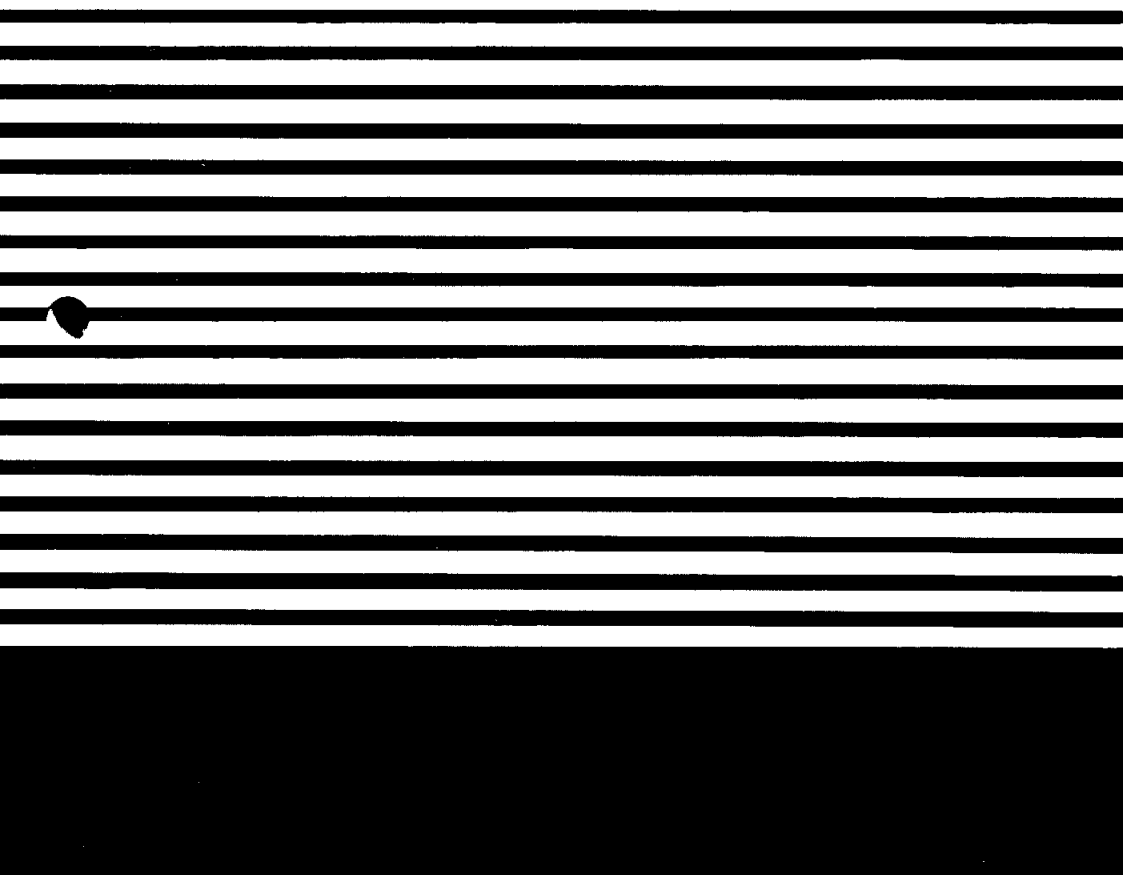


# YAMAHA

GENERATEUR DE SONS

# TG500



Dette apparat overholder det gældende EF-direktiv vedrørende radiostøj.

Cet appareil est conforme aux prescriptions de la directive communautaire 87/308/CEE.

Diese Geräte entsprechen der EG-Richtlinie 82/499/EWG und/oder 87/308/EWG.

This product complies with the radio frequency interference requirements of the Council Directive 82/499/EEC and/or 87/308/EEC.

Questo apparecchio è conforme al D.M.13 aprile 1989 (Direttiva CEE/87/308) sulla soppressione dei radio-disturbi.

Este producto está de acuerdo con los requisitos sobre interferencias de radio frecuencia fijados por el Consejo Directivo 87/308/CEE.

**YAMAHA CORPORATION**

Litiumbatteri!

Bör endast bytas av servicepersonal.  
Explosionsfara vid felaktig hantering.

VAROITUS!

Lithiumparisto, Räjähdyksvaara.  
Pariston saa vaihtaa ainoastaan alan ammattimies.

ADVARSEL!

Lithiumbatteri!  
Eksplosionsfare. Udsiftning må kun foretages af en sagkyndig, - og som beskrevet i servicemanualen.

### **CANADA**

THIS DIGITAL APPARATUS DOES NOT EXCEED THE "CLASS B" LIMITS FOR RADIO NOISE EMISSIONS FROM DIGITAL APPARATUS SET OUT IN THE RADIO INTERFERENCE REGULATION OF THE CANADIAN DEPARTMENT OF COMMUNICATIONS.

LE PRESENT APPAREIL NUMERIQUE N'EMET PAS DE BRUITS RADIOELECTRIQUES DEPASSANT LES LIMITES APPLICABLES AUX APPAREILS NUMERIQUES DE LA "CLASSE B" PRESCRITES DANS LE REGLEMENT SUR LE BROUILLAGE RADIOELECTRIQUE EDCTE PAR LE MINISTRE DES COMMUNICATIONS DU CANADA.

\* This applies only to products distributed by YAMAHA CANADA MUSIC LTD.

Le générateur de son TG500 bénéficie de la qualité sonore et de la puissance d'expression incroyables de la technologie AWM 2 Yamaha. Outre ses sons supérieurs, le TG500 se distingue également par ses modes d'édition simplifiés ("Quick Edit") qui permettent d'accéder rapidement et aisément aux opérations d'édition de voix et de combinaisons de performance les plus importantes sans trop de programmation. Le TG500 n'en est pas moins un instrument électronique sophistiqué qui met à la disposition des programmeurs et amateurs de sons inédits toute une panoplie de fonctions et de paramètres d'édition leur permettant de manipuler à volonté les ondes et les effets.

Nous vous invitons à lire attentivement les manuels d'utilisation fournis avec votre nouvel instrument afin de vous familiariser ses nombreuses fonctions (voyez "Un mot sur les manuels", à la page 5) puis à les ranger en lieu sûr afin de pouvoir les retrouver aisément chaque fois que vous souhaiterez les consulter.

## **PRINCIPALES CARACTERISTIQUES**

### **● Son AWM2, polyphonie à 64 notes**

La technologie AWM2 (mémoire d'onde avancée - deuxième génération) confère au TG500 un son prodigieux d'authenticité avec, de surcroît, une polyphonie à 64 notes.

### **● Mémoire de formes d'ondes ROM de grande capacité**

Une vaste mémoire de formes d'onde de 8 méga-octets a été prévue pour recevoir des sons d'une authenticité exceptionnelle.

### **● Mémoire RAM de formes d'onde extensible**

Le TG500 peut être pourvu d'une mémoire RAM de formes d'onde d'1 méga-octet afin de charger des échantillons externes via des cartes de formes d'onde ou le protocole Sample Dump MIDI.

### **● Combinaisons de performance à quatre couches**

Les voix peuvent être jouées individuellement ou jusqu'à quatre voix peuvent être combinées et "superposées" pour former des combinaisons de performance.

### **● 384 présélections et 192 emplacements de mémoire RAM réservés à l'utilisateur**

Le TG500 possède 384 présélections comprenant 252 voix, 4 voix de percussions multi-instrumentales et 128 combinaisons de performance. 192 emplacements de mémoire RAM internes ont en outre été prévus pour recevoir 126 voix, 2 voix de percussions et 64 combinaisons de performance. Le TG500 comprend également une mémoire RAM pour 16 configurations Multi-play.

### **● Filtres numériques sophistiqués**

Des filtres numériques programmables permettent de modifier à volonté le son du TG500. Les filtres présentent également un paramètre de résonnance comparable à celui des synthétiseurs musicaux SY77 et SY99.

### ● Effets de qualité supérieure

La qualité fondamentale des voix du TG500 est encore améliorée par une gamme d'effets programmables qui n'ont rien à envier aux meilleurs systèmes de traitement de signal à part entière.

### ● Autres caractéristiques

- Fentes pour deux types de cartes de mémoire externes (VOICE et WAVE).
- Ecran d'affichage à cristaux liquides éclairé de 2 lignes de 24 caractères.
- Reconnaissance des données de pression "aftertouch" individuelles.
- Sorties stéréo L/R et quatre sorties audio individuelles.

**MANUEL D'INTRODUCTION**

**MANUEL D'REFERENCE**

**MODE PERFORMANCE EDIT**

**MODE VOICE EDIT**

**MODE DRUM VOICE EDIT**

**MODE MULTI EDIT**

**MODE UTILITY / MODE WAVE EDIT**

**ANNEXE**

# TABLE DES MATIÈRES

## Manuel d'introduction

<b>Précautions .....</b>	<b>3</b>
--------------------------	----------

<b>Un mot sur le manuel .....</b>	<b>5</b>
-----------------------------------	----------

- La partie Introduction .....5
- Symboles utilisés dans ce manuel .....6
- La partie Référence .....7

<b>Commandes et connecteurs .....</b>	<b>8</b>
---------------------------------------	----------

- Panneau avant .....8
- Panneau arrière .....11

<b>1. Installation et réglage .....</b>	<b>12</b>
---	-----------

- Connexions .....12
- Procédure de mise sous tension .....15

<b>2. Sélectionner et jouer les voix.....</b>	<b>16</b>
---	-----------

- Les mémoires de voix Preset,  
Internal & Card .....16
- Sélectionner une voix et jouer .....17
- Liste des voix internes .....19

<b>3. Le mode Performance .....</b>	<b>22</b>
-------------------------------------	-----------

- Les mémoires PERFORMANCE  
PRESET, INTERNAL et CARD .....22
- Jouer les combinaisons de  
performance .....24
- Liste des performances internes .....25
- Programmez vos propres  
combinaisons de performance .....26
- Autres possibilités .....34

<b>4. Le mode Multi .....</b>	<b>35</b>
-------------------------------	-----------

- QU'EST-CE QU'UNE  
CONFIGURATION MULTI? .....35
- POLYPHONIE MULTI PLAY &  
ALLOCATION DYNAMIQUE  
DES VOIX .....36
- SÉLECTIONNER UNE  
CONFIGURATION MULTI .....36
- Editer une configuration Multi .....36
- LES ECRANS D'EDITION DE  
PARAMETRES DU MODE MULTI .....37
- SÉLECTIONNER DIFFERENTS  
INSTRUMENTS POUR LES  
EDITER .....38
- AUCUNE OPERATION DE  
SAUVEGARDE N'EST REQUISE .....38
- Autres possibilités .....38

<b>5. Edition de voix et Effets .....</b>	<b>39</b>
---	-----------

- Contournement des effets en cours  
d'édition .....41
- Autres possibilités .....41

# Manuel de référence

## Procédure Générale D'édition

- Accès au mode Edit ..... 45
- Sélection de fonctions d'édition  
spécifiques ..... 46
- Sélection et édition des paramètres .. 48

## Mode Performance Edit

### Sélection et Etouffement des Couches

- Sélection des couches ..... 50
- Etouffement des couches ..... 50

### 1: Quick Edit

- 1-1: Voice Amplitude EG Offset ..... 52
- 1-2: Voice Filter Offset ..... 54
- 1-3: Voice LFO Offset ..... 55
- 1-4: Voice Controller ..... 56
- 1-5: Voice Setting ..... 57
- 1-6: Effect 1 ..... 58
- 1-7: Effect 2 ..... 58
- 1-8: Effect Wet:Dry Balance ..... 59

### 2: Level/Name

- 2-1: Performance Total Level ..... 60
- 2-2: Performance Name ..... 61

### 3: Full Edit

- 3-1: Layer
  - 3-1-01: Voice ..... 62
  - 3-1-02: Volume ..... 63
  - 3-1-03: Pan ..... 64
  - 3-1-04: Note Shift ..... 65
  - 3-1-05: Tune ..... 66
  - 3-1-06: Note Limit-L ..... 67
  - 3-1-07: Note Limit-H ..... 67
  - 3-1-08: Velocity Limit-L ..... 69
  - 3-1-09: Velocity Limit-H ..... 69
  - 3-1-10: MC3 Enable ..... 71
  - 3-1-11: MC4 Enable ..... 71
  - 3-1-12: Layer Initialize ..... 73

- 3-1-13: Layer Exchange ..... 74

- Layer Data Copy ..... 75

### 3-2: Effect

- 3-2-01: Mode ..... 76
- 3-2-02: Type ..... 77
- 3-2-03: Send ..... 78
- 3-2-04: Send Sensitivity ..... 79
- 3-2-05: Output ..... 80
- 3-2-06: Output Level ..... 81
- 3-2-07: Wet:Dry ..... 82
- 3-2-08: Mix Level ..... 83
- 3-2-09: Parameter 1 ..... 84
- 3-2-10: Parameter 2 ..... 84
- 3-2-11: Control 1 ..... 85
- 3-2-12: Control 2 ..... 85
- 3-2-13: Control LFO ..... 88
- Effect Data Copy ..... 89
- Effect Signal Flow Display ..... 90

### 4: Recall/Init.

- 4-1: Recall ..... 91
- 4-2: Initialize ..... 92

## Performance

- Performance Compare ..... 93
- Performance Store ..... 94

## Mode Voice Edit

### 1: Quick Edit

- 1-1: Wave Select ..... 96
- 1-2: Amplitude EG ..... 98
- 1-3: Filter ..... 100
- 1-4: LFO ..... 102
- 1-5: Effect 1 ..... 103
- 1-6: Effect 2 ..... 103
- 1-7: Effect Wet:Dry ..... 104

### 2: Level/Name

- 2-1: Level ..... 105
- 2-2: Name ..... 106

---

### 3: Full Edit

3-1: Oscillator	
3-1-01: Wave Select .....	107
3-1-02: Parameter .....	109
3-2: AEG	
3-2-01: Level .....	111
3-2-02: Rate .....	111
3-2-03: Scale Point .....	115
3-2-04: Scale Offset .....	116
3-2-05: Sensitivity .....	117
AEG Data Copy .....	118
3-3: Filter	
3-3-01: Parameter .....	119
3-3-02: Level .....	124
3-3-03: Rate .....	124
3-3-04: Scale Point .....	127
3-3-05: Scale Offset .....	128
3-3-06: Sensitivity .....	129
Filter Data Copy .....	130
3-4: PEG	
3-4-01: Level .....	131
3-4-02: Rate .....	131
3-4-03: Sensitivity .....	134
Pitch EG Data Copy .....	135
3-5: LFO	
3-5-01: Parameter .....	136
3-5-02: Depth .....	138
3-5-03: Sensitivity .....	139
LFO Data Copy .....	140
3-6: Controller	
3-6-01: Pitch Bend, After Touch .....	141
3-6-02: After Touch Depth .....	142
3-6-03: MIDI Controller 1 .....	145
3-6-04: MIDI Controller 2 .....	145
3-6-05: MIDI Controller 3 .....	147
3-6-06: MIDI Controller 4 .....	147
Controller Data Copy .....	149
3-7: Effect	
3-7-01: Mode .....	150
3-7-02: Type .....	151
3-7-03: Send .....	152
3-7-04: Output Level .....	153

3-7-05: Wet:Dry .....	154
3-7-06: Mix Level .....	155
3-7-07: Parameter 1 .....	156
3-7-08: Parameter 2 .....	156
3-7-09: Control 1 .....	157
3-7-10: Control 2 .....	157
3-7-11: Control LFO .....	160
Effect Data Copy .....	161
Effect Signal Flow Display .....	162

### 4: Recall/Init.

4-1: Recall .....	163
4-2: Initialize .....	164

### Voice

Voice Compare .....	165
Voice Store .....	166

---

## Mode Drum Voice Edit

---

### 1: Key Parameter

1-1: Parameter .....	168
1-2: Initialize .....	171
1-3: Exchange .....	172
Drum Key Copy .....	173

### 2: Level/Name

2-1: Level .....	174
2-2: Name .....	175

### 3: Quick Edit

3-1: Effect 1 .....	176
3-2: Effect 2 .....	176
3-3: Effect Wet:Dry .....	177

### 4: Effect

4-01: Mode .....	178
4-02: Type .....	179
4-03: Send .....	180
4-04: Send Sensitivity .....	181
4-05: Output .....	182



4-06: Output Level .....	183
4-07: Wet:Dry .....	184
4-08: Mix Level .....	185
4-09: Parameter 1 .....	186
4-10: Parameter 2 .....	186
4-11: Control 1 .....	187
4-12: Control 2 .....	187
4-13: Control LFO .....	190
Effect Data Copy .....	191
Effect Signal Flow Display .....	192

## **5: Recall/Init.**

5-1: Recall .....	193
5-2: Initialize .....	194
Drum Voice Compare .....	195
Drum Voice Store .....	196

## **Mode Multi Edit**

### **Selection D'instruments Multiples .....198**

#### **1: Parameter .....199**

#### **2: Name .....202**

#### **3: Initialize .....203**

#### **4: Effect**

4-01: Mode .....	204
4-02: Type .....	205
4-03: Send .....	206
4-04: Output .....	208
4-05: Output Level .....	209
4-06: Wet:Dry .....	210
4-07: Mix Level .....	211
4-08: Parameter 1 .....	212
4-09: Parameter 2 .....	212
4-10: Control 1 .....	213
4-11: Control 2 .....	213
4-12: Control LFO .....	216
Effect Data Copy .....	217
Effect Signal Flow Display .....	218

## **Mode Utility**

### **1: System**

1-1: Setup .....	220
1-2: Effect Bypass .....	221
1-3: Output .....	222

### **2: Controller**

2-1: MIDI Control .....	223
2-2: Volume Control .....	225

### **3: MIDI**

3-1: Parameter .....	227
3-2: Filter .....	230
3-3: Bulk Dump .....	231
3-4: Program Change Table .....	232

### **4: Card**

4-1: Bank .....	233
4-2: Load .....	234
4-3: Save .....	235
4-4: Format .....	236

### **5: Wave .....237**

### **LE MODE WAVE EDIT.....238**

#### **1: Waveform**

1-1: Assign .....	239
1-2: Enable .....	240
1-3: Name .....	241

#### **2: Sample .....242**

#### **3: Initialize .....245**

#### **4: Sample Dump**

4-1: Sample Receive .....	246
4-2: Sample Transmit .....	247

#### **5: Card Load .....248**

## Annexe

EFFETS .....	251	TABLEAU VIERGE DE MULTI .....	298
Diagrammes de parcours de signal		TABLEAU VIERGE DE LA	
d'effet — Mode Voice .....	253	CONFIGURATION DU SYSTEME .....	299
Diagrammes du cheminement du signal		LISTE DE PERFORMANCE INITIALE	
d'effet — Modes Drum Voice,		(Preset 1) .....	300
Performance et Multi .....	261	LISTE DE PERFORMANCE INITIALE	
Les effets et leurs paramètres .....	271	(Preset 2) .....	301
Installation du module d'extension de		LISTE DE PERFORMANCE INITIALE	
mémoire SYEMB06 .....	282	(Internal) .....	302
DONNEES INITIALES		LISTE DE VOIX INITIALE (Preset 1)...	303
PERFORMANCE INITIALE "InitPerf."...	283	LISTE DE VOIX INITIALE (Preset 2)...	304
VOIX NORMALE INITIALE "Init Vce"...	284	LISTE DE VOIX INITIALE (Preset 3)...	305
VOIX DE PERCUSSION INITIALE		LISTE DE VOIX INITIALE (Preset 4)...	306
"DR Kit" .....	285	LISTE DE VOIX INITIALE (Internal 1)...	307
VOIX DE PERCUSSION INITIALE		LISTE DE VOIX INITIALE (Internal 2)...	308
"DR Zones" .....	287	LISTE D'ONDE (Preset 1) .....	309
VOIX DE PERCUSSION INITIALE		LISTE D'ONDE (Preset 2) .....	310
"DR GMIDI" .....	289	FICHE TECHNIQUE .....	311
VOIX DE PERCUSSION INITIALE		MESSAGES D'ERREUR .....	312
"DR Efect" .....	291	DEPANNAGE .....	315
INITIAL MULTI "Init Mlt" .....	293	INDEX .....	317
CONFIGURATION DU SYSTEME .....	294		
TABLEAU VIERGE DE			
PERFORMANCE .....	295		
TABLEAU VIERGE DE VOIX			
NORMALE .....	296		
TABLEAU VIERGE DE			
PERCUSSIONS .....	297		



# Manuel d'introduction



# Précautions

**!! Veuillez lire ce qui suit avant de commencer !!**

## ■ Emplacement

L'appareil ne doit pas être exposé aux conditions suivantes pour éviter les risques de déformation, de décoloration ou d'autres dégâts plus sérieux.

- Au soleil (y compris à proximité d'une fenêtre)
- A des températures élevées (notamment près d'un appareil de chauffage, à l'intérieur d'une voiture en plein soleil, etc.)
- A une forte humidité
- A une poussière excessive
- A de fortes vibrations

## ■ Alimentation

- Mettez l'appareil hors tension dès que vous arrêtez de l'utiliser.
- Débranchez le cordon d'alimentation de la prise d'électricité si vous ne comptez pas utiliser l'appareil pendant une période prolongée.
- Débranchez l'instrument pendant les orages.
- Evitez de brancher l'instrument à la même prise que d'autres appareils qui consomment beaucoup de courant (appareils de chauffage ou fours). Evitez également d'utiliser des adaptateurs multi-prises car cela pourrait réduire la qualité du son et éventuellement occasionner des dégâts.

## ■ Coupez l'alimentation avant de faire ou défaire des connexions

- Pour éviter d'endommager l'instrument ou d'autres appareils auxquels il est raccordé (un amplificateur, par exemple), coupez l'alimentation de tous les appareils reliés avant de brancher ou de débrancher des câbles.

## ■ Connexions MIDI

- Pour relier le TG500 à d'autres appareils MIDI, n'utilisez que des câbles de haute qualité, conçus spécialement pour les transmissions MIDI.
- Evitez d'utiliser des câbles de plus de 15 mètres. Les câbles longs captent les parasites, ce qui entraîne des erreurs de données.

## ■ Manipulation et transport

- Evitez d'appuyer exagérément fort sur les commandes, les connecteurs ou d'autres parties de l'instrument.
- Pour débrancher un câble, tenez-le par la fiche. Ne tirez pas sur le cordon.
- Débranchez tous les câbles avant de déplacer l'instrument.
- Les chocs, les chutes et les heurts ou les objets lourds posés sur l'instrument peuvent non seulement érafler son boîtier mais encore occasionner des dommages internes plus sérieux.

## ■ Entretien

- Nettoyez le boîtier et le panneau de commande avec un chiffon doux et sec.
- Un chiffon légèrement humide peut être utilisé pour enlever les tâches tenaces.
- N'utilisez pas de produits de nettoyage contenant de l'alcool ou des diluants.
- Evitez de poser des objets en vinyle sur l'instrument (le vinyle peut adhérer à la surface et la décolorer).

---

## ■ Interférences électriques

- Etant donné qu'il contient des circuits électroniques, cet appareil est susceptible de perturber le fonctionnement de récepteurs radio ou de téléviseurs situés à proximité. Si vous rencontrez ce genre de problème, éloignez un peu votre instrument de l'appareil affecté.

## ■ Pile de mémoire

- Le TG500 contient une pile spéciale longue durée qui préserve le contenu de ses mémoires internes de voix, de performance, de multi, ainsi que sa mémoire d'ondes (si installée) même lorsque l'alimentation est coupée. Cette pile a une durée de vie de plusieurs années. Lorsqu'elle doit être remplacée, le message "change battery" apparaît sur l'affichage au moment où l'appareil est mis sous tension. Si cela arrive, faites remplacer la pile dans un centre technique Yamaha. **N'ESSAYEZ PAS DE REMPLACER CETTE PILE VOUS-MEME!**
- Les données de la mémoire interne peuvent être affectées par une utilisation incorrecte. Veillez à sauvegarder fréquemment vos données importantes sur une carte de mémoire afin de toujours disposer d'une copie de secours au cas où les données de la mémoire interne seraient endommagées.

## ■ Révision et modification

- Le TG500 ne contient aucun élément que l'utilisateur soit en mesure de réparer par lui-même. Le fait de l'ouvrir ou de le modifier peut entraîner des dommages irréparables ou une électrocution. Confiez toute révision à un service technique Yamaha compétent.

## ■ Logiciels d'autres marques

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

<p><b>Yamaha décline toute responsabilité en cas de dégâts provoqués par une manipulation ou une utilisation incorrecte.</b></p>
--

# Un mot sur le manuel

Le manuel du TG500 est divisé en deux parties : **Introduction** et **Référence**.

## ■ La partie Introduction

Outre la description des commandes et connecteurs du TG500 (page 8), la partie **Introduction** comprend cinq chapitres qui vous guideront à travers les procédures de base que vous devez assimiler pour vous familiariser avec votre nouvel instrument.

