

# YAMAHA

Français



**RXS**

**PROGRAMMEUR DE RYTHME NUMERIQUE**

MODE D'EMPLOI

# INTRODUCTION—COMMENT UTILISER CE MANUEL

Félicitations pour votre achat du programmeur de rythme numérique RX5 Yamaha! Votre RX5 a été conçu grâce à plus d'un siècle de recherche et de développement par Yamaha, en utilisant une technologie de musique électronique d'avant-garde, combinée à une connaissance approfondie de l'art de la création musicale. Le RX5 incorpore une commande perfectionnée par micro-ordinateur plus un système numérique de mise en mémoire et de reproduction des sons à modulation par impulsions codées (PCM) de toute première qualité. Vous pourrez, avec le RX5, programmer virtuellement tous les types de modèles rythmiques ainsi que de séquences mélodiques; et, les sons des instruments étant enregistrés numériquement, il est virtuellement impossible de les distinguer de ceux produits par de réels instruments.

Nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel pour utiliser le RX5, afin d'en obtenir des performances et une polyvalence maximum.

Ce manuel commence par la section PRECAUTIONS A PRENDRE qui est très importante. Le chapitre INSTRUMENTS vous présente une introduction aux sons disponibles sur le RX5. Les trois chapitres suivants décrivent la méthode pour créer des modèles, des morceaux et des chaînes de morceaux. Les chapitres suivants MODE contiennent une description intégrale des modes de fonctionnement du RX5. Chaque chapitre comporte une brève DESCRIPTION GENERALE, une liste des TRAVAUX (fonctions) dans ce mode et les détails de chaque TRAVAIL. Si des messages inhabituels apparaissent sur l'affichage à cristaux liquides (LCD) de votre RX5, reportez-vous au chapitre MESSAGES D'ERREUR près de la fin de ce manuel. Finalement, le TABLEAU DE MODELES et le TABLEAU DE MORCEAUX/CHAINES vous permettent de conserver des notes précises écrites des programmes rythmiques que vous avez créés sur votre RX5. Et vous pouvez utiliser le TABLEAU "ENSEMBLE DE RYTHME" pour noter des paramètres d'édition de voix et d'affectation de touches pour un ensemble de rythme complet de 24 instruments que vous avez créé sur votre RX5.

Et maintenant — A votre tour de jouer. Profitez de votre programmeur de rythme numérique RX5 Yamaha!

# TABLE DES MATIERES

|   |    |  |  |
|---|----|--|--|
| <b>INTRODUCTION — COMMENT UTILISER CE MANUEL</b>          |    |  |  |
| <b>PRECAUTIONS A PRENDRE</b> .....                        | 1  |  |  |
| <b>PANNEAU DE COMMANDE</b> .....                          | 2  |  |  |
| <b>PANNEAU ARRIERE/CONNEXIONS</b> .....                   | 4  |  |  |
| <b>INSTRUMENTS</b> .....                                  | 5  |  |  |
| UTILISATION DES INSTRUMENTS DU RX5 .....                  | 5  |  |  |
| VOLUME D'INSTRUMENT .....                                 | 6  |  |  |
| ACCENTS .....   | 6  |  |  |
| FONCTION D'INVERSION .....                                | 6  |  |  |
| FONCTION D'AMORTISSEMENT .....                            | 6  |  |  |
| CARTOUCHE DE DONNEES DE FORME D'ONDE .....                | 7  |  |  |
| AFFECTATION D'AUTRES VOIX AUX TOUCHES D'INSTRUMENTS ..... | 8  |  |  |
| <b>FONCTIONS DE MODELES</b> .....                         | 9  |  |  |
| DESCRIPTION GENERALE .....                                | 9  |  |  |
| ENTREE DANS LE MODE DE MODELE .....                       | 9  |  |  |
| SELECTION D'UN MODELE .....                               | 9  |  |  |
| REPRODUCTION D'UN MODELE .....                            | 9  |  |  |
| MODE D'ECRITURE EN TEMPS REEL .....                       | 10 |  |  |
| MODE D'ECRITURE PAR ETAPE .....                           | 11 |  |  |
| EFFACEMENT D'UN MODELE/INSTRUMENT .....                   | 12 |  |  |
| FONCTION DE QUANTIFICATION .....                          | 13 |  |  |
| FONCTION DE TEMPO .....                                   | 15 |  |  |
| FONCTION DE BATTEMENT .....                               | 15 |  |  |
| FONCTION DE CADENCE .....                                 | 16 |  |  |
| COPIE/ADDITION DE MODELE .....                            | 16 |  |  |
| EDITION D'UN MODELE .....                                 | 17 |  |  |
| VERIFICATION DE LA MEMOIRE DE MODELE .....                | 20 |  |  |
| <b>FONCTIONS DE MORCEAUX</b> .....                        | 21 |  |  |
| DESCRIPTION GENERALE .....                                | 21 |  |  |
| PASSAGE DANS LE MODE DE MORCEAU .....                     | 21 |  |  |
| SELECTION D'UN MORCEAU .....                              | 21 |  |  |
| REPRODUCTION D'UN MORCEAU .....                           | 21 |  |  |
| REPRODUCTION REPETEE D'UN MORCEAU .....                   | 22 |  |  |
| MODE D'EDITION DE MORCEAU .....                           | 22 |  |  |
| FONCTION D'INSERTION .....                                | 23 |  |  |
| FONCTION DE SUPPRESSION .....                             | 24 |  |  |
| FONCTION DE COPIE DE PARTIE .....                         | 24 |  |  |
| REPETITIONS .....   | 26 |  |  |
| FONCTION DE CHANGEMENT DE TEMPO .....                     | 27 |  |  |
| FONCTION DE CHANGEMENT DE VOLUME .....                    | 27 |  |  |
| COPIE DE MORCEAU .....                                    | 28 |  |  |
| EFFACEMENT D'UN MORCEAU .....                             | 29 |  |  |
| VERIFICATION DE LA MEMOIRE DE MORCEAUX .....              | 29 |  |  |
| TRAVAIL NO. 01: RECHERCHE DE REPERE .....                 | 30 |  |  |
| TRAVAIL NO. 02: POSE D'UN REPERE .....                    | 31 |  |  |
| TRAVAIL NO. 03: NOM D'UN MORCEAU .....                    | 31 |  |  |
| TRAVAIL NO. 04: TEMPO INITIAL .....                       | 32 |  |  |
| <b>MODE DE CHAINE DE MORCEAUX</b> .....                   | 33 |  |  |
| DESCRIPTION GENERALE .....                                | 33 |  |  |
| TRAVAUX .....   | 33 |  |  |
| PASSAGE DANS LE MODE DE CHAINE DE MORCEAUX .....          | 33 |  |  |
| TRAVAIL NO. 01: REPRODUCTION D'UN CHAINE .....            | 33 |  |  |
| TRAVAIL NO. 02: EDITION D'UNE CHAINE .....                | 34 |  |  |
| TRAVAIL NO. 03: NOM D'UNE CHAINE .....                    | 34 |  |  |
| TRAVAIL NO. 04: EFFACEMENT D'UNE CHAINE .....             | 35 |  |  |
| <b>MODE D'EDITION DE VOIX</b> .....                       | 36 |  |  |
| DESCRIPTION GENERALE .....                                | 36 |  |  |
| TRAVAUX .....   | 36 |  |  |
| PASSAGE DANS LE MODE D'EDITION DE VOIX .....              | 36 |  |  |
| TRAVAIL NO. 01: SELECTION D'UNE VOIX POUR L'EDITION ..... | 36 |  |  |
| TRAVAIL NO. 02: EDITION DE DIAPASON .....                 | 37 |  |  |
| TRAVAIL NO. 03: EDITION D'ENVELOPPE .....                 | 37 |  |  |
| TRAVAIL NO. 04: TAUX/GAMME DE COURBURE .....              | 39 |  |  |
| TRAVAIL NO. 05: NIVEAU DE VOIX .....                      | 39 |  |  |
| TRAVAIL NO. 06: ACTIVATION/DESACTIVATION DE BOUCLE .....  | 40 |  |  |
| TRAVAIL NO. 07: MISE EN MEMOIRE DE VOIX .....             | 40 |  |  |
| TRAVAIL NO. 08: REINITIALISATION DE VOIX .....            | 40 |  |  |
| TRAVAIL NO. 09: RAPPEL D'EDITION .....                    | 41 |  |  |
| COMPARAISON D'EDITION .....                               | 42 |  |  |
| <b>MODE D'AFFECTATION DE TOUCHE</b> .....                 | 43 |  |  |
| DESCRIPTION GENERALE .....                                | 43 |  |  |
| TRAVAUX .....   | 43 |  |  |
| PASSAGE DANS LE MODE D'AFFECTATION DE TOUCHE .....        | 43 |  |  |
| TRAVAIL NO. 01: AFFECTATION DE VOIX .....                 | 43 |  |  |
| TRAVAIL NO. 02: AFFECTATION DE PARAMETRE .....            | 44 |  |  |
| TRAVAIL NO. 03: VOIX MULTIPLE .....                       | 45 |  |  |
| TRAVAIL NO. 04: ETAPE MULTIPLE .....                      | 47 |  |  |
| TRAVAIL NO. 05: NIVEAUX D'ACCENT .....                    | 47 |  |  |
| TRAVAIL NO. 06: AFFECTATION DU CANAL DE SORTIE .....      | 47 |  |  |
| TRAVAIL NO. 07: SAUVEGARDE DE DONNEES DE TOUCHE .....     | 48 |  |  |
| TRAVAIL NO. 08: CHARGEMENT DE DONNEES DE TOUCHES .....    | 48 |  |  |
| TRAVAIL NO. 09: COPIE DE VOIX .....                       | 49 |  |  |

|   |    |  |    |
|---|----|--|----|
| <b>MODE DE CARTOUCHE</b> .....                          | 50 | TRAVAIL NO. 08: NUMERO DE DISPOSITIF .....     | 69 |
| DESCRIPTION GENERALE .....                              | 50 | TRAVAIL NO. 09: RECEPTION DE MASSE .....       | 70 |
| TRAVAUX .....   | 50 | TRAVAIL NO. 10: TRANSMISSION DE MASSE .....    | 70 |
| PASSAGE DANS LE MODE DE CARTOUCHE .....                 | 50 | <b>MESSAGES D'ERREUR</b> .....                 | 71 |
| SAUVEGARDE DE DONNEES .....                             | 50 | MESSAGES D'ERREUR GENERALE .....               | 72 |
| CHARGEMENT DE DONNEES .....                             | 52 | MESSAGES D'ERREUR DU MODE CARTOUCHE .....      | 73 |
| VERIFICATION DES DONNEES .....                          | 53 | MESSAGES D'ERREUR DU MODE CASSETTE .....       | 73 |
| FORMATAGE .....   | 54 | <b>CARACTERISTIQUES TECHNIQUES</b> .....       | 74 |
| <b>MODE DE CASSETTE</b> .....                           | 55 | <b>ORGANIGRAMME DE L'EDITION DE VOIX</b> ..... | 75 |
| DESCRIPTION GENERALE .....                              | 55 | <b>TABLEAU DE MISE EN APPLICATIONS MIDI</b>    |    |
| TRAVAUX .....   | 55 | <b>TABLEAU DE MODELE DU RX5</b>                |    |
| PASSAGE DANS LE MODE CASSETTE .....                     | 55 | <b>TABLEAU DE MORCEAU/CHAINE DU RX5</b>        |    |
| SAUVEGARDE DE DONNEES .....                             | 55 | <b>TABLEAU "D'ENSEMBLE DE RYTHME" DU RX5</b>   |    |
| CHARGEMENT DE DONNEES .....                             | 56 |  |    |
| VERIFICATION DES DONNEES .....                          | 58 |  |    |
| <b>MODE DE SYNCHRONISATION</b> .....                    | 60 |  |    |
| DESCRIPTION GENERALE .....                              | 60 |  |    |
| SELECTION DES MODES DE SYNCHRONISATION .....            | 60 |  |    |
| APPLICATIONS DE SYNCHRONISATION DE BANDE .....          | 61 |  |    |
| <b>MODE UTILITAIRE</b> .....                            | 62 |  |    |
| DESCRIPTION GENERALE .....                              | 62 |  |    |
| TRAVAUX .....   | 62 |  |    |
| PASSAGE DANS LE MODE UTILITAIRE .....                   | 62 |  |    |
| TRAVAIL NO. 01: MEMOIRE DE MODELES RESTANT .....        | 62 |  |    |
| TRAVAIL NO. 02: MEMOIRE DE MORCEAUX RESTANT .....       | 62 |  |    |
| TRAVAIL NO. 03: PROTECTION DE LA MEMOIRE .....          | 62 |  |    |
| TRAVAIL NO. 04: CHANGEMENT DE VOIX .....                | 63 |  |    |
| TRAVAIL NO. 05: EFFACEMENT DE TOUS LES MODELES .....    | 63 |  |    |
| TRAVAIL NO. 06: EFFACEMENT DE TOUS LES MORCEAUX .....   | 64 |  |    |
| <b>MODE MIDI</b> .....                                  | 65 |  |    |
| DESCRIPTION GENERALE .....                              | 65 |  |    |
| TRAVAUX .....   | 66 |  |    |
| PASSAGE DANS LE MODE MIDI .....                         | 66 |  |    |
| TRAVAIL NO. 01: MESSAGE DE CANAL .....                  | 66 |  |    |
| TRAVAIL NO. 02: CANAL DE RECEPTION .....                | 66 |  |    |
| TRAVAIL NO. 03: CANAL DE TRANSMISSION .....             | 67 |  |    |
| TRAVAIL NO. 04: AFFECTATION DE NUMERO DE NOTE .....     | 67 |  |    |
| TRAVAIL NO. 05: REINITIALISATION DE NOTE .....          | 68 |  |    |
| TRAVAIL NO. 06: VITESSE DU GENERATEUR D'ENVELOPPE ..... | 69 |  |    |
| TRAVAIL NO. 07: TEMPS DE PORTE .....                    | 69 |  |    |

# PRECAUTIONS A PRENDRE

- Eviter de placer le RX5 dans des endroits exposés aux rayons directs du soleil ou soumis à de fortes températures, à une humidité excessivement élevée ou faible, à une grande concentration de poussière ou à des vibrations.
- Toujours connecter le RX5 à une prise secteur conforme aux spécifications d'alimentation indiquées sur le convertisseur d'alimentation 12 volts PA-1210 qui lui est joint.
- S'il y a un risque de foudre, pendant un orage, couper l'alimentation du RX5 et débrancher la fiche de la prise murale.
- Toujours effectuer correctement toutes les connexions, comme indiqué dans la section PANNEAU ARRIERE/CONNEXIONS.
- Mettre hors circuit tous les appareils avant d'effectuer les connexions, afin d'éviter d'endommager les haut-parleurs et autres appareils de reproduction.
- Ne pas appliquer de force excessive pendant la manipulation des commutateurs et boutons.
- Afin d'éviter de casser des câbles et de provoquer un court-circuit, toujours débrancher les connecteurs en tenant leur fiche — et NON PAS leur câble.
- Débrancher la fiche d'alimentation de la prise secteur murale si l'unité ne doit pas être utilisée pendant longtemps.
- Débrancher toutes les fiches et toutes les connexions si l'unité doit être transportée, afin d'éviter d'endommager les câbles et les jacks.
- Ne pas utiliser de solvant ou des diluants, pour nettoyer l'unité. Ne pas utiliser d'insecticides ou d'autres produits en aérosol sous pression à proximité de l'unité. Essuyer l'extérieur avec un chiffon doux imprégné de détergent doux, puis l'essuyer avec un tissu doux.

## EFFETS SUR D'AUTRES APPAREILS ELECTRIQUES

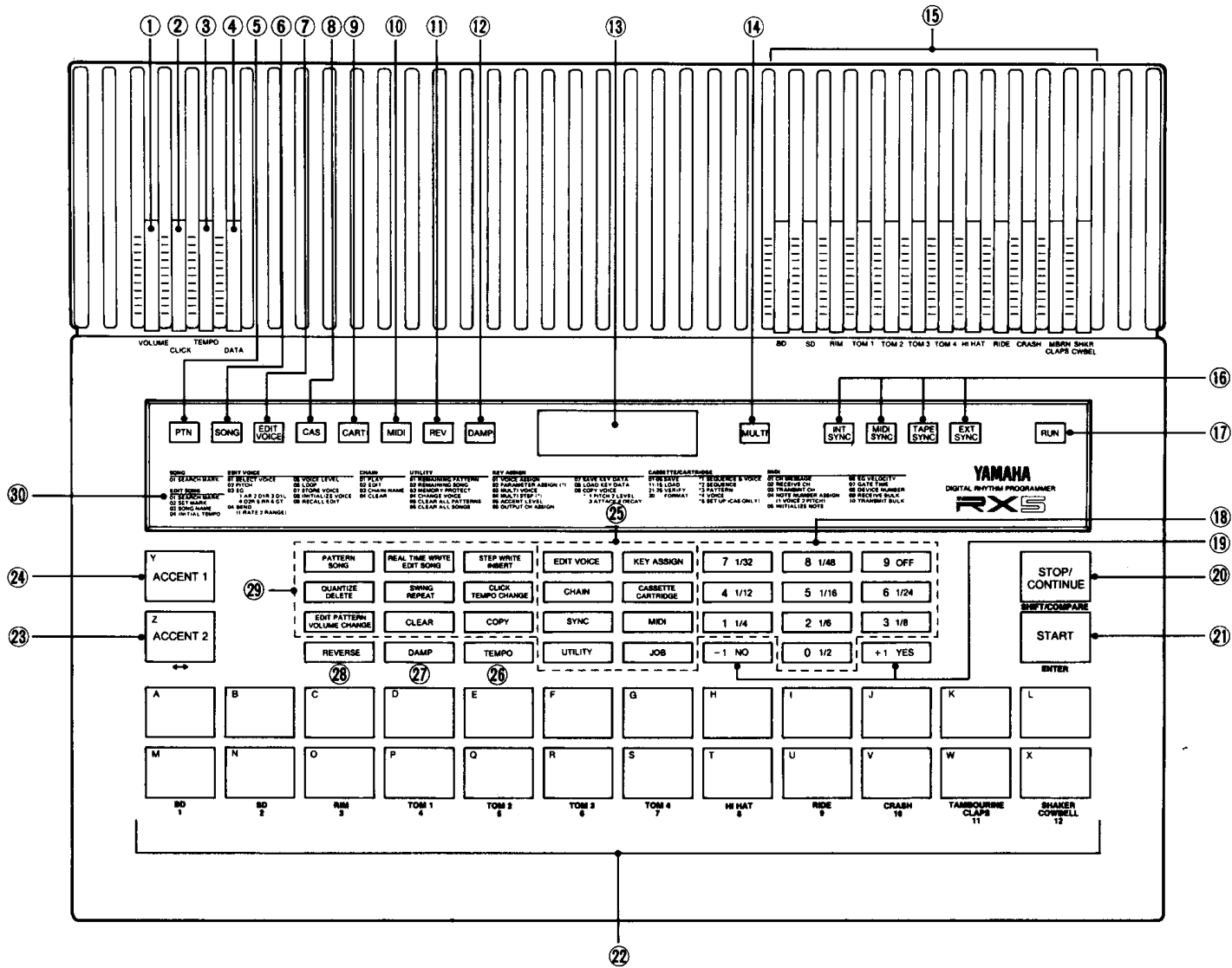
Cette unité incorporant un circuit numérique, l'utilisation t un suffisamment les unité affectées afin d'éliminer le problème. C'est également une bonne idée d'utiliser des filtres de ligne séparés sur chaque appareil.

Litiumbatteri!  
Bör endast bytas av servicepersonal.

VAROITUS!  
Lithiumparisto. Räjähdyksvaara.  
Pariston saa vaihtaa ainoastaan alan ammattimies.

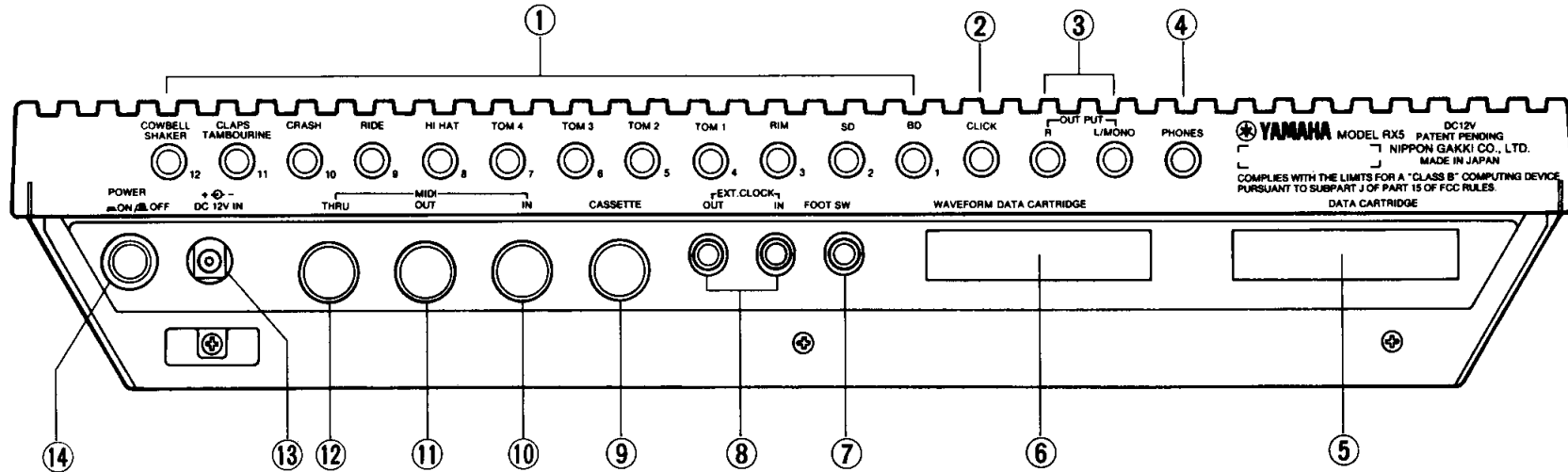
ADVARSEL!  
Lithiumbatteri!  
Ekspløsningsfare. Udskiftning må kun foretages af en sagkyndig, — og som beskrevet i servicemanualen.

# PANNEAU DE COMMANDE



1. **Commande de volume principal (MASTER VOLUME)**. Elle commande UNIQUEMENT le niveau global des sorties audio stéréo et casque.
2. **Commande de volume de battement (CLICK VOLUME)**.
3. **Curseur de TEMPO**. Lorsque ce curseur est déplacé, le tempo saute à la valeur correspondant à la position du curseur.
4. **Curseur d'entrée de données (DATA ENTRY)** — pour le réglage de toutes les valeurs de paramètres. Lorsque ce curseur est déplacé, le paramètre sélectionné saute à la valeur correspondant à la position du curseur.
5. **LED "PTN"** — s'allume lorsqu'un modèle est reproduit ou enregistré.
6. **LED "SONG"** — s'allume lorsqu'un morceau est reproduit ou édité.
7. **LED "EDIT VOICE"** — s'allume lorsqu'une voix est éditée.
8. **LED "CAS"** — s'allume lorsque le mode cassette est utilisé.
9. **LED "CART"** — s'allume lorsque le mode cartouche est utilisé.
10. **LED "MIDI"** — s'allume lorsque le mode MIDI est utilisé.
11. **LED "REV"** — s'allume lorsque la fonction d'inversion est utilisée.
12. **LED "DAMP"** — s'allume lorsque la fonction d'amortissement est utilisée.
13. **LCD (affichage à cristaux liquides)** — indique les informations concernant le statut actuel du RX5. Eclairage arrière, 16 caractères x 2 lignes.
14. **LED "MULTI"** — s'allume lorsque le mode multiple est utilisé.
15. **Commandes de volume d'instrument (INSTRUMENT VOLUME)** — pour régler les niveaux individuels des sorties 1 à 12.
16. **LED "SYNC"** — s'allument lorsque la synchronisation du RX5 est réglée sur horloge interne (INT. SYNC), horloge MIDI externe (MIDI SYNC), synchronisation de bande externe (TAPE SYNC) ou synchronisation non-MIDI externe (EXT SYNC).
17. **LED "RUN"** — s'allume lorsqu'un modèle, un morceau ou une chaîne est reproduit ou lorsqu'un modèle est enregistré.
18. **Clavier de touches numériques** — pour régler toutes les valeurs des paramètres et sélectionner les numéros des travaux, des modèles, des morceaux et des chaînes.
19. **Touches "-1/NO" et "+1/YES"** — pour régler les valeurs des paramètres, les numéros des modèles, les voix et toutes les entrées non (NO) et oui (YES). Dans la plupart des opérations d'entrée de données, appuyer sur l'une de ces touches et la relâcher pour changer les données par étape, ou maintenir enfoncée une touche pour un changement rapide et continu des données.
20. **Touche d'arrêt/reprise (STOP/CONTINUE)** — pour arrêter un enregistrement ou une reproduction ou pour reprendre une reproduction. Fonctionne également comme touche de comparaison d'édition (EDIT COMPARE) (pendant l'édition de voix) et touche de sélection (SHIFT) (lors de l'écriture de noms de morceaux, de noms de chaînes ou de repères de recherche).
21. **Touche de démarrage (START)** — démarre la reproduction et l'enregistrement. Fonctionne également comme touche d'entrée (ENTER) (lors de l'entrée de données telles que de nouvelles valeurs de paramètres).
22. **Touches d'instruments** — de A à X, disposées en 12 paires, correspondant aux 12 canaux de sortie. Egalement utilisées pour entrer des lettres (de A à X) pour des noms de morceaux, des noms de chaînes et des repères de recherche.
23. **Touche ACCENT 2** — ajoute un changement de niveau programmé à n'importe quelle voix. Fonctionne également comme touche de déplacement du curseur (CURSOR MOVE) et pour entrer la lettre Z dans des noms de morceaux, des noms de chaînes et des repères de recherche.
24. **Touche ACCENT 1** — ajoute un changement de niveau programmé à n'importe quelle voix. Fonctionne également pour entrer la lettre Y dans des noms de morceaux, des noms de chaînes et des repères de recherche.
25. **Touches de mode/travail (MODE/JOB)** — pour sélectionner les modes et les travaux.
26. **Touche TEMPO** — pour régler le tempo.
27. **Touche d'amortissement (DAMP)** — pour amortir des sons maintenus. Egalement utilisée comme touche de point (PERIOD) lors de l'entrée d'un nom de morceau, d'un nom de chaîne ou d'un repère de recherche.
28. **Touche d'inversion (REVERSE)** — inverse tous les sons d'instruments. Egalement utilisée comme touche d'espace (SPACE) lors de l'entrée d'un nom de morceau, d'un nom de chaîne ou d'un repère de recherche.
29. **Touches de fonctions de morceau/modèle (SONG/PATTERN)** — Se reporter aux chapitres FONCTIONS DE MODELES et FONCTIONS DE MORCEAUX pour plus de détails.
30. **Tableau des travaux (JOB TABLE)** — Indique les listes de tous les travaux disponibles, sous les rubriques de modes.

# PANNEAU ARRIERE/CONNEXIONS



1. **Sorties audio individuelles.** Pour les canaux de sortie 1 à 12. Le nom de l'instrument sur chaque sortie correspond aux voix internes du RX5.
2. **Sortie de battement (CLICK).** Pour contrôler le signal de battement (métronome).
3. **Sorties audio stéréo.** Pour un contrôle stéréo du RX5. Les positions stéréo sont fixées pour chacun des 12 canaux de sortie. Si un câble est connecté SEULEMENT à la sortie L/MONO, le RX5 peut être contrôlé en mono.
4. **Sortie de casque (PHONES).** Pour contrôler le RX5 avec un casque stéréo.
5. **Fente de cartouche de données (DATA CARTRIDGE).** Pour la cartouche de données RAM4 Yamaha..PA6. Fente de cartouche de données de forme d'onde (WAVEFORM DATA CARTRIDGE). Pour la cartouche de données de forme d'onde Yamaha.
7. **Connexion d'interrupteur au pied (FOOT SW).** Pour un interrupteur au pied Yamaha qui peut être utilisé pour commander les fonctions d'arrêt et de démarrage du RX5.
8. **Connecteurs d'entrée (IN) et sortie (OUT) d'horloge externe (EXTERNAL CLOCK).** Pour la transmission et la réception de signaux d'horloge, lors de l'utilisation du RX5 avec des dispositifs externes non-MIDI comme des séquenceurs ou d'autres machines de rythme.
9. **Interface de cassette (CASSETTE).** Pour la connexion à un magnétocassette, lors de la sauvegarde et du chargement de données. Egalement utilisée lors de l'enregistrement ou de la réception de signaux de synchronisation de bande.
10. **Connecteur MIDI IN.** Pour une réception de signaux MIDI, comme par exemple lorsque le RX5 est commandé par un séquenceur ou un clavier MIDI externe.
11. **Connecteur MIDI OUT.** Pour la transmission de signaux MIDI, comme par exemple lorsque le RX5 commande un séquenceur ou un clavier MIDI externe, ou pour l'envoi de données en masse vers un autre RX5.
12. **Connecteur MIDI THRU.** Les signaux MIDI reçus au connecteur MIDI IN seront transmis sans changement par ce connecteur, vers un autre dispositif MIDI, lorsque le RX5 fait partie d'une chaîne de dispositifs MIDI.
13. **Entrée CC 12 Volts (DC 12V IN).** Pour une alimentation à partir de l'unité PA-1210 Yamaha.
14. **Interrupteur d'alimentation (POWER ON/OFF).**



# INSTRUMENTS

**REMARQUE:** Une brève impulsion de sortie apparaît aux sorties du RX5 lorsque l'alimentation est initialement mise sous tension. Afin d'éviter la possibilité qu'elle n'endommage le système de haut-parleurs, mettre tout d'abord le RX5, puis le système sonore sous tension.

## UTILISATION DES INSTRUMENTS DU RX5

Il est possible de jouer des instruments du RX5 en temps réel (sans programmer de modèles ou de morceaux) en frappant sur les touches d'instruments noires. En utilisant soit un casque branché au jack PHONES, soit un système sonore connectés aux sorties audio stéréo ou les sorties audio individuelles du RX5, mettez le RX5 sous tension et frappez l'une des touches d'instruments noires tout en réglant la commande de volume principal (MASTER VOLUME) et/ou les commandes de volume d'instrument

(INSTRUMENT VOLUME) jusqu'à ce que vous entendiez les instruments du RX5 à un niveau d'écoute confortable.

Vous pouvez maintenant "jouer" toutes les touches d'instruments pour vous familiariser avec leur son. Les sons que vous entendrez initialement proviendront des voix internes du RX5. Ils sont préaffectés aux touches d'instruments comme indiqué dans le tableau suivant.

### TOUCHES D'INSTRUMENTS ET VOIX INTERNE

|             |              |           |                |                |                |                |                 |             |                |            |         |
|-------------|--------------|-----------|----------------|----------------|----------------|----------------|-----------------|-------------|----------------|------------|---------|
| BASS DRUM 2 | SNARE DRUM 2 | RIMSHOT 2 | ELECTRIC TOM 1 | ELECTRIC TOM 2 | ELECTRIC TOM 3 | ELECTRIC TOM 4 | HI HAT (OPEN)   | RIDE (EDGE) | CHINESE CYMBAL | TAMBOURINE | SHAKER  |
| A           | B            | C         | D              | E              | F              | G              | H               | I           | J              | K          | L       |
| M           | N            | O         | P              | Q              | R              | S              | T               | U           | V              | W          | X       |
| BASS DRUM 1 | SNARE DRUM 1 | RIMSHOT 1 | TOM 1          | TOM 2          | TOM 3          | TOM 4          | HI HAT (CLOSED) | RIDE (CUP)  | CRASH          | CLAPS      | COWBELL |

Si vous utilisez les sorties stéréo du RX5, vous verrez que les instruments sont panoramiés sur différentes positions dans le champ stéréo. Chaque paire de touches d'instruments (c'est-à-dire chaque canal de sortie) a une position panoramique stéréo réglée. Si vous utilisez les sorties individuelles, vous pouvez, bien sûr, utiliser les commandes de panoramique de votre table de mixage pour panoramié les instruments sur toute position désirée. Le tableau suivant indique les positions stéréo

correspondant à chaque paire de touches d'instruments.

- Les positions stéréo sont indiquées par des nombres. 15 signifie GAUCHE, 1 signifie DROITE et les autres nombres sont espacés également entre ces deux positions (8 signifie CENTRE). Ils sont équivalents aux numéros 1/15 à 15/1 sur les programmeurs de rythme numériques RX11 et RX15 Yamaha.

### POSITIONS STEREO DES CANAUX DE SORTIE

|                       |   |   |   |    |    |   |   |    |   |    |    |    |
|-----------------------|---|---|---|----|----|---|---|----|---|----|----|----|
| TOUCHES D'INSTRUMENTS | A | B | C | D  | E  | F | G | H  | I | J  | K  | L  |
|                       | M | N | O | P  | Q  | R | S | T  | U | V  | W  | X  |
| CANAUX DE SORTIE      | 1 | 2 | 3 | 4  | 5  | 6 | 7 | 8  | 9 | 10 | 11 | 12 |
| POSITION STEREO       | 8 | 9 | 9 | 12 | 10 | 6 | 4 | 13 | 3 | 11 | 5  | 8  |

Jusqu'à 12 sons peuvent être reproduits simultanément sur le RX5. Si vous appuyez sur deux touches d'instruments de la même paire (par exemple A et M, ou L et X) vous n'entendrez qu'un seul son, car un seul son peut être sorti de chacun des 12 canaux de sortie du RX5.

## VOLUME D'INSTRUMENT

Vous pouvez régler le volume de sortie de chaque paire de touches d'instruments (A et M, B et N, etc.) et équilibrer le son d'ensemble du RX5 en utilisant les commandes INSTRUMENT VOLUME.

- Le niveau de chaque voix peut être programmé indépendamment du réglage des commandes INSTRUMENT VOLUME. Reportez-vous à "EDITION DE VOIX — TRAVAIL No. 05".
- Le niveau de chaque touche d'instrument peut également être indépendamment programmé. Reportez-vous à "AFFECTATION DE TOUCHE — TRAVAIL No. 02".

## ACCENTS

En appuyant sur une touche d'instrument tout en maintenant enfoncée l'une des touches **ACCENT** vertes, l'on fait résonner cet instrument à son niveau ACCENT 1 ou ACCENT 2. Cela s'applique que le RX5 soit utilisé en temps réel ou programmé sur le mode soit d'écriture en temps réel soit d'écriture par étape. Les accents vous permettent d'ajouter une dynamique naturelle à vos modèles de rythme. Deux niveaux d'accent peuvent être réglés pour chaque touche d'instrument. Reportez-vous à "AFFECTATION DE TOUCHE — TRAVAIL No. 05".

## FONCTION D'INVERSION

Une pression sur la touche d'inversion vous permet de jouer n'importe laquelle des voix du RX5 à l'envers. Cela s'applique que le RX5 soit utilisé en temps réel ou programmé sur le mode soit d'écriture en temps réel soit d'écriture par étape. Lorsque la touche d'inversion est activée, sa LED est allumée.

**REMARQUE:** Lorsque la fonction d'inversion est utilisée, une voix est reproduite avec ses valeurs de paramètre de générateur d'enveloppe (E.G.) originales (bien qu'inversées évidemment) même si ces valeurs ont été éditées en utilisant "EDITION DE VOIX — TRAVAIL No. 03". La fonction d'inversion N'inverse PAS les paramètres de courbure de diapason (reportez-vous à "EDITION DE VOIX — TRAVAIL No. 04), de sorte que si la voix se courbe VERS LE HAUT dans le diapason, elle fera de même lorsqu'elle est inversée.

## FONCTION D'AMORTISSEMENT

La fonction d'amortissement vous permet d'amortir des sons maintenus, un effet particulièrement réaliste lorsqu'il est utilisé avec des cymbales. Cette fonction peut également être utilisée lorsque le RX5 est dans le mode d'écriture en temps réel (reportez-vous à MODE D'ECRITURE EN TEMPS REEL dans le chapitre FONCTIONS DE MODELES). Voici la procédure à suivre pour arrêter des sons:

1. Enregistrez un modèle, par la méthode d'écriture en temps réel ou par étape.
2. Appuyez sur la touche **SONG/PATTERN** pour passer dans le mode de modèle, puis appuyez sur les touches **REAL TIME WRITE** et **START**. Vous pouvez maintenant écouter le modèle que vous avez écrit.
3. Appuyez sur la touche **DAMP**. La LED "DAMP" s'allume.
4. Vous pouvez maintenant amortir n'importe quelle note du modèle, en appuyant sur la touche d'instrument appropriée. Si vous appuyez, par exemple, sur la touche **CRASH** juste après qu'un son de fracas de cymbales est entendu, le son sera amorti exactement au point où vous avez appuyé sur la touche **CRASH**. Lorsque la reproduction de modèle se recycle, vous entendrez l'effet de l'amortissement.

**REMARQUE:** La fonction d'amortissement dépend du taux de quantification. (Reportez-vous à la section QUANTIFICATION du chapitre FONCTIONS DE MODELES). Le point d'amortissement sera déplacé à la division de quantification la plus proche. Si vous amortissez une note pendant la première moitié de la PREMIERE division de quantification suivant le début de la note, la note sera effacée. Il est donc recommandé de désactiver la fonction de quantification pour un amortissement en "temps libre".

5. Appuyez de nouveau sur la touche **DAMP** pour sortir de la fonction d'amortissement. La LED "DAMP" s'éteint: Le RX5 reste sur le mode d'écriture en temps réel. Vous pouvez alors sortir de ce mode de la manière normale, ou entrer d'autres notes qui peuvent également être amorties (retournez à l'étape 3 ci-dessus).
- La fonction d'amortissement peut aussi être commandée depuis un clavier MIDI externe. Le chapitre MODE MIDI décrit comment commander le RX5 depuis un clavier MIDI. La fonction d'amortissement peut être commandée comme suit:
    1. Connectez la sortie MIDI OUT du clavier MIDI à l'entrée MIDI IN du RX5. Réglez le RX5 de sorte que vous puissiez "jouer" depuis le clavier MIDI. Reportez-vous à "MIDI — TRAVAIL No. 04".
    2. Commencez à écrire un modèle dans le mode de temps réel.
    3. Appuyez sur la touche **DAMP**. La LED "DAMP" s'allume.

Maintenant, lorsque vous "jouez" sur le RX5 depuis le clavier MIDI, il recevra des signaux "NOTE OFF" ainsi que des signaux "NOTE ON". Lorsqu'il reçoit un signal "NOTE OFF" (lorsque vous relâchez une touche), le son de l'instrument sera amorti. Cette caractéristique peut être tout particulièrement intéressante si, par exemple, vous utilisez le RX5 sur son mode de note accordable (reportez-vous à "MIDI — TRAVAIL No. 4") pour reproduire une voix basse électrique — vous pouvez reproduire des notes clairement articulées, qui sont maintenues aussi longtemps que vous appuyez sur une touche, exactement comme avec une basse réelle (mais vérifiez la REMARQUE suivante pour faire cela!).

**REMARQUE:** La fonction d'amortissement dépend du taux de quantification. (Reportez-vous à la section QUANTIFICATION du chapitre FONCTIONS DE MODELES). Le point d'amortissement sera déplacé à la division de quantification la plus proche. Si vous amortissez (relâchez) une note pendant la première moitié de la PREMIERE division de quantification suivant le début de la note, le signal "NOTE OFF" sera ignoré. Il est donc recommandé de désactiver la fonction de quantification pour un amortissement en "temps libre".

