appuyez sur la touche ENTER, l'ACL devient comme indiqué à gauche. La ligne inférieure de l'ACL indique l'article possédant un canal de base, et les numéros de canal actuellement sélectionnés pour la réception (IN) et la transmission (OUT) pour cet article. Les messages du canal MIDI de l'Electone HX sont affectés aux onze canaux ci-dessous pour la réception et/ou transmission de données. [→page 87]

UK: canal réservé à l'envoi/réception de données de performance du clavier supérieur.

LK: canal réservé à l'envoi/réception de données de performance du clavier inférieur.

PK: canal réservé à l'envoi/réception de données de performance du pédalier.

LEAD: canal réservé à la réception indépendante de données de performance des voix LEAD (le canal de transmission est ignoré).

KBD P.: canal réservé à l'envoi/réception indépendante de données de performance en provenance de la section KEYBOARD PERCUSSION (état de mise en/hors service des touches affectées).

CONTROL: canal réservé à l'envoi/réception de diverses données de contrôle (pédale d'expression, réglage rotatif de MODULATION, mémoire de registres, réglage rotatif PITCH BEND, etc.) qui sont communs à tous les claviers.

◆ Les valeurs prédéfinies de chaque canal de base (les numéros de canal établis lors d'une opération de réinitialisation) sont indiquées ci-dessous et ne nécessitent pas de changement lors d'un emploi normal.

	IN (reconnu)	OUT (transmis)
UK	1	1
LK	2	2
PK	3	3
LEAD	OFF	—
KBD P.	15	15
CONTROL	16	16

◆ A chaque poussée de la touche "+", la valeur augmente d'une unité jusqu'à la valeur maximum de "16". A chaque poussée de la touche "-", la valeur diminue d'une unité, atteignant "OFF" au-delà de "1". Remarquez que, lorsqu'un canal est réglé sur "OFF", il n'est possible ni d'envoyer, ni de recevoir de données.

◆ Les réglages des canaux de base sont sauvegardés dans la mémoire de secours même si l'alimentation de l'Electone est coupée.

◆ La transmission et la réception des données de performance des voix LEAD est effectuée de la façon suivante:
Transmission: Les données sont envoyées par le canal du clavier supérieur ou inférieur. La sélection du clavier supérieur ou inférieur est faite à l'aide des touches UPPER LEAD ou LOWER LEAD de la section ENSEMBLE.

Réception: Si les données sont reçues avec l'état "OFF", elles seront reçues et entendues en tant que données de performance du canal du clavier supérieur ou inférieur, selon la sollicitation de la touche UPPER LEAD ou LOWER LEAD de la section ENSEMBLE.

Les données de performance d'une voix LEAD seront reçues sur un canal séparé si vous changez n'importe quel canal de 4 à 14 (lisez la remarque ci-dessous).

REMARQUE

● Si vous utilisez le MDR-2 ou d'autres dispositifs externes pour enregistrer/reproduire une performance, vous pouvez envoyer et recevoir les données de performance des voix LEAD individuelles (la dernière entrée ressortira en premier monophoniquement) en plus de celles des claviers supérieur et inférieur.

Transmission: Sélectionnez seulement une voix LEAD sur le clavier supérieur ou inférieur, puis changez un canal "OUT" de 4 à 14, de "UK" ou "LK".

Réception: Changez le canal "IN" de "LEAD" pour qu'il soit identique au canal utilisé pour la transmission (un canal de 4 à 14).

BULK DATA SELECT (sélection des données en bloc)

Entrez en mode MIDI CONTROL (page 67) et faites afficher "3. BULK DATA SEL." sur la ligne inférieure de l'ACL. Ensuite, appuyez sur la touche ENTER.

MIDI CONTROL
3. BULK DATA SEL.



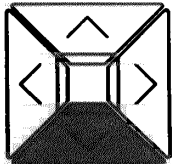
ENTER

BULK DATA SELECT
2. REGIST

(changement)

(pas de changement)

A l'aide des touches "V" et "Λ", sélectionnez les données en bloc à envoyer.



MENU SELECT

BULK DATA SELECT
3. VOICE

4. REGIST & VOICE
1. OFF
2. REGIST

Appuyez sur la touche ENTER pour sortir de ce mode.

