

**PROGRAMMEUR DE RYTHME NUMERIQUE**

**MANUEL D'UTILISATION**

# INTRODUCTION

*Nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition du programmeur de rythme numérique Yamaha RX8 qui combine des sons numériques de haute qualité avec une facilité de programmation et une grande polyvalence. Il vous offrira des accompagnements rythmiques parfaits pour vos compositions. Les possibilités MIDI étendues du RX8 vous permettront de le raccorder à d'autres équipements et d'en faire l'élément central de votre installation.*

## PRECAUTIONS

*Votre RX8 est un instrument de musique délicat, et devrait être traité comme tel. Bien que les composants semi-conducteurs du circuit numérique soient fiables, certaines précautions doivent être prises pour vous assurer des années de bons et loyaux services:*

- **Emplacement**

Eviter d'exposer le RX8 aux rayons directs du soleil ou à d'autres sources de chaleur. Des vibrations, de la poussière excessive, le froid, un taux d'humidité trop bas ou trop élevé peuvent également provoquer des défauts de fonctionnement.

- **Déplacement**

Pour déplacer le RX8, débrancher l'adaptateur secteur et tous les autres câbles de raccordement pour éviter d'endommager les cordons et les connecteurs.

- **Manipulation**

Evitez de manipuler le RX8 brusquement. Ne pas le laisser tomber car cela pourrait endommager les circuits internes. Une force excessive appliquée aux connecteurs et aux commandes risque de provoquer des défauts de fonctionnement. Débranchez toujours les cordons des prises en les tenant par la fiche, et non par le cordon proprement dit.

- **Raccordement au secteur**

Servez-vous exclusivement de l'adaptateur d'alimentation secteur fourni (PA 1505), et raccordez-le à une prise secteur en vous conformant aux spécifications indiquées dessus.

Débranchez le RX8 et l'adaptateur de la prise secteur si vous n'avez pas l'intention de l'utiliser pendant longtemps. Des orages électriques (éclairs) peuvent causer des sautes de tension et endommager les composants numériques même si l'appareil est hors tension.

- **Nettoyage**

Nettoyez l'extérieur du RX8 avec un chiffon sec et doux. L'utilisation de solvants ou de détergents chimiques peut endommager la finition.

- **Interférences de champs électromagnétiques**

N'utilisez pas le RX8 près de téléviseurs, de récepteurs radio ou autres appareils générant des champs électromagnétiques. Cela risque de provoquer des défauts de fonctionnement des composants numériques du RX8 ainsi que des parasites d'interférence dans les autres appareils.

- **Réparations et modifications**

Le RX8 ne contient pas de pièces réparables par l'utilisateur. L'ouverture et toute modification de l'appareil entraînent des risques d'électrocution et d'endommagement du matériel, et annulent la garantie du produit. Veuillez vous adresser au personnel qualifié YAMAHA.

# TABLE DES MATIERES

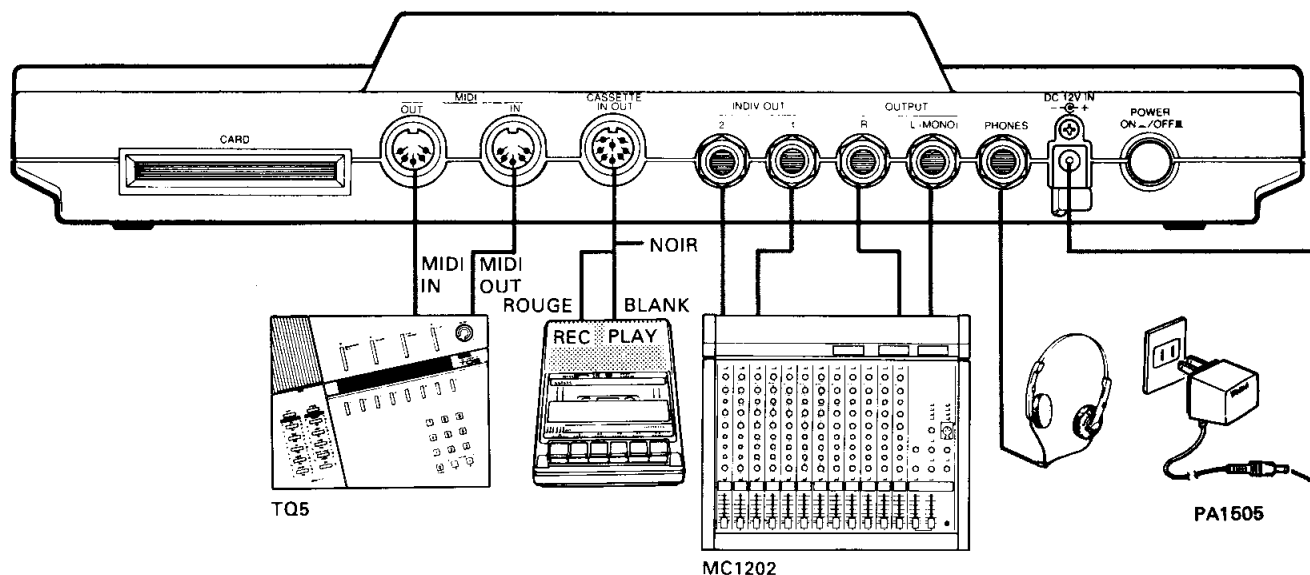
INTRODUCTION	
PRECAUTIONS	
BRANCHEMENT DU RX8	3
Audio	3
MIDI	3
Cassette	3
Alimentation	3
Mise en marche	4
TOUCHES DU RX8	5
TIMBRES	6
<b>MANUEL D'APPRENTISSAGE</b>	<b>7</b>
LECTURE DES MOTIFS ET MORCEAUX DE DEMONSTRATION	7
ECRITURE D'UN MOTIF	8
CREATION D'UN MORCEAU SUR LE RX8	9
Fabrication d'un "kit batterie"	9
Assignation de timbre	9
Niveau et accent de timbre	9
Position stéréophonique	10
Hauteur et hauteur alternée	10
Polyphonie	10
Effect de désaccord	10
Effect d'expansion	10
Raccourci	10
Plan d'un morceau	11
Composition du premier motif	11
Quantification	11
Niveau du clic	12
Différentes valeurs de quantification dans le même motif	12
D'autres idées	12
Plus de 12 timbres?	12
Adjonction d'un thème de basse (touche MULTI)	13
Une autre astuce pratique	13
Lecture d'une ligne mélodique sur le RX8 à partir d'un clavier MIDI	14
Ecriture pas à pas	14
Commençons à écrire	15
Autres fonctions utiles	15
Autres intéressantes en mode Step Write	16
Composition d'un roulement de batterie	16
EFFECT, REVERSE et POLY	17
Autres raccourcis	17
Composition d'un morceau	18
Répétitions	18
Accélération et ralentissement (Accelerando et riardanto)	19
Changements de volume	19
Options d'édition de morceau	19
Recherche	19
Copie d'une partie	19
Effacement d'une partie	20
Insertion d'une partie	20
Attributs d'un morceau	20
Tempo initial	20
Titre d'un morceau	20
Effacement d'un morceau	21
Sauvegarde de votre travail	21
Vérification	21
Accès aux données mémorisées	21
Pour garder la cadence	22
L'opération inverse	22
<b>FUNCTIONS</b>	<b>23</b>
MODE PATTERN (MOTIF)	23
OPERATIONS	23
Lecture du motif sélectionné	23
Opération 1: SELECT PATTERN	23
Opération 2: REALTIME WRITE	24
Option 1: Longueur	24
Option 2: Quantification	24
Option 3: Niveau du métronome	24
Ecriture en temps réel	24
Ecriture en temps réel par l'interface MIDI	24
Fin de l'enregistrement en temps réel	24
Opération 3: STEP WRITE	24
Affichage de mode Step Write	25
Ecriture pas à pas	25
Edition d'un motif	25
OPTIONS DE STEP WRITE	26
Option 1: LENGTH	26
Option 2: QUANTIZE	26
Opération 4: CLEAR PATTERN	26
Opération 5: DELETE VOICE	26
Opération 6: COPY PATTERN	27
Opération 7: CLEAR ALL PATTERNS	27
Opération 8: USED MEMORY	27
MODE SONG(MORCEAU)	28
OPERATIONS SONG	28
OPERATIONS	28
Opération 1: SELECT SONG	28
Opération 2: EDIT SONG	28
Motif	29
Repères de répétition	29
Modifications de tempo (accelerando et ritardando)	29
Modifications de volume (Vol+ et Vol-)	29
EDITION DES OPTIONS DE SONG	29
Option 1: SEARCH PART	30
Option 2: COPY PART	30
Option 3: DELETE PART	30
Option 4: INSERT PART	30
Opération 3: SET ATTRIBUTE	31
Option 1: INITIAL TEMPO ON/OFF	31
Option 2: INITIAL TEMPO	31
Option 3: SONG NAME	31
Opération 4: CLEAR SONG	31
Opération 5: COPY SONG	31
Opération 6: CLEAR ALL SONGS	32
Opération 7: USED MEMORY	32

MODE MIDI .....	33
OPERATIONS .....	33
Opération 1: CHANNEL MESSAGE .....	33
Opération 2: RECEIVE CHANNEL .....	33
Opération 3: TRANSMIT CHANNEL ASSIGN .....	33
Option 1: ALL .....	33
Option 2: (timbres individuels) .....	34
Opération 4: NOTE ASSIGN .....	34
Option 1: Note de hauteur/note de timbre .....	34
Option 2: Note de timbre/timbre de hauteur .....	34
Option 3: Initialisation de notes de timbre .....	35
Opération 5: RECEIVE BULK .....	35
Opération 6: TRANSMIT BULK .....	35
Opération 7: ECHO BACK .....	35
MODE SYNC .....	36
MODE CASSETTE .....	37
OPERATIONS .....	37
Connexion d'un magnétocassette .....	37
Opération 1: CASSETTE SAVE .....	37
Opération 2: CASSETTE VERIFY .....	37
Opération 3: CASSETTE LOAD .....	38
MODE CARD .....	39
OPERATIONS .....	39
Opération 1: SELECT BANK .....	40
Opération 2: SAVE ALL .....	40
Opération 3: COMPARE ALL .....	40
Opération 4: LOAD ALL .....	40
Opération 5: SAVE PATTERN .....	40
Opération 6: COMPARE PATTERN .....	41
Opération 7: LOAD PATTERN .....	41
Opération 8: FORMAT BANK .....	41
VOICE EDIT .....	42
OPERATIONS .....	42
Opération 1: VOICE LEVEL .....	42
Opération 2: PAN .....	42
Opération 3: PITCH .....	42
Opération 4: POLY .....	43
Opération 5: EFFECT/DETUNE .....	43
Opération 6: EFFECT/EXPAND .....	43
VOICE ASSIGN .....	44
Opération 1: KEY ASSIGN .....	44
Opération 2: INDIVIDUAL OUT1 .....	44
Opération 3: INDIVIDUAL OUT2 .....	44
Opération 4: STEREO OUT .....	44
MULTI KEY ASSIGN .....	46
OPERATIONS .....	46
Opération 1: SELECT VOICE .....	46
Opération 2: PITCH MULTI .....	46
Opération 3: ACCENT MULTI .....	46
Opération 4: EXIT MULTI .....	47
TEMPO .....	47

<b>INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES</b> .....	48
MESSAGES D'ERREUR .....	48
TIMBRES .....	49
SPECIFICATIONS .....	50
MIDI FORMATS .....	Add-1
MIDI IMPLEMENTATION CHART .....	

## BRANCHEMENT DU RX8

Placez le RX8 sur une surface plane vous permettant de lire l'affichage sans trop d'effort. Avant de le mettre sous tension, procédez aux connexions suivantes:



### Audio

Raccordez les prises de sorties (L et R) du RX8 aux prises au niveau LINE de votre mélangeur (ou aux prises LINE IN de votre clavier si vous utilisez l'amplificateur de votre clavier). Sur un mélangeur stéréo, réglez la position stéréo des deux canaux sur l'extrême droite et l'extrême gauche pour obtenir un effet stéréo maximal. Si vous ne disposez que d'une prise d'entrée, ou si votre mélangeur est mono, utilisez la prise L (MONO) de votre RX8. Si cette prise est utilisée seule, **tous** les timbres du RX8 seront sortis par cette prise. Si vous avez l'intention d'utiliser les sorties individuelles, raccordez-les à votre mélangeur (vous pouvez régler la position stéréo comme vous voulez). Toutes ces sorties sont asymétriques. L'audition privée est possible si vous branchez une paire d'écouteurs stéréo ordinaires dans la prise PHONES du RX8. Toutefois, cela ne coupe pas la sortie à partir des prises OUTPUT ou INDIVIDUAL.

### MIDI

Les connexions MIDI que vous réalisez dépendent entièrement de votre installation. Si vous voulez contrôler le rythme de lecture d'un séquenceur à partir du RX8, la sortie MIDI OUT du RX8 doit être raccordée à l'entrée MIDI IN du séquenceur. Si vous raccordez la prise MIDI OUT du séquenceur à MIDI IN du RX8, vous pouvez, à partir du séquenceur, contrôler le rythme du RX8, et également commander les fonctions Marche, Arrêt, et Continue du RX8. Si les timbres du RX8 doivent être commandés par un contrôleur externe, cet appareil doit être raccordé à la prise MIDI IN du RX8, et si le RX8 doit commander les

timbres d'autres instruments, la prise MIDI OUT du RX8 doit être raccordée aux prises MIDI IN de ces instruments. Bien que le RX8 ne soit pas muni d'une borne MIDI THRU, la fonction MIDI ECHO BACK vous permet de répéter à la borne OUT les données MIDI reçues à la borne IN, fusionnées avec les données produites par le RX8.

### Cassette

La prise cassette DIN à 8 broches devrait être raccordée à l'aide du cordon fourni. Ce connecteur a deux fonctions: la connexion d'un enregistreur de données à cassette pour mémoriser des données, et la connexion d'un enregistreur multi-piste permettant la synchronisation de cassettes. Dans les deux cas, le câble rouge (prise 3,5 mm) est utilisé pour l'entrée depuis la cassette sur le RX8, et le câble blanc (prise 3,5 mm) est utilisée pour la sortie depuis le RX8 vers la cassette. Le cordon noir (prise de 2,4 mm) n'est pas utilisé avec le RX8.

### Alimentation

Vous devriez utiliser l'adaptateur Yamaha PA 1505 fourni, qui donne une tension nominale non-régulée de +12 V à +15 V @ 500 mA à un connecteur à extrémité positive. Enfoncez à fond le connecteur dans la prise secteur, et enroulez de quelques tours le câble secteur autour du support du panneau arrière. Cela évitera de débrancher accidentellement le secteur — un désastre au milieu d'une exécution ou d'un enregistrement. L'interrupteur

d'alimentation est situé près de l'entrée d'alimentation. Enfoncez-le pour mettre le RX8 sous tension. Une nouvelle pression le met hors tension.