4. Appuyez de nouveau sur la touche **DAMP** pour sortir de la fonction d'amortissement. La LED "DAMP" s'éteint. Le RX5 reste dans le mode d'écriture en temps réel. Vous pouvez alors sortir de ce mode de la manière normale, ou entrer d'autres notes de

la manière normale. Vous pouvez appuyer à nouveau sur la touche **DAMP**, à n'importe quel moment, dans le mode de temps réel, pour activer le mode d'amortissement.

**REMARQUE:** Lorsque vous utilisez la fonction d'amortissement, vous NE pouvez PAS entrer de nouvelles notes, bien que le RX5 soit dans le mode d'écriture en temps réel. Vous pouvez cependant effacer des notes pendant la fonction d'amortissement.

## CARTOUCHE DE DONNEES DE FORME D'ONDE

Le RX5 est équipé d'une cartouche de données de forme d'onde Yamaha comme accessoire standard. Cette cartouche contient 28 voix supplémentaires, indiquées ci-dessous, qui peut être affectées à n'importe quelles touches d'instruments du RX5.

### LISTE DES VOIX DE CARTOUCHE DE DONNEES DE FORME D'ONDE

|            |                                  |
|------------|----------------------------------|
| 1: SD      | Caisse claire                    |
| 2: BD      | Grosse caisse                    |
| 3: CgaHMT  | Conga (assourdie)                |
| 4: CgaHOP  | Conga (libre)                    |
| 5: CgaLO   | Conga (basse)                    |
| 6: BgoHI   | Bongo (haut)                     |
| 7: BgoLO   | Bongo (bas)                      |
| 8: TimbIH  | Timbale (haute)                  |
| 9: TimbIL  | Timbale (basse)                  |
| 10: AgoHI  | Agogo (haut)                     |
| 11: AgoLO  | Agogo (bas)                      |
| 12: Cuica  | Cuica                            |
| 13: Cstnt  | Castagnettes                     |
| 14: Whstl  | Sifflet                          |
| 15: Timpn  | Timbale à clefs                  |
| 16: GlcCsh | Effet de bris de verre           |
| 17: Gun    | Effet de coup de canon           |
| 18: FMprc1 | Percussions-synth (hautes)       |
| 19: FMprc2 | Percussions-synth (médium)       |
| 20: FMprc3 | Percussions-synth (basses)       |
| 21: EbassH | Guitare basse électrique (haute) |
| 22: EbassL | Guitare basse électrique (basse) |
| 23: DXorch | Orchestre-synth                  |
| 24: DXmrb  | Marimba-synth                    |
| 25: DXclav | Clavinet-synth                   |
| 26: Hey    | Son vocal                        |
| 27: Wao    | Son vocal                        |
| 28: Ooo    | Son vocal                        |

La cartouche doit être insérée dans la fente de cartouche de données de forme d'onde (WAVEFORM DATA CARTRIDGE) située sur le panneau arrière du RX5 lorsque l'alimentation est coupée. Mettez ensuite le RX5 sous tension.

Si c'est la première fois que vous insérez une cartouche de données de forme d'onde, ou si vous avez inséré une cartouche de données de forme d'onde différente de celle qui avait été précédemment insérée, l'affichage LCD indique:

Different Crt !!  
Init Crt Voice?

Vous pouvez alors choisir soit d'accepter les voix de la nouvelle cartouche, soit de conserver les voix qui sont maintenant dans la mémoire d'édition de voix du RX5 (qui viennent de la cartouche qui avait été précédemment utilisée).

Si vous NE DESIREZ PAS accepter les voix de la nouvelle cartouche, appuyez sur la touche -1/NO. Le RX5 retourne au mode de sélection de modèles.

Si vous DESIREZ accepter les voix de la nouvelle cartouche, appuyez sur la touche +1/YES. L'affichage LCD indique:

Different Crt !!  
Are you sure ?

Vous avez alors encore la possibilité d'annuler les voix de la nouvelle cartouche en appuyant sur la touche -1/NO. Pour accepter les voix de la nouvelle cartouche, appuyez à nouveau sur la touche +1/YES. Le RX5 retourne au mode de sélection de modèles.

Reportez-vous à la section suivante pour les détails concernant la manière dont vous pouvez affecter les voix de la cartouche aux touches d'instruments.

**REMARQUE:** Si vous mettez le RX5 sous tension sans avoir inséré une cartouche de données de forme d'onde, les touches auxquelles une voix de cartouche a été assignée ne produiront pas de son. Si vous sélectionnez une fonction avec laquelle le LCD affiche des voix ("AFFECTATION DE TOUCHE — TRAVAIL No. 01" par exemple, décrit dans la section suivante), le LCD indique les types d'affichages suivants:

Voice Assign  
keyA :Crt-----

Une voix de cartouche a été affectée à cette touche

Voice Assign  
keyA :Cpl-----

L'adresse de voix copiée affectée à cette touche contenait une voix de cartouche

Remettez le RX5 hors circuit et insérez une cartouche de données de forme d'onde.

## AFFECTATION D'AUTRES VOIX AUX TOUCHES D'INSTRUMENTS

Vous pouvez affecter n'importe quelles voix des trois mémoires de voix (interne, MEV (RAM), cartouche) aux 24 touchés d'instruments en utilisant "AFFECTATION DE TOUCHE — TRAVAIL No. 01". Le tableau d'affectation de touches suivant indique tous

les instruments (et les positions de MEV) disponibles pour chaque paire de touches d'instruments, dans leurs adresses préréglées en usine.

TABLEAU D'AFFECTATION DE TOUCHES

| TOUCHES D'INSTRUMENTS  | A             | B                | C                 | D                 | E                 | F                  | G                  | H                  | I                          | J                        | K                 | L                             |
|------------------------|---------------|------------------|-------------------|-------------------|-------------------|--------------------|--------------------|--------------------|----------------------------|--------------------------|-------------------|-------------------------------|
|                        | M             | N                | O                 | P                 | Q                 | R                  | S                  | T                  | U                          | V                        | W                 | X                             |
| VOIX INTERNES          | BD 1<br>BD 2  | SD 1<br>SD 2     | RIM 1<br>RIM 2    | E.Tom 1<br>Tom 1  | E.Tom 2<br>Tom 2  | E.Tom 3<br>Tom 3   | E.Tom 4<br>Tom 4   | HH clos<br>HH open | Edge<br>Cup                | China<br>Crash           | Tambrn<br>Claps   | Shaker<br>Cowbel              |
| VOIX DE CARTOUCHE      | BD 3<br>Timpn | SD 3<br>FM prc 1 | Cga HMT<br>DX mmb | Cga Hop<br>TimblH | Cga LO<br>Timbl L | Bgo HI<br>FM prc 2 | Bgo LO<br>FM prc 3 | Ago HI<br>C sint   | Ago LO<br>Whstl<br>DX clav | GlsCsh<br>Gun<br>DX orch | Hey<br>Wao<br>Ooo | Cuica<br>E bass H<br>E bass L |
| MEV Position:<br>Voix: | Cp1<br>BD 1   | Cp2<br>SD 1      | Cp3<br>RIM 1      | Cp4<br>Tom 1      | Cp5<br>Tom 2      | Cp6<br>Tom 3       | Cp7<br>Tom 4       | Cp8<br>HH clos     | Cp9<br>Cup                 | Cp10<br>Crash            | Cp11<br>Claps     | Cp12<br>Cowbel                |

- La MEV du RX5 vous permet de copier jusqu'à 12 voix internes ou d'une cartouche et de les éditer pour créer de nouvelles voix. Vous pouvez, bien sûr, éditer des voix dans leurs adresses d'origine, mais la MEV vous permet d'avoir 12 voix supplémentaires instantanément disponibles — et de les affecter à n'importe quelle touche. Les noms de voix de MEV sont précédées par "Cp", qui représente "Copié", sur l'affichage LCD. Reportez-vous à "AFFECTATION DE TOUCHE — TRAVAIL No. 09" pour la manière de copier des voix dans la MEV. MEV correspond à Mémoire Vive.

### FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche **KEY ASSIGN**, puis sélectionnez le travail No. 01 en appuyant sur la touche **JOB**, puis sur "0" et "1".
2. Appuyez sur la touche d'instrument à laquelle une voix doit être affectée. Exemple: touche "A".

**Voice assign  
keyA : Int-BD 1**

3. Utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** pour passer par les voix qui sont disponibles sur la touche sélectionnée. Lorsque l'affichage LCD indique la voix désirée, elle est automatiquement assignée à la touche sélectionnée. Les voix internes sont précédées de "Int", les voix copiées sont précédées de "Cp" et les voix de cartouche sont précédées de "Crt". Exemple: Voix de cartouche "Grosse caisse 3".

**Voice assign  
keyA : Crt-BD 3**

4. Appuyez sur une touche de mode ou sur la touche **PATTERN/SONG** pour sortir du mode d'affectation de touches.

- Vous pouvez également affecter des voix à des touches autres que celles indiquées dans le tableau ci-dessus, ce qui vous permet de régler une voix sur n'importe quelle position stéréo, lors de l'utilisation des sorties stéréo du RX5. Reportez-vous à "AFFECTATION DE TOUCHE — TRAVAIL No. 09" pour la manière de ré-affecter des voix interne à une touche. Reportez-vous à "AFFECTATION DE TOUCHE — TRAVAIL No. 06" pour la manière de ré-affecter des voix copiées et des voix de cartouche à une touche.

# FONCTIONS DE MODELES

## DESCRIPTION GENERALE

Les fonctions de modèles disponibles avec le RX5 vous permettent de:

- Ecrire (enregistrer) jusqu'à 100 modèles de rythme, en utilisant soit une écriture en temps réel soit une écriture par étape.
- Sélectionner un modèle et le reproduire sur n'importe quel tempo.
- Effacer un modèle ou un instrument unique dans un modèle.
- Modifier des fonctions d'écriture de modèles, y compris la quantification, la cadence et le battement.
- Copier ou ajouter (connecter) des modèles.
  - o Editer des modèles (modifier 5 paramètres concernant des notes individuelles).
- Vérifier la mémoire de modèle restante du RX5.

Le RX5 contient une variété de modèles programmés en usine dans les adresses de modèle 00 à 54. Ils comprennent des rythmes de rock de base, des remplissages complexes, des séquences de type syn-rythme et des modèles mélodiques intéressants. Ces modèles sont stockés de manière permanente dans la mémoire interne du RX5. Donc, si vous les effacez ou les éditez (altérez) pour créer vos propres modèles, les modèles originaux présélectionnés sont encore disponibles et peuvent être rechargés dans les adresses de modèles en maintenant simplement la touche ACCENT 1 enfoncé lors de la mise sous tension du RX5.

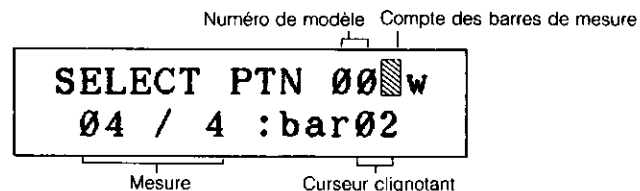
**REMARQUE:** Certaines des touches de fonction morceau/modèle (SONG/PATTERN) du RX5 ont deux fonctions. La fonction supérieure écrite sur les touches s'applique au mode de modèle.

## ENTREE DANS LE MODE DE MODELE

- Toutes les fonctions de modèle s'effectuent après être entré dans le mode de modèle.

Lorsque vous mettez le RX5 sous tension, le mode de sélection de modèle est automatiquement sélectionné (à moins que vous n'ayez inséré une cartouche de données de forme d'onde différente de celle qui était précédemment utilisée). Si le RX5 fonctionne déjà, dans un mode différent, appuyez sur la touche PATTERN/SONG. Des pressions répétées sur cette touche commute le RX5 entre le mode de modèle et le mode de morceau. Lorsque le mode de modèle est sélectionné, la LED "PTN" (mode de modèle) s'allume. L'affichage LCD indique le numéro du dernier modèle qui avait été sélectionné, plus sa mesure et le nombre de battements (mesures). Vous verrez également un curseur clignotant. Lorsqu'il apparaît, cela signifie que vous pouvez entrer des données concernant le paramètre adjacent au curseur — le numéro du modèle dans ce cas.

Un "w" apparaît également dans le coin droit supérieur de l'affichage LCD si le modèle contient déjà des données ("w" représente "écrit"). C'est une méthode pratique pour sélectionner un modèle se trouvant dans un numéro distant.



## SELECTION D'UN MODELE

**FONCTION** Sélection d'un modèle pour la reproduction, l'édition, etc.  
Sélection d'un modèle vide pour l'écriture.

Le RX5 peut mettre en mémoire jusqu'à 100 modèles, numérotés de 00 à 99. Une fois que vous avez sélectionné un modèle, vous pouvez le reproduire, l'éditer, le copier, l'effacer et le réécrire (pour ajouter des notes supplémentaires). Vous pouvez également sélectionner un modèle vide (un qui ne contient pas de données) avant d'écrire un nouveau modèle.

**FONCTIONNEMENT** Il y a deux méthodes de sélection des modèles dans le mode de sélection de modèle.

### 1. TOUCHES -1/NO ET +1/YES

C'est une manière pratique de sélectionner un modèle adjacent ou proche.

Une pression sur la touche -1/NO sélectionne le numéro de modèle immédiatement AU-DESSOUS du numéro de modèle actuel.

Une pression sur la touche +1/YES sélectionne le numéro de modèle immédiatement AU-DESSUS du numéro de modèle actuel.

### 2. CLAVIER DE TOUCHES NUMERIQUES

C'est une manière pratique de sélectionner un modèle dont le numéro est distant.

Utilisez le clavier de touches numériques pour entrer un numéro de modèle à deux chiffres. Les numéros de modèles inférieurs à 10 doivent être précédés d'un zéro. Pour le modèle 5, par exemple, entrez "0" puis "5".

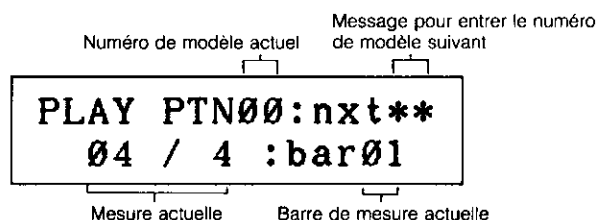
## REPRODUCTION D'UN MODELE

**FONCTION** Reproduction continue d'un modèle sélectionné.

Une fois qu'un modèle est écrit, la fonction de reproduction de modèle répète le modèle jusqu'à ce que vous arrêtiez la reproduction.

## FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche **START** après avoir sélectionné un modèle.



- La LED "RUN" s'allume pendant une reproduction. Le modèle 00 étant également un modèle à deux mesures, l'affichage LCD alterne entre la mesure 1 et la mesure 2, lorsque ces mesures sont reproduites.
2. De nouveaux modèles peuvent être sélectionnés pendant une reproduction, en utilisant l'une des deux méthodes décrites dans **SELECTION D'UN MODELE**. Le modèle nouvellement sélectionné commence à être reproduit immédiatement après le dernier temps du premier modèle.
  3. Appuyez sur la touche **STOP/CONTINUE** pour arrêter la reproduction. La LED "RUN" s'éteint et l'affichage LCD indique la mesure sur laquelle la reproduction a été arrêtée.
  4. Pour reprendre la reproduction, appuyez sur la touche **START** pour reproduire depuis le début du modèle ou sur la touche **STOP/CONTINUE** pour reproduire à partir du point auquel la reproduction a été arrêtée.
- Vous pouvez, pendant une reproduction de modèle, modifier le tempo, activer la fonction de battement et changer la vitesse de battement. Ces fonctions sont décrites plus loin dans ce chapitre.

## MODE D'ECRITURE EN TEMPS REEL

**REMARQUE:** Vous devez comprendre la fonction de quantification, décrite plus loin dans ce chapitre, avant de pouvoir écrire un modèle. Nous vous conseillons donc de lire la section sur la quantification, après avoir lu cette section, avant d'écrire un modèle.

### FONCTION **Ecriture d'un modèle en utilisant la fonction d'écriture en temps réel**

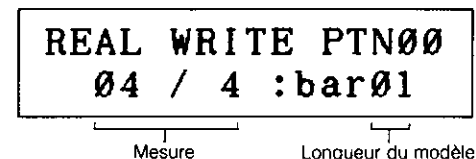
C'est la première de deux méthodes d'écriture de modèles sur le RX5. Elle vous permet de "jouer" un modèle sur les touches d'instrument, tout en écoutant un guide de battement. Vous pouvez ajouter des instruments et des rythmes jusqu'à ce que le modèle soit complet. L'avantage de cette méthode est que vous pouvez écouter le modèle pendant que vous l'écrivez, en opposition à l'écriture par étape où un modèle est créé sans être entendu.

## FONCTIONNEMENT

### REGLAGE DES PARAMETRES D'UN MODELE

Avant d'écrire un nouveau modèle, ses paramètres — la mesure et la longueur (en barres) — doivent être réglés.

1. Appuyez, dans le mode de modèle, sur la touche **REAL TIME WRITE**. L'affichage LCD indique le réglage "par défaut" de 4/4, longueur d'une mesure.



**REMARQUE:** Si le modèle sélectionné contient déjà des données, le curseur n'apparaît pas, car la mesure et longueur du modèle sont déjà fixées. Vous pouvez écrire sur ce modèle, si vous le désirez, pour y ajouter des notes supplémentaires.

- Si la protection de la mémoire est activée (ON), l'affichage LCD indique "MEMORY PROTECTED" lorsque le mode d'écriture en temps réel est sélectionné, indiquant que l'écriture ne peut pas être effectuée. Utilisez "TRAVAIL UTILITAIRE No. 03" pour désactiver la fonction de protection de la mémoire.
2. Pour régler la première partie de la mesure du modèle, utilisez le clavier de touches numériques pour entrer un numéro à deux chiffres. De 01 à 99.
  3. Appuyez sur la touche **ACCENT 2** pour déplacer le curseur sur la position suivante et utilisez sur le clavier de touches numériques pour régler la seconde partie de la fraction indiquant la mesure.
  4. Appuyez sur la touche **ACCENT 2** pour déplacer le curseur sur la position de longueur du modèle et utilisez le clavier de touches numériques pour entrer un nombre à deux chiffres correspondant au nombre de mesures dans le modèle: De 01 à 99.

Exemple: Mesure 6/8, longueur du modèle 4 barres de mesure.

Diagram illustrating the LCD display after setting the parameters. The display shows "REAL WRITE PTN00" and "06 / 8 :bar04".

Vous pouvez utiliser de nouveau la touche **ACCENT 2** pour déplacer le curseur si vous désirez modifier un réglage avant d'effectuer l'écriture.

- Si les réglages par défaut (mesure 4/4, 1 barre) sont acceptables, les étapes 2 à 4 peuvent être omises.
- Il est possible de sortir du mode d'écriture en temps réel à n'importe quel moment, en appuyant sur la touche **STOP/CONTINUE**.

**ECRITURE D'UN MODELE**

- Lorsque vous écrivez un modèle, vous entendez un guide de battement, avec un accent sur le premier temps de chaque barre. Il peut être réglé sur des vitesses et des niveaux différents, comme décrit plus loin dans ce chapitre.
  - Le tempo peut être réglé de plusieurs manières différentes, comme décrit plus loin dans ce chapitre.
1. Une fois que les paramètres du modèle ont été réglés, appuyez sur la touche **START** pour commencer l'écriture. La LED "RUN" s'allume et l'affichage LCD indique la barre actuelle en train d'être écrite (si le modèle est long de plus d'une barre). Le RX5 répète le cycle du modèle pendant que vous créez un modèle.
  2. Ecrivez le modèle en jouant sur les touches d'instrument. Vous pouvez jouer d'un instrument à la fois, l'écouter pendant que le modèle se recycle et ajouter graduellement d'autres instruments. Des temps accentués peuvent être entrés en maintenant enfoncée l'une des touches vertes **ACCENT** pendant que vous jouez d'un instrument. (Reportez-vous à "ACCENTS" dans le chapitre INSTRUMENTS). Les erreurs peuvent être effacées en maintenant enfoncée la touche **CLEAR** et en frappant la touche d'instrument au moment de la note qui doit être effacée. Vous pouvez modifier les fonctions de tempo, de quantification, de cadence et de battement pendant le mode d'écriture en temps réel. Ces fonctions sont décrites plus loin dans ce chapitre.
  3. Une fois que vous avez écrit un modèle, appuyez sur la touche **STOP**. La LED "RUN" s'éteint. Vous pouvez alors reproduire votre modèle en appuyant sur la touche **START**. Vous pouvez également sélectionner un autre modèle pour l'écriture: un modèle vide pour en créer un nouveau ou un modèle déjà écrit auquel vous pouvez ajouter de nouveaux instruments ou notes.

**REMARQUE:** Lors de l'addition de nouvelles données à un modèle précédemment écrit, si vous écrivez une note où une note précédemment écrite se trouve sur le même canal de sortie, la note d'origine sera effacée. Chaque canal de sortie correspond à une paire de touches d'instrument (A et M, B et N, etc.). Le RX5 est une unité polyphonique, avec une capacité maximum de 12 notes résonnant en même temps.

**MODE D'ECRITURE PAR ETAPE**

**REMARQUE:** Vous devez comprendre la fonction de quantification, décrite plus loin dans ce chapitre, avant de pouvoir écrire un modèle. Nous vous conseillons donc de lire la section sur la quantification, après avoir lu cette section, avant d'écrire un modèle.

**FONCTION**    **Écriture d'un modèle en utilisant la fonction d'écriture par étape**

C'est la seconde des deux méthodes d'écriture de modèles sur le RX5. Elle vous permet de créer un modèle en utilisant les touches d'instrument pour entrer des notes uniques

à des intervalles de temps présélectionnées. Vous ajoutez des instruments et des rythmes, un à la fois, jusqu'à ce que le modèle soit complet. C'est la manière idéale de créer des modèles parfaitement synchronisés, tout spécialement si vous lisez une partition. Elle vous permet également de créer des modèles qui sont trop complexes ou rapides pour être joués en temps réel.

- Vous pouvez conserver un mémo écrit d'un modèle à mesure que vous l'écrivez. Reportez-vous au **TABLEAU DE MODELES** à la fin de ce manuel.

**FONCTIONNEMENT**

**REGLAGE DES PARAMETRES D'UN MODELE**

Avant d'écrire un nouveau modèle, ses paramètres — la mesure et la longueur (en barres) — doivent être réglés. Cette opération est décrite dans la section **MODE D'ECRITURE EN TEMPS REEL** de ce chapitre. Voici, brièvement, la procédure de réglage d'un paramètre de modèle.

1. Appuyez, dans le mode de modèle, sur la touche **STEP WRITE**.
- Si l'affichage LCD indique "MEMORY PROTECTED", l'écriture ne peut pas être effectuée. Utiliser "TRAVAIL UTILITAIRE No. 3" pour désactiver la fonction de protection de la mémoire.
2. Réglez la première partie de la mesure en utilisant le clavier de touches numériques.
  3. Appuyez sur la touche **ACCENT 2** pour déplacer le curseur et appuyez sur l'une des 10 touches numériques pour régler la seconde partie de la mesure.
  4. Appuyez sur la touche **ACCENT 2** pour déplacer le curseur et utilisez le clavier de touches numériques pour entrer la longueur du modèle.
- Si les réglages par défaut (mesure 4/4, 1 barre) sont acceptables, les étapes 2 à 4 peuvent être omises.
  - Il est possible de sortir du mode d'écriture par étape à n'importe quel moment, en appuyant sur la touche **STOP/CONTINUE**.

**ECRITURE D'UN MODELE**

1. Une fois que les paramètres du modèle ont été réglés, appuyez sur la touche **START** pour commencer l'écriture.



Numéro de la barre actuelle    Numéro de temps actuel

Cet affichage vous indique d'entrer une note sur le premier temps de la barre 1.

2. Vous pouvez SOIT: Ecrire une note en frappant une touche d'instrument

SOIT : Entrer un silence en appuyant sur la touche +1/YES.

Dans chaque cas, le temps avancera d'un compte et vous pouvez entrer la note suivante. Ce procédé continue jusqu'au dernier temps de la dernière barre du modèle. Le nombre de temps dans une barre est déterminé par le réglage de la fonction de quantification (décrite plus loin dans ce chapitre) et il N'EST PAS nécessairement le même que le nombre de temps de la mesure. Le modèle recommence alors depuis le début, vous permettant d'entrer des notes et des instruments supplémentaires. Comme vous ne pouvez entrer qu'un instrument à la fois, des notes simultanées sur le même temps sont entrées sur des cycles successifs du modèle.

Des temps accentués peuvent être entrés en maintenant enfoncée l'une des touches vertes **ACCENT** pendant que vous jouez d'un instrument. (Reportez-vous à "ACCENTS" dans le chapitre INSTRUMENTS).

Les erreurs peuvent être effacées en balayant le modèle par étape jusqu'à ce que vous localisiez la note erronée, puis en maintenant enfoncée la touche **CLEAR** et en frappant la touche d'instrument appropriée. Vous pouvez balayer rapidement par étapes un modèle en maintenant enfoncée la touche **+1/YES** — fonction utile dans le cas de modèles longs ou complexes. Vous pouvez également utiliser la touche **-1/NO** pour "reculer" dans le modèle. Cela vous permet d'entrer rapidement plusieurs notes sur le même temps, sans avoir à passer par le cycle complet du modèle. Appuyez simplement sur la touche **-1/NO** après avoir entré une note, pour revenir au même temps et entrer une autre note.

**REMARQUE:** La touche **-1/NO**, à la différence de la touche **+1/YES** (qui entre des silences) N'ENTRE PAS de données. Elle ne sert qu'à "reculer" par étape dans le modèle. Le maintien de cette touche enfoncée vous permet un balayage arrière continu par étapes. Vous N'ENTENDREZ PAS de son lorsque vous utilisez cette touche.

Vous pouvez, pendant le mode d'écriture par étape, modifier les fonctions de tempo, de quantification, de cadence et de battement. Ces fonctions sont décrites plus loin dans ce chapitre.

- Une fois que vous avez écrit un modèle, appuyez sur la touche **STOP**. Vous pouvez alors reproduire votre modèle en appuyant sur la touche **START**. Vous pouvez également sélectionner un autre modèle pour l'écriture: un modèle vide pour en créer un nouveau ou un modèle existant auquel vous pouvez ajouter de nouveaux instruments ou notes.

**REMARQUE:** Lors de l'addition de nouvelles données à un modèle précédemment écrit, si vous écrivez une note où une note précédemment écrite se trouve sur le MEME Canal de sortie, la note d'origine sera effacée. Chaque canal de sortie correspond à une paire de touches d'instrument (A et M, B et N, etc.).

## EFFACEMENT D'UN MODELE/INSTRUMENT

**FONCTION** Effacement d'un modèle sélectionné ou d'un instrument sélectionné dans un modèle.

Vous pouvez effacer instantanément tout un modèle. Vous feriez cela, par exemple, si la mémoire de modèles du RX5 est pleine et que vous voulez écrire un autre modèle. Vous pouvez également effacer un instrument sélectionné dans un modèle. Cela vous

donne un moyen facile de recomposer un modèle pour en faire un nouveau. Retirez simplement un instrument (ou plusieurs instruments) et écrivez de nouvelles parties.

- Vous pouvez également effacer simultanément les 100 modèles. Reportez-vous à "MODE UTILITAIRE — TRAVAIL No. 5".

### FONCTIONNEMENT

- Appuyez une fois ou deux fois sur la touche **PATTERN/SONG** et sélectionnez le modèle que vous désirez effacer, puis appuyez sur la touche **CLEAR**.

CLEAR PTN00  
:PTN or 2:inst?

Vous pouvez alors soit effacer tout le modèle soit effacer un seul instrument dans le modèle sélectionné.

- Si la fonction de protection de la mémoire est activée (ON), l'affichage LCD indique "MEMORY PROTECTED" lorsque la fonction d'effacement est sélectionnée, indiquant que l'effacement du modèle ne peut pas être effectué. Utilisez le "TRAVAIL UTILITAIRE No. 03" pour désactiver la fonction de protection de la mémoire.

- Pour effacer tout le modèle, appuyez sur "1".

CLEAR PTN00  
Are you sure?

Si vous désirez, vous pouvez annuler l'opération d'effacement en appuyant sur la touche **-1/NO**. Pour procéder à l'opération d'effacement, appuyez sur la touche **+1/YES**, pour voir:

CLEAR PTN00  
completed!

Suivi par

SELECT PTN 00  
04 / 4 :bar01



2B. Pour effacer un instrument sélectionné, appuyez sur "2".

CLEAR PTN00  
select inst

3. Appuyez sur la touche d'instrument correspondant à l'instrument que vous désirez effacer.

CLEAR PTN00  
clear Int-Cowbel


4. Appuyez sur la touche START pour effacer l'instrument.

CLEAR SONG 00  
Are you sure?

Si vous désirez, vous pouvez annuler l'opération d'effacement en appuyant sur la touche -1/NO. Pour procéder à l'opération d'effacement, appuyez sur la touche +1/YES, pour voir:

CLEAR PTN00  
completed!

Suivi par

SELECT PTN 00   
04 / 4 :bar01

## FONCTION DE QUANTIFICATION

**FONCTION** Pendant une écriture en temps réel, correction automatique de la synchronisation d'un modèle sur une longueur de temps présélectionnée.  
Pendant une écriture par étape, réglage de la longueur de temps minimum pour l'entrée de notes.

La quantification détermine les plus petites valeurs de note qui peuvent être écrites dans un modèle. Toutes les notes jouées entre ces valeurs sont déplacées sur la valeur ou le "temps" le plus proche. Elles ne doivent pas être confondues avec les "temps" qui divisent une barre de mesure. Par exemple, un réglage de quantification sur 1/8

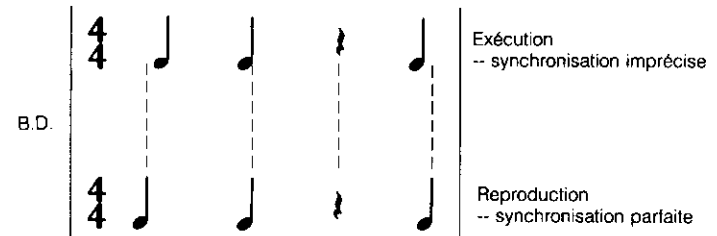
signifie que les notes les plus courtes qui peuvent être écrites sont des croches — c'est-à-dire que le nombre maximum de notes qui peuvent être écrites dans une barre de mesure 4/4 est de 8.  
L'application de la fonction de quantification dépend du mode d'écriture de modèle que vous utilisez.

### ECRITURE EN TEMPS REEL

Dans le mode d'écriture en temps réel, la fonction de quantification est utilisée en tant que dispositif de correction de synchronisation. Si la fonction de quantification est désactivée (OFF), le son de votre modèle sera exactement tel que vous le jouez, avec toutes les subtilités de synchronisation de votre exécution initiale. (En fait, lorsque la quantification est désactivée, votre exécution est enregistrée par incréments de 1/96ème de note, qui sont assez courts pour capter les nuances les plus fines de synchronisation).

La fonction de quantification peut cependant être utilisée pour faciliter et accélérer l'écriture de modèles parfaitement synchronisés.

Vous pouvez, par exemple, régler le taux de quantification sur 1/4 et écrire une partie de grosse caisse simple. Même si vous jouez des notes désynchronisées, vous les entendrez exactement dans le temps, aussitôt que le modèle se recycle.

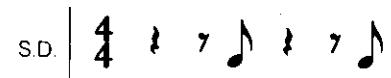


B.D.

Exécution -- synchronisation imprécise

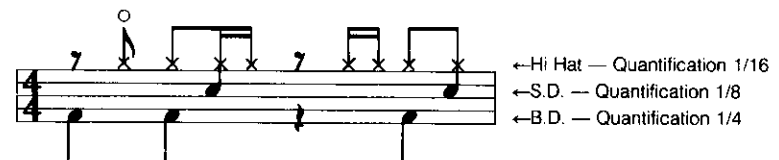
Reproduction -- synchronisation parfaite

Vous pouvez alors, sans arrêter l'écriture en temps réel, changer le taux de quantification à 1/8 et enregistrer une partie de caisse claire non synchronisée.



S.D.

Vous pouvez alors régler la quantification sur 1/16 et ajouter une partie Hi-Hat plus complexe pour compléter le modèle de rythme de base suivant. La première note Hi-Hat est ouverte, dans cet exemple et les autres sont fermées.



← Hi Hat — Quantification 1/16

← S.D. — Quantification 1/8

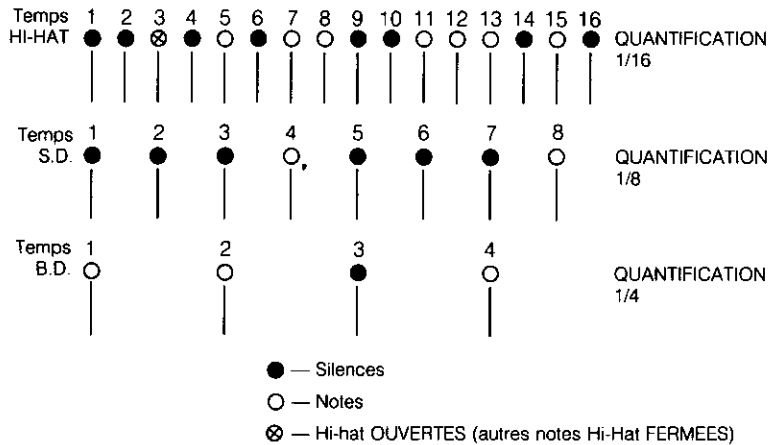
← B.D. — Quantification 1/4

Vous pouvez même désactiver la quantification et ajouter des sons de percussion latine ou de Tom ad-lib, si votre modèle doit être utilisé, par exemple, en tant qu'introduction ou remplissage.

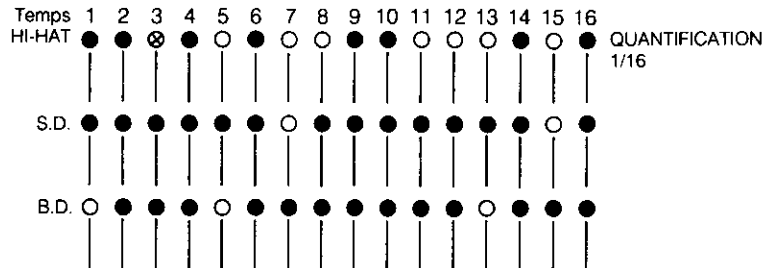
### ECRITURE PAR ETAPE

Dans le mode d'écriture par étape, la fonction de quantification est utilisée pour régler la longueur minimum de chaque temps. Bien que votre modèle puisse contenir un arrangement complexe de rythmes, vous pouvez passer moins de temps à l'écrire en écrivant chaque instrument au taux de quantification approprié, de manière similaire à l'utilisation de la quantification pour une écriture en temps réel.

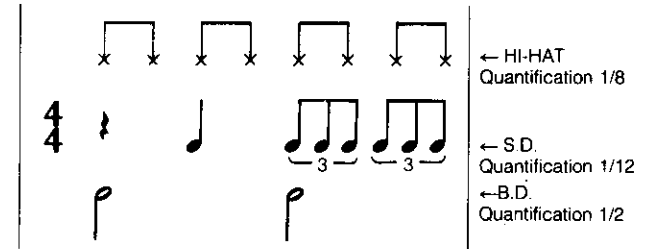
Voici le même modèle que celui que nous avons donné comme exemple pour une écriture en temps réel quantifiée, indiqué par un tableau d'écriture par étape. Les points blancs indiquent des notes, entrées en appuyant sur une touche d'instrument; les points noirs indiquent des silences, entrés en appuyant sur la touche +1/YES.



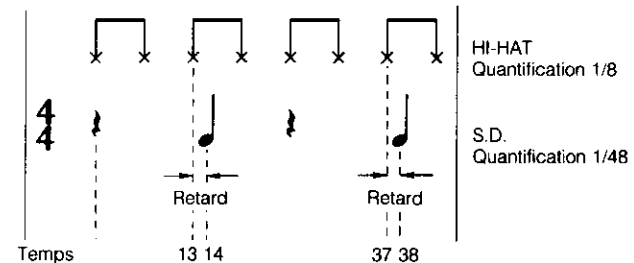
Si vous avez écrit tout le modèle à un taux de quantification de 1/16, le tableau serait le suivant.



Il est donc facile de voir qu'une utilisation intelligente de la fonction de quantification peut grandement réduire le nombre de silences que vous devez entrer. Vous pouvez également utiliser la fonction de quantification pour faciliter l'écriture de rythmes complexes comme les triolets de caisse claire dans l'exemple suivant.



L'utilisation d'un taux de quantification élevé vous permet d'ajouter des variations de synchronisation subtiles. De nombreux batteurs de rock, par exemple, créent une sensation d'excitement en retardant légèrement leur rythme de battement sur la caisse claire. Cela est facile à créer dans le mode d'écriture par étape. La caisse claire est entrée, dans cet exemple, en utilisant un taux de quantification de 1/48. Les 2ème et 4ème notes tombent respectivement aux temps 13 et 37, de sorte que les notes de la caisse claire sont entrées aux temps 14 et 38 pour créer le retard.



### FONCTIONNEMENT

- Appuyez sur la touche **QUANTIZE/DELETE** avant ou pendant une écriture de modèle.

Valeur de taux de quantification

**QUANTIZE= 1 / 8**  
**Swing OFF**

- Utilisez le clavier de touches numériques pour régler le taux de quantification. Les nombres de fraction sur le clavier de touches numériques indiquent le taux de quantification. L'affichage LCD indique le nouveau taux de quantification.

Gamme: 1/2, 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/48, désactivée (OFF).

- Dans le mode d'écriture par étape, si la quantification est désactivée (OFF), vous pouvez écrire un modèle avec des longueurs de temps de 1/96ème de notes.
- Pendant une écriture par étape, si vous changez le taux de quantification après le premier temps d'une barre de mesure, l'écriture continue à l'ancien taux de quantification jusqu'à ce que le modèle se recycle (ou, dans un modèle contenant plus d'une barre de mesure, jusqu'à ce que vous atteigniez la barre de mesure suivante).

**REMARQUE:** La quantification peut être réglée à n'importe quel moment. Après avoir appuyé sur la touche **QUANTIZE**, vous devez alors appuyer sur la touche correspondant à la fonction que le RX5 utilisait avant de régler le taux de quantification, si vous désirez retourner à cette fonction. Si vous étiez, par exemple, en train d'écrire en temps réel, appuyez sur la touche **REAL TIME WRITE** après avoir réglé le taux de quantification afin de pouvoir continuer à écrire.

## FONCTION DE TEMPO

**FONCTION** Réglage du tempo (vitesse) de reproduction d'un modèle, de reproduction d'un morceau, de reproduction d'une chaîne ou d'écriture d'un morceau.

Le tempo peut être réglé à n'importe quel moment. La gamme est de 40 à 250 noires par minute.

**REMARQUE:** Après avoir appuyé sur la touche **TEMPO**, vous devez alors appuyer sur la touche correspondant à la fonction que le RX5 utilisait avant de régler le tempo, si vous désirez retourner à cette fonction. Si vous étiez, par exemple, en train d'écrire en temps réel, appuyez sur la touche **REAL TIME WRITE** après avoir réglé le tempo afin de pouvoir continuer à écrire.

**FONCTION** Il y a trois manières de régler le tempo.

### 1. CURSEUR DE TEMPO

Lorsque le curseur de tempo est déplacé, le tempo saute à la position correspondant à la position du curseur, plutôt que de changer graduellement. C'est une manière pratique pour régler approximativement un tempo.

Si vous désirez voir le réglage du tempo, appuyez sur la touche **TEMPO**. Exemple: Mode de sélection de modèle.