◆ Lorsque l'indication "3. BULK DATA SEL." est présente à l'ACL et que vous appuyez sur la touche ENTER, l'ACL devient comme indiqué à gauche. La ligne inférieure de l'ACL indique les données en bloc actuellement sélectionnées qui seront envoyées de l'Electone HX à un dispositif externe. [→ page 88]

1. OFF: Les données en bloc ne sont pas envoyées.

2. REGIST: Toutes les données en bloc sauf les données FM USER VOICE sont envoyées (lisez les remarques ci-dessous).

3. VOICE: Les données FM USER VOICE (FM POLY 91-98 et FM MONO 55-60) sont envoyées.

4. REGIST & VOICE: Toutes les données en bloc sont envoyées.

◆ Sélectionnez les données en bloc à envoyer en changeant l'indication de la ligne supérieure de l'ACL à l'aide des touches "V" et "Λ", puis appuyez sur la touche ENTER.

◆ Les réglages des données en bloc sont sauvegardés dans la mémoire de secours même si l'alimentation de l'Electone est coupée.

REMARQUES:

● Sans tenir compte du réglage "BULK DATA SELECT" indiqué ci-dessus, la réception des données en bloc est effectuée selon le signal de "demande de réception de données en bloc" envoyé d'un dispositif externe.

- Si vous choisissez "REGIST", les données en bloc à envoyer seront les suivantes:
 - Les données retenues dans la mémoire de registres, touches REGISTRATION MEMORY de 1 à 16.
 - Les diverses données qui ne sont pas retenues dans la mémoire de registres (touches COMBINATION USER, données de vibrato USER, données sur les paramètres de générateurs d'effet numérique, paramètres de MODULATION, et paramètres PITCH BEND; données REGIST JUMP, données RHYTHM LEVEL, données RHYTHM PAN, et données MIDI CONTROL).
 - Les données de séquence programmées dans les touches SEQUENCER 1 à 4.
 - Les données de motifs rythmiques sauvegardées dans les touches RHYTHM USER 1 à 4.
 - Les données d'affectation de KEYBOARD PERCUSSION.

LOCAL CONTROL ON/OFF SELECT (sélection de mise en/hors service du contrôle local)

Entrez en mode MIDI CONTROL (page 67) et faites apparaître "4. LOCAL CONTROL" sur la ligne inférieure de l'ACL. Ensuite, appuyez sur la touche ENTER.

MIDI CONTROL
4. LOCAL CONTROL



ENTER

LOCAL CONTROL
1. UK ON

(page suivante)

◆ Lorsque l'indication "4. LOCAL CONTROL" est présente à l'ACL et que vous appuyez sur la touche ENTER, l'ACL devient comme indiqué à gauche. La ligne inférieure de l'ACL indique l'article du canal MIDI et l'état de mise en/hors service de contrôle local actuellement sélectionné pour cet article.

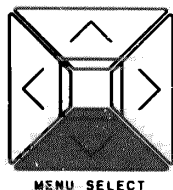
Les articles et le contenu de chaque canal sont similaires aux six canaux de base. [→ page 69]

(de la page précédente)

(changement)

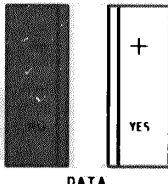
(pas de changement)

A l'aide des touches "V" et "Λ", faites apparaître le canal dont vous souhaitez changer l'état de mise en/hors service (ON/OFF) de contrôle local, sur la ligne inférieure de l'ACL.



LOCAL CONTROL	
2.LK	ON
3.PK	ON
4.LEAD	ON
5.KBD P.	ON
6.CONTROL	ON
1.UK	ON

Appuyez sur la touche "-/NO".



LOCAL CONTROL	
2.LK	OFF

(répétez)

Appuyez sur la touche ENTER pour sortir de ce mode.

AFTER TOUCH ON/OFF SELECT

Entrez en mode MIDI CONTROL (page 67) et faites apparaître "5. AFTER TOUCH" sur la ligne inférieure de l'ACL. Ensuite, appuyez sur la touche ENTER.