### Mise en marche

---

Lorsque vous mettez le RX8 sous tension pour la première fois, l'écran s'allume et affiche:

```
*****  
*****
```

Il s'efface et le message suivant est affiché:

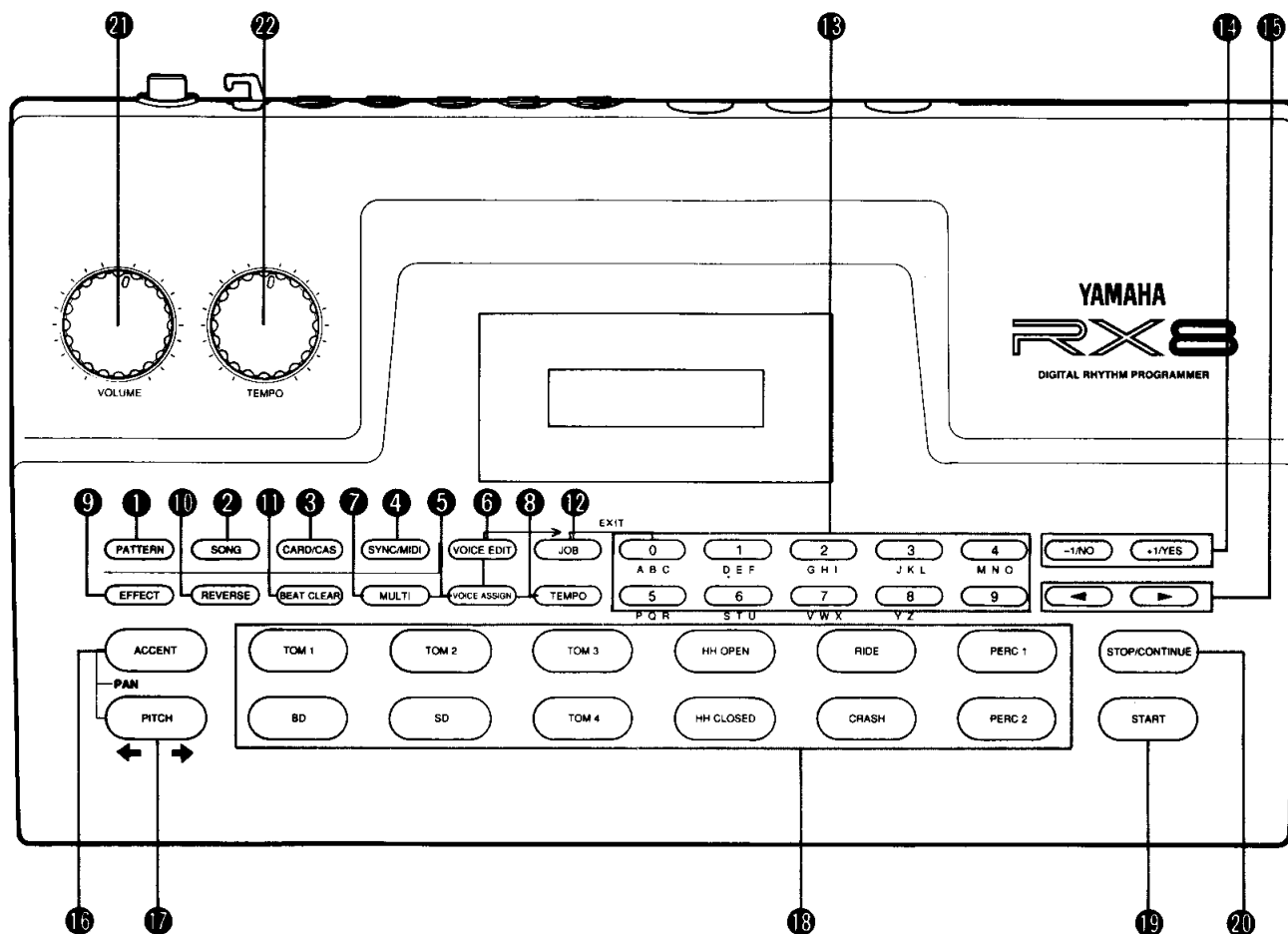
```
Digital Rhythm  
YAMAHA RX8
```

Le "RX8" clignote plusieurs fois, puis l'écran affiche:

```
SELECT PATTERN  
PTN00w> 12345678
```

(Le "w" suivant "PTN00" peut ne pas être affiché.) Si votre affichage est tout à fait différent, consultez votre revendeur Yamaha.

# TOUCHES DU RX8



Le RX8 est programmé et commandé par les touches situées sur le panneau frontal. Voici un bref inventaire de ces touches et leurs fonctions:

- ① La touche **PATTERN** permet d'accéder au mode et au menu PATTERN (motif) (comme à la mise sous tension).
- ② La touche **SONG** permet d'accéder au mode et au menu SONG (morceau).
- ③ La touche **CARD/CAS** permet d'alterner entre le mode CARD (pour des opérations avec des cartes de mémoire Yamaha MCD32) et CASSETTE (pour des opérations de mémorisation de données sur cassette).
- ④ La touche **SYNC/MIDI** permet d'alterner entre le mode SYNC (pour déterminer la synchronisation du RX8) et MIDI (pour régler divers paramètres MIDI).
- ⑤ La touche **VOICE ASSIGN** vous permet d'attribuer n'importe lequel des 43 timbres du RX8 aux 12 touches d'instrument et de les distribuer aux sorties audio.
- ⑥ La touche **VOICE EDIT** vous permet de d'éditer les 43 différents timbres du RX8 (volume, position stéréo, accent, etc.).
- ⑦ La touche **MULTI** permet de programmer un instrument sur chaque touche d'instrument, avec différents accents ou hauteurs.
- ⑧ La touche **TEMPO** vous permet de consulter le tempo en cours.
- ⑨ La touche **EFFECT**, lorsqu'elle est enfoncée en même temps qu'une touche d'instrument, fait entendre le timbre réglé dans Voice Assign avec l'effet ajouté dans Voice Edit.
- ⑩ La touche **REVERSE**, lorsqu'elle est enfoncée en même temps qu'une touche d'instrument, inverse le son du timbre attribué dans Voice Assign.
- ⑪ La touche **BEAT CLEAR** sert, lors de l'écriture en temps réelle ou pas à pas, à enlever (Clear) des notes indésirables des motifs.

- 12 La touche **JOB** sert à sélectionner des opérations lorsqu'elle est enfoncée en même temps qu'une touche numérique dans les modes principaux (PATTERN, SONG, CARD/CAS et SYNC/MIDI) ainsi que dans les fonctions secondaires (MULTI, VOICE ASSIGN et VOICE EDIT). Certaines opérations peuvent également présenter des options, et dans ce cas la touche JOB sert également à les sélectionner.
- 13 Les **TOUCHES NUMERIQUES** servent à entrer des informations sous forme numérique (par exemple pour sélectionner un motif ou un morceau). Elles peuvent également servir avec la touche JOB à sélectionner des opérations ou des options.
- 14 Les touches **+1/YES** et **-1/NO** servent à entrer des données. Elles peuvent augmenter ou diminuer des valeurs numériques, ou répondre aux questions affichées à l'écran par "oui" ou "non". La touche +1/YES peut également activer certaines fonctions, et la touche -1/NO les désactiver.
- 15 Les touches ◀ et ▶ servent à déplacer le curseur et à sélectionner des opérations (en appuyant ensuite sur la touche +1/YES).
- 16 La touche **ACCENT** sert à définir et produire des accents pour les timbres attribués aux touches d'instrument.
- 17 La touche **PITCH** sert à définir et réaliser un décalage de hauteur pour les timbres attribués aux touches d'instrument. Lorsqu'elle est enfoncée en même temps que la touche ACCENT, elle sert à régler la position stéréo PAN des timbres des motifs.
- 18 Vous pouvez attribuer aux **touches d'instrument** n'importe lequel des 43 timbres du RX8 à l'aide de la fonction Voice Assign. A la mise sous tension l'attribution par défaut des timbres aux touches est:

TOM1	Tom 1
TOM2	Tom 2
TOM3	Tom 3
HH OPEN	Charleston ouvert
RIDE	Timbale
PERC1	Basse 1
BD	Grosse caisse
SD	Caisse claire
TOM4	Tom 4
HH CLOSED	Charleston fermé
CRASH	Cymbale
PERC2	Basse 2

Il est possible d'attribuer le même timbre à plus d'une touche d'instrument mais (à moins que le mode MULTI ne soit sélectionné) chaque touche jouera le timbre avec le même volume, la même hauteur, etc.

- 19 La touche **START** sert à commencer la lecture ou l'enregistrement en temps réel ou pas à pas d'un motif depuis le début, et de commencer la lecture d'un morceau depuis le début.
- 20 La touche **STOP/CONTINUE** sert à interrompre la lecture d'un morceau ou d'un motif, et de la reprendre au point d'interruption.
- 21 Le réglage rotatif **VOLUME** sert à régler l'intensité sonore générale du RX8 à toutes les sorties (L, R, INDIV 1 & 2 et PHONES). Le niveau de chaque timbre individuel peut être modifié en mode Voice Edit.
- 22 Le réglage rotatif **TEMPO** sert à régler la vitesse d'exécution du RX8 pour la lecture ou l'enregistrement en temps réel entre 40 et 250 battements (noires) par minute.

## TIMBRES

Les 43 timbres du RX8 sont les suivants:

Grosses caisses (x5)  
 Caisse claire (x5 + battement sur le bord)  
 Toms (x8)  
 Charleston (ouvert et fermé)  
 Timbale (coupe et bord)  
 Cymbale  
 Guitare basse (aux doigts et au pouce)  
 Marimba type DX  
 Orchestre type DX  
 Claquement de mains  
 Clochette  
 Tambourin  
 Shaker  
 Congas (assourdis aigus, ouverts aigus, et graves)  
 Bongos (aigus et graves)

Timbales (aiguës et graves)  
 Agogo (aigu et grave)  
 Cuica  
 Sifflement

Une description détaillée de tous ces timbres est donnée dans la section **Informations supplémentaires** à la fin de ce manuel.



# MANUEL D'APPRENTISSAGE

Ce manuel d'apprentissage est divisé en trois sections. La première explique comment charger et reproduire les morceaux de démonstration, pour vous donner une idée des possibilités du RX8. La seconde vous apprend rapidement à écrire un motif de batterie simple en mode d'écriture en temps réel. La troisième section est assez longue, et vous fait découvrir progressivement les procédures nécessaires pour écrire une chanson de votre composition sur le RX8.

Il est fortement recommandé de suivre les instructions et les procédures de cette section, en essayant d'appliquer les exemples. Que vous soyez novice ou expérimenté dans l'art de la programmation de rythme, vous aurez une idée de la meilleure manière d'utiliser tout le potentiel du RX8. Lorsque vous aurez terminé l'étude de cette section d'apprentissage, vous aurez une solide connaissance des fonctions principales du RX8.

Toutes les fonctions sont décrites plus loin dans la section Fonctions à la fin de ce manuel.

## LECTURE DES MOTIFS ET MORCEAUX DE DEMONSTRATION

Le RX8 contient des données de démonstration qui peuvent être chargées en effaçant tous les motifs et morceaux existants.

1. Pour charger ces données, mettre le RX8 hors tension, puis de nouveau sous tension, tout en tenant la touche ACCENT enfoncée.

```
Load Demo
Data No.* ?
```

2. Sélectionner les données de démonstration devant être chargées en appuyant sur la touche 0 ou 1.
3. Confirmer ce choix en appuyant sur la touche +1/YES.

```
Load Demo
Are You Sure ?
```

4. L'appareil vous demande encore une fois si vous voulez charger les motifs et morceaux de démonstration. Appuyez de nouveau sur la touche +1/YES.
5. Sélectionnez des motifs à l'aide de la touche PATTERN et des morceaux à l'aide de la touche SONG; utilisez ensuite les touches numériques pour sélectionner chaque motif individuel ou morceau. Veuillez remarquer que pour tout motif ou morceau contenant des données, un "w" est affiché après le numéro.

```
>PIRATES.<;J=130
SNG00w> 1234567
```

6. Pour commencer la lecture des motifs rythmiques ou des morceaux, appuyez sur la touche START. Pour l'arrêter, utilisez la touche STOP/CONTINUE.
7. Pendant la lecture des motifs, vous voyez l'affichage suivant:

```
PLAY: INT.clock
PTN00w :next **
```

Cela signifie que le prochain motif à jouer sera le même que celui en cours. Vous pouvez choisir le prochain motif (sans interrompre la lecture) à l'aide des touches numériques.

8. Servez-vous du bouton de réglage rotatif TEMPO pour contrôler la vitesse des morceaux et des motifs de démonstration en cours de lecture.

## ECRITURE D'UN MOTIF

1. Sélectionnez le mode Pattern (motif) en appuyant sur la touche PATTERN.

```
SELECT  PATTERN  
PTN00w> 12345678
```

2. Choisissez un motif à écrire à l'aide des touches numériques (si le motif contient déjà des données, un "w" suit le numéro de motif).
3. Accédez à l'opération d'enregistrement en temps réel en appuyant sur les touches JOB et 2 en même temps.

```
REALTIME WRITE ?  
PTN00w> 12345678
```

4. L'appareil vous demande ensuite si vous êtes sûr de vouloir enregistrer. Appuyez sur la touche +1/YES pour confirmer l'opération.
5. Appuyez sur la touche START. Vous entendez un métronome battre la mesure avec le tempo. Réglez le tempo à la vitesse désirée à l'aide du réglage TEMPO.

```
RECORD:INT.clock  
PTN00w
```

6. Enregistrez votre motif en actionnant les touches d'instrument en rythme avec les battements du métronome pendant que le motif est répété.
7. Si vous vous trompez, ne vous inquiétez pas. Il suffit d'appuyer sur la touche BEAT CLEAR en même temps que la touche d'instrument appropriée pour effacer toute fausse note.
8. Quand vous avez terminé, appuyez sur la touche STOP/CONTINUE pour revenir au menu Pattern.
9. Appuyez sur la touche START pour entendre votre motif, et sur la touche STOP/CONTINUE pour le terminer.

```
PLAY: INT.clock  
PTN00w :next **
```

# CREATION D'UN MORCEAU SUR LE RX8

Voici une introduction plus détaillée aux caractéristiques du RX8, dans laquelle nous allons commencer à écrire un morceau. Comme expliqué précédemment, les touches VOICE ASSIGN et VOICE EDIT servent à établir un "kit batterie" sur lequel nous écrivons des motifs (PATTERN) qui sont mis bout à bout pour composer un morceau (SONG). Avant de commencer, vous pourriez avoir envie d'écrire sur une "page vierge", surtout si vous avez chargé les motifs et les morceaux de démonstration. Pour les effacer (ne vous inquiétez pas, ils peuvent toujours être rechargés!), suivez cette procédure:

Appuyez sur la touche PATTERN:

```
SELECT PATTERN
PTN00w> 12345678
```

Appuyez maintenant sur les touches JOB et 7 en même temps:

```
CLEAR ALL PTNs ?
PTN > 12345678
```

Répondez par OUI à cette question en appuyant sur la touche +1/YES:

```
Sure? (yes/no)
PTN > 12345678
```

Répondez de nouveau à l'aide de la touche +1/YES. L'affichage montre rapidement le message "COMPLETE!", puis revient à l'affichage de "SELECT PATTERN". Pour effacer les morceaux, appuyer sur la touche SONG:

```
>PIRATES.<:J=130
SNG00w> 1234567
```

Appuyez maintenant sur les touches JOB et 6 en même temps:

```
CLEAR ALL SONGs?
SNG > 1234567
```

et répondez en appuyant sur la touche +1/YES.

```
Sure? (yes/no)
SNG > 1234567
```

Répondez de nouveau à l'aide de la touche +1/YES. L'affichage montre rapidement le message "COMPLETE!", puis revient au menu Song principal, mais cette fois-ci sans titre de morceau:

```
>SNG00 > <:J=---
1234567
```

Maintenant, nous sommes prêts.

## Fabrication d'un "kit batterie"

Pour commencer, vous devez décider quels instruments vous allez utiliser. Mettons que ce morceau nécessite un kit rock (caisse claire, grosse caisse, trois toms, charleston, cymbales crash et ride, avec une section percussion de timbales et de tambourin). Nous allons également nous servir du RX8 pour établir une ligne de basse.