SELECT PTN 00 w  
TEMPO ♩ = 120

### 2. TOUCHES -1/NO ET +1/YES

C'est une manière pratique de modifier légèrement ou graduellement le tempo.

1. Appuyez sur la touche **TEMPO**. L'affichage LCD indique le tempo actuel.
2. Appuyez sur la touche **-1/NO** ou **+1/YES** pour diminuer ou augmenter le tempo d'un temps par minute. Le changement se fait graduellement et continuellement en maintenant l'une de ces touches enfoncée.

### 3. CLAVIER DE TOUCHES NUMERIQUES

C'est une manière pratique d'entrer un réglage de tempo exact. S'il est effectué pendant une reproduction ou une écriture, le tempo change sur le nouveau réglage aussitôt que le dernier chiffre du nouveau tempo est entré.

1. Appuyez sur la touche **TEMPO**. L'affichage LCD indique le tempo actuel.
2. Utilisez le clavier de touches numériques pour introduire un tempo à deux chiffres (dans le cas d'un tempo de 40 à 99) ou un tempo à trois chiffres (dans le cas d'un tempo de 100 à 250).

## FONCTION DE BATTEMENT

**FONCTION** Fournit un battement de type métronome pendant la reproduction ou l'écriture d'un modèle.

La fonction de battement vous donne un guide rythmique exact. Pour écrire un modèle en temps réel ou pour jouer. Il est entendu par un casque ou par un jack de sortie de battement séparé qui peut être connecté à votre table de mixage ou à votre amplificateur.

Le battement peut être réglé pour résonner une fois tous les 1/2, 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24 ou 1/32 de note. Le diapason du battement est plus élevé sur le premier temps de chaque barre de mesure.

Le taux de battement peut être réglé avant ou pendant les fonctions de modèles.

**REMARQUE:** Après avoir réglé la fonction de battement, vous devez alors appuyer sur la touche correspondant à la fonction que le RX5 utilisait avant d'appuyer sur la touche **CLICK**, si vous désirez retourner à cette fonction. Si vous étiez, par exemple, en train d'écrire en temps réel, appuyez sur la touche **REAL TIME WRITE** après avoir réglé la fonction de battement afin de pouvoir continuer à écrire.

## FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche **CLICK**. L'affichage LCD indique le taux de battement actuel. Exemple: Mode de sélection de modèle.

SELECT PTN 00 w  
OFF:CLICK= 1/ 8

2. Utilisez le clavier de touches numériques pour régler le taux de battement.
3. Le battement fonctionne toujours pendant une écriture en temps réel. Pour désactiver ou activer la fonction de battement pour une reproduction de modèle, appuyez sur la touche **-1/NO** (désactivée) ou **+1/YES** (activée). Exemple: Battement activé (ON); Noire (1/4 de note).

SELECT PTN 00 w  
ON :CLICK= 1/ 4

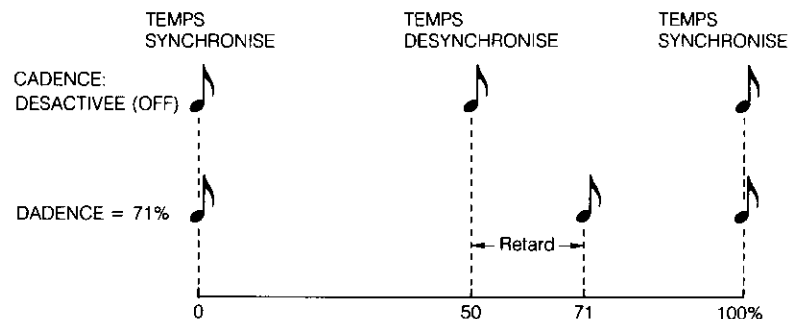
4. Le niveau du battement est réglé en utilisant le curseur **CLICK VOLUME**.

## FONCTION DE CADENCE

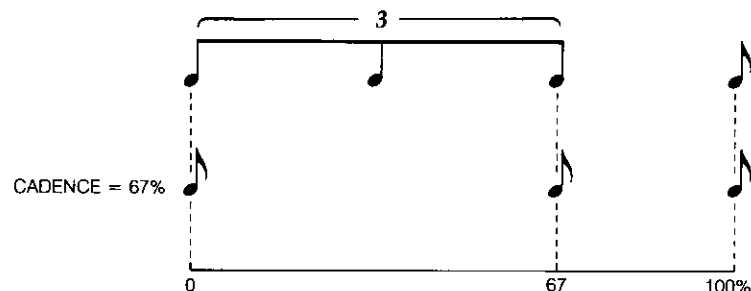
### FONCTION Addition automatique d'une sensation de cadence à un modèle écrit en temps réel.

La fonction de cadence offre un moyen simple et rapide d'écrire un modèle qui contient une cadence de type jazz. Elle NE peut être utilisée QU'avec un taux de quantification de 1/8 ou 1/16.

La fonction de cadence retarde les temps désynchronisés dans une mesure. La quantité de cadence est calculée en prenant une note noire comme 100%. Sans fonction de cadence, les temps désynchronisés se produisent à 50%. Vous pouvez régler la quantité de retard (cadence) en cinq points entre 54% (un effet très subtil) et 71% (une cadence très prononcée).



Un réglage de 67% crée un effet de déplacement de type triolet.



### FONCTIONNEMENT

1. Avant ou pendant l'écriture d'un modèle, appuyez sur la touche SWING/REPEAT.  
Exemple: Pendant une écriture en temps réel.

REAL WRITE PTN00  
SWING VALUE=OFF

2. Appuyez sur la touche +1/YES pour balayer par étapes, vers l'avant, les réglages de valeur de cadence, jusqu'à ce que vous atteigniez le réglage désiré. La touche -1/NO vous déplace vers l'arrière dans les réglages de valeur de cadence, jusqu'à ce que vous atteigniez le réglage OFF.

Gamme: 54%, 58%, 63%, 67%, 71%.

**REMARQUE:** Après avoir réglé la fonction de cadence, vous devez alors appuyer sur la touche correspondant à la fonction que le RX5 utilisait avant d'appuyer sur la touche SWING, si vous désirez retourner à cette fonction. Si vous étiez, par exemple, en train d'écrire en temps réel, appuyez sur la touche REAL TIME WRITE après avoir réglé la fonction de cadence afin de pouvoir continuer à écrire.

## COPIE/ADDITION DE MODELE

### FONCTION Copie d'un modèle sur une autre destination ou addition d'un modèle à un autre modèle.

La fonction de copie de modèle vous permet de copier un modèle sélectionné sur une autre destination dans la mémoire de modèles du RX5. Cette fonction est utile si vous voulez copier un modèle afin de le modifier pour créer un nouveau modèle, tout en conservant le modèle d'origine. Elle est également utile si vous voulez avoir les modèles dans un ordre particulier dans la mémoire du RX5 (de sorte, par exemple, à pouvoir facilement reproduire un modèle suivi par le modèle adjacent, en appuyant sur la touche +1/YES pendant une reproduction).

La fonction d'addition de modèle vous permet de joindre un modèle à la fin d'un autre modèle, afin de former un nouveau modèle plus long. Les modèles DOIVENT avoir les mêmes mesures.

Vous pouvez ajouter plusieurs modèles pour créer un long modèle qui pourrait fonctionner comme partie d'un morceau. Cela réduit le nombre de parties nécessaires pour créer un morceau — chaque section du morceau (solo, chœur, etc.) peut correspondre à un modèle différent. Il est alors très facile de recomposer un morceau. Vous pouvez même ajouter un modèle à lui-même, pour créer un modèle où le même modèle est reproduit deux fois.

### FONCTIONNEMENT Les fonctions de copie de modèle et d'addition de modèles sont légèrement différentes.

- Si la fonction de protection de la mémoire est activée (ON), l'affichage LCD indique "MEMORY PROTECTED" lorsque la touche COPY est enfoncée, indiquant que la copie/addition de modèle ne peut pas être effectué. Utilisez le "TRAVAIL UTILITAIRE No. 03" pour désactiver la fonction de protection de la mémoire.

### COPIE D'UN MODELE

1. Appuyez une fois ou deux fois sur la touche PATTERN/SONG et sélectionnez le modèle que vous désirez copier, puis appuyez sur la touche COPY.

COPY PTN 00  
; copy, 2 : Append?

2. Appuyez sur "1" pour sélectionner la fonction de copie de modèle.

```
COPY   PTN 00
to     PTN **
```

Message pour entrer le numéro de destination

3. Utilisez le clavier de touches numériques pour introduire le numéro de destination du modèle dans lequel le modèle sélectionné doit être copié.

```
COPY   PTN 00
to     PTN 01
```

4. Appuyez sur la touche **START**. Si la destination de modèle est vide, le modèle est immédiatement copié.

```
COPY   PTN 00
completed!
```

Suivi par

```
SELECT PTN 00
04 / 4 :bar01
```

Si la destination de modèle contient déjà un modèle (qui sera effacé si vous effectuez l'opération de copie), l'affichage LCD indique.

```
COPY   PTN 00
rewrite ptn 01?
```

Vous pouvez alors appuyer sur la touche **-1/NO** si vous ne désirez pas copier dans cette destination de modèle. Cela vous ramène au mode de sélection de modèle, à partir duquel vous pouvez à nouveau appeler la fonction de copie de modèle et sélectionner une autre destination.

Si vous désirez copier dans la destination sélectionnée (réécrire le modèle qui y est contenu), appuyez à nouveau sur la touche **START**. L'affichage LCD indique "completed" et retourne au mode de sélection de modèle.

#### ADDITION D'UN MODELE

1. Appuyez une fois ou deux fois sur la touche **PATTERN/SONG** et sélectionnez le modèle que vous désirez ajouter, puis appuyez sur la touche **COPY**.

```
COPY   PTN 00
:copy,2:Append?
```

2. Appuyez sur "2" pour sélectionner la fonction d'addition de modèle.

```
APPEND PTN 00
with PTN **
```

Message pour entrer le numéro de modèle

3. Utilisez le clavier de touches numériques pour introduire le numéro du modèle auquel le modèle sélectionné doit être ajouté.

```
APPEND PTN 00
with PTN 01
```

4. Appuyez sur la touche **START**, pour ajouter le modèle.

```
APPEND PTN 00
completed!
```

Suivi par

```
SELECT PTN 00
04 / 4 :bar01
```

## EDITION D'UN MODELE

**FONCTION** Edition des paramètres de diapason, de niveau, d'attaque, de décroissance et d'activation/désactivation de l'inversion de notes individuelles dans un modèle sélectionné.

La fonction d'édition de modèle est une caractéristique extrêmement utile et créative du RX5. Elle vous permet de balayer un modèle, note par note et de modifier les paramètres des notes individuelles. Vous pouvez passer par tous les instruments dans un modèle ou sélectionner un instrument unique et ne passez que par les notes qu'il joue.

Le jeu des batteries a de nombreuses nuances de niveau, d'attaque, de décroissance et même de diapason, selon la force avec laquelle on en joue. Il est facile de programmer ces petites variations avec le mode d'édition de modèle. Vous pouvez également utiliser ce mode pour "supprimer" une note en réglant son niveau sur zéro;

ajouter des effets sonores en inversant des sons; modifier le diapason d'instruments accordés tels que les voix de basse et de synthétiseur du RX5 pour créer des lignes mélodiques; créer une accentuation ou une atténuation progressive en programmant une augmentation ou une diminution graduelle des niveaux.

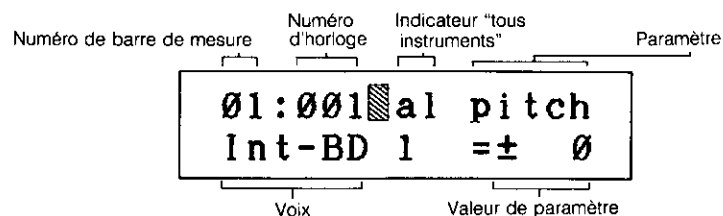
- Les paramètres réglés dans ce mode ne concernent que la NOTE et non pas la VOIX qui est reproduite ou la TOUCHE à laquelle elle est affectée. Ils sont donc indépendants des paramètres réglés en utilisant "EDITION DE VOIX — TRAVAUX No. 02, 03 et 04" ou "AFFECTATION DE TOUCHE — TRAVAIL No. 02".
- Vous pouvez également changer n'importe quelle voix dans un modèle en une autre voix (reportez-vous à "TRAVAIL UTILITAIRE No. 04").

## FONCTIONNEMENT

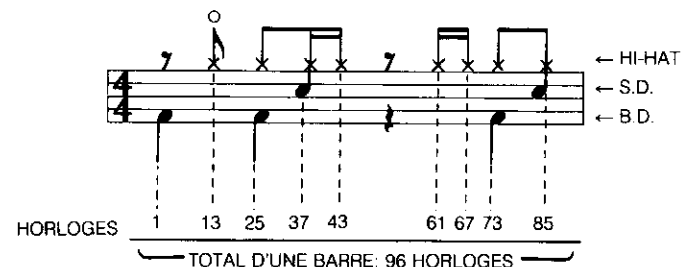
1. Appuyez une fois ou deux fois sur la touche **PATTERN/SONG** et sélectionnez le modèle que vous désirez éditer, puis appuyez sur la touche **EDIT PATTERN/VOLUME CHANGE**.

```
EDIT   PTN 00
04 / 4 :bar01
```

- Si la fonction de protection de la mémoire est activée (ON), l'affichage LCD indique "MEMORY PROTECTED" lorsque la touche **EDIT VOICE** est enfoncée, indiquant que l'édition de modèle ne peut pas être effectuée. Utilisez le "TRAVAIL UTILITAIRE No. 03" pour désactiver la fonction de protection de la mémoire.
2. Appuyez sur la touche **START** pour passer dans le mode d'édition de modèle. L'affichage LCD indique le dernier paramètre d'édition de modèle sélectionné et l'instrument qui joue la première note dans le modèle.



Le symbole "al" indique que le mode de recherche de note pour "tous les instruments" est activé. Les horloges ("Clocks") indiquées sur l'affichage LCD sont en fait des 1/96èmes de note. Ce sont les incréments de note les plus petits qui peuvent être enregistrés par le RX5 et ils vous permettent de localiser exactement une note. Par exemple, les notes dans l'exemple de modèle d'écriture en temps réel donné dans la section QUANTIFICATION de ce chapitre se produiraient aux horloges suivantes.



Vous pouvez maintenant "rechercher" le modèle pour trouver les notes à éditer.

## RECHERCHE DE NOTES

Pour localiser des notes pour les éditer, vous pouvez rechercher toutes les notes dans un modèle ou seulement les notes jouées par un instrument sélectionné.

1. Pour rechercher toutes les notes dans un modèle, appuyez sur la touche **+1/YES**. L'affichage LCD indique la note suivante dans le modèle, qui peut se produire sur une mesure différente, sur un instrument différent. Notez le symbole "al" sur l'affichage LCD, indiquant que le mode de recherche de note pour "tous les instruments" est activé.

Indicateur "tous les instruments"

```
01:013 al pitch
Int-HHopen=± 0
```

Des pressions répétées de la touche **+1/YES** vous font balayer le modèle. Si vous maintenez cette touche enclenchée, vous pouvez "avancer rapidement" dans le modèle. La touche **-1/NO** fonctionne dans le sens inverse, mais vous N'ENTENDEZ PAS de notes lorsque vous l'utilisez.

2. Pour sélectionner un instrument pour la recherche de note, appuyez sur sa touche d'instrument. Le symbole "al" change en "01", indiquant que la première note de l'instrument sélectionné a été localisée.

Numéro de note

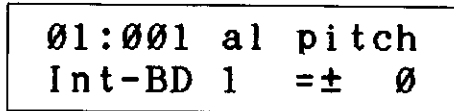
```
01:025 01 pitch
Int-HHclos=± 0
```

Maintenant, lorsque vous appuyez sur la touche **+1/YES** pour rechercher dans le modèle, le RX5 localise automatiquement la note suivante jouée par l'instrument sélectionné et affiche son numéro de note. Dans notre exemple de modèle, le Hi-Hat (fermé) joue huit notes. Une fois que vous avez localisé la dernière note (le numéro de note affiché étant "08"), la pression suivante sur la touche **+1/YES** vous ramène à la note "01".

- Vous pouvez sélectionner un autre instrument, à n'importe quel moment, en appuyant sur sa touche d'instrument. L'affichage LCD affiche la première note jouée par cet instrument.
- Pour retourner au mode de recherche de note de "tous les instruments", appuyez sur la touche **EDIT PATTERN/VOLUME CHANGE**. L'affichage LCD indique la première note dans le modèle et affiche le symbole "al". Après avoir localisé une note, vous pouvez alors sélectionner un paramètre pour l'éditer.
- Appuyez sur la touche **ACCENT 2** pour déplacer le curseur à la position du nom de paramètre dans le coin supérieur droit de l'affichage LCD.

**PARAMETRE 1: DIAPASON**

- Appuyez sur "1" pour sélectionner le diapason.



Valeur de diapason

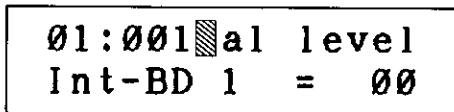
- Utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** or le curseur **DATA ENTRY** pour changer le diapason par unités d'un demi-ton. En maintenant la touche "0" enfoncée tout en utilisant la touche **-1/NO** ou **+1/YES** pour changer le diapason, vous pouvez changer le diapason par unités de 10 cents (1/10ème de demi-ton). Les valeurs de diapason sont indiquées par unités de 10 cents (1/10ème de demi-ton).

Gamme: ±60 demi-tons affichés en tant que ±600 unités. La gamme réelle de diapason est de +24/-36 demi-tons (le diapason réel ne peut pas être réglé hors de ces limites).

- Aussitôt que vous changez cette valeur de paramètre, elle commence à clignoter sur l'affichage LCD. Appuyez sur la touche **START** pour entrer la nouvelle valeur. La valeur de paramètre s'arrête alors de clignoter.
- Vous pouvez alors sélectionner un autre paramètre pour l'éditer ou sortir du mode d'édition de modèle en appuyant sur la touche **STOP/CONTINUE**. L'affichage LCD retourne à l'affichage de sélection de modèle.

**PARAMETRE 2: NIVEAU**

- Appuyez sur "2" pour sélectionner le niveau.



Valeur de niveau

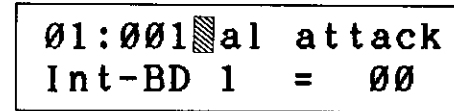
- Utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** or le curseur **DATA ENTRY** pour changer le niveau.

Gamme: ±31. La gamme réelle de niveau est de 00/+31 (le niveau réel ne peut pas être réglé hors de ces limites).

- Aussitôt que vous changez cette valeur de paramètre, elle commence à clignoter sur l'affichage LCD. Appuyez sur la touche **START** pour entrer la nouvelle valeur. La valeur de paramètre s'arrête alors de clignoter.
- Vous pouvez alors sélectionner un autre paramètre pour l'éditer ou sortir du mode d'édition de modèle en appuyant sur la touche **STOP/CONTINUE**. L'affichage LCD retourne à l'affichage de sélection de modèle.

**PARAMETRE 3: ATTAQUE**

- Appuyez sur "3" pour sélectionner l'attaque.



Valeur d'attaque

- Utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** or le curseur **DATA ENTRY** pour changer le taux d'attaque.

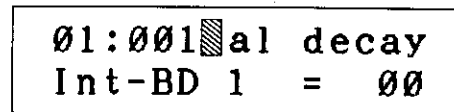
Gamme: ±63. La gamme réelle du taux d'attaque est de 01/+99 (le taux d'attaque réel ne peut pas être réglé hors de ces limites).

**REMARQUE:** Les attaques longues créent un "bouclage". Reportez-vous à "EDITION DE VOIX — TRAVAIL No. 3" pour les commentaires concernant cette caractéristique.

- Aussitôt que vous changez cette valeur de paramètre, elle commence à clignoter sur l'affichage LCD. Appuyez sur la touche **START** pour entrer la nouvelle valeur. La valeur de paramètre s'arrête alors de clignoter.
- Vous pouvez alors sélectionner un autre paramètre pour l'éditer ou sortir du mode d'édition de modèle en appuyant sur la touche **STOP/CONTINUE**. L'affichage LCD retourne à l'affichage de sélection de modèle.

**PARAMETRE 4: DECROISSANCE**

- Appuyez sur "4" pour sélectionner la décroissance.



Valeur de décroissance

- Utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** or le curseur **DATA ENTRY** pour changer le taux de décroissance.


Gamme: ±63. La gamme réelle du taux de décroissance est de 01/+99 (le taux de décroissance réel ne peut pas être réglé hors de ces limites).

**REMARQUE:** Les décroissances longues créent un "bouclage". Reportez-vous à "EDITION DE VOIX — TRAVAIL No. 3" pour les commentaires concernant cette caractéristique.

3. Aussitôt que vous changez cette valeur de paramètre, elle commence à clignoter sur l'affichage LCD. Appuyez sur la touche **START** pour entrer la nouvelle valeur. La valeur de paramètre s'arrête alors de clignoter.
4. Vous pouvez alors sélectionner un autre paramètre pour l'éditer ou sortir du mode d'édition de modèle en appuyant sur la touche **STOP/CONTINUE**. L'affichage LCD retourne à l'affichage de sélection de modèle.

#### PARAMETRE 5: ACTIVATION/DESACTIVATION DE L'INVERSION

1. Appuyez sur "5" pour sélectionner l'activation/désactivation de l'inversion.

01:001  al revers  
Int-BD 1 = OFF

Indicateur d'activation/désactivation

2. Utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** or le curseur **DATA ENTRY** pour activer (ON) ou désactiver (OFF) la fonction d'inversion.
3. Aussitôt que vous sélectionnez ON ou OFF, il commence à clignoter sur l'affichage LCD. Appuyez sur la touche **START** pour entrer le nouveau réglage. ON ou OFF s'arrête alors de clignoter.
4. Vous pouvez alors sélectionner un autre paramètre pour l'éditer ou sortir du mode d'édition de modèle en appuyant sur la touche **STOP/CONTINUE**. L'affichage LCD retourne à l'affichage de sélection de modèle.

## VERIFICATION DE LA MEMOIRE DE MODELE

Cette fonction vous permet de vérifier la mémoire de modèle restante du RX5, comme pourcentage de sa capacité totale de mémoire de modèle. Reportez-vous à "TRAVAIL UTILITAIRE No. 01".



# FONCTIONS DE MORCEAUX

## DESCRIPTION GENERALE

Les fonctions de morceaux disponibles sur le RX5 vous permettent de:

- Editer (assembler) jusqu'à 20 morceaux, chacun d'eux comprenant jusqu'à 999 parties. Chaque morceau peut être attribué un nom et un tempo initial.
- Insérer des répétitions, des changements de tempo (accelerando, ritardando), des changements de volume dans un morceau.
- Sélectionner un morceau et le reproduire sur n'importe quel tempo, ou à partir de n'importe quelle partie (point) sélectionnée.
- Placer un repère "de recherche" portant un nom dans un morceau et le localiser instantanément, pour une reproduction ou une réédition.
- Effacer un morceau.
- Copier un morceau ou une partie de morceau.
- Vérifier la mémoire de morceaux restante du RX5.

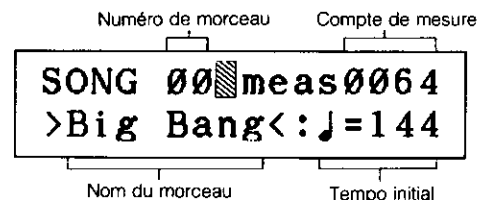
- Le RX5 contient des morceaux programmés en usine dans les adresses de morceaux 00 à 02, vous indiquant comment mettre ensemble des séquences de modèles intéressantes. Ces morceaux sont stockés de manière permanente dans la mémoire interne du RX5. Donc, si vous les effacez ou les éditez (altérez) pour créer vos propres morceaux, les morceaux originaux présélectionnés sont encore disponibles et peuvent être rechargés dans les adresses de morceaux en maintenant simplement la touche **ACCENT 1** enfoncée lors de la mise sous tension du RX5.
- Le morceau 02 vous indique comment utiliser le RX5 comme un instrument de musique complet, programmant des parties mélodiques et des effets de son ainsi que des rythmes. Il contient également des repères de recherche, nommés "A", "B", "C", "D" et "E" pour démontrer la fonction de repère de recherche, qui vous permet de localiser immédiatement toute partie sélectionnée d'un morceau. Pour utiliser cette fonction pratique, reportez-vous au TRAVAIL No. 01: REPERE DE RECHERCHE plus loin dans ce chapitre.
- La fonction du mode de morceau est de vous permettre de connecter des modèles dans un certain ordre afin de former une séquence de rythme pour un morceau entier. Chaque morceau peut contenir jusqu'à 999 "parties". Une partie peut contenir un modèle ou d'autres données telles qu'une commande de répétition, un changement de tempo, un changement de volume ou un repère de recherche.

**REMARQUE:** Certaines des touches de fonction modèle/morceau (PATTERN/SONG) du RX5 ont deux fonctions. La fonction INFÉRIEURE écrite sur les touches s'applique au mode de morceau.

## PASSAGE DANS LE MODE DE MORCEAU

- Toutes les fonctions de mode de morceau s'effectuent après être passé dans le mode de morceau.

Appuyez sur la touche **PATTERN/SONG**. Des pressions répétées sur cette touche commutent le RX5 entre le mode de modèle et le mode de modèle. Lorsque le mode de morceau est sélectionné, la LED "SONG" s'allume. L'affichage LCD indique le numéro du dernier morceau sélectionné, plus son nom, le tempo initial et le nombre de mesures.



## SELECTION D'UN MORCEAU

**FONCTION** Sélection d'un morceau pour le reproduire, l'éditer, etc.  
Sélection d'un morceau vide pour l'écriture.

Le RX-5 peut mettre en mémoire jusqu'à 20 morceaux, numérotés de 00 à 19. Une fois que vous avez sélectionné un morceau, vous pouvez le reproduire, l'éditer, le copier, l'effacer.

Vous pouvez également sélectionner un morceau vide (un qui ne contient aucune donnée) avant d'éditer un nouveau morceau.

### FONCTIONNEMENT

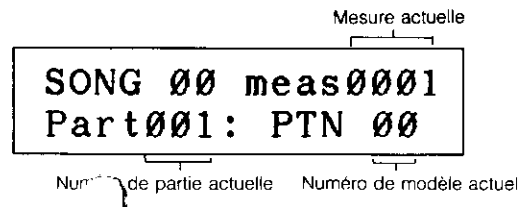
Appuyez sur la touche **PATTERN/SONG** jusqu'à ce que le LCD indique le mode de morceau, puis utilisez le clavier de touches numériques pour introduire un numéro de morceau à deux chiffres. Les numéros de morceaux inférieurs à 10 doivent être précédés d'un zéro. Pour le morceau 5, par exemple, introduisez "0" puis "5".

## REPRODUCTION D'UN MORCEAU

**FONCTION** Reproduction d'un morceau sélectionné.

### FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche **PATTERN/SONG** jusqu'à ce que le LCD indique le mode de morceau et utilisez le clavier de touches numériques pour sélectionner un morceau.
2. Appuyez sur la touche **START** pour reproduire le morceau. La LED "RUN" s'allume pendant la reproduction. L'affichage LCD indique la mesure, le numéro de partie et le numéro de modèle actuels.



3. Pour arrêter la reproduction, appuyez sur la touche **STOP/CONTINUE**. La LED "RUN" s'éteint et l'affichage LCD indique le point dans le morceau auquel la reproduction a été arrêtée.
  4. Pour reprendre la reproduction, appuyez sur la touche **START** pour reproduire depuis le début du morceau ou sur la touche **STOP/CONTINUE** pour reproduire à partir du point auquel la reproduction s'est arrêtée.
  5. Lorsque la reproduction du morceau est finie, l'affichage LCD affiche de nouveau les premières mesure et partie du morceau.
- Pendant une reproduction de morceau, vous pouvez modifier le tempo en déplaçant le curseur **TEMPO**, ou en appuyant sur la touche **TEMPO** et en utilisant le clavier de touches numériques ou les touches **+1/YES** et **-1/NO**. La fonction de battement peut également être utilisée pendant une reproduction de morceau, mais elle doit être activée dans le mode de modèle. Reportez-vous au chapitre **FONCTIONS DE MODELES** pour une description intégrale de ces fonctions.

## REPRODUCTION REPETEE D'UN MORCEAU

**FONCTION** Reproduction continue d'un morceau sélectionné.

Cette fonction vous permet de reproduire de manière répétée un morceau, jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche **STOP**. Elle peut être utile lorsque vous répétez un morceau. Elle peut également aider lors d'une composition, en fournissant une piste rythmique continue pendant que vous travaillez sur des idées pour un morceau.

### FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche **PATTERN/SONG** jusqu'à ce que le LCD indique le mode de morceau, puis appuyez sur la touche **SWING/REPEAT**.

SONG 00 meas0064  
repeat OFF

2. Utilisez la touche **+1/YES** ou **-1/NO** pour activer ou désactiver la fonction de répétition.
3. Appuyez sur la touche **PATTERN/SONG** pour retourner au mode de morceau, puis sélectionnez et reproduisez un morceau. Le morceau sera complètement reproduit et une fois qu'il est terminé, la reproduction recommence immédiatement. L'affichage LCD retourne, à ce point, au début du morceau et recommence le compte des mesures et des parties.
- Si vous voulez une pause entre des reproductions répétées d'un morceau, vous pouvez insérer un modèle vide (de n'importe quelle longueur) à la fin du morceau.
4. La touche **STOP/CONTINUE** est utilisée exactement de la même manière que pour la reproduction normale d'un morceau.

## MODE D'EDITION DE MORCEAU

**FONCTION** Connexion de modèles afin de créer un morceau.

Dans le mode d'édition de morceau, vous pouvez connecter jusqu'à 999 modèles afin de former une piste rythmique pour un morceau entier. Les modèles, lorsqu'ils sont utilisés dans un morceau, sont appelés des parties. Les parties peuvent contenir également d'autres données telles que des répétitions, des changements de tempo et des changements de volume. Ces fonctions sont décrites plus loin dans ce chapitre.

### FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche **PATTERN/SONG** jusqu'à ce que le LCD indique le mode de morceau, puis utilisez le clavier de touches numériques pour sélectionner un morceau. Lors de l'édition d'un nouveau morceau, vous devez sélectionner un morceau vide. Cela est indiqué par un compte de mesure zéro sur l'affichage LCD.

SONG 00 meas0000  
> < : ♩ = ---

- Des morceaux qui ont déjà été édités peuvent être sélectionnés pour être réédités, exactement de la même manière.

2. Appuyez sur la touche **REAL TIME WRITE/EDIT SONG**.

EDIT SONG 00  
Part001= PTN \*\*

Message de numéro de modèle

- Si le morceau sélectionné contient déjà des données, l'affichage LCD indique les données de la première partie.
  - Si la fonction de protection de la mémoire est activée (ON), l'affichage LCD indique "MEMORY PROTECTED" lorsque l'écriture en temps réel est sélectionnée, indiquant que l'écriture ne peut pas être effectuée. Utilisez le "TRAVAIL UTILITAIRE No. 03" pour désactiver la fonction de protection de la mémoire.
3. L'affichage LCD vous indique d'introduire le numéro de modèle pour la première partie. Utilisez le clavier de touches numériques pour introduire un numéro de modèle.

EDIT SONG 00  
Part001= PTN 00

- Si la partie affichée contient déjà un modèle (dans le cas d'un morceau qui a déjà été édité), vous pouvez changer le modèle en introduisant un nouveau numéro de modèle de la même manière.
4. Appuyez sur la touche +1/YES pour passer à la partie suivante et introduisez un autre numéro de modèle de la même manière.

EDIT SONG 00  
 Part002= PTN 33

5. Continuez à vous déplacer dans le morceau, en introduisant les numéros de modèles désirés. C'est une bonne idée de conserver des mémos écrits d'un morceau, à mesure que vous l'éditez. Reportez-vous au TABLEAU DE MORCEAUX/CHAINES à la fin de ce manuel.  
(tab)Vous pouvez reculer dans un morceau en utilisant la touche -1/NO. Cela vous permet de revenir en arrière pour vérifier une partie. Chaque fois qu'une partie est affichée, vous pouvez changer le modèle contenu dans cette partie en introduisant un nouveau numéro de modèle.  
En maintenant enfoncée la touche -1/NO ou +1/YES, vous pouvez balayer rapidement un morceau.
6. Une fois que vous avez introduit toutes les parties de votre morceau, appuyez sur la touche PATTERN/SONG pour sortir du mode d'édition de morceau. Vous pouvez maintenant reproduire votre morceau.

## FONCTION D'INSERTION

### FONCTION Insertion de nouvelles parties dans un morceau.

La fonction d'insertion vous permet de sélectionner n'importe quel point dans un morceau qui a déjà été assemblé et d'insérer de nouvelles parties entre les parties déjà programmées. Si vous voulez, par exemple, insérer un modèle entre les parties 2 et 3 d'un morceau, cela signifie que vous devez insérer une nouvelle partie 3.

#### AVANT INSERTION

|            |            |            |            |
|------------|------------|------------|------------|
| Partie 001 | Partie 002 | Partie 003 | Partie 004 |
| PTN 01     | PTN 02     | PTN 03     | PTN 04     |

↑  
Point d'insertion pour le nouveau modèle,  
par exemple le modèle 99.

#### APRES INSERTION

|            |            |            |            |            |
|------------|------------|------------|------------|------------|
| Partie 001 | Partie 002 | Partie 003 | Partie 004 | Partie 005 |
| PTN 01     | PTN 02     | PTN 99     | PTN 03     | PTN 04     |

↑  
Modèle 99 inséré dans la partie 3.  
Les parties suivants sont déplacées d'une ét

- Vous pouvez également insérer des répétitions, des changements de tempo, des changements de volume et des repères de recherche en appuyant sur les touches correspondant à ces fonctions après avoir appuyé sur la touche INSERT.

## FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche PATTERN/SONG jusqu'à ce que le LCD indique le mode de morceau et utilisez le clavier de touches numériques pour sélectionner un morceau. Appuyez ensuite sur la touche REAL TIME WRITE/EDIT SONG pour passer dans le mode d'édition de morceau.
2. Appuyez sur la touche +1/YES pour localiser le point d'insertion dans le morceau sélectionné.

EDIT SONG 00  
 Part003= PTN 03

3. Appuyez sur la touche STEP WRITE/INSERT.

EDIT SONG 00  
 Part003= PTN \*\*

Message de numéro de modèle

4. L'affichage LCD vous indique d'insérer un nouveau numéro de modèle. Utilisez le clavier de touches numériques pour le faire. Exemple: Modèle 99.

EDIT SONG 00  
 Part003= PTN 99

Nouveau numéro de modèle

Le nouveau modèle a maintenant été inséré. Vous pouvez, à ce moment-là, changer le nouveau numéro de modèle avant de sortir du mode d'édition de morceau.  
Si vous utilisez la touche +1/YES pour balayer vers l'avant dans le morceau, vous verrez que toutes les parties suivantes ont été déplacées d'une étapes.

5. Appuyez sur la touche PATTERN/SONG pour sortir du mode d'édition de morceau.

## FONCTION DE SUPPRESSION

### FONCTION Suppression de parties dans un morceau.

La fonction de suppression opère dans le sens inverse de la fonction d'insertion. Elle vous permet de supprimer une partie d'un morceau qui a déjà été assemblé. Si vous voulez, par exemple, supprimer le modèle que nous avons inséré dans le morceau au cours de la section précédente, vous devez localiser la partie 3 et effectuer l'opération de suppression.

#### AVANT SUPPRESSION

Partie 001 Partie 002 Partie 003 Partie 004 Partie 005

|        |        |        |        |        |
|--------|--------|--------|--------|--------|
| PTN 01 | PTN 02 | PTN 99 | PTN 03 | PTN 04 |
|--------|--------|--------|--------|--------|

↑  
Partie à supprimer.

#### APRES SUPPRESSION

Partie 001 Partie 002 Partie 003 Partie 004

|        |        |        |        |
|--------|--------|--------|--------|
| PTN 01 | PTN 02 | PTN 03 | PTN 04 |
|--------|--------|--------|--------|

↑  
Le modèle 99 est supprimé.  
Les parties suivantes sont rapprochées d'une étape.

- Vous pouvez également supprimer, exactement de la même manière, des parties contenant des répétitions, des changements de tempo, des changements de volume et des repères de recherche.

### FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche **PATTERN/SONG** jusqu'à ce que le LCD indique le mode de morceau et utilisez le clavier de touches numériques pour sélectionner un morceau. Appuyez ensuite sur la touche **REAL TIME WRITE/EDIT SONG** pour passer dans le mode d'édition de morceau.
2. Appuyez sur la touche **+1/YES** pour localiser le point de suppression dans le morceau sélectionné.

EDIT SONG 00  
Part003= PTN 99

3. Appuyez sur la touche **QUANTIZE/DELETE**.

EDIT SONG 00  
Delete PTN 99?

Vous pouvez alors appuyer sur la touche **-1/NO** si vous désirez annuler l'opération de suppression. L'affichage LCD retourne à l'affichage précédent.

4. Pour supprimer le modèle 99, appuyez sur la touche **+1/YES**. L'affichage LCD indique alors que la partie sélectionnée (partie 003) a un nouveau numéro de modèle. C'est le modèle qui était affecté à la partie suivante (partie 004) avant l'opération de suppression.

EDIT SONG 00  
Part003= PTN 03

↑  
Nouveau numéro de modèle

Si vous utilisez la touche **+1/YES** pour balayer vers l'avant dans le morceau, vous verrez que toutes les parties suivantes ont été rapprochées d'une étape.

5. Appuyez sur la touche **PATTERN/SONG** pour sortir du mode d'édition de morceau.

## FONCTION DE COPIE DE PARTIE

### FONCTION Copie d'un nombre sélectionné de parties sur un point subséquent dans un morceau.

Cette fonction vous permet de choisir une partie ou un groupe de parties et de les copier sur un point se trouvant plus loin dans un morceau, ou à la fin du morceau. Toutes les parties suivant le point de destination de copie seront effacées. Cette fonction peut vraiment vous faire gagner du temps si vous avez programmé les parties pour un solo, par exemple et que vous voulez répéter le même solo plus tard dans un morceau. Vous pouvez copier tout le solo en une seule opération, au lieu de devoir copier chaque partie individuelle.

Supposons, par exemple, que dans un morceau court, vous vouliez copier les parties 2 et 3 à la fin du morceau.

#### AVANT LA COPIE

Partie 001 Partie 002 Partie 003 Partie 004 Partie 005 Partie 006

|        |        |        |        |        |  |
|--------|--------|--------|--------|--------|--|
| PTN 12 | PTN 99 | PTN 44 | PTN 93 | PTN 31 |  |
|--------|--------|--------|--------|--------|--|

↑  
Partie à copier.

↑  
Destination de la copie.

APRES LA COPIE

Partie 001 Partie 002 Partie 003 Partie 004 Partie 005 Partie 006 Partie 007

|        |        |        |        |        |        |        |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| PTN 12 | PTN 99 | PTN 44 | PTN 93 | PTN 31 | PTN 99 | PTN 44 |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|

Nouvelles parties

Vous pouvez également copier sur une destination AVANT la fin du morceau, pourvu qu'elle se trouve APRES les parties que vous voulez copier. Faites attention! Si vous faites cela, TOUTES les parties suivant la destination sélectionnée seront effacées. Cet exemple montre ce qui se produit si nous copions les parties 2 et 3 sur la partie 4.