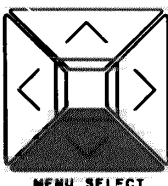
MIDI CONTROL	
5.AFTER TOUCH	

AFTER TOUCH	
1.UK	ON

(changement)

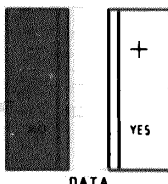
(pas de changement)

A l'aide des touches "V" et "Λ", faites apparaître le canal dont vous souhaitez changer la mise en/hors service (ON/OFF) de l'état d'après toucher, sur la ligne inférieure de l'ACL.



AFTER TOUCH	
2.LK	ON
3.PK	ON
1.UK	ON

Appuyez sur la touche "-/NO".



AFTER TOUCH	
2.LK	OFF

(répétez)

Appuyez sur la touche ENTER pour sortir de ce mode.

◆ Dans l'état prédéfini de contrôle local (l'état après une opération de réinitialisation), tous les canaux sont mis en service. Il n'est pas nécessaire de les mettre hors service lors de l'emploi normal.

◆ La mise en/hors service de l'état de contrôle local donne les résultats suivants:

"ON": Les signaux du canal pertinent sont envoyés aussi bien au dispositif externe qu'à la source sonore de l'Electone et sont audibles par les amplificateurs de clavier connectés à l'Electone.

"OFF": Les signaux du canal pertinent sont envoyés uniquement au dispositif externe et pas à la source sonore de l'Electone. C'est pourquoi, les sons d'un canal mis hors service ne sont pas produits par les amplificateurs de clavier connectés à l'Electone (lorsque le contrôle local est mis hors service, le contrôle de la pédale d'expression, de la roue de MODULATION, de la mémoire de registres, et de la roue PITCH est uniquement effectué pour les dispositifs externes).

◆ A la pression de la touche "-", le contrôle local est mis hors service et est remis en service à la pression de la touche "+".

◆ **ATTENTION:** Les réglages de contrôle local sont sauvegardés dans la mémoire de secours même si l'alimentation de l'Electone est coupée. Si, lors d'une performance particulière il est nécessaire de mettre un canal hors service, le son de ce canal ne sera pas audible. Ainsi, n'oubliez pas de remettre ce canal en service par la suite.

◆ Lorsque l'indication "5. AFTER TOUCH" est présente à l'ACL et que vous appuyez sur la touche ENTER, l'ACL devient comme indiqué à gauche. La ligne inférieure de l'ACL indique l'article du canal MIDI et la mise en/hors service de l'état d'après toucher actuellement sélectionné pour cet article.

◆ Dans l'état d'après toucher prédéfini (l'état après une opération de réinitialisation), tous les canaux sont mis en service. Il n'est pas nécessaire de les mettre hors service lors de l'emploi normal.

◆ La mise en/hors service de l'état d'après toucher donne les résultats suivants:

"ON": Les signaux d'après toucher (pression de canal) sont envoyés au dispositif externe raccordé.

"OFF": Les signaux d'après toucher ne sont pas envoyés au dispositif externe raccordé.

◆ A la pression de la touche "-", l'état d'après toucher est mis hors service et est remis en service à la pression de la touche "+".

◆ **ATTENTION:** Les réglages de l'état d'après toucher sont sauvegardés dans la mémoire de secours même si l'alimentation de l'Electone est coupée. S'il est nécessaire de mettre l'état d'après toucher hors service, n'oubliez pas de le remettre en service par la suite.

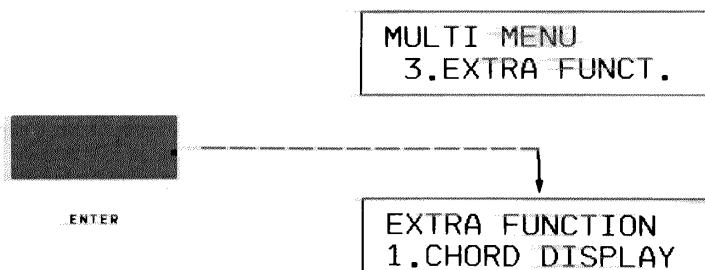
REMARQUE

◆ Si un doublage est effectué pendant l'enregistrement d'une performance sur un séquenceur, tel que le MDR-2, les données d'après toucher existantes seront incompatibles et l'enregistrement sera insatisfaisant. Pour prévenir ceci, assurez-vous de mettre en service l'état d'après toucher du canal pertinent avant d'effectuer le doublage.