### Assignment de timbre

Pour sélectionner la grosse caisse, appuyez sur la touche VOICE ASSIGN, et l'affichage suivant apparaît:

```
>KEY *****
ASSIGN> 1234
```

Actionnez maintenant une touche d'instrument (nous utiliserons ici la touche BD). L'affichage change ensuite pour montrer l'instrument actuellement assigné à cette touche, par exemple

```
>KEY BD 3
ASSIGN> 1234
```

Le son de l'instrument est joué lorsque vous appuyez sur la touche. Si vous ne voulez pas de cet instrument, utilisez les touches -1/NO et +1/YES pour explorer la gamme d'instruments du RX8 jusqu'à ce que vous trouviez celui que vous voulez.

### Niveau et accent de timbre

Nous allons commencer à éditer le son à notre manière. Pour cela, appuyez sur la touche VOICE EDIT. L'affichage change et indique:

```
>VOICE LEVEL =48
BD 3 > 123456
```

Il y a six opérations en mode VOICE EDIT, dont le niveau de timbre. Cela signifie que le timbre BD3 assigné à cette touche est au niveau 48. Servez-vous des touches -1/NO et +1/YES pour modifier le niveau (de 0 à 63). Après le réglage du volume, vous pouvez également déterminer un accent. Appuyez sur la touche ACCENT, et l'affichage est modifié ainsi:

```
>ACC.LEVEL =+02
BD 3 > 123456
```

L'utilisation des touches -1/NO et +1/YES modifie le niveau d'accent (des accents "négatifs" sont possibles et permettent de faire entendre le timbre moins fort lorsque la touche ACCENT est enfoncée en même temps que la touche de l'instrument). Ce niveau d'accent est ajouté au niveau de timbre, et si le résultat dépasse 63 ou tombe en dessous de 0, a! est ajouté à la première ligne de l'affichage, indiquant que vous avez atteint le maximum ou le minimum. Pour entendre le timbre accentué, appuyez sur la touche d'instrument tout en tenant la touche ACCENT enfoncée. Remarquez que des pressions successives de la touche ACCENT permettent de commuter entre les modes VOICE LEVEL et ACCENT LEVEL.

### Position stéréophonique

Passons maintenant à l'opération suivante, la position stéréophonique du timbre, en appuyant sur les touches JOB et 2 en même temps. L'affichage indique maintenant:

```
>PAN(L.....(.....)R)=09
BD 3 > 123456
```

Les touches -1/NO et +1/YES permettent de déplacer le curseur correspondant à la position de l'instrument dans l'image stéréo.

### Hauteur et hauteur alternée

Maintenant, vous pouvez modifier la hauteur du timbre (pitch), ainsi qu'une hauteur alternée (pitch shift), pouvant servir à mettre de l'emphase, etc. Appuyez sur les touches JOB et 3 en même temps pour accéder à ce mode.

```
>PITCH=+0100CENT
BD 3 > 123456
```

Servez-vous des touches -1/NO et +1/YES pour faire varier la hauteur par incréments de 10 cents (100 cents = 1 demi-ton) jusqu'à +1200 ou - 1200 par rapport à la hauteur originale. Maintenant, vous pouvez sélectionner la hauteur alternée en appuyant sur la touche verte PITCH. L'affichage indique:

```
>PITCH SHIFT=+01
BD 3 > 123456
```

Servez-vous de nouveau des touches -1/NO et +1/YES pour faire varier la hauteur alternée par incréments d'un demi-ton, jusqu'à 24 demi-tons d'un côté ou de l'autre. Toutefois, si le total du réglage de la hauteur et de la hauteur alternée dépasse la limite de hauteur du timbre (une octave d'un côté ou de l'autre), a! s'affiche comme caractère final sur la première ligne de l'affichage, signifiant qu'il n'est plus possible de modifier la hauteur dans ce sens. Pour entendre la hauteur alternée, appuyez sur la touche d'instrument tout en tenant la touche PITCH enfoncée. Veuillez remarquer que des pressions successives de la touche PITCH permettent de commuter les modes PITCH et PITCH SHIFT.

### Polyphonie

La prochaine opération consiste à régler la polyphonie (plus d'une note simultanément) pour le timbre. L'accès se fait en appuyant sur les touches JOB et 4 en même temps:

```
>POLY OFF
BD 3 > 123456
```

Lorsque POLY est réglé sur OFF, il n'est possible de jouer qu'une seule note à la fois pour ce timbre. Cependant, pour les roulements de batterie, les frappes de cymbales, etc, il est parfois bon de régler POLY sur ON, en appuyant sur la touche +1/YES. Si le timbre a POLY ON et que vous préférez OFF, utilisez la touche -1/NO. Si vous désirez entendre l'effet de la polyphonie contre la monophonie, choisissez un timbre avec une longue chute (comme une cymbale), et appuyez deux fois rapidement sur la touche de l'instrument. Vous remarquerez qu'en mode monophonie, le second son interrompt le premier, tandis qu'en polyphonie, les deux se superposent.

### Effet de désaccord

```
>EFFECT/DETUNE=1
BD 3 > 123456
```

Vous pouvez accéder à l'opération EFFECT/DETUNE en appuyant sur les touches JOB et 5 en même temps. Ceci modifie la hauteur à laquelle un second timbre similaire au premier, mais désaccordé, est joué lorsque la touche de l'instrument et la touche EFFECT sont enfoncées en même temps. Les touches -1/NO et +1/YES servent à faire varier le niveau de désaccord entre 1 et 3. Écoutez le son affecté en enfonçant la touche de l'instrument en même temps que la touche EFFECT.

### Effet d'expansion

Appuyez sur les touches JOB et 6 en même temps pour accéder à cette dernière opération. L'affichage doit indiquer:

```
>EFFECT/EXP OFF
BD 3 > 123456
```

Utilisez la touche +1/YES pour activer l'effet d'expansion (ON). Lorsque la touche de l'instrument est enfoncée en même temps que la touche EFFECT, vous remarquerez que les deux voix désaccordées sont envoyées de chaque côté de l'image stéréo, quel que soit le réglage PAN. Pour annuler cet effet, appuyez sur la touche -1/NO.

Vous avez ainsi réglé la grosse caisse en n'enfonçant que quelques touches, en moins de temps qu'il ne faudrait pour régler une vraie grosse caisse à vos goûts. Vous pouvez maintenant répéter la procédure pour tous les autres instruments (sauf la basse, à laquelle nous viendrons bientôt).

### Raccourci

Il serait bon de remarquer que lorsque vous êtes dans une opération en mode VOICE EDIT, la pression sur les différentes touches d'instruments affiche les réglages de VOICE EDIT pour

ces instruments l'un après l'autre. Par exemple, voyons les réglages PAN pour les toms. Supposons que vous avez assigné les timbres des toms 6, 7 et 8 aux touches TOM1, TOM2 et TOM3 respectivement (cela pourrait bien entendu être n'importe quelle touche d'instrument, mais c'est pour se souvenir plus facilement de l'assignation). Lorsqu'en mode VOICE EDIT vous accédez à l'opération PAN (JOB + 2), l'action de la touche TOM1 fait apparaître l'affichage:

```
>PAN(L.....R)=08
Tom 6 > 123456
```

Il n'est pas nécessaire de recommencer toutes les opérations pour effectuer le réglage PAN des autres toms. Il suffit d'appuyer sur la touche d'instrument TOM2 (par exemple), et l'affichage indique:

```
>PAN(L.....R)=08
Tom 7 > 123456
```

Une pression sur la touche d'instrument TOM3 fait afficher le réglage PAN pour le timbre TOM8. De cette façon, les niveaux et autres réglages de la distribution stéréophonique peuvent être assignés rapidement et simplement.

### Plan d'un morceau

Dès que le "kit batterie" est réglé à votre convenance, vous être prêt à écrire un morceau. Vous devez d'abord réfléchir à la structure du morceau. Prenons une structure simple et familière, un blues en 12 mesures, et voyons quelles sont les parties dont nous avons besoin. Généralement, un tel morceau se compose des éléments suivants:

- INTRO (4 mesures)
- COUPLET (12 mesures)
- COUPLET (12 mesures)
- MILIEU 8 (8 mesures)
- COUPLET (12 mesures)
- FIN (4 mesures)

52 mesures au total! Cela signifie-t-il que nous devons programmer 52 motifs différents? Pas du tout, car nous pouvons utiliser le même motif plusieurs fois, et aussi utiliser le même motif de batterie pour chaque couplet. Nous pourrions bien sûr utiliser le même motif pour tout le morceau, mais cela serait monotone. Généralement les batteurs jouent un rythme de base et introduisent des variations subtiles. C'est ce que nous allons faire avec le RX8.

### Composition du premier motif

Appuyez sur la touche PATTERN. L'affichage change et indique ce qui suit:

```
SELECT PATTERN
PTN00 > 12345678
```

Vous pouvez maintenant choisir le numéro de motif pour votre premier motif (disons que c'est un motif à utiliser dans le

couplet) en appuyant sur les touches numériques ou sur les touches -1/NO ou +1/YES pour modifier le numéro de motif. Ce dernier s'affiche, suivi par un "w" s'il contient déjà des données. Pour l'écriture en temps réel, nous avons besoin de l'opération 2, donc appuyez sur les touches JOB et 2 en même temps (ou bien servez-vous des touches ◀ et ▶ jusqu'à ce que l'opération 2 soit sélectionnée).

```
REALTIME WRITE ?
PTN00 > 12345678
```

Appuyez sur la touche +1/YES pour confirmer votre choix. L'affichage change et indique trois options secondaires.

```
LENGTH = 16/16
REAL.W> 123
```

La première option concerne la longueur du motif, donnée en seizièmes de notes (doubles croches). La valeur par défaut est de seize seizièmes de note par mesure, mais les touches -1/NO et +1/YES permettent de sélectionner n'importe quelle valeur entre 1/16 et 32/16.

Ces valeurs d'un seizième de note (doubles croches) peuvent être traduites en notation musicale plus classique par un simple calcul arithmétique (16/16 devient 4/4, 10/16 devient 5/8, 20/16 devient 5/4, etc.). Par exemple, l'illustration ci-dessous montre comment 16/16 devient 4/4 (une seule note (ronde) par mesure):

16/16 notes (16 eighth notes) are shown above a staff. Below, four quarter notes (4/4) are shown, with a common time signature 'C' to the right. To the right of the quarter notes, the fraction 2/2 is also indicated.

Un autre exemple montre comment une mesure à 12/16 peut être considérée comme une mesure à 3/4 ou à 6/8:

12/16 notes (12 eighth notes) are shown above a staff. Below, two groups of notes are shown: a group of three quarter notes (3/4) and a group of six eighth notes (6/8). To the right, the fraction 3/4 is indicated.

### Quantification

Pour accéder à la seconde option, quantification, appuyez sur les touches JOB et 2 en même temps:

```
QUANTIZE= 1/16
REAL.W> 123
```

La quantification, si vous n'avez jamais entendu ce terme, est la fonction d'auto-correction, qui corrige toutes les erreurs de temps lorsque vous écrivez un motif. En d'autres termes, lorsque vous êtes en train d'écrire un motif avec les touches d'instrument en temps réel, il est très difficile d'enfoncer les touches d'instrument exactement en mesure. La fonction de quantification du RX8 se charge de déplacer chaque note que vous entrez sur la sous-division la plus proche d'une note entière (ronde). La valeur 1/16 signifie que chaque note entrée sera corrigée sur la seizième de note (double croche) la plus proche. Pour essayer ceci, appuyez sur START. Vous entendez un clic (métronome) à chaque quart de note, avec le premier temps de chaque mesure accentué. Continuez d'appuyer sur HH CLOSED (par exemple) aussi rapidement que vous le pouvez pendant l'enregistrement. Comme le motif se répète, vous entendez ce que vous avez entré la fois précédente mais le temps a été corrigé pour vous. Pour annuler les notes de charleston, il suffit de tenir la touche BEAT CLEAR et la touche d'instrument enfoncées sur toute la longueur du motif pendant l'enregistrement. Maintenant, appuyez sur la touche STOP/CONTINUE puis sur la touche PATTERN pour revenir au menu principal de mode Pattern.

Une quantification de 1/12 signifie que chaque note est déplacée sur 1/12 de note entière (ronde) ou 1/3 de quart de note (noire) la plus proche, ce qui vous permet d'entrer des triolets. Nous verrons plus tard comment utiliser deux différents réglages de quantification dans le même motif pour obtenir différents effets rythmiques.

### Niveau du clic

Si le métronome est trop fort ou trop faible, il peut être corrigé par la troisième option d'écriture en temps réel (vous devrez entrer de nouveau l'opération d'écriture en temps réel en appuyant sur JOB + 2, puis +1/YES). Appuyez sur JOB et 3 en même temps pour obtenir l'affichage suivant:

```
CLICK LEVEL = 63
REAL.W> 12%
```

Le volume peut être réglé comme pour un instrument (mais bien entendu, il n'y a pas d'option accent). Maintenant, nous sommes prêts à commencer l'enregistrement. Il est souvent bon de commencer par la grosse caisse et la caisse claire, suivies par le charleston puis les autres instruments. Il n'y a cependant aucune règle rigide à ce sujet, et si vous écrivez un motif basé sur un thème de toms, il est bon de commencer par des toms. A partir de n'importe quelle option de l'opération d'écriture en temps réel, appuyez sur la touche START pour obtenir l'affichage suivant:

```
RECORD: INT.clock
PTNOO
```

Frappez une touche d'instrument dans le temps désiré pour ce motif. Si le tempo est trop rapide ou trop lent, servez-vous du réglage TEMPO pour l'ajuster. Veuillez remarquer que si vous êtes en train d'écrire sur un motif vide, un "w" apparaît après le numéro de motif dès que des données y sont entrées. Si vous faites

une erreur, vous pouvez la corriger à l'aide de la touche BEAT CLEAR et de la touche d'instrument appropriée. Maintenant, ajoutez les autres instruments comme vous voulez, en les corrigeant si nécessaire au fur et à mesure. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur STOP/CONTINUE, et l'affichage revient au menu de mode Pattern principal.

### Différentes valeurs de quantification dans le même motif

A partir du moment où vous commencez à écrire des données dans un motif, la longueur est fixe, mais vous pouvez faire varier la quantification entre les enregistrements. Ceci peut être utile si vous souhaitez, par exemple, mettre un motif de triolets de charleston par-dessus un motif 4/4 ordinaire de grosse caisse et caisse claire. Essayez de le faire maintenant, en suivant la procédure suivante:

A partir du menu de mode Pattern principal, sélectionnez un motif vierge (sans "w" suivant le numéro de motif), puis l'opération 2 (écriture en temps réel, sans oublier d'appuyer sur +1/YES après JOB et 2), puis l'option 2 (quantification). Maintenant, assurez-vous que la valeur de quantification est 1/08, 1/16 ou 1/32, et enregistrez un motif simple de grosse caisse et de caisse claire. Arrêtez l'enregistrement, revenez en mode Real Time Write, et modifiez la valeur de quantification (option 2) sur 1/12. Recommencez l'enregistrement, et appuyez sur la touche Hi-Hat (charleston) de manière successive aussi vite que possible. Les notes de charleston seront quantifiées sur la douzième de note la plus proche, et donneront un effet de triolets superposés à un rythme 4/4 régulier.

### D'autres idées

Lors de l'enregistrement d'un motif, si vous appuyez sur la touche ACCENT en même temps que la touche d'instrument, le niveau d'accent réglé à l'étape VOICE EDIT est produit. Essayez d'utiliser la touche d'instrument et ACCENT pour les premières notes de chaque rythme, et des notes non accentuées pour le reste. De la même manière, si vous tenez la touche PITCH enfoncée en même temps que la touche d'instrument, la hauteur est décalée de la quantité spécifiée à l'opération PITCH SHIFT. Pour obtenir des effets intéressants, essayez de tenir la touche REVERSE enfoncée avec une touche d'instrument pour inverser les sons des instruments. La touche EFFECT fonctionne de la même manière pour produire le son que vous avez déterminé dans les parties EFFECT/DETUNE et EFFECT EXPANSION de VOICE EDIT.