AVANT LA COPIE

Partie 001 Partie 002 Partie 003 Partie 004 Partie 005

|        |        |        |        |        |
|--------|--------|--------|--------|--------|
| PTN 12 | PTN 99 | PTN 44 | PTN 93 | PTN 31 |
|--------|--------|--------|--------|--------|

Parties à copier.      Destination de la copie.

APRES LA COPIE

Partie 001 Partie 002 Partie 003 Partie 004 Partie 005

|        |        |        |        |        |
|--------|--------|--------|--------|--------|
| PTN 12 | PTN 99 | PTN 44 | PTN 99 | PTN 44 |
|--------|--------|--------|--------|--------|

Nouvelles parties

Les parties originales, suivant la destination de copie sont effacées.

**FONCTIONNEMENT**

1. Appuyez sur la touche **PATTERN/SONG** jusqu'à ce que le LCD indique le mode de morceau et utilisez le clavier de touches numériques pour sélectionner un morceau. Appuyez ensuite sur la touche **REAL TIME WRITE/EDIT SONG** pour passer dans le mode d'édition de morceau.
2. Appuyez sur la touche **+1/YES** pour localiser le point de destination de copie dans le morceau.

EDIT SONG 00  
Part004= PTN 04

3. Appuyez sur la touche **COPY**.

Message pour introduire les numéros de parties

from \*\* - \*\*  
Part004= PTN 04

4. Utilisez le clavier de touches numériques pour introduire le numéro de la première partie de la section à copier — un numéro à trois chiffres.

from 002 - \*\*  
Part004= PTN 04

5. Le curseur se déplace sur le message suivant. Introduisez le numéro de la dernière partie de la section à copier (pour copier seulement une partie, ce numéro doit être le même que le numéro précédemment entré).

from 002 - 003  
Part004= PTN 04

6. Appuyez sur la touche **START** pour effectuer l'opération de copie. L'affichage LCD affiche alors la partie vide suivant la dernière partie du morceau nouvellement édité. C'est, dans cet exemple, la partie 6.

EDIT SONG 00  
Part006= PTN \*\*

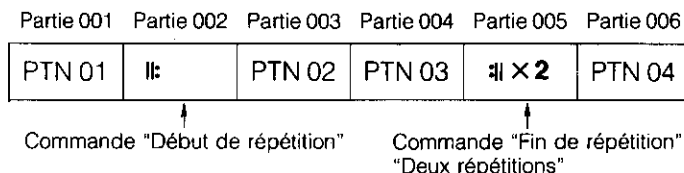
7. Appuyez sur la touche **PATTERN/SONG** pour sortir du mode d'édition de morceau.

## REPETITIONS

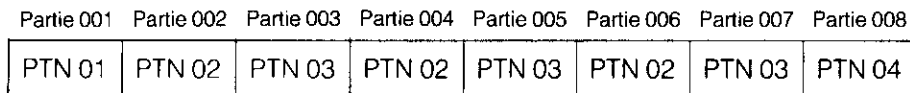
### FONCTION Introduction de commandes de répétition dans un morceau.

La fonction de répétition peut réduire de beaucoup le temps d'édition en permettant de répéter, jusqu'à 99 fois, un morceau ou un groupe de morceaux. Elle est utile, par exemple, lorsque le même rythme est utilisé pour tout un solo.

Les répétitions sont introduites en deux opérations. La commande de début de répétition est introduite au commencement de la section qui doit être répétée. Puis la commande de fin est introduite à la fin de la section qui doit être répétée, ainsi qu'un nombre indiquant combien de fois la section doit être répétée. Notez que le nombre de répétitions introduit doit être INFÉRIEUR D'UNE UNITÉ au nombre total de reproductions de la section sélectionnée. Chaque commande de répétition compte comme une partie. Les parties 3 et 4, dans cet exemple, sont répétées deux fois, ce qui fait un total de trois reproductions de ces parties.



### SEQUENCE DE LA REPRODUCTION REELLE



Vous pouvez introduire n'importe quel nombre de répétitions dans un morceau. Vous pouvez également "emboîter" des commandes de répétition, de sorte qu'une courte section répétée puisse se trouver à l'intérieur d'une plus grande section répétée. Cela est fait, par exemple, si un solo entier doit être répété (commandes de répétition au début et à la fin du solo) ET une courte section à l'intérieur du solo doit être répétée (commandes de répétition au début et à la fin de la courte section dans le solo). Vous pouvez introduire jusqu'à dix "emboîtements" de répétitions, l'un dans l'autre.

### FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche **PATTERN/SONG** jusqu'à ce que le LCD indique le mode de morceau et utilisez les 10 touches numériques pour sélectionner un morceau.
2. Appuyez sur la touche **REAL TIME WRITE/EDIT SONG** et commencer à éditer le morceau. Lorsque vous atteignez le point auquel la commande de début de répétition doit être introduite (la partie 2, par exemple), appuyez sur la touche **SWING/REPEAT**.

```
EDIT SONG 00
1: || or 2: || ?
```

3. Appuyez sur "1" pour sélectionner une commande de début de répétition.

```
EDIT SONG 00
Part002= ||
```

4. Continuez à éditer (en introduisant des numéros de modèles) et lorsque vous atteignez le point auquel la commande de fin de répétition doit être introduite (partie 5, par exemple), appuyez sur la touche **SWING/REPEAT**, puis appuyez sur "2" pour sélectionner une commande de fin de répétition.

```
EDIT SONG 00
Part005= || x01
```

Nombre de répétitions

L'affichage LCD indique "01" — le nombre par défaut de répétitions. Si une seule répétition est nécessaire, vous pouvez alors appuyer sur la touche **+1/YES** pour continuer à éditer le morceau.

5. Pour introduire un nombre différent de répétitions, utilisez le clavier de touches numériques et introduisez un nombre à deux chiffres (02, par exemple). Gamme: 01 à 99.

```
EDIT SONG 00
Part005= || x02
```

Vous pouvez alors continuer l'édition.

- Les répétitions sont souvent introduites après que tous les numéros de modèles ont été introduits pour un morceau. Reportez-vous à **FONCTION D'INSERTION** (décrite avant dans ce chapitre) et introduisez les répétitions de la manière normale, après avoir appuyé sur la touche **INSERT**. Notez qu'une commande de répétition crée une nouvelle partie et fait avancer toutes les parties subséquentes.

## FONCTION DE CHANGEMENT DE TEMPO

### FONCTION Introduction de changements graduels du tempo dans un morceau sélectionné.

Cette fonction vous permet d'introduire un changement graduel du tempo dans un morceau. Le tempo peut augmenter (accelerando) ou diminuer (ritardando). Vous pouvez régler la gamme globale du changement de tempo et la durée du changement.

Un changement de tempo compte comme une partie d'un morceau.

- Si vous introduisez un changement de tempo pendant une section répétée, le changement de tempo sera également répété, ce qui vous permet de créer un changement graduel du tempo sur une longue phrase complète (plus longue que le maximum de 99 noires qui peut être réglé pour un changement unique de tempo).

**REMARQUE:** Lorsque vous reproduisez un morceau qui contient un changement de tempo, le tempo final du morceau sera différent du tempo initial. Si vous n'avez pas réglé de tempo initial pour un morceau et que vous reproduisiez à nouveau immédiatement le morceau, la reproduction commence au nouveau tempo. Il est donc recommandé de toujours régler le tempo initial pour un morceau. Reportez-vous à "TRAVAIL No. 04: TEMPO INITIAL".

### FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche **PATTERN/SONG** jusqu'à ce que le LCD indique le mode de morceau et utilisez les 10 touches numériques pour sélectionner un morceau.
2. Appuyez sur la touche **REAL TIME WRITE/EDIT SONG** pour passer au mode d'édition de morceau et commencez à éditer le morceau. Lorsque vous atteignez le point auquel le changement de tempo doit s'effectuer, appuyez sur la touche **CLICK/TEMPO CHANGE**.

EDIT SONG 00  
1:Accel or 2:Rit

3. Appuyez sur "1" pour sélectionner Accelerando (augmentation du tempo) ou sur "2" pour sélectionner Ritardando (diminution du tempo). Le fonctionnement étant identique pour les deux types de changement de tempo, nous ne décrivons que la fonction Accelerando. La seule différence est que la valeur du changement de tempo est indiquée comme nombre positif pour l'Accelerando et comme nombre négatif pour le Ritardando.

EDIT SONG 00  
Part001 = + 0/00

Valeur du changement de tempo      Durée du changement de tempo

4. Utilisez le clavier de touches numériques pour régler la valeur du changement de tempo. Gamme: 0 à 99 noires/minute.

**REMARQUE:** La gamme totale de tempo du RX5 est de 40 à 250 noires/minutes. La fonction de changement de tempo NE peut PAS modifier le tempo au-delà de ces limites.

5. Appuyez sur la touche **ACCENT 2** pour déplacer le curseur sur la position de durée de changement de tempo et utilisez le clavier de touches numériques pour introduire la durée du changement de tempo. Plage: 0 à 99 noires. Vous pouvez utiliser la touche **ACCENT 2** pour avancer ou reculer le curseur afin de rérégler, comme nécessaire, les deux paramètres de changement de tempo.
6. Le changement de tempo est maintenant réglé et vous pouvez appuyer sur la touche **+1/YES** pour passer à la partie suivante et continuer l'édition, ou appuyer sur la touche **PATTERN/SONG** pour sortir du mode d'édition de morceau.

- Les changements de tempo peuvent être introduits APRES que tous les numéros de modèles ont été introduits pour un morceau. Reportez-vous à **FONCTION D'INSERTION** (décrite avant dans ce chapitre) et introduisez le changement de tempo de la manière normale, après avoir appuyé sur la touche **INSERT**. Notez qu'un changement de tempo crée une nouvelle partie et fait avancer toutes les parties subséquentes.

## FONCTION DE CHANGEMENT DE VOLUME

### FONCTION Introduction d'un changement de volume à n'importe quel point dans un morceau.

Cette fonction vous permet d'introduire un changement de volume à n'importe quel point dans un morceau. Le volume peut augmenter ou diminuer. Cette fonction peut être utilisée pour ajouter une dynamique subtile à un morceau ou pour des changements de volume plus prononcés ou soudains. Vous pouvez également introduire un changement de volume au début d'un morceau pour modifier le niveau d'ensemble de tout le morceau.

Un changement de volume compte comme une partie d'un morceau.

- Si vous introduisez un changement de volume pendant une section répétée, le changement de volume sera également répété, ce qui vous permet de créer un changement graduel de volume sur une longue phrase complète. Vous pouvez, par exemple, régler un seul modèle pour qu'il se répète à la fin d'un morceau, avec une légère diminution du volume. Cela crée une "atténuation". L'approche contraire (répétition de modèles au début d'un morceau, avec une légère augmentation du volume) crée une "accentuation".

### FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche **PATTERN/SONG** jusqu'à ce que le LCD indique le mode de morceau et utilisez le clavier de touches numériques pour sélectionner un morceau.

2. Appuyez sur la touche REAL TIME WRITE/EDIT SONG pour passer au mode d'édition de morceau et commencez à éditer le morceau. Lorsque vous atteignez le point auquel le changement de volume doit s'effectuer, appuyez sur la touche EDIT PATTERN/VOLUME CHANGE.

EDIT SONG 00  
1:Up or 2:Down ?

3. Appuyez sur "1" pour sélectionner "Up" (augmentation du volume) ou sur "2" pour sélectionner "Down" (diminution du volume). Le fonctionnement étant identique pour les deux types de changement de volume, nous ne décrivons que la fonction d'augmentation du volume. La seule différence est que la valeur du changement de volume est indiquée comme nombre positif pour une augmentation de volume et comme nombre négatif pour une diminution de volume.

EDIT SONG 00  
Part001= vol+00

Valeur du changement de volume

4. Utilisez le clavier de touches numériques pour régler la valeur du changement de volume. Gamme: 0 à 31.
- Si plus d'une commande de changement de volume est introduite dans un morceau, le volume obtenu dépend de la combinaison des changements de volume. Si vous introduisez, par exemple, un changement de volume de +5, puis plus loin dans le morceau, un changement de volume de -5, le changement de volume combiné est zéro; le niveau final du morceau sera égal à son niveau initial.
- REMARQUE:** La gamme de volume du RX5 est de 0 à 31. La fonction de changement de volume NE peut PAS modifier le volume au-delà de ces limites.
5. Le changement de volume est maintenant réglé et vous pouvez appuyer sur la touche +1/YES pour passer à la partie suivante et continuer l'édition, ou appuyer sur la touche PATTERN/SONG pour sortir du mode d'édition de morceau.
- Les changements de volume peuvent être introduits APRES que tous les numéros de modèles ont été introduits pour un morceau. Reportez-vous à FONCTION D'INSERTION (décrite avant dans ce chapitre) et introduisez le changement de volume de la manière normale, après avoir appuyé sur la touche INSERT. Notez qu'un changement de volume crée une nouvelle partie et fait avancer toutes les parties subséquentes.

## COPIE DE MORCEAU

### FONCTION Copie d'un morceau sur une autre destination.

La fonction de copie de morceau vous permet de copier un morceau sélectionné sur une autre destination dans la mémoire de morceaux du RX5. Cette fonction est utile si vous voulez copier un morceau afin de le modifier pour créer un nouveau morceau tout en conservant le morceau original.

### FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche PATTERN/SONG jusqu'à ce que le LCD indique le mode de morceau et utilisez le clavier de touches numériques pour sélectionner le morceau à copier, puis appuyez sur la touche COPY.

COPY SONG 00  
to SONG \*\*

Message pour introduire le numéro de destination de copie

- Si la fonction de protection de la mémoire est activée (ON), l'affichage LCD indique "MEMORY PROTECTED" lorsque la touche de copie est enfoncée, indiquant que la copie du morceau ne peut pas être effectuée. Utilisez le "TRAVAIL UTILITAIRE No. 03" pour désactiver la fonction de protection de la mémoire.
2. Utilisez le clavier de touches numériques pour introduire le numéro de destination du morceau sur lequel le morceau sélectionné sera copié.

COPY SONG 00  
to SONG 01

3. Appuyez sur la touche START; si la destination du morceau est vide, le morceau est immédiatement copié.

COPY SONG 00  
completed!

Suivi par

SONG 00 meas0064  
>Big Bang<:♪=144

Si la destination du morceau contient déjà un morceau (qui sera effacé si vous effectuez l'opération de copie), l'affichage LCD indique



COPY SONG 00  
rewrite song 01?

Vous pouvez alors appuyer sur la touche -1/NO si vous ne désirez pas copier sur cette destination de morceau. Cela vous ramène au mode de sélection de morceau, à partir duquel vous pouvez appeler à nouveau la fonction de copie de morceau et sélectionner une autre destination.

Si vous désirez copier sur la destination sélectionnée (réécrire le morceau qui y est contenu), appuyez sur la touche +1/YES. L'affichage LCD indique "completed" et retourne au mode de sélection de morceau.

## EFFACEMENT D'UN MORCEAU

### FONCTION Effacement d'un morceau sélectionné.

Vous pouvez effacer instantanément tout un morceau. Vous le feriez, par exemple, si la mémoire de morceaux du RX5 est pleine et que vous voulez écrire un autre morceau.

- Vous pouvez également effacer simultanément les 20 morceaux. Reportez-vous à "MODE — TRAVAIL UTILITAIRE No. 06".

### FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche PATTERN/SONG jusqu'à ce que le LCD indique le mode de morceau et utilisez le clavier de touches numériques pour sélectionner le morceau que vous désirez effacer, puis appuyez sur la touche CLEAR.

CLEAR SONG 00?

Vous pouvez alors annuler l'opération d'effacement du morceau, si vous le désirez, en appuyant sur la touche -1/NO. L'affichage LCD retourne au mode de sélection de morceau.

- Si la fonction de protection de la mémoire est activée (ON), l'affichage LCD indique "MEMORY PROTECTED" lorsque la section d'effacement est sélectionnée, indiquant que l'effacement du morceau ne peut pas être effectué. Utilisez le "TRAVAIL UTILITAIRE No. 03" pour désactiver la fonction de protection de la mémoire.

2. Appuyez sur la touche +1/YES pour effacer le morceau.

CLEAR SONG 00  
Are you sure?

Si vous le désirez, vous pouvez maintenant annuler l'opération d'effacement en appuyant sur la touche -1/NO. Pour procéder à l'opération d'effacement, appuyez sur la touche +1/YES, pour voir:

CLEAR SONG 00?  
completed!

Suivi par

SONG 00 meas 0000  
> < : ♪ =---

L'affichage LCD indique alors que le morceau sélectionné est vide (le compte de mesures est zéro). Vous pouvez alors éditer un nouveau morceau.

## VERIFICATION DE LA MEMOIRE DE MORCEAUX

Cette fonction vous permet de vérifier la mémoire de morceaux restante du RX5, sous forme de pourcentage de sa capacité totale de mémoire. Reportez-vous à "TRAVAIL UTILITAIRE No. 02".

## TRAVAUX

Certaines fonctions dans le mode de morceau sont appelées "Travaux" (Jobs) et apparaissent dans le TABLEAU DE TRAVAUX (JOB TABLE) situé sur le panneau avant du RX5. Les travaux sont sélectionnés en passant tout d'abord dans le mode de morceau ou le mode d'édition de morceau, puis en appuyant sur la touche JOB et en introduisant le numéro du travail en utilisant le clavier de touches numériques.

### TRAVAIL DE MODE DE MORCEAUX

Travail No. 01: Recherche de repère (SEARCH MARK). Localise automatiquement un repère (une adresse portant un nom) ou une partie dans un morceau, pour la reproduction.

### TRAVAUX DE MODE D'EDITION DE MORCEAU

Travail No. 01: Recherche de repère (SEARCH MARK). Localise automatiquement un repère (une adresse portant un nom) ou une partie dans un morceau, pour l'édition.

Travail No. 02: Pose de repère (SET MARK). Attribue un nom à une adresse sélectionnée dans un morceau, afin qu'elle puisse être localisée automatiquement en utilisant la fonction de recherche de repère.

Travail No. 03: Nom de morceau (SONG NAME). Attribue un nom à un morceau sélectionné.

TRAVAIL No. 04: TEMPO INITIAL: Réglez le tempo de reproduction initial du morceau.

## TRAVAIL NO. 01: RECHERCHE DE REPERE

**FONCTION** Localisation automatique d'une adresse sélectionnée dans un morceau, pour la reproduction ou l'édition.

Cette fonction vous permet de localiser instantanément n'importe quelle partie dans un morceau ou un repère qui a été placé dans un morceau (reportez-vous à la section POSE DE REPERE de ce chapitre). Cette fonction est extrêmement utile et elle fait gagner beaucoup de temps. Elle vous permet de reproduire un morceau à partir de n'importe quel point sélectionné ou de localiser un point dans un morceau pour l'éditer (elle peut être comparée aux dispositifs de mémoire de transport de bande des studios d'enregistrement qui permettent un "punch in" à un point présélectionné dans un enregistrement).

### FONCTIONNEMENT

- Appuyez sur la touche **PATTERN/SONG** jusqu'à ce que le LCD indique le mode de morceau et utilisez le clavier de touches numériques pour sélectionner le morceau. Si vous utilisez la fonction de recherche de repère pour trouver un point à partir duquel reproduire SEULEMENT, omettez l'étape suivante et passez à l'étape 3.
- Si vous utilisez la fonction de recherche de repère pour trouver un point à partir duquel éditer un morceau, appuyez sur la touche **REAL TIME WRITE/EDIT SONG** pour passer dans le mode d'édition de morceau.
- Appuyez sur la touche **JOB**. Si vous êtes dans le mode de morceau, l'affichage LCD indique la fonction de recherche. Si vous êtes dans le mode d'édition de morceau, utilisez le clavier de touches numériques pour sélectionner le TRAVAIL No. 01. Exemple: Mode d'édition de morceau.

EDIT SONG 00  
Search " █ "

Vous pouvez alors rechercher une adresse soit en introduisant un numéro de partie soit en introduisant un nom de repère.

### RECHERCHE D'UNE PARTIE

- A partir de l'affichage de recherche (Search), utilisez le clavier de touches numériques pour introduire un numéro de partie à trois chiffres. Aussitôt que vous introduisez le premier chiffre, l'affichage LCD indique.

EDIT SONG 00  
Search Part 0 █ \*

Message pour introduire le reste du numéro de modèle

- Lorsque vous avez introduit tout le numéro de partie, l'affichage LCD indique immédiatement la partie sélectionnée et le modèle ou les autres données qui y sont contenues. Exemple: Partie 006, modèle 23  
Si vous êtes dans le mode d'édition de morceau, vous pouvez alors éditer à partir de ce point.

EDIT SONG 00  
Part 006 = PTN 23 █

Si vous êtes dans le mode de morceau, vous pouvez alors reproduire le morceau à partir de ce point en appuyant sur la touche **STOP/CONTINUE**.

### RECHERCHE DE REPERE

- A partir de l'affichage de recherche (SEARCH), introduisez le nom du repère en appuyant sur les touches d'instrument (introduction des lettres A à X) ou **ACCENT 1** ou **2** (introduction respectivement des lettres Y et Z). Le curseur se déplace à droite lorsqu'une lettre est introduite, ce qui vous permet d'introduire la lettre suivante. Les lettres sont introduites en capitales. Des lettres minuscules peuvent être introduites en maintenant enfoncée la touche **STOP/CONTINUE** tout en introduisant les lettres.  
Les chiffres peuvent être entrés en utilisant le clavier de touches numériques. Des espaces peuvent être introduits en utilisant la touche **REVERSE**. Des points peuvent être introduits en utilisant la touche **DAMP**.  
Si vous faites une erreur, utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** pour déplacer le curseur sur le caractère erroné et introduisez le caractère correct.  
L'affichage LCD indique alors le nom du repère. Exemple: "Bridge".

EDIT SONG 00  
Search "Bridge" █

- Appuyez sur la touche **START** pour effectuer la fonction de recherche de repère. L'affichage LCD indique immédiatement le numéro de partie du repère sélectionné. Exemple: Partie 3.

EDIT SONG 00  
Part 003 = "Bridge"

Si vous êtes dans le mode d'édition de morceau, vous pouvez éditer à partir de ce point.

Si vous êtes dans le mode de morceau, vous pouvez reproduire le morceau à partir de ce point en appuyant sur la touche **STOP/CONTINUE**.

**REMARQUE:** Pendant l'édition de morceau, lors de l'utilisation de la fonction de recherche de repère ou de recherche de partie, si le point de recherche coïncide avec la fin du morceau, l'affichage LCD indique le message "end of song!!"

## TRAVAIL No. 02: POSE D'UN REPERE

**FONCTION** Attribution d'un nom à une adresse sélectionnée dans un morceau.

La fonction de pose de repère vous permet de donner un nom (contenant jusqu'à six caractères — lettres et chiffres) à une adresse (partie) sélectionnée d'un morceau. Ce repère peut être instantanément localisé, à n'importe quel moment, en utilisant la fonction de recherche de repère.

Vous pouvez poser n'importe quel nombre de repères dans un morceau.

Un repère compte comme une partie dans un morceau.

### FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche **PATTERN/SONG** jusqu'à ce que le LCD indique le mode de morceau et utilisez le clavier de touches numériques pour sélectionner un morceau.
2. Appuyez sur la touche **REAL TIME WRITE/EDIT SONG** pour passer dans le mode d'édition de morceau et commencez à éditer le morceau. Lorsque vous atteignez le point auquel vous voulez poser un repère, sélectionnez le TRAVAIL No. 02.

EDIT SONG 00  
Set mark" █ "

3. Introduisez des lettres en appuyant sur les touches d'instrument (pour les lettres A à X) ou **ACCENT 1** ou **2** (respectivement pour les lettres Y et Z). Le curseur se déplace à droite lorsqu'une lettre est introduite, ce qui vous permet d'introduire la lettre suivante.

(tab) Les lettres sont introduites en capitales. Des lettres minuscules peuvent être introduites en maintenant enfoncée la touche **STOP/CONTINUE** tout en introduisant les lettres.

Des chiffres peuvent être introduits en utilisant le clavier de touches numériques.

**REMARQUE:** Le premier caractère NE peut PAS être un chiffre, car, lors de l'utilisation de la fonction de recherche, l'introduction d'un chiffre en premier lieu active la fonction de recherche de partie au lieu de la fonction de recherche de repère.

Des espaces peuvent être introduits en utilisant la touche **REVERSE**.

Des points peuvent être introduits en utilisant la touche **DAMP**.

Si vous faites une erreur, utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** pour déplacer le curseur sur le caractère erroné et introduisez le caractère correct.

4. Appuyez sur la touche **START** pour introduire le nom du repère. Exemple: Partie 3, nom du repère "Bridge".

EDIT SONG 00  
Part 003="Bridge"

5. Le repère est maintenant posé et vous pouvez appuyer sur la touche **+1/YES** pour passer à la partie suivante et continuer l'édition, ou appuyer sur la touche **PATTERN/SONG** pour sortir du mode d'édition de morceau.

- Des repères peuvent être introduits APRES que tous les numéros de modèles ont été introduits pour un morceau. Reportez-vous à **FONCTION D'INSERTION** (décrite avant dans ce chapitre) et introduisez le repère de la manière normale, après avoir appuyé sur la touche **INSERT**. Notez qu'un repère crée une nouvelle partie et fait avancer toutes les parties subséquentes.

## TRAVAIL No. 03: NOM D'UN MORCEAU

**FONCTION** Introduction d'un nom pour un morceau sélectionné.

Cette fonction vous permet d'introduire un nom comprenant jusqu'à huit caractères (lettres et chiffres) pour un morceau.

### FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche **PATTERN/SONG** jusqu'à ce que le LCD indique le mode de morceau puis utilisez le clavier de touches numériques pour sélectionner le morceau que vous voulez nommer.
2. Appuyez sur la touche **REAL TIME WRITE/EDIT SONG** pour passer dans le mode d'édition de morceau et sélectionnez le TRAVAIL No. 03.

EDIT SONG 00  
Name -> █ <

- Si le morceau sélectionné a déjà un nom, il est affiché et il peut être changé, exactement de la même manière que pour l'introduction d'un nouveau nom.
3. Introduisez des lettres en appuyant sur les touches d'instrument (pour les lettres A à X) ou **ACCENT 1** ou **2** (respectivement pour les lettres Y et Z). Le curseur se déplace à droite lorsqu'une lettre est introduite, ce qui vous permet d'introduire la lettre suivante.  
Les lettres sont introduites en capitales. Des lettres minuscules peuvent être introduites en maintenant enfoncée la touche **STOP/CONTINUE** tout en introduisant les lettres.  
Des chiffres peuvent être introduits en utilisant le clavier de touches numériques. Des espaces peuvent être introduits en utilisant la touche **REVERSE**. Des points peuvent être introduits en utilisant la touche **DAMP**.  
Si vous faites une erreur, utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** pour déplacer le curseur sur le caractère erroné et introduisez le caractère correct.
  4. Appuyez sur la touche **START** pour introduire le nouveau nom, l'affichage LCD retourne au mode d'édition de morceau.
  5. Appuyez sur la touche **PATTERN/SONG** pour sortir du mode d'édition de morceau.

## TRAVAIL No. 04: TEMPO INITIAL

### FONCTION Réglage du tempo initial d'un morceau sélectionné.

Cette fonction vous permet de régler le tempo exact pour un morceau, évitant ainsi la nécessité de changer manuellement de tempo entre la reproduction de morceaux. Ou, si vous connectez des morceaux pour en faire une chaîne, cela garantit que tous les morceaux seront reproduits avec leur tempo correct. Bien sûr, les commandes de changement de tempo que vous avez incluses dans le morceau fonctionneront (dans les limites de la gamme de tempo du RX5) et vous pouvez également varier manuellement, à n'importe quel moment, le tempo.

### FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche **PATTERN/SONG** jusqu'à ce que le LCD indique le mode de morceau puis utilisez le clavier de touches numériques pour sélectionner le morceau dont vous voulez régler le tempo initial.
2. Appuyez sur la touche **REAL TIME WRITE/EDIT SONG** pour passer dans le mode d'édition de morceau et sélectionnez le TRAVAIL No. 04.

```

EDIT   SONG 00
Init Tempo OFF
  
```

Indicateur activé/désactivé

- Si le tempo initial a déjà été réglé, l'affichage LCD indique "Init Tempo ON". Vous pouvez alors modifier le réglage du tempo initial, exactement de la même manière que pour l'introduction du réglage pour la première fois. Ou vous pouvez appuyer sur la touche **-1/NO** pour désactiver la fonction de tempo initial.
3. Appuyez sur la touche **+1/YES** pour activer (ON) la fonction de tempo initial.
  4. Appuyez sur la touche **START**. L'affichage LCD indique le réglage actuel du tempo du RX5.
- Si le tempo initial est déjà réglé, l'affichage LCD indique sa valeur. Exemple: 120 noires/minute.

```

EDIT   SONG 00
Init Tempo ♩=120
  
```

Valeur du tempo initial

5. Utilisez le clavier de touches numériques pour régler le tempo initial. Gamme: 40 à 250 noires par minute.
6. Appuyez à nouveau sur la touche **START** pour introduire le tempo initial. Le LCD retourne à l'affichage du mode d'édition de morceau, indiquant la première partie du morceau.

# MODE DE CHAÎNE DE MORCEAUX

## DESCRIPTION GENERALE

Le mode de chaîne de morceaux vous permet de:

- Editer (assembler) et nommer jusqu'à 3 chaînes, chacune d'elles contenant jusqu'à 90 étapes (une étape est un morceau).
- Effacer une chaîne.
- Sélectionner une chaîne et la reproduire sur n'importe quel tempo.
- La fonction du mode de chaîne de morceaux est de vous permettre de connecter des morceaux afin de former une séquence rythmique pour tout un groupe de morceaux, pour un concert sur scène ou un enregistrement. Chaque chaîne peut contenir jusqu'à 90 morceaux, qui, lorsqu'ils sont utilisés dans une chaîne, sont appelés "Étapes".

## TRAVAUX

- Travail No. 01: Sélection/reproduction d'une chaîne (CHAIN SELECT/PLAY). Sélectionne l'une des 3 chaînes et la reproduit sur n'importe quel tempo.
- Travail No. 02: Edition d'une chaîne (EDIT CHAIN). Edite (assemble) une chaîne.
- Travail No. 03: Nom d'une chaîne (CHAIN NAME). Attribue un nom à une chaîne.
- Travail No. 04: Effacement d'une chaîne (CHAIN CLEAR). Efface une chaîne.

## PASSAGE DANS LE MODE DE CHAÎNE DE MORCEAUX

Appuyez sur la touche CHAIN pour passer dans le mode de chaîne de morceaux. L'affichage LCD indique la dernière chaîne sélectionnée dans ce mode.

Maintenant, ou après avoir réglé une fonction de chaîne, appuyez sur une touche de mode, ou sur la touche PATTERN/SONG pour sortir de ce mode.

Les travaux sont sélectionnés en appuyant sur la touche JOB (après avoir appuyé sur la touche CHAIN) puis en introduisant le numéro du travail en utilisant le clavier de touches numériques. Une fois dans ce mode, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la touche CHAIN avant de sélectionner un autre travail.

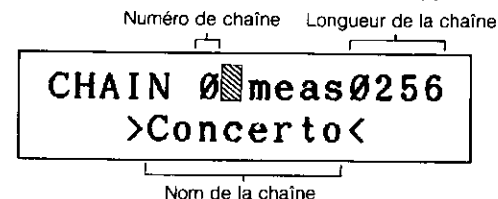
## TRAVAIL No. 01: REPRODUCTION D'UNE CHAÎNE

**FONCTION** Sélection d'une chaîne pour la reproduction. Sélection d'Une chaîne vide pour l'édition.

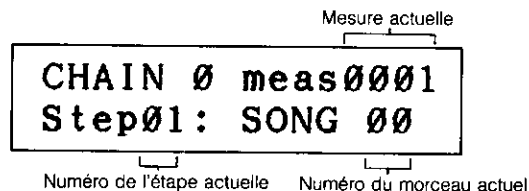
Le RX5 peut mettre en mémoire jusqu'à 3 chaînes, numérotées de 0 à 2. Une fois que vous avez sélectionné une chaîne, vous pouvez la reproduire, l'éditer (si elle est vide) ou l'effacer.

## FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche CHAIN pour passer dans le mode de chaîne. Le travail No. 01 est sélectionné automatiquement. Si, cependant, vous avez déjà sélectionné un autre travail dans ce mode, appuyez sur la touche JOB puis utilisez les 10 touches pour introduire "01". L'affichage LCD indique la dernière chaîne sélectionnée dans ce mode. Exemple: Chaîne 0, contenant 256 mesures et appelée "Concerto".



2. Utilisez le clavier de touches numériques pour introduire le numéro de chaîne (0, 1 ou 2).
3. Appuyez sur la touche START pour reproduire la chaîne. La LED "RUN" s'allume pendant la reproduction. L'affichage LCD indique la mesure, l'étape et le numéro de morceau actuels.



4. Appuyez sur la touche STOP/CONTINUE pour arrêter la reproduction. La LED "RUN" s'éteint et l'affichage LCD indique le point dans la chaîne auquel la reproduction a été arrêtée.
  5. Pour reprendre la reproduction, appuyez sur la touche START pour reproduire depuis le début de la chaîne ou sur la touche STOP/CONTINUE pour reproduire à partir du point où la reproduction a été arrêtée.
  6. Après que la chaîne a été reproduite, le LCD retourne à l'affichage de sélection de chaîne.
- Vous pouvez, pendant une reproduction de chaîne, modifier le tempo en déplaçant le curseur TEMPO ou en appuyant sur la touche TEMPO et en utilisant le clavier de touches numériques ou les touches +1/YES ou -1/NO. La fonction de battement peut également être utilisée pendant une reproduction de chaîne, mais elle doit être activée dans le mode de modèle. Reportez-vous au chapitre FONCTIONS DE MODELES pour une description complète de ces fonctions.

## TRAVAIL No. 02: EDITION D'UNE CHAÎNE

**FONCTION** Connexion de morceaux afin de créer une chaîne.

### FONCTIONNEMENT

- Appuyez sur la touche **CHAIN** pour passer dans le mode de chaîne puis utilisez les 10 touches numériques pour sélectionner une chaîne. Pour éditer une nouvelle chaîne, une chaîne vide doit être sélectionnée. Elle sera indiquée par un compte de mesure zéro sur l'affichage LCD.

CHAIN 0 meas0000  
> <

- Sélectionnez le TRAVAIL No. 02.

EDIT CHAIN 0  
Step01= SONG \*\*

Message pour introduire le numéro de morceau

- Si la chaîne sélectionnée contient déjà des données, l'affichage LCD indique le morceau contenu dans la première étape.
- Si la fonction de protection de la mémoire est activée (ON), l'affichage LCD indique "MEMORY PROTECTED" lorsque ce travail est sélectionné, indiquant que l'édition ne peut pas être effectuée. Utilisez le "TRAVAIL UTILITAIRE No. 03" pour désactiver la fonction de protection de la mémoire.

- L'affichage LCD vous indique d'introduire le numéro de morceau pour la première étape. Utilisez le clavier de touches numériques pour introduire le numéro du morceau.

EDIT CHAIN 0  
Step01= SONG 00

- Si l'étape affichée contient déjà un morceau (dans le cas d'une chaîne qui a déjà été éditée) vous pouvez changer le morceau en introduisant, de la même manière, un nouveau numéro de morceau.
- Appuyez sur la touche +1/YES pour passer à l'étape suivante et introduisez, de la même manière, un autre numéro de morceau.

EDIT CHAIN 0  
Step02= SONG 12

- Continuez à vous déplacer dans la chaîne en introduisant, comme désiré, les numéros de morceaux. C'est une bonne idée de garder un mémo écrit d'une chaîne, à mesure que vous l'écrivez. Reportez-vous au TABLEAU DE MORCEAUX/CHAÎNES à la fin de ce manuel.

Vous pouvez reculer dans une chaîne en utilisant la touche -1/NO. Cela vous permet un retour en arrière pour vérifier une étape. Vous pouvez, lorsqu'une étape est affichée, changer le morceau contenu dans cette étape en introduisant un nouveau numéro de morceau.

En maintenant la touche -1/NO ou +1/YES enfoncée vous pouvez passer rapidement par une chaîne.

- Une fois que vous avez introduit toutes les étapes de votre chaîne, appuyez sur la touche **PATTERN/SONG** pour sortir du mode d'édition de chaîne, ou sélectionnez le TRAVAIL No. 01 pour reproduire votre chaîne.

## TRAVAIL No. 03: NOM D'UNE CHAÎNE

**FONCTION** Attribution d'un nom à une chaîne sélectionnée.

Cette fonction vous permet d'introduire un nom, contenant jusqu'à huit caractères (lettres et chiffres) pour une chaîne.

### FONCTIONNEMENT

- Appuyez sur la touche **CHAIN** pour passer dans le mode de chaîne puis utilisez le clavier de touches numériques pour sélectionner la chaîne à laquelle vous voulez attribuer un nom.
- Sélectionnez le TRAVAIL No. 03.

CHAIN 0 meas0256  
> <

Si la chaîne sélectionnée a déjà un nom, il sera affiché et il peut être changé exactement de la même manière que pour l'introduction d'un nouveau nom.

- Introduisez des lettres en appuyant sur les touches d'instrument (pour les lettres A à X) ou **ACCENT 1** ou **2** (respectivement pour les lettres Y et Z). Le curseur se déplace à droite lorsqu'une lettre est introduite, ce qui vous permet d'introduire la lettre suivante.

Les lettres sont introduites en capitales. Des lettres minuscules peuvent être introduites en maintenant enfoncée la touche **STOP/CONTINUE** tout en introduisant les lettres.

Des chiffres peuvent être introduits en utilisant le clavier de touches numériques.

Des espaces peuvent être introduits en utilisant la touche **REVERSE**.

Des points peuvent être introduits en utilisant la touche **DAMP**.

Si vous faites une erreur, utilisez les touches -1/NO et +1/YES pour déplacer le curseur sur le caractère erroné et introduisez le caractère correct.

- Appuyez sur la touche **START** pour introduire le nouveau nom. Le LCD retourne à l'affichage de la connexion de chaîne.

## TRAVAIL No. 04: EFFACEMENT D'UNE CHAÎNE

### FONCTION Effacement d'une chaîne sélectionnée.

Vous pouvez effacer instantanément toute une chaîne. Vous feriez cela, par exemple, si la mémoire de chaînes du RX5 est pleine et que vous voulez écrire une autre chaîne.

### FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche **CHAIN** pour passer dans le mode de chaîne puis utilisez le clavier de touches numériques pour sélectionner la chaîne que vous voulez effacer.
2. Sélectionnez le TRAVAIL No. 04.

CLEAR CHAIN Ø ?

Vous pouvez alors annuler l'opération d'effacement de chaîne, si vous le désirez, en appuyant sur la touche **-1/NO**.

- Si la fonction de protection de la mémoire est activée (ON), l'affichage LCD indique "MEMORY PROTECTED" lorsque la fonction d'effacement est sélectionnée, indiquant que l'effacement de chaîne ne peut pas être effectué. Utilisez le "TRAVAIL UTILITAIRE No. 03" pour désactiver la fonction de protection de la mémoire.

3. Appuyez sur la touche **+1/YES** pour effacer la chaîne.

CLEAR CHAIN 0  
Are you sure?

Si vous le désirez, vous pouvez maintenant annuler l'opération d'effacement en appuyant sur la touche **-1/NO**. Pour procéder à l'opération d'effacement, appuyez sur la touche **+1/YES**, pour voir:

CLEAR CHAIN Ø ?  
completed!

Suivi par

CHAIN 0  meas 0000  
> <

L'affichage LCD indique alors que la chaîne sélectionnée est vide (le compte de mesures est zéro). Vous pouvez éditer une nouvelle chaîne.