- 1. Installation et réglage** [page 12]  
Connexions de base du système, réglages MIDI et mise sous tension.
- 2. Sélectionner et jouer les voix** [page 16]  
Sélectionner et jouer des voix des mémoires INTERNAL, PRESET et CARD.
- 3. Le mode Performance** [page 22]  
Sélectionner et jouer des combinaisons de performance des mémoires INTERNAL, PRESET et CARD et programmer des combinaisons de performance originales.
- 4. Le mode Multi** [page 35]  
Créer et utiliser des configurations Multi qui permettent de contrôler indépendamment jusqu'à 16 "instruments" séparés à partir d'un séquenceur, d'un ordinateur ou autre appareil externe.
- 5. Edition de voix et effets** [page 39]  
Quelques idées qui vous aideront à programmer des voix originales de manière simple et efficace.

Nous vous recommandons de suivre ces chapitres dans l'ordre et d'essayer effectivement les procédures décrites sur votre instrument. Lorsque vous aurez ainsi terminé la partie INTRODUCTION, vous serez suffisamment familiarisé avec le TG500 pour ne plus devoir recourir qu'à la partie Référence de temps à autre.

## ■ Symboles utilisés dans ce manuel

Les quelques symboles reproduits ci-dessous sont utilisés à travers la première partie du manuel pour attirer votre attention sur des points importants ou des informations particulières. Ils vous permettront de distinguer ce que vous devez apprendre immédiatement de ce que vous pouvez laisser pour plus tard, de façon à ce que vous puissiez vous familiariser avec votre TG500 de la manière la plus efficace et la plus rapide possible.



*Ce symbole vous met en garde contre le danger d'occasionner des dommages matériels, des erreurs de fonctionnement du logiciel ou d'autres problèmes graves en cas d'utilisation ou de réglage incorrect.*



*Ce symbole signale des informations que vous devez **absolument** lire, c'est-à-dire des opérations ou procédures essentielles à une utilisation correcte, efficace ou facile.*



*Le symbole de la loupe signale des informations qui ne sont pas absolument nécessaires au début, mais qui expliquent une fonction de façon détaillée, décrivent les principes appliqués, etc. Vous pouvez sauter ces informations si vous n'avez pas besoin de tous les détails dans l'immédiat.*



*Les idées ou trucs qui ne sont pas spécifiquement musicaux, mais qui peuvent rendre les opérations plus simples ou plus intéressantes sont indiqués par le symbole de l'ampoule.*



---

## ■ La partie *Référence*

La partie Référence est plus technique. Elle décrit individuellement et en détail chacune des fonctions de l'appareil. Pour ce faire, elle est divisée en 5 chapitres principaux qui décrivent chacun les différentes fonctions d'un mode utilitaire ou d'édition particulier du TG500.

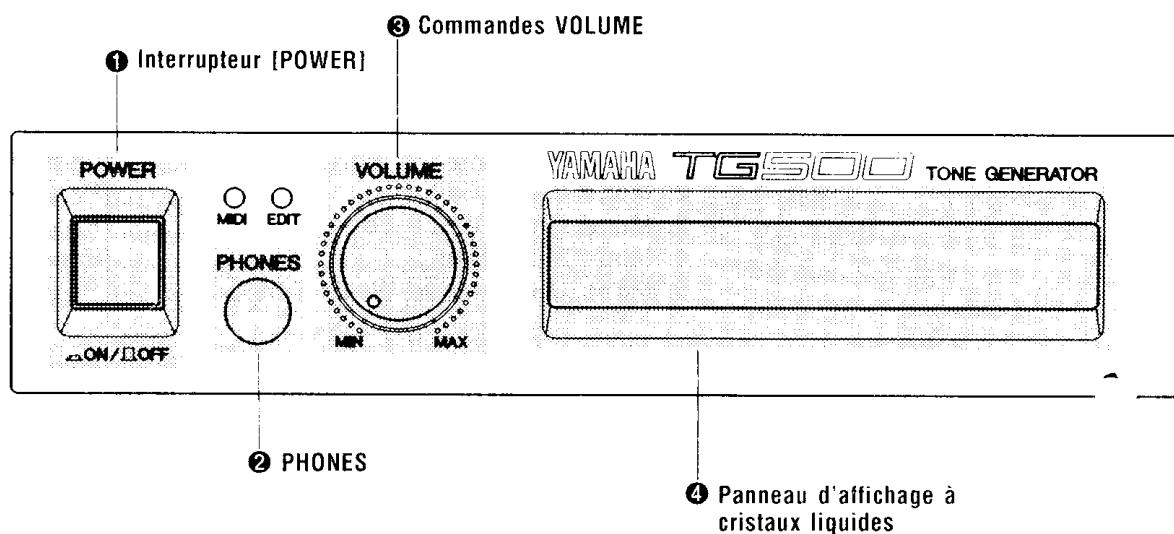
<b>1. Mode Performance Edit</b> .....	[Page 49]
<b>2. Mode Voice Edit</b> .....	[Page 95]
<b>3. Mode Drum Voice Edit</b> .....	[Page 167]
<b>4. Mode Multi Edit</b> .....	[Page 197]
<b>5. Mode Utility/Mode Wave Edit</b> .....	[Page 219]

Lorsque vous vous serez familiarisé avec la manière dont le TG500 fonctionne, vous ne devriez plus consulter que la partie Référence de temps à autre pour obtenir des informations sur les fonctions que vous n'avez jamais utilisées auparavant ou pour vous rafraîchir la mémoire au sujet des fonctions que vous n'utilisez pas très souvent.

Chaque chapitre de cette deuxième partie possède sa propre table des matières. Vous ne devriez donc avoir aucune peine à retrouver une fonction particulière. Les fonctions et références peuvent également être situées au moyen de l'index fourni à la fin du manuel.

# Commandes et connecteurs

## ■ Panneau avant



### ❶ Interrupteur [POWER]

Appuyez pour mettre le TG500 sous ou hors tension.

➡ page 15.

### ❷ Prise PHONES

Accepte une paire d'écouteurs stéréo (fiche 1/4" standard) permettant d'écouter le son du TG500 sans équipement d'amplification externe.

### ❸ Commandes VOLUME

Règle le volume du son délivré par les prises OUTPUT du panneau arrière ainsi que par la prise PHONES.

➡ page 12.

### ❹ Panneau d'affichage à cristaux liquides

Ce panneau d'affichage à cristaux liquides éclairé de 2 lignes de 24 caractères indique toutes les informations essentielles pour l'utilisation et la programmation de l'instrument.

➡ page 17.

### ❺ Touche [PLAY MODE]

Sélectionne alternativement les modes Voice Play, Performance Play et Multi Play du TG500.

➡ page 14.

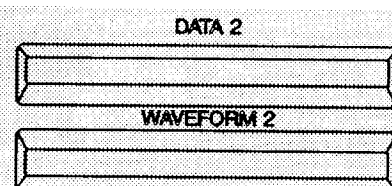
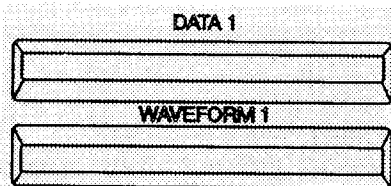
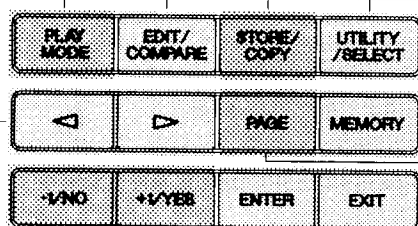
9 Touches [◀] et [▶]

5 Touche [PLAY MODE]

6 Touche [EDIT/COMPARE]

7 Touche [STORE/COPY]

8 Touche [UTILITY/SELECT]



11 Touche [MEMORY]

10 Touche [PAGE]

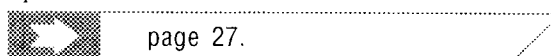
13 Touches [ENTER] et [EXIT]

12 Touches [-1/NO] et [+1/YES]

14 Fentes pour cartes DATA et WAVEFORM

### 6 Touche [EDIT/COMPARE]

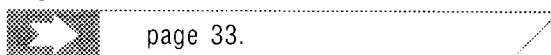
Donne accès au mode Edit à partir du mode Play sélectionné. Si le mode Voice Play est sélectionné, une pression sur la touche [EDIT/COMPARE] engage, par exemple, le mode Voice Edit. Lorsqu'un mode d'édition est déjà sélectionné, la touche [EDIT/COMPARE] active et désactive la fonction Edit Compare.



page 27.

### 7 Touche [STORE/COPY]

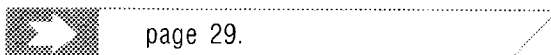
Sert à mémoriser les données éditées dans un emplacement de la mémoire interne ou sur carte. Lorsqu'un mode d'édition approprié est engagé, la touche [STORE/COPY] sert également à appeler la fonction de copie de données correspondante.



page 33.

### 8 Touche [UTILITY/SELECT]

Cette touche sélectionne le mode utilitaire du TG500, qui contient une série de fonctions utilitaires et le mode Wave Edit. En mode Performance Edit, la touche [UTILITY SELECT] sert également à sélectionner et à étouffer les couches, tandis qu'en mode Multi Edit, elle sert à sélectionner les instruments d'une configuration Multi-play.



page 29.

### ⑨ Touches [◀] et [▶]

Ces touches ne fonctionnent pas dans les modes Play du TG500 (Voice, Performance ou Multi), mais uniquement dans les modes Edit et Utility, pour déplacer le curseur sur le paramètre à éditer. Logiquement, la touche [◀] déplace le curseur vers la gauche et la touche [▶] le déplace vers la droite. En mode Edit, les touches [◀] et [▶] peuvent également être utilisées conjointement avec la touche [PAGE] pour passer d'un écran d'édition au suivant.



page 14.

### ⑩ Touche [PAGE]

Dans les modes Edit et Utility, cette touche appelle un menu qui permet d'accéder à l'écran souhaité par son numéro.



page 13.

### ⑪ Touche [MEMORY]

Sélectionne la zone de mémoire — interne, présélections ou carte — dans laquelle des voix ou des combinaisons de performance seront sélectionnées.



page 18.

### ⑫ Touches [-1/NO] et [+1/YES]

Ces touches peuvent être utilisées pour sélectionner des voix, des combinaisons de performance, des configurations Multi et des fonctions d'édition. Ces touches peuvent également servir à éditer les valeurs des paramètres des différents modes d'édition du TG500. Elles peuvent être soit pressées brièvement pour faire changer la valeur d'un incrément dans le sens choisi, soit maintenues enfoncées pour un défilement continu.

Les touches [-1/NO] et [+1/YES] servent également à répondre à la demande de confirmation "Sure?" au moment de la sauvegarde et de l'initialisation de données.



page 13.

### ⑬ Touches [ENTER] et [EXIT]

La touche [ENTER] sert à activer toute une série de modes et de jonctions et la touche [EXIT] permet généralement d'en sortir.



page 13 et 28.

### ⑭ Fentes pour cartes DATA et WAVEFORM

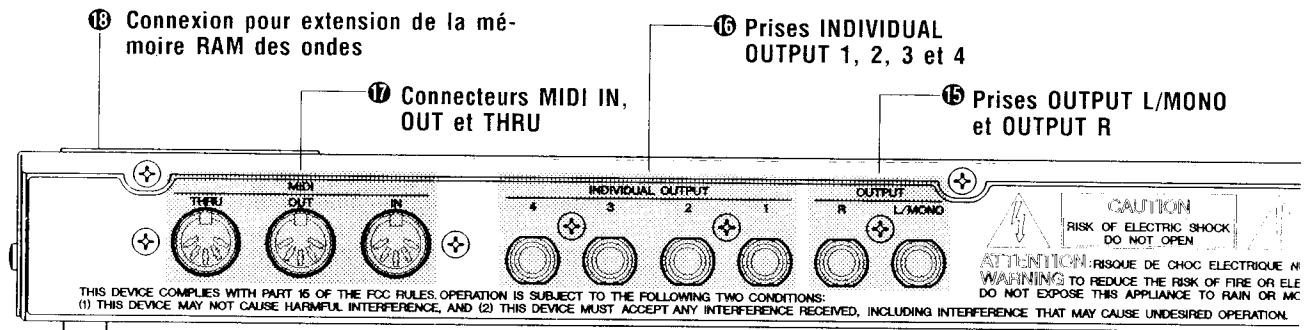
La fente DATA accepte les cartes de mémoire MCD64 Yamaha. Celles-ci permettent de stocker et de récupérer les voix et les combinaisons de performance du TG500. Elle accepte également les cartes de voix et de combinaisons de performance ROM pré-programmées. La fente WAVEFORM accepte les cartes ROM pré-programmées contenant des données d'onde qui peuvent être utilisées par le TG500. Les données d'onde sur carte peuvent être chargées dans la mémoire d'ondes RAM interne du TG500.

**ATTENTION:** Veillez à ne jamais insérer une carte Waveform dans une fente pour cartes Data et vice versa. Vous pourriez endommager votre appareil.



page 17.

## ■ Panneau arrière



### 15 Prises OUTPUT L/MONO et OUTPUT R

Il s'agit des sorties stéréo principales du TG500. Si des fiches ne sont insérées que dans les prises OUTPUT L/MONO, alors les signaux des voix gauche et droite sont combinés et délivrés via cette prise (pour le raccordement à un amplificateur mono).



page 12.

### 16 Prises INDIVIDUAL OUTPUT 1, 2, 3 et 4

Ces sorties sont principalement utilisées comme "sorties d'appoint" pour les configurations Multi-play, dans lesquelles chaque instrument peut être assigné individuellement aux sorties stéréo normales décrites ci-dessus ou à une sortie INDIVIDUAL OUTPUT spécifiée. Les voix Multi-play peuvent donc être réparties entre quatre sorties et envoyées séparément à une table de mixage. Les instruments Drum Voice peuvent également être assignés séparément aux sorties stéréo et aux sorties individuelles.



page 12.

### 17 Connecteurs MIDI IN, OUT et THRU

Le connecteur MIDI IN reçoit les données d'un clavier, séquenceur ou autre appareil externe qui doit commander le TG500 ou lui transmettre des données. Le connecteur MIDI THRU retransmet simplement les données reçues via le connecteur MIDI IN et permet donc d'enchaîner plusieurs instruments MIDI. Le connecteur MIDI OUT transmet des données en bloc lorsque l'une des fonctions de transmission de données MIDI est activée.



page 13.

### 18 Connexion pour extension de la mémoire RAM des ondes

Une ou deux cartes d'extension de mémoire SYEMB06 Yamaha peuvent être installées ici pour fournir 512 kilo-octets (1 carte) ou 1 méga-octet (2 cartes) de mémoire RAM supplémentaire pour le stockage de formes d'onde chargées à partir de cartes de formes d'onde insérées dans la fente 2 WAVEFORM ou par le protocole Sample Dump MIDI.



page 282.

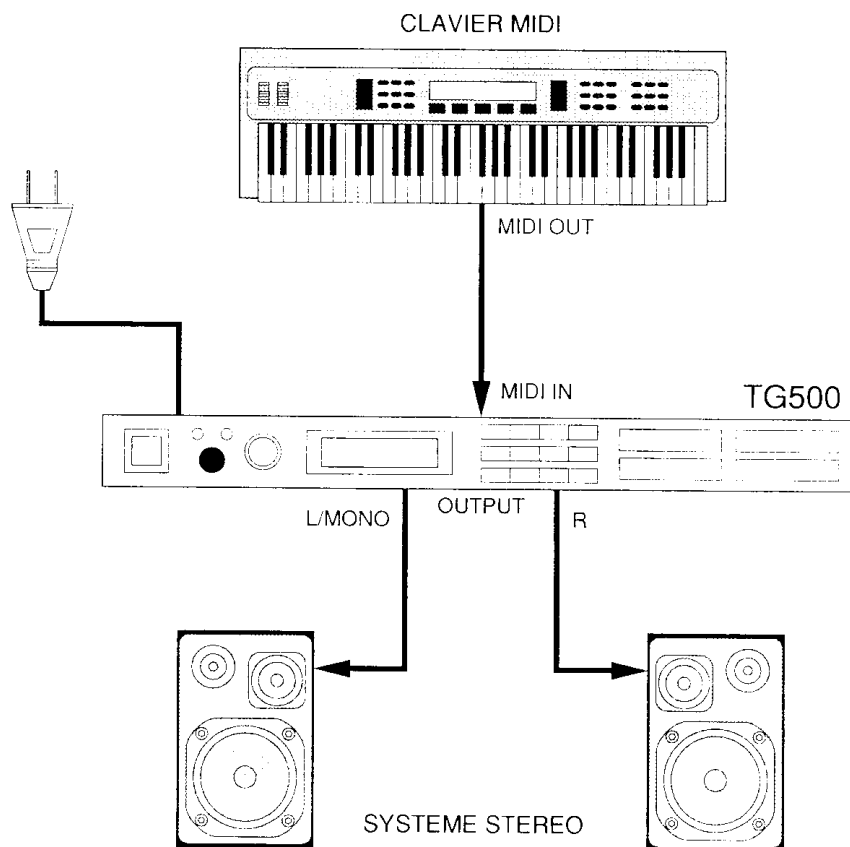
# 1. Installation et réglage

## ■ Connexions

Le schéma ci-dessous montre les connexions de base d'une configuration comprenant simplement le TG500, un clavier MIDI (avec séquenceur incorporé) et un système d'amplification stéréo.



*Assurez-vous que le TG500, le clavier et le système d'amplification soient tous trois hors tension avant de réaliser les connexions.*



## ● CONNEXIONS AUDIO

Si votre TG500 doit être connecté à un système d'amplification stéréo uniquement, utilisez les prises OUTPUT L/MONO et R. Ce sont les sorties stéréo principales du TG500 et celles que contrôle la commande [VOLUME] du panneau. Si vous ne disposez que d'un système d'amplification mono, connectez-le à la prise L/MONO.

Si vous avez l'intention d'utiliser le TG500 avec une table de mixage ou un enregistreur multipistes/mélangeur intégré, vous pouvez profiter des prises INDIVIDUAL OUTPUT (1, 2, 3 et 4) en plus des prises de sortie OUTPUT L/MONO et R. Ces six sorties peuvent être connectées à des canaux d'entrée séparés de la table de mixage. En mode Multi, par exemple, vous pourriez assigner des instruments que vous voulez traiter séparément aux prises INDIVIDUAL OUT tandis que les autres instruments sont délivrés, en stéréo par les prises OUTPUT L/MONO et R (voir Référence, page 201 pour davantage de détails sur la répartition des sorties entre différents instruments).

## ● CONNEXIONS MIDI & REGLAGES

Le connecteur MIDI OUT du clavier, séquenceur ou autre contrôleur MIDI utilisé pour contrôler le TG500 doit être relié au connecteur MIDI IN du TG500. Vous devrez également vous assurer que le canal de réception du TG500 correspond au canal de transmission de votre clavier.

### Réglages MIDI de base

#### 1 Sélectionnez le mode UTILITY.

Appuyez sur la touche [UTILITY/SELECT] pour sélectionner le mode UTILITY.

#### 2 Sélectionnez les fonctions MIDI.

Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner "3:MIDI".

```
UTL
3:MIDI
```

#### 3 Appuyez sur [ENTER].

#### 4 Sélectionnez l'écran "Parameter".

Appuyez sur la touche [PAGE] puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'écran "3-1: Parameter".

```
UTL MIDI
3-1:Parameter
```

#### 5 Appuyez sur [ENTER].

Appuyez sur [ENTER] pour sélectionner l'écran PARAMETER des fonctions MIDI du mode UTILITY.

```
UTL MIDI Param  <Rch >
omni    normal  all
```

## 6 Réglez les paramètres MIDI.

Utilisez la touche [ $\leftarrow$ ] pour déplacer le trait du curseur sur le paramètre de gauche. (“<Rch>” apparaît dans le coin supérieur droit de l’affichage). Il s’agit du paramètre du canal de réception. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour le régler sur le numéro de canal approprié (1 à 16) ou sur “omni” pour permettre la réception sur tous les canaux.

Si le paramètre du centre n’est pas déjà réglé sur “normal” comme indiqué sur l’affichage reproduit ci-dessus, appuyez sur la touche [ $\rightarrow$ ] pour déplacer le curseur sur ce paramètre (“<PgmCh>” apparaît dans le coin supérieur droit de l’affichage), puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour le régler sur “normal”. Ceci permet aux numéros de changement de programme transmis par votre clavier ou contrôleur MIDI de sélectionner les voix ou combinaisons de performance 1 à 63.

## 7 Appuyez sur [PLAY MODE] lorsque vous avez terminé.

Appuyez sur la touche [PLAY MODE] pour quitter le mode UTILITY et retourner au mode Play du TG500.

Si votre système requiert des réglages MIDI plus détaillés, lisez d’abord la section “Procédure d’édition générale” à la page 45 de la partie Référence puis examinez les paramètres MIDI décrits aux pages 227 à 232 du chapitre “MODE UTILITY”.

## ● JOUER UNE SEQUENCE DE DEMONSTRATION

Le TG500 possède une fonction de reproduction de séquences de démonstration que vous pourrez écouter une fois votre système installé.

### 1 Entrez dans le mode demo.

Appuyez simultanément sur les touches [EXIT] et [PLAY MODE] pour entrer dans le mode demo. L’affichage suivant apparaît:



Internal data                      OK?  
will be exchanged !

Cet affichage vous prévient que lorsque vous entrez dans le mode demo, les mémoires de voix et de performance Internal seront rechargées avec les voix et les combinaisons de performance d’origine, préprogrammées en usine. Toutes les voix ou combinaisons de performance éditées seront dès lors effacées. Appuyez sur [+1/YES] si vous voulez continuer ou [-1/NO] si vous voulez annuler et retourner au mode précédent.



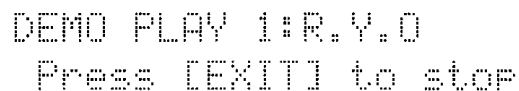
---



DEMO PLAY 1:R.Y.O  
Press [ENTER] to start

## **2 Sélectionnez une séquence de démonstration et appuyez sur [ENTER].**

Servez-vous des touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner une des trois séquences de démonstration à votre disposition, appuyez ensuite sur [ENTER] pour commencer la reproduction.



DEMO PLAY 1:R.Y.O  
Press [EXIT] to stop

## **3 Appuyez sur [EXIT] pour arrêter la reproduction.**

Appuyez sur [EXIT] quand vous désirez arrêter la reproduction. Vous pouvez à présent sélectionner et jouer une autre séquence ou appuyer à nouveau sur [EXIT] pour sortir du mode demo.

## **■ Procédure de mise sous tension**

Que vous le croyiez ou non, il existe une “bonne” manière de mettre sous tension votre système, qui réduit les risques d’endommager votre matériel (et vos oreilles!)

- 1** Assurez-vous que les commandes de volume de votre système d’amplification et de votre TG500 soient réglées sur la position correspondant au volume minimum avant de mettre les appareils sous tension.
- 2** Mettez votre clavier ou autre contrôleur MIDI sous tension.
- 3** Mettez le TG500 sous tension.
- 4** Mettez votre système d’amplification sous tension.
- 5** Montez le son de votre système d’amplification à un niveau raisonnable.
- 6** Augmentez progressivement la commande de VOLUME de votre TG500 tout en jouant sur le clavier/contrôleur pour atteindre le niveau d’écoute souhaité.

## 2. Sélectionner et jouer les voix

Une des premières choses que vous souhaiterez probablement faire avec votre TG500 est de sélectionner et jouer quelques-unes de ses formidables voix. Ce chapitre vous explique comment faire.

### ■ Les mémoires de voix Preset, Internal & Card

Les voix jouées par le TG500 peuvent provenir de trois sources différentes: la mémoire de voix PRESET, la mémoire de voix INTERNAL et la mémoire de voix CARD. Chacune de ces zones de mémoire contient en outre un certain nombre de "banques", contenant chacune 64 voix. N'importe quelle voix de ces mémoires de voix peut être sélectionnée et jouée lorsque le TG500 est en mode VOICE PLAY.

#### MEMOIRE DE VOIX PRESET

Les numéros de voix qui commencent par "P" se trouvent dans la mémoire de voix PRESET. La mémoire de voix PRESET contient 256 voix pré-programmées en ROM (mémoire non-volatile) qui ne peuvent pas être effacées ou modifiées de quelque façon que ce soit. Les 256 voix sont organisées en 4 banques de 64 voix chacune.

##### MEMOIRE DE VOIX PRESET

P<sub>I</sub>.....Banque 1 des voix pré-programmées (00 à 63).  
P<sub>II</sub>.....Banque 2 des voix pré-programmées (00 à 63).  
P<sub>III</sub>.....Banque 3 des voix pré-programmées (00 à 63).  
P<sub>IV</sub>.....Banque 4 des voix pré-programmées (00 à 63).