### Plus de 12 timbres?

Comme il n'y a que 12 touches d'instrument sur le RX8, vous pouvez penser que vous êtes restreint à 12 instruments dans un seul motif, mais ce n'est pas le cas. Même en plein milieu d'un enregistrement, vous pouvez ajouter des instruments et utiliser dans un seul motif les 43 instruments du RX8 (en pratique, bien entendu, c'est un peu superflu — peu de gens ont besoin de cinq caisses claires dans un seul motif!).

Pour vous rendre compte à quel point il est facile d'ajouter des instruments, commencez l'enregistrement en temps réel d'un motif avec les instruments que vous avez déterminés (kit de base

plus les timbales et le tambourin). Maintenant, disons que vous voulez ajouter une clochette à cette collection. Sans interrompre l'enregistrement, appuyez sur la touche VOICE ASSIGN:

```
>KEY *****  
ASSIGN> 1234
```

Maintenant, enfoncez la touche sur laquelle vous désirez assigner la clochette (disons la touche sur laquelle vous avez déjà assigné le tambourin):

```
>KEY Tambrn  
ASSIGN> 1234
```

Sélectionnez la clochette à l'aide des touches -1/NO et +1/YES, et modifiez le volume, la hauteur, etc., dans l'option VOICE EDIT.

#### REMARQUE:

Lorsque vous êtes en mode VOICE ASSIGN ou VOICE EDIT, aucune pression sur une touche d'instrument n'est enregistrée dans le motif.

Pour sortir des modes VOICE EDIT ou VOICE ASSIGN et revenir à l'enregistrement en temps réel, appuyez sur les touches JOB et 0 en même temps. Vous pouvez maintenant ajouter la clochette (au même taux de quantification qu'avant d'assigner le nouveau timbre). Si vous désirez modifier la valeur de quantification, vous devez interrompre l'enregistrement, appuyer sur les touches JOB + 2, régler de nouveau la valeur de quantification, puis appuyer sur START.

#### Adjonction d'un thème de basse (touche MULTI)

Maintenant que vous avez une section batterie et percussion pour un motif de couplet, vous pouvez ajouter le thème de basse. Pour cela, appuyez sur la touche MULTI:

```
>SELECT VOICE  
MULTI > 1234
```

Explorez à l'aide des touches -1/NO et +1/YES les timbres du RX8 jusqu'à ce que vous trouviez Bass 1 ou Bass 2 (sélectionnez celui que vous préférez):

```
>SELECT VOICE  
Bass 1 > 1234
```

Maintenant, utilisez la touche ► pour aller jusqu'à la seconde option de réglage de hauteur MULTI:

```
>PITCH MULTI ?  
Bass 1 > 1234
```

Appuyez sur la touche +1/YES pour obtenir l'affichage suivant:

```
>PITCH +01 +12  
Bass 1 > 1234
```

Maintenant, si vous appuyez sur les touches d'instrument, vous remarquerez qu'elles jouent toutes une note grave, montant par demi-tons. La touche d'instrument supérieure gauche est la note la plus grave. En montant le long des touches d'instrument de la rangée supérieure, la hauteur augmente par incréments d'un demi-ton. La série ascendante continue ensuite à partir de la touche gauche de la rangée inférieure des touches d'instrument tout le long de la rangée inférieure vers la droite. La gamme (de la note la plus grave obtenue avec les touches instrument jusqu'à la plus aiguë) peut être modifiée à l'aide des touches -1/NO et +1/YES. Comme avec la fonction de hauteur alternée en mode VOICE EDIT, la hauteur réglée dans le mode VOICE EDIT est ajoutée à la gamme de hauteur MULTI, et si la valeur totale dépasse d'un côté ou de l'autre la gamme allouée pour le timbre, un point d'exclamation (!) apparaît après le réglage de gamme supérieure ou inférieure.

Appuyez sur les touches JOB et 0 en même temps pour sortir de l'opération MULTI. Vous pouvez maintenant commencer à enregistrer le thème de basse exactement comme vous avez enregistré les motifs de batterie et de percussion. Veuillez cependant remarquer que lorsque vous utilisez une assignation d'instrument MULTI, l'utilisation de la touche BEAT CLEAR et de n'importe quelle touche d'instrument pour effacer des fausses notes efface TOUTES les notes de ce timbre tant que ces touches sont enfoncées — et pas seulement celle assignée à cette touche.

Pour rétablir le "kit batterie" original aux touches d'instrument, vous devez sélectionner la quatrième opération, EXIT MULTI, du mode MULTI. Pour cela, appuyez sur la touche MULTI et utilisez la touche ► jusqu'à ce que vous obteniez l'affichage suivant:

```
>EXIT MULTI ?  
Bass 1 > 1234
```

Appuyez sur la touche +1/YES. L'affichage indique brièvement "EXIT COMPLETE!", et le réglage de batterie original est rétabli.

#### Une autre astuce pratique

Si vous avez un clavier MIDI sensible à la pression (comme un DX7, DX11, YS100 ou YS200), il peut servir à entrer des notes dans le RX8. Assurez-vous que la sortie MIDI OUT du clavier est raccordée à l'entrée MIDI IN du RX8. Appuyez sur la touche SYNC/MIDI du RX8 jusqu'à ce que l'affichage suivant apparaisse:

```
CH MESSAGE ON  
MIDI > 1234567
```

Si vous obtenez CH MESSAGE OFF, réglez-le sur ON à l'aide de la touche +1/YES. Rendez-vous maintenant à l'opération 2 (touches JOB + 2) pour régler le canal de réception MIDI (1 à 16).

```
RECEIVE CH = 01  
MIDI > 1234567
```

Réglez ce chiffre (à l'aide des touches -1/NO ou +1/YES) de manière qu'il corresponde au canal de transmission de votre clavier. Rendez-vous maintenant à l'opération 4 MIDI (touches JOB + 4):

```
NOTE ASSIGN ?
MIDI > 1234567
```

Appuyez sur la touche +1/YES pour accéder à cette opération.

```
NOTE = VOICE
MIDI.N> 123
```

Il y a trois options. La première permet de choisir si les notes du clavier MIDI doivent être assignées à des timbres individuels RX8 (VOICE), ou si un timbre simple doit être joué sur deux octaves à l'aide des touches C3 à C5 sur le clavier (PITCH). Servez-vous des touches -1/NO et +1/YES pour choisir la manière dont le clavier MIDI jouera le RX8. Pour le moment, choisissons le réglage VOICE. A l'aide de la touche ►, rendez-vous à l'option 2, l'assignation de note (l'affichage suivant est un exemple du type d'affichage que vous verrez):

```
BD 1 ►A 1 (045)
MIDI.N> 123
```

En appuyant sur les touches d'instrument du RX8, vous pouvez découvrir (et rérégler à l'aide des touches -1/NO et +1/YES) quelles notes du clavier MIDI ont été assignées aux notes du RX8. Pour assigner les notes MIDI à des timbres qui ne sont pas encore sélectionnés sur le RX8, maintenez enfoncée la touche PITCH et utilisez les touches +1/YES et -1/NO, puis revenez en arrière à l'aide des touches JOB + 0. Les notes sont affichées par leur nom (comme C#3: do#3) et par leur numéro MIDI (comme 061). La troisième option réinitialise l'assignation de note MIDI sur les réglages par défaut, comme indiqué dans le tableau de la page 49. Pour sortir de cette option, appuyez sur la touche SYNC/MIDI ou sur la touche PATTERN OU SONG.

A quoi tout cela sert-il? C'est bien simple. Bien que le RX8 ne soit pas équipé de touches sensibles à la pression (velocity-sensitive), il peut accepter et enregistrer des données sensibles par l'interface MIDI. De cette façon, lors de l'enregistrement vous pouvez aisément composer des motifs avec des dynamiques réalistes. Essayez maintenant, en utilisant le mode d'enregistrement en temps réel, et jouez les instruments du RX8 à partir du clavier MIDI. Bien entendu, vous pouvez utiliser un clavier MIDI aux touches non-sensibles à la pression pour jouer le RX8, mais l'effet sera le même que si vous utilisiez les propres touches du RX8, c'est-à-dire sans dynamique.

### Lecture d'une ligne mélodique sur le RX8 à partir d'un clavier MIDI

Si vous utilisez la fonction PITCH au lieu de VOICE à partir de l'option 1 de l'opération MIDI NOTE ASSIGN, vous pouvez jouer 2 octaves de n'importe quel timbre donné du RX8 sur le clavier MIDI, avec toutes les dynamiques. A l'option 2, sélectionnez le timbre à jouer à l'aide des touches -1/NO et +1/YES.

```
VOICE = Bass 1
MIDI.N> 123
```

Vous pouvez préférer utiliser cela, au lieu de la fonction MULTI pour certaines lignes mélodiques sur basse, orchestre ou marimba, par exemple.

### Ecriture pas à pas

En plus de l'opération Realtime write, au cours de laquelle vous appuyez sur les touches d'instrument en suivant le métronome, il y a une autre manière d'entrer des motifs: l'opération Step write (écriture pas à pas). Il y a deux raisons principales d'utiliser ce mode: premièrement, vous essayez d'entrer un motif trop complexe pour être enregistré aisément en temps réel (comme par exemple lorsque vous entrez un motif d'une partition, il est souvent difficile de traduire la notation musicale en battements réels), et deuxièmement l'écriture pas à pas permet des éditions très sophistiquées de motifs déjà enregistrés, en temps réel ou pas à pas. Pour passer à l'écriture pas à pas, appuyez sur la touche PATTERN, sélectionnez un motif à l'aide des touches numériques ou des touches -1/NO et +1/YES (n'oubliez pas que les numéros de motifs sont suivis d'un "w" s'ils contiennent déjà des données), puis enfoncez les touches JOB et 3 en même temps:

```
STEP WRITE ?
PTN00 > 12345678
```

Confirmez que vous désirez passer à l'écriture pas à pas en appuyant sur +1/YES. Il y a deux options en écriture pas à pas:

```
LENGTH = 16/16
STEP.W> 12
```

La longueur (length) est la première option, et indique la longueur du motif en seizièmes de note (demi-tons) exactement de la même manière qu'en temps réel. Si le motif contient déjà des données (un "w" suit le numéro de motif), vous ne pouvez pas modifier la longueur du motif. Pour passer à la seconde option, quantification, appuyez sur les touches JOB et 2 en même temps:

```
QUANTIZE= 1/16
STEP.W> 12
```

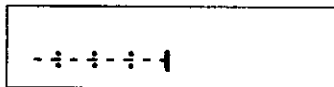
En écriture pas à pas, la quantification a un sens légèrement différent de celui en temps réel. En mode Step, la valeur de quantification correspond au nombre d'incrémentes pouvant être entrés par note entière (ronde). Voyons comment le RX8 affiche une note entière à différentes valeurs de quantification (dans ces illustrations, un "-" indique un espace où une note peut être écrite, un "." indique une division d'un quart de note (noire), et un "I" indique la fin de la mesure):

Quantification = 1/16 (valeur par défaut)

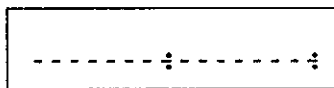
```
--- ÷ --- ÷ --- ÷ --- I
```



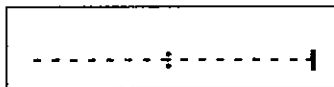
Quantification = 1/8



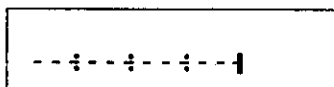
Quantification = 1/32



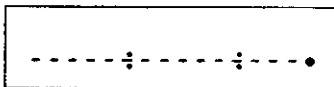
(Une quantification de 1/32 doit être continuée sur un autre écran...)



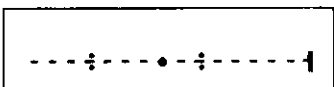
Quantification = 1/12



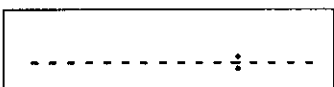
Quantification = 1/24



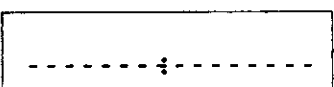
(Une quantification de 1/24 doit être continuée sur un autre écran qui chevauche le premier...)



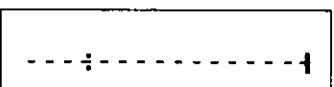
Quantification = 1/48



(Une quantification de 1/48 doit être continuée sur un autre écran...)



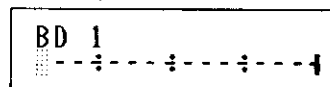
(Avec une quantification de 1/48, nous devons continuer encore sur un troisième écran...)



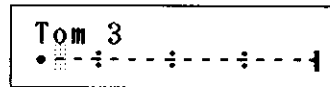
N'oubliez pas que la valeur de quantification est la plus petite division possible d'une note entière (ronde).

### Commençons à écrire

Maintenant que vous comprenez ce qu'est la quantification, nous pouvons commencer à écrire en mode Step write. Choisissez la quantification 1/16 et appuyez sur la touche START pour obtenir l'affichage suivant:



Le nom de l'instrument peut être différent de "BD1", mais ne vous inquiétez pas. Appuyez sur n'importe quelle touche d'instrument et voyez comment le nom change. Si vous appuyez sur une touche d'instrument plus d'une fois, vous voyez apparaître un point sur l'affichage, et le curseur avance d'un espace:



Donc, lorsque vous avez sélectionné un instrument en appuyant une fois sur la touche d'instrument, vous pouvez entrer une note à l'endroit où le curseur clignote et avancer vers l'étape suivante. Pour entrer un espace (ou un silence), servez-vous de la touche ►. Pour ajouter d'autres instruments, sélectionnez-les avec les touches d'instrument appropriées, puis commencez à entrer les notes. Bien que vous ayez entré plus d'un timbre par temps, l'affichage ne montre que les notes qui ont été posées pour l'instrument en cours. Vous pouvez reculer à l'intérieur de la mesure à l'aide de la touche ◀, ou sauter au début de la mesure en appuyant sur START. Si vous essayez d'aller une position avant le début, l'affichage montre brièvement ">Top<", et si vous essayez de dépasser la fin, il indique ">End<". Pour corriger une faute (et nous en faisons tous!), appuyez sur la touche BEAT CLEAR en même temps que la touche d'instrument appropriée. Le point redevient un pointillé.

Veillez remarquer que lors de vos déplacements à l'intérieur de la mesure à l'aide des touches ◀ et ►, à chaque fois que vous passez sur un battement, tous les instrument dont une note a été posée sur ce battement se font entendre. Cela vous donne une idée de ce que donnera le motif terminé.

Pour écouter normalement votre motif écrit pas à pas, appuyez sur la touche STOP/CONTINUE pour revenir au menu Pattern principal. Vous pouvez ensuite appuyer sur START pour entendre le motif. Pour l'éditer de nouveau, appuyez sur la touche STOP/CONTINUE, puis sur PATTERN, et passez de nouveau au mode Step write (JOB + 3 et +1/YES puis START).

### Autres fonctions utiles

Vous n'êtes pas limité à 12 instruments en mode Step write. Les fonctions VOICE ASSIGN et VOICE EDIT vous permettent d'ajouter d'autres timbres.

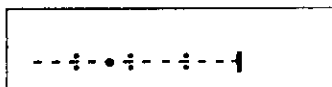
Les touches ACCENT, PITCH, REVERSE, EFFECT et MULTI fonctionnent exactement de la même manière qu'en mode Real-time writing.

Si un timbre est réglé sur POLY en mode VOICE EDIT, il est possible d'entrer deux sons du même instrument sur le même battement. Au lieu d'un point, un "1" s'affiche.