# MODE D'ÉDITION DE VOIX

## DESCRIPTION GENERALE

Le mode d'édition de voix vous permet de:

- Editer n'importe quelle voix qui a été affectée à une touche d'instrument pour créer une nouvelle voix.
  - Réinitialiser n'importe quelle voix (retour automatique aux paramètres des réglages d'origine).
  - Mettre en mémoire une voix éditée sur la même adresse de mémoire que la voix sélectionnée.
  - Rappeler la dernière voix que vous avez éditée.
  - Comparer une voix éditée avec sa version précédente.
- Reportez-vous au diagramme synoptique d'édition de voix vers la fin de ce manuel pour une explication visuelle de la manière dont les données de voix sont éditées sur le RX5.
  - Toute voix sélectionnée pour l'édition sera influencée par les fonctions d'affectation de paramètre correspondant à sa touche d'instrument (reportez-vous à "AFFECTATION DE TOUCHE — TRAVAIL No. 02"). Par exemple, si le diapason de la touche sélectionnée est réglé sur +3 demi-tons, toute voix affectée à cette touche aura son diapason élevé de 3 demi-tons. Ce changement de diapason, NE sera cependant PAS indiqué sur l'affichage LCD dans ce mode. Si "AFFECTATION DE TOUCHE — TRAVAIL No. 2" a été utilisé pour régler un paramètre sur la limite supérieure ou inférieure de sa gamme, il ne peut pas être réglé au-delà de ces limites en utilisant le mode d'édition de voix.

## TRAVAUX

- Travail No. 01: Sélection de voix (SELECT VOICE). Sélectionne, pour l'édition, toute voix qui a déjà été affectée à une touche d'instrument.
- Travail No. 02: Diapason (PITCH). Edite le diapason de la voix sélectionnée.
- Travail No. 03: Générateur d'enveloppe (E.G.). Edite six paramètres relatifs à l'enveloppe de la voix sélectionnée.
- Travail No. 04: Courbure (BEND): Modifie le taux de courbure de diapason et la gamme de courbure de diapason de la voix sélectionnée.
- Travail No. 05: Niveau de voix (VOICE LEVEL). Modifie le niveau de la voix sélectionnée.
- Travail No. 06: Boucle (LOOP). Active/désactive la section de boucle de la voix sélectionnée.
- Travail No. 07: Mise en mémoire de voix (STORE VOICE). Met la voix éditée dans la mémoire d'édition de voix du RX5, sur la même adresse que la voix sélectionnée.
- Travail No. 08: Réinitialisation de voix (INITIALIZE VOICE). Ramène tous les paramètres d'une voix éditée à leurs valeurs d'origine.
- Travail No. 09: Rappel d'édition (RECALL EDIT).

## PASSAGE DANS LE MODE D'ÉDITION DE VOIX

Appuyez sur la touche EDIT VOICE pour passer dans le mode d'édition de voix. La LED "EDIT VOICE" s'allume. L'affichage LCD indique les derniers touche d'instrument, travail et valeur de paramètre sélectionnés dans ce mode.

EDIT VOICE :keyA  
Pitch=± 0 cent

Maintenant, ou après avoir réglé un paramètre ou une fonction d'édition de voix, appuyez sur n'importe quelle touche de mode ou sur la touche PATTERN/SONG pour sortir de ce mode.

- Aussitôt qu'un paramètre est changé, le "E" de "EDIT VOICE" devient une minuscule. Il reste ainsi, même si le paramètre est ramené à sa valeur initiale.

Minuscule

eDIT VOICE :keyA  
Pitch=+0100 cent

Nouveau réglage du diapason

Les travaux sont sélectionnés en appuyant sur la touche JOB (après avoir appuyé sur la touche EDIT VOICE) puis en introduisant le numéro de travail en utilisant le clavier de touches numériques. Une fois que vous êtes dans ce mode, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la touche EDIT MODE avant de sélectionner un autre travail.

- Si la fonction de protection de la mémoire est activée (ON), l'affichage LCD indique "MEMORY PROTECTED" lorsque le mode d'édition est sélectionné, indiquant que l'édition ne peut pas être effectuée. Utilisez le "TRAVAIL UTILITAIRE No. 03" pour désactiver la fonction de protection de la mémoire.

## TRAVAIL No. 01: SÉLECTION D'UNE VOIX POUR L'ÉDITION

**FONCTION** Sélection, pour l'édition, d'une voix qui a déjà été affectée à une touche d'instrument.



**FONCTIONNEMENT**

1. Appuyez sur la touche **EDIT VOICE** puis sélectionnez le TRAVAIL No. 01. L'affichage LCD indique la dernière voix sélectionnée. Appuyez sur la touche d'instrument correspondant à la voix que vous désirez éditer.

EDIT VOICE :keyA  
voice: Int-BD 1

Vous pouvez alors sélectionner les paramètres pour éditer la voix affichée, en sélectionnant d'autres travaux dans ce mode.

**REMARQUE:** Si, lors de l'appel de ce travail, un trait d'union apparaît près de "touche" sur l'affichage LCD, cela indique que la voix éditée en dernier n'est pas affectée à une touche d'instrument (c.-à-d., une autre voix a depuis été affectée à cette touche).

**TRAVAIL No. 02: ÉDITION DE DIAPASON**

**FONCTION** Modification du diapason de la voix sélectionnée.

Cette fonction peut être effectuée sur la voix qui a été sélectionnée en utilisant "ÉDITION DE VOIX — TRAVAIL No. 01".

**FONCTIONNEMENT**

1. Après avoir sélectionné une voix dans le TRAVAIL No. 01, sélectionnez le TRAVAIL No. 02.

EDIT VOICE :keyA  
Pitch=± 0 cent

2. Utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** ou le curseur **DATA ENTRY** pour changer le diapason par unités d'un demi-ton. En maintenant la touche "0" enfoncée tout en utilisant la touche **-1/NO** ou **+1/YES** pour changer le diapason, vous pouvez changer le diapason par unités de 10 cents (1/10ème de demi-ton). Les valeurs de diapason sont indiquées par unités de 1 cent (1/100ème de demi-ton).

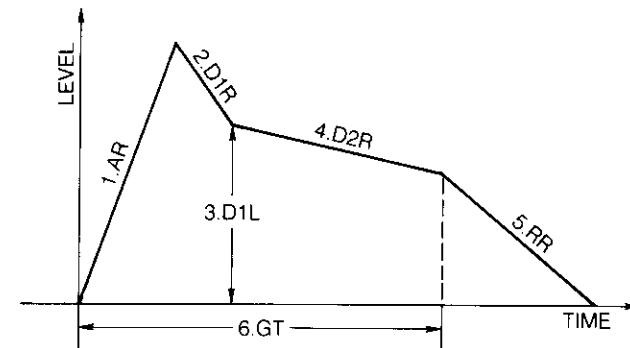
Gamme: +24/-36 demi-tons, affichés comme +2400/-3600 cents.

**TRAVAIL No. 3: ÉDITION D'ENVELOPPE**

**FONCTION** Édition du générateur d'enveloppe de la voix sélectionnée.

Cette fonction peut être effectuée sur la voix qui a été sélectionnée en utilisant le TRAVAIL D'ÉDITION DE VOIX No. 01.

Chaque voix sur le RX5 possède une enveloppe, avec six paramètres séparés, comme indiqué dans le diagramme suivant.



AR = Taux d'attaque (paramètre 1) D1R = Taux de décroissance 1 (paramètre 2)

D1L = Niveau de décroissance 1 (paramètre 3) D2R = Taux de décroissance 2 (paramètre 4)

RR = Taux de dégagement (paramètre 5) GT = Temps de porte (paramètre 6)

Ce graphique indique visuellement ce qui arrive au niveau d'un son unique. Avec des instruments à percussion, "l'attaque" initiale est généralement très rapide — vous frappez les instruments et le son atteint une crête presque instantanément. Des attaques plus lentes (où le son prend un temps perceptible pour atteindre le niveau maximum) se produisent avec des violons, des flûtes, la voix humaine ou des cymbales jouées avec un maillet doux.

Une première "décroissance" suit alors lorsque le son diminue de niveau, jusqu'au "premier niveau de décroissance". Elle est suivie par une seconde décroissance et un "dégagement" final lorsque le son s'atténue jusqu'au silence. Cette sorte d'enveloppe peut être clairement entendue dans le cas d'une cymbale frappée avec une baguette dure. Le son commence instantanément (un taux d'attaque élevé). La première tonalité claire décroît rapidement à une "tonalité médium" plus assourdie lorsque l'harmonique complexe de l'impact initial se dissipe (taux de décroissance 1 élevé, puis taux de décroissance 1 plus faible). La tonalité médium décroît lentement en niveau (taux de décroissance 2 faible). Finalement, la fin extrême du son consiste en quelques harmoniques plus faibles qui s'atténuent jusqu'au silence (faible taux de dégagement). Une structure d'enveloppe similaire se produit dans de nombreux autres instruments, avec plus de rapidité peut-être.

Les voix du RX5 sont, bien sûr, des enregistrements numériques précis d'instruments de percussion réels (ou, dans certains cas, des sons d'un synthétiseur) et elles contiennent leur propre enveloppe incorporée. La fonction d'édition d'enveloppe vous permet de modifier l'enveloppe d'une manière très naturelle, pour créer de nouvelles voix, également authentiques.

Le temps de porte indique la longueur totale de l'enveloppe, non compris la partie dégagement de l'enveloppe. Il peut être décrit en le comparant à se qui se passe dans un synthétiseur comme le DX7 Yamaha. Lorsque vous maintenez une note enfoncée sur le DX7, cela ressemble à l'ouverture d'une "porte" numérique, permettant au son de passer. Puis, lorsque vous relâchez la touche, le son s'atténue graduellement en fonction de son taux de dégagement. Le temps de porte N'affecte donc PAS le temps de dégagement, mais, à mesure qu'il est diminué, il coupe progressivement le temps de décroissance 2, puis le temps de décroissance 1.

En général, l'augmentation du taux d'attaque ou de décroissance raccourcit le temps d'attaque ou de décroissance et vice-versa.

**REMARQUE:** Si les réglages d'enveloppe sont réglés de sorte à créer une longue enveloppe, le son d'origine est généralement allongé par un "bouclage" — une courte portion du son est prise et répétée avec un niveau croissant ou décroissant, pour un effet prolongé naturel. Reportez-vous à "EDITION DE VOIX — TRAVAIL No. 06" pour la manière de désactiver une boucle.

La longueur de la décroissance ne peut également pas être réglée sur plus de 6,5 secondes (le taux de porte maximum sur le RX5). De très longs décroissances peuvent donc être coupées avant qu'ils se soient atténués jusqu'au silence.

## FONCTIONNEMENT

- Après avoir sélectionné une voix dans le TRAVAIL No. 01, sélectionnez le TRAVAIL No. 03. L'affichage LCD indique le dernier paramètre sélectionné dans ce travail. Vous pouvez alors sélectionner l'un des six paramètres qui peuvent être édités.

### PARAMETRE 1: TEMPS D'ATTAQUE

- Appuyez sur "1" pour sélectionner le temps d'attaque.

EDIT VOICE :keyA  
Attack Rate =99

- Utilisez les touches -1/NO et +1/YES ou le curseur DATA ENTRY pour changer le taux d'attaque.

Gamme: 01 à 99.

### PARAMETRE 2: TAUX DE DECROISSANCE 1

- Appuyez sur "2" pour sélectionner le taux de décroissance 1.

EDIT VOICE :keyA  
Decay1 Rate =99

- Utilisez les touches -1/NO et +1/YES ou le curseur DATA ENTRY pour changer le taux de décroissance 1.

Gamme: 01 à 99.

### PARAMETRE 3: NIVEAU DE DECROISSANCE 1

- Appuyez sur "3" pour sélectionner le niveau de décroissance 1.

EDIT VOICE :keyA  
Decay1 Level=60

- Utilisez les touches -1/NO et +1/YES ou le curseur DATA ENTRY pour changer le niveau de décroissance 1.

Gamme: 01 à 60.

### PARAMETRE 4: TAUX DE DECROISSANCE 2

- Appuyez sur "4" pour sélectionner le taux de décroissance 2.

EDIT VOICE :keyA  
Decay2 Rate =99

- Utilisez les touches -1/NO et +1/YES ou le curseur DATA ENTRY pour changer le taux de décroissance 2.

Gamme: 01 à 99.

### PARAMETRE 5: TAUX DE DEGAGEMENT

- Appuyez sur "5" pour sélectionner le taux de dégagement.

EDIT VOICE :keyA  
Release Rate=99

- Utilisez les touches -1/NO et +1/YES ou le curseur DATA ENTRY pour changer le taux de dégagement.

Gamme: 01 à 99.

### PARAMETRE 6: TEMPS DE PORTE

- Appuyez sur "6" pour sélectionner le temps de porte.

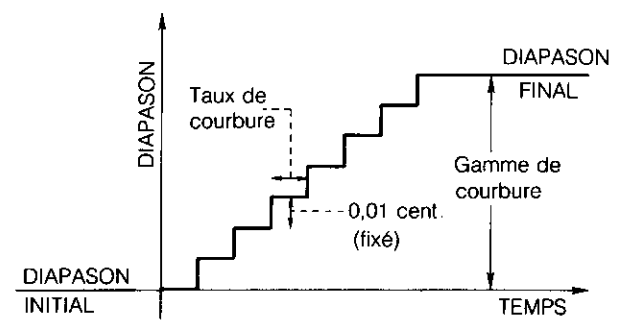
EDIT VOICE :keyA  
Gate Time=6500ms

2. Utilisez les touches -1/NO et +1/YES ou le curseur DATA ENTRY pour changer le temps de porte.  
Gamme: 0,1 à 6,5 secondes, affichée comme 0100 - 6500 ms (millisecondes).

### TRAVAIL No. 04: TAUX/GAMME DE COURBURE

**FONCTION** Réglage de la gamme et du taux de courbure de diapason d'une voix sélectionnée.

Les voix du RX5 ont des réglages de gamme de courbure et de taux de courbure pré-réglés. La fonction de courbure augmente ou diminue le diapason par étapes de 1/100ème de cent, ce qui donne un changement régulier du diapason à partir du diapason d'origine. Le réglage de gamme affecte le diapason final sur lequel la note est "courbée"; le réglage du taux affecte la "largeur" (valeur de temps) de chaque étape, comme indiqué sur le graphique suivant.



#### FONCTIONNEMENT

1. Après avoir sélectionné une voix dans le TRAVAIL No. 01, sélectionnez le TRAVAIL No. 04. L'affichage LCD indique le dernier paramètre sélectionné dans ce travail. Vous avez alors le choix de sélectionner le taux de courbure ou la gamme de courbure. Appuyez sur "1" pour sélectionner le taux de courbure ou appuyez sur "2" pour sélectionner la gamme de courbure.

**Taux de courbure**

EDIT VOICE :keyA  
Bend Rate =00ms

Utilisez les touches -1/NO et +1/YES ou le curseur DATA ENTRY pour régler le taux de courbure. Gamme: 0 à 60. Lorsque le taux de courbure est augmenté, la courbure de diapason devient plus rapide. Il n'y a pas de courbure de diapason au réglage zéro. Si la gamme de courbure est réglée sur zéro, aucune courbure de diapason n'est produite quel que soit le réglage du taux de courbure.

**Gamme de courbure**

EDIT VOICE :keyA  
Bend Range = 00

Utilisez les touches -1/NO et +1/YES ou le curseur DATA ENTRY pour régler la gamme de courbure, par unités d'un demi-ton.

Gamme: +60 demi-tons. Des réglages négatifs ont pour résultat une courbure de diapason vers le bas; des réglages positifs ont pour résultat une courbure de diapason vers le haut. Il n'y a pas de courbure de diapason au réglage zéro. Si le taux de courbure est réglé sur zéro, aucune courbure de diapason n'est produite quel que soit le réglage de la gamme de courbure.

**REMARQUE:** La gamme de courbure ne peut pas modifier le diapason d'une note à l'extérieur des limites de sa gamme de diapason (reportez-vous à "ÉDITION DE VOIX — TRAVAIL No. 02").

### TRAVAIL No. 05: NIVEAU DE VOIX

**FONCTION** Réglage du niveau d'une voix sélectionnée.

Toutes les voix du RX5 (et de la cartouche de données de forme d'onde) ont un pré-réglage de niveau. Ce travail vous permet de changer le niveau de chaque voix individuelle.

- Ce niveau est indépendant du niveau de touche (reportez-vous à "AFFECTATION DE TOUCHE — TRAVAIL No. 02") qui vous permet de "décaler" le niveau d'une touche d'instrument sélectionnée, quelle que soit la voix qui est affectée à cette touche. Il est également indépendant du réglage des commandes INSTRUMENT VOLUME, qui contrôlent le niveau de sortie final de chaque paire de touches correspondant à un canal de sortie.

#### FONCTIONNEMENT

1. Après avoir sélectionné une voix dans le TRAVAIL No. 01, sélectionnez le TRAVAIL No. 05.

EDIT VOICE :keyA  
Voice Level =31

2. Utilisez les touches -1/NO et +1/YES ou le curseur DATA ENTRY pour régler le niveau.  
Gamme: 0 à 31. La voix est désactivée au réglage zéro. Cependant, si le niveau de la touche d'instrument est réglé au-dessus de zéro (reportez-vous à "AFFECTATION DE TOUCHE — TRAVAIL No. 02"), l'instrument résonnera tout de même.

## TRAVAIL No. 06: ACTIVATION/ DESACTIVATION DE BOUCLE

**FONCTION** Activation ou désactivation de la section de boucle de la voix sélectionnée.

Cette fonction peut être effectuée sur la voix qui a été sélectionnée en utilisant "EDITION DE VOIX — TRAVAIL No. 01".

Le bouclage de voix est une méthode numérique pour développer un son échantillonné afin de créer une enveloppe prolongée. Avec des voix longues (des cymbales, par exemple), le son échantillonné est développé en prenant la fin de l'échantillon et en la répétant avec un niveau décroissant, pour un effet de décroissance naturel, avec la durée totale d'un son authentique de cymbales.

- Lors de l'édition de l'enveloppe d'une voix (reportez-vous à "EDITION DE VOIX — TRAVAIL No. 03"), un bouclage se produit automatiquement lorsque vous modifiez le taux d'attaque ou le taux de décroissance pour créer un son qui dépasse la longueur d'enveloppe de l'échantillon d'origine.
- Cette "boucle" peut être désactivée, ramenant le son à son état échantillonné d'origine, souvent caractérisé par une coupure brusque, qui peut être utile pour des effets spéciaux.

### FONCTIONNEMENT

1. Après avoir sélectionné une voix dans le TRAVAIL No. 01, sélectionnez le TRAVAIL No. 06.

```
EDIT VOICE :keyA
Sound Loop :ON █
```

2. SOIT: Appuyez sur la touche -1/NO pour désactiver (OFF) la boucle.  
SOIT: Appuyez sur la touche +1/YES pour activer (ON) la boucle.

## TRAVAIL No. 07: MISE EN MEMOIRE DE VOIX

**FONCTION** Mise en mémoire de la voix éditée.

Cette fonction peut être effectuée sur la voix qui a été sélectionnée en utilisant "EDITION DE VOIX — TRAVAIL No. 01" et éditée.

Elle vous permet aussi de stocker une voix nouvellement éditée. La voix originale n'est toutefois pas perdue. Reportez-vous au travail No. 08 pour la manière de ramener une voix à son état d'origine.

- Si vous sortez du mode d'édition après avoir édité une voix, mais que vous ne l'avez pas mise en mémoire, la voix reste dans son état édité jusqu'à ce que vous la réinitialisiez (reportez-vous à "TRAVAIL No. 08") ou que repassiez au mode d'édition et que vous sélectionniez une autre voix pour l'éditer.

### FONCTIONNEMENT

1. Après avoir sélectionné une voix dans le TRAVAIL No. 01, sélectionnez le TRAVAIL No. 07.

```
eDIT VOICE :keyA
Store Voice ?
```

Vous pouvez alors annuler l'opération de mise en mémoire en appuyant sur la touche -1/NO. L'affichage LCD affiche le travail de mode d'édition sélectionné avant de sélectionner ce travail. Vous pouvez alors sortir du mode d'édition ou éditer la voix.

2. Pour continuer l'opération de mise en mémoire, appuyez sur la touche +1/YES.

```
eDIT VOICE :keyA
Are you sure ?
```

Vous pouvez alors encore annuler l'opération de mise en mémoire en appuyant sur la touche -1/NO.

3. Appuyez à nouveau sur la touche +1/YES pour mettre la voix en mémoire.

```
EDIT VOICE :keyA
completed!
```

## TRAVAIL No. 08: REINITIALISATION DE VOIX

**FONCTION** Réinitialisation de tous les paramètres de la voix sélectionnée.

Cette fonction peut être effectuée sur la voix qui a été sélectionnée en utilisant "EDITION DE VOIX — TRAVAIL No. 01" et éditée.

Elle vous permet de ramener tous les paramètres de la voix sélectionnée à leurs valeurs d'origine.

**REMARQUE:** Si la voix sélectionnée n'est pas ramenée à ses sonorités d'origine après que cette fonction a été effectuée, cela signifie que les paramètres de la touche à laquelle elle a été affectée ont été modifiés, en utilisant la fonction d'affectation ou de fonction multiple de paramètre. Reportez-vous à "AFFECTATION DE TOUCHE — TRAVAIL No.02, No. 03" respectivement.

## FONCTIONNEMENT

1. Après avoir sélectionné une voix dans le TRAVAIL No. 01, sélectionnez le TRAVAIL No. 08.

eDIT VOICE :keyA  
Init Int-BD 1 ?

Vous pouvez alors annuler l'opération de réinitialisation en appuyant sur la touche -1/NO. L'affichage LCD affiche le travail de mode d'édition sélectionné avant de sélectionner ce travail. Vous pouvez alors sortir du mode d'édition ou éditer la voix.

2. Pour continuer l'opération de réinitialisation, appuyez sur la touche +1/YES.

eDIT VOICE :keyA  
Are you sure ?

Vous pouvez alors encore annuler l'opération de réinitialisation en appuyant sur la touche -1/NO.

3. Appuyez à nouveau sur la touche -1/YES pour réinitialiser la voix.

eDIT VOICE :keyA  
completed!

## TRAVAIL No. 09: RAPPEL D'ÉDITION

**FONCTION** Rappel de la dernière voix qui était dans la mémoire tampon d'édition de voix.

Cette fonction utilise une seconde mémoire comme fonction de "protection". Elle n'est utilisée que pendant que vous êtes en train d'éditer, AVANT de mettre une voix en mémoire et de sortir du mode d'édition. Elle vous protège dans trois situations possibles.

1. Vous êtes en train d'éditer une voix et vous sélectionnez accidentellement une autre voix pour l'éditer AVANT de mettre en mémoire la première voix. Vous pouvez utiliser ce travail pour rappeler la première voix.

2. Vous avez déjà édité et mis en mémoire une voix. Vous l'éditez de nouveau mais décidez que vous voulez retourner à la première version éditée. AVANT de mettre en mémoire la version nouvellement éditée, vous pouvez utiliser ce travail pour ramener la voix à son état édité précédent (en opposition à la ramener à son état d'origine, ce qui se fait en utilisant la fonction de réinitialisation — reportez-vous au "TRAVAIL No. 08").
3. Vous avez déjà édité et mis en mémoire une voix. Vous l'avez alors sélectionnée pour l'éditer de nouveau et l'avez réinitialisée, mais vous décidez que vous voulez la version éditée précédemment. AVANT de mettre en mémoire la voix nouvellement réinitialisée, vous pouvez utiliser ce travail pour ramener la voix à son état édité précédent.

## FONCTIONNEMENT

1. Pendant l'édition, sélectionnez le TRAVAIL No. 09.

eDIT VOICE :keyA  
Recall Edit ?

Vous pouvez alors annuler l'opération de rappel en appuyant sur la touche -1/NO. L'affichage LCD affiche le travail de mode d'édition sélectionné avant de sélectionner ce travail. Vous pouvez alors sortir du mode d'édition ou continuer à éditer.

2. Pour continuer l'opération de rappel, appuyez sur la touche +1/YES.

eDIT VOICE :keyA  
Are you sure ?

Vous pouvez alors encore annuler l'opération de rappel en appuyant sur la touche -1/NO.

3. Appuyez à nouveau sur la touche +1/YES pour effectuer le rappel d'édition. L'affichage LCD indique la dernière voix qui a été éditée. Ou si c'est une version précédemment éditée de la dernière voix que vous avez sélectionnée, vous voyez le même affichage de voix, mais lorsque vous appuyez sur la touche d'instrument correspondant à la voix, vous l'entendez dans son état précédemment édité.

eDIT VOICE :keyA  
Voice: Int-BD 1

Vous pouvez alors continuer à éditer ou mettre en mémoire la voix rappelée (reportez-vous au TRAVAIL No. 07).

## COMPARAISON D'ÉDITION

**FONCTION** Comparaison d'une voix éditée avec son état précédemment sélectionné.

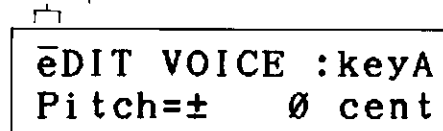
Cette fonction vous permet de comparer instantanément une voix qui est en train d'être éditée avec son état lorsque vous l'avez sélectionnée pour l'éditer (l'état comparé peut ne pas être le même que la version initiale de la voix, car elle peut déjà avoir été éditée et mise en mémoire).

Cette fonction ne peut être utilisée que lorsque le RX5 est dans le mode d'édition. Vous pouvez l'utiliser à n'importe quel moment pendant l'édition — une manière pratique de vérifier à la fois auditivement et visuellement (en lisant les valeurs de paramètres) l'effet de votre édition.

## FONCTIONNEMENT

1. Pendant l'édition d'une voix, appuyez sur la touche STOP/CONTINUE. Vous pouvez alors entendre la version d'origine de la voix, en frappant la touche d'instrument correspondante. Un "repère de comparaison" apparaît sur l'affichage LCD, au-dessus du "e" de "eDIT" et le curseur disparaît. La valeur d'origine du paramètre qui est en train d'être édité est affichée. Exemple: Diapason.

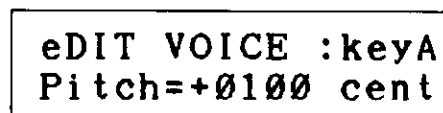
Repère de comparaison



eDIT VOICE :keyA  
Pitch=± 0 cent

Le curseur disparaît

2. Appuyez à nouveau sur la touche STOP/CONTINUE pour retourner à la version éditée de la voix. Le "repère de comparaison" disparaît et le curseur réapparaît.



eDIT VOICE :keyA  
Pitch=+0100 cent

Vous pouvez sélectionner d'autres paramètres (Travaux No. 02 à No. 06) et utiliser la touche STOP/CONTINUE pour la comparaison des valeurs de paramètres.

# MODE D'AFFECTATION DE TOUCHE

## DESCRIPTION GENERALE

Le mode d'affectation de touche vous permet de:

- Copier des voix dans la MEV du RX5.
- Affecter des voix aux touches d'instrument et aux canaux de sortie.
- Editer des paramètres relatifs aux touches d'instrument.
- Sauvegarder et charger des données de touches.

## TRAVAUX

- Travail No. 01: Affectation de touche (KEY ASSIGN). Affecte une voix sélectionnée à une touche d'instrument. (Reportez-vous également aux TRAVAUX No. 06 et No. 09).
- Travail No. 02: Affectation de paramètre (PARAMETER ASSIGN). Modifie quatre paramètres relatifs à une touche.
- Travail No. 03: Voix multiple (MULTI VOICE). Affecte une voix à la rangée supérieure des 12 touches d'instrument, pour créer un "clavier de rythme" avec une gamme à "étapes multiples" ascendante ou descendante de dièses, niveaux, taux d'attaque et taux de décroissance. (Reportez-vous également au TRAVAIL No. 04).
- Travail No. 04: Etape multiple (MULTI STEP). Si une voix est déjà affectée à une voix multiple, modifie ses paramètres d'étape multiple. (Reportez-vous également au TRAVAIL No. 03).
- Travail No. 05: Niveaux d'accent (ACCENT LEVELS). Règle les niveaux d'accent (2 pour chaque voix).
- Travail No. 06: Affectation de canal de sortie (OUTPUT CHANNEL ASSIGN). Affecte une voix à l'un des 12 canaux de sortie relatif à chaque paire de touches d'instrument. Cette fonction est généralement utilisée avant d'affecter une voix à une touche d'instrument. (Reportez-vous aux TRAVAUX No. 01 et 09).
- Travail No. 07: Sauvegarde de données de touche (SAVE KEY DATA). Sauvegarde jusqu'à 3 "ensembles de rythme", comprenant toutes les données relatives aux touches d'instrument. (Reportez-vous aux TRAVAUX No. 01 à No. 04).
- Travail No. 08: Chargement de données de touche (LOAD KEY DATA). Charge un "ensemble de rythme". (Reportez-vous au TRAVAIL no. 07).
- Travail No. 09: Copie de voix (COPY VOICE). Copie une voix interne ou de la cartouche dans la MEV interne.

## PASSAGE DANS LE MODE D'AFFECTATION DE TOUCHE

Appuyez sur la touche **KEY ASSIGN** pour passer dans le mode d'affectation de touche. L'affichage LCD indique le dernier travail sélectionné dans ce mode.

Maintenant, ou après avoir réglé un paramètre ou une fonction d'affectation de voix, appuyez sur n'importe quelle touche de mode ou sur la touche **PATTERN/SONG** pour sortir de ce mode.

Les travaux sont sélectionnés en appuyant sur la touche **JOB** (après avoir appuyé sur la touche **KEY ASSIGN**) puis en introduisant le numéro du travail en utilisant le clavier de touches numériques. Une fois que vous êtes dans ce mode, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la touche **KEY ASSIGN** avant de sélectionner un autre travail.

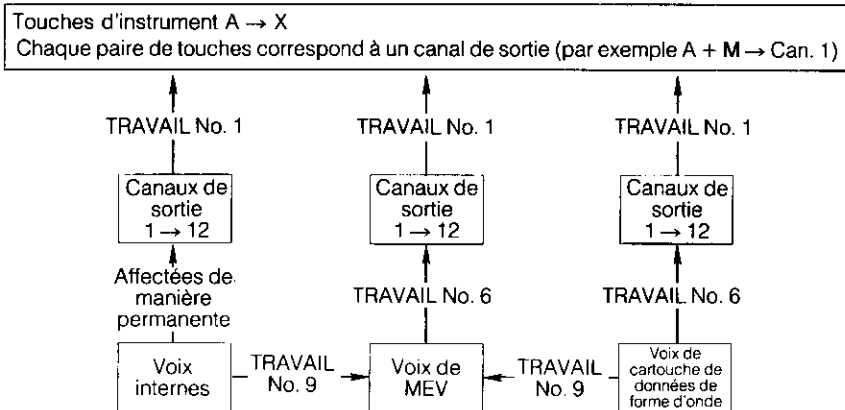
## TRAVAIL No. 01: AFFECTATION DE VOIX

### FONCTION Affectation de voix aux touches d'instrument

Chaque canal de sortie du RX5 correspond à une paire de touches d'instrument (par exemple: le canal 1 correspond aux touches **A** et **M**). Toutes les voix sont pré-réglées en usine sur des canaux de sortie (reportez-vous au tableau d'affectation de touches dans le chapitre **INSTRUMENTS**). Donc, lorsque vous sélectionnez une touche, elle a cinq ou six voix (deux voix internes, une voix copiée et deux ou trois voix de cartouche) parmi lesquelles vous pouvez choisir. Les mêmes voix sont disponibles sur l'autre touche de la même paire de touches.

- Vous pouvez affecter des voix, autres que celles indiquées dans le tableau d'affectation de touches, à des touches, ce qui vous permet de régler une voix sur n'importe quelle position stéréo, lors de l'utilisation des sorties stéréo du RX5. Reportez-vous à "AFFECTATION DE TOUCHE — TRAVAIL No. 09" pour la manière de ré-affecter des voix internes à une touche. Reportez-vous à "AFFECTATION DE TOUCHE — TRAVAIL No. 06" pour la manière de ré-affecter des voix internes et de cartouche à une touche.

Le tableau suivant montre toutes les possibilités d'affectation de voix/sortie.



**FONCTIONNEMENT**

1. Appuyez sur la touche **KEY ASSIGN** puis sélectionnez le **TRAVAIL No. 01**. L'affichage LCD indique la dernière voix sélectionnée dans ce travail.
2. Appuyez sur la touche d'instrument à laquelle vous voulez affecter une voix.

```

Voice Assign
keyA :Int-BD 1
  
```

Touche d'instrument      Voix

3. Utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** pour passer par les voix qui sont disponibles sur la touche sélectionnée. Lorsque l'affichage LCD indique la voix désirée, elle est automatiquement affectée à la touche sélectionnée.

```

Voice Assign
keyA :Crt-BD 3
  
```

Nouvelle voix

**TRAVAIL No. 02: AFFECTATION DE PARAMETRE**

**FONCTION**      Edition des paramètres de diapason, de niveau, d'attaque et de décroissance d'une touche d'instrument sélectionnée.

Cette fonction est indépendante des fonctions d'édition de voix. Elle "décale" les paramètres de N'IMPORTE QUELLE voix affectée à une touche d'instrument sélectionnée. Si une nouvelle voix est affectée à la même touche, elle est décalée d'exactly la même quantité que la voix précédente. L'affichage LCD indique à la fois la quantité du décalage et la valeur réelle du paramètre (une combinaison des valeurs de paramètre réglées en utilisant ce travail et le mode d'édition de voix). Si le mode d'édition a déjà été utilisé pour régler un paramètre sur la limite supérieure ou inférieure de sa gamme, il ne peut pas être réglé au-delà de ces limites en utilisant le mode d'affectation de touche.

- Les paramètres d'affectation de touche sont mémorisés lorsqu'un modèle est écrit. Vous pouvez alors changer les paramètres et écrire plus de notes sur le même Modèle — idéal pour ajouter d'autres sons ou diapasons à un Modèle.

**FONCTIONNEMENT**

1. Appuyez sur la touche **KEY ASSIGN** puis sélectionnez le **TRAVAIL No. 2**. L'affichage LCD indique le dernier paramètre sélectionné dans ce travail.
2. Appuyez sur la touche d'instrument à éditer. Vous pouvez sélectionner parmi les quatre paramètres qui peuvent être édités.

**PARAMETRE 1: DIAPASON**

1. Appuyez sur "1" pour sélectionner le diapason.

```

keyA :Int-BD 1
pitch ± 0(± 0)
  
```

Valeur réelle de diapason      Valeur décalée

2. Utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** ou le curseur **DATA ENTRY** pour changer le diapason par unités de demi-tons. En maintenant la touche "0" enfoncée tout en utilisant la touche **-1/NO** ou **+1/YES** pour changer le diapason, vous pouvez changer le diapason par unité de 10 cents (1/10ème de demi-ton). Les valeurs de diapason sont indiquées en unités de 10 cents (1/10ème de demi-ton).

Gamme: ±60 demi-tons (décalage) affichés comme unités +600. La gamme réelle du diapason est de +24/-36 demi-tons (le diapason réel ne peut pas être décalé au-delà de ces limites).

**PARAMETRE 2: NIVEAU**

1. Appuyez sur "2" pour sélectionner le niveau.

```

keyA :Int-BD 1
level 27 (00)
  
```

Valeur réelle de niveau      Valeur décalée

2. Utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** ou le curseur **DATA ENTRY** pour changer le niveau de la touche d'instrument.

Gamme: ±31 (décalage). La gamme réelle du niveau est 00/+31 (le niveau réel ne peut pas être décalé au-delà de ces limites).

**PARAMETRE 3: ATTAQUE**

1. Appuyez sur "3" pour sélectionner l'attaque.

```

keyA :Int-BD 1
attack 99 (00)
  
```

Valeur réelle du taux d'attaque      Valeur décalée

2. Utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** ou le curseur **DATA ENTRY** pour changer le taux d'attaque.



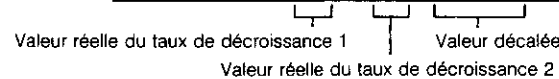
Gamme:  $\pm 63$  (décalage). La gamme réelle du taux d'attaque est 01/+99 (le taux d'attaque réel ne peut pas être décalé au-delà de ces limites).

**REMARQUE:** De longues attaques créent un "bouclage". Reportez-vous à "EDITION DE VOIX — TRAVAIL No. 03" pour les commentaires concernant cette caractéristique.

**PARAMETRE 4: DECROISSANCE**

1. Appuyez sur "4" pour sélectionner la décroissance.

keyA : Int-BD 1  
decay 35, 45 ( 00 )



2. Utilisez les touches -1/NO et +1/YES ou le curseur DATA ENTRY pour changer le taux de décroissance.

Les taux de décroissance 1 et 2 sont affectés de manière égale. Reportez-vous à "EDITION DE VOIX — TRAVAIL No. 03" pour une explication de ces paramètres. Le niveau de décroissance 1 N'est PAS affecté par cette fonction.

Gamme:  $\pm 63$  (décalage). La gamme réelle du taux de décroissance est 01/+99 (les taux de décroissance réels ne peuvent pas être décalés au-delà de ces limites).

**REMARQUE:** De longues décroissances créent un "bouclage". Reportez-vous à "EDITION DE VOIX — TRAVAIL No. 03" pour les commentaires concernant cette caractéristique.

**TRAVAIL No. 03: VOIX MULTIPLE**

**FONCTION** Affectation d'une voix sélectionnée aux touches d'instrument A à L, puis programmation d'une gamme mobile de paramètres sur ces 12 touches.

Dans le mode de voix multiple, seule une reproduction monophonique de la voix affectée est possible, même si sa touche d'origine n'est pas dans la gamme A à L.

Lors de l'utilisation des sorties stéréo, les voix sur les touches A à L sont réglées sur la même position stéréo que la voix sélectionnée d'origine.

Le mode de de voix multiple permet une introduction indépendante de quatre valeurs d'étape multiple. Ces valeurs mesurent la différence de diapason, de niveau de voix, de taux d'attaque et de taux de décroissance de touches adjacentes. Cela transforme en fait les touches d'instrument A à L en un clavier de 12 notes, en utilisant la voix sélectionnée comme sa source sonore. Le diapason, le niveau, le taux d'attaque et le taux de décroissance peuvent augmenter ou diminuer par étapes égales, de la touche A à la touche L.

- Les sons des voix d'origine sur les touches A à L seront remplacés par les voix sélectionnées, pendant que le mode de voix multiple est activé (ON).
- Pendant que le mode de voix multiple est activé (ON), une autre voix ne peut pas être affectée aux touches A à L.
- Pour modifier des réglages de paramètre d'étape multiple après les avoir déjà réglés et être sorti de ce travail, N'utilisez PAS à nouveau ce travail, car cela annulerait tous vos réglages. Reportez-vous au TRAVAIL No. 4.

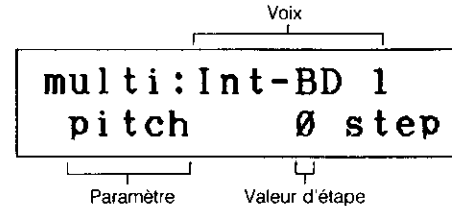
**FONCTIONNEMENT**

1. Appuyez sur la touche KEY ASSIGN et sélectionnez le TRAVAIL No. 03.

Multi voice  
push Voice or No

Si le mode de voix multiple est déjà activé, vous pouvez appuyer sur la touche -1/NO pour le désactiver (OFF). Le LCD retourne à l'affichage de décroissance du travail précédent (TRAVAIL No. 02: Affectation de paramètre).