#### MEMOIRE DE VOIX INTERNAL

Les numéros de voix INTERNAL commencent par la lettre "I". La mémoire de voix INTERNAL est une zone de mémoire volatile qui contient initialement 128 voix que vous pouvez utiliser telles quelles ou éditer pour créer des variations ou des voix totalement neuves. Les 128 voix sont organisées en 2 banques de 64 voix chacune. Les voix de la mémoire INTERNAL peuvent également être déplacées et mémorisées dans d'autres emplacements de la mémoire INTERNAL ou de nouvelles voix peuvent être chargées d'une carte de mémoire externe. Les voix INTERNAL d'origine sont différentes des voix PRESET et sont effacées si elles sont éditées ou modifiées de quelque façon que ce soit. Les voix INTERNAL initiales sont rechargées automatiquement quand vous jouez la séquence de démonstration du TG500 (page 14).

##### MEMOIRE DE VOIX INTERNAL

I<sub>I</sub>.....Banque de voix internes 1 (00 à 63).  
I<sub>II</sub>.....Banque de voix internes 2 (00 à 63).

## MEMOIRE DE VOIX CARD

Les numéros de voix de la mémoire CARD commencent par la lettre "C". La mémoire CARD se compose d'une ou de deux cartes de mémoire MCD64 Yamaha disponibles en option (ou de cartes de voix pré-programmées) insérées dans les fentes DATA 1 et/ou DATA 2 du TG500. Les cartes de mémoire sont utiles pour le stockage externe et le transport de voix créés par vous ou par d'autres personnes. Vous pouvez également mémoriser des jeux de voix apparentées sur des cartes de mémoire différentes. Une carte de mémoire MCD64 contient quatre banques de 64 voix chacune, soit un total de 256 voix par carte. Chaque carte est également divisée en deux banques contenant chacune deux banques de 64 voix. Les banques de la carte (1 ou 2) doivent être sélectionnées via le paramètre "4-1: Bank" de la fonction "4:Card" du mode UTILITY (page 233). Ainsi, 128 des 256 voix que contient une carte sont accessibles à tout moment.

### MEMOIRE DE VOIX SUR LA CARTE DATA 1

C<sub>I</sub>.....Banque de voix CARD 1 (00 à 63).  
C<sub>II</sub>.....Banque de voix CARD 2 (00 à 63).

### MEMOIRE DE VOIX SUR LA CARTE DATA 2

C<sub>III</sub>.....Banque de voix CARD 3 (00 à 63).  
C<sub>IV</sub>.....Banque de voix CARD 4 (00 à 63).



*Une carte de mémoire MCD64 Yamaha correctement formatée (ou une carte de voix pré-programmée de type approprié) doit être insérée dans la fente DATA 1 ou DATA 2 avant que la mémoire de la carte ne puissent être sélectionnée.*

## ■ Sélectionner une voix et jouer.

### 1 Sélectionnez le mode Voice Play.

Appuyez sur la touche [PLAY MODE] autant de fois que nécessaire pour sélectionner le mode Voice Play. "VCE PLAY" apparaît sur la ligne supérieure de l'écran.

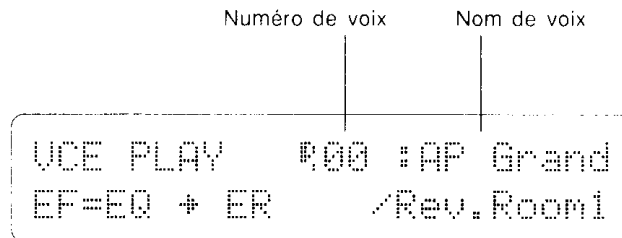
```
VCE PLAY    R00 :AP Grand  
EF=EQ + ER  /Rev. Room1
```



*Les informations affichées sur la ligne inférieure de l'écran vous indiquent le mode d'effet actuellement sélectionné ainsi que les effets assignés aux deux processeurs d'effets du TG500. Voyez le chapitre "Effets" à partir de la page 251 pour plus de détails.*

## 2 Sélectionnez une zone de mémoire et une banque.

La touche [MEMORY] sert à accéder aux zones de mémoire INTERNAL, PRESET et CARD du TG500 et aux différentes banques de voix qu'elles contiennent. Appuyez à plusieurs reprises sur la touche [MEMORY] tout en observant le numéro de voix sur l'affichage.



Le numéro et le nom de la voix apparaissent dans le coin supérieur droit de l'affichage. "I" au début du numéro signifie "INTERNAL", "P" signifie "PRESET" et "C" signifie "CARD" ("C" apparaît seulement si une carte de voix appropriée est insérée dans l'une au moins des deux fentes DATA 1 et 2). Remarquez que dans chaque zone de mémoire, plusieurs chiffres romains apparaissent en indice à côté de la lettre initiale du numéro de la voix. Ils indiquent les banques de voix individuelles à l'intérieur de chaque zone de mémoire.

Appuyez sur la touche [MEMORY] pour appeler en séquence les préfixes de numéro de voix suivants (la mémoire CARD, indiquée entre parenthèses, n'apparaît que si une carte au moins est insérée dans l'une des deux fentes).

... I<sub>I</sub> > I<sub>II</sub> > P<sub>I</sub> > P<sub>II</sub> > P<sub>III</sub> > P<sub>IV</sub> > (C<sub>I</sub> > C<sub>II</sub> > C<sub>III</sub> > C<sub>IV</sub>) > I<sub>I</sub> ...

## 3 Sélectionnez une voix.

Après avoir sélectionné une banque de voix, vous pouvez sélectionner l'une des 64 voix qu'elle contient au moyen des touches [-1/NO] et [+1/YES].

Ces deux touches peuvent être pressées brièvement pour un déplacement un par un dans la direction souhaitée ou maintenues enfoncées pour un défilement continu. Un défilement encore plus rapide peut être obtenu en appuyant sur la touche opposée tout en maintenant enfoncée la touche de la direction dans laquelle le défilement doit se faire.

## 4 Jouez.

Essayez de jouer la voix sélectionnée sur le clavier ou le contrôleur. Sélectionnez plusieurs numéros de voix et essayez-les. Pour information, voici une liste abrégée des voix disponibles.

## ■ Liste des voix

### ● Liste 1 des voix préprogrammées

No	Nom de la voix	No	Nom de la voix
00	AP Grand	32	BR Tpts
01	AP Chors	33	BR TpSfz
02	AP Dance	34	BR Stab
03	AP Rock	35	BR EnsSF
04	AP Tack	36	BR East
05	AP Touch	37	BR Syn 1
06	BA Wood	38	BR Syn 2
07	BA Pitz	39	BR Syn 3
08	BA Fingr	40	BR Syn 4
09	BA Frtls	41	BR Saw
10	BA Pick1	42	BR SawSF
11	BA Pick2	43	BR Swell
12	BA Slap	44	BR Tooth
13	BA Thump	45	BR Rezz
14	BA Syn 1	46	BR Toto
15	BA Syn 2	47	BR Wow
16	BA Syn 3	48	CH Aah
17	BA Syn 4	49	CH Ooh
18	BA Syn 5	50	CH Pure
19	BA Syn 6	51	CH Breth
20	BA Syn 7	52	CH Ghost
21	BA Syn 8	53	CH Quire
22	BA Syn 9	54	CH Vespa
23	BA Syn 10	55	CH Vocod
24	BA Syn 11	56	FI Blue1
25	BA Syn 12	57	FI Blue2
26	BR Trump	58	FI Dudel
27	BR Mute	59	FI DulcD
28	BR Horn	60	FI DulcM
29	BR Tromb	61	FI Harp
30	BR Tuba	62	FI Kalim
31	BR TpEns	63	DR Kit

### ● Liste 2 des voix préprogrammées

No	Nom de la voix	No	Nom de la voix
00	FI Lip	32	KY Hrpsi
01	FI Sitar	33	KY Acrdn
02	GT Nylon	34	KY Cali1
03	GT Dark	35	KY Cali2
04	GT Steel	36	ME Bottl
05	GT 12Str	37	ME Gizmo
06	GT Jazz	38	ME Grind
07	GT Strt1	39	ME Hand
08	GT Strt2	40	ME Kali
09	GT Strt3	41	ME Mello
10	GT Mute	42	ME Orch1
11	GT Harm	43	ME Orch2
12	GT Comp1	44	ME OrchR
13	GT Comp2	45	ME Soro
14	GT Dist	46	ME Templ
15	GT Warm	47	ME Tink
16	GT Wah	48	ME Tomi
17	GT Feed	49	ME Voics
18	KY EP 1	50	OR Jaz B
19	KY EP 2	51	OR Smoke
20	KY EP 3	52	OR Airy
21	KY EP 4	53	OR Dist
22	KY EP 5	54	OR Cheap
23	KY EP 6	55	OR Pipes
24	KY EP 7	56	OR Click
25	KY EP 8	57	OR Perc
26	KY EP 9	58	SC Aha!
27	KY EP 10	59	SC Bari
28	KY EP 11	60	SC Bell
29	KY EP 12	61	SC Clav
30	KY Clav1	62	SC Digi1
31	KY Clav2	63	DR Zones

### ● Liste 3 des voix préprogrammées

No	Nom de la voix	No	Nom de la voix
00	SC Digi2	32	SE Pops
01	SC Digi3	33	SE Rain
02	SC Ecko	34	SE Rezo
03	SC Fingr	35	SE S&H
04	SC Housy	36	SE Star
05	SC Jrney	37	SE Up&Up
06	SC Metal	38	SE Wind
07	SC Mute	39	SL Cutty
08	SC Pan	40	SL Digi
09	SC Perc	41	SL Dist
10	SC Rezz	42	SL Hamma
11	SC Spike	43	SL Lead
12	SC Sqiff	44	SL Lyle
13	SC Synnr	45	SL Pulse
14	SC Topia	46	SL Saw 1
15	SC Vocal	47	SL Saw 2
16	SC Vox	48	SL Squar
17	SC Wires	49	SL Sync
18	SC Wondr	50	SL Whisl
19	SE Alert	51	SP Abyss
20	SE Templ	52	SP Big
21	SE BDup	53	SP Exita
22	SE Chou	54	SP Freqs
23	SE Demon	55	SP Glass
24	SE Dropr	56	SP Goner
25	SE Gobln	57	SP Hyper
26	SE Heli	58	SP Makro
27	SE Hell	59	SP Mello
28	SE Hyena	60	SP Movie
29	SE Indus	61	SP Nasty
30	SE It	62	SP Nehan
31	SE Noize	63	DR GMIDI

● Liste 4 des voix préprogrammées

No	Nom de la voix	No	Nom de la voix
00	SP Paddy	32	TP Hands
01	SP Phaze	33	TP Siam
02	SP Poly	34	TP Steel
03	SP SawSt	35	TP Loggy
04	SP Slow	36	TP Bambu
05	SP Smoky	37	TP Mrmba
06	SP Space	38	TP Timp
07	SP Sqare	39	TP Syn
08	SP Sweep	40	TP SynDr
09	SP Sweet	41	TP Tinkl
10	SP Vizon	42	TP Agone
11	SP Wine	43	TP Angle
12	ST Violn	44	WN Sopr
13	ST JeanL	45	WN Alto
14	ST Sectn	46	WN Tenor
15	ST Power	47	WN Bari
16	ST Deep	48	WN SaxSF
17	ST Dark	49	WN Picc
18	ST Brite	50	WN Flute
19	ST Arco	51	WN Pan
20	ST Stz	52	WN Clari
21	ST Pizz	53	WN Oboe
22	ST Tron	54	WN Basso
23	ST Anlog	55	WN Recor
24	ST Sizzi	56	WN Breth
25	ST Synth	57	MI Crash
26	ST Thin	58	MI EPNP
27	ST Combo	59	MI Hiss
28	TP Glock	60	MI Ride
29	TP Xylo	61	MW EGBia
30	TP Vibes	62	AT EGBia
31	TP Tubal	63	DR Efect

● Liste 1 des voix préprogrammées

No	Nom de la voix	No	Nom de la voix
00	AP Brite	32	KY Hrpzi
01	AP Dark	33	KY EP 13
02	AP Chrs2	34	KY EP 14
03	BA Pluck	35	KY EP 15
04	BA Soul	36	KY EP 16
05	BA Stick	37	KY EP 17
06	BA Low	38	KY EP 18
07	BA Head	39	KY Harm
08	BA Tri	40	KY SyClv
09	BR Punch	41	ME Bnshe
10	BR TpSt1	42	ME Bubbl
11	BR Movin	43	ME Hit
12	BR Ruber	44	ME Marin
13	BR CS80	45	ME Mojo
14	BR Strai	46	ME Poot
15	BR Lush	47	ME Sweep
16	BR TpSt2	48	ME Tabla
17	CH Quiet	49	ME Trembl
18	CH Kwire	50	ME Angel
19	CH Spirt	51	ME Whisl
20	CHAnalg	52	OR Door0
21	CH VoxPc	53	OR Jazz
22	DR Tom	54	OR Pipe
23	FI Banjo	55	OR Rock
24	FI Koto	56	OR Smoth
25	FI Sitr2	57	SC Anti
26	FI Tamba	58	SC Bell2
27	GT Finger	59	SC Bhind
28	GT Amod	60	SC Blot
29	GT Strat	61	SC Chop
30	GT Pedal	62	SC Klav
31	GT Dist2	63	DR Revrs

● Liste 2 des voix préprogrammées

No	Nom de la voix	No	Nom de la voix
00	SC Hool	32	SL Gint
01	SC Hand	33	SL Oth
02	SC WooDX	34	SL Sqasaw
03	SC Wire	35	SL Ut
04	SC Pain	36	SP 1980
05	SC Pluck	37	SP Decay
06	SC Reflex	38	SP Ear
07	SC Sprkl	39	SP Glas2
08	SC Thumb	40	SP it
09	SC Uzzy	41	SP Lash
10	SC Vxcla	42	SP Latt
11	SC Walk	43	SP Lonely
12	SC Wits	44	SP Lyle
13	SC Wow	45	SP Melo
14	SE Alien	46	SP Nsty2
15	SE Clox	47	SP Oscil
16	SE Crck	48	SP Ray
17	SE Crsh	49	SP SioMo
18	SE Duel	50	ST Cello
19	SE Fear	51	ST Cntra
20	SE Roll	52	ST Chamb
21	SE Lava	53	ST Arco2
22	SE Laze	54	ST High
23	SE Mono	55	ST Anlg2
24	SE Saw	56	TP Bell
25	SE Swmp	57	TP Clock
26	SE Vaqum	58	TP GSvib
27	SE Vektr	59	TP Tabla
28	SE Zip	60	TP Boink
29	SL Ick	61	WN Flut1
30	SL 2VCO1	62	WN Flut2
31	SL Ash	63	DR Voice

---

Remarquez que les voix sont disposées par catégorie pour faciliter l'accès. La catégorie de chaque voix est identifiée par un préfixe de deux caractères, comme suit:

<b>AP</b> .....	Pianos acoustiques
<b>OR</b> .....	Orgues
<b>KY</b> .....	Claviers
<b>BR</b> .....	Cuivres
<b>ST</b> .....	Cordes
<b>BA</b> .....	Basses
<b>GT</b> .....	Guitare
<b>FI</b> .....	Instruments folk
<b>WN</b> .....	Vents
<b>CH</b> .....	Chorus
<b>TP</b> .....	Percussions accordées
<b>SP</b> .....	Pad de synthèse
<b>SC</b> .....	Comp de synthèse
<b>SL</b> .....	Lead de synthèse
<b>ME</b> .....	Effets musicaux
<b>SE</b> .....	Effets de sons
<b>DR</b> .....	Batteries

Une liste plus détaillée est fournie dans l'annexe (page 303).



*Si vous n'entendez aucun son à ce stade, assurez-vous que votre système d'amplification est bien sous tension et que le volume est réglé à un niveau d'écoute suffisant. Vérifiez également que la commande VOLUME du TG500 est bien réglée à un niveau d'écoute suffisant et que toutes les connexions ont été correctement effectuées.*

## 3. Le mode Performance

Le mode PERFORMANCE du TG500 permet de combiner jusqu'à quatre voix en combinaisons de performance qui rehaussent de manière significative les possibilités sonores de l'instrument. 128 combinaisons de performance peuvent être mémorisées dans la mémoire interne et rappelées de la même façon que les voix. Avant d'examiner la manière dont vous pouvez créer vos propres combinaisons de performance, nous vous invitons à sélectionner et à jouer certaines des combinaisons fournies avec le TG500.

### ■ Les mémoires PERFORMANCE PRESET, INTERNAL et CARD

Les combinaisons de performance du TG500 peuvent provenir de trois sources différentes: la mémoire Performance PRESET, la mémoire Performance INTERNAL ou la mémoire Performance CARD. La zone de mémoire Performance PRESET comprend en outre 2 "banques" contenant chacune 64 combinaisons. N'importe quelle combinaison de performance de l'une de ces zones de mémoire peut être sélectionnée et jouée lorsque le TG500 se trouve en mode PERFORMANCE PLAY.

#### MEMOIRE PERFORMANCE PRESET

Les numéros de combinaison de performance qui commencent par un "P" se trouvent dans la mémoire Performance PRESET. La mémoire de performance PRESET contient 128 combinaisons de performance pré-programmées en ROM (mémoire non-volatile) qui ne peuvent pas être remplacées ou éditées de quelque manière que ce soit. Les 128 combinaisons de performance sont organisées en 2 banques de 64 combinaisons chacune.

#### MEMOIRE PERFORMANCE PRESET

P<sub>I</sub> .....Banque 1 des combinaisons de performance PRESET (00 à 63).  
P<sub>II</sub> .....Banque 2 des combinaisons de performance PRESET (00 à 63).

#### MEMOIRE PERFORMANCE INTERNAL

Les numéros de combinaison de performance INTERNAL commencent par la lettre "I". La mémoire de voix INTERNAL est une zone RAM (mémoire volatile) qui contient initialement 64 combinaisons de performance qui peuvent être utilisées telles quelles ou éditées pour créer des variations ou des combinaisons entièrement neuves. Les combinaisons de performance de la mémoire INTERNAL peuvent également être déplacées à volonté et mémorisées dans d'autres emplacements de la mémoire INTERNAL ou de nouvelles combinaisons de performance peuvent être chargées d'une carte de mémoire externe. Les combinaisons de performance qui se trouvent initialement dans la mémoire INTERNAL sont différentes des combinaisons de performance PRESET et seront perdues si vous les éditez ou modifiez de quelque manière que ce soit. Les combinaisons de performance INTERNAL initiales sont rechargées automatiquement quand vous jouez la séquence de démonstration du TG500 (page 14).

#### MEMOIRE PERFORMANCE INTERNAL

I .....Banque 1 des combinaisons de performance internes (00 à 63).



## MEMOIRE DE PERFORMANCE CARD

Les numéros de voix de la mémoire CARD commencent par la lettre "C". La mémoire CARD se compose d'une ou de deux cartes de mémoire MCD64 Yamaha disponibles en option (ou de cartes de voix pré-programmées) insérées dans les fentes DATA 1 et/ou DATA 2 du TG500. Une carte de mémoire MCD64 peut contenir 128 combinaisons de performance en plus de 256 voix. Chaque carte est divisée en deux banques contenant chacune deux banques de 64 combinaisons de performance. Les banques de la carte (1 ou 2) doivent être sélectionnées via le paramètre "4-1: Bank" de la fonction "4:Card" du mode UTILITY (page 233). Ainsi, 64 des 128 combinaisons de performance que contient une carte sont accessibles à tout moment.

### MEMOIRE PERFORMANCE SUR LA CARTE DATA 1

C<sub>I</sub>.....Banque des combinaisons de performance CARD 1 (00 à 63).

### MEMOIRE PERFORMANCE SUR LA CARTE DATA 2

C<sub>II</sub>.....Banque des combinaisons de performance CARD 2 (00 à 63).



*Une carte de mémoire MCD64 Yamaha correctement formatée (ou une carte de voix pré-programmées du type approprié) doit être insérée dans la fente DATA 1 ou DATA 2 avant que la mémoire de la carte ne puissent être sélectionnée.*

## ■ Jouer les combinaisons de performance.

### 1 Sélectionnez le mode Performance Play.

Appuyez sur la touche [PLAY MODE] autant de fois que nécessaire pour sélectionner le mode Performance Play. "PFM PLAY" apparaît sur la ligne supérieure de l'écran.



PFM PLAY 400 :CD Dream  
EF=EG + Rev1 /Cho & Rev



Les informations affichées sur la ligne inférieure de l'écran vous indiquent le mode d'effet actuellement sélectionné ainsi que les effets assignés aux deux processeurs d'effets du TG500. Voyez le chapitre "Effets" à partir de la page 251 pour plus de détails.

### 2 Sélectionnez une zone de mémoire et une banque.

La touche [MEMORY] sert à accéder aux zones de mémoire INTERNAL, PRESET et CARD du TG500 exactement de la même manière qu'en mode VOICE PLAY.

Appuyez à plusieurs reprises sur la touche [MEMORY] de manière à appeler en séquence les préfixes de numéro de combinaison de performance suivants (la mémoire CARD, indiquée entre parenthèses, n'apparaît que si une carte au moins est insérée dans l'un des fentes DATA 1 et 2):

... I > P<sub>I</sub> > P<sub>II</sub> > (C<sub>I</sub> > C<sub>II</sub>) > I ...

### 3 Sélectionnez une combinaison de performance.

Comme en mode VOICE PLAY, les touches [-1/NO] et [+1/YES] servent à sélectionner l'une des 64 combinaisons de performance contenues dans la banque actuellement sélectionnée.

### 4 Jouez.

Essayez de jouer quelques combinaisons de performance. Dans certains cas, vous entendrez plusieurs voix superposées les unes sur les autres; dans d'autres, vous obtiendrez un effet de partage du clavier avec une voix dans la partie gauche du clavier et une autre dans la partie droite. Sélectionnez plusieurs combinaisons de performance et essayez-les. Pour information, voici une liste abrégée des combinaisons disponibles.

## ■ Liste des performances

### ● Liste 1 des performances préprogrammées

No	Nom de la voix	No	Nom de la voix
00	CO Dream	32	CO Jazzr
01	KY Piano	33	OR Gimme
02	SP Aztec	34	SP Lite
03	SC Wyrz	35	SC Buzz
04	CH Choir	36	CH Munch
05	BA Pick1	37	BA Rezzo
06	ST Rosin	38	ST Dark
07	BR Stab	39	BR Saw
08	CO Soire	40	CO E.S.P
09	OR Bee	41	KY Elek
10	SP Lush	42	SP Stars
11	SC Rude	43	SC Snaps
12	CH Breth	44	CH Abyss
13	BA Swap	45	BA Mini
14	ST Octvs	46	ST 2002
15	BR Pro5	47	BR Obie
16	CO Orch	48	CO Pnooh
17	KY Digi1	49	OR Nave
18	SP Faery	50	SP Ace
19	SC Talk	51	SC Point
20	CH OohAh	52	CH Comet
21	BA Pick2	53	BA Guppy
22	ST Pitz	54	ST Big
23	BR Sfz	55	BR Fatti
24	CO Sable	56	CO Inca
25	KY Rody	57	KY Funky
26	SP Slide	58	SP Vekta
27	SC Klav	59	SC Pizza
28	CH Vespa	60	CH Oral
29	BA -Fret	61	BA Doom
30	ST Rings	62	ST Tron
31	BR Forte	63	BR Swell

### ● Liste 2 des performances préprogrammées

No	Nom de la voix	No	Nom de la voix
00	CO Ncert	32	CO Gospl
01	KY Loud	33	OR Cheap
02	SP Carol	34	SP Pluto
03	SL Mitey	35	SC Clank
04	ME Orion	36	ME Ecko
05	GT Amped	37	GT Harm
06	SE Rolls	38	SE Zoom
07	WN Tenor	39	BR Reeds
08	CO DXStr	40	CO Ethos
09	OR Sine	41	KY PnoMW
10	SP Venus	42	SP Synth
11	SL Chick	43	FI Santo
12	ME Glitz	44	ME Alien
13	GT Strat	45	GT El12
14	SE C-tar	46	SE Delay
15	WN Sacks	47	BR Lips
16	CO Stass	48	CO Kings
17	KY Digi2	49	KY Calio
18	SP Whino	50	SP Anlog
19	SL L7	51	SC Wind
20	ME Honto	52	ME Spark
21	GT Phunk	53	GT 12Str
22	SE Xeno	54	SE Flies
23	WN Alto	55	BR Miles
24	CO Megin	56	CO Happi
25	KY Jerry	57	KY Digi3
26	SP Hinx	58	SP Arpeg
27	SL Eazy	59	TP Bells
28	ME Mars	60	ME Hit
29	GT Rock	61	GT Acstc
30	SE Storm	62	SE Hero
31	WN Panic	63	BR Fanfr

### ● Liste des performances internes

No	Nom de la voix	No	Nom de la voix
00	CO Aster	32	SP Atrio
01	AP Piano	33	SC Woody
02	SP Mtrix	34	ME Chorl
03	SC Skank	35	GT Round
04	ME Sprk2	36	BR Sfz2
05	BA Drive	37	SE Rado
06	BR Fnfr2	38	ST LgSm
07	SE Devil	39	SL Meteo
08	ST Moin	40	CO Clock
09	FI Dulcm	41	OR Mite
10	CO Bells	42	SP Wind
11	KY Knock	43	SC Arred
12	SP Fanta	44	ME Chom
13	SC Elec1	45	CO FMpad
14	ME Gokrk	46	BR Tpts
15	BA Susud	47	SE Indst
16	BR Forth	48	CO Nuage
17	SE Swmp	49	SP Lodge
18	ST Legat	50	SC Oz
19	GT Pedal	51	CO Japan
20	CO Gloom	52	KY Hrpzi
21	OR Cool	53	SL Sqsaw
22	SP Flash	54	BR CShrn
23	SC Gob	55	CO Laura
24	ME Max	56	CO Orch2
25	BA Sldge	57	ME Hits
26	BR Synth	58	ST Solo
27	SE Wall	59	CO Soul
28	ST Accat	60	GT Wires
29	GT Steel	61	OR Pan
30	CO India	62	BR 3 Osc
31	OR Rock	63	CO Fire

Veuillez noter que les combinaisons de performances sont divisées en catégories pour en faciliter l'accès. La catégorie de chaque combinaison de performance est inoliquée par un préfixe de 2 caractères.