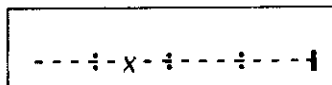
Vous pouvez modifier la valeur de quantification à tout moment en cours d'écriture pas à pas. Il suffit d'appuyer sur JOB + 2, de modifier la valeur, et d'appuyer de nouveau sur START.

Si une note d'instrument a été entrée à un taux de quantification ne pouvant être affiché exactement sur un autre (par exemple une

note entrée sur la sixième note en 1/12 ne peut être affichée sur un taux de quantification de 1/16), un "\*" apparaît sur le point le plus proche. L'exemple ci-dessus serait affiché de cette manière



en quantification 1/12, mais de cette manière



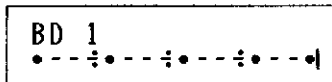
en quantification 1/16.

### Astuces intéressantes en mode Step write

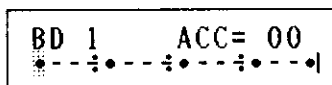
Pendant l'écriture pas à pas, il est facile de modifier n'importe laquelle ou toutes les opérations suivantes pour des notes déjà entrées (en temps réel ou pas à pas):

- ACCENT
- PITCH
- PAN
- EFFECT
- REVERSE

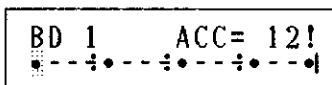
Voyons comment ça marche, en prenant ACCENT comme exemple. Nous allons utiliser un motif de grosse caisse ayant déjà été programmé en 4/4 (16/16) à l'aide des touches d'instrument, avec toutes les notes au même niveau:



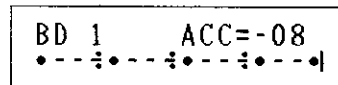
Maintenant, amenez le curseur (touches ◀ et ▶) sur le premier battement de la mesure, où nous voulons insérer un accent lourd, et appuyez sur la touche ACCENT:



Maintenant, utilisez la touche +1/YES pour modifier la valeur d'accent pour cette note de la mesure. Veuillez remarquer que si le total de la valeur de VOICE LEVEL réglée à l'opération VOICE EDIT et de la valeur d'accent ajoutée à cette procédure d'écriture pas à pas excède le maximum (63), un point d'exclamation (!) s'affiche après le niveau d'accent, indiquant qu'il n'est plus possible d'augmenter le niveau de la voix:



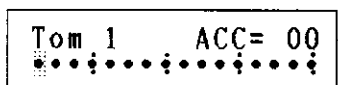
Des accents négatifs (rendant une note plus faible que les autres) peuvent être ajoutés de la même manière. La dernière note de cette mesure peut être plus faible, alors amenez le curseur au bout de la mesure (remarquez que toutes les notes affichent leur niveau d'accent au fur et à mesure que le curseur passe dessus) et servez-vous de la touche -1/NO pour diminuer le volume de cette note:



De la même manière, si le total de la valeur de VOICE LEVEL réglée à l'opération VOICE EDIT, et de la valeur d'accent ajoutée à cette étape d'écriture pas à pas tombe en dessous du minimum (00), un point d'exclamation apparaît après le niveau d'accent, indiquant qu'il n'est pas possible de réduire encore le niveau du timbre. Remarquez également qu'en défilant le long de la mesure à l'aide des touches ◀ et ▶, les notes sont jouées avec leur nouvelle valeur d'accent.

### Composition d'un roulement de batterie

Utilisons cet avantage pour fabriquer un roulement de batterie avec une faible hauteur, balayant tout le champ stéréo, avec une note accentuée toutes les quatre notes. Pour commencer, rendez-vous au menu principal PATTERN, sélectionnez un motif vierge (sans "w"), passez au mode Step write, en entrez seize notes de tom:

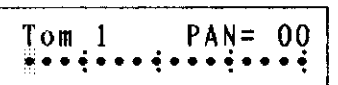


Ajoutez un accent sur la première note de chaque quart de note (noire) comme nous l'avons fait pour la grosse caisse ci-dessus. Maintenant, revenez au début de la mesure en utilisant la touche START et appuyez sur la touche PITCH:



Servez-vous des touches -1/NO et +1/YES pour sélectionner une hauteur plus élevée pour cette note (la hauteur est altérée par incréments d'un demi-ton). Si vous dépassez la hauteur maximale pour ce timbre (c-à-d que le total de la valeur de hauteur réglée ici et de la valeur réglée à l'étape VOICE EDIT excède le maximum) un point d'exclamation apparaît après la valeur de hauteur, signifiant qu'il n'est plus possible d'élever la hauteur. Rendez-vous maintenant à la note suivante (à l'aide de la touche ▶) et réglez la hauteur de cette note un demi-ton plus bas que la première. Répétez cette procédure dans toute la mesure. Vous pouvez régler la hauteur plus bas que l'original à l'aide de la touche -1/NO, mais lorsque vous arrivez au bas de la gamme du timbre, un point d'exclamation apparaît de nouveau, signifiant que vous ne pouvez plus baisser la hauteur. Revenez maintenant au début de la mesure (enfoncez START), et défilez sur les notes à l'aide de la touche ▶ pour écouter les notes jouées. Vous devriez maintenant avoir une gamme chromatique descendante (par incréments d'un demi-ton). Sinon, modifiez la hauteur des fausses notes à l'aide des touches -1/NO et +1/YES.

Maintenant, nous sommes prêts à déterminer la position stéréophonique de la même manière. Appuyez sur la touche START pour revenir au début de la mesure, puis enfoncez les touches ACCENT et PITCH en même temps:



Comme vous l'avez fait pour l'accent et la hauteur, utilisez les touches -1/NO et +1/YES pour placer la première note du côté droit de l'image stéréo (plus le chiffre est élevé, plus le son est à droite). De nouveau un point d'exclamation suivant la valeur PAN vous indique que vous ne pouvez aller plus loin. Maintenant, rendez-vous à la note suivante (touche ►) et modifiez la position stéréo de cette note à l'aide des touches -1/NO et +1/YES de manière à la placer à gauche de la première note. Répétez la procédure jusqu'à la fin de la mesure. Ensuite, appuyez sur la touche STOP/CONTINUE pour revenir au menu PATTERN principal. Lorsque vous appuyez sur START, vous devriez entendre votre motif de toms descendants, allant de la droite vers la gauche de l'image stéréo, avec une note accentuée toutes les quatre notes.

### EFFECT, REVERSE et POLY

Si vous avez posé un effet de désaccord et un effet d'expansion en mode VOICE EDIT, vous pouvez également les poser dans l'opération Step write. Si vous appuyez sur la touche EFFECT au cours de cette opération, vous obtenez un affichage similaire à celui ci-dessous lorsque le curseur se trouve sur une note:

```
SD 1  EFFECT OFF
---|---|---|---|
```

Vous pouvez activer l'effet sur une note particulière à l'aide de la touche +1/YES, et le désactiver à l'aide de la touche -1/NO. Au fur et à mesure que vous défilez le long du motif, vous entendez l'effet sur les notes sélectionnées.

De la même manière, vous pouvez utiliser la touche REVERSE pour vérifier si le son du timbre a été inversé pour les notes entrées:

```
Crash REVR OFF
•---|---|---|---|
```

Servez-vous de la touche +1/YES pour activer l'effet "reverse" pour les notes sélectionnées, et de la touche -1/NO pour le désactiver. Le son inversé est audible lorsque vous défilez le long du motif.

Le RX8 est capable de jouer deux notes du même timbre sur le même battement (polyphonie). Souvenez-vous que ceci est déterminé à la section VOICE EDIT (opération 4). Lorsqu'un timbre est réglé sur POLY ON de cette manière, il est possible d'examiner et de modifier deux notes indépendamment, même si elles se trouvent sur le même battement. D'abord, nous allons entrer deux notes sur le même battement (en utilisant le timbre DX Orchestra sélectionné à l'aide de la touche VOICE ASSIGN, et en le réglant sur POLY ON à l'aide de la touche VOICE EDIT, opération 4. Entrez une note sur le premier battement de la mesure:

```
DXorch
•---|---|---|---|
```

et servez-vous de la touche ◀ pour reculer et en entrer une autre au même endroit. L'affichage devient:

```
DXorch
1---|---|---|---|
```

Maintenant, appuyez sur la touche ACCENT, PITCH, EFFECT ou REVERSE, et l'affichage est modifié de cette manière:

```
DXorch ACC= 00
2---|---|---|---|
```

(si vous avez appuyé sur la touche ACCENT). Toute pression sur l'une de ces touches fait varier la note affichée de "1" à "2" et inversement, et vous permet d'éditer individuellement chaque note de l'accord de deux notes. Lorsque vous passez de "1" à "2" pour la fonction PAN, il est nécessaire d'enfoncer et de relâcher les touches ACCENT et PITCH exactement simultanément. Comme ce n'est pas facile à réaliser dans la pratique, passez de "1" à "2" à l'aide de la touche ACCENT ou PITCH, puis enfoncez ACCENT et PITCH en même temps. Pour obtenir un effet saisissant, essayez de faire un accord de 2 notes du timbre DX Orchestra en séparant les notes d'une octave et en les plaçant à l'extrême gauche et droite de l'image stéréo.

### Autres raccourcis

Lorsque vous écrivez un morceau, il serait très fastidieux d'entrer à chaque fois les parties communes des motifs similaires. Heureusement, ce n'est pas nécessaire. Voyons comment cela fonctionne en pratique. Supposons que vous voulez deux motifs, composés d'une caisse claire, d'une grosse caisse, et du charleston, qui seront identique sauf pour la partie charleston. Ecrivez le premier motif sur le motif 10 (en temps réel ou pas à pas). Maintenant, revenez en mode Pattern (appuyez sur la touche PATTERN), puis sur les touches JOB et 6 en même temps:

```
COPY → PTN*?
PTN10w> 12345678
```

Cela signifie que les données du motif 10 seront copiées sur le motif que vous choisissez. Remplacez les astérisques par le numéro de motif à l'aide des touches numériques (si c'est inférieur à 10, vous devez commencer par un 0, comme "0" "3"). Si le motif contient déjà des données, un "w" suit le numéro de motif pour vous prévenir que ce vous allez écrire effacera le contenu du motif. Appuyez ensuite sur la touche +1/YES si vous êtes sûr de vouloir effectuer la copie.

```
Sure? (yes/no)
PTN10w> 12345678
```

Appuyez sur la touche +1/YES pour effectuer la copie. L'affichage indique brièvement "COMPLETE!". Bien entendu, la copie n'est pas effectuée si vous appuyez sur -1/NO, et vous revenez à l'affichage de SELECT PATTERN. Vous ne pouvez copier un motif vide de cette manière.

Sélectionnez maintenant le motif sur lequel vous avez effectué la copie (disons le 11), et enfoncez les touches JOB et 5 en même temps:

```
DELETE DXorch ?
PTN11w> 12345678
```

Sélectionnez l'instrument à effacer à l'aide des touches d'instrument (dans ce cas, appuyez sur la touche d'instrument pour le charleston ouvert), et l'affichage change pour montrer ceci. Maintenant, appuyez sur la touche +1/YES. Lorsque l'appareil vous demande si vous êtes sûr, appuyez de nouveau sur la touche +1/YES. Répétez la procédure pour le charleston ouvert. Maintenant, vous pouvez entrer une autre phrase de charleston pour le motif 11, en temps réel ou pas à pas.

Si vous voulez effacer un motif entier, sélectionnez d'abord le motif à effacer, puis enfoncez JOB et 4 en même temps:

```
CLEAR PATTERN ?
PTN10w> 12345678
```

Appuyez sur la touche +1/YES pour confirmer. L'appareil vous demande de nouveau si vous êtes sûr. Répondez par +1/YES si vous l'êtes. Si vous appuyez sur -1/NO, vous revenez à SELECT PATTERN sans que rien ne soit effacé.

### Composition d'un morceau

Comme nous l'avons expliqué précédemment, un morceau est constitué de séries de motifs arrangés selon un certain ordre. Un morceau peut également contenir des instructions pour faire accélérer ou ralentir le RX8 (Accelerando et Ritardanto), pour modifier le volume de la lecture, ou pour répéter des sections. Les motifs et ces autres instructions constituent ensemble ce que l'on appelle les "parties" d'un morceau.

Pour passer en mode Song, appuyez sur la touche SONG:

```
> SNG00 > 1234567
```

L'espace entre les repères ◀ et ▶ sert à entrer le titre du morceau une fois qu'il est écrit, et le ♪= indique qu'aucun tempo initial n'a été posé (nous viendrons à ces fonctions très bientôt).

Pour sélectionner un morceau, servez-vous des touches numériques. Disons que nous travaillons sur le morceau 09, donc appuyez sur "0", puis "9". Comme pour les motifs, les numéros des morceaux contenant déjà des données sont suivis de "w". Pour commencer à créer ou éditer un morceau, nous utilisons l'opération 2, donc appuyez sur les touches JOB et 2 en même temps:

```
EDIT SONG ?
SNG09 > 1234567
```

Enfoncez +1/YES, et l'affichage devient:

```
PART001=PTN**
(PTN) [F] [A] Accel
```

La ligne supérieure de cet affichage indique le numéro de la partie en cours, et le type de partie. Dans ce cas, la partie en cours

(partie 001) est un motif, mais aucun numéro n'a été assigné à ce motif jusqu'à présent. La ligne inférieure de l'affichage indique le type de partie qui sera écrit ensuite (dans ce cas, PTN entre crochets clignote, pour indiquer qu'un motif sera écrit ensuite). Vous pouvez utiliser les touches ◀ et ▶ pour choisir un différent type de partie. Seulement quatre parties sont montrées, mais si la touche ▶ est actionnée quatre fois (ce qui la fait dépasser la fin de l'affichage), les trois autres types sont montrés, donc:

```
PART001= -00/00
(Rit) Vol+ Vol-
```

Servez-vous des touches numériques pour sélectionner un motif, et l'affichage devient:

```
PART001=PTN00w
(PTN) [F] [A] Accel
```

Veuillez remarquer que le "PTN" entre crochets s'arrête de clignoter lorsque les chiffres sont entrés, indiquant qu'un motif a été sélectionné pour cette partie. Maintenant, appuyez sur la touche +1/YES pour aller à la partie suivante. Entrez un autre numéro de motif, et appuyez sur la touche +1/YES. Vous pouvez entrer des numéros de motifs vierges, mais bien entendu, vous n'entendez rien quand ils seront joués. Servez-vous des touches +1/YES et -1/NO pour défiler vers l'avant et l'arrière du morceau. Si vous vous êtes trompé de numéro de motif, corrigez-le à l'aide des touches numériques.

Pour écouter le morceau, appuyez sur la touche SONG, puis sur START. La touche STOP/CONTINUE interrompt le morceau, et l'écoute peut être reprise à partir du début en appuyant sur START. Vous pouvez également continuer l'écoute du morceau à partir du point d'interruption en appuyant sur la touche STOP/CONTINUE. Pour entrer encore des parties dans le morceau, appuyez de nouveau sur les touches JOB et 2, puis sur +1/YES.

### Répétitions

Si un morceau contient de nombreuses structures similaires (par exemple chaque couplet de 12 mesures doit avoir la même partie de batterie), cela devient vraiment fastidieux, et les chances de faire des erreurs augmentent. Pour réduire cette corvée, le RX8 offre une fonction de répétition permettant de répéter des parties. Le repère de début de répétition (||:) est placé au début de la section à répéter, et le repère de fin de répétition (:||) à la fin de la section. Vous pouvez en plus spécifier combien de fois la section doit être répétée. Rendez-vous à la fin du morceau:

```
PART012=PTN**
(PTN) [F] [A] Accel
```

Vous pouvez à ce stade entrer un repère de début de répétition (||:) au lieu d'un motif. Utilisez la touche ▶ pour faire clignoter le repère "||:", et remarquez la modification de l'affichage:

```
PART012= ||:
PTN (||:) [F] [A] Accel
```

Appuyez sur la touche +1/YES et entrez quelques numéros de motifs de batterie. Maintenant, il est temps de conclure la section répétée. Servez-vous de la touche ► pour faire clignoter le repère “:|”:

```
PART016= #x 01
PTN (#) :| Accel
```

Utilisez les touches numériques pour sélectionner le nombre de répétitions (n’oubliez pas que si une section est répétée une fois, elle sera jouée deux fois), puis appuyez sur la touche +1/YES pour vous rendre à la partie suivante.