2. Pour activer la fonction de voix multiple (ON), appuyez sur la touche d'instrument correspondant à la voix sélectionnée. La LED "MULTI" s'allume. La voix sélectionnée peut alors être reproduite sur les touches A à L et les paramètres d'étape multiple peuvent être sélectionnés et réglés. L'affichage LCD indique la voix sélectionnée et le dernier paramètre d'étape multiple sélectionné. Exemple: Diapason.



**PARAMETRE 1: DIAPASON**

1. Appuyez sur "1" pour sélectionner le diapason.

multi: Int-BD 1  
pitch 0 step

2. Utilisez les touches -1/NO et +1/YES ou le curseur DATA ENTRY pour changer l'étape de diapason par unités de 10 cents (1/10ème de demi-ton). Les valeurs d'étape de diapason sont indiquées en unités de 1 cent (1/100ème de demi-ton).

Gamme:  $\pm 1$  demi-tons, équivalente à une gamme de  $\pm 2$  octaves sur les 12 touches d'instrument. Affichés comme unités de  $\pm 200$ .

3. Appuyez sur la touche **START** pour passer dans le réglage de l'étape de diapason. Le mot "step" sur l'affichage LCD change brièvement en "set!", puis revient à "step".
- Le diapason d'origine est conservé sur la touche **A**. Les touches **B** à **L** montent ou descendent en diapason, selon si le réglage de l'étape de diapason est positif ou négatif.

**REMARQUE:** La fonction d'étape multiple ne peut pas modifier le diapason d'une voix au-delà des limites supérieure et inférieure de sa gamme de diapason (telle que réglée par les fonctions d'EDITION DE VOIX ou d'AFFECTATION DE PARAMETRE DE TOUCHE). Si le diapason d'une voix est déjà réglé sur ou près de ces limites, toutes les touches situées à droite de la première touche qui atteint cette limite auront le même diapason.

#### PARAMETRE 2: NIVEAU DE VOIX

1. Appuyez sur "2" pour sélectionner le niveau.

```
multi: Int-BD 1
level      Ø step
```

2. Utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** ou le curseur **DATA ENTRY** pour changer l'étape de niveau.

Gamme:  $\pm 10$ .

3. Appuyez sur la touche **START** pour passer dans le réglage de l'étape de niveau. Le mot "step" sur l'affichage LCD change brièvement en "set!", puis revient à "step".
- Le niveau d'origine est conservé sur la touche **A**. Les touches **B** à **L** montent ou descendent en niveau, selon si le réglage de l'étape de niveau est positif ou négatif.

**REMARQUE:** La fonction d'étape multiple ne peut pas modifier le niveau d'une voix au-delà des limites supérieure et inférieure de sa gamme de niveau (telle que réglée par les fonctions d'EDITION DE VOIX ou d'AFFECTATION DE PARAMETRE DE TOUCHE). Si le niveau d'une voix est déjà réglé sur ou près de ces limites, toutes les touches situées à droite de la première touche qui atteint cette limite auront le même niveau.

#### PARAMETRE 3: TAUX D'ATTAQUE

1. Appuyez sur "3" pour sélectionner l'attaque.

```
multi: Int-BD 1
attack  Ø step
```

2. Utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** ou le curseur **DATA ENTRY** pour changer l'étape d'attaque.

Gamme:  $\pm 10$ .

3. Appuyez sur la touche **START** pour passer dans le réglage de l'étape d'attaque. Le mot "step" sur l'affichage LCD change brièvement en "set!", puis revient à "step".

- Le réglage du taux d'attaque d'origine est conservé sur la touche **A**. Les touches **B** à **L** montent ou descendent en taux d'attaque, selon si le réglage de l'étape de taux d'attaque est positif ou négatif.

**REMARQUE:** La fonction d'étape multiple ne peut pas modifier le taux d'attaque d'une voix au-delà des limites supérieure et inférieure de sa gamme de taux d'attaque (telle que réglée par les fonctions d'EDITION DE VOIX ou d'AFFECTATION DE PARAMETRE DE TOUCHE). Si le taux d'attaque d'une voix est déjà réglé sur ou près de ces limites, toutes les touches situées à droite de la première touche qui atteint cette limite auront le même taux d'attaque.

#### PARAMETRE 4: TAUX DE DECROISSANCE

1. Appuyez sur "4" pour sélectionner la décroissance.

```
multi: Int-BD 1
decay  Ø step
```

2. Utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** ou le curseur **DATA ENTRY** pour changer l'étape de décroissance.

Gamme:  $\pm 10$ .

3. Appuyez sur la touche **START** pour passer dans le réglage de l'étape de décroissance. Le mot "step" sur l'affichage LCD change brièvement en "set!", puis revient à "step".

- Le réglage du taux de décroissance d'origine est conservé sur la touche **A**. Les touches **B** à **L** montent ou descendent en taux de décroissance, selon si le réglage de l'étape de taux de décroissance est positif ou négatif.

**REMARQUE:** La fonction d'étape multiple ne peut pas modifier le taux de décroissance d'une voix au-delà des limites supérieure et inférieure de sa gamme de taux de décroissance (telle que réglée par les fonctions d'EDITION DE VOIX ou d'AFFECTATION DE PARAMETRE DE TOUCHE). Si le taux de décroissance d'une voix est déjà réglé sur ou près de ces limites, toutes les touches situées à droite de la première touche qui atteint cette limite auront le même taux de décroissance.

## TRAVAIL No. 04: ETAPE MULTIPLE

**FONCTION** Modification des paramètres d'étape multiple d'une voix affectée aux touches d'instrument A à L, par la fonction de voix multiple.

Ce travail réalise exactement les mêmes fonctions que les fonctions d'étape multiple décrites dans le travail précédent, si une voix a DEJA été affectée aux touches d'instrument A à L, par la fonction de voix multiple. Elle vous permet d'effectuer des réglages sur les paramètres d'étape multiple que vous avez déjà réglés. Autrement, si vous essayez de modifier des réglages d'étape multiple en utilisant le TRAVAIL No. 03, vous devez d'abord ré-affecter votre voix sélectionnée au mode multiple et cela annule tous les réglages d'étape multiple précédents.

- Les paramètres d'étape multiple sont mémorisés lorsqu'un Modèle est écrit. Vous pouvez alors changer les paramètres et écrire plus de notes sur le même Modèle — idéal pour ajouter d'autres sons ou diapasons à un Modèle.

**REMARQUE:** Ce travail NE peut PAS être sélectionné si une voix n'a pas tout d'abord été affectée au mode multiple.

### FONCTIONNEMENT

1. Après avoir affecté une voix au mode multiple, appuyez sur la touche KEY ASSIGN et sélectionnez le TRAVAIL No. 04. L'affichage LCD indique le dernier paramètre d'étape multiple sélectionné.
2. Les paramètres d'étape multiple peuvent être sélectionnés et réédités. Reportez-vous au TRAVAIL No. 03 pour les détails concernant cette fonction.

## TRAVAIL No. 05: NIVEAUX D'ACCENT

**FONCTION** Programmation de deux changements de niveau différents sur des voix individuelles. La pression sur une touche d'instrument tout en maintenant enfoncée l'une des touches vertes ACCENT fait résonner cet instrument à son niveau ACCENT 1 ou ACCENT 2.

La gamme du niveau d'accent est la même que la gamme du niveau de voix (reportez-vous à "EDITION DE VOIX — TRAVAIL No. 05). Le réglage du niveau d'accent est AJOUTE au réglage du niveau de voix pour produire le niveau d'accent réel. Des niveaux d'accent négatif peuvent également être réglés pour obtenir des effets intéressants.

### FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche KEY ASSIGN puis sélectionnez le TRAVAIL No. 05. L'affichage LCD indique le dernier niveau d'accent sélectionné dans ce travail. Exemple: Accent 1.

Accent 1 Level  
-- select Voice

2. Appuyez sur la touche d'instrument sur laquelle le niveau d'accent doit être réglé.

Accent 1 Level  
Int-BD 1 = 00

3. Les accents sont réglés en appuyant tout d'abord sur la touche soit ACCENT 1 soit ACCENT 2, puis en utilisant les touches -1/NO et +1/YES ou le curseur DATA ENTRY pour régler le niveau d'accent correspondant.

Gamme: ±31. La gamme de niveau de voix est de 0 à 31. Si le réglage du niveau d'accent PLUS le réglage du niveau de voix d'origine dépasse 31 ou est inférieur à 0 (dans le cas de réglages de niveau d'accent négatif), le niveau d'accent réel est réglé respectivement sur 31 ou 0 (off).

## TRAVAIL No. 06: AFFECTATION DU CANAL DE SORTIE

**FONCTION** affectation de voix copiées et de cartouche aux canaux de sortie.

Chaque canal de sortie (1 à 12) correspond à une paire de touches d'instrument (A plus M à L plus X). Cette fonction facilite l'affectation d'une voix copiée ou de cartouche à une touche, en affectant tout d'abord la voix au canal de sortie approprié, puis en utilisant "AFFECTATION DE TOUCHE — TRAVAIL No. 01" pour affecter la voix à l'une des deux touches correspondant à ce canal de sortie.

- Les voix internes sont pré-affectées à des canaux de sortie (reportez-vous au tableau d'affectation de touche dans la section REPRODUCTION DES INSTRUMENTS DU RX5 du chapitre INSTRUMENTS). Vous pouvez cependant copier jusqu'à 12 de ces voix dans la MEV du RX5 (reportez-vous à "AFFECTATION DE TOUCHE — TRAVAIL No. 09") pour pouvoir les affecter à n'importe quel canal de sortie.

### FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche KEY ASSIGN et sélectionnez le TRAVAIL No. 06. L'affichage LCD indique les dernières voix et position de curseur sélectionnées dans ce mode.

Output Ch Assign  
Cp1-BD 1 ▨ = 01

Voix

Numéro du canal de sortie

Une pression sur la touche **ACCENT 2** avance et recule le curseur entre la position de voix et la position du numéro de canal.

2. Amenez le curseur sur la position voix. Utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** pour sélectionner la voix à affecter.
3. Amenez le curseur sur le numéro de canal de sortie. Utilisez le curseur **DATA ENTRY** pour régler le canal de sortie (1 à 12).

## TRAVAIL No. 07: SAUVEGARDE DE DONNEES DE TOUCHE

**FONCTION** Stockage, dans la mémoire du RX5, des données relatives aux 24 touches d'instrument. Les données mises en mémoire sont toutes des données de **MODE D'AFFECTATION DE TOUCHE** et elles comprennent les

- Données de TRAVAIL No. 01 (Affectation de voix)
- Données de TRAVAIL No. 02 (Affectation de paramètre).
- Données de TRAVAIL No. 03 (Voix multiple)
- Données de TRAVAIL No. 04 (Etape multiple)

Trois ensembles complets de données peuvent être mis en mémoire indépendamment.

Cette fonction vous permet de mettre en mémoire trois "ensembles de rythme" complètement différents.

**REMARQUE:** Lorsque vous sauvegardez des données de touches, toutes les données se trouvant dans la destination sélectionnée seront effacées. Pour éviter cela, sauvegardez tout d'abord les données sur une bande cassette. Reportez-vous à "MODE CASSETTE — TRAVAIL No. 05".

### FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche **KEY ASSIGN** et sélectionnez le TRAVAIL No. 07.

Message de numéro de destination

```
Save key Data##
select 1 to 3
```

2. Appuyez sur "1", "2" ou "3" pour sélectionner la destination sur laquelle vous voulez mettre en mémoire les données de touches. Exemple: 1.

Numéro de destination

```
Save key Data#1
select 1 to 3
```

Vous pouvez, avant de sauvegarder, sélectionner une autre destination.

3. Appuyez sur la touche **+1/YES** pour mettre en mémoire les données de touches. L'affichage LCD indique brièvement

```
Save key Data#1
completed!
```

Vous voyez alors l'affichage précédent, sans le curseur.

## TRAVAIL No. 08: CHARGEMENT DE DONNEES DE TOUCHES

**FONCTION** Chargement, à partir de la mémoire du RX5, de données relatives aux 24 touches d'instrument.

Cette fonction vous permet de charger rapidement des données de touches comprenant l'un de trois "ensembles de rythme" complètement différents. Reportez-vous au TRAVAIL No. 07 pour les détails concernant les données réelles qui sont chargées.

### FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche **KEY ASSIGN** et sélectionnez le TRAVAIL No. 08.

Message de numéro de données de touches

```
Load key Data##
select 1 to 3
```

2. Appuyez sur "1", "2" ou "3" pour sélectionner les données de touches que vous voulez charger. Exemple: 1.

Numéro de données de touches

```
Load key Data#1
select 1 to 3
```

- Vous pouvez, avant de charger, sélectionner d'autres données de touches pour le chargement.
3. Appuyez sur la touche **+1/YES** pour charger les données de touches. L'affichage LCD indique brièvement

```
Load key Data#1
completed!
```

## TRAVAIL No. 09: COPIE DE VOIX

### FONCTION Cople des voix internes et de cartouche dans la MEV interne.

Les voix internes sont pré-affectées à des canaux de sortie (et par conséquent à des paires de touches d'instrument spécifiques). En copiant une voix sur la MEV, elle peut alors être affectée à n'importe quel canal de sortie (reportez-vous à "AFFECTATION DE TOUCHE — TRAVAIL No. 06) et de là, à n'importe quelle touche (reportez-vous à "AFFECTATION DE TOUCHE — TRAVAIL No. 01).

A la fois les voix internes et de cartouche peuvent être copiées sur la MEV (dans plus d'une adresse, si désiré) et éditées afin de créer de nouvelles voix, alors que la voix d'origine est conservée et peut également être reproduite.

### FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche **KEY ASSIGN** et sélectionnez le TRAVAIL No. 09. L'affichage LCD indique les dernières voix, destination de copie et position de curseur sélectionnées.

Copy Voice Data  
Int-BD 1 █ →Cpl

Voix

Destination de copie

2. Utilisez la touche **ACCENT 2** pour déplacer le curseur entre le nom de la voix et le numéro de destination de copie. Utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** pour sélectionner la voix et la destination de copie.
3. Appuyez sur la touche **START** pour effectuer la fonction de copie. L'affichage LCD indique brièvement

Copy Voice Data  
completed!

puis retourne à l'affichage précédent.

# MODE DE CARTOUCHE

## DESCRIPTION GENERALE

Le mode de cartouche vous permet de:

- Sauvegarder des données de séquence (Modèle/Morceau/Chaîne) et des données de voix sur une cartouche de données RAM4 Yamaha.
  - Vérifier que les données ont été sauvegardées correctement.
  - Charger des données d'une cartouche dans le RX5.
  - Formater une cartouche de données.
- Avant de passer dans ce mode, vérifiez qu'une cartouche de données RAM4 est bien chargée dans la fente de cartouche de données située sur le panneau arrière du RX5.

- Il est fortement recommandé d'effectuer une vérification après chaque opération de sauvegarde. Cela confirme que les données sont correctement sauvegardées, autrement vous pourriez perdre des données irremplaçables. La fonction de vérification compare les données sauvegardées dans une cartouche avec les données d'origine dans le RX5.

## TRAVAUX

Le mode de cartouche comporte 13 travaux, couvrant les quatre fonctions principales (Sauvegarde, Chargement, Vérification et Formatage). Ils sont classés comme suit.

|              | TOUTES LES DONNEES DE SEQUENCE ET DE VOIX   | TOUTES LES DONNEES DE SEQUENCE | UN SEUL MODELE | TOUTES LES DONNEES DE VOIX |
|--------------|---|--------------------------------|----------------|----------------------------|
| SAUVEGARDE   | # 01  | # 02                           | # 03           | # 04                       |
| CHARGEMENT   | # 11  | # 12                           | # 13           | # 14                       |
| VERIFICATION | # 21  | # 22                           | # 23           | # 24                       |
| FORMATAGE    | No. 30 [FORMATAGE D'UNE NOUVELLE CARTOUCHE RAM4 POUR UNE UTILISATION DANS LE RX5] |                                |                |                            |

## PASSAGE DANS LE MODE DE CARTOUCHE

Appuyez sur la touche CASSETTE/CARTRIDGE pour passer dans le mode de cartouche. Des pressions répétées sur cette touche commutent le RX5 entre les fonctions cartouche et cassette. La LED "CART" (cartouche) s'allume lorsque le mode de cartouche est sélectionné.

Maintenant, ou après l'exécution d'une fonction de cartouche, appuyez sur une touche de mode ou sur la touche PATTERN/SONG pour sortir de ce mode.

Les travaux sont sélectionnés en appuyant sur la touche JOB (après être passé dans le mode de cartouche) puis en introduisant le numéro du travail en utilisant les 10 touches numériques. Une fois dans ce mode, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la touche CASSETTE/CARTRIDGE avant de sélectionner un autre travail.

## SAUVEGARDE DE DONNEES

**TRAVAIL No. 01: SAUVEGARDE DE DONNEES DE SEQUENCE ET DE VOIX**

**TRAVAIL No. 02: SAUVEGARDE DE DONNEES DE SEQUENCE**

**TRAVAIL No. 04: SAUVEGARDE DE DONNEES DE VOIX**

**FONCTION** Sauvegarde de toutes les données de séquence et/ou de voix dans une cartouche de données RAM4 Yamaha.

Les opérations de sauvegarde vous permettent de sauvegarder les données de séquence de jusqu'à 100 modèles, 20 morceaux et 3 chaînes et/ou les données de voix des 64 voix mises en mémoire dans le RX5.

**REMARQUE (TRAVAIL No. 01):** Si votre cartouche contient déjà des données, elles seront complètement effacées lorsque vous effectuez une sauvegarde de données de séquence et de voix; vérifiez que vous n'avez pas besoin de ces données.

**REMARQUE (TRAVAIL No. 02):** Si votre cartouche contient déjà des données de séquence, elles seront complètement effacées lorsque vous effectuez une sauvegarde de données de séquence; vérifiez que vous n'avez pas besoin de ces données. Les données de voix contenues dans la cartouche NE sont PAS affectées par cette opération.

**REMARQUE (TRAVAIL No. 04):** Si votre cartouche contient déjà des données de voix, elles seront complètement effacées lorsque vous effectuez une sauvegarde de données de voix; vérifiez que vous n'avez pas besoin de ces données. Les données de séquence contenues dans la cartouche NE sont PAS affectées par cette opération.

## FONCTIONNEMENT

Le fonctionnement est identique pour les trois travaux ci-dessus.

1. Appuyez sur la touche CASSETTE/CARTRIDGE jusqu'à ce que le LCD indique le mode de cartouche, puis sélectionnez le TRAVAIL No. 01, No. 02 ou No. 04. Exemple: Travail No. 01.

CARTRIDGE CTRL  
Save Sq&Voice?

2. Appuyez sur la touche +1/YES pour continuer l'opération de sauvegarde.

CARTRIDGE CTRL  
Save sure?

Vous pouvez alors encore annuler cette opération en appuyant sur la touche -1/NO si vous ne désirez pas effacer les données contenues dans la cartouche.

3. Appuyez à nouveau sur la touche +1/YES pour sauvegarder les données.

CARTRIDGE CTRL  
Save executing

Suivi par

CARTRIDGE CTRL  
Save completed

## TRAVAIL No. 3: SAUVEGARDE D'UN SEUL MODELE

**FONCTION** Sauvegarde des données d'un seul modèle sélectionné sur une cartouche de données RAM4 Yamaha.

Cette fonction vous permet de sauvegarder les données de séquence d'un seul modèle. N'importe quelle destination de modèle peut être sélectionnée.

**REMARQUE:** Si la destination du modèle sélectionnée dans votre cartouche contient déjà des données, elles seront effacées lorsque vous effectuez une sauvegarde d'un seul modèle; vérifiez que vous n'avez pas besoin de ces données. Les données de voix contenues dans la cartouche NE sont PAS affectées par cette opération.

## FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche PATTERN/SONG jusqu'à ce que le LCD indique le mode de modèle, puis utilisez le clavier de touches numériques ou les touches -1/NO et +1/YES pour sélectionner le modèle que vous voulez sauvegarder.
2. Appuyez sur la touche CASSETTE/CARTRIDGE jusqu'à ce que le LCD indique le mode de cartouche, puis sélectionnez le TRAVAIL No. 03.

CARTRIDGE CTRL  
Save PTN 00 ?

3. Appuyez sur la touche +1/YES pour continuer l'opération de sauvegarde.

CARTRIDGE CTRL  
PTN 00 → Crt \*\*

Message pour entrer la destination

4. Appuyez sur la touche ACCENT 2 pour déplacer le curseur vers la droite et utilisez le clavier de touches numériques pour sélectionner le numéro de destination du modèle. Exemple: 00.

CARTRIDGE CTRL  
PTN 00 → Crt 00

Vous pouvez utiliser les touches -1/NO et +1/YES pour avancer ou reculer le curseur afin de pouvoir régler les numéros de modèle et de destination de modèle.

5. Appuyez sur la touche +1/YES pour continuer l'opération de sauvegarde.

CARTRIDGE CTRL  
Save sure?

Vous pouvez alors encore annuler l'opération de sauvegarde en appuyant sur la touche -1/NO si vous ne désirez pas effacer les données contenues dans la cartouche.

6. Appuyez à nouveau sur la touche +1/YES pour sauvegarder les données.

CARTRIDGE CTRL  
Save executing

Suivi par

CARTRIDGE CTRL  
Save completed

## CHARGEMENT DE DONNEES

**TRAVAIL No. 11: CHARGEMENT DE DONNEES DE SEQUENCE ET DE VOIX**

**TRAVAIL No. 12: CHARGEMENT DE DONNEES DE SEQUENCE**

**TRAVAIL No. 14: CHARGEMENT DE DONNEES DE VOIX**

**FONCTION** Chargement de données de séquence et de voix d'une cartouche de données RAM4 Yamaha dans le RX5.

Les opérations de chargement vous permettent de charger les données de séquence de jusqu'à 100 modèles, 20 morceaux et 3 chaînes et/ou les données de voix des 64 voix se trouvant en mémoire dans la cartouche RAM4.

**REMARQUE** (TRAVAIL No. 11): Si le RX5 contient déjà des données, elles seront complètement effacées lorsque vous effectuez une opération de chargement de données de séquence et de voix; vérifiez que vous n'avez pas besoin de ces données.

**REMARQUE** (TRAVAIL No. 12): Si le RX5 contient déjà des données de séquence, elles seront complètement effacées lorsque vous effectuez une opération de chargement de données de séquence; vérifiez que vous n'avez pas besoin de ces données.

**REMARQUE** (TRAVAIL No. 14): Si le RX5 contient déjà des données de voix, elles seront complètement effacées lorsque vous effectuez une opération de chargement de données de voix; vérifiez que vous n'avez pas besoin de ces données.

**FONCTIONNEMENT** Le fonctionnement est identique pour les trois travaux ci-dessus.

1. Appuyez sur la touche CASSETTE/CARTRIDGE jusqu'à ce que le LCD indique le mode de cartouche, puis sélectionnez le TRAVAIL No. 11, No. 12 ou No. 14. Exemple: Travail No. 11.

CARTRIDGE CTRL  
Load Sq&Voice?

2. Appuyez sur la touche +1/YES pour continuer l'opération de chargement.

CARTRIDGE CTRL  
Load sure ?

Vous pouvez alors encore annuler cette opération en appuyant sur la touche -1/NO si vous ne désirez pas charger les données.

3. Appuyez à nouveau sur la touche +1/YES pour charger les données.

CARTRIDGE CTRL  
Load executing

Suivi par

CARTRIDGE CTRL  
Load completed

## TRAVAIL No. 13: CHARGEMENT D'UN SEUL MODELE

**FONCTION** Chargement des données d'un seul modèle sélectionné d'une cartouche de données RAM4 Yamaha dans le RX5

Cette fonction vous permet de charger les données de séquence d'un seul modèle. N'importe quel modèle peut être chargé dans n'importe quelle destination de modèle.

**REMARQUE:** Si la destination du modèle sélectionnée contient déjà des données, elles seront effacées lorsque vous effectuez l'opération de chargement d'un seul modèle; vérifiez que vous n'avez pas besoin de ces données. Les données de voix contenues dans le RX5 NE sont PAS affectées par cette opération.

## FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche PATTERN/SONG jusqu'à ce que le LCD indique le mode de modèle, puis utilisez le clavier de touches numériques ou les touches -1/NO et +1/YES pour sélectionner la destination de modèle où vous voulez charger les données.
2. Appuyez une ou deux fois sur la touche CASSETTE/CARTRIDGE pour passer dans le mode de cartouche, puis sélectionnez le TRAVAIL No. 13.

CARTRIDGE CTRL  
Load PTN 00 ?


3. Appuyez sur la touche +1/YES pour continuer l'opération de chargement.



CARTRIDGE CTRL  
Crt \*\* PTN 00

Message pour entrer le numéro de modèle

- Utilisez le clavier de touches numériques pour sélectionner le numéro du modèle que vous voulez charger. Exemple: 11.

CARTRIDGE CTRL  
Crt 11 PTN 00

- Appuyez sur la touche ACCENT 2 pour continuer l'opération de chargement. Le curseur se déplace vers la droite. Vous pouvez alors modifier le numéro de destination du modèle ou passer à l'étape 7 pour continuer l'opération de chargement.
- Utilisez les 10 touches numériques pour modifier le numéro de destination du modèle. Vous pouvez utiliser la touche ACCENT 2 pour avancer ou reculer le curseur afin de pouvoir régler les numéros de modèle et de destination de modèle.
- Appuyez sur la touche +1/YES pour continuer l'opération de chargement.

CARTRIDGE CTRL  
Load sure ?

Vous pouvez alors encore annuler l'opération de chargement en appuyant sur la touche -1/NO si vous ne désirez pas effacer les données contenues dans la destination du modèle.

- Appuyez à nouveau sur la touche +1/YES pour charger le modèle.

CARTRIDGE CTRL  
Load completed

### VERIFICATION DES DONNEES

- TRAVAIL No. 21: VERIFICATION DES DONNEES DE SEQUENCE ET DE VOIX**
- TRAVAIL No. 22: VERIFICATION DES DONNEES DE SEQUENCE**
- TRAVAIL No. 24: VERIFICATION DES DONNEES DE VOIX**

**FONCTION** Vérification que les données de séquence et/ou de voix ont été correctement sauvegardées dans la cartouche de données RAM4 Yamaha.

### FONCTIONNEMENT

Le fonctionnement est identique pour les trois travaux ci-dessus. Ces travaux correspondent aux travaux de sauvegarde (et ils doivent être effectués après ceux-ci) suivants.

Le TRAVAIL No. 21 vérifie le TRAVAIL No. 01.  
Le TRAVAIL No. 22 vérifie le TRAVAIL No. 02.  
Le TRAVAIL No. 24 vérifie le TRAVAIL No. 04.

- Après avoir sauvegardé les données, sélectionnez le TRAVAIL No. 21, No. 22 ou No. 24. Exemple: Travail No. 21.

CARTRIDGE CTRL  
Verify Sq&Voice?

- Appuyez sur la touche +1/YES pour continuer l'opération de vérification.

CARTRIDGE CTRL  
Verify sure ?

Vous pouvez alors encore annuler cette opération en appuyant sur la touche -1/NO si vous ne voulez pas vérifier les données.

- Appuyez à nouveau sur la touche +1/YES pour vérifier les données.

CARTRIDGE CTRL  
Verify executing

Si les données ont été correctement sauvegardées, l'affichage LCD indique

CARTRIDGE CTRL  
Verify OK!!!

Si des messages différents apparaissent, reportez-vous au chapitre MESSAGES D'ERREUR.

### TRAVAIL No. 23: VERIFICATION D'UN SEUL MODELE

**FONCTION** Vérification que les données d'un seul modèle sélectionné ont été correctement sauvegardées dans une cartouche de données RAM4 Yamaha.

Cette opération vous permet de comparer l'un des 100 modèles dans la mémoire du RX5 avec l'un des 100 modèles sauvegardés dans une cartouche. Les deux numéros de modèles que vous devez introduire sont peut être différents si vous avez sauvegardé un modèle sur une destination portant un numéro différent dans la cartouche RAM4.

## FONCTIONNEMENT

Ce travail correspond au travail No. 03 (et il doit être effectué après celui-ci) "Sauvegarde d'un seul modèle".

- Après avoir sauvegardé un modèle, appuyez une ou deux fois sur la touche CASSETTE/CARTRIDGE pour passer dans le mode de cartouche puis sélectionnez le TRAVAIL No. 23.

CARTRIDGE CTRL  
Verify PTN 00 ?

- Appuyez sur la touche +1/YES pour continuer l'opération de vérification.

CARTRIDGE CTRL  
PTN 00 → Crt \*\*

- Utilisez le clavier de touches numériques pour sélectionner le numéro du modèle stocké dans la mémoire du RX5. Exemple 11.

CARTRIDGE CTRL  
PTN 11 → Crt \*\*

Message pour introduire le numéro de modèle de cartouche.

- Appuyez sur la touche ACCENT 2 pour déplacer le curseur vers la droite et utilisez le clavier de touches numériques pour sélectionner le numéro du modèle sauvegardé dans la cartouche. Exemple: 22.

CARTRIDGE CTRL  
PTN 11 → Crt 22

Vous pouvez utiliser la touche ACCENT 2 pour avancer ou reculer le curseur afin de pouvoir régler les numéros de modèle du RX5 et de modèle de la cartouche.

- Une fois que le curseur est sur la droite de l'affichage LCD, appuyez sur la touche +1/YES pour continuer l'opération de vérification.

CARTRIDGE CTRL  
Verify sure ?

Vous pouvez alors encore annuler l'opération de vérification en appuyant sur la touche -1/NO.

- Appuyez à nouveau sur la touche +1/YES pour vérifier les données. Si les données ont été correctement sauvegardées, l'affichage LCD indique

CARTRIDGE CTRL  
Verify OK!!!

Si des messages différents apparaissent, reportez-vous au chapitre MESSAGES D'ERREUR.

## FORMATGE

### TRAVAIL No. 30: FORMATAGE DE CARTOUCHE

**FONCTION** Formatage de la cartouche de données RAM4 pour une utilisation avec le RX5

Cette fonction DOIT être effectuée sur toute nouvelle cartouche de données RAM4 Yamaha que vous achetez pour utiliser avec votre RX5, avant d'utiliser la cartouche pour sauvegarder des données.

## FONCTIONNEMENT

- Insérez votre nouvelle cartouche de données RAM4 dans la fente de cartouche de données située sur le panneau arrière du RX5.
- Appuyez sur la touche CASSETTE/CARTRIDGE jusqu'à ce que le LCD indique le mode de cartouche, puis sélectionnez le TRAVAIL No. 30.

CARTRIDGE CTRL  
Format Cartrg ?

- Appuyez sur la touche +1/YES pour continuer l'opération de formatage.

CARTRIDGE CTRL  
Format sure ?

Vous pouvez alors soit formater la cartouche soit appuyer sur la touche -1/NO pour annuler l'opération de formatage.

- Appuyez à nouveau sur la touche +1/YES pour formater la cartouche.

CARTRIDGE CTRL  
Format executing

Suivi par

CARTRIDGE CTRL  
Format completed

Votre cartouche RAM4 est maintenant formatée et elle peut être utilisée pour sauvegarder des données.

# MODE DE CASSETTE

## DESCRIPTION GENERALE

Le mode de cassette vous permet de:

- Sauvegarder des données de séquence (modèle/morceau/chaîne), des données de voix et des données d'organisation (ensemble de rythme/niveau d'accent/MIDI) sur une bande cassette standard.
  - Vérifier que les données ont été sauvegardées correctement.
  - Charger des données de la cassette dans le RX5.
- Avant de passer dans ce mode, vérifiez que le RX5 est correctement connecté à un magnétocassette (reportez-vous à la section PANNEAU ARRIERE/CONNEXIONS).
  - La sortie cassette du RX5 est conçue pour correspondre à une entrée microphone alors que son entrée cassette correspond à une sortie normale d'enregistreur de données. Il est donc recommandé d'utiliser un enregistreur de cassette de données commandé par ordinateur, mais tout enregistreur de bonne qualité peut être utilisé.
  - Vérifiez toujours que les têtes de votre enregistreur de cassette sont propres et démagnétisées. Evitez d'utiliser un système de réduction de bruit qui peut affecter la précision de l'enregistrement. Réglez les niveaux d'enregistrement et de reproduction sur une position élevée afin de minimiser le sifflement de bande.

REMARQUE: Toutes les opérations de sauvegarde, de chargement et de vérification peuvent être interrompues en appuyant sur la touche CASSETTE/CARTRIDGE pendant qu'une opération est en cours. Exemple: Vérification.

**CASSETTE CONTROL**  
**Verify break!**

Effacez cet affichage en appuyant sur la touche JOB ou n'importe quelle touche de mode.

## TRAVAUX

Le mode de cassette comporte 15 travaux, couvrant les trois fonctions principales (sauvegarde, chargement et vérification). Ils sont classés comme suit.

|              | TOUTES LES DONNEES<br>DE SEQUENCE ET<br>DE VOIX | TOUTES LES DONNEES<br>DE SEQUENCE | UN SEUL MODELE | TOUTES LES DONNEES<br>DE VOIX | ORGANISATION |
|--------------|---|-----------------------------------|----------------|-------------------------------|--------------|
| SAUVEGARDE   | # 01  | # 02                              | # 03           | # 04                          | # 05         |
| CHARGEMENT   | # 11  | # 12                              | # 13           | # 14                          | # 15         |
| VERIFICATION | # 21  | # 22                              | # 23           | # 24                          | # 25         |

- OPERATIONS DE SAUVEGARDE: Assurez-vous qu'une cassette vierge est chargée dans votre magnétocassette avant une opération de sauvegarde.
- OPERATIONS DE CHARGEMENT ET DE VERIFICATION: Assurez-vous que la cassette de données est chargée dans votre magnétocassette et se trouve au début des données enregistrées avant une opération de chargement ou de vérification.
- Il est fortement recommandé d'effectuer une VERIFICATION après chaque opération de sauvegarde. Cela confirme que les données sont correctement sauvegardées, autrement vous pourriez perdre des données irremplaçables. La fonction de vérification compare les données sauvegardées sur une cassette avec les données d'origine.

Maintenant, ou après avoir effectué une fonction de cassette, appuyez sur une touche de mode ou sur la touche PATTERN/SONG pour sortir de ce mode.

Les travaux sont sélectionnés en appuyant sur la touche JOB (après être passé dans le mode de cassette) puis en introduisant le numéro du travail en utilisant le clavier de touches numériques. Une fois dans ce mode, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la touche CASSETTE/CARTRIDGE avant de sélectionner un autre travail.

## PASSAGE DANS LE MODE CASSETTE

Appuyez sur la touche CASSETTE/CARTRIDGE pour passer dans le mode de cassette. Des pressions répétées sur cette touche commutent le RX5 entre les fonctions cartouche et cassette. La LED "CAS" (cassette) s'allume lorsque le mode cassette est sélectionné. L'affichage LCD indique le dernier travail sélectionné dans ce mode.

## SAUVEGARDE DE DONNEES

**TRAVAIL No. 01: SAUVEGARDE DE DONNEES DE SEQUENCE ET DE VOIX**

**TRAVAIL No. 02: SAUVEGARDE DE DONNEES DE SEQUENCE**

**TRAVAIL No. 04: SAUVEGARDE DE DONNEES DE VOIX**

**TRAVAIL No. 05: SAUVEGARDE DE DONNEES D'ORGANISATION**

## FONCTION Sauvegarde de toutes les données de séquence et/ou de voix ou de données d'organisation sur une bande cassette.

Les opérations de sauvegarde vous permettent de sauvegarder les données de séquence de jusqu'à 100 modèles, 20 morceaux et 3 chaînes et/ou les données de voix des 64 voix mises en mémoire dans le RX5.

Des données d'organisation peuvent également être sauvegardées et elles comprennent les données suivantes:

- Les 3 ensembles de données de touches stockées dans la mémoire du RX5 (reportez-vous à "AFFECTATION DE TOUCHE — TRAVAIL No. 07").
- Les niveaux d'accents des 64 voix.
- Les canaux de transmission MIDI des 64 voix.
- Le canal de réception MIDI.
- Les notes MIDI pour les 64 voix.

### FONCTIONNEMENT Le fonctionnement est identique pour les quatre travaux ci-dessus.

1. Appuyez sur la touche CASSETTE/CARTRIDGE jusqu'à ce que le LCD indique le mode de cassette, puis sélectionnez le TRAVAIL No. 01.

CASSETTE CONTROL  
Save Sq&Voice?

2. Activez la fonction d'ENREGISTREMENT du magnétocassette et appuyez sur la touche +1/YES pour sauvegarder les données.

CASSETTE CTRL  
Save executing

Suivi par

CASSETTE CTRL  
Save completed

## TRAVAIL No. 03: SAUVEGARDE D'UN SEUL MODELE

### FONCTION Sauvegarde des données d'un seul modèle sélectionné sur une bande cassette.

Cette fonction vous permet de sauvegarder les données de séquence pour un seul modèle

## FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche PATTERN/SONG jusqu'à ce que le LCD indique le mode de modèle, puis utilisez le clavier de touches numériques ou les touches -1/NO et +1/YES pour sélectionner le modèle que vous voulez sauvegarder.
2. Appuyez sur la touche CASSETTE/CARTRIDGE jusqu'à ce que le LCD indique le mode de cassette, puis sélectionnez le TRAVAIL No. 03.

CASSETTE CTRL  
Save PTN 00 ?

3. Activez la fonction d'ENREGISTREMENT du magnétocassette et appuyez sur la touche +1/YES pour sauvegarder les données.

CASSETTE CTRL  
Save executing

Suivi par

CASSETTE CTRL  
Save completed

## CHARGEMENT DE DONNEES

**TRAVAIL No. 11: CHARGEMENT DE DONNEES DE SEQUENCE ET DE VOIX**

**TRAVAIL No. 12: CHARGEMENT DE DONNEES DE SEQUENCE**

**TRAVAIL No. 14: CHARGEMENT DE DONNEES DE VOIX**

**TRAVAIL No. 15: CHARGEMENT DE DONNEES D'ORGANISATION**

### FONCTION Chargement de données de séquence et/ou de voix ou données d'organisation d'une bande cassette dans le RX5.

Les opérations de chargement vous permettent de charger les données de séquence de jusqu'à 100 modèles, 20 morceaux et 3 chaînes et/ou les données de voix des 64 voix sauvegardées sur une cassette.

Les données d'organisation peuvent également être chargées (reportez-vous au TRAVAIL No. 05 pour la description de ces données).

**REMARQUE (TRAVAIL No. 11):** Si le RX5 contient déjà des données de séquence et de voix, elles seront effacées lorsque vous effectuez une opération de chargement de données de séquence et de voix; vérifiez que vous n'avez pas besoin de ces données.

**REMARQUE (TRAVAIL No. 12):** Si le RX5 contient déjà des données de séquence, elles seront effacées lorsque vous effectuez une opération de chargement de données de séquence; vérifiez que vous n'avez pas besoin de ces données.

**REMARQUE (TRAVAIL No. 14):** Si le RX5 contient déjà des données de voix, elles seront effacées lorsque vous effectuez une opération de chargement de données de voix; vérifiez que vous n'avez pas besoin de ces données.

**REMARQUE (TRAVAIL No. 15):** Si le RX5 contient déjà des données d'organisation, elles seront effacées lorsque vous effectuez une opération de chargement de données d'organisation; vérifiez que vous n'avez pas besoin de ces données.

## FONCTIONNEMENT

Le fonctionnement est identique pour les quatre travaux ci-dessus. Ces travaux correspondent aux travaux de sauvegarde (et ils doivent être effectués après ceux-ci) suivants.