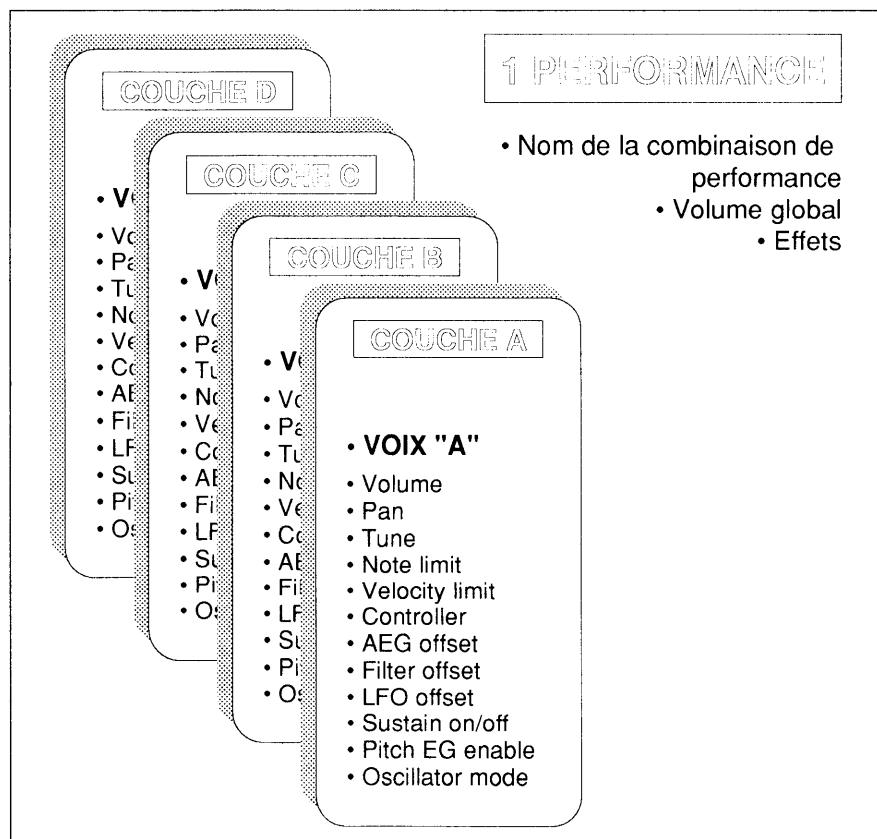
**AP** .....Pianos acoustiques  
**OR** .....Orgues  
**KY** .....Claviers  
**BR** .....Cuivres  
**ST** .....Cordes  
**BA** .....Basses  
**GT** .....Guitare  
**FI** .....Instruments folk  
**WN** .....Vents

**CH** .....Chorus  
**TP** .....Percussions accordées  
**SP** .....Pad de synthèse  
**SC** .....Comp de synthèse  
**SL** .....Lead de synthèse  
**ME** .....Effets musicaux  
**SE** .....Effets de sons  
**CO** .....Combimaisom

Vous trouverez une liste plus complète des performances dans l'annexe (page 300).

## ■ Programmez vos propres combinaisons de performance

Une seule “combinaison de performance” du TG500 peut contenir un, deux, trois ou quatre “couches” (layer), chacune possédant sa propre voix et plusieurs autres attributs importants.

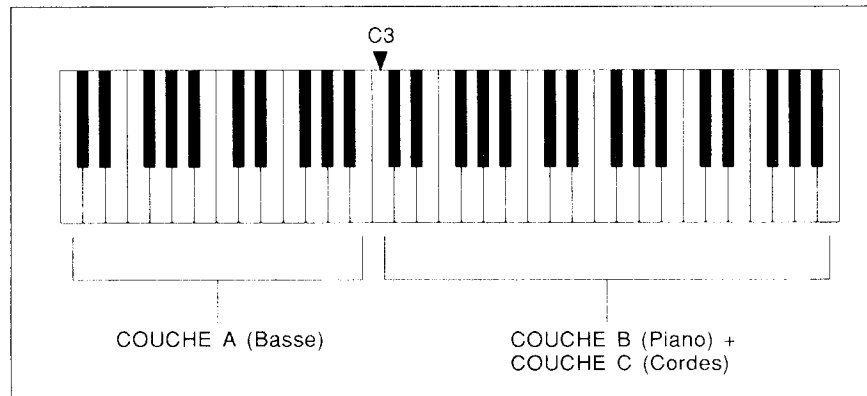


Outre les attributs individuels qui peuvent être programmés pour chaque couche, des caractéristiques globales telles que le volume, les effets et le nom de la combinaison de performance peuvent également être programmés.

Les couches peuvent être jouées simultanément sur toute la hauteur du clavier, se limiter à une plage spécifique pour créer des configurations de partage du clavier ou se chevaucher de différentes façons. Il est également possible d'utiliser la fonction “Velocity Switching” pour assigner des plages de vélocité différentes aux différentes couches de manière, par exemple, à ce que l'on entende une voix lorsque le jeu est doux et une autres voix (ou une combinaison de deux voix superposées) lorsque le jeu est plus appuyé.

## ● Un exemple

Suivez la procédure décrite ci-dessous pour créer une combinaison de performance à trois couches dans laquelle les deux octaves inférieures jouent une voix de basse et les trois octaves supérieures une voix de piano combinée à une voix de cordes.



Bien qu'il ne fasse qu'effleurer les possibilités offertes par le TG500, cet exercice vous donnera une idée de la procédure d'édition en mode Performance.

## 1 Sélectionnez une combinaison de performance.

Activez le mode PERFORMANCE PLAY et sélectionnez n'importe quelle combinaison de performance, de la manière décrite dans la section précédente.

## 2 Initialisez la combinaison de performance sélectionnée.

### 2-1

Assurez-vous que le mode PERFORMANCE PLAY soit sélectionné, puis appuyez sur la touche [EDIT/COMPARE]. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'écran "4:Recall/Init".

```
PFM EDIT #000 :CO Dream
4:Recall/Init.
```

## 2-2

Appuyez sur [ENTER], puis sur [PAGE] et utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'écran "4-2: Initialize".

```
PFM EDIT #00 :CO Dream
4-2:Initialize
```

## 2-3

Appuyez sur [ENTER].

```
PFM Initialize
```

## 2-4

Appuyez à nouveau sur [ENTER].

```
PFM Initialize      Sure?
```

## 2-5

Appuyez sur [+1/YES] pour exécuter l'opération d'initialisation de la combinaison de performance. "Completed!" est affiché brièvement lorsque les données de la combinaison ont été initialisées.

```
PFM Initialize
Completed!
```

## 3 Sélectionnez le mode Performance Edit "LAYER".

### 3-1

Appuyez sur [EXIT] pour retourner au menu d'édition Performance, puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'écran "3: Full Edit".

```
PFM EDIT #000:InitPerf
3:Full Edit
```

### 3-2

Appuyez sur [ENTER], puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'écran "3-1: Layer".

```
PFM EDIT  #000: InitPerf
          3-1: Layer
```

Lorsque vous avez repéré cet écran, appuyez sur [ENTER] pour engager le mode Performance Edit "Layer".

## 4 Sélectionnez les voix pour chaque couche.

Si l'affichage "PFM Voice" n'apparaît pas dès que vous engagez le mode Performance Layer, appuyez sur [PAGE], utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'écran "3-1-01: Voice", puis appuyez sur [ENTER].

```
PFM Voice  [A] AP Grand
#00# #00# #00# #00#
```

Voix de la couche "A".    Voix de la couche "B".    Voix de la couche "C".    Voix de la couche "D".

Les numéros de voix assignés à chaque couche sont indiqués au milieu de la ligne inférieure de l'affichage. Après l'initialisation, la voix "P<sub>i</sub>00" est assignée aux quatre couches.

Utilisez la touche [◀] pour placer le trait du curseur sous le numéro de la couche A (remarquez que la couche sélectionnée est indiquée entre crochets et que le nom de la voix est indiqué dans le coin supérieur droit), puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner le numéro de la voix "P<sub>i</sub>06" (BA Wood).

Ensuite, appuyez sur [➤] pour sélectionner le numéro de la voix pour la couche B et utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner le numéro de voix "P<sub>i</sub>04" (AP Tack).

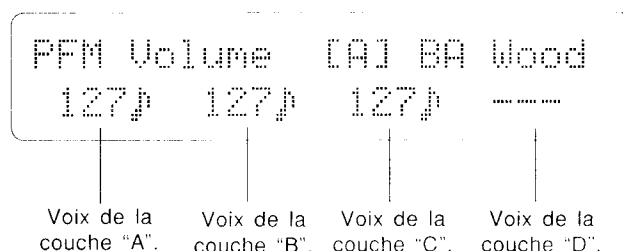
Appuyez à nouveau sur [➤] pour spécifier la voix à utiliser pour la couche C et sélectionnez le numéro de voix "P<sub>iv</sub>21" (ST Pizz).

Enfin, déplacez le curseur sur le numéro de voix pour la couche D et, tout en maintenant la touche [UTILITY/SELECT] enfoncée, appuyez sur la touche [MEMORY] pour désactiver la couche D (page 50).

```
PFM Voice  [A] BA Wood
#06# #04# #21# off
```

## 5 Abaissez le volume de la voix des cordes.

Appuyez sur la touche [PAGE] puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'écran "3-1-02: Volume" et appuyez sur [ENTER].



Vous pouvez alors utiliser les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur les paramètres de volume pour chaque couche et utiliser les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour régler les niveaux de volume à souhait. La plage de volume va de "0" à "127" et "127" correspond au niveau de volume maximum.

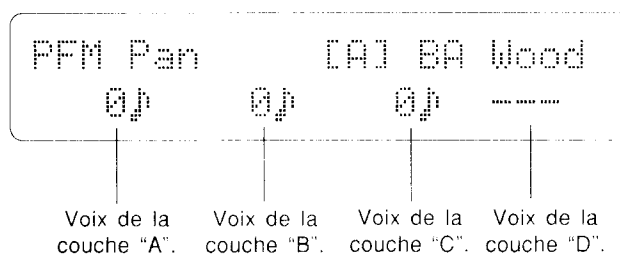
Pour l'instant, abaissez simplement le volume de la voix de cordes de la couche C à "98". Remarquez qu'aucun paramètre n'apparaît pour la couche D, qui a été désactivée.



*Au lieu d'appuyer sur la touche [PAGE], puis de sélectionner le numéro de l'écran souhaité et d'appuyer sur [ENTER], il est possible de se déplacer entre les écrans du même groupe de fonctions en utilisant les touches [◀] et [▶] tout en maintenant la touche [PAGE] enfoncée. A partir de l'écran "PFM Voice", par exemple, vous pouvez passer directement à l'écran "PFM Volume" en appuyant sur la touche [▶] tout en maintenant la touche [PAGE] enfoncée.*

## 6 Réglez la position panoramique des voix de piano et de cordes.

Appuyez sur la touche [PAGE], utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'écran "3-1-03:Pan", puis appuyez sur [ENTER] (ou appuyez simplement sur [▶] tout en maintenant la touche [PAGE] enfoncée).

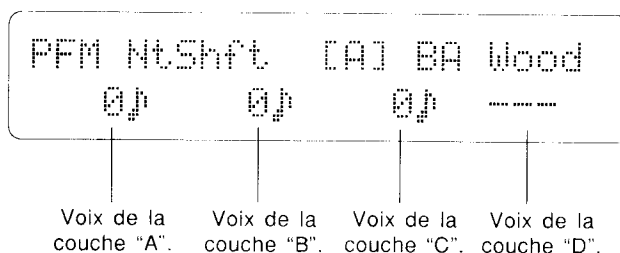


Réglez le paramètre Pan de la couche B sur "-15" et le paramètre Pan de la couche C sur "+15". Ces réglages placent la voix de piano légèrement à gauche et la voix de cordes légèrement à droite de manière à produire un son plus large, plus spacieux (la voix de basse est laissée au centre — "+0").



## 7 Décalez la voix de basse d'une octave vers le haut.

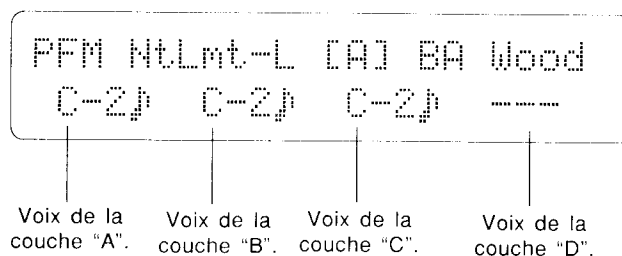
Appuyez sur la touche [PAGE], utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'écran "3-1-04:Note Shift", puis appuyez sur [ENTER] (ou appuyez simplement sur [➤] tout en maintenant la touche [PAGE] enfoncée).



Etant donné que la voix de basse que nous avons sélectionnée sera trop grave si elle n'est jouée que dans les deux octaves inférieures du clavier, nous allons décaler sa hauteur d'une octave vers le haut. Déplacez le curseur sur le paramètre "NtShft" (Note Shift) de la couche A et réglez-le sur "+12".

## 8 Fixez les notes limites basses.

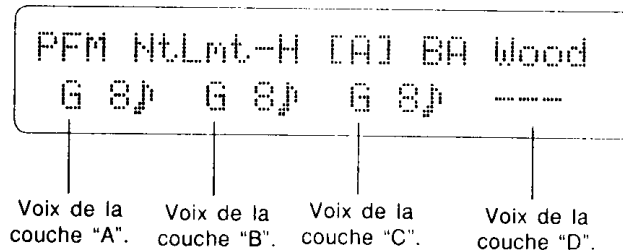
Appuyez sur la touche [PAGE], utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'écran "3-1-06:Note Limit-L", puis appuyez sur [ENTER] (ou appuyez simplement sur [➤] deux fois tout en maintenant la touche [PAGE] enfoncée).



Réglez la note limite basse pour les couches B et C sur "C3".

## 9 Fixez les notes limites hautes.

Appuyez sur la touche [PAGE], utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'écran "3-1-07:Note Limit-H", puis appuyez sur [ENTER] (ou appuyez simplement sur [➤] tout en maintenant la touche [PAGE] enfoncée).



Réglez la note limite haute pour la couche A sur "B2".



*Bien que la limite basse actuelle de la couche A (C-2) ainsi que les limites hautes des couches B et C (G8) dépassent la plage de hauteur de la plupart des claviers, ces réglages n'affecteront pas notre combinaison de performance aussi nous ne prendrons pas la peine de les modifier.*

## 10 Jouez.

Essayez votre nouvelle combinaison de performance en jouant sur le clavier. Vous devriez entendre uniquement la voix de basse I<sub>05</sub> lorsque vous jouez dans les deux octaves inférieures (jusqu'à B2) et une combinaison de voix de piano I<sub>01</sub> et de cordes I<sub>53</sub> lorsque vous jouez dans les trois octaves supérieures (C3 et au-delà).

### La fonction COMPARE

La fonction COMPARE vous permet de comparer le son de la combinaison de performance éditée avec celui de la combinaison de performance originale. Pour accéder au mode COMPARE, appuyez sur la touche [EDIT/COMPARE] en mode Performance Edit. Le voyant EDIT se met à clignoter et vous entendez la combinaison de performance originale, telle qu'elle était avant que vous ne l'éditez lorsque vous jouez sur le clavier.

Appuyez une nouvelle fois sur la touche [EDIT/COMPARE] pour quitter le mode COMPARE et retourner aux données éditées.

## 11 Revenez en arrière et modifiez les paramètres.

A présent que vous savez ce que font les paramètres que nous venons d'éditer, revenez en arrière et modifiez-les pour créer une combinaison de performance qui satisfasse vos aspirations musicales.

## 12 Mémorisez votre combinaison de performance.

Lorsque vous êtes satisfait du son de votre combinaison de performance originale, vous pouvez la mémoriser dans un emplacement de la mémoire interne de la manière suivante:

### 12-1

Appuyez sur la touche [PLAY MODE] pour retourner au mode PERFORMANCE PLAY.

```
PFM PLAY  #00 :CO Dream
EF=EG + Rev1 /Cho & Rev
```

### 12-2

Appuyez sur la touche [STORE/COPY].

```
PFM STORE #00 :CO Dream
          + 100 :CO Aster
```

Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner le numéro de la combinaison de performance interne sous lequel vous souhaitez mémoriser votre nouvelle combinaison de performance (vous pouvez également utiliser la touche [MEMORY] pour sélectionner la carte de mémoire si une carte de mémoire MCD64 correctement formatée et non verrouillée est insérée dans l'une des deux fentes DATA).

### 12-3

Appuyez sur [ENTER].

```
PFM STORE #00 :CO Dream
Sure?  + 100 :CO Aster
```

## 12-4

Appuyez une nouvelle fois sur [+1/YES].

PFM STORE 100 :CO Dream  
Completed!

“Completed!” apparaît brièvement lorsque les données ont été mémorisées puis le TG500 revient au mode PERFORMANCE PLAY.



*Lorsque vous revenez au mode PERFORMANCE PLAY, une lettre “E” inversée apparaîtra à droite du numéro de la combinaison de performance pour indiquer que celle-ci a été éditée mais pas mémorisée. Vous pouvez appeler la fonction STORE à ce stade et procéder de la manière décrite ci-dessus. Si vous sélectionnez une combinaison de performance différente avant de mémoriser les données éditées, celles-ci seront perdues. Remarquez également que les données qui se trouvaient éventuellement déjà dans l’emplacement de mémoire de combinaison de performance seront perdues si vous y mémorisez de nouvelles données.*



*Vous pouvez utiliser la fonction PERFORMANCE NAME décrite à la page 61 pour donner un nom original à votre nouvelle combinaison de performance avant de la mémoriser.*

## ■ Autres possibilités

Si vous désirez explorer les nombreuses autres possibilités offertes TG500 pour programmer des combinaisons de performance, lisez attentivement le chapitre “MODE PERFORMANCE EDIT” (page 49).

## 4. Le mode Multi

Si vous avez suivi les leçons dans l'ordre comme nous le recommandons, vous avez jusqu'à présent utilisé les mode VOICE PLAY, PERFORMANCE PLAY et PERFORMANCE EDIT. Toutefois, si vous avez l'intention d'utiliser le TG500 avec un séquenceur ou un ordinateur pour jouer plusieurs voix différentes simultanément, les modes que vous utiliserez le plus fréquemment sont MULTI PLAY et MULTI EDIT.

Le TG500 vous offre 16 emplacements de mémoire internes pour des configurations "Multi" complètes. Ceci vous permet de créer jusqu'à 16 "orchestres" originaux avec des combinaisons de voix différentes qui peuvent être rappelées à volonté.

### ● QU'EST-CE QU'UNE CONFIGURATION MULTI?

Une seule configuration Multi peut être composée de jusqu'à 16 voix assignées aux "instruments" 1 à 16. Chaque instrument est contrôlé via le numéro de canal MIDI correspondant. Ces voix peuvent alors être contrôlées indépendamment à partir d'un séquenceur, d'un ordinateur musical ou autre contrôleur transmettant sur les canaux appropriés.

Chaque instrument possède plusieurs paramètres qui peuvent être édités individuellement en mode MULTI EDIT:

---

Numéros de voix/combinaison de performance .....	page 200
Volume .....	page 200
Positionnement stéréo .....	page 200
Niveau de départ des effets .....	page 200
Décalage de note .....	page 201
Accordage fin .....	page 201
Assignation des sorties .....	page 201
Nom .....	page 202

---

Il existe également une série de réglages d'effet qui affectent la configuration entière (page 204)

## ● POLYPHONIE MULTI PLAY & ALLOCATION DYNAMIQUE DES VOIX

Le TG500 se compose en fait de deux unités de génération de son polyphoniques à 32 notes ("A" et "B") qui vous donnent une polyphonie totale de 64 notes. Certaines des ondes présélectionnées sont produites par le générateur de son "A", tandis que les autres sont produites par le générateur de son "B". Chaque voix est donc produite par l'un des deux générateurs de son selon l'onde qui lui est assignée. Pour découvrir quelle unité de génération de son produit une voix, sélectionnez les fonctions "1-1:Wave Select" ou "3-1-01:Wave Select" du mode Voice Edit (pages 107 et 108) et examinez la lettre inversée qui suit le nom de l'onde assignée — ce sera soit "**A**", soit "**B**", en fonction de l'unité de génération de son qui la produit. Les assignations d'onde sont également énumérées dans la liste complète des voix données à l'annexe (page 303). En termes de polyphonie, cela signifie que si toutes les voix assignées à une configuration Multi sont générées par la même unité de génération de son ("A" ou "B" uniquement), la polyphonie maximale pour cette configuration Multi sera 32 notes. Il est donc recommandé d'utiliser une combinaison bien équilibrée de voix produites par les deux unités de génération de son pour assurer une polyphonie maximale.

## ● SÉLECTIONNER UNE CONFIGURATION MULTI

Les configurations MULTI PLAY sont sélectionnées essentiellement de la même manière que les voix et les combinaisons de performance: utilisez d'abord la touche [PLAY MODE] pour engager le mode MULTI PLAY, puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la configuration Multi souhaitée (00 à 15).

```
MLT PLAY 100 : InitMlt
EF=EQ + Rev1 /EQ + ER
```



*Les informations affichées sur la ligne inférieure de l'écran vous indiquent le mode d'effet et les effets actuellement assignés aux deux processeurs d'effet du TG500. Voyez la section "Effets" à partir de la page 251 pour davantage de détails.*

## ■ Editer une configuration Multi

Après avoir sélectionné une configuration Multi que vous voulez éditer, appuyez sur la touche [EDIT/COMPARE] pour accéder au mode MULTI EDIT, appuyez sur la touche [PAGE] pour appeler le menu, utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'écran "1:Parameter", puis appuyez sur [ENTER].

Vous avez à présent accès aux trois principaux écrans d'édition Multi indiqués ci-dessous. Pour passer d'un écran au suivant, déplacez simplement le curseur au-delà de la fin de l'écran actuel. Une flèche clignotante aux deux extrémités de l'écran vous indique que le curseur peut être déplacé dans cette direction pour accéder à un autre écran. Amenez simplement le curseur sur le paramètre souhaité et éditez la valeur au moyen des touches [-1/NO] et [+1/YES].

## ● LES ECRANS D'EDITION DE PARAMETRES DU MODE MULTI

Volume. "0" = pade son;  
"127" = volume max.

Voir partie "Référence", page 200.

Positionnement panoramique. "0" = centre,  
"-" = raleur de gauche; "+" = valeur de  
drocte. Voir "Référence", page 200.

```
MLT (AP Brite) Vol Pan
[ 11 0100 127 0 ]
```

Le numéro de la voix ou de la  
performance. La touche  
[MEMORY] peutêtre utilisée  
pour sélectionner la zone de  
mémoire. Voir "Référence",  
page 200.

Placez le curseur ici et  
selectionnez "V" pour  
assigner une voix à  
l'instrument actuel ou "P"  
pour assigner une combinaison  
de performances.  
Voir "Référence", page 200.

```
MLT EfSend NtShft Tune
[ 11 127 0 0 ]
```

Niveau de départ  
des effets "0" =  
padéffet, "127" =  
maximum. Voir  
"Référence", page  
200.

Accordage fin. "-" valeurs  
vers le bas; "+" valeurs  
vers le haut. Voir "Réfé-  
rence", page 201.