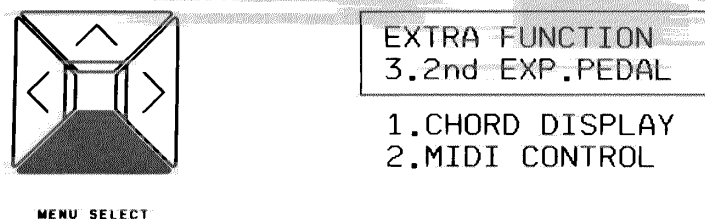
3-(3) 2nd EXPRESSION PEDAL

Cette fonction affecte la fonction de la seconde pédale d'expression.

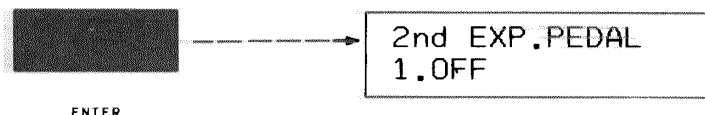
Faites apparaître "3. EXTRA FUNCT." sur la ligne inférieure de l'ACL, puis appuyez sur la touche ENTER. [→page 66]



Faites apparaître "3. 2nd EXP.PEDAL" sur la ligne inférieure de l'ACL à l'aide des touches "V" et "Λ".



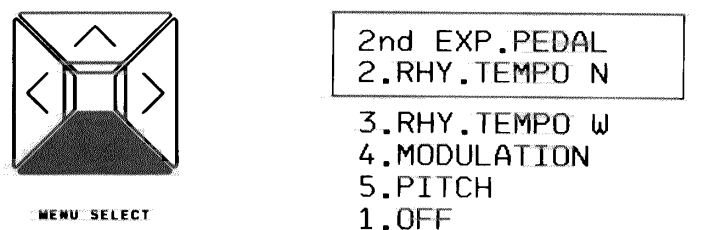
Appuyez sur la touche ENTER.



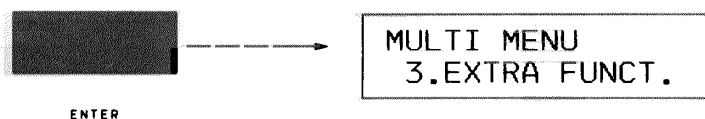
(changement)

(pas de changement)

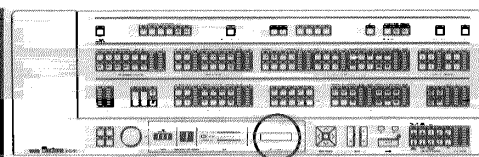
Sélectionnez la fonction que vous souhaitez affecter à l'aide des touches "V" et "Λ".



Appuyez sur la touche ENTER pour sortir de ce mode.



Lorsque vous actionnez la 2ème pédale d'expression, la fonction affectée sera opérationnelle. Lorsque vous relâchez la pédale, elle reviendra automatiquement à sa position centrale.



◆ La 2ème pédale d'expression peut être installée sur le pédalier PKX-F1 ou PKX-M1. En ce qui concerne la procédure d'installation, référez-vous au manuel séparé intitulé "Instructions de Montage".

◆ A la pression de la touche ENTER, l'ACL devient comme indiqué à gauche. La ligne inférieure de l'ACL indique la fonction couramment affectée à la 2ème pédale d'expression.