Le TRAVAIL No. 11 charge les données qui ont été sauvegardées dans le TRAVAIL No. 01.  
Le TRAVAIL No. 12 charge les données qui ont été sauvegardées dans le TRAVAIL No. 02.  
Le TRAVAIL No. 14 charge les données qui ont été sauvegardées dans le TRAVAIL No. 04.  
Le TRAVAIL No. 15 charge les données qui ont été sauvegardées dans le TRAVAIL No. 05.

1. Appuyez sur la touche CASSETTE/CARTRIDGE jusqu'à ce que le LCD indique le mode de cassette, puis sélectionnez le TRAVAIL No. 11, No. 12, No. 14 ou No. 15. Exemple: Travail No. 11.

CASSETTE CTRL  
Load Sq&Voice?

2. Appuyez sur la touche +1/YES pour continuer l'opération de chargement.

CASSETTE CTRL  
Load sure ?

Vous pouvez alors encore annuler cette opération en appuyant sur la touche -1/NO si vous ne désirez pas charger les données.

3. Appuyez à nouveau sur la touche +1/YES pour charger les données.

CASSETTE CTRL  
Load executing

Démarrez la reproduction de la cassette de données pour commencer le chargement de données.

Après le chargement, l'affichage LCD indique

CASSETTE CONTROL  
Load completed

## TRAVAIL No. 13: CHARGEMENT D'UN SEUL MODELE

**FONCTION** Chargement des données d'un seul modèle sélectionné d'une bande cassette dans le RX5

Cette fonction vous permet de charger les données de séquence d'un seul modèle. N'importe quelle destination de modèle peut être sélectionnée.

- Cette fonction ne peut être effectuée que si les données que vous voulez charger ont été sauvegardées sur une cassette par une opération de sauvegarde d'un seul modèle (reportez-vous au TRAVAIL No. 03). Le numéro du modèle qui a été sauvegardé n'affecte cependant pas cette opération — il peut être chargé dans n'importe quelle destination de modèle.

**REMARQUE:** Si la destination du modèle sélectionnée contient déjà des données, elles seront effacées lorsque vous effectuez l'opération de chargement d'un seul modèle; vérifiez que vous n'avez pas besoin de ces données. Les données de voix contenues dans le RX5 NE sont PAS affectées par cette opération.

## FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche PATTERN/SONG jusqu'à ce que le LCD indique le mode de modèle, puis utilisez le clavier de touches numériques ou les touches -1/NO et +1/YES pour sélectionner la destination de modèle où vous voulez charger les données.
2. Appuyez sur la touche CASSETTE/CARTRIDGE jusqu'à ce que le LCD indique le mode de cassette, puis sélectionnez le TRAVAIL No. 13.

CASSETTE CTRL  
Load PTN 00 ?

3. Appuyez sur la touche +1/YES pour continuer l'opération de chargement.

CASSETTE CTRL  
Load sure ?

Vous pouvez alors encore annuler cette opération en appuyant sur la touche -1/NO si vous ne désirez pas charger les données.

4. Appuyez à nouveau sur la touche +1/YES pour charger les données.

CASSETTE CTRL  
Load executing

Démarrez la reproduction de la cassette de données pour commencer le chargement de données.

Après le chargement, l'affichage LCD indique

CASSETTE CTRL  
Load completed

## VERIFICATION DES DONNEES

**TRAVAIL No. 21: VERIFICATION DES DONNEES DE SEQUENCE ET DE VOIX**

**TRAVAIL No. 22: VERIFICATION DES DONNEES DE SEQUENCE**

**TRAVAIL No. 24: VERIFICATION DES DONNEES DE VOIX**

**TRAVAIL No. 25: VERIFICATION DES DONNEES D'ORGANISATION**

**FONCTION** Vérification que les données de séquence et/ou de voix ou les données d'organisation ont été correctement sauvegardées sur une cassette.

## FONCTIONNEMENT

Le fonctionnement est identique pour les quatre travaux ci-dessus. Ces travaux correspondent aux travaux de sauvegarde (et ils doivent être effectués après ceux-ci) suivants.

Le TRAVAIL No. 21 vérifie le TRAVAIL No. 01.  
Le TRAVAIL No. 22 vérifie le TRAVAIL No. 02.  
Le TRAVAIL No. 24 vérifie le TRAVAIL No. 04.  
Le TRAVAIL No. 25 vérifie le TRAVAIL No. 05

1. Après avoir sauvegardé les données, sélectionnez le TRAVAIL No. 21, No. 22, No. 24 ou No. 25. Exemple: Travail No. 21.

CASSETTE CTRL  
Verify Sq&Voice?

2. Appuyez sur la touche +1/YES pour vérifier les données.

CASSETTE CTRL  
Verify executing

Démarrez la reproduction de la cassette pour commencer la vérification des données.

Si les données ont été correctement sauvegardées, l'affichage LCD indique

CASSETTE CTRL  
Verify OK!!!

Si des messages différents apparaissent, reportez-vous au chapitre MESSAGES D'ERREUR.

## TRAVAIL No. 23: VERIFICATION D'UN SEUL MODELE

**FONCTION** Vérification que les données d'un seul modèle sélectionné ont été correctement sauvegardées sur une cassette.

**FONCTIONNEMENT**

Ce travail correspond au travail No. 03 (et il doit être effectué après celui-ci) "Sauvegarde d'un seul modèle".

1. Après avoir sauvegardé un modèle, appuyez une ou deux fois sur la touche **PATTERN/SONG** pour sélectionner le mode de modèle et utilisez le clavier de touches numérique pour sélectionner le numéro du modèle que vous voulez sauvegarder sur la cassette.
2. Appuyez sur la touche **CASSETTE/CARTRIDGE** jusqu'à ce que le LCD indique le mode de cassette puis sélectionnez le TRAVAIL No. 23.

CASSETTE CTRL  
Verify PTN 00 ?

3. Appuyez sur la touche +1/YES pour vérifier les données.

CASSETTE CTRL  
Verify executing

Démarrez la reproduction de la cassette pour commencer la vérification des données.

Si les données ont été correctement sauvegardées, l'affichage LCD indique

CASSETTE CTRL  
Verify OK!!!

Si des messages différents apparaissent, reportez-vous au chapitre MESSAGES D'ERREUR.

# MODE DE SYNCHRONISATION

## DESCRIPTION GENERALE

Le mode de synchronisation vous permet de sélectionner quatre manières différentes de commander le "taux d'horloge" (vitesse de la reproduction ou de l'enregistrement) et les fonctions de démarrage/arrêt/reprise du RX5.

- Synchronisation interne (le RX5 fonctionne sur son horloge interne).
- Synchronisation MIDI (le RX5 est commandé par un autre dispositif MIDI).
- Synchronisation de bande (le RX5 est commandé par un signal de synchronisation enregistré sur une bande).
- Synchronisation externe (le RX5 est commandé par un autre dispositif non-MIDI).

- Le réglage de synchronisation interne (INT SYNC) est le mode normal pour le RX5. La vitesse de reproduction des modèles, des morceaux et des chaînes et la vitesse d'écriture de modèle en temps réel sont commandées par l'horloge interne du RX5 dont la vitesse est réglée par les fonctions de tempo. La reproduction et l'écriture sont effectuées en utilisant les touches STOP/CONTINUE et START du RX5.

Le mode de synchronisation interne est également utilisé lorsque le RX5 commande des dispositifs MIDI externes (le signal MIDI est transmis par la borne MIDI OUT) ou des dispositifs non-MIDI (le signal de commande est transmis par la borne EXT. CLOCK OUT) ou pour enregistrer un signal de synchronisation de bande (le signal de synchronisation est transmis par la borne CASSETTE).

- Le réglage MIDI SYNC vous permet de démarrer, arrêter et commander la vitesse de reproduction et d'écriture de modèle en temps réel sur le RX5 à partir d'un dispositif MIDI externe comme un enregistreur de séquence QX5, un ordinateur musical ou même un autre RX5. Le signal de commande MIDI est entré dans le RX5 par la borne MIDI IN.
- Le réglage TAPE SYNC vous permet d'utiliser un signal de synchronisation de bande pour démarrer, arrêter et commander la vitesse de la reproduction et d'écriture de modèle en temps réel. Ce signal, qui incorpore un tempo pré-sélectionné est enregistré sur une bande depuis le RX5 ou depuis des dispositifs MIDI capables de transmettre un signal de synchronisation de bande (par exemple, un QX5). Lorsque la bande (contenant le signal de synchronisation de bande) est reproduite, elle fait démarrer la reproduction, au tempo présélectionné, puis arrêter la reproduction par le RX5. Reportez-vous à la section APPLICATION DE SYNCHRONISATION DE BANDE plus loin dans ce chapitre pour une description complète de ce mode de synchronisation.
- Le réglage de synchronisation externe (EXT SYNC) vous permet de démarrer, arrêter et commander la vitesse de reproduction et d'écriture de modèle en temps réel sur le RX5 à partir d'un dispositif non-MIDI qui transmet un signal d'horloge ou de déclenchement de type porte. Le signal de commande est entré dans le RX5 par la borne d'entrée d'horloge externe. Le RX5 peut également commander ce type de dispositif externe, par la borne de sortie d'horloge externe.

**REMARQUE:** Vous pouvez voir instantanément, à n'importe quel moment, quel mode de synchronisation utilise le RX5, en vérifiant celle des quatre LED de synchronisation du panneau de commande du RX5 est allumée.

## SELECTION DES MODES DE SYNCHRONISATION

### FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche SYNC pour passer dans le mode de synchronisation. L'affichage LCD indique l'état actuel de synchronisation du RX5.
2. Les modes de synchronisation sont sélectionnés en utilisant les touches -1/NO et +1/YES. Des pressions sur la touche +1/YES font passer, selon la séquence suivante, par les quatre modes de synchronisation.

CLOCK : Internal

CLOCK : MIDI

CLOCK : Tape

CLOCK : External

Des pressions sur la touche -1/NO font passer par les modes de synchronisation dans l'ordre inverse. Lorsqu'un mode de synchronisation est sélectionné, l'affichage LCD correspondant s'allume.

3. Après avoir réglé le mode de synchronisation du RX5, appuyez sur une touche de mode ou sur la touche PATTERN/SONG pour sortir du mode de synchronisation. La LED correspondant au mode de synchronisation sélectionné reste allumée.

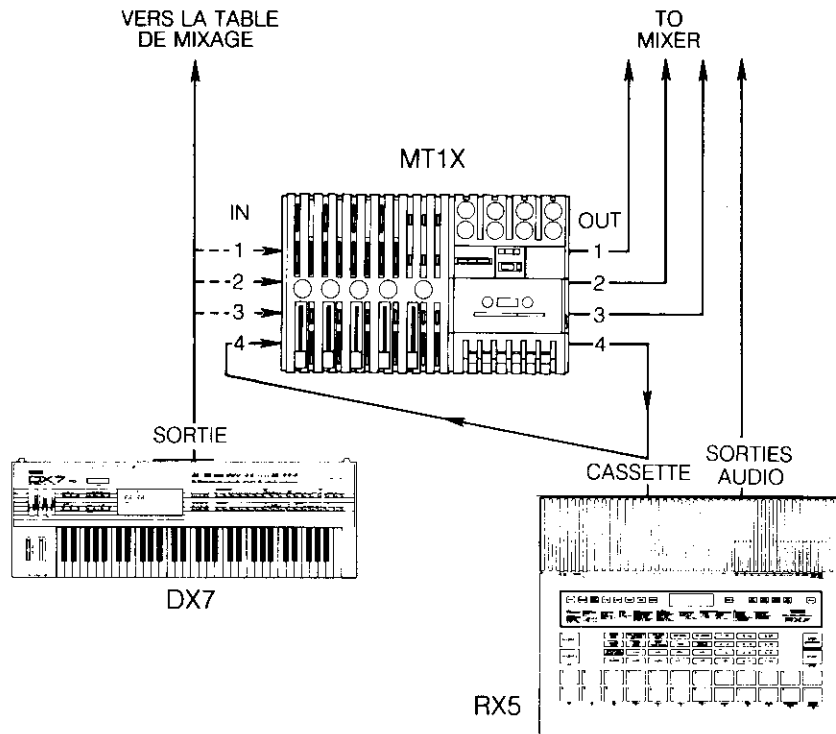
### COMMANDE DU RX5 DEPUIS UN DISPOSITIF EXTERNE

1. Vérifiez que le dispositif externe est connecté à la borne correcte du panneau arrière du RX5 (reportez-vous à la section PANNEAU ARRIERE/CONNEXIONS avant dans ce manuel).
2. Démarrez la reproduction (modèle, morceau ou chaîne) ou l'écriture de modèle en temps réel de la manière normale. La LED "RUN" s'allume, mais le RX5 ne démarre pas avant que le dispositif externe envoie un signal MIDI, d'horloge ou de synchronisation de bande faisant démarrer le RX5 puis arrêter la reproduction ou l'écriture en temps réel.



## APPLICATIONS DE SYNCHRONISATION DE BANDE

Cet exemple de système montre comment la synchronisation de bande peut être utilisée avec le RX5. Il est composé du RX5, d'un synthétiseur DX7, d'un enregistreur de cassette multipistes MT1X et d'une table de mixage audio.



La procédure suivante décrit une méthode possible d'utilisation de ce système MIDI/synchronisation de bande.

1. Éditez un morceau sur le RX5. Les commandes de tempo initial et de changement de tempo peuvent être incluses.
2. Le RX5 étant réglé sur synchronisation interne, reproduisez le morceau au tempo désiré et enregistrez le signal de synchronisation de bande sur la piste 1 du MT1X. Les changements de tempo pendant le morceau seront également enregistrés.
3. Réglez le mode de synchronisation du RX5 sur la synchronisation de bande et appuyez sur la touche **START**. Lorsque vous reproduisez la bande, elle démarre automatiquement le RX5 et le fait fonctionner au tempo correct. Vous pouvez alors passer à l'enregistrement de parties du DX7 sur les pistes 2, 3 et 4 du MT1X. Vous pouvez également, si nécessaire, rééditer le morceau sur le RX5 - il restera synchronisé.

4. Enfin, la reproduction de la bande finie vous permet d'entendre les trois pistes enregistrées du DX7 pendant que le signal de synchronisation sur la piste 1 maintient le RX5 en synchronisation parfaite avec les pistes enregistrées. Vous pouvez encore rééditer le morceau sur le RX5, ou même créer plusieurs morceaux s'harmonisant avec la musique enregistrée et décider plus tard celui que vous voulez garder. Ces nouveaux morceaux NE nécessitent PAS de commandes de tempo initial ou de changement de tempo car celles-ci font partie du signal de synchronisation de bande enregistré.

### ENREGISTREMENT D'UN SIGNAL DE SYNCHRONISATION DE BANDE

**REMARQUE:** La sortie cassette du RX5 est conçue pour correspondre à une entrée microphone alors que son entrée de cassette correspond à une sortie normale d'enregistreur de données.

1. Vérifiez que le magnétocassette est connecté à la borne CASSETTE du RX5, que le RX5 est réglé sur synchronisation interne et prêt à reproduire le morceau ou le modèle sélectionné.
2. Démarrez l'enregistrement du magnétocassette, puis appuyez sur la touche **START** du RX5 pour démarrer la reproduction du morceau ou du modèle.
3. Pendant la reproduction d'un modèle, appuyez sur la touche **STOP/CONTINUE** pour arrêter la reproduction au point désiré — Le signal d'arrêt est également enregistré et fait partie du signal de synchronisation de bande.
4. Une fois la reproduction terminée, arrêtez le magnétocassette. (tab) Le signal de synchronisation de bande complet est alors enregistré et il peut être utilisé pour commander le RX5 ou un dispositif de type horloge MIDI.

### REPRODUCTION/ECRITURE DE MODELE PAR SYNCHRONISATION DE BANDE

1. Vérifiez que la sortie du magnétocassette est connectée à la borne CASSETTE du RX5 et que la bande est rebobinée au point juste avant le début du signal de synchronisation enregistré.
2. Réglez le RX5 sur synchronisation de bande, sélectionnez le morceau ou le modèle désiré (et, pour l'écriture d'un modèle, appuyez sur la touche **REAL TIME WRITE**), puis appuyez sur la touche **START**. La LED "RUN" s'allume, mais le RX5 ne démarre pas avant que la bande soit reproduite.
3. Démarrez la reproduction de la bande. Le RX5 reproduit alors le morceau ou le modèle sélectionné (ou commence l'écriture en temps réel) et s'arrête à la fin du signal de synchronisation de bande.

# MODE UTILITAIRE

## DESCRIPTION GENERALE

Le mode utilitaire vous permet de:

- Vérifier l'espace restant de mémoire de modèles et de morceaux.
- Activer/désactiver la fonction de protection de la mémoire du RX5.
- Changer une voix dans un modèle ou dans tous les modèles.
- Effacer tous les modèles ou morceaux en une seule opération.

## TRAVAUX

- Travail No. 01: Modèle restant (REMAINING PATTERN). Vérifie la quantité de mémoire de modèles restant.
- Travail No. 02: Morceau restant (REMAINING SONG). Vérifie la quantité de mémoire de morceaux restant.
- Travail No. 03: Protection de la mémoire (MEMORY PROTECT). Active/désactive la fonction de protection de la mémoire du RX5.
- Travail No. 04: changement de voix (CHANGE VOICE). Change n'importe quelle voix dans un modèle (ou dans tous les modèles) en une autre voix sélectionnée.
- Travail No. 05: Effacement de tous les modèles (CLEAR ALL PATTERNS). Efface tous les modèles dans le RX5.
- Travail No. 06: Effacement de tous les morceaux (CLEAR ALL SONGS). Efface tous les morceaux dans le RX5.

## PASSAGE DANS LE MODE UTILITAIRE

Appuyez sur la touche **UTILITY** pour passer dans le mode utilitaire. La LED "UTILITY" s'allume. L'affichage LCD indique le dernier travail sélectionné dans ce mode. Maintenant, ou après avoir effectué une fonction de mode utilitaire, appuyez sur une touche de mode ou sur la touche **PATTERN/SONG** pour sortir de ce mode. Les travaux sont sélectionnés en appuyant sur la touche **JOB** (après avoir appuyé sur la touche **UTILITY**) puis en introduisant le numéro du travail en utilisant le clavier de touches numériques. Une fois dans ce mode, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la touche **UTILITY** avant de sélectionner un autre travail.

## TRAVAIL No. 01: MEMOIRE DE MODELES RESTANT

**FONCTION** Indique, sous forme de pourcentage, l'espace restant de mémoire de modèles.

### FONCTIONNEMENT

Appuyez sur la touche **UTILITY** puis sélectionnez le TRAVAIL No. 01.

Remaining Memory  
PTN : 53%

## TRAVAIL No. 02: MEMOIRE DE MORCEAUX RESTANT

**FONCTION** Indique, sous forme de pourcentage, l'espace restant de mémoire de morceaux.

### FONCTIONNEMENT

Appuyez sur la touche **UTILITY** puis sélectionnez le TRAVAIL No. 02.

Remaining Memory  
SONG : 96%

## TRAVAIL No. 03: PROTECTION DE LA MEMOIRE

**FONCTION** Evite un effacement accidentel de modèles, de morceaux, de chaînes, de voix.

Lorsque la fonction de protection de la mémoire est activée (ON), les opérations suivantes ne peuvent pas être effectuées. Si vous essayez de les effectuer, l'affichage LCD indique "MEMORY PROTECTED".

ECRITURE, EDITION, COPIE, EFFACEMENT D'UN MODELE.  
 EDITION, ATTRIBUTION D'UN NOM, COPIE, EFFACEMENT D'UN MORCEAU.  
 EDITION, ATTRIBUTION D'UN NOM, EFFACEMENT D'UNE CHAINE.  
 EDITION D'UNE VOIX.  
 CHANGEMENT D'UNE VOIX (TRAVAIL UTILITAIRE No. 04).  
 EFFACEMENT DE TOUS LES MODELES (TRAVAIL UTILITAIRE No. 05).  
 EFFACEMENT DE TOUS LES MORCEAUX (TRAVAIL UTILITAIRE No. 06).  
 CHARGEMENT DE DONNEES ("CASSETTE/CARTOUCHE" — TRAVAUX No. 11 à 15).  
 RECEPTION DE DONNEES DE MASSE ("MIDI") — TRAVAIL No. 09).

- Cette fonction reste active même si l'alimentation du RX5 est coupée.

**FONCTIONNEMENT**

1. Appuyez sur la touche **UTILITY** puis sélectionnez le TRAVAIL No. 03. L'affichage LCD indique l'état de protection de la mémoire actuel. Exemple: Protection de la mémoire désactivée (OFF).

UTILITY  
Mem. Protect:OFF

2. Appuyez sur la touche +1/YES pour activer (ON) la protection de la mémoire ou appuyez sur la touche -1/NO pour désactiver (OFF) la protection de la mémoire.

**TRAVAIL No. 04: CHANGEMENT DE VOIX**

**FONCTION** Change une voix en une autre voix, dans un seul modèle ou dans tous les modèles.

- Après cette opération, la nouvelle voix que vous avez sélectionnée peut être affectée à une touche d'instrument différente de celle de la voix d'origine. Reportez-vous à "AFFECTATION DE TOUCHE — TRAVAIL No. 09" pour la manière de réaffecter des voix internes sur une touche. Reportez-vous à "AFFECTATION DE TOUCHE — TRAVAIL No. 06" pour la manière de réaffecter des voix copiées et de cartouche sur une touche.
- Si la fonction de protection de la mémoire est activée (ON), l'affichage LCD indique "MEMORY PROTECTED" lorsque ce travail est sélectionné, indiquant que cette opération ne peut pas être effectuée. Utilisez le TRAVAIL UTILITAIRE No. 03 pour désactiver la fonction de protection de la mémoire.

**FONCTIONNEMENT**

1. Pour changer une voix d'un seul modèle, sélectionnez le modèle avant de passer dans le mode utilitaire. Pour changer une voix dans tous les modèles, passez à l'étape suivante.
2. Appuyez sur la touche **UTILITY** et sélectionnez le travail No. 04.

Change Voice  
1:PTN00 or 2:all

3. Appuyez sur "1" pour un changement de voix d'un seul modèle et sur "2" pour un changement de voix de tous les modèles.

from Int-BD 1   
to Int-BD 1 

4. Le curseur clignote sur la voix supérieure. Utilisez les touches -1/NO et +1/YES pour sélectionner la voix que vous voulez changer.
5. Appuyez sur la touche **ACCENT 2** pour déplacer le curseur sur la voix inférieure. Utilisez les touches -1/NO et +1/YES pour sélectionner la nouvelle voix. Le curseur peut être monté ou descendu, à n'importe quel moment, en appuyant sur la touche **ACCENT 2**, afin de permettre la sélection des voix.
6. Appuyez sur la touche **START**.

Change Voice  
PTN sure ?

Changement de voix d'un seul modèle.

Change Voice  
all sure ?

Changement de voix de tous les modèles

7. SOIT: Appuyez sur la touche +1/YES pour effectuer le changement de voix.

Change Voice  
completed!

SOIT: Appuyez sur la touche -1/NO pour annuler le changement de voix. Le LCD retourne au premier affichage de ce travail.

**TRAVAIL No. 05: EFFACEMENT DE TOUS LES MODELES**

**FONCTION** Suppression des données de tous les modèles.

**REMARQUE:** Cette fonction efface tous les modèles de la mémoire du RX5. Si vous désirez conserver ces modèles, vous devez tout d'abord les sauvegarder sur une bande ou dans une cartouche de données. Reportez-vous au "MODE CASSETTE ou CARTOUCHE — TRAVAIL No. 02".

**FONCTIONNEMENT**

1. Appuyez sur la touche **UTILITY** et sélectionnez le TRAVAIL No. 05.

UTILITY  
Clear all PTNs ?

2. Appuyez sur la touche +1/YES.

UTILITY  
Clear sure ?

- Si la fonction de protection de la mémoire est activée (ON), l'affichage LCD indique "MEMORY PROTECTED" indiquant que cette opération ne peut pas être effectuée. Utilisez le "TRAVAIL UTILITAIRE No. 03" pour désactiver la fonction de protection de la mémoire.

Vous pouvez alors appuyer sur la touche –1/NO pour annuler la fonction d'effacement de tous les modèles. Le LCD retourne au premier affichage de ce travail.

3. Appuyez sur la touche START pour effacer tous les modèles.

UTILITY  
Clear completed!

## TRAVAIL No. 6: EFFACEMENT DE TOUS LES MORCEAUX

**FONCTION** Suppression des données de tous les morceaux.

**REMARQUE:** Cette fonction efface tous les morceaux de la mémoire du RX5. Si vous désirez conserver ces morceaux, vous devez tout d'abord les sauvegarder sur une bande ou dans une cartouche de données. Reportez-vous au "MODE CASSETTE ou CARTOUCHE — TRAVAIL No. 02".

## FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche UTILITY et sélectionnez le TRAVAIL No. 06.

UTILITY  
Clear all SONGs?

2. Appuyez sur la touche +1/YES.

UTILITY  
Clear sure ?

- Si la fonction de protection de la mémoire est activée (ON), l'affichage LCD indique "MEMORY PROTECTED" indiquant que cette opération ne peut pas être effectuée. Utilisez le "TRAVAIL UTILITAIRE No. 03" pour désactiver la fonction de protection de la mémoire.

Vous pouvez alors appuyer sur la touche –1/NO pour annuler la fonction d'effacement de tous les morceaux. Le LCD retourne au premier affichage de ce travail.

3. Appuyez sur la touche START pour effacer tous les morceaux.

UTILITY  
Clear completed!

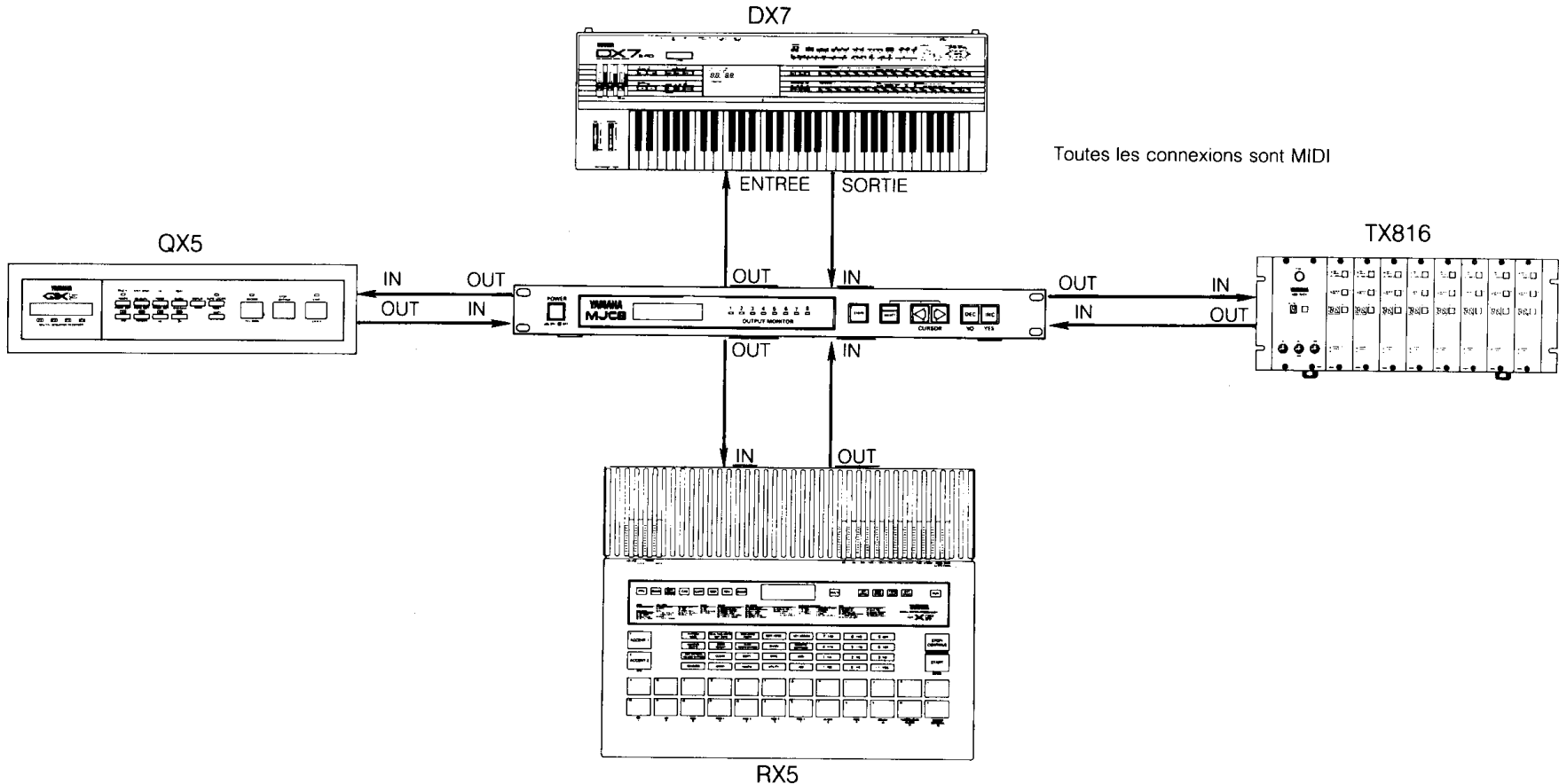
# MODE MIDI

## DESCRIPTION GENERALE

Le mode MIDI vous permet de:

- Régler le RX5 pour recevoir des numéros de note MIDI et affecter des numéros de note à tous les instruments, de sorte qu'ils puissent être déclenchés à partir d'un clavier ou d'un séquenceur externe (Mode de numéro de note).
- Régler le RX5 pour recevoir des signaux de diapason MIDI, de sorte que des voix sélectionnées (jusqu'à 16) puissent être utilisées comme sources sonores pour jusqu'à 16 claviers ou séquenceurs MIDI externes (Mode de note accordable).
- Affecter des instruments aux canaux MIDI pour la transmission de numéros de note MIDI. Un temps de porte sélectionné est également transmis.
- Régler la quantité par laquelle la vitesse de touche d'un dispositif MIDI externe affecte les paramètres d'enveloppe de toutes les voix.
- Effectuer la réception et la transmission de données de masse, avec un second RX5 ou un autre appareil MIDI approprié.
- Le mode de synchronisation du RX5 soit être réglé sur la synchronisation MIDI (MIDI SYNC) afin qu'il puisse être commandé par un dispositif MIDI externe. Il doit être réglé sur SYNCHRONISATION INTERNE s'il est utilisé pour commander un dispositif MIDI externe. Reportez-vous au chapitre MODE DE SYNCHRONISATION. La fonction de message de canal du RX5 doit être activée (ON) (reportez-vous au TRAVAIL No. 01) lorsqu'il est utilisé avec d'autres dispositifs MIDI.

### EXEMPLE DE SYSTEME



Le RX5, dans cet exemple, fait partie d'un système musical numérique perfectionné comprenant un synthétiseur DX7, un séquenceur QX5 et un générateur de tonalités FM TX816. Un contrôleur de jonction MIDI MJC8 permet une commutation instantanée entre une grande variété de dispositifs MIDI, pour une utilisation totale de la polyvalence du RX5.

- Le RX5 peut être commandé par le séquenceur QX5 de deux manières: (1) en recevant des messages de démarrage/arrêt et des signaux d'horloge pour contrôler son tempo (reportez-vous au TRAVAIL No. 01) ou (2) en recevant des informations de notes — la partie ensemble de rythme est stockée dans la mémoire de données du QX5 à la place de celle du RX5 — reportez-vous au TRAVAIL No. 08.
- Les sons d'instruments du RX5 peuvent être reproduits par le DX7 de deux manières: (1) en affectant chaque instrument du RX5 à une note sur le DX7, de sorte que des modèles rythmiques complets puissent être joués et enregistrés à partir du clavier (reportez-vous au TRAVAIL No. 04 — Mode de numéro de note) ou (2) en utilisant la fonction de note accordable, permettant au DX7 de jouer une des voix du RX5 sur toute la gamme de son clavier (reportez-vous au TRAVAIL No. 04 — Mode de note accordable).
- Le RX5 peut jouer le rôle d'un type de séquenceur, envoyant des données de notes (y compris des messages "NOTE OFF") sur des canaux MIDI indépendants au DX7 et vers chaque module du TX816 (reportez-vous au TRAVAIL No. 03).

## TRAVAUX

- Travail No. 01: Message de canal (CHANNEL MESSAGE). Règle le RX5 pour qu'il reçoive et transmette des messages MIDI.
- Travail No. 02: Canal de réception (RECEIVE CHANNEL). Règle le(s) canal(ux) MIDI sur lesquels le RX5 reçoit des messages MIDI.
- Travail No. 03: Canal de transmission (TRANSMIT CHANNEL). Affecte chaque instrument à l'un des 16 canaux MIDI disponibles, pour la transmission.
- Travail No. 04: Affectation de numéro de note (NOTE NUMBER ASSIGN). Affecte les voix du RX5 à un numéro de note MIDI sélectionné, pour une réception et une transmission MIDI (Mode de numéro de note). Affecte également une voix à chacun des 16 canaux MIDI pour une utilisation comme source sonore pour un dispositif externe (Mode de note accordable).
- Travail No. 05: Réinitialisation de note (INITIALIZE NOTE). Ramène les réglages de numéro de note MIDI des 64 instruments de base du RX5 sur leurs réglages par défaut.
- Travail No. 06: Vitesse du générateur d'enveloppe (E.G. VELOCITY). Règle la quantité par laquelle les paramètres d'enveloppe peuvent être affectés par la vitesse d'un dispositif MIDI externe.
- Travail No. 07: Temps de porte (GATE TIME). Règle la longueur du temps de porte transmis par le RX5 aux dispositifs MIDI externes.
- Travail No. 08: Numéro de dispositif (DEVICE NUMBER). Règle le RX5 pour qu'il reçoive ou transmette des informations exclusives de système sur un canal MIDI sélectionné.
- Travail No. 09: Réception de masse (RECEIVE BULK). Envoi une demande de vidage de masse vers un dispositif MIDI externe.
- Travail No. 10: Transmission de masse (TRANSMIT BULK). Transmet des données de masse vers un dispositif MIDI externe.

## PASSAGE DANS LE MODE MIDI

Appuyez sur la touche MIDI pour passer dans le mode MIDI. La LED "MIDI" s'allume. L'affichage LCD indique le dernier travail sélectionné dans ce mode.

Maintenant, ou après avoir utilisé une fonction de mode MIDI, appuyez sur une touche de mode ou sur la touche PATTERN/SONG pour sortir de ce mode.

Les travaux sont sélectionnés en appuyant sur la touche JOB (après avoir appuyé sur la touche MIDI) puis en introduisant le numéro du travail en utilisant les 10 touches numériques. Une fois dans ce mode, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la touche MIDI avant de sélectionner un autre travail.

## TRAVAIL No. 01: MESSAGE DE CANAL

**FONCTION** Permettre la réception/transmission de messages de numéro de note.

Cette fonction vous permet de commander le RX5 depuis un dispositif MIDI externe (réception de données MIDI) ou d'utiliser le RX5 pour commander un dispositif MIDI externe (transmission de données MIDI).

**REMARQUE:** Les canaux de réception MIDI et/ou de transmission MIDI doivent être réglés pour correspondre au canal MIDI du dispositif MIDI externe. Reportez-vous respectivement aux TRAVAUX No. 02, No. 03.

### FONCTIONNEMENT

- Appuyez sur la touche MIDI et sélectionnez le TRAVAIL No. 01. L'affichage LCD indique l'état activé/désactivé (ON/OFF) de ce travail.

MIDI INFORMATION  
Ch Message OFF 

- Appuyez sur la touche -1/NO ou +1/YES pour désactiver (OFF) ou activer (ON) respectivement le message de mode de canal.

## TRAVAIL No. 02: CANAL DE RECEPTION

**FONCTION** Activer ou désactiver chacun des 16 canaux MIDI, pour une réception de signaux de commande MIDI provenant de dispositifs MIDI externes.

Ce travail est lié au TRAVAIL No. 04, AFFECTATION DE NUMERO DE NOTE. Si, dans le TRAVAIL No. 04 vous avez sélectionné "voix" (VOICE), le RX5 est réglé sur le mode de numéro de note. Le RX5 peut, dans ce mode, recevoir des signaux de commande MIDI sur l'un des 16 canaux MIDI disponibles.

Si, dans le TRAVAIL No. 04 vous avez sélectionné "diapason" (PITCH), le RX5 est réglé sur le mode de note accordable. Le RX5 peut, dans ce mode, recevoir des signaux de commande MIDI sur l'un ou sur tous les 16 canaux MIDI disponibles. Chaque canal a une voix du RX5 qui lui est affectée (également en utilisant le TRAVAIL No. 04).

**FONCTIONNEMENT**

**Le réglage du canal de réception est différent pour les modes de numéro de note et de note accordable.**

**MODE DE NUMERO DE NOTE**

1. Le RX5 étant réglé sur le mode de numéro de note, appuyez sur la touche **MIDI** et sélectionnez le TRAVAIL No. 02. L'affichage LCD indique l'état actuel de réception MIDI du RX5.

MIDI INFORMATION  
Receive Ch = 01

2. Utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** ou le curseur **DATA ENTRY** pour régler le canal de réception MIDI. Gamme: 01 à 16.

**MODE DE NOTE ACCORDABLE**

1. Le RX5 étant réglé sur le mode de note accordable, appuyez sur la touche **MIDI** et sélectionnez le TRAVAIL No. 02. L'affichage LCD indique l'état actuel de réception MIDI du RX5. Le curseur clignote sur la dernière position du canal de réception MIDI réglée dans ce travail. Exemple: Canal 1.

Receive Ch  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

2. Utilisez la touche **-1/NO** pour désactiver (OFF) le canal marqué par le curseur ou la touche **+1/YES** pour activer (ON) le canal. Lorsqu'un canal est activé (ON), le numéro correspondant est affiché. Lorsqu'un canal est désactivé (OFF), un astérisque est affiché.
3. Appuyez sur la touche **ACCENT 2** pour déplacer le curseur sur la position de canal suivante et activez-le ou désactivez-le, comme désiré. Utilisez la touche **ACCENT 2** pour déplacer le curseur vers la droite, jusqu'à ce que tous les canaux soient réglés. Lorsque le curseur atteint la position du canal 16, une autre pression sur la touche **ACCENT 2** le ramène sur la position du canal 1.

**TRAVAIL No. 03: CANAL DE TRANSMISSION**

**FONCTION** Affecter chaque voix à un canal MIDI sélectionné pour une transmission MIDI.

Lors de l'utilisation du RX5 pour commander des dispositifs MIDI externes, cette fonction vous permet d'affecter chaque instrument à l'un des 16 canaux MIDI disponibles. Cela signifie que le RX5 peut commander simultanément jusqu'à 16 dispositifs MIDI.(tab)Vous pouvez, par exemple, régler 12 instruments sur le canal MIDI 1, pour commander un second RX5 pour des sons supplémentaires de percussion, et régler les autres 12 instruments sur le canal MIDI 2 pour jouer des rythmes sur un DX7.

**FONCTIONNEMENT**

1. Appuyez sur la touche **MIDI** et sélectionnez le TRAVAIL No. 03. L'affichage LCD indique la dernière voix et le dernier canal de transmission réglés dans ce travail.

Transmit Ch  
Int-BD 1 = 01

Instrument Canal MIDI

2. Utilisez le curseur **DATA ENTRY** ou les touches **-1/NO** et **+1/YES** pour sélectionner la voix.
3. Appuyez sur la touche **ACCENT 2** pour déplacer le curseur sur la position de canal MIDI. Utilisez le curseur **DATA ENTRY** ou les touches **-1/NO** et **+1/YES** pour régler le canal de transmission MIDI. Gamme: 1 à 16.