Décalage de notes par  
incrémentes d'un demi-ton;  
"-" valeurs vers le bas;  
"+" valeurs vers le haut.  
Voir "Référence", page  
201.

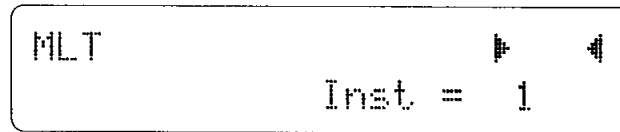
```
MLT OutSel
[ 11 off ]
```

Seelection des sorties. "off" ou "Ind1" ... "Ind4" (indiridvel  
de 1 à 4) pour les voix normales. "off" ou drm" pour les  
voix de percussion (drum).  
Voir "Référence", page 201.

---

## ● SELECTIONNER DIFFERENTS INSTRUMENTS POUR LES EDITER

L'instrument Multi actuellement sélectionné (1 à 16) est indiqué entre crochets dans le coin inférieur gauche de chaque écran. Un instrument différent peut être sélectionné pour édition dans ce mode au moyen des touches [-1/NO] et [+1/YES] tout en maintenant la touche [UTILITY/SELECT] enfoncée.



## ● AUCUNE OPERATION DE SAUVEGARDE N'EST REQUISE

Lorsque vous avez terminé d'éditer une configuration Multi, appuyez simplement sur la touche [PLAY MODE] pour retourner au mode MULTI PLAY. Les données éditées sont automatiquement sauvegardées dans la configuration Multi que vous avez sélectionnée avant de commencer l'édition — il n'est pas nécessaire de sauvegarder les données éditées comme dans les modes VOICE et PERFORMANCE.

Vous pouvez toutefois vous servir de la touche [STORE/COPY] pour sauvegarder la configuration multi actuelle à un autre endroit. Il s'agit de la même opération de sauvegarde décrite à la page 33.

## ■ Autres possibilités

Veuillez lire attentivement le chapitre "MODE MULTI EDIT" (page 197) pour davantage de détails sur tous les paramètres disponibles pour la programmation de configurations Multi.



## 5. Edition de voix et Effets

Pour ceux qui souhaitent se lancer sérieusement dans la programmation de sons, le TG500 offre une vaste gamme de paramètres qui permettent un contrôle extrêmement fin. Tous les paramètres sont abordés en détail dans la section VOICE EDIT (page 95) et nous recommandons aux programmeurs en herbes d'étudier attentivement la partie Référence avant de se lancer dans de vastes projets de création de son. Le double système d'effets du TG500 est également assez complexe: il permet de programmer des configurations d'effets particulières pour chaque voix. Le système des effets est également décrit en détail dans la partie Référence (page 251).

Les explications suivantes vous indiquent la procédure à suivre pour programmer une nouvelle voix.

### 1: Paramètres d'oscillateur



Page 107 à 110

La première chose à faire pour programmer une nouvelle voix est de décider quelle "onde" vous allez utiliser. Le TG500 vous offre un choix de 244 (Preset 1) et 50 (Preset 2) ondes en mémoire ROM. D'autres ondes peuvent être chargées dans la mémoire d'ondes RAM en option. L'onde que vous sélectionnez détermine les caractéristiques fondamentales du son de la voix.

D'autres paramètres d'oscillateur permettent de préciser si l'onde sélectionnée produira une voix harmonique ou une voix à hauteur fixe, l'accordage fin, le décalage des notes par demi-ton, la variation aléatoire de hauteur et si l'onde sera jouée normalement ou à l'envers.

### 2: Générateur d'enveloppe d'amplitude



Page 111 à 118

Après l'onde fondamentale à utiliser, les réglages du générateur d'enveloppe d'amplitude sont ceux qui ont le plus d'effet sur le son final de votre voix. C'est le générateur d'enveloppe d'amplitude qui détermine la vitesse et la forme de l'attaque du son, la vitesse à laquelle il s'estompe lorsque la touche est maintenue enfoncée, la vitesse à laquelle il s'estompe lorsque la touche est relâchée, etc.

Les paramètres AEG incluent également des paramètres de pondération de niveau qui peuvent également être utilisés pour produire des variations de niveau naturelles sur la plage de hauteur du clavier et des paramètres de sensibilité qui déterminent la manière dont l'enveloppe répond aux changements de vitesse des notes.

---

### 3: Filter



Page 119 à 130

Lorsque vous avez réglé l'oscillateur et l'enveloppe d'amplitude à souhait, vous pouvez utiliser le système de filtrage sophistiqué du TG500 pour déterminer le timbre statique et le timbre dynamique de la voix. Une réponse passe-bas, passe-haut, passe-bande et élimination de bande peut être sélectionnée si nécessaire et un générateur d'enveloppe de filtre complexe à six segments permet de produire des motifs de filtrage dynamiques. Un paramètre de résonance a également été prévu pour vous permettre d'amplifier la crête de la fréquence de coupure à volonté. Celle-ci peut être contrôlée via des données de changement de commande MIDI ou la pression "aftertouch" exercée sur le clavier, afin de permettre un contrôle du timbre en temps réel.

### 4: Pitch Envelope Generator



Page 131 à 135

Bien qu'il ne soit pas indispensable pour toutes les voix, le générateur d'enveloppe de hauteur peut être appliqué pour produire des variations de hauteur dans le temps. Celles-ci peuvent être utilisées pour simuler la légère élévation de hauteur produite naturellement dans la phase d'attaque de certains instruments ou créer des glissements de hauteur plus prononcés. Comme les générateurs d'enveloppe d'amplitude et de filtrage, le générateur d'enveloppe de hauteur possède également des paramètres de sensibilité qui déterminent la manière dont il répond à la vitesse des notes jouées.

### 5: Oscillateur basse fréquence



Page 136 à 140

La plupart des voix sont rehaussées par une touche de vibrato, de trémolo ou de modulation wah-wah. Ce sont les paramètres LFO qui produisent ces effets. Le LFO est généralement réglé pour appliquer le type de modulation désiré via un contrôleur tel qu'une molette de modulation ou un contrôleur au pied. Les paramètres "Controller", décrits ci-dessous, déterminent quel contrôleur produit quel type de modulation.

### 6: Controller



Page 141 à 149

Etant donné que le TG500 ne possède pas de contrôleurs propres, toutes les commandes de modulation et d'effet doivent être appliquées par des données de changement de commande MIDI reçues du clavier de contrôle ou d'un autre dispositif. Le TG500 accepte les commandes de différents dispositifs de contrôle et ce sont les paramètres de cette section qui déterminent la manière dont ces contrôleurs fonctionnent. Des paramètres Pitch Bend Range et Aftertouch Depth sont également prévus.

## 7: Effets



Page 150 à 162

La dernière étape de la programmation de n'importe quelle voix est la sélection et le réglage des effets nécessaires pour donner au son toute la chaleur et tout l'espace dont il a besoin. Bien sûr, vous pourriez simplement éditer les effets appliqués à une voix existante, auquel cas cette étape sera la seule!

Le TG500 offre 90 effets numériques produits par deux processeurs de signal très performants. Les deux processeurs peuvent être interconnectés de différentes manières pour réaliser un éventail de configurations de traitement en série ou en parallèle. Plusieurs paramètres programmables sont prévus pour chaque effet afin de vous permettre d'affiner le son avec précision.

## 8: Donner un nom à votre voix.



Page 106

Utilisez toujours la fonction "Name" pour donner un nom original à vos nouvelles voix. Cela vous permettra de les identifier plus facilement. Si vous ne le faites pas, vous finirez par avoir plusieurs voix avec le même nom, ce qui risque de vous embrouiller!

## 9: Mémoriser la voix



Page 166

N'oubliez pas cette étape évidente, mais importante!



*Si vous sélectionnez une voix différente avant de mémoriser, les données éditées seront perdues. Les données qui se trouvaient préalablement dans l'emplacement de mémoire où vous mémorisez vos données seront également effacées.*

## ■ Contournement des effets en cours d'édition

Etant donné que les effets peuvent altérer le son d'une voix et rendre l'édition difficile, le système d'effets interne peut être contourné (désactivé) dans les modes Voice, Performance et Multi Edit en appuyant sur la touche [PLAY MODE] tout en maintenant la touche [UTILITY SELECT] enfoncée. ">BYP<" apparaît dans le coin supérieur droit de l'affichage tant que la touche [UTILITY/SELECT] est maintenue enfoncée lorsque les effets sont contournés. Répétez simplement cette étape pour réactiver les effets. Les effets sont automatiquement réactivés lorsque vous quittez le mode Edit.

## ■ Autres possibilités

Lorsque vous êtes prêt à explorer les nombreuses possibilités offertes par le TG500 pour la programmation des voix, lisez la section "MODE VOICE EDIT" (page 95).







---

# PROCEDURE GENERALE D'EDITION

Sur le TG500, l'édition est facilitée par une interface de commande logique et consistante permettant de repérer et d'éditer les paramètres. Lorsque vous aurez assimilé la procédure générale, vous pourrez repérer et éditer rapidement n'importe lequel des nombreux paramètres du TG500.

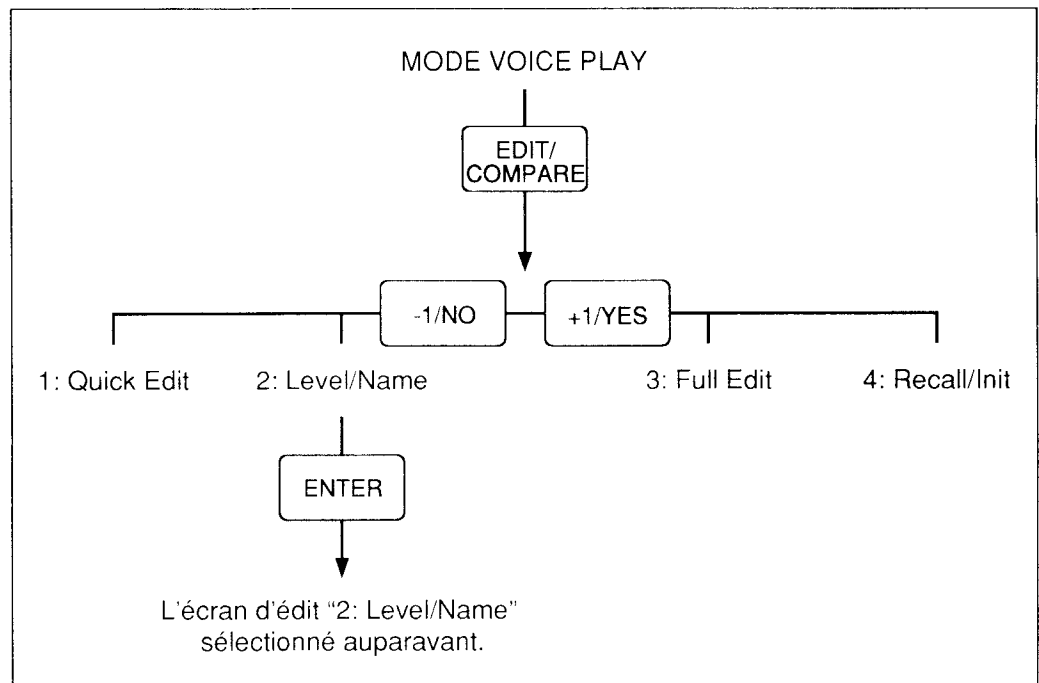
## ■ Accès au mode Edit

Les modes d'édition des voix, des combinaisons de performance et des configurations Multi du TG500 sont accessibles en sélectionnant tout d'abord le mode Play correspondant au moyen de la touche [PLAY MODE], puis en appuyant sur la touche [EDIT/COMPARE]. Ceci vous amène au sommet de l' "arbre" des fonctions du mode Edit.

La seule exception est le mode "Wave Edit" qui est accessible par une pression sur la touche [EDIT/COMPARE] à partir de l'écran "5:Wave" du mode UTILITY (page 237).

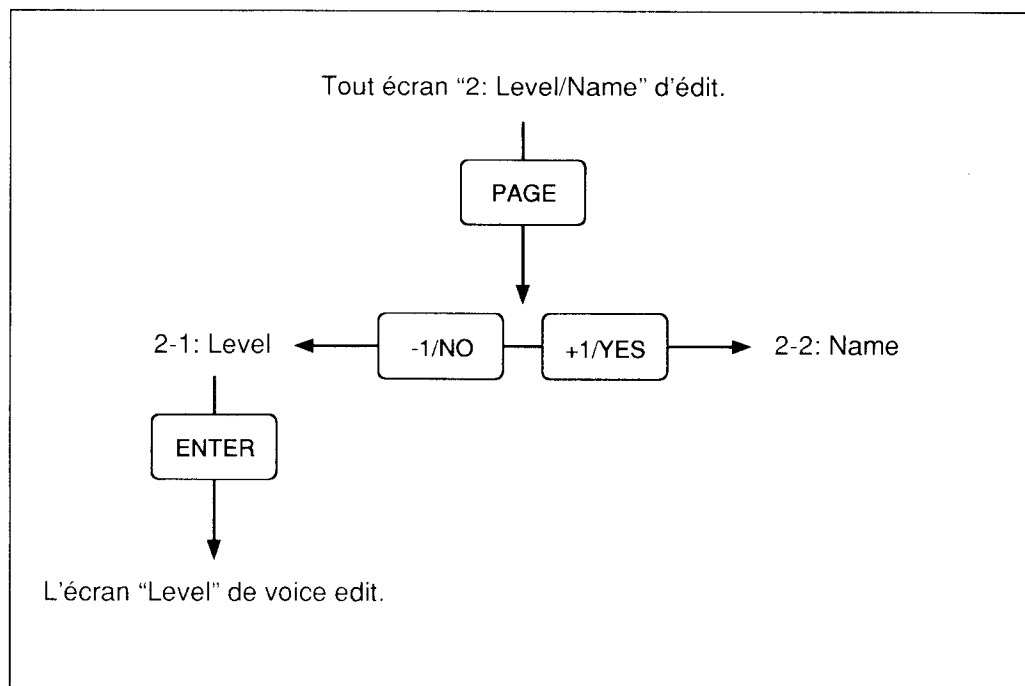
## ■ Sélection de fonctions d'édition spécifiques

La couche supérieure de l' "arbre" des fonctions du mode Edit est un menu qui sert à sélectionner le groupe de fonctions souhaité. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner le groupe de fonctions auquel vous voulez accéder, puis appuyez sur [ENTER] pour passer directement au dernier écran d'édition sélectionné avant que vous n'appeliez ce groupe de fonctions.



Lorsque vous vous trouvez dans un groupe de fonctions, vous pouvez sélectionner différentes fonctions à l'intérieur du groupe en appuyant d'abord sur la touche [PAGE] pour appeler le menu de fonctions puis en utilisant les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la fonction souhaitée et enfin en appuyant sur [ENTER] pour accéder à l'écran de la fonction sélectionnée.





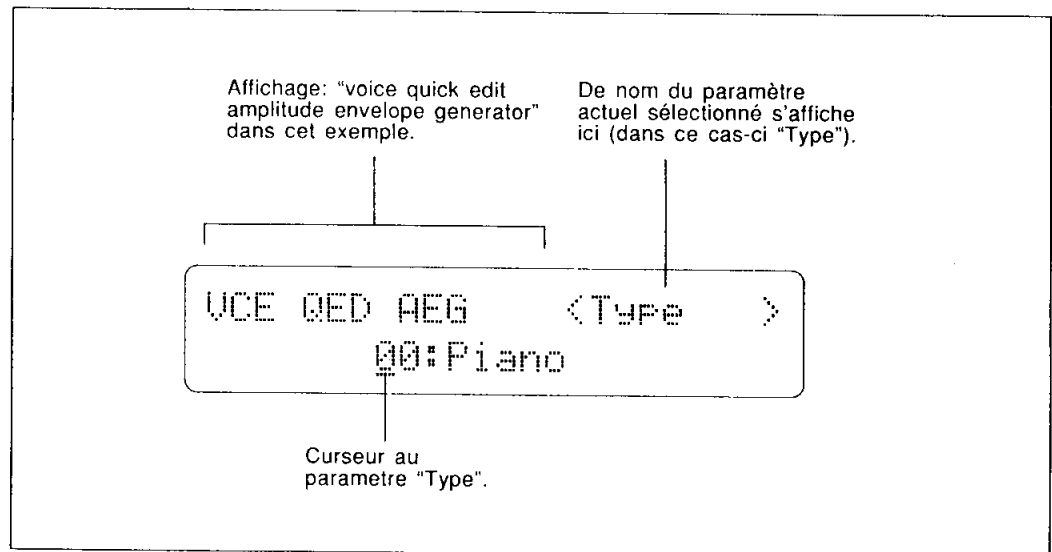
Une méthode alternative consiste à utiliser les touches [ $\triangleleft$ ] et [ $\triangleright$ ] tout en maintenant la touche [PAGE] enfoncée. Ceci vous permet de sélectionner directement les écrans d'édition adjacents sans devoir repasser par le menu.

Dans certains cas, il existe une autre couche de fonctions en dessous de la première couche (par exemple, les fonctions "3:Full Edit" du mode Voice Edit), accessible de la même manière.

La touche [EXIT] vous ramènera toujours à la couche supérieure, jusqu'à ce que vous vous retrouviez finalement dans le mode Play correspondant. Vous pouvez aussi retourner directement au mode Play en appuyant sur la touche [PLAY MODE].

## ■ Sélection et édition des paramètres

La plupart des écrans d'édition du TG500 contiennent plusieurs paramètres qui peuvent être sélectionnés et édités. Les paramètres sont édités en amenant d'abord le curseur sur le paramètre souhaité au moyen des touches [◀] et [▶], puis en utilisant les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour ajuster la valeur du paramètre. Dans la plupart des cas, le nom du paramètre sélectionné apparaît entre les crochets dans le coin supérieur droit de l'écran, tandis que dans d'autres, le nom de chaque paramètre apparaît directement au-dessus du paramètre.



S'il y a plus de paramètres que l'écran ne peut en contenir, un pointeur clignotant ("◀" ou "▶") apparaît aux deux extrémités de la ligne inférieure de l'affichage pour indiquer que d'autres paramètres sont disponibles. Pour passer à l'écran suivant, il suffit de déplacer le curseur au-delà du dernier paramètre de l'écran, dans la direction indiquée.

VCE QED AEG <AtkRate>

4 63 0 27 +3

# MODE PERFORMANCE EDIT

## 1: Quick Edit

- 1-1: Voice Amplitude EG Offset...52
- 1-2: Voice Filter Offset .....54
- 1-3: Voice LFO Offset .....55
- 1-4: Voice Controller.....56
- 1-5: Voice Setting .....57
- 1-6: Effect 1 .....58
- 1-7: Effect 2 .....58
- 1-8: Effect Wet:Dry Balance .....59

## 2: Level/Name

- 2-1: Performance Total Level .....60
- 2-2: Performance Name.....61

## 3: Full Edit

- 3-1: Layer
  - 3-1-01: Voice .....62
  - 3-1-02: Volume .....63
  - 3-1-03: Pan .....64
  - 3-1-04: Note Shift .....65
  - 3-1-05: Tune .....66
  - 3-1-06: Note Limit-L .....67
  - 3-1-07: Note Limit-H .....67
  - 3-1-08: Velocity Limit-L .....69
  - 3-1-09: Velocity Limit-H .....69
  - 3-1-10: MC3 Enable .....71
  - 3-1-11: MC4 Enable .....71
  - 3-1-12: Layer Initialize .....73
  - 3-1-13: Layer Exchange .....74
  - Layer Data Copy .....75

- 3-2: Effect .....76
  - 3-2-01: Mode .....76
  - 3-2-02: Type .....77
  - 3-2-03: Send .....78
  - 3-2-04: Send Sensitivity .....79
  - 3-2-05: Output .....80
  - 3-2-06: Output Level .....81
  - 3-2-07: Wet:Dry .....82
  - 3-2-08: Mix Level .....83
  - 3-2-09: Parameter 1 .....84
  - 3-2-10: Parameter 2 .....84
  - 3-2-11: Control 1 .....85
  - 3-2-12: Control 2 .....85
  - 3-2-13: Control LFO .....88
  - Effect Data Copy .....89
  - Effect Signal Flow Display ...90

## 4: Recall/Init. ....91

- 4-1: Recall .....91
- 4-2: Initialize .....92

## Performance Compare .....93

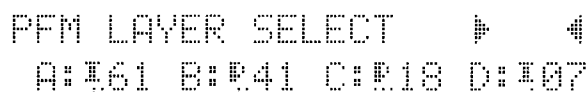
## Performance Store .....94

# SELECTION ET ETOUFFEMENT DES COUCHES

## ● Sélection des couches

De nombreuses fonctions du mode performance Edit permettent d'éditer une seule couche individuellement (Voyez page 26 du manuel d'introduction pour davantage d'informations sur les combinaisons de performance et les couches qui les composent). La couche à éditer est sélectionnée au moyen des touches [◀], [▶], [PAGE] et [MEMORY] tout en maintenant la touche [UTILITY/SELECT] enfoncée:

- [◀] sélectionne la couche A.
- [▶] sélectionne la couche B.
- [PAGE] sélectionne la couche C.
- [MEMORY] sélectionne la couche D.



PFM LAYER SELECT    ▶    ◀  
A: 1.61 B: 1.41 C: 1.18 D: 1.07

L'affichage revient à l'écran d'édition actuel dès que vous relâchez la touche [UTILITY/SELECT]. La couche sélectionnée est indiquée entre crochets dans les différents écrans Layer Edit.

## Programmer toutes les couches simultanément

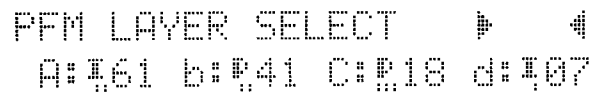
Dans certains cas, vous pourriez souhaiter régler simultanément les paramètres des quatre couches sur la même valeur. Ceci peut être réalisé facilement en activant le mode "Layer Sync": appuyez sur la touche [STORE/COPY] tout en maintenant la touche [UTILITY/SELECT] enfoncée. Lorsque le mode Layer Sync est actif, la couche sélectionnée est indiquée par un caractère inversé (A, B, C ou D) sur les écrans Layer Edit correspondants. Répétez simplement cette procédure pour revenir au mode d'édition normale des couches individuelles.

## ● Eteuffement des couches

Il est également possible d'éteuffer des couches spécifiques (couper leur son) pendant l'édition de manière à mieux entendre l'effet des changements de paramètre sur les couches actives. Les couches peuvent être désactivées et réactivées en utilisant les touches [-1/NO], [+1/YES], [ENTER] et [EXIT] tout en maintenant la touche [UTILITY/SELECT] enfoncée:

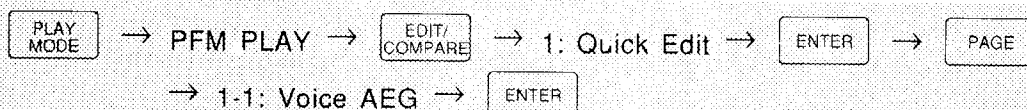
- [-1/NO] éteuffe ou réactive la couche A.
- [+1/YES] éteuffe ou réactive la couche B.
- [ENTER] éteuffe ou réactive la couche C.
- [EXIT] éteuffe ou réactive la couche D.

Les couches actives sont indiquées par des caractères majuscules tandis que les couches étouffées sont indiquées par des caractères minuscules lorsque la touche [UTILITY/SELECT] est maintenue enfoncée. Sur l'affichage reproduit ci-dessous, les couches "A" et "C" sont actives tandis que les couches "b" et "d" sont étouffées.

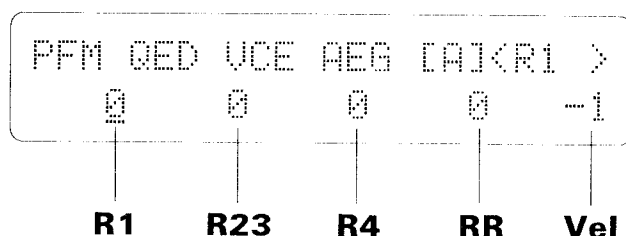


PFM LAYER SELECT    ▶    ◀  
A:161 b:041 C:018 d:107

# 1-1: VOICE AMPLITUDE EG OFFSET



Ces paramètres permettent de modifier jusqu'à un certain point les enveloppes d'amplitude des voix assignées à chaque couche. En fait, les paramètres du générateur d'enveloppe d'amplitude des voix ne sont pas affectés. Ces valeurs de "compensation" ne sont valables qu'en mode Performance.



La couche à éditer est sélectionnée de la manière décrite à la page 50. La couche actuellement sélectionnée est indiquée entre crochets sur la ligne supérieure de l'affichage.

## R1 (Vitesse d'attaque)

**Plage: -63 à +63**

Modifie le paramètre "R1" du générateur d'enveloppe d'amplitude de la voix (voir page 112). Les valeurs positives (+) produisent une attaque plus rapide tandis que les valeurs négatives (-) produisent une attaque plus lente.