◆ Les fonctions que vous pouvez affecter à la 2ème pédale d'expression sont les suivantes:

1. OFF	La 2ème pédale d'expression ne fonctionne pas, même si vous l'actionnez (état prédéfini).
2. RHY. TEMPO N (court)	Augmentez le tempo du rythme en poussant cette pédale vers l'avant et ralentissez le tempo en la tirant vers le haut. La durée variable du tempo est plus courte que celle de "W" ci-dessous.
3. RHY. TEMPO W (long)	Comme à la section 2. ci-dessus, cette fonction vous permet de contrôler le tempo du rythme. La durée variable du tempo est plus longue que celle de "N".
4. MODULATION	Cette fonction vous permet de contrôler, avec la pédale, l'effet choisi de la section MODULATION du MKX-5. [→page 27]
5. PITCH	Cette fonction vous permet de contrôler, avec la pédale, l'effet choisi de la section PITCH du MKX-5. [→page 28]

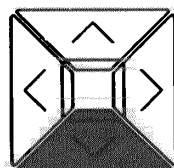
◆ Avec le MKX-4, il n'est pas possible d'affecter "4. MODULATION" et "5. PITCH".

◆ Les données d'affectation de la 2ème pédale d'expression peuvent être sauvegardées respectivement dans les touches REGISTRATION MEMORY 1 à 16.

II-4 EXTERNAL CONTROL (contrôle externe)

Raccordez un dispositif externe à l'Electone HX, tel qu'un générateur de tonalité. [→ page 80]

Faites apparaître "4. EXT. CONTROL" sur la ligne inférieure de l'ACL.



MENU SELECT

MULTI MENU
2. RHYTHM

MULTI MENU
4. EXT. CONTROL

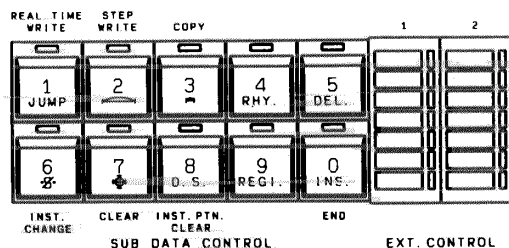
Appuyez sur la touche ENTER.



ENTER

EXTERNAL CONTROL

Utilisez les touches SUB DATA CONTROL et les deux touches EXT. CONTROL pour contrôler le dispositif externe raccordé.



Appuyez sur la touche QUIT (ou ENTER) pour sortir de ce mode.



CE



QUIT

MULTI MENU
4. EXT. CONTROL

♦ La quatrième fonction de MULTI MENU est "EXTERNAL CONTROL" (contrôle externe). Cette fonction sert à transférer des données avec un dispositif externe via MIDI.

♦ Si vous appuyez par erreur sur ENTER mais n'avez pas encore effectué d'opération "EXTERNAL CONTROL", appuyez sur la touche QUIT pour sortir du mode.

♦ A la pression de la touche ENTER, l'ACL devient comme indiqué à gauche et les fonctions EXTERNAL CONTROL deviennent opérationnelles.

♦ Lorsque vous entrez en mode EXTERNAL CONTROL, utilisez les touches SUB DATA CONTROL et EXT. CONTROL 1 et 2 dans le but suivant:

Transmission: Lorsqu'une des touches ci-dessus est actionnée, le message exclusif MIDI correspondant à la touche enfoncée est envoyé au dispositif externe, ce qui permet de le contrôler à distance (en ce qui concerne le type de télécommande possible, référez-vous au mode d'emploi du dispositif externe en question).

Réception: La DEL de la touche correspondant au message exclusif MIDI envoyé d'un dispositif externe s'allume, ce qui vous permet de confirmer l'état de ce dispositif externe.

♦ En mode EXTERNAL CONTROL, les touches SUB DATA CONTROL ne sont pas opérationnelles avec l'Electone utilisé seul.

REMARQUE

● Les codes des messages exclusifs MIDI (une sorte de donnée de changement d'opération) qui correspondent aux touches SUB DATA CONTROL et EXT. CONTROL 1 et 2, sont les suivants:

[→ page 89]

SUB DATA CONTROL (ON): F0H, 43H, 70H, 70H, 72H, *0nH, 7FH, F7H

SUB DATA CONTROL (OFF): F0H, 43H, 70H, 70H, 72H, *0nH, 00H, F7H

EXT. CONTROL 1: F0H, 43H, 70H, 70H, 71H, 00H, **nnH, F7H

EXT. CONTROL 2: F0H, 43H, 70H, 70H, 71H, 01H, **nnH, F7H

* = 00, 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09

** = 01, 02, 04, 08, 10, 20, 40