### Accélération et ralentissement (Accelerando et ritardanto)

Le RX8 peut automatiquement accélérer et ralentir la lecture au milieu d’un morceau. Voici comment il faut s’y prendre. A la fin d’un morceau, sélectionnez “Accel” ou “Rit” (à l’aide de la touche ►):

```
PART020=+00 /00
PTN # :| (Accel)
```

(Dans ce cas, nous avons choisi d’accélérer.) Maintenant, entrez la quantité d’accélération du morceau en valeurs d’un quart de note (noire) par minute, à l’aide des touches numériques, puis appuyez sur la touche +1/YES:

```
PART020=+12 /00
PTN # :| (Accel)
```

Les deux zéros indiquent le nombre de battements (quarts de notes) sur lesquels le changement de tempo doit avoir lieu. Un valeur 00 signifie que la modification est effectuée instantanément, et une valeur de 08 indique un changement ayant lieu sur deux mesures (à 4/4). Entrez cette valeur à l’aide des touches numériques et de la touche +1/YES. Entrez ensuite quelques motifs et écoutez le résultat en jouant le morceau. Le ralentissement est effectué exactement de la même manière.

### Changements de volume

Les fonctions Vol+ et Vol- fonctionnent d’une manière assez similaire aux fonctions Accel et Rit, sauf qu’elles opèrent instantanément (il n’est pas vraiment possible d’effectuer un crescendo ou diminuendo progressif). Servez-vous de la touche ► pour sélectionner Vol+ ou Vol- (ici, nous avons choisi Vol-):

```
PART025=Vol-00
PTN # :| (Accel)
```

Entrez un chiffre à l’aide des touches numériques, et confirmez-le par la touche +1/YES. Entrez maintenant quelques motifs puis écoutez le morceau pour constater le résultat.

### Options d’édition de morceau

En plus de ces fonctions (qui ne vous permettent que d’ajouter des parties à la fin d’un morceau), quatre autres options vous permettent de:

- 1) omettre des parties (SEARCH)
- 2) copier (COPY) des sections d’un morceau sur la partie en cours de sélection
- 3) effacer (DELETE) la partie en cours de sélection, et
- 4) insérer (INSERT) une nouvelle partie dans la partie en cours de sélection.

#### REMARQUE:

Pour entrer une de ces options à partir de l’opération Song Edit (l’opération où nous sommes actuellement), appuyez sur JOB et la touche numérique appropriée (de 1 à 4) en même temps.

Pour revenir à l’opération Song Edit à partir de ces options, appuyez sur la touche START, et pour revenir au mode Song, appuyez sur la touche STOP/CONTINUE.

Bien entendu, si vous vous trouvez sur une partie vide, à la fin d’un morceau, vous ne pouvez pas effacer ou insérer de partie. Vous n’avez alors accès qu’aux options 1 et 2.

### Recherche

Accédez à cette option en appuyant sur JOB et 1 en même temps à partir de l’opération Song Edit.

```
SEARCH PART*** ?
S.EDIT> 1234
```

Au lieu d’utiliser les touches +1/YES et -1/NO pour défiler le long d’un long morceau, cette option vous permet de sauter directement à une partie particulière du morceau. Entrez la partie sous la forme d’un numéro à trois chiffres (par exemple, 20 doit être entré par “0” “2” “0”). Dès que les trois chiffres sont entrés et confirmés par la touche +1/YES, l’affichage revient à l’opération Song Edit à la partie choisie. Si le numéro de la partie choisie excède le numéro le plus élevé du morceau, l’affichage indique brièvement “End of Song!” avant d’aller au numéro de partie le plus élevé du morceau.

### Copie d’une partie

Appuyez en même temps sur JOB et 2 pour accéder à cette option à partir de l’opération Song Edit.

```
COPY → PART025 ?
S.EDIT> 1234
```

Si vous désirez copier une partie du morceau sur la partie en cours, appuyez sur la touche +1/YES. Sinon, entrez la partie sur laquelle vous voulez copier sous la forme du numéro à trois chiffres (par exemple, 20 doit être entré par “0” “2” “0”), puis +1/YES. Si vous entrez un numéro de partie supérieur au numéro le plus élevé du morceau, l’affichage indique brièvement “End of Song!” avant de vous demander d’essayer de nouveau.

```
from ***-*** ?
S.EDIT> 1234
```

Les deux séries d'astérisques indiquent les numéros le plus faible et le plus élevé de la section que vous allez copier. Chacun doit être entré sous la forme d'un numéro à trois chiffres (comme pour l'option SEARCH), et vous n'avez pas besoin d'actionner +1/YES après la première série. Appuyez sur +1/YES après l'entrée du second numéro à trois chiffres, et l'affichage indique brièvement "Complete!" avant de revenir à l'opération Song Edit. Si vous essayez d'entrer des parties inexistantes (les numéros sont trop élevés), l'affichage indique brièvement "Not Found!" avant de vous demander d'essayer de nouveau. Vous ne pouvez copier une partie sur elle-même, ou entrer un premier numéro supérieur au second. Dans ces deux cas, l'affichage indique brièvement "Illegal Input!" avant de vous demander d'essayer de nouveau.

### Effacement d'une partie

Vous accédez à cette option en appuyant sur JOB et 3 en même temps à partir de l'opération Song Edit.

```
DELETE PART004 ?
S.EDIT> 1234
```

Si vous répondez par +1/YES, l'appareil vous demande de confirmer (Sure?) avant d'effacer la partie en cours. Vous pouvez entrer une autre partie à effacer à l'aide d'un numéro à trois chiffres et +1/YES. Les parties suivantes sont décalées de manière à recouvrir l'espace laissé libre par la partie effacée. Dans cet exemple, une fois que la partie 4 est effacée, la partie 5 devient la nouvelle partie 4, la partie 6 devient la nouvelle partie 5, et ainsi de suite. L'appareil vous demande ensuite si vous désirez effacer la nouvelle partie 4. Si vous ne le voulez pas, appuyez sur la touche START pour revenir à l'opération Song Edit.

### Insertion d'une partie

Pour insérer des parties dans un morceau, appuyez sur JOB et 4 en même temps.

```
INSERT PART001 ?
S.EDIT> 1234
```

Si vous répondez par +1/YES, (éventuellement précédé d'un numéro à trois chiffres pour sélectionner une autre partie que celle en cours), vous accédez au mode Song Edit, à partir duquel vous pouvez choisir un motif, une modification de tempo, un changement de volume, ou un repère de répétition, et l'entrer. Toutes les parties suivantes sont décalées pour laisser la place à la nouvelle partie. Dans cet exemple, dès que la partie 1 est entrée, l'ancienne partie 1 devient la nouvelle partie 2, l'ancienne partie 2 devient la nouvelle partie 3, et ainsi de suite.

### Attributs d'un morceau

Vous pouvez sélectionner trois attributs pour chaque morceau — le fait qu'un tempo initial est oui ou non attribué, si oui quel type de tempo initial, et un titre pour faciliter la sélection du morceau. Le tempo initial est utile, non seulement pour vous rappeler à quelle vitesse le morceau doit être joué, mais aussi si l'n'est pas posé, les Accelerandos et les Ritardandos sont cumulés à chaque

lecture du morceau, et donc la présence d'un tempo initial permet de toujours commencer le morceau à la bonne vitesse. Pour entrer ces attributs, sélectionnez JOB + 3, puis appuyez sur +1/YES à partir du menu Song principal:

### Tempo initial

La première option est Initial Tempo ON/OFF:

```
INIT.TEMPO ON
SNG.AT> 123
```

La touche +1/YES active le tempo initial (ON) et la touche -1/NO le désactive (OFF). Pour régler la valeur du tempo, passez à l'option suivante (JOB + 2):

```
INIT.TEMPO J=120
SNG.AT> 123
```

Réglez le tempo à l'aide des touches +1/YES et -1/NO.

### Titre d'un morceau

Vous accédez à cette option en actionnant JOB + 3:

```
SONG NAME ?
SNG.AT> 123
```

Répondez par +1/YES à cette question si vous désirez entrer un titre de morceau, et l'affichage indique:

```
NAME -> <
SNG.AT> 123
```

Vous pouvez entrer huit caractères, dont des lettres majuscules, des chiffres et certains signes de ponctuation. Entrez le nom en appuyant sur les touches numériques. Comme vous pouvez le voir sur le RX8, chaque touche numérique comporte dans sa partie inférieure trois lettres ou signes de ponctuation. Des pressions successives font apparaître d'abord le chiffre, puis les trois lettres dans l'ordre. Vous pouvez avancer ou reculer dans le nom à l'aide des touches +1/YES et -1/NO. Pour entrer le nom "YAMAHA I", la séquence de touches actionnées serait:

- 8 (deux fois pour afficher "Y")
- +1/YES
- 0 (deux fois pour afficher "A")
- +1/YES
- 4 (deux fois pour afficher "M")
- +1/YES
- 0 (deux fois pour afficher "A")
- +1/YES
- 2 (trois fois pour afficher "H")
- +1/YES
- 0 (deux fois pour afficher "A")
- +1/YES
- 8 (quatre fois pour afficher un espace)
- +1/YES
- 1 (une fois pour afficher "I")

Appuyez sur la touche SONG pour terminer cette option. Dorénavant, le titre du morceau sera affiché à chaque fois que vous le sélectionnez:

```
>YAMAHA 1<;J=132
SNG02W> 1234567
```

### Effacement d'un morceau

C'est facile. Il suffit d'appuyer sur JOB et 4 en même temps à partir du menu Song principal, puis d'appuyer sur +1/YES. L'appareil vous demande si vous êtes sûr. Appuyez sur +1/YES si vous l'êtes, sinon appuyez sur -1/NO, ce qui vous ramène au menu Song principal.

## Sauvegarde de votre travail

Le RX8 vous permet de mémoriser 20 morceaux et 100 motifs, ce qui est généralement suffisant pour une séance, car vous aurez sans doute envie de mémoriser des motifs et des morceaux pour référence ultérieure. Il y a trois manières de mémoriser avec le RX8: sur une cassette audio, sur une carte de mémoire, ou sur un autre instrument MIDI. Pour le moment, nous allons parler de la cassette. Les autres méthodes seront décrites dans le chapitre "Fonctions". Utilisez un magnétophone à cassette capable de la mémorisation de données (si vous devez utiliser un magnétophone hi-fi, assurez-vous que toutes les fonctions de contrôle de gain automatique et de réduction de bruit sont hors service), et raccordez le cordon de magnétophone fourni depuis la prise CASSETTE du RX8 (type DIN à 8 voies) comme suit:

Fil rouge (fiche de 3,5 mm) à MIC ou REC ou IN de votre magnétophone à cassette

Fil blanc (fiche de 3,5 mm) à EAR ou PLAY ou OUT de votre magnétophone à cassette

Le fil noir (fiche de 2,5 mm) n'est pas utilisé avec le RX8.

Pour accéder au mode cassette, appuyez sur la touche CARD/CAS. L'affichage indique:

```
Card Not Ready !
CARD.0 12345678
```

Que ce message ne vous inquiète pas — nous n'utilisons même pas de carte. Il suffit d'appuyer de nouveau sur CARD/CASS:

```
CASSETTE SAVE ?
CASS > 123
```

Vérifiez que la position de bande dans le magnétophone est correcte, commencez à enregistrer, puis appuyez sur +1/YES. L'affichage vous signifie que vous avez commencé à sauvegarder les données à l'intérieur du RX8 sur une bande. Cela devrait prendre environ 45 secondes. Lorsque cette opération est terminée, l'affichage indique rapidement "Complete!" avant de retourner au menu de cassette. Si vous vous rendez compte que vous vous êtes trompé de cassette, ou que les connexions sont incorrectes (ou que vous avez oublié de les faire), vous pouvez

interrompre l'opération de sauvegarde en appuyant sur la touche STOP/CONTINUE qui fait apparaître le message suivant:

```
Save Break !
CASS > 123
```

Les données mémorisées jusqu'à ce moment sur la bande seront évidemment incomplètes, et donc inutilisables. Servez-vous des touches JOB + 1 pour accéder de nouveau au menu de sauvegarde.

### Vérification

Il est bon de vérifier que les données sont correctement mémorisées sur la bande. Rebobinez la bande jusqu'au début de la sauvegarde et appuyez sur JOB et 2 en même temps sur le RX8:

```
CASSETTE VERIFY?
CASS > 123
```

Maintenant, commencez la lecture de la bande, et appuyez sur +1/YES sur le RX8:

```
Verifying Now
CASS > 123
```

Si les données inscrites sur la bande correspondent à celles enregistrées dans le RX8, un message apparaît brièvement et vous retournez au message "Cassette Verify". Si elles comportent une erreur (cassette incorrecte, jeu de données incorrect, ou mauvais fonctionnement de la cassette ou du magnétophone), le message "Verify Error!" apparaît. Dans ce cas, vérifiez les points suivants:

- Vous avez introduit la bonne cassette dans le magnétophone
- Vous n'avez changé aucune donnée dans le RX8 depuis l'enregistrement de la bande
- Le volume du magnétophone est réglé correctement (faites des essais pour découvrir le meilleur réglage)
- Si vous utilisez un magnétophone hi-fi, la réduction de bruit et le contrôle de gain automatique sont hors service
- Les têtes du magnétophone sont propres et démagnétisées

Généralement, tout se passe très bien. Vous pouvez à tout moment interrompre l'opération de vérification en appuyant sur la touche STOP/CONTINUE, exactement comme pour la sauvegarde.

### Accès aux données mémorisées

Il s'agit de l'opération de chargement "Load" (JOB et 3 en même temps à partir du menu de cassette).

```
CASSETTE LOAD ?
CASS > 123
```

Assurez-vous que vous avez introduit la bonne cassette au bon endroit, commencez la lecture de la bande, et enfoncez +1/YES sur le RX8. Si tout se passe bien, un message apparaît brièvement

à l'écran. En cas d'erreur, un message "Load Error!" s'affiche. Les erreurs sont dues aux mêmes problèmes que pour la vérification, donc vérifiez les mêmes choses. Vous pouvez interrompre l'opération de chargement à tout moment à l'aide de la touche STOP/CONTINUE, mais:

SI LA BANDE A COMMENCE A ENTRER DES DONNEES DANS LE RX8, L'ARRET DE LA BANDE OU DE L'OPERATION DE CHARGEMENT DONNE UN JEU DE DONNEES INCOMPLET, CE QUI A POUR EFFET D'EFFACER ENTIEREMENT LA MEMOIRE DU RX8.

Cet horrible avertissement mis à part, vous trouverez que les cassettes sont un moyen bon marché et relativement rapide de mémoriser des données du RX8.