Quelle que soit l'importance de la compensation appliquée, les valeurs de vitesse d'attaque minimale et maximale ne peuvent pas être dépassées.

## R23 (Vitesse d'amortissement 1)

**Plage: -63 à +63**

Modifie les paramètres "R2" et "R3" du générateur d'enveloppe d'amplitude de la voix (voir page 112). Les valeurs positives produisent un amortissement plus rapide tandis que les valeurs négatives produisent un amortissement plus lent.

Quelle que soit l'importance de la compensation appliquée, les valeurs de vitesse d'amortissement minimale et maximale ne peuvent pas être dépassées.

## R4 (Vitesse d'amortissement 2)

**Plage: -63 à +63**

Modifie le paramètre "R4" du générateur d'enveloppe d'amplitude de la voix (voir page 112). Les valeurs positives produisent un amortissement plus rapide tandis que les valeurs négatives produisent un amortissement plus lent.

Quelle que soit l'importance de la compensation appliquée, les valeurs de vitesse d'amortissement minimale et maximale ne peuvent pas être dépassées.

**RR (Vitesse de relâchement)****Plage: -63 à 63**

Modifie le paramètre "RR" du générateur d'enveloppe d'amplitude de la voix (voir page 112). Les valeurs positives produisent un relâchement plus rapide tandis que les valeurs négatives produisent un relâchement plus lent.

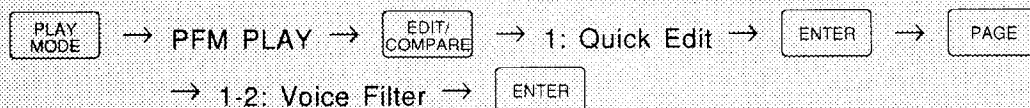
Quelle que soit l'importance de la compensation appliquée, les valeurs de vitesse de relâchement minimale et maximale ne peuvent pas être dépassées.

**Vel (Sensibilité à la vitesse)****Plage: -14 à 14**

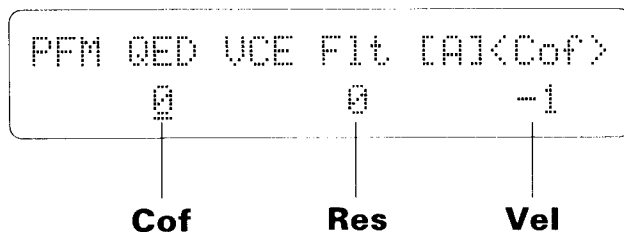
Modifie le réglage de sensibilité à la vitesse du générateur d'enveloppe d'amplitude (voir page 117). Les réglages positifs augmentent la sensibilité tandis que les réglages négatifs la réduisent.

Quelle que soit l'importance de la compensation appliquée, les valeurs de vitesse minimale et maximale ne peuvent pas être dépassées.

## 1-2: VOICE FILTER OFFSET



Ces paramètres permettent de modifier jusqu'à un certain point les principaux paramètres de filtrage des voix assignées à chaque couche. En fait, les paramètres de filtrage des voix ne sont pas affectés. Ces valeurs de "compensation" ne sont effectives qu'en mode Performance.



La couche à éditer est sélectionnée de la manière décrite à la page 50. La couche sélectionnée est indiquée entre crochets sur la ligne supérieure de l'affichage.

### Cof (Fréquence de coupure du filtre)

**Plage: -127 à +127**

Modifie la fréquence de coupure du filtre (ceci correspond au paramètre "Cof" du filtre de la voix — voir page 122). Les valeurs positives élèvent la fréquence de coupure tandis que les valeurs négatives l'abaissent. Ce paramètre ne peut pas être utilisé si le filtre est réglé sur "Thru". Dans ce cas, "---" est affiché à la place de la valeur du paramètre.

Quelle que soit l'importance de la compensation appliquée, les valeurs minimale et maximale pour la fréquence de coupure ne peuvent pas être dépassées.

### Res (Résonnance du filtre)

**Plage: -99 à +99**

Modifie la hauteur de la crête résonnante du filtre (ceci correspond au paramètre "Res" du filtre — voir page 122). Les valeurs positives augmentent la résonnance tandis que les valeurs négatives la réduisent. Ce paramètre ne peut pas être utilisé si le filtre n'est pas réglé sur "LPF". Dans ce cas, "---" apparaît à la place de la valeur du paramètre.

Quelle que soit l'importance de la compensation appliquée, les valeurs de résonnance minimale et maximale ne peuvent pas être dépassées.

### Vel (Sensibilité à la vitesse)

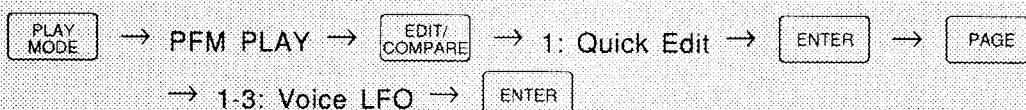
**Plage: -127 à +127**

Modifie le réglage de sensibilité à la vitesse du filtre (voir page 129). Les réglages positifs augmentent la sensibilité tandis que les réglages négatifs la réduisent.

Quelle que soit l'importance de la compensation appliquée, les valeurs de vitesse minimale et maximale ne peuvent pas être dépassées.



## 1-3: VOICE LFO OFFSET



Ces paramètres permettent de modifier jusqu'à un certain point les principaux paramètres du LFO des voix assignées à chaque couche. En fait, les paramètres du LFO des voix ne sont pas affectés. Ces valeurs de "compensation" ne sont effectives qu'en mode Performance.

```

PFM QED VCE LFO [A]
Depth=  0  Speed=  0
  
```

La couche à éditer est sélectionnée de la manière décrite à la page 50. La couche sélectionnée et indiquée entre crochets sur la ligne supérieure de l'affichage.

### Depth (Profondeur du LFO)

**Plage: -99 à +99**

Modifie la profondeur de la modulation d'amplitude, de hauteur et de fréquence du LFO (ceci correspond aux paramètres "Pmod", "Amod" et "Fmod" du LFO de la voix — voir page 138). Les valeurs positives produisent une modulation plus profonde et les valeurs négatives, une modulation moins profonde.

Quelle que soit l'importance de la compensation appliquée, les valeurs minimale et maximale pour la profondeur de modulation du LFO ne peuvent pas être dépassées.

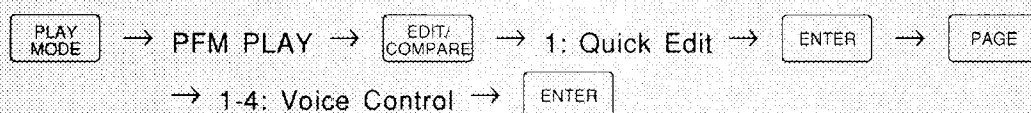
### Speed (Vitesse du LFO)

**Plage: -99 à +99**

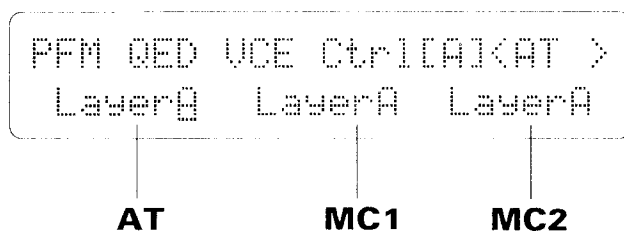
Modifie la vitesse du LFO (ceci correspond au paramètre "Speed" du LFO de la voix — voir page 136). Les valeurs positives augmentent la vitesse du LFO tandis que les valeurs négatives la réduisent.

Quelle que soit l'importance de la compensation appliquée, les valeurs minimale et maximale pour la vitesse du LFO ne peuvent pas être dépassées.

## 1-4: VOICE CONTROLLER



Ces paramètres déterminent la manière dont les couches d'une performance sont affectées par la réponse à la pression "aftertouch" du clavier et les dispositifs de contrôle assignés au contrôleur MIDI 1 et au contrôleur MIDI 2 (les assignations des contrôleurs MIDI se font via l'écran "2:Controller" du mode "UTILITY" — page 223).



La couche à éditer est sélectionnée de la manière décrite à la page 50. La couche actuellement sélectionnée est indiquée entre crochets sur la ligne supérieure de l'affichage.

### AT (Aftertouch)

**Plage:** off, LayerA, LayerB, LayerC, LayerD

Les réglages de contrôle par la pression "aftertouch" de la voix assignée à la couche sélectionnée (LayerA, LayerB, LayerC ou LayerD) sont appliqués à la couche en cours d'édition. Sélectionnez "off" pour désactiver le contrôle par la pression "aftertouch" pour la couche en cours d'édition.

### MC1 (Contrôleur MIDI 1)

**Plage:** off, LayerA, LayerB, LayerC, LayerD

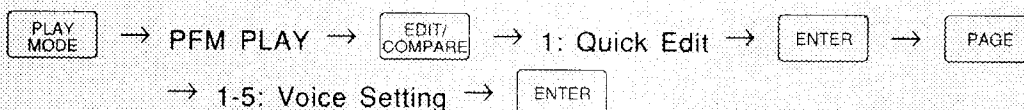
Les réglages MC1 de la voix assignée à la couche sélectionnée (LayerA, LayerB, LayerC ou LayerD) sont appliqués à la couche en cours d'édition. Sélectionnez "off" pour désactiver le contrôleur MIDI 1 pour la couche en cours d'édition.

### MC2 (Contrôleur MIDI 2)

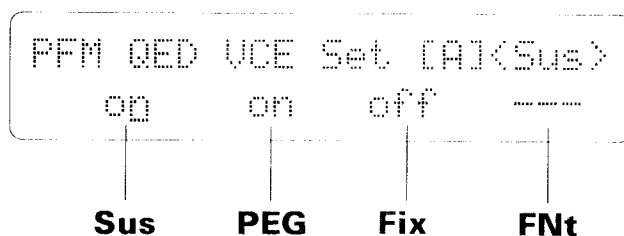
**Plage:** off, LayerA, LayerB, LayerC, LayerD

Les réglages MC2 de la voix assignée à la couche sélectionnée (LayerA, LayerB, LayerC ou LayerD) sont appliqués à la couche en cours d'édition. Sélectionnez "off" pour désactiver le contrôleur MIDI 2 pour la couche en cours d'édition.

## 1-5: VOICE SETTING



Cet écran fournit d'autres paramètres qui peuvent être réglés individuellement pour chacune des couches d'une combinaison de performance: Sus, PEG, Fix et FNt



La couche à éditer est sélectionnée de la manière décrite à la page 50. La couche actuellement sélectionnée est indiquée entre crochets sur la ligne supérieure de l'affichage.

### Sus (Sustain)

Plage: off, on

Active ou désactive le maintien des notes pour la couche sélectionnée. Des effets intéressants peuvent être produits en réglant certaines couches de façon à ce qu'elles répondent au commutateur au pied de manière normale tandis que d'autres n'obéissent pas du tout aux commandes de maintien des notes.

### PEG (Action du générateur d'enveloppe de hauteur)

Plage: off, on

Valide ou invalide le contrôle de la couche sélectionnée par le générateur d'enveloppe de hauteur.

### Fix (Oscillateur fixe)

Plage: off, on

Active ou désactive le mode d'oscillateur à hauteur fixe (voir page 109). Aucun changement ne se produit si la voix assignée à la couche actuellement sélectionnée est déjà réglé sur le mode Fix. Le paramètre "FNt" décrit ci-dessous peut être utilisé pour spécifier la note produite lorsque le mode "Fix" est activé.

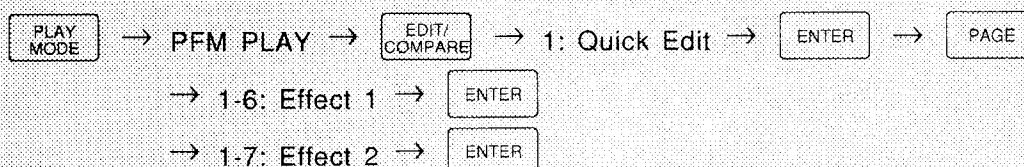
### FNt (numéro de la note produite par l'oscillateur en mode Fix)

Plage: C-2 à G8

Spécifie la note que jouera la couche sélectionnée lorsque le mode "Fix" est activé ("---" est affiché à la place de la note lorsque le mode "Fix" est désactivé).

La plage C-2 à G8 de ce paramètre couvre 10-1/2 octaves. "C3" correspond au Do situé au milieu du clavier.

## 1-6: EFFECT 1 / 1-7: EFFECT 2



Le TG500 possède un système d'effets hautement performant qui peut être aisément programmé au moyen des paramètres présentés sur ces écrans.

Voyez page 84 pour des renseignements complets sur les paramètres d'effet.

```

PFM QED Ef1  <Type  >
              67:Pit & Rev  ▸
  
```

**Type**

```

PFM QED Ef1  <L Fine  >
-10  +10  2.7 (-)
  
```

**Paramètre 3**  
**Paramètre 2**  
**Paramètre 1**

### Type (Type d'effet)

**Plage: 0 à 90**

Le paramètre "Type" sélectionne l'un des 90 types d'effet du TG500 pour le processeur d'effet 1 ou 2, selon que l'écran d'édition "EFFECT 1" ou "EFFECT 2" est sélectionné. Voyez page 251 pour des informations plus détaillées sur le système d'effets du TG500.

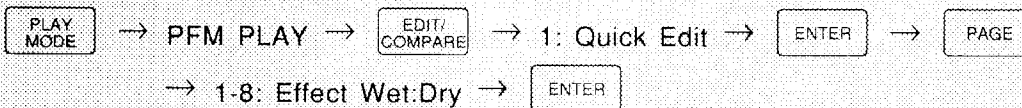
### Paramètres 1 à 3

**Plage: Dépend de l'effet et du paramètre sélectionnés.**

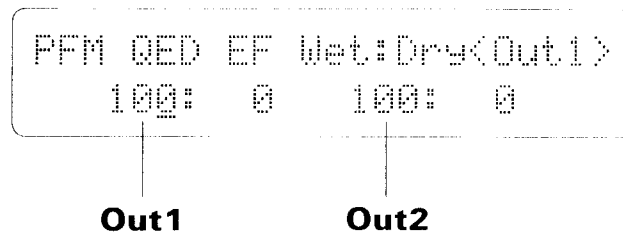
Utilisez la touche [▷] pour parcourir les paramètres de l'écran. Cet écran donne accès aux trois principaux paramètres pour l'effet 1 ou 2, selon que l'écran d'édition "Effect 1" ou "Effect 2" est sélectionné. Comme d'habitude, le nom du paramètre sélectionné est indiqué dans le coin supérieur droit de l'affichage, mais dans cet écran, les unités des paramètres ("s" pour secondes, "%" pour pour-cents, "dB" pour décibels, etc.) sont également indiquées entre parenthèses dans le coin inférieur droit.

Les paramètres sont différents pour chaque effet (voyez page 271 pour davantage de détails). Les écrans Full Edit Parameters, décrits à la page 84 donnent accès à l'ensemble des huit paramètres que comprend chaque effet.

## 1-8: EFFECT WET:DRY BALANCE



L'équilibre entre le son direct de la voix et le son d'effet est chose délicate. Même de très légers changements peuvent produire une grande différence sur le son final. Le paramètre présenté sur cet écran permet un contrôle précis de cet équilibre.



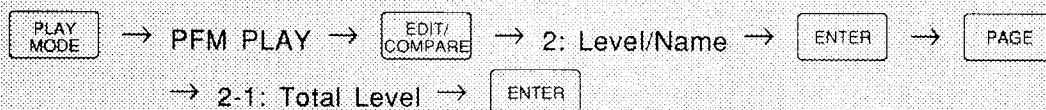
### **Out1, Out2** (Out1 & Out2: Equilibre signal direct/effet)

**Plage: 0 à 100**

Equilibre le signal d'effet ("Wet") et le signal direct ("Dry") délivrés par le processeur d'effet correspondant. Des valeurs "Wet" plus élevées produisent davantage de son d'effet par rapport au son direct ("Dry") de la voix.

Les paramètres "Wet" et "Dry" sont ajustés simultanément. (Leur total correspond toujours à 100%.)

## 2-1: PERFORMANCE TOTAL LEVEL



Ce paramètre fixe le niveau de volume global de la combinaison de performance actuellement sélectionnée par rapport aux autres, ce qui permet d'équilibrer les niveaux afin d'assurer des transitions en douceur entre les combinaisons de performance.



**Total Level**

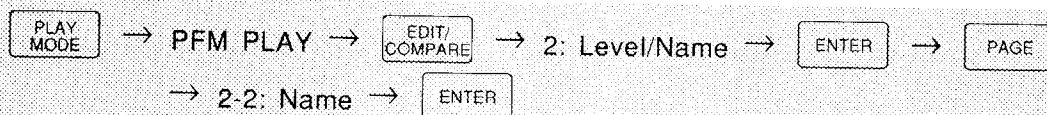
### **Total Level (Niveau total)**

**Plage: 0 à 127**

Ajuste le niveau de volume de la combinaison de performance actuellement sélectionnée.

Un réglage de "0" ne produit pas de son tandis qu'un réglage de "127" produit un volume maximum.

## 2-2: PERFORMANCE NAME



Vos combinaisons de performance originales doivent naturellement posséder un nom original. Cette fonction permet d'assigner un nom constitué de 8 caractères max. à la combinaison de performance actuellement sélectionnée.



**Name**

### Name

**Plage: Voir la liste des caractères ci-dessous.**

Assigne un nom composé de max. 8 caractères à la combinaison de performance actuellement sélectionnée.

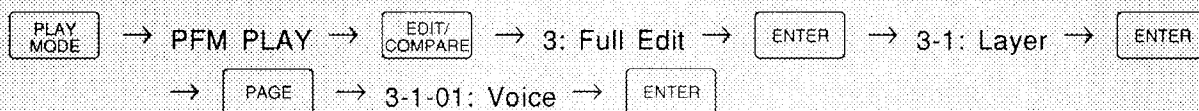
Utilisez la touche [◀] pour déplacer le curseur des caractères vers la gauche et la touche [▶] pour le déplacer vers la droite. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner un caractère pour la position actuelle du curseur. Les caractères disponibles sont énumérés ci-dessous.

Le nom entier peut être effacé en appuyant sur la touche [EDIT/COMPARE] tout en maintenant la touche [UTILITY SELECT] enfoncée et un espace peut être inséré à la position du curseur en appuyant simultanément sur les touches [STORE/COPY] et [UTILITY/SELECT].

```

(Space) ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 :
; < = > ? @ A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X
Y Z [ \ ] ^ _ ` a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v
w x y z { | } ~ +
  
```

## 3-1-01: VOICE



Les combinaisons de performance du TG500 peuvent avoir jusqu'à quatre voix assignées à des "couches" différentes — A, B, C et D. Cet écran vous permet d'assigner des voix aux couches.

```

PFM Voice  [A] WN Flut1
  ♯61♯  ♯41♯  ♯18♯  ♯07♯
  
```

**Voice (layer A)**

La couche à éditer peut être sélectionnée de la manière décrite à la page 50. La couche actuellement sélectionnée est indiquée entre crochets sur la ligne supérieure de l'affichage.

### Voice Number A, B, C, D

**Plage: off, 00 à 62 (banques internes I ... II, banques I à IV des présélections ou sur la carte)**

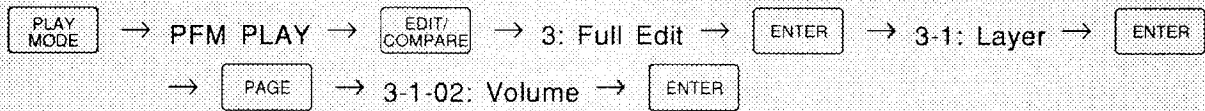
Après avoir amené le curseur sur la couche que vous voulez éditer, utilisez la touche [MEMORY] pour sélectionner la zone de mémoire dans laquelle la voix doit être sélectionnée puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la voix. Veuillez remarquer que seules les voix internes et présélectionnées peuvent être utilisés dans des combinaisons de performance internes, que seules les voix des banques 1 et 2 de la carte et les voix présélectionnées peuvent être utilisées dans des combinaisons de performance de la banque 1 de la carte et que seules les voix des banques 3 et 4 de la carte et les voix présélectionnées peuvent être utilisés dans les combinaisons de performance de la banque 2 de la carte.

Les voix peuvent être activées et désactivées individuellement en utilisant les touches [<], [>], [PAGE] et [MEMORY] tout en maintenant la touche [UTILITY/SELECT] enfoncée (cette procédure est la même que celle utilisée pour sélectionner les couches à éditer — voir page 50). Si vous re-sélectionnez la couche qui est déjà sélectionnée, la voix qui lui est assignée sera alternativement activée et désactivée.

Le nom de la voix actuellement sélectionnée est indiqué dans le coin supérieur droit de l'affichage ("-----" apparaît si la voix est désactivée). Un symbole représentant une note apparaît à droite des notes qui sont activées et non étouffées.



## 3-1-02: VOLUME



Afin d'assurer un équilibre optimal entre les voix d'une combinaison de performance, cet écran permet d'ajuster individuellement le volume de chaque voix.

```

PFM Volume  [A] UN Flut1
117P  100P  112P  127P
  
```

**Volume (layer A)**

La couche à éditer est sélectionnée de la manière décrite à la page 50. La couche actuellement sélectionnée est indiquée entre crochets sur la ligne supérieure de l'affichage.

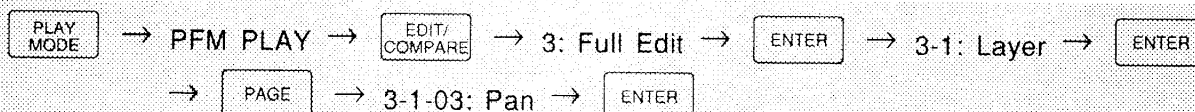
### Volume

#### Plage: 0 à 127

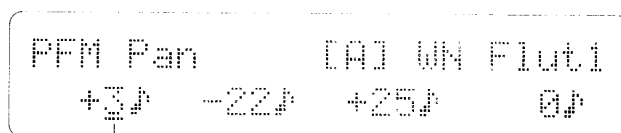
Utilisez les touches [ $\triangleleft$ ] et [ $\triangleright$ ] (ou la procédure standard de sélection des couches) pour sélectionner la couche à éditer, puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour ajuster le niveau de volume de la voix assignée à cette couche. Un réglage de "0" ne produit pas de son tandis qu'un réglage de "127" produit le volume maximal.

Le nom de la voix actuellement sélectionnée est indiqué dans le coin supérieur droit de l'affichage ("-----" est affiché si la voix est désactivée). Un symbole représentant une note de musique apparaît à droite des voix qui sont activées et non étouffées.

## 3-1-03: PAN



Dans les combinaisons de performance multi-couches, des effets stéréo intéressants peuvent être produits en plaçant la sortie des différentes couches à des endroits différents du champ sonore stéréo. Les paramètres de cet écran déterminent la position dans le champ stéréo à laquelle le son de chaque couche active est entendu (de gauche à droite).



**Pan (layer A)**

La couche à éditer est sélectionnée de la manière décrite à la page 50. La couche actuellement sélectionnée est indiquée entre crochets sur la ligne supérieure de l'affichage.

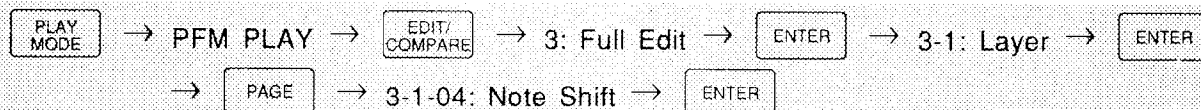
### Pan

#### Plage: -31 à +31

Utilisez les touches [ $\triangleleft$ ] et [ $\triangleright$ ] (ou la procédure standard de sélection des couches) pour sélectionner la couche à éditer, puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour ajuster la position panoramique de la voix assignée à cette couche. Les valeurs négatives positionnent le son à gauche et les valeurs positives, à droite. "0" positionne le son de la couche sélectionnée au centre du champ sonore stéréo.

Le nom de la voix actuellement sélectionnée est indiqué dans le coin supérieur droit de l'affichage ("-----" est affiché si la voix est désactivée). Un symbole représentant une note de musique apparaît à droite des voix qui sont activées et non étouffées.

## 3-1-04: NOTE SHIFT



Les paramètres Note Shift décalent individuellement la hauteur de chaque couche vers le haut ou le bas par incréments d'un demi-ton, permettant ainsi de créer des effets d'harmonie entre les couches.



**NtShft (layer A)**

La couche à éditer est sélectionnée de la manière décrite à la page 50. La couche actuellement sélectionnée est indiquée entre crochets sur la ligne supérieure de l'affichage.