Vous pouvez alors utiliser la touche **ACCENT 2** pour reculer le curseur sur le nom de la voix et sélectionner une autre voix pour régler son canal de transmission MIDI.

**TRAVAIL No. 04: AFFECTATION DE NUMERO DE NOTE**

**FONCTION**

1. **Affectation de chaque voix à un numéro de note MIDI sélectionné, pour une réception et une transmission MIDI (mode de numéro de note)**
2. **Affectation d'une voix à chaque canal de réception MIDI (mode de note accordable)**

Lors de l'utilisation du RX5 avec des dispositifs MIDI externes, cette fonction vous permet de sélectionner l'un de deux modes extrêmement utiles.

1. **MODE DE NUMERO DE NOTE.** Vous pouvez affecter chaque voix à un numéro de note MIDI, correspondant à une note sur un clavier MIDI. Ut médium (Middle C), par exemple, est le numéro de touche 60. La note suivante vers le haut (C#) est le numéro 61, etc. Les numéros de notes vont de 0 (Ut cinq octaves au-dessous de l'ut médium) à 127 (Sol cinq octaves et demies au-dessus de l'ut médium). Lorsque vous jouez une note sur un clavier MIDI connecté au RX5, ou envoyez un numéro de note d'un séquenceur ou d'un ordinateur musical MIDI connecté, vous entendez la voix du RX5 qui a été affectée à cette note. Vous pouvez affecter plus d'une voix au même numéro de no'

- Le RX5 a des "réglages par défaut" pour des numéros de notes, qui peuvent être automatiquement réglés. Reportez-vous au TRAVAIL No. 05.
2. **MODE DE NOTE ACCORDABLE.** Vous pouvez utiliser une voix du RX5 comme source sonore pour un clavier ou un séquenceur MIDI externe. La voix sélectionnée peut être reproduite sur toute une gamme de cinq octaves (C1 à C6). Cela est, bien sûr, le plus approprié pour des voix hautes telles que DX MARIMBA ou BASSE ELECTRIQUE. La voix est affectée à un canal MIDI correspondant au canal de transmission MIDI du dispositif externe. Une seule voix peut être affectée à chaque canal. Il est donc possible d'avoir jusqu'à 16 dispositifs externes commandant 16 voix sur le RX5.

## FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche **MIDI** et sélectionnez le TRAVAIL No. 04. L'affichage LCD indique la dernière fonction sélectionnée dans ce travail.
2. Appuyez sur "1" pour sélectionner la fonction de voix (VOICE) (correspondant au mode de numéro de note) ou "2" pour sélectionner la fonction de diapason (PITCH) (correspondant au mode de note accordable).

### FONCTION DE VOIX

Note# Asgn: VOICE  
Int-BD 1 [ ] = A 1

Voix

Note

1. Utilisez le curseur **DATA ENTRY** ou les touches -1/NO et +1/YES pour sélectionner la voix.
2. Appuyez sur la touche **ACCENT 2** pour déplacer le curseur sur la position de numéro de note. Utilisez le curseur **DATA ENTRY** ou les touches -1/NO et +1/YES pour régler le numéro de note. Gamme: C-2 à G8.

Vous pouvez alors utiliser la touche **ACCENT 2** pour reculer le curseur sur le nom de la voix et sélectionnez une autre voix pour régler son numéro de note.

### FONCTION DE DIAPASON

Note# Asgn: PITCH  
ch01 [ ] = Int-BD 1

Canal de réception MIDI

Voix

1. Utilisez le curseur **DATA ENTRY** ou les touches -1/NO et +1/YES pour sélectionner le canal de réception MIDI. Gamme 1 à 16.
2. Appuyez sur la touche **ACCENT 2** pour déplacer le curseur sur la position de voix. Utilisez le curseur **DATA ENTRY** ou les touches -1/NO et +1/YES pour sélectionner une voix.

Vous pouvez alors utiliser la touche **ACCENT 2** pour reculer le curseur sur le canal de réception MIDI et sélectionnez un autre canal auquel affecter une voix.

**REMARQUE:** Lorsque vous affectez une voix à un canal de réception MIDI, le canal DOIT être activé (ON) (reportez-vous au TRAVAIL No. 02). S'il est désactivé (OFF), l'affichage suivant apparaît lorsque vous essayez d'affecter une voix dans ce travail. Exemple: Canal de réception MIDI 1.

Note# Asgn: PITCH  
ch01 [ ] = \*\*\*\*\*

Vous ne pouvez pas, dans ce cas, affecter de voix. Utilisez le TRAVAIL No. 02 pour activer (ON) le canal de réception MIDI, puis revenez à ce travail et affectez une voix au canal de réception MIDI sélectionné.

## TRAVAIL No. 05: REINITIALISATION DE NOTE

**FONCTION** Réglage des numéros de notes MIDI de toutes les voix correspondant au RX11 à leurs valeurs par défaut.

Cette fonction vous permet de retourner instantanément les numéros de note MIDI de toutes les 64 voix du RX5 à leurs valeurs initiales (par défaut). 16 de ces voix (et leurs numéros de note) correspondent aux voix du programmeur de de rythme numérique RX11 et c'est donc une méthode rapide de régler le RX5 afin qu'il puisse commander un RX11 ou vice-versa. Le tableau suivant indique les voix et leurs réglages par défaut. Les voix correspondantes aux voix du RX11 sont marquées avec un astérisque.

TABLEAU DE NUMERO DE NOTE

|             |          |             |          |
|-------------|----------|-------------|----------|
| *BD 2       | 44 (G#1) | *BD 1       | 45 (A1)  |
| *SD 2       | 49 (C#2) | *SD 1       | 52 (E2)  |
| RIM 2       | 46 (A#1) | *RIM 1      | 51 (D#2) |
| E.TOM 1     | 43 (G1)  | *TOM 1      | 53 (F2)  |
| E.TOM 2     | 42 (F#1) | *TOM 2      | 50 (D2)  |
| E.TOM 3     | 41 (F1)  | *TOM 3      | 48 (C2)  |
| E.TOM 4     | 40 (E1)  | *TOM 4      | 47 (B1)  |
| *HH OPEN    | 59 (B2)  | *HH CLOSED  | 57 (A2)  |
| RIDE (EDGE) | 63 (D#3) | *RIDE (CUP) | 62 (D3)  |
| CHINESE     | 61 (C#3) | *CRASH      | 60 (D3)  |
| TAMBOURINE  | 58 (A#2) | *CLAPS      | 54 (F#2) |
| *SHAKER     | 56 (G#2) | *COWBELL    | 55 (G2)  |

VOIX COPIES Cp01 — Cp12: NOTES 24 — 35

VOIX DE CARTOUCHE 1 — 28: NOTES 65 — 92.



## FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche **MIDI** et sélectionnez le TRAVAIL No. 05.

MIDI INFORMATION  
Initialize Note?

Vous pouvez alors sortir de la fonction de réinitialisation, si vous le désirez, en sélectionnant un autre travail ou mode.

2. Appuyez sur la touche **+1/YES** pour effectuer la fonction de réinitialisation.

MIDI INFORMATION  
completed!

## TRAVAIL No. 06: VITESSE DU GÉNÉRATEUR D'ENVELOPPE

**FONCTION** Réglage de la quantité par laquelle les paramètres d'enveloppe peuvent être affectés par la vitesse d'un dispositif MIDI externe.

Lorsque le RX5 est commandé par un dispositif MIDI externe, ses voix répondent à la vitesse de touche envoyée par le dispositif MIDI externe. La vitesse de touche peut affecter non seulement le niveau de voix, mais les paramètres d'enveloppe. Lorsque vous utilisez la fonction de vitesse de générateur d'enveloppe (E.G.), le taux d'attaque augmente (attaque plus rapide) lorsque la vitesse de touche augmente (note plus forte). Les taux de décroissance 1 et de décroissance 2 diminuent (décroissance plus longue) lorsque la vitesse de touche augmente. Cela donne une note plus longue, plus percutante, qui est exactement ce qui se produit lorsqu'un ensemble de rythme est joué plus durement. La quantité par laquelle les taux de générateur d'enveloppe sont affectés peut varier de 01 (réponse légère) à 04 (réponse forte).

## FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche **MIDI** et sélectionnez le TRAVAIL No. 06. L'affichage LCD indique le réglage actuel de la fonction de vitesse du générateur d'enveloppe.

MIDI INFORMATION  
EG Velocity=OFF

2. Utilisez le curseur **DATA ENTRY** ou les touches **-1/NO** et **+1/YES** pour activer et régler la vitesse du générateur d'enveloppe. Gamme: Désactivée (OFF), 01 à 04.

## TRAVAIL No. 07: TEMPS DE PORTE

**FONCTION** Règle la longueur du temps de porte transmis par le RX5 à des dispositifs MIDI externes.

Lors de l'utilisation du RX5 pour commander un clavier ou un séquenceur MIDI externe, des signaux "NOTE OFF" ainsi que des signaux "NOTE ON" sont envoyés permettant au RX5 de "jouer" des notes d'une longueur sélectionnée, en utilisant le dispositif MIDI externe comme source sonore. Les diapasons de notes qu'il joue correspondent aux réglages de numéro de note (reportez-vous au TRAVAIL No. 04). La longueur totale de chaque note est appelée le temps de porte.

## FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche **MIDI** et sélectionnez le TRAVAIL No. 07.

MIDI INFORMATION  
Gate Time=1.00s

2. Utilisez le curseur **DATA ENTRY** ou les touches **-1/NO** et **+1/YES** pour régler le temps de porte, par incréments de 0,01 seconde. Gamme: 0,01 à 1 seconde.

## TRAVAIL No. 08: NUMERO DE DISPOSITIF

**FONCTION** Règle le RX5 pour recevoir ou transmettre des données exclusives de système (y compris de données de masse) sur un canal MIDI spécifié.

Cette fonction DOIT être activée avant de recevoir ou de transmettre des données de masse (reportez-vous aux TRAVAUX No. 09, 10). Elle rend le RX5 disponible pour la réception de données MIDI exclusives de système provenant d'un dispositif MIDI externe approprié (par exemple, la réception d'une partie d'ensemble de rythme préprogrammée depuis un séquenceur numérique QX5) ou l'échange de données de masse avec un second RX5, ou un séquenceur numérique QX1 ou QX5 Yamaha.

- Le numéro de dispositif DOIT être réglé pour correspondre à celui du dispositif MIDI externe.

## FONCTIONNEMENT

1. Appuyez sur la touche **MIDI** et sélectionnez le TRAVAIL No. 08. L'affichage LCD indique l'état actuel du numéro de dispositif.

MIDI INFORMATION  
Device# =OFF

- Utilisez le curseur **DATA ENTRY** ou les touches **-1/NO** et **+1/YES** pour activer et régler le numéro de dispositif. Gamme: Désactivé (OFF), 01 à 06.

## TRAVAIL No. 09: RECEPTION DE MASSE

**FONCTION** Règle le RX5 pour recevoir des données de masse d'un dispositif MIDI externe.

Cette fonction rend le RX5 disponible pour recevoir des données de masse d'un autre RX5 ou d'un dispositif MIDI externe approprié, comme un séquenceur numérique QX1 ou QX5 Yamaha. Les données de masse comprennent toutes les données de séquences et de voix. Une fois que cette fonction est réglée, l'étape suivante consiste à transmettre les données depuis un dispositif externe ou à envoyer une demande de vidage de masse du RX5.

**REMARQUE 1:** Avant de sélectionner ce travail, le NUMERO DE DISPOSITIF doit être activé (ON) (reportez-vous au TRAVAIL No. 08) et le numéro réglé pour correspondre au canal de données exclusives de système du dispositif externe.

**REMARQUE 2:** L'entrée MIDI IN du RX5 doit être connectée à la sortie MIDI OUT du dispositif externe pour cette opération.

### FONCTIONNEMENT

- Appuyez sur la touche **MIDI** et sélectionnez le TRAVAIL No. 09.

MIDI INFORMATION  
Receive Bulk ?

- SOIT: Appuyez sur la touche **+1/YES** pour envoyer une demande de vidage de masse vers le dispositif extérieur. SOIT: Réglez le dispositif de transmission pour qu'il transmette des données de masse (si c'est un second RX5, utilisez le TRAVAIL No. 10).

- Si la fonction de protection de la mémoire du RX5 est activée (ON), l'affichage LCD indique "MEMORY PROTECTED" et empêche le vidage de masse. Utilisez le TRAVAIL UTILITAIRE No. 03 pour désactiver la fonction de protection de la mémoire.

Pendant un vidage de masse, l'affichage LCD indique

MIDI INFORMATION  
Receiving Bulk

Après une transmission, l'affichage LCD indique

MIDI INFORMATION  
Bulk Receive

**REMARQUE:** Lorsque le RX5 reçoit des données de masse, toutes les données actuellement dans le RX5 sont effacées. Vous pouvez vouloir sauvegarder les données actuelles avant un vidage de masse (reportez-vous à "CARTOUCHE ou CASSETTE — TRAVAIL No. 01").

## TRAVAIL No. 10: TRANSMISSION DE MASSE

**FONCTION** Transmission de données de masse du RX5 vers un dispositif MIDI externe.

Cette fonction permet au RX5 de transmettre des données de masse vers un autre RX5 ou un dispositif MIDI externe approprié, comme un séquenceur numérique QX1 ou QX5 Yamaha. Les données de masse comprennent toutes les données de séquences et de voix. Avant d'utiliser cette fonction, le dispositif externe doit être réglé pour recevoir des données de masse.

**REMARQUE 1:** Avant de sélectionner ce travail, le NUMERO DE DISPOSITIF doit être activé (ON) (reportez-vous au TRAVAIL No. 08) et le numéro réglé pour correspondre au canal de données exclusives de système du dispositif externe.

**REMARQUE 2:** La sortie MIDI OUT du RX5 doit être connectée à l'entrée MIDI IN du dispositif externe pour cette opération.

### FONCTIONNEMENT

- Appuyez sur la touche **MIDI** et sélectionnez le TRAVAIL No. 10.

MIDI INFORMATION  
Transmit Bulk ?

- Réglez le dispositif externe pour recevoir des données de masse (si c'est un second RX5, utilisez le TRAVAIL No. 09).
- SOIT: Appuyez sur la touche **+1/YES** du RX5. SOIT: Envoyez une demande de vidage de masse depuis le dispositif externe (si c'est un second RX5, utilisez le TRAVAIL No. 09) et les données de masse sont transmises vers le dispositif externe. Pendant la transmission, l'affichage LCD indique

Now  
Transmitting !

puis retourne à l'affichage précédent. La transmission de masse dépend de la quantité de données dans le RX5. Il faut, par exemple, environ 10 secondes pour transmettre les données de modèles et de morceaux pré-réglées en usine dans votre RX5.

# MESSAGES D'ERREUR

L'affichage LCD du RX5 affiche un message d'erreur si:

- Vous avez fait une erreur opérationnelle (essayé, par exemple d'introduire des données incorrectes).
- La limite de la mémoire a été atteinte.
- Vous devez être averti d'un mauvais fonctionnement ou d'informations opérationnelles concernant le RX5 ou des dispositifs MIDI externes, des cassettes ou des cartouches.

REMARQUE: Tous les messages de l'affichage LCD qui indiquent une erreur NE sont illustrés QUE par le message d'erreur. Cela est dû au fait que des messages d'erreur peuvent se produire dans plusieurs modes ou travaux différents. Les messages d'erreur

apparaissent toujours dans la moitié inférieure de l'affichage LCD.

Si vous essayez, par exemple, d'enregistrer un modèle en temps réel lorsque la fonction de protection de la mémoire interne du RX5 est activée (ON), le message suivant apparaît sur l'affichage LCD.

**REAL WRITE PTN00**  
**Memory Protected**

Dans cette section, seul le message suivant sera indiqué.

**Memory Protected**

## MESSAGES D'ERREUR GENERALE

| MESSAGE          | D'ERREUR   | REMEDE  |
|------------------|--|---|
| checksum error!  | <ol style="list-style-type: none"> <li>Pendant une opération de réception de masse (MIDI — TRAVAIL NO. 09), il y a eu une coupure de la transmission due à un câble défectueux ou à des interférences électriques.</li> <li>Avant de mettre le RX5 sous tension, vous avez inséré une cartouche de données de forme d'onde défectueuse.</li> </ol>               | <ol style="list-style-type: none"> <li>Vérifiez que le câble MIDI n'est pas défectueux et répétez l'opération. Lisez également la section PRECAUTIONS A PRENDRE de ce manuel pour des conseils concernant les interférences électriques.</li> <li>Mettez le RX5 hors circuit et retirez la cartouche de données de forme d'onde défectueuse. Vous pouvez maintenant remettre le RX5 sous tension et utiliser les voix internes et copiées du RX5, jusqu'à ce que vous puissiez insérer une nouvelle cartouche de données de forme d'onde.</li> </ol>  |
| illegal input !  | Vous avez introduit un numéro de partie, en utilisant la fonction de copie de partie (mode d'édition de morceau), qui n'apparaît pas dans le morceau ou le numéro de la seconde partie que vous avez introduit est inférieur à celui de la première partie.  | Introduisez des numéros de parties corrects.  |
| memory full !!   | La mémoire de séquence (modèle, morceau ou chaîne) est pleine.   | Sauvegardez les données actuellement dans le RX5 dans une cartouche ou sur une cassette et effacez des données pour faire de la place dans la mémoire. Les modèles, morceaux et chaînes peuvent être effacés individuellement ou vous pouvez effacer tous les modèles ou tous les morceaux (MODE UTILITAIRE — TRAVAUX No. 05 et No. 06 respectivement).   |
| Memory Protected | Vous avez essayé d'effacer ou de réécrire des données de voix ou de séquence (en introduisant ou en chargeant de nouvelles données) et la fonction de protection de la mémoire est activée   | Désactivez la fonction de protection de la mémoire en utilisant le TRAVAIL UTILITAIRE No. 03. Effectuez ensuite à nouveau l'opération d'écriture.   |
| MIDI BUFFER FULL | La mémoire tampon du RX5 est pleine parce que trop de données ont été envoyées trop rapidement depuis un dispositif externe. La mémoire tampon est une sorte de "salle d'attente" pour les données MIDI où elles sont maintenues pendant d'infimes périodes de temps (de l'ordre de 0,0003 secondes pour un octet) pendant qu'elles sont traitées par le RX5.    | Appuyez sur n'importe quelle touche pour effacer l'affichage LCD. Envoyez des données moins denses ou envoyez-les à un tempo plus lent.   |
| MIDI DATA ERROR! | Vous avez mis sous tension un dispositif MIDI connecté qui envoie un signal non standard vers le RX5. Cela est appelé, techniquement, une erreur "d'encadrement" ou une erreur "de priorité".  | Appuyez sur n'importe quelle touche pour effacer l'affichage LCD et reprenez une utilisation normale.   |
| no data !        | Vous avez essayé d'utiliser la fonction d'édition de modèle pour éditer un modèle qui ne contient pas de données.  |   |
| not found !      | <ol style="list-style-type: none"> <li>Vous avez utilisé la fonction de recherche de repère et introduit le nom d'un repère qui n'a pas été réglé dans le morceau.</li> <li>Vous avez utilisé la fonction de recherche de partie ou de copie de partie et introduit un numéro de partie qui est supérieur au nombre total de parties dans le morceau.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>Introduisez le nom de repère correct.</li> <li>Introduisez le numéro de repère correct.</li> </ol>   |
| too large PART!  | <ol style="list-style-type: none"> <li>Vous avez essayé d'insérer une partie dans un morceau qui contient déjà 999 parties.</li> <li>Vous essayez d'utiliser la fonction de copie de partie et le nouveau morceau aurait plus de 999 parties.</li> </ol>   | Editez deux morceaux ou plus, chacun d'eux formant une section du morceau long que vous essayez de créer. Puis utilisez le mode d'édition de chaîne pour combiner ces morceaux en une séquence continue.  |
| too large PTN !  | <ol style="list-style-type: none"> <li>Un modèle contient la quantité maximum de données et vous essayez d'y écrire encore des données.</li> <li>Vous essayez d'ajouter un modèle à un autre modèle et les deux modèles combinés contiennent plus que la quantité maximum de données.</li> </ol>   | Ecrivez deux modèles (ou plus) plus courts, chacun d'eux formant une section du modèle long que vous essayez de créer. Puis utilisez le mode d'édition de morceau pour combiner ces modèles en une séquence continue.   |
| wrong signature! | <ol style="list-style-type: none"> <li>Vous avez essayé d'ajouter deux modèles qui ont des mesures différentes.</li> <li>Vous avez essayé d'ajouter deux modèles qui, lorsqu'ils sont combinés, contiennent plus de 100 barres de mesure de longueur au total.</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>Ecrivez un nouveau modèle qui a une mesure équivalente à celle des deux modèles d'origine combinés. Par exemple, si voulez ajouter un modèle 4/4 à un modèle 3/4, écrivez un nouveau modèle 7/4 (<math>3/4 + 4/4 = 7/4</math>).</li> <li>Réécrivez les mêmes deux modèles en utilisant des barres de mesure plus longues, puis ajoutez-les. Par exemple, si chacun des deux modèles contient 52 barres de mesure 4/4 (104 barres de mesure au total), réécrivez-les comme des modèles contenant 26 barres de mesure 8/4 (52 barres de mesure au total), qui peuvent alors être ajoutés.</li> </ol> |

## MESSAGES D'ERREUR DU MODE CARTOUCHE

| MESSAGE                 | D'ERREUR   | REMEDE  |
|-------------------------|--|---|
| <b>Cartrg not ready</b> | Vous êtes passé dans le mode de cartouche, mais vous n'avez pas inséré de cartouche RAM4 dans le RX5.  | Insérez une cartouche RAM4, puis passez à nouveau dans le mode de cartouche.  |
| <b>Cartrg other typ</b> | Vous êtes passé dans le mode de cartouche, mais la fente de cartouche de données de séquence du RX5 contient le mauvais type de cartouche (une cartouche de données de forme d'onde par exemple) | Retirez la mauvaise cartouche, insérez une cartouche RAM4, puis passez à nouveau dans le mode de cartouche.   |
| <b>Cartrg protected</b> | Vous avez essayé de sauvegarder des données ou d'exécuter l'opération de formatage avec la fonction de protection de la mémoire activée (ON) sur votre cartouche RAM4.                           | Retirez la cartouche RAM4 et désactivez (OFF) sa fonction de protection de la mémoire en faisant basculer l'interrupteur situé sur la face inférieure de la cartouche. Insérez ensuite la cartouche et introduisez à nouveau le numéro de travail requis.   |
| <b>Format conflict!</b> | Vous êtes passé dans le mode de cartouche, mais la fente de cartouche de données de séquence du RX5 contient une cartouche avec un format différent.   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Retirez la cartouche et insérez une cartouche RAM4 qui a été formatée pour une utilisation avec le RX5.</li> <li>2. Retirez la cartouche et insérez une cartouche RAM4 qui n'a pas été formatée, puis passez dans le mode de cartouche et exécutez l'opération de formatage (TRAVAIL No. 30).</li> <li>3. Si les données contenues dans la cartouche ne sont pas nécessaires, vérifiez que sa fonction de protection de la mémoire est désactivée (OFF) et formatez-la pour une utilisation avec le RX5. (CARTOUCHE — TRAVAIL No. 30).</li> </ol> |
| <b>no data !</b>        | Vous avez essayé de sauvegarder, de charger ou de vérifier un modèle qui ne contient pas de données.   |   |
| <b>Verify error!</b>    | Vous avez essayé de vérifier des données de cartouche, mais le RX5 contient des données différentes de celles contenues dans la cartouche RAM4.  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sauvegardez à nouveau les données, puis exécutez à nouveau l'opération de vérification.</li> <li>2. Dans le cas de la vérification d'un seul modèle, exécutez à nouveau l'opération de vérification, en contrôlant que les numéros de modèle corrects sont introduits.</li> </ol>   |

## MESSAGES D'ERREUR DU MODE CASSETTE

| MESSAGE           | D'ERREUR  | REMEDE  |
|-------------------|---|---|
| <b>data error</b> | Vous avez essayé de vérifier des données de cassette. Le type de données est correct (par exemple données d'un seul modèle), mais le RX5 contient des données différentes de celles contenues sur la cassette.  | Sauvegardez à nouveau les données, puis exécutez à nouveau l'opération de vérification.   |
| <b>Sum error</b>  | Il y a une erreur de données de somme dans les données que vous avez essayé de vérifier ou de charger depuis une cassette.  | Répétez l'opération de chargement ou de vérification, en vérifiant que le niveau de reproduction est élevé. Vérifiez également que les connexions entre le RX5 et le magnétocassette sont correctes, que les câbles fonctionnent correctement. Nettoyez et démagnétisez les têtes de bande si nécessaire. |
| <b>type error</b> | Vous avez essayé de charger ou de vérifier des données depuis une cassette en utilisant un numéro de travail incorrect. Vous avez utilisé, par exemple, l'opération de chargement d'un seul modèle (TRAVAIL No. 13) pour charger des données de voix. | <p>SOIT: Utilisez le numéro de travail correct.</p> <p>SOIT: Utilisez les données de cassette correctes.</p>  |

# CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

## SOURCE DE SON

- Interne: 12 bits, 24 voix
- RAM: 12 bits, 12 voix
- Cartouche de données de forme d'onde: 28 voix

## CAPACITE DE LA MEMOIRE

- 100 modèles (longueur maxi.: 99 mesures)
- 20 morceaux (longueur maxi.: 999 parties)
- 3 chaînes (longueur maxi.: 999 étapes)
- 3 jeux de données de touche

## COMMANDES

- Curseurs: volume principal, volume de battement, tempo, introduction de donnée, volume d'instrument (12)
- Touches: Accent 1, accent 2, arrêt/reprise/sélection, démarrage/introduction, instruments A à X (24)
- Touches: Touches de fonction modèles et morceaux, (touches de modèle/morceau, d'écriture en temps réel/édition de morceau, d'écriture par étape/insertion, de quantification/annulation, de cadence/répétition, de changement de battement/tempo, d'édit de modèle/changement de volume, d'effacement, de copie), d'inversion, d'amortissement, de tempo, touches de mode et de travaux (édition de voix, chaîne, synchronisation, mode utilitaire, affectation de touche, cassette/cartouche, MIDI, TRAVAUX), panneau de dix touches numériques, -1/NO, +1/YES.

## AFFICHAGE

- LCD: 16 caractères × 2 lignes
- LED: modèle, morceau, édition de voix, cassette, cartouche, MIDI, inversion, amortissement, multi, synchronisation (int., MIDI, bande, ext.), exécution.

## CONNEXIONS

- Sortie audio: casque, sorties individuelles, G/MONO, R (12)
- MIDI: IN, OUT, THRU
- Interface: Synchr. bande cassette (entrée), entrée horloge ext., sortie horloge ext., cartouche de données de forme d'onde, cartouche de données de séquence.
- Interrupteur au pied
- Alimentation: CC 12V IN

## DIMENSIONS

- (L × P × H): 439 × 340 × 88mm.

## POIDS

- 3,8 kg.

## ALIMENTATION

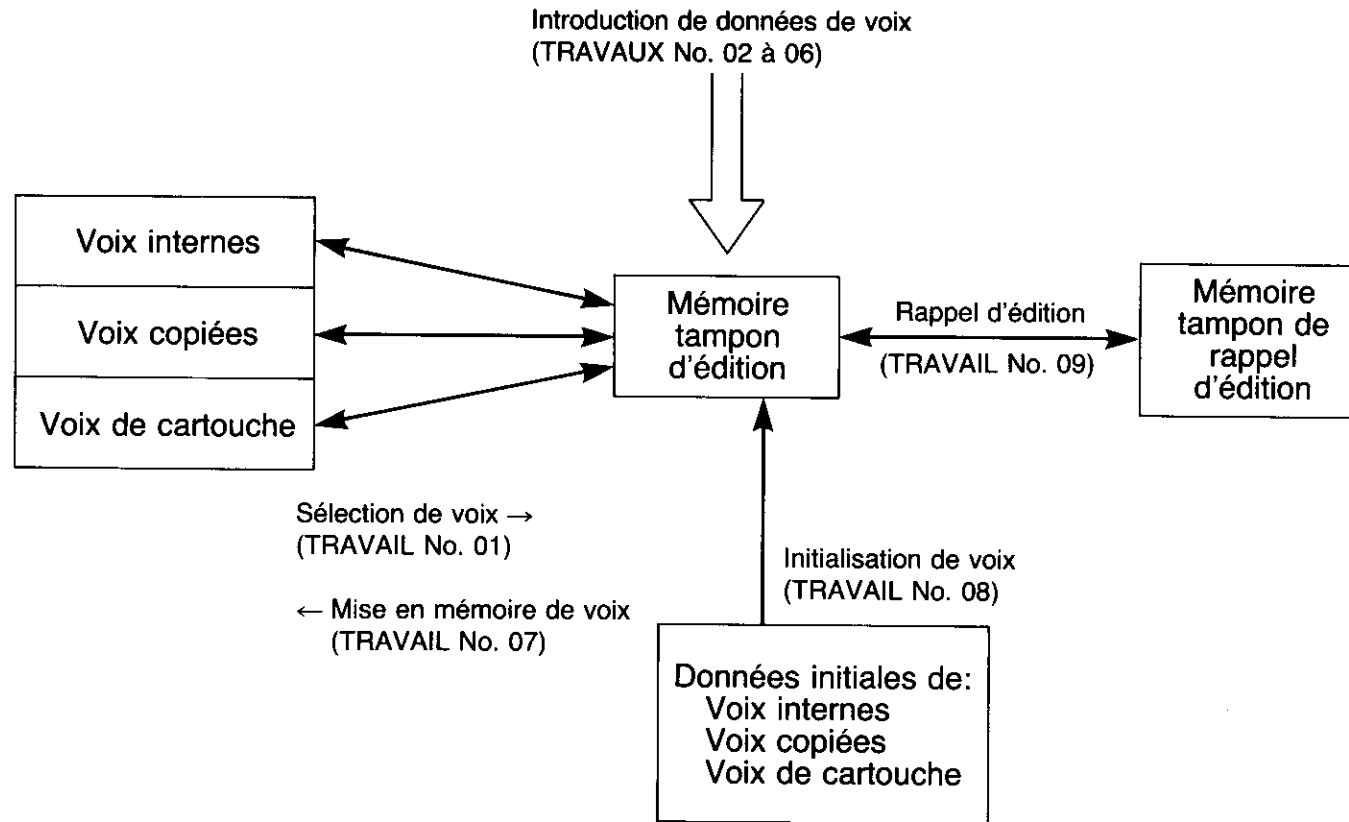
### (Avec convertisseur de tension 12 V PA-1210)

- Etats-Unis, Canada: 120V, 50/60 Hz
- Modèle général: 110–130/220–240 V, 50/60 Hz sélectionnable

\* Les caractéristiques techniques sont susceptibles de modification sans préavis.

# ORGANIGRAMME DE L'ÉDITION DE VOIX

Voici une représentation visuelle simple de la manière dont les données de voix sont transférées et éditées dans le RX5. Tous les travaux sont des travaux de mode d'édition de voix.



Le processus d'édition de voix du RX5, d'une voix stockée au son actuel, est décrit comme suit:

1. Une voix est sélectionnée, en utilisant le TRAVAIL D'ÉDITION DE VOIX No. 01. Cette voix appartient à l'un des trois types: interne, copié ou cartouche.
2. Les "données primaires" sont entrées, en utilisant les TRAVAUX D'ÉDITION DE VOIX No. 02 à 06. L'organigramme d'édition de voix indique comment les données de voix sont transférées et éditées. Les "données primaires" affectent TOUTES LES TOUCHES D'INSTRUMENT sur lesquelles la voix est affectée et TOUTES LES NOTES jouées par la voix dans les modèles.
3. Les "données supplémentaires" sont entrées lorsque la voix est affectée à une touche d'instrument, en utilisant les TRAVAUX D'AFFECTATION VOIX No. 02 à 04.

Ces données affecteront le son joué par CETTE TOUCHE SEULEMENT. Ensuite, lorsque la voix sélectionnée a été utilisée pour jouer des notes dans un modèle, des données supplémentaires peuvent être entrées en sélectionnant une note et en utilisant la fonction d'ÉDITION DE MODÈLE. Ces données n'affecteront QUE CETTE NOTE.

4. Finalement, à la reproduction du modèle, le son de la voix, modifié par les données entrées, est entendu.
5. Les "données primaires" et les "données supplémentaires" peuvent être changées à tout moment, et le résultat est décrit dans les paragraphes 2 et 3 précédents.

**Programmeur de rythme numérique**  
**Modèle RX5      Tableau de mise en applications MIDI**

**Date: 11/6, 1986**  
**Version: 1.0**

| Function ...            | Transmitted  | Recognized       | Remarks           |
|-------------------------|--|------------------|-------------------|
| Basic Default           | 1 - 16   | 1 - 16           |                   |
| Channel Changed         | 1 - 16   | 1 - 16           | memorized         |
| Mode                    | Default : 3<br>Messages : x<br>Altered : XXXXXXXXXXXXXXXX  | 3<br>x<br>x      |                   |
| Note                    | 0 - 127<br>True voice: XXXXXXXXXXXXXXXX  | 0-127/36-96<br>x | X1                |
| Velocity Note ON        | 0 9nH, v=1-127   | 0 v=1-127        |                   |
| Note OFF                | x 8nH, v=64  | x                |                   |
| After Key's             | x  | x                |                   |
| Touch Ch's              | x  | x                |                   |
| Pitch Bender            | x  | x                |                   |
|                         | x  | x                |                   |
| Control                 |  |                  |                   |
| Change                  |  |                  |                   |
| Prog                    | x  | o                | Note# asgn: pitch |
| Change : True #         | XXXXXXXXXXXXXXXXXX   |                  |                   |
| System Exclusive        | o  | o                | voice & sequence  |
| System : Song Pos       | x  | o                |                   |
| : Song Sel              | o 0 - 19   | o 0 - 19         |                   |
| Common : Tune           | x  | x                |                   |
| System : Clock          | o  | o                |                   |
| Real Time : Commands    | o  | o                |                   |
| Aux : Local ON/OFF      | x  | x                |                   |
| : All Notes OFF         | x  | x                |                   |
| Mes- : Active Sense     | o  | o                |                   |
| sages: Reset            | x  | x                |                   |
| Notes:                  | X1 = When Note number assign switch is set to VOICE, each<br>voice sounds by each note. ( Note # range : 0 - 127 )<br>When Note number assign switch is set to PITCH, each<br>voice sounds by each channel. ( Note # range : 36 - 96 ) |                  |                   |
| Mode 1 : OMNI ON, POLY  | Mode 2 : OMNI ON, MONO   | o : Yes          |                   |
| Mode 3 : OMNI OFF, POLY | Mode 4 : OMNI OFF, MONO  | x : No           |                   |



# TABLEAU DE MODELE DU RX5

REGLAGES DE LA COMMANDE DE NIVEAU DE CANAL DE SORTIE:

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| ⎏ | ⎏ | ⎏ | ⎏ | ⎏ | ⎏ | ⎏ | ⎏ | ⎏ | ⎏  | ⎏  | ⎏  |
| ⎏ | ⎏ | ⎏ | ⎏ | ⎏ | ⎏ | ⎏ | ⎏ | ⎏ | ⎏  | ⎏  | ⎏  |
| ⎏ | ⎏ | ⎏ | ⎏ | ⎏ | ⎏ | ⎏ | ⎏ | ⎏ | ⎏  | ⎏  | ⎏  |

NUMERO DU MODELE:      BARRES DE MESURE:      MESURE: /      TEMPO: J =

| TOUCHE | VOIX | ACCENT |   | QUANTIFICATION |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|--------|------|--------|---|----------------|----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
|        |      | 1      | 2 |                | 1              | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |    |
| A      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| B      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| C      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| D      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| E      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| F      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| G      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| H      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| I      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| J      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| K      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| L      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| M      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| N      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| O      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| P      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Q      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| R      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| S      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| T      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| U      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| V      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| W      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| X      |      |        |   |                |                |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| TOUCHE | VOIX | 1      | 2 | ACCENT         | QUANTIFICATION | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |

Introduire des notes, des accents et silences aux intersection de ce graphique.

# TABLEAU DE MORCEAU/CHAINE DU RX5

REGLAGES DE LA COMMANDE DE NIVEAU DE CANAL DE SORTIE:

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |

NUMERO DU MORCEAU/CHAINE:    NOM:    TEMPO INIT.: J =    MESURES:

| PARTIE/ETAPE | MODELE/MORCEAU | AUTRES DONNEES | PARTIE/ETAPE | MODELE/MORCEAU | AUTRES DONNEES | PARTIE/ETAPE | MODELE/MORCEAU | AUTRES DONNEES | PARTIE/ETAPE | MODELE/MORCEAU | AUTRES DONNEES |
|--------------|----------------|----------------|--------------|----------------|----------------|--------------|----------------|----------------|--------------|----------------|----------------|
| 001          |                |                | 033          |                |                | 065          |                |                | 097          |                |                |
| 002          |                |                | 034          |                |                | 066          |                |                | 098          |                |                |
| 003          |                |                | 035          |                |                | 067          |                |                | 099          |                |                |
| 004          |                |                | 036          |                |                | 068          |                |                | 100          |                |                |
| 005          |                |                | 037          |                |                | 069          |                |                | 101          |                |                |
| 006          |                |                | 038          |                |                | 070          |                |                | 102          |                |                |
| 007          |                |                | 039          |                |                | 071          |                |                | 103          |                |                |
| 008          |                |                | 040          |                |                | 072          |                |                | 104          |                |                |
| 009          |                |                | 041          |                |                | 073          |                |                | 105          |                |                |
| 010          |                |                | 042          |                |                | 074          |                |                | 106          |                |                |
| 011          |                |                | 043          |                |                | 075          |                |                | 107          |                |                |
| 012          |                |                | 044          |                |                | 076          |                |                | 108          |                |                |
| 013          |                |                | 045          |                |                | 077          |                |                | 109          |                |                |
| 014          |                |                | 046          |                |                | 078          |                |                | 110          |                |                |
| 015          |                |                | 047          |                |                | 079          |                |                | 111          |                |                |
| 016          |                |                | 048          |                |                | 080          |                |                | 112          |                |                |
| 017          |                |                | 049          |                |                | 081          |                |                | 113          |                |                |
| 018          |                |                | 050          |                |                | 082          |                |                | 114          |                |                |
| 019          |                |                | 051          |                |                | 083          |                |                | 115          |                |                |
| 020          |                |                | 052          |                |                | 084          |                |                | 116          |                |                |
| 021          |                |                | 053          |                |                | 085          |                |                | 117          |                |                |
| 022          |                |                | 054          |                |                | 086          |                |                | 118          |                |                |
| 023          |                |                | 055          |                |                | 087          |                |                | 119          |                |                |
| 024          |                |                | 056          |                |                | 088          |                |                | 120          |                |                |
| 025          |                |                | 057          |                |                | 089          |                |                | 121          |                |                |
| 026          |                |                | 058          |                |                | 090          |                |                | 122          |                |                |
| 027          |                |                | 059          |                |                | 091          |                |                | 123          |                |                |
| 028          |                |                | 060          |                |                | 092          |                |                | 124          |                |                |
| 029          |                |                | 061          |                |                | 093          |                |                | 125          |                |                |
| 030          |                |                | 062          |                |                | 094          |                |                | 126          |                |                |
| 031          |                |                | 063          |                |                | 095          |                |                | 127          |                |                |
| 032          |                |                | 064          |                |                | 096          |                |                | 128          |                |                |

"Les autres données" comprennent les noms de morceaux, les changements de volume, les changements de tempo, les répétitions et les repères de recherche.