## Pour garder la cadence

Jusqu'à présent, nous ne nous sommes préoccupés que de la synchronisation au sein du RX8. Mais si nous voulons nous en servir avec d'autres instruments, nous devons synchroniser le RX8 avec eux. Ceci peut être effectué à l'aide d'une bande ou de l'interface MIDI. Pour le moment, essayons l'interface MIDI (la bande sera expliquée dans les fonctions). Cela suppose que vous disposez d'un séquenceur, d'un appareil muni d'un séquenceur, ou d'un logiciel de séquenceur pouvant générer des signaux d'horloge MIDI (comme les YS200, B200, TQ5, et n'importe quel enregistreur de séquence de la série QX). Raccordez la sortie MIDI OUT du séquenceur à l'entrée MIDI IN du RX8. Maintenant, appuyez sur la touche SYNC/MIDI du RX8 jusqu'à l'apparition du message suivant:

```
CLOCK INTERNAL  
SYNC > |
```

Appuyez sur la touche +1/YES jusqu'à ce que la ligne supérieure indique "SYNC MIDI". Maintenant (après vous êtes assuré que l'horloge du séquenceur est réglée sur "Internal"), jouez une séquence préenregistrée sur le séquenceur et voyez comment le RX8 suit la cadence, même si le tempo est réglé sur le séquenceur.

Le RX8 ne fait pas que suivre la mesure, il peut aussi commencer au point correct même après le début du morceau (si le séquenceur transmet des données Song Position Pointer). Défilez le long du morceau sur votre séquenceur, et remarquez que le numéro de partie change lorsqu'un morceau est sélectionné sur le RX8.

### L'opération inverse

En raccordant l'entrée MIDI IN du séquenceur à la sortie MIDI OUT du RX8, vous pouvez contrôler le tempo du séquenceur depuis le RX8. Réglez la synchronisation du RX8 sur INTERNAL (touches SYNC/MIDI et +1/YES), et celle du séquenceur sur MIDI. Maintenant, commencez la lecture à partir du RX8. Le séquenceur se met à jouer avec le RX8 en copiant fidèlement tout effet d'accélération ou de ralentissement. Cela peut être particulièrement utile si votre séquenceur ne permet aucune modification de tempo dans un même morceau.

Bien entendu, vous pouvez faire beaucoup d'autres choses en

raccordant des séquenceurs et des boîtes à rythme. Certaines de ces fonctions (après tout, ceci est un manuel sur le RX8, non pas un traité général sur les systèmes MIDI) sont abordées dans la section "Fonctions" de ce mode d'emploi, mais vous devrez découvrir les autres à partir d'autres sources. Vous pouvez commencer par consulter un livre édité par Yamaha "What is MIDI?", mais vous trouverez de nombreux autres livres et publications sur le marché qui vous aideront à tirer tout le potentiel de votre système MIDI.



# FONCTIONS

## MODE PATTERN (MOTIF)

Un **motif** correspond à un motif rythmique court d'une longueur de 1/16 à 32/16 notes. En mode Pattern vous pouvez sélectionner, écrire, effacer et copier des motifs, et vérifier la quantité de mémoire utilisée pour les motifs. Appuyez sur la touche **PATTERN** et servez-vous des touches ◀ et ▶ pour déplacer le curseur et l'amener sur une des 8 opérations à sélectionner. Vous pouvez également appuyer sur une touche numérique tout en appuyant sur la touche **JOB** pour sélectionner directement l'opération désirée.

```
SELECT  PATTERN
PTN00 > 12345678
```

### OPERATIONS

- |                    |   |
|--------------------|---|
| 1 SELECT PATTERN   | Pour sélectionner un motif                              |
| 2 REALTIME WRITE?  | Pour écrire ou éditer un motif en temps réel            |
| 3 STEP WRITE?      | Pour écrire ou éditer un motif pas à pas                |
| 4 CLEAR PATTERN?   | Pour effacer un motif                                   |
| 5 DELETE SD 1 ?    | Pour effacer un seul timbre d'un motif                  |
| 6 COPY PTN** ?     | Pour copier un motif sur un autre motif                 |
| 7 CLEAR ALL PTNs ? | Pour effacer <b>tous</b> les motifs (100)               |
| 8 USED MEMORY??%   | Pour vérifier la quantité de mémoire de motifs utilisée |

Pour accéder aux opérations suivies d'un point d'interrogation "?", sélectionnez l'opération et appuyez sur la touche +1/YES. Certaines opérations présentent également des options auxquelles on accède à partir de l'opération en cours de la même manière que l'on accède aux opérations, c'est-à-dire en déplaçant le curseur à l'aide des touches ◀ et ▶, ou en appuyant sur la touche **JOB** et le numéro approprié en même temps.

### Lecture du motif sélectionné

A tout moment en cours de sélection d'une des opérations de mode Pattern (en fait avant d'avoir effectivement accédé à une opération en appuyant sur la touche +1/YES), vous pouvez appuyer sur la touche **START** pour entendre le motif actuellement sélectionné.

```
PLAY:  INT.clock
PTN00w :next **
```

Les astérisques indiquent qu'aucun motif suivant n'a été sélectionné. Utilisez les touches numériques ou les touches +1/YES

ou -1/NO pour sélectionner un autre motif à reproduire. A la fin de la lecture du motif, le motif suivant sélectionné commence. Par exemple, si le motif 00 est en cours de lecture et que vous sélectionnez le motif 09, l'affichage change comme suit:

```
PLAY:  INT.clock
PTN00w :next 09w
```

```
PLAY:  INT.clock
PTN09w :next **
```

Le "w" apparaissant après le numéro de motif 00-99 indique que le motif est écrit: c'est-à-dire qu'il contient déjà des données. Rien ne vous empêche de sélectionner un motif vide, mais vous n'obtiendrez qu'une lecture silencieuse! Appuyez sur la touche **STOP/CONT** pour arrêter la lecture du motif.

```
STOP:  INT.clock
PTN09w :next **
```

Si vous appuyez sur la touche **START**, la lecture commence au début du motif. Appuyez de nouveau sur la touche **STOP/CONT** pour reprendre la lecture du motif au point d'interruption.

### Opération 1: SELECT PATTERN

Pour sélectionner un motif, appuyez sur la touche **PATTERN** pour obtenir l'affichage suivant:

```
SELECT  PATTERN
PTN05w> 12345678
```

"w" indique que le motif contient déjà des données.

Sélectionnez un motif entre 00 et 99 à l'aide des touches numériques ou des touches +1/YES ou -1/NO.

## Opération 2: REALTIME WRITE

RECORD: INT.clock  
PTN11

Le mode Realtime Write (écriture en temps réel) vous permet de créer (ou modifier) un motif en actionnant les touches d'instrument en temps réel. Les sons sont enregistrés au rythme où vous les jouez. Il y a trois options: réglage de la longueur du motif, de la quantification, ou "précision", et réglage du niveau du battement du métronome.

Appuyez sur la touche PATTERN puis JOB + 2 pour obtenir l'affichage suivant:

```
REALTIME WRITE ?  
PTN11 > 12345678
```

Appuyez sur la touche +1/YES pour accéder au mode Realtime Write. A l'aide des touches ◀ et ▶ (ou JOB + 1), sélectionnez une des trois options.

### Option 1: Longueur

Si vous êtes en train d'écrire un nouveau motif, la longueur du motif doit être déterminée. La longueur peut varier entre 1 et 16 seizièmes de note (doubles croches). Un motif vide sera initialisé à 16/16. Servez-vous des touches +1/YES et -1/NO pour régler la longueur du motif.

Longueur du motif 1-32/16

```
LENGTH = 16/16  
REAL.W> 123
```

Vous ne pouvez modifier la longueur d'un motif déjà existant. Si vous essayez, un message d'erreur "! ALREADY SET !" s'affiche.

### Option 2: Quantification

La quantification détermine la précision de la correction de temps des notes que vous entrez.

Quantification 1/8, 1/16, 1/32, 1/12, 1/24, 1/48

```
QUANTIZE = 1/08  
REAL.W> 123
```

Par exemple, si vous réglez Quantize sur 1/8, toutes les notes que vous jouez sont corrigées sur la 1/8 de note (croche) la plus proche, quelle que soit l'incorrection de votre rythme original.

### Option 3: Niveau du métronome

Vous pouvez régler le volume du métronome entre 00 et 63.

00-63

```
CLICK LEVEL = 54  
REAL.W> 123
```

### Écriture en temps réel

Appuyez sur la touche START pour commencer l'écriture en temps réel.

Le métronome retentit à chaque quart de note (noire) en accentuant le premier battement de chaque mesure. Donnez des petits coups sur une touche d'instrument pour entrer des notes de ce timbre. Si vous actionnez une touche d'instrument tout en tenant enfoncée la touche ACCENT, PITCH, EFFECT ou REVERSE, la note est entrée avec la variation correspondante. Pour effacer un timbre déjà enregistré, enfoncez la touche BEAT CLEAR et la touche d'instrument appropriée sur le même temps que les notes à effacer. Lorsque vous êtes en mode Realtime Write, vous pouvez appuyer sur les touches VOICE EDIT, VOICE ASSIGN, MULTI ou TEMPO pour accéder aux options. Lorsque vous accédez à l'une de ces options, vous ne pouvez enregistrer de timbre en appuyant sur une touche d'instrument. Appuyez sur JOB + 0 pour revenir au mode Realtime Write.

### Écriture en temps réel par l'interface MIDI

En plus des touches d'instrument, ou au lieu de les utiliser, vous pouvez enregistrer en temps réel en jouant un instrument MIDI raccordé à la prise MIDI IN du RX8. Chaque note sera interprétée soit comme la lecture d'un timbre différent du RX8, soit comme la lecture du même timbre du RX8 avec une hauteur variant entre Do3 et Do5 (pour les détails, voir au mode NOTE ASSIGN). La vélocité (sensibilité) de la note entrant par l'interface MIDI détermine le volume de chaque note enregistrée sur le RX8 comme suit:

Valeur d'accent enregistrée = (vélocité MIDI/2) - 32

Par exemple si la note entrante a une vélocité de 64, elle sera enregistrée avec un niveau d'accent de 0.

### Fin de l'enregistrement en temps réel

Appuyez sur la touche STOP/CONT pour terminer l'enregistrement en temps réel. Vous êtes revenu à l'affichage du menu de mode Pattern.

## Opération 3: STEP WRITE

En mode Step Write (écriture pas à pas), vous pouvez créer ou éditer un motif pas à pas. Appuyez sur la touche PATTERN, puis JOB + 3 (ou sur les touches ◀ et ▶) pour obtenir l'affichage suivant:

```
STEP WRITE ?  
PTN00 > 12345678
```

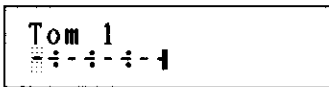
Appuyez sur la touche +1/YES pour accéder au mode Step Write.

```
LENGTH = 16/16  
STEP.W> 12
```

Vous pouvez maintenant appuyer sur la touche START pour commencer l'écriture pas à pas, ou régler les deux options de Step Write: Longueur et quantification (voir ci-dessous).

## Affichage de mode Step Write

Lorsque vous appuyez sur la touche START pour commencer l'écriture pas à pas, l'affichage apparaît comme suit:



L'affichage représente le motif divisé en pas, dont la longueur est déterminée par l'option Quantize. Lorsque vous tapez sur une touche d'instrument, le timbre qui lui est attribué est entré, et le curseur avance d'un pas. Servez-vous des touches ◀ et ▶ pour déplacer le curseur le long des pas sans entrer de timbre. Ainsi, pour entrer des quarts de note (noires) lorsque Quantize est réglé sur 1/16 (comme ci-dessus), vous ne devriez taper sur la touche d'instrument qu'une seule fois, puis appuyer trois fois sur la touche \* > pour aller au prochain quart de note (noire).

L'affichage Step Write utilise les caractères suivants:

- :: Repère de division tous les quarts de note (ce n'est qu'un indicateur pratique)
- l: Fin du motif
- : Un battement vide (pour l'instrument sélectionné)
- o: Un battement de l'instrument sélectionné
- \*: Un battement de l'instrument sélectionné, non-affichable

Si des notes ont déjà été entrées avec un certain réglage de quantification, il arrive que leur position ne puisse être affichée précisément avec un autre réglage. Par exemple, une note précédemment enregistrée sur 7/12 à la quantification 12/16 ne peut être affichée exactement à la quantification 16/16. C'est là qu'un \* est utilisé.

## Écriture pas à pas

Après l'accès au mode Step Write et l'action de la touche START pour commencer l'écriture, la procédure de base est la suivante:

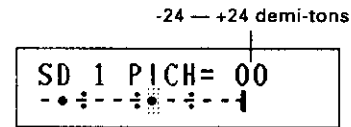
- Sélectionnez un instrument en appuyant sur une touche d'instrument. L'affichage change pour montrer toutes les notes de cet instrument déjà entrées.
- Entrez un battement en appuyant sur une touche d'instrument. Le curseur avance d'un battement.
- Entrez un silence en appuyant sur ▶ .
- Servez-vous des touches ◀ et ▶ pour les déplacements du curseur à l'intérieur du motif. (Si vous essayez d'aller au-delà du début ou de la fin d'un motif, vous obtenez un message d'erreur "Top!" ou "End!".)
- Vous pouvez sauter au début du motif en appuyant sur la touche START. Au fur et à mesure que vous progressez dans le motif, vous entendez tous les timbres.
- Si vous appuyez sur une touche d'instrument tout en tenant enfoncées les touches EFFECT, REVERSE, ACCENT ou PITCH (vous pouvez en actionner une seule ou toutes à la fois), le battement est enregistré avec la variation correspondante. (Ceci peut être édité plus tard.)

## Édition d'un motif

Pour effacer un battement, utilisez les touches ◀ ou ▶ pour amener le curseur sur le battement en question, enfoncez BEAT CLEAR et appuyez sur la touche d'instrument du timbre à

effacer.

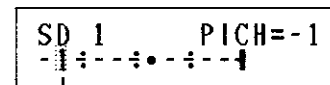
Chaque note ou chaque timbre d'un motif a son propre niveau d'accent (+/-63), réglage de position stéréo (+/-14), hauteur alternée (+/-24), effet (on/off), son inversé (on/off). Appuyez sur ACCENT, PAN (ACCENT + PITCH), PITCH, EFFECT ou REVERSE et servez-vous des touches +1/YES ou -1/NO pour modifier chaque type de réglage. (Voir remarques 1 et 2 ci-dessous.) L'exemple suivant illustre l'édition de la hauteur:



La valeur spécifiée ici sera ajoutée à la valeur de hauteur déterminée dans VOICE EDIT. N'importe lequel ou tous ces paramètres de chaque note de chaque timbre du motif peuvent être édités.

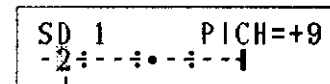
### Remarque 1:

Si vous avez spécifié Poly ON pour un timbre (voir Voice Edit), il est possible d'entrer deux notes d'un même timbre sur un seul battement. Chaque pression des touches ACCENT, PITCH, EFFECT, REVERSE ou PAN (touches ACCENT + PITCH) affiche alternativement les réglages pour les deux notes. Par exemple, si vous avez entré deux notes de SD 1 (à des hauteurs différentes) sur le même battement, une pression de PITCH affiche alternativement la hauteur de chaque note.



Première note Poly

Une pression sur PITCH affiche la seconde note, de façon à éditer sa hauteur:



Seconde note Poly

### Remarque 2:

Ces réglages note par note pour Accent, Pitch et Pan sont ajoutés aux réglages de Voice Edit pour le timbre. Le total du réglage de Voice Edit et du réglage pour chaque note ne doit pas dépasser la gamme autorisée dans Voice Edit. Par exemple, si la position stéréo de tel instrument est réglée sur 15 (extrême droite) dans Voice Edit, et vous donnez à une note un réglage Pan au-dessus de 0, cela n'aura aucun effet car la valeur maximale sera dépassée. Une marque "!" apparaîtra sur l'affichage après le réglage pour vous signifier que le réglage affiché dépasse le maximum (ou le minimum).