### NtShft (Décalage de note)

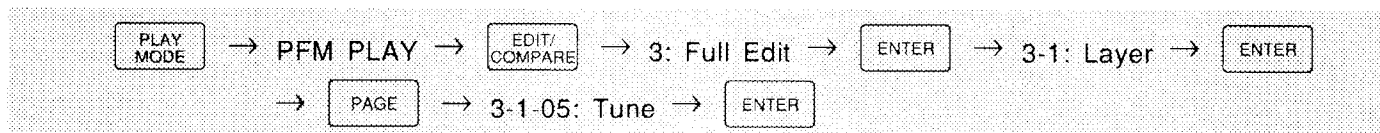
**Plage: -63 à +63**

Utilisez les touches [ $\leftarrow$ ] et [ $\rightarrow$ ] (ou la procédure standard de sélection des couches) pour sélectionner la couche à éditer, puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour ajuster la hauteur de la voix assignée à cette couche. Un réglage de "-12", par exemple, décale la hauteur de la couche sélectionnée d'une octave vers le bas tandis qu'un réglage de "+4" la décale d'une tierce majeure vers le haut.

Le paramètre Note Shift peut être utilisé pour transposer une voix dans sa plage de hauteur la plus utile ou pour créer une harmonie (un écart) entre différentes couches d'une combinaison de performance.

Le nom de la voix actuellement sélectionnée est indiqué dans le coin supérieur droit de l'affichage ("-----" est affiché si la voix est désactivée). Un symbole représentant une note de musique apparaît à droite des voix qui sont activées et non étouffées.

## 3-1-05: TUNE



Les paramètres Fine permettent d'ajuster finement la hauteur de chaque couche notamment pour épaissir le son d'ensemble en désaccordant légèrement le son des différentes couches les unes par rapport aux autres.



**Tune (layer A)**

La couche à éditer est sélectionnée de la manière décrite à la page 50. La couche actuellement sélectionnée est indiquée entre crochets sur la ligne supérieure de l'affichage.

### Fine (Accordage fin)

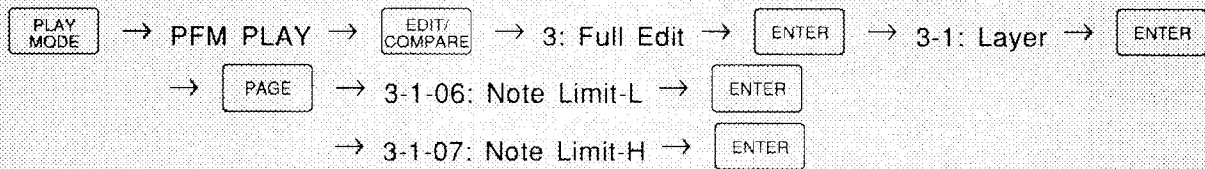
**Plage: -7 à +7**

Utilisez les touches [ $\triangleleft$ ] et [ $\triangleright$ ] (ou la procédure standard de sélection des couches) pour sélectionner la couche à éditer, puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour ajuster la hauteur de la voix assignée à cette couche. Le réglage négatif maximal de "-7" produit un décalage de hauteur vers le bas correspondant approximativement à 2 centièmes de demi-ton et le réglage positif maximal de "+ 7" élève la hauteur de la voix du même intervalle. Un réglage de "0" ne produit aucun changement de hauteur.

Le paramètre Fine permet de désaccorder légèrement les différents couches d'une combinaison de performance les unes par rapport aux autres, ce qui a pour effet d'épaissir le son de l'ensemble.

Le nom de la voix actuellement sélectionnée est indiqué dans le coin supérieur droit de l'affichage ("-----" est affiché si la voix est désactivée). Un symbole représentant une note de musique apparaît à droite des voix qui sont activées et non étouffées.

## 3-1-06: NOTE LIMIT-L / 3-1-07: NOTE LIMIT-H



Les paramètres de notes limites haute et basse permettent de créer une série d'effets de partage du clavier au moyen des différentes couches d'une combinaison de performance. Vous pouvez par exemple avoir deux couches de part et d'autre d'un seul point de partage, un clavier partagé en quatre sections ou toute autre combinaison imaginable.

```
PFM NtLmt-L [A] UN Flut1
B 2# C-2# C-2# C-2#
```

**NtLmt-L (layer A)**

```
PFM NtLmt-H [A] UN Flut1
G 8# A#2# G 8# A#2#
```

**NtLmt-H (layer A)**

La couche à éditer est sélectionnée de la manière décrite à la page 50. La couche actuellement sélectionnée est indiquée entre crochets sur la ligne supérieure de l'affichage.

### **NtLmt-L** (Note limite basse)

#### **Plage: C-2 à G8**

Fixe individuellement la note limite basse pour chaque couche active (la note la plus grave que chaque couche produira).

Utilisez les touches [ $\triangleleft$ ] et [ $\triangleright$ ] (ou la procédure standard de sélection des couches) pour sélectionner la couche à éditer, puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer la note limite basse de la voix assignée à cette couche.

La plage de C-2 à G8 de ce paramètre couvre une hauteur de 10-1/2 octaves. "C3" correspond au Do situé au milieu d'un clavier.

Ce paramètre, en conjonction avec le paramètre de note limite haute décrit ci-dessous, permet de limiter le son d'une couche à une région spécifique du clavier. Si la note limite basse est réglée sur C3 et la note limite haute de la même couche est réglée sur C4, par exemple, le son de cette couche ne sera produit qu'entre C3 et C4, c'est-à-dire dans l'octave située immédiatement à droite de C3. Ceci constitue un moyen simple de produire des partages de voix.

Si la note limite haute est réglée sur une note plus *grave* que la note limite basse de la même couche, cette touche produira une plage de notes vers le milieu que la couche ne jouera pas.

Le nom de la voix actuellement sélectionnée est indiqué dans le coin supérieur droit de l'affichage ("-----" est affiché si la voix est désactivée). Un symbole représentant une note de musique apparaît à droite des voix qui sont activées et non étouffées.

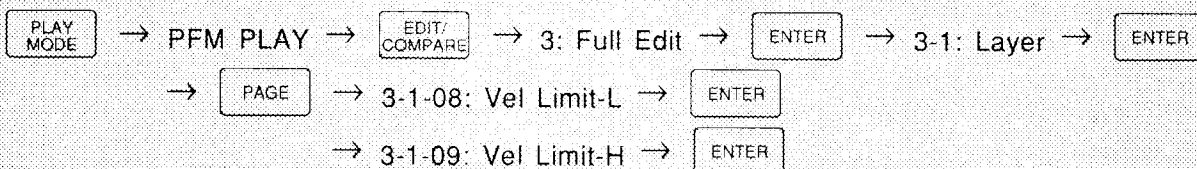
## **NtLmt-H** (Note limite haute)

### **Plage: C-2 à G8**

Fixe individuellement la note limite haute pour chaque couche active (la note la plus aiguë que chaque couche produira).

Utilisez les touches [ $\triangleleft$ ] et [ $\triangleright$ ] (ou la procédure standard de sélection des couches) pour sélectionner la couche à éditer, puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer la note limite haute de la voix assignée à cette couche.

Pour plus de détails, voir le paramètre "NtLmt-L", ci-dessus.

**3-1-08: VELOCITY LIMIT-L / 3-1-09: VELOCITY LIMIT-H**

Les paramètres de vitesse limite basse et haute permettent de produire une série d'effets de "sélection de voix par la vitesse", dans lesquels les différentes couches d'une combinaison de performance sont configurées pour produire du son seulement lorsque les notes sont jouées avec une certaine vitesse. Vous pourriez, par exemple, produire un son de flûte lorsque vous jouez piano et un son de cor lorsque vous jouez forte.

```

PFM VelLmt-L[A] WN Flut1
1♯    1♯    1♯    1♯
  
```

**VelLmt-L (layer A)**

```

PFM VelLmt-L[A] WN Flut1
127♯  127♯  127♯  127♯
  
```

**VelLmt-H (layer A)**

La couche à éditer est sélectionnée de la manière décrite à la page 50. La couche actuellement sélectionnée est indiquée entre crochets sur la ligne supérieure de l'affichage.

**VelLmt-L (Vitesse limite basse)****Plage: 1 à 127**

Fixe la limite inférieure de la plage de vitesse dans laquelle chaque couche active produira du son.

Utilisez les touches [ $\triangleleft$ ] et [ $\triangleright$ ] (ou la procédure standard de sélection des couches) pour sélectionner la couche à éditer, puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour spécifier la limite de vitesse inférieure pour la voix assignée à cette couche.

Chaque note jouée sur un clavier ou autre contrôleur MIDI produit une valeur de "vitesse" qui indique au générateur de son la force avec laquelle la note a été jouée. La plage des valeurs de vitesse MIDI va de 1 à 127, ce qui correspond à la plage de ce paramètre.

Le paramètre de vitesse limite basse, en conjonction avec le paramètre de vitesse limite haute décrit ci-dessous, permet de spécifier une plage de valeurs de vitesse dans laquelle la couche sélectionnée produira du son. Vous pourriez, par exemple, régler la vitesse limite basse sur “60” et la vitesse limite haute sur “127”. Dans ce cas, la couche produirait du son seulement lorsqu’une valeur de vitesse entre 60 et 127 est reçue, c’est-à-dire lorsqu’une note est jouée relativement fort. Une autre couche pourrait ensuite être réglée pour ne produire de son qu’avec les valeurs de vitesse inférieure à “60”, de manière à pouvoir produire des sons complètement différents selon que les notes sont jouées piano ou forte.

Le nom de la voix actuellement sélectionnée est indiqué dans le coin supérieur droit de l’affichage (“-----” est affiché si la voix est désactivée). Un symbole représentant une note de musique apparaît à droite des voix qui sont activées et non étouffées.

## **VelLmt-H (Vitesse limite haute)**

### **Plage: 1 à 127**

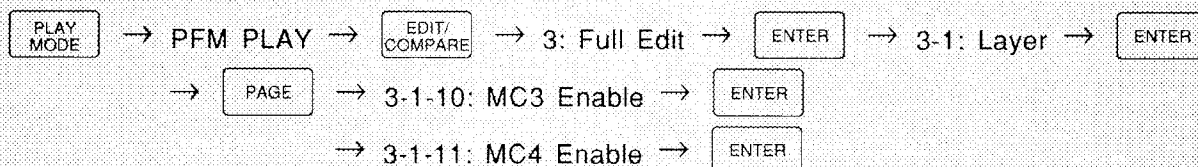
Fixe la limite supérieure de la plage de vitesse dans laquelle chaque couche active produira du son.

Utilisez les touches [ $\triangleleft$ ] et [ $\triangleright$ ] (ou la procédure standard de sélection des couches) pour sélectionner la couche à éditer, puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour spécifier la limite de vitesse supérieure pour la voix assignée à cette couche.

Pour plus de détails, voir le paramètre “VelLmt-L”, ci-dessus.



## 3-1-10: MC3 ENABLE / 3-1-11: MC4 ENABLE



Les données de changement de commande reçues par le TG500 peuvent être utilisées pour contrôler le niveau de couches individuelles ou de groupes de couches spécifiés en mode Performance Play. Cet écran spécifie quel dispositif de contrôle MIDI (assigné via l'écran "2:Controller" du mode "UTILITY") contrôle quelles couches.

```

PFM MC3      [A] WN Flut1
  on  on  on  on
  
```

**MC3 (layer A)**

```

PFM MC4      [A] WN Flut1
  on off off on
  
```

**MC4 (layer A)**

La couche à éditer est sélectionnée de la manière décrite à la page 50. La couche actuellement sélectionnée est indiquée entre crochets sur la ligne supérieure de l'affichage.

### MC3 (Utilisation du contrôleur MIDI 3)

**Plage: on, off**

Utilisez les touches [ $\leftarrow$ ] et [ $\rightarrow$ ] (ou la procédure standard de sélection des couches) pour sélectionner la couche à éditer, puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour activer ou désactiver le contrôle MIDI de cette couche.

Le nom de la voix actuellement sélectionnée est indiqué dans le coin supérieur droit de l'affichage ("-----" est affiché si la voix est désactivée). Un symbole représentant une note de musique apparaît à droite des voix qui sont activées et non étouffées.

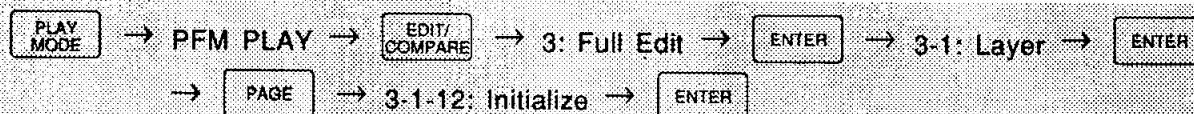
## **MC4** (Utilisation du contrôleur MIDI 4)

### **Plage: on, off**

Utilisez les touches [ $\triangleleft$ ] et [ $\triangleright$ ] (ou la procédure standard de sélection des couches) pour sélectionner la couche à éditer, puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour activer ou désactiver le contrôle MIDI de cette couche.

Le nom de la voix actuellement sélectionnée est indiqué dans le coin supérieur droit de l'affichage ("-----" est affiché si la voix est désactivée). Un symbole représentant une note de musique apparaît à droite des voix qui sont activées et non étouffées.

## 3-1-12: LAYER INITIALIZE



Lorsque vous voulez programmer une combinaison de performance entièrement neuve plutôt que d'éditer une combinaison existante, utilisez cette fonction pour initialiser les données de couche.

```

PFM Layer Init.
                Layer= all
  
```

Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner "all" si vous voulez initialiser les données de couche se trouvant dans le tampon d'édition ou sélectionnez "A", "B", "C" ou "D" si vous voulez seulement initialiser une couche spécifique.

Appuyez sur [ENTER] pour commencer la procédure d'initialisation. L'affichage de confirmation suivant apparaît:

Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez procéder à l'opération

```

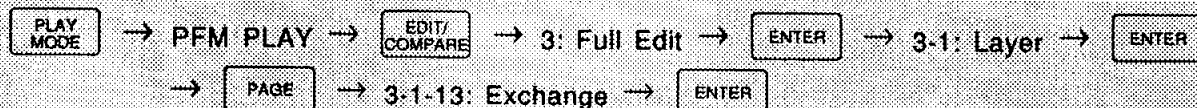
PFM Layer Init      Sure?
                Layer= all
  
```

d'initialisation (ce qui efface toutes les données éditées actuelles) ou appuyez sur [-1/NO] pour annuler.

"Completed!" est affiché brièvement lorsque les données de couche ont été initialisées.

Voir à la page 283 pour plus de détails sur les données de couche initialisée.

## 3-1-13: LAYER EXCHANGE



Cette fonction peut être utilisée pour éliminer les effets audibles de légers retards de notes qui peuvent se produire en mode Performance Play. Les notes jouées par les couches A, B, C et D sont jouées en séquence en mode Performance Play. En principe, le retard est si léger qu'il n'est pas audible. Si une voix ayant une attaque rapide est assignée à une des dernières couches (C ou D), cependant, le retard peut "adoucir" l'attaque de la voix. Le problème peut être résolu en utilisant cette fonction pour échanger les couches A et D, par exemple, de manière à ce que la voix ayant une attaque rapide soit assignée à la couche A au lieu de la couche D. Etant donné que la couche A est jouée en première, le caractère tranchant de l'attaque sera conservé.

```

PFM Exchange
      Layer A ↔ A
  
```

Utilisez les touches [◀] et [▶] pour positionner le curseur, puis les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner les couches à échanger (A à D). Appuyez ensuite sur [ENTER] pour commencer la procédure d'échange des couches. L'affichage de confirmation suivant apparaît:

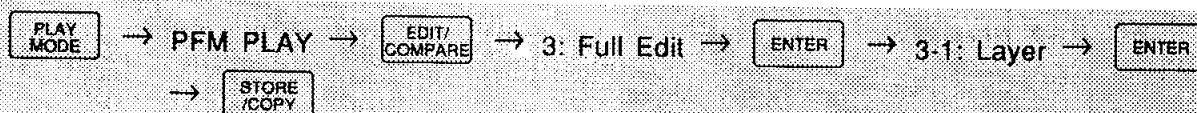
```

PFM Exchange      Sure?
      Layer A ↔ B
  
```

Appuyez une nouvelle fois sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez procéder à l'opération d'échange ou appuyez sur [-1/NO] pour annuler.

"Completed!" apparaît brièvement sur l'affichage lorsque les données ont été échangées.

## LAYER DATA COPY



Cette fonction facilite l'édition des combinaisons de performance en permettant de copier les paramètres d'une couche d'une autre combinaison de performance (la performance "source") sur la couche actuellement sélectionnée. Vous pouvez copier une configuration de couche qui soit proche de ce que vous désirez obtenir puis l'éditer de manière à produire le son requis.

Appuyez sur la touche [STORE/COPY] à partir du mode Layer Edit.

```

PFM LAYER COPY      from?
100:CO Aster      Layer=A
  
```

Positionnez le curseur sur le paramètre de gauche (en appuyant sur la touche [◀]), puis utilisez la touche [MEMORY] pour sélectionner la mémoire interne, la mémoire des présélections ou la carte. Utilisez ensuite les touches [−1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la combinaison de performance dont les données doivent être copiées. Déplacez le curseur sur le paramètre de droite (en appuyant sur la touche [▶]) et utilisez les touches [−1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la couche dont les données doivent être copiées (A, B, C ou D).

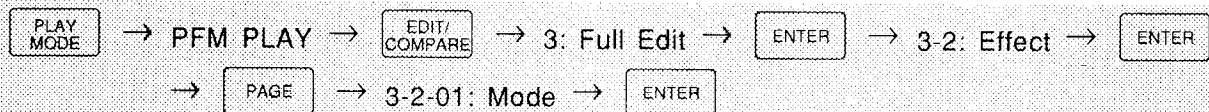
Lorsque la combinaison de performance et la couche sources ont été sélectionnées, appuyez sur la touche [ENTER]. "Sure?" apparaît sur l'affichage.

```

PFM LAYER COPY      Sure?
100:CO Aster      Layer=A
  
```

Appuyez sur la touche [+1/YES] pour copier les données de la couche ou appuyez sur [−1/NO] pour annuler l'opération de copie. Lorsque l'opération de copie est terminée, "Completed!" est brièvement affiché sur l'écran puis l'affichage du mode Layer Edit réapparaît.

## 3-2-01: MODE



Le TG500 possède un système d'effets à double processeur qui comprend 90 effets numériques de qualité supérieure. Deux effets différents peuvent être connectés en parallèle ou en série de manière à produire une infinité de configurations possibles.

PFM EF Mode  
2: Parallel

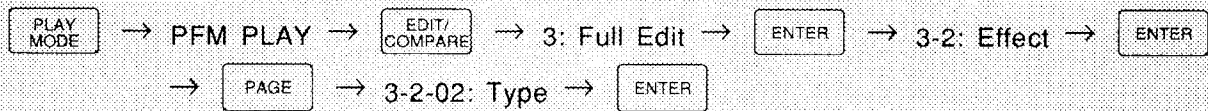
### Mode

**Plage: 0:off, 1:serial, 2:parallel**

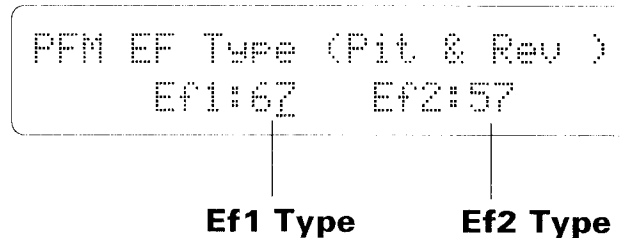
Détermine si les deux processeurs d'effets du TG500 sont connectés en série ("1:serial") ou en parallèle ("2:parallel") ou encore si le système d'effets est complètement désactivé ("0:off").

Voir page 251 pour les schémas du mode Effets

## 3-2-02: TYPE



Ces paramètres assignent l'un des 90 effets du TG500 aux processeurs de signal EFFECT 1 et EFFECT 2 de manière indépendante.



### Ef1 Type

Plage: 0 à 90

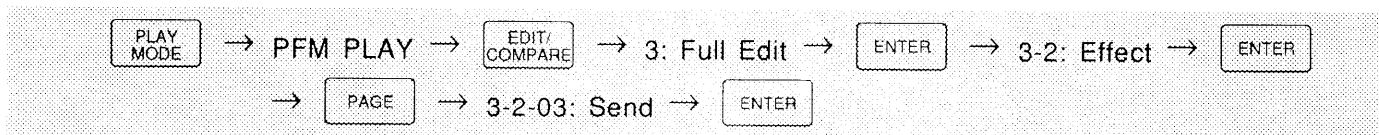
Sélectionne l'un des 90 types d'effet du TG500 pour le processeur EFFECT 1. Le nom de l'effet sélectionné est indiqué entre parenthèses dans le coin supérieur droit de l'affichage lorsque ce paramètre est sélectionné. Voyez page 251 pour plus de détails sur le système des effets du TG500 et page 271 pour la liste complète des effets disponibles.

### Ef2 Type

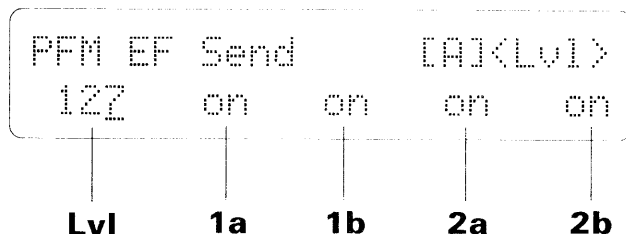
Plage: 0 à 90

Sélectionne l'un des 90 types d'effet du TG500 pour le processeur EFFECT 2. Le nom de l'effet sélectionné est indiqué entre parenthèses dans le coin supérieur droit de l'affichage lorsque ce paramètre est sélectionné. Voyez page 251 pour plus de détails sur le système des effets du TG500 et page 271 pour la liste complète des effets disponibles.

## 3-2-03: SEND



Les paramètres fournis ici déterminent auquel des étages d'effet du TG500 la sortie de la voix assignée à chaque couche est envoyée et à quel niveau.



La couche à éditer est sélectionnée de la manière décrite à la page 50. La couche actuellement sélectionnée est indiquée entre crochets sur la ligne supérieure de l'affichage.

### Lvl (Niveau de départ)

**Plage: 0 à 127**

Ce paramètre ajuste la quantité de signal direct de la voix qui est envoyée aux processeurs d'effet et détermine donc la force du son d'effet final. Un réglage de "0" ne produit aucun effet et ne laisse apparaître que le son "nu" de la voix. Le réglage maximal de "127" produit l'intensité maximale de l'effet.

### 1a, 1b, 2a et 2b (Commutateurs de départ)

**Plage: Voir texte ci-dessous.**

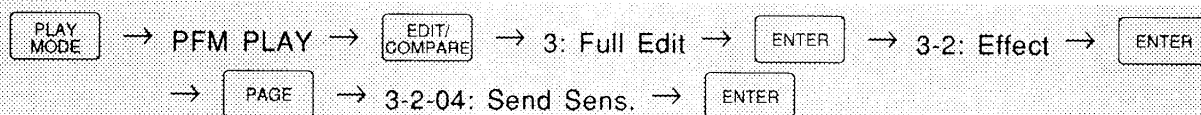
Détermine auquel des étages d'effet EFFECT 1 et EFFECT 2 la sortie de la couche actuellement sélectionnée est envoyée. Les touches [-1] et [+1] peuvent alors être utilisées pour activer ou désactiver l'étage sélectionné. Si l'effet est de type "single", seul l'étage "a" peut être sélectionné.

Si l'effet est de type "dual", les étages "a" et "b" peuvent tous deux être sélectionnés. Un étage d'effet qui ne peut pas être sélectionné est représenté par "---" sur l'affichage.

Voyez la section "EFFETS", à partir de la page 251, pour des informations plus détaillées.



## 3-2-04: SEND SENSITIVITY



Ces paramètres déterminent la manière dont le niveau de départ d'effet est affecté par la dynamique du clavier et la pondération des notes.

```

PFM EF Send Sens[A]
Vel= 0 Scl= 0
  
```

La couche à éditer est sélectionnée de la manière décrite à la page 50. La couche actuellement sélectionnée est indiquée entre crochets sur la ligne supérieure de l'affichage.

### Vel (Sensibilité à la vitesse du départ d'effet)

**Plage: -7 à +7**

Détermine la manière dont le niveau de départ de la couche sélectionnée est affecté par les changements de vitesse (c'est-à-dire la dynamique du clavier).

Les réglages positifs produisent des niveaux de départ plus élevés en réponse à des valeurs de vitesse plus élevées: plus les touches sont frappées fort, plus le niveau de départ est élevé et donc plus l'effet est profond. Le réglage maximum de "+7" produit la variation de niveau maximale en réponse aux changements de vitesse. Les réglages négatifs produisent l'effet opposé: un niveau de départ inférieur en réponse à une vitesse supérieure. Un réglage de "+0" n'entraîne aucune variation du niveau de départ.

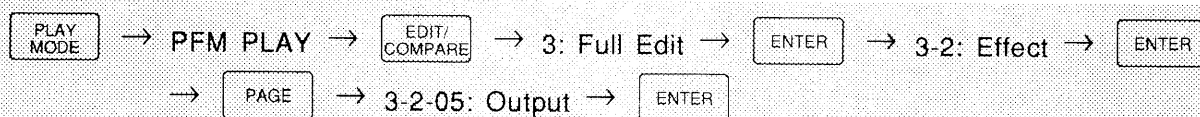
### Scl (Pondération du départ en fonction de la hauteur des notes)

**Plage: -7 à +7**

Permet de faire varier le niveau de départ de la couche sélectionnée en fonction de la hauteur des notes (c'est-à-dire la plage de hauteur d'un clavier).

Les valeurs positives produisent un niveau de départ supérieur pour les notes aiguës et inférieur pour les notes graves. Le réglage maximum de "+7" offre la variation du niveau de départ la plus importante en fonction de la hauteur des notes. Les réglages négatifs produisent l'effet inverse: un niveau de départ inférieur pour les notes aiguës et supérieur pour les notes graves. Un réglage de "+0" ne produit aucune variation du niveau de départ.

## 3-2-05: OUTPUT



Ces paramètres activent et désactivent le contournement de chaque processeur d'effet et déterminent si une sortie de signal nu (sans effet) peut être fournie par OUTPUT.



La couche à éditer est sélectionnée de la manière décrite à la page 50. La couche actuellement sélectionnée est indiquée entre crochets sur la ligne supérieure de l'affichage.

### Dry1

**Plage: off, on**

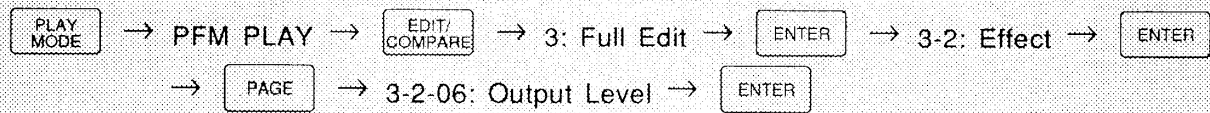
Active ou désactive le contournement du processeur de signal EFFECT 1. Lorsque ce paramètre est réglé sur "off", les paramètres "WET:DRY" (page 154) n'ont pas d'effet.

### Dry2

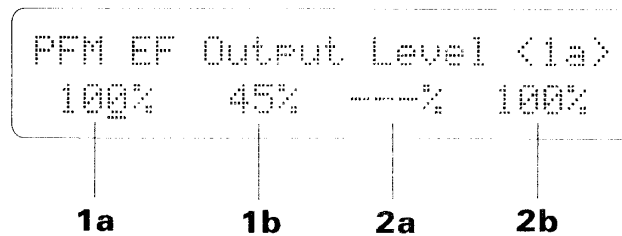
**Plage: off, on**

Active ou désactive le contournement du processeur de signal EFFECT 2. Lorsque ce paramètre est réglé sur "off", les paramètres "WET:DRY" (page 154) n'ont pas d'effet.

## 3-2-06: OUTPUT LEVEL



En fonction des effets sélectionnés, le système d'effets du TG500 peut avoir jusqu'à quatre niveaux de sortie différents qui sont réglés par les paramètres fournis sur cet écran.



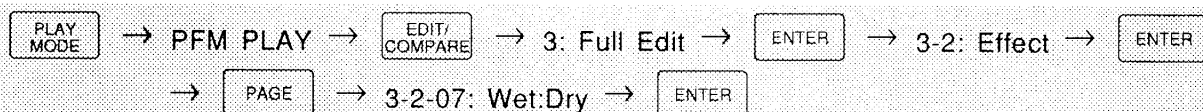
### 1a, 1b, 2a et 2b (Niveaux de sortie des effets)

**Plage: 0 à 100**

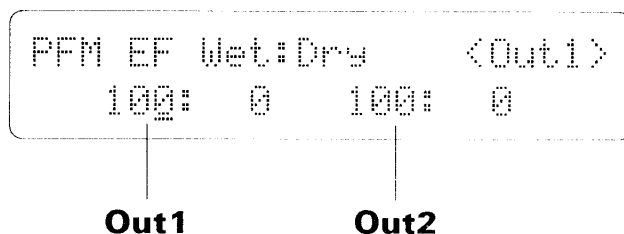
Un réglage de "0" désactive la sortie de l'étage d'effet correspondant tandis qu'un réglage de "100" produit le niveau de sortie maximum.

Si l'effet sélectionné est de type "single", seul le niveau de sortie "1a" ou "2a" est disponible. S'il est de type "cascade", seul le niveau de sortie "1b" ou "2b" est disponible. Les deux niveaux "1a" et "1b" ou "2a" et "2b" sont disponibles seulement lorsque l'effet sélectionné est de type "dual". Voyez page 251 pour des informations plus détaillées sur les étages d'effet et le système d'effets du TG500 en général.

## 3-2-07: WET:DRY



L'équilibre entre le son direct de la voix et le son d'effet est chose délicate. Même de très légers changements peuvent produire une grande différence sur le son final. Les paramètres présentés sur cet écran permettent un contrôle précis de cet équilibre.



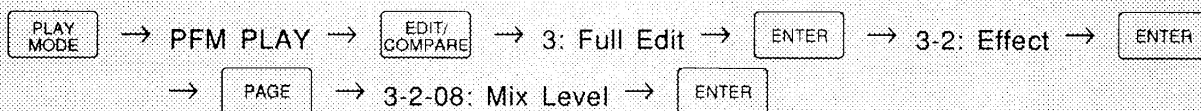
### Out1, Out2 (Out1 & Out2: Equilibre signal direct/effet)

Plage: 0 à 100

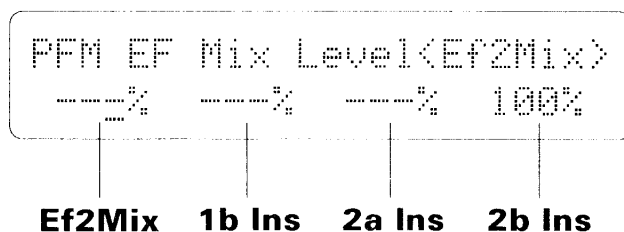
Equilibre le signal d'effet ("Wet") et le signal direct ("Dry") délivrés par le processeur d'effet correspondant. Des valeurs "Wet" plus élevées produisent davantage de son d'effet par rapport au son direct ("Dry") de la voix.

Les paramètres "Wet" et "Dry" sont ajustés simultanément. (Leur total correspond toujours à 100%.)

## 3-2-08: MIX LEVEL



Ces paramètres déterminent le niveau de mixage entre chaque départ d'effet et la sortie de l'étage d'effet précédent. Veuillez vous reporter à la section débutant à la page 251 pour des informations plus détaillées sur le système d'effets du TG500.



### **EF2Mix** (Niveau de mixage de l'effet 2)

**Plage: 0 à 100**

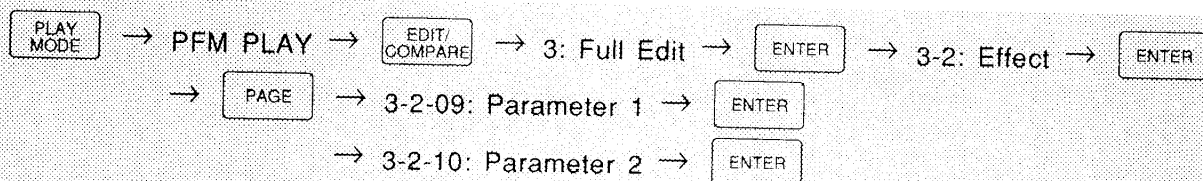
Mélange la sortie du processeur EFFECT 2 avec celle du processeur EFFECT 1. Ce paramètre ne peut être utilisé que si les effets sont combinés en série ("serial"). Si un autre mode est sélectionné ("off" ou "parallel") "---" apparaît sur l'affichage à la place de la valeur.

### **1b Ins, 2a Ins, 2b Ins** (Niveaux d'insertion)

**Plage: 0 à 100**

Ces paramètres mélangent le signal nu envoyé à l'étage d'effet correspondant avec la sortie de l'étage d'effet précédent. Plus la valeur est élevée, plus le niveau de mixage est important. Si la configuration d'effets actuelle ne permet pas l'un de ces paramètres de mixage, "---" est affiché à la place du paramètre de niveau de mixage.

## 3-2-09: PARAMETER 1 / 3-2-10: PARAMETER 2



Chacun des 90 effets du TG500 possède 8 paramètres qui peuvent être édités via les paramètres de ces trois écrans afin d'ajuster finement l'effet.

```

PFM EF1 Param <L Pitch >
  0 -10 0 (---)0
  
```

### Parameters

```

PFM EF1 Param <R Fine >
  4 +10 2.7 0.9 (---)0
  
```

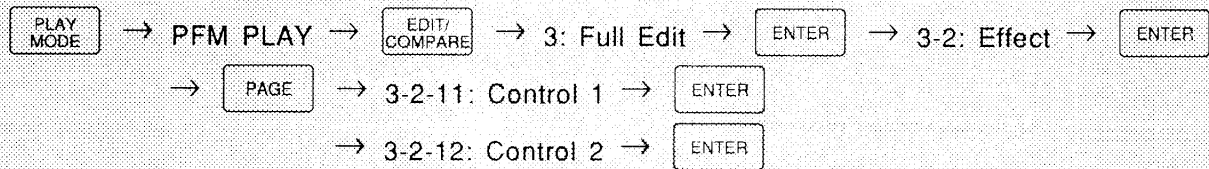
```

PFM EF1 Param <Init Dly>
  4 50 9.0 (ms)0
  
```

Utilisez les touches [ $\triangleleft$ ] et [ $\triangleright$ ] pour sélectionner les paramètres et commuter entre les trois écrans de paramètres. Le nom du paramètre sélectionné est indiqué dans le coin supérieur droit de l'affichage tandis que l'unité du paramètre ("s" pour secondes, "%" pour pour-cents, "dB" pour décibels, etc.) est indiquée entre parenthèses dans le coin inférieur droit.

Les paramètres sont différents pour chaque effet (voyez page 271 pour davantage de détails).

## 3-2-11: CONTROL 1 / 3-2-12: CONTROL 2



Les données de changement de commande MIDI reçues par le TG500 peuvent être assignées au contrôle en temps réel de deux paramètres d'effet différents dans les modes Voice ou Performance. Les paramètres fournis sur ces écrans déterminent quels paramètres d'effet doivent être contrôlés par quels dispositifs de contrôle MIDI. Il est également possible de sélectionner les valeurs minimale et maximale des paramètres.

```

PFM EF Ctr11 <Device >
                Q:Off
  
```

**Device**

```

PFM EF Ctr11 <Syn Lvl >
#  Ef2Prm8      0% 100%
  
```

**EF Param**

**Min Max**

### Device (Dispositif de contrôle MIDI)

**Plage: 000 à 120, AfterTch, Velocity, KeyScale, LFO**

Ce paramètre spécifie quel numéro de changement de commande MIDI contrôlera le paramètre sélectionné via le paramètre “EF Param”, ci-dessous. Certains numéros de changement de commande sont déjà définis (molette de modulation, contrôleur au pied, etc.), tandis que d’autres ne sont assignés à aucun contrôleur spécifique (voir tableau ci-dessous). Les autres réglages sont “AfterTch” pour le contrôle par la pression “aftertouch”, “Velocity” pour le contrôle par la vélocité du toucher, KeyScale pour le contrôle par la position des hauteurs des notes et “LFO” pour le contrôle par le “LFO” interne.

### Numéros de changement de commande MIDI

0: "off "	91: "Effect D"
1: "Mod.Whl."	92: "TremoloD"
2: "Breath C"	93: "Chorus D"
4: "Foot Cnt"	94: "CelesteD"
5: "Porta.Sp"	95: "Phaser D"
6: "Data Ent"	96: "Inc. "
7: "Foot Vol"	97: "Dec. "
8: "Balance "	98: "NRPN LSB"
10: "Panpot "	99: "NRPN MSB"
11: "Express."	100: "RPN LSB"
64: "Hold 1 "	101: "RPN MSB"
65: "Porta.Sw"	121: "AfterTch"
66: "Sostenut"	122: "Velocity"
67: "Soft "	123: "KeyScale"
69: "Hold 2 "	124: "LFO "

### EF Param (Paramètre d'effet)

#### Plage: Dépend des effets sélectionnés.

Sélectionne le paramètre d'effet à contrôler par le dispositif MIDI spécifié. "EF1Prm1" à "EF1Prm8" sur l'affichage signifient "du paramètre 1 de l'effet 1 au paramètre 8 de l'effet 1" de même que "EF2Prm1" à "EF2Prm8" signifient "du paramètre 1 de l'effet 2 au paramètre 8 de l'effet 2". Les paramètres disponibles pour chaque effet sont différents, mais le nom du paramètre sélectionné est indiqué entre les parenthèses sur la ligne supérieure de l'écran. Les paramètres qui ne peuvent pas être assignés sont indiqués par des traits ("-----") à la place du nom du paramètre. Outre les paramètres d'effet individuels, une série de paramètres de niveau de départ, d'équilibre et de réglage du LFO sont également disponibles, comme indiqué ci-dessous.



---

Ef1Prm1	Ef2Prm2	Out2_Wet
Ef1Prm2	Ef2Prm3	Ctrl1Min
Ef1Prm3	Ef2Prm4	Ctrl1Max
Ef1Prm4	Ef2Prm5	LFO_Wave
Ef1Prm5	Ef2Prm6	LFO_Spd
Ef1Prm6	Ef2Prm7	LFO_Dly
Ef1Prm7	Ef2Prm8	Ef_Ins1b
Ef1Prm8	Ef_Out2a	Ef_Ins2a
Ef_Out1a	Ef_Out2b	Ef_Ins2b
Ef_Out1b	Ef2_Mix	
Ef2Prm1	Out1_Wet	

---

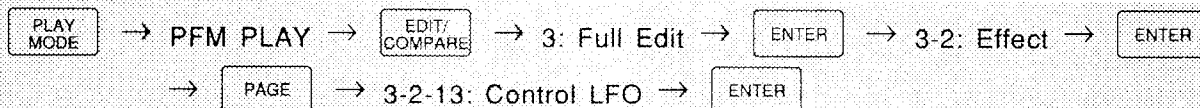
**Min** (Valeur minimum du paramètre)**Plage: 0 à 100**

Détermine la limite inférieure de la plage de contrôle. Un réglage de “0”, par exemple, signifie que lorsque la valeur de changement de commande la plus basse est reçue, le paramètre assigné est également réglé sur sa valeur la plus basse. Un réglage de “50” signifie que la valeur de changement de commande la plus basse règlera le paramètre assigné à environ 50% de sa plage de réglage. (Un paramètre dont la plage de réglage va de 0 à 127 sera, par exemple, réglé sur environ 63.)

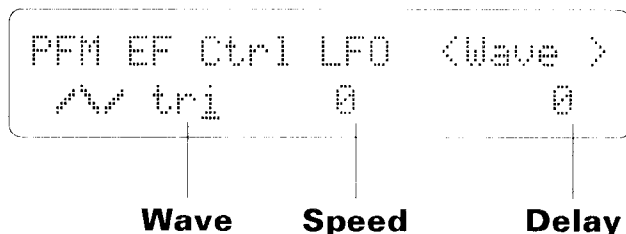
**Max.** (Valeur maximum du paramètre)**Plage: 0 à 100**

Détermine la limite supérieure de la plage de contrôle. Un réglage de “100”, par exemple, signifie que lorsque la valeur de changement de commande la plus haute est reçue, le paramètre assigné est également réglé sur sa valeur la plus élevée. Un réglage de “80” signifie que la valeur de changement de commande la plus haute règlera le paramètre assigné à environ 80% de sa plage de réglage. (Un paramètre dont la plage de réglage va de 0 à 127 sera, par exemple, réglé sur environ 102.)

## 3-2-13: CONTROL LFO



Tous les effets de type modulation (chorus, flanging, etc.) doivent nécessairement être contrôlés par LFO. Le TG500 possède un LFO indépendant pour les effets qui se règle au moyen des paramètres suivants.



### Wave (Forme d'onde du LFO)

**Plage:** tri, dwn, up, sin, S/H, 1tm

Détermine la forme d'onde du LFO des effets.

“tri” = Triangulaire

“up” = Dents de scie ascendantes

“sin” = Sinusoïdale

“dwn” = Dents de scie descendantes

“squ” = Carrée

“S/H” = Echantillon reproduit

“1tm” = Ascendante, 1 fois

### Speed (Vitesse du LFO)

**Plage:** 0 à 99

Fixe la vitesse du LFO des effets.

“0” correspond au réglage de la vitesse la plus lente et produit une vitesse du LFO d'environ 0 Hz. “99” correspond au réglage de la vitesse la plus rapide et produit une vitesse du LFO d'environ 25 Hz.

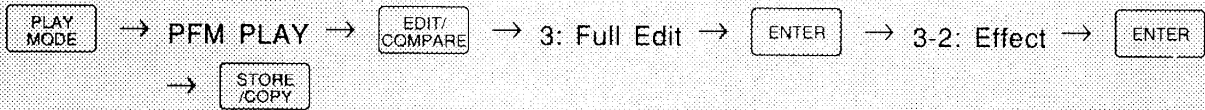
### Delay (Retard initial du LFO)

**Plage:** 0 à 99

Fixe le temps de retard entre le début d'une note et le moment où le LFO des effets entre en action pour l'élément sélectionné.

Le réglage minimum de “0” ne produit aucun retard tandis que le réglage maximum de “99” produit un retard d'approximativement 2,66 secondes avant que le LFO n'entre en action (5,3 secondes avant d'atteindre la profondeur maximale).

## EFFECT DATA COPY



Cette fonction facilite l'édition des voix de percussions en permettant de copier les paramètres d'effet d'une autre combinaison de performance, d'une voix ou d'une configuration Multi sur la combinaison de performance actuellement sélectionnée. Vous pouvez copier une configuration d'effets qui soit proche de ce que vous désirez obtenir puis l'éditer de manière à produire le son requis.

```

PFM EF Copy          fron?
PFM  100:00 Aster
  
```

Déplacez le curseur sur le paramètre de gauche (en appuyant sur la touche [◀]) et utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner le mode contenant les données de voix et d'effet souhaitées ("PFM" = PERFORMANCE, "VCE" = VOICE et MLT" = MULTI). Déplacez le curseur sur le paramètre de droite (en appuyant sur la touche [▶]) et, si une voix ou une combinaison de performance est sélectionnée comme source, utilisez la touche [MEMORY] pour sélectionner la zone de mémoire dans laquelle la voix ou la combinaison de performance source doit être sélectionnée. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner le numéro de voix ou de performance source. Les touches [-1/NO] et [+1/YES] peuvent également être utilisées pour sélectionner le numéro de la configuration Multi source (0 à 15) lorsque "MLT" est sélectionné.

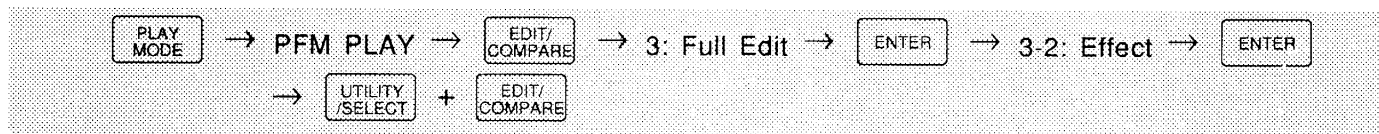
Lorsque la voix, la combinaison de performance ou la configuration Multi source a été sélectionnée, appuyez sur la touche [ENTER]. "Sure?" est affiché sur l'écran.

```

PFM EF Copy          Sure?
PFM  100:00 Aster
  
```

Appuyez sur la touche [+1/YES] pour copier les données d'effet ou appuyez sur [-1/NO] pour annuler l'opération de copie. Lorsque l'opération de copie est terminée, "Completed!" est brièvement affiché sur l'écran puis l'affichage du mode Effect Edit réapparaît.

## EFFECT SIGNAL FLOW DISPLAY



```

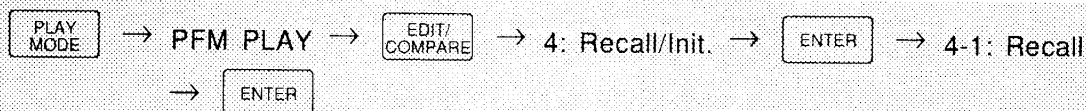
67:Pit & Rev  ====T---
57:EQ + Syn   =====T#7
  
```

Cette fonction offre une indication graphique de la configuration actuelle du système des effets en mode Effect Edit.

Une fois en mode Effect Edit, appuyez sur la touche [EDIT/COMPARE] tout en maintenant la touche [UTILITY/SELECT] pour visualiser le parcours du signal dans le système des effets.

Reportez-vous à la section débutant à la page 251 pour plus de détails sur le système des effets.

## 4-1: RECALL



Si vous n'êtes pas satisfait des résultats des modifications que vous avez apportées à une combinaison de performance ou si vous avez accidentellement perdu la trace des changements que vous avez apportés, utilisez la fonction RECALL pour rappeler les données de la combinaison de performance telles qu'elles étaient avant que vous ne les éditiez de la mémoire tampon du TG500.

PFM Recall  
(CO Aster)

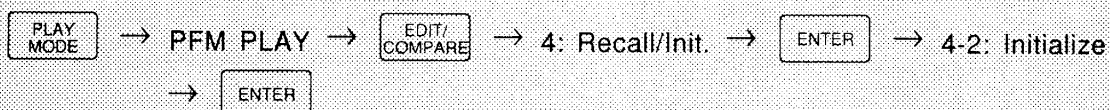
Appuyez sur [ENTER] pour commencer la procédure de rappel. Le message de confirmation suivant apparaît:

PFM Recall                      Sure?  
(CO Aster)

Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez procéder à l'opération de rappel (ce qui a pour conséquence d'effacer toutes les données actuellement éditées) ou appuyez sur [-1/NO] pour annuler.

"Completed!" apparaît brièvement sur l'écran lorsque les données de la combinaison de performance originale ont été rappelées.

## 4-2: INITIALIZE



Lorsque vous voulez programmer une combinaison de performance entièrement neuve plutôt que d'éditer une combinaison existante, utilisez cette fonction pour initialiser tous les paramètres de la combinaison.

PFM Initialize

Appuyez sur [ENTER] pour commencer la procédure d'initialisation. L'affichage de confirmation suivant apparaît:

PFM Initialize      Sure?

Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez procéder à l'opération d'initialisation (ce qui efface toutes les données éditées actuelles) ou appuyez sur [-1/NO] pour annuler.

"Completed!" est affiché brièvement lorsque les données de la combinaison ont été initialisées.

Voir page 283 pour davantage d'informations sur les paramètres d'une combinaison de performance initialisée.

## PERFORMANCE COMPARE



La fonction de comparaison des combinaisons de performance permet de comparer le son d'une combinaison de performance en cours d'édition avec le son de la même combinaison de performance avant qu'elle ne soit éditée.

Pour rappeler temporairement les données originales de la combinaison en cours d'édition, appuyez sur la touche [EDIT/COMPARE]. Le voyant [EDIT] se met à clignoter pour indiquer que le mode de comparaison est engagé. Appuyez une seconde fois sur la touche [EDIT/COMPARE] pour retourner au mode Edit et à la combinaison en cours d'édition.

## PERFORMANCE STORE



Lorsque vous êtes satisfait d'une nouvelle combinaison de performance que vous avez créée en mode Performance Edit, utilisez la fonction Store décrite ci-dessous pour mémoriser votre nouvelle combinaison dans un emplacement de la mémoire interne ou sur carte.

```
PFM STORE 1000:CO Aster
      + 100 :CO Aster
```

Lorsque vous avez terminé d'éditer la combinaison, repassez au mode Performance (en appuyant sur la touche [PLAY MODE]) et, *avant de sélectionner une combinaison différente*, appuyez sur la touche [STORE/COPY]. Vous pouvez alors utiliser les touches [MEMORY], [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'emplacement de mémoire dans lequel votre nouvelle combinaison de performance sera mémorisée.

Lorsque l'emplacement de mémoire a été spécifié, appuyez sur [ENTER] pour commencer la procédure de mémorisation. Le message de confirmation suivant apparaît:

```
PFM STORE 1000:CO Aster
Sure?  + 100 :CO Aster
```

Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez effectivement procéder à l'opération de mémorisation (ce qui effacera toutes les données qui se trouvaient déjà dans l'emplacement de mémoire spécifié) ou appuyez sur [-1/NO] pour annuler.

Lorsque les données de la combinaison ont été mémorisées, "Completed!" apparaît brièvement sur l'écran puis l'affichage du mode Performance Play est rétabli.