## Opération 6: COPY PATTERN

Cette opération vous permet de copier le motif actuellement sélectionné sur une autre mémoire de motif (00-99). Par exemple, pour réaliser un second motif légèrement différent, vous pouvez utiliser cette opération Copy Pattern, et éditer le nouveau motif copié. Appuyez sur la touche PATTERN, puis sur JOB + 6 pour obtenir l'affichage suivant:

```
COPY → PTN** ?
PTN00w> 12345678
```

Utilisez les touches numériques pour sélectionner la destination de la copie. Par exemple, si vous voulez copier le motif en cours sur la mémoire de motif 57, vous devez appuyer sur 5, puis sur 6 pour obtenir l'affichage suivant:

Copiez sur cette mémoire de motif

```
COPY → PTN57 ?
PTN00w> 12345678
```

Si le motif de destination sélectionné contient déjà des données, un "w" vous en informe (ex. "57w"). Si vous appuyez sur +1/YES, l'appareil vous demande si vous êtes sûr. Lorsque vous appuyez sur +1/YES, le motif en cours (00 dans cet exemple) est copié sur la mémoire du motif de destination (57 dans cet exemple). Toutes les données se trouvant auparavant sur la mémoire de motif 57 seront perdues.

## Opération 7: CLEAR ALL PATTERNS

Cette opération vous permet d'effacer toutes les mémoires de motif (00-99). Appuyez sur la touche PATTERN, puis sur JOB + 7 pour obtenir l'affichage suivant:

```
CLEAR ALL PTNs ?
PTN > 12345678
```

Pour effacer toutes les mémoires de motif, appuyez sur la touche +1/YES.

```
Sure? (yes/no)
PTN > 12345678
```

Si vous êtes sûr de vouloir effacer tous les motifs, appuyez de nouveau sur +1/YES (sinon, appuyez sur -1/NO).

## Opération 8: USED MEMORY

Appuyez sur PATTERN, puis sur JOB + 8 pour obtenir l'affichage suivant qui indique la quantité de mémoire de motif déjà utilisée (la mémoire du RX8 est divisée en mémoire de motifs et mémoire de morceaux).

```
USED MEMORY 089%
PTN > 12345678
```

## MODE SONG (MORCEAU)

Un **morceau** est une séquence de 1 à 999 **parties**. Chaque partie peut être constituée d'un des éléments suivants: un motif, une répétition de début ou de fin, une modification de tempo (accelerando ou ritardando) ou une modification de volume (augmentation ou diminution).

Partie N°	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017
Contenu	PTN 00	PTN 01	PTN 02		PTN 04	PTN 03	PTN 05	PTN 02	PTN 06	PTN 07	:   x02	Rit 02/04	Vol+ +02	PTN 10	PTN 11	PTN 12	PTN 14

```
>PIRATES.<;J=130
SNG00w> |234567
```

Pendant que vous êtes en train de sélectionner une de ces opérations de mode Song (c-à-d avant d'avoir accédé à une opération en appuyant sur +1/YES), vous pouvez à tout moment écouter le morceau en cours de sélection en appuyant sur START.

```
PLAY: >PIRATES.<
Part 001:PTN00w
```

Le morceau est joué du début à la fin, puis s'arrête. Pour interrompre la lecture avant la fin du morceau, appuyez sur la touche STOP/CONTINUE. Lorsque le morceau est arrêté, vous pouvez actionner n'importe quel commutateur de mode (PATTERN, SONG, CARD/CASS ou SYNC/MIDI) pour sortir et accéder à ce mode. Pendant que le morceau est arrêté, vous pouvez également utiliser les touches +1/YES ou -1/NO pour vous déplacer dans les parties, puis appuyer sur STOP/CONTINUE pour continuer la lecture à partir de la position en cours.

### OPERATIONS SONG

En mode Song, vous pouvez utiliser une des 7 opérations pour créer ou éditer un morceau. Appuyez sur la touche SONG, et utilisez les touches ◀ et ▶ pour déplacer le curseur et sélectionner une des 7 opérations. Vous pouvez également appuyer sur une touche numérique et la touche JOB en même temps pour accéder directement à l'opération désirée.

```
>PIRATES.<;J=130
SNG00w> |234567
```

### OPERATIONS

- |                   |   |
|-------------------|---|
| 1 SELECT SONG     | Pour sélectionner un morceau                              |
| 2 EDIT SONG ?     | Pour créer ou modifier un morceau                         |
| 3 SET ATTRIBUTE ? | Pour déterminer le titre et le tempo initial d'un morceau |
| 4 CLEAR SONG ?    | Pour effacer un morceau entier                            |
| 5 COPY SONG ?     | Pour copier un morceau sur un autre morceau               |

6 CLEAR ALL SONGS ? Pour effacer toutes les mémoires de morceaux

7 USED MEMORY Pour vérifier la quantité de mémoire utilisée

Pour accéder aux opérations suivies d'un point d'interrogation "?", sélectionnez l'opération et appuyez sur +1/YES. Certaines opérations présentent des options supplémentaires. Les options suivies d'un point d'interrogation "?" sont sélectionnées de la même manière.

### Opération 1: SELECT SONG

Appuyez sur la touche SONG pour obtenir l'affichage suivant:

```
Titre du morceau Tempo
>PIRATES.<;J=123
SNG00w> |234567
```

"w" indique que des données existent déjà.

Sélectionnez un morceau de 00 à 19 à l'aide des touches numériques. Si le morceau sélectionné contient déjà des données, le numéro du morceau est suivi d'un "w" sur l'affichage. Si un titre et un tempo ont déjà été attribués (voir opération 3, attribut), ils sont indiqués sur la ligne supérieure de l'affichage. Le titre est affiché entre ">" et "<", et le tempo est affiché comme "J=...".

### Opération 2: EDIT SONG

L'opération d'édition de morceau vous permet de créer ou de modifier un morceau. Appuyez sur la touche SONG, puis sur JOB + 1 pour obtenir l'affichage suivant:

```
EDIT SONG ?
SNG01w> |234567
```

Appuyez sur la touche +1/YES pour accéder au mode Edit Song. La partie supérieure gauche de l'écran indique le numéro de la partie (entre 001 et 999) que vous êtes en train d'éditer. Chaque partie contient un des 7 types de données suivants: un motif, un

repère de répétition (début ou fin), une modification de tempo (accelerando ou ritardando), ou une modification de volume (augmentation ou diminution).

Numéro de la partie    Contenu de la partie

```

PART001=PTN**
(PTN) [F] [A] Accel
    
```

Servez-vous de ◀ et ▶ pour sélectionner le contenu de la partie. Utilisez +1/YES ou -1/NO pour sélectionner un numéro de partie. Utilisez ◀ et ▶ pour changer l'affichage entre les “[ ]” clignotants sur la ligne inférieure de manière à spécifier les données pour cette partie. Vous pouvez dépasser le bord de l'affichage pour sélectionner d'autres types de données.

```

PART001= -00/00
(Rit) Vol+ Vol-
    
```

La plupart des types de données nécessitent d'entrer des données supplémentaires (numéro de motif, nombre de répétitions, etc.) à l'aide des touches numériques. Lorsque vous avez fait cela, ou lorsque vous appuyez sur +1/YES ou -1/NO pour sélectionner un autre numéro de partie, les données en cours de sélection (numéro de motif, repère de répétition, accelerando, etc.) sont écrites sur la partie, et le “[ ]” s'arrête de clignoter.

### Motif

Utilisez ◀ et ▶ pour sélectionner “PTN” et servez-vous des touches numériques pour entrer un numéro de motif entre 00 et 99. Si le motif contient des données, un “w” apparaît à côté du numéro de motif.

Numéro de motif entre 00 et 99

```

PART003=PTN01w
(PTN) [F] [A] Accel
    
```

### Repères de répétition

Servez-vous de ◀ et ▶ afin de sélectionner “:ll” pour commencer une section répétée. Ce repère indique le début de la répétition, qui est terminée par un repère de fin de répétition.

```

PART003= [F]
PTN [F] [A] Accel
    
```

Utilisez ◀ et ▶ pour sélectionner “:ll” et servez-vous des touches numériques pour entrer le nombre de répétitions (suivi de +1/YES). “01” répétition revient à jouer deux fois la section sélectionnée.

Nombre de répétitions entre 00 et 99

```

PART005= [F] x 01
PTN [F] [A] Accel
    
```

Lorsque l'appareil arrive à ce repère à la lecture, il revient au repère de répétition précédent et répète la section le nombre de

fois spécifié. En emboîtant des repères de répétition, vous pouvez répéter des sections à l'intérieur de sections.

### Modifications de tempo (accelerando et ritardando)

Utilisez les touches ◀ et ▶ pour sélectionner “Accel” ou “Rit”. Appuyez sur +1/YES ou -1/NO pour déplacer le curseur vers la gauche ou la droite, et servez-vous des touches numériques pour entrer une quantité (de modification de tempo (entre 00 et 99) et une durée de modification de tempo (entre 00 et 99 quarts de note)) correspondant au temps nécessaire pour passer au tempo suivant. Une **quantité** de modification de tempo de 00 correspond à aucun changement. Une **durée** de modification de tempo de 00 donne une modification de tempo instantanée. Lorsque la lecture arrive à un accelerando, le tempo en cours augmente comme spécifié.

Quantité de modification (14 battements par minute)  
Durée de modification (sur 50 quarts de notes)

```

PART007=+14/50
PTN [F] [A] (Accel)
    
```

Par exemple, si la lecture arrive à l'accelerando ci-dessus, le tempo augmente progressivement. 50 quarts de note plus loin, le tempo est plus rapide de 14 battements par minute par rapport au tempo original.

### Remarque:

Chaque accelerando (ou ritardando) d'un morceau affecte le tempo **en cours**. A l'opération 3 de mode Song, Set Attribute, vous pouvez poser un tempo initial pour le morceau, pour être sûr que le tempo commencera toujours au même tempo, et que les accelerando et ritardando ne s'accumuleront pas pour accélérer ou ralentir la lecture.

### Modifications de volume (Vol+ et Vol-)

Utilisez les touches ◀ et ▶ pour sélectionner “Vol+” ou “Vol-”, et servez-vous des touches numériques pour entrer la quantité de modification de volume. Lorsque la lecture arrive à ce repère, le volume général augmente immédiatement (ou diminue si “Vol-” a été choisi) de la quantité spécifiée.

Augmentation de volume de +25

```

PART019=Vol+25
Rit (Vol+) Vol-
    
```

### EDITION DES OPTIONS DE SONG

Vous disposez de quatre options pendant l'édition d'un morceau (si le morceau ne contient pas de données, vous ne pouvez pas accéder à ces options). Appuyez sur la touche JOB et utilisez les touches ◀ et ▶ pour sélectionner l'option (ou allez immédiatement à l'option désirée en appuyant sur JOB + 1 à 4).

```

SEARCH PART*** ?
S.EDIT> 1234
    
```

Pour abandonner une option et revenir à l'édition du morceau, appuyez sur la touche START. Pour abandonner une option et revenir au menu de mode Song, appuyez sur la touche STOP/CONTINUE.

### Option 1: SEARCH PART

Cette option vous permet de retrouver immédiatement une partie du morceau (au lieu d'enfoncer les touches +1/YES ou -1/NO pour vous déplacer au sein des parties 000 à 999).

Accédez à une partie existante entre 000 et 999.

```
SEARCH PART*** ?
S.EDIT> 1234
```

Servez-vous des touches numériques pour entrer un numéro de partie entre 000 et 999. Lorsque vous appuyez sur la touche +1/YES, vous accédez directement à cette partie. Si la partie spécifiée est au-delà de la fin du morceau, vous obtenez le message d'erreur "End of Song!".

### Option 2: COPY PART

Cette option vous permet de copier une ou plusieurs parties sur un autre point du morceau. Vous devez d'abord spécifier la destination en utilisant les touches numériques (la partie en cours est la destination par défaut).

Partie N°	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020
Motif N°	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Copie des parties 01 à la partie 10

Partie N°	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013	014	015	016	017	018	019	020
Motif N°	01	02	03	04	05	06	07	08	09	01	02	03	04	05	15	16	17	18	19	20

### Option 3: DELETE PART

Cette option vous permet d'effacer une partie indésirable d'un morceau (si vous vous trouvez à la fin d'un morceau, c'est-à-dire une partie vide, cette option n'est pas disponible).

Partie à effacer

```
DELETE PART023 ?
S.EDIT> 1234
```

L'affichage montre la partie que vous êtes en train d'éditer, mais vous pouvez choisir une autre partie à l'aide des touches numériques. Lorsque vous appuyez sur +1/YES, l'appareil vous demande si vous êtes sûr de vouloir effacer cette partie. Si vous en êtes sûr, appuyez de nouveau sur +1/YES (sinon, appuyez sur -1/NO). Les parties suivantes sont avancées pour remplir l'espace libre. Après l'effacement de la partie, vous revenez à l'affichage précédent, montrant la prochaine partie, et vous demandant si

Spécifiez la partie de destination.

```
COPY → PART025 ?
S.EDIT> 1234
```

Appuyez ensuite sur +1/YES pour obtenir l'affichage suivant:

```
from ***-*** ?
S.EDIT> 1234
```

Servez-vous des touches numériques pour spécifier les parties à copier. Par exemple, pour spécifier les mesures de 001 à 012, vous devez enfoncer "0", "0", "1", "0", "1", "2". Si vous faites une erreur, entrez les six chiffres de nouveau.

```
from 001-012 ?
S.EDIT> 1234
```

Si vous appuyez sur +1/YES, l'opération de copie de partie est exécutée, et vous sautez à la dernière partie de la destination de copie.

Par exemple, si vous appuyez sur +1/YES pour copier des parties comme indiqué sur l'affichage ci-dessus, le morceau est modifié comme suit:

vous voulez l'effacer (c'est pratique lorsque vous avez besoin d'effacer deux parties ou plus en succession). Vous pouvez appuyer de nouveau sur +1/YES pour effacer également la partie suivante.

### Option 4: INSERT PART

Cette option vous permet d'insérer une nouvelle partie entre deux parties existantes (si vous vous trouvez à la fin d'un morceau, c'est-à-dire une partie vide, cette option n'est pas disponible).

Partie à insérer

```
INSERT PART007 ?
S.EDIT> 1234
```

L'affichage montre initialement la partie sur laquelle vous êtes en train de travailler, mais vous pouvez modifier cela à l'aide des



touches numériques. Lorsque vous appuyez sur +1/YES, vous êtes ramené à l'opération Song Edit, prêt à spécifier les données pour la nouvelle partie insérée. (Voir opération 2 de mode Song, Song Edit.)

Utilisez ► pour sélectionner des données pour cette partie (voir Song Edit)

```

PART007=PTN**
(PTN)  #  # Accel
    
```

### Opération 3: SET ATTRIBUTE

L'opération de pose d'attributs vous permet de spécifier un titre et un tempo initial pour le morceau en cours. Appuyez sur SONG, puis sur JOB + 3 pour obtenir l'affichage suivant:

```

SET ATTRIBUTE ?
SNG02w> 1234567
    
```

Appuyez sur +1/YES pour accéder au mode Set Attribute, utilisez les touches ◀ et ▶ pour sélectionner une des trois options.

#### Option 1: INITIAL TEMPO ON/OFF

Le tempo initial que vous spécifiez à l'option 2 (voir la suite) peut être activé (ON: appuyez sur +1/YES) ou désactivé (OFF: appuyez sur -1/NO).

```

INIT.TEMPO OFF
SNG.AT> 123
    
```

#### Option 2: INITIAL TEMPO

Lorsque le tempo initial est activé (option 1), le tempo que vous posez ici sera toujours en vigueur au début de ce morceau. Utilisez les touches +1/YES et -1/NO pour poser un tempo initial entre 40 et 250 battements (quarts de note) par minute.

Entre 40 et 250 quarts de note (noires) par minute.

```

INIT.TEMPO J=121
SNG.AT> 123
    
```

Si le tempo initial est commuté sur OFF (option 1), le tempo au début de ce morceau sera le réglage de tempo en cours sur le RX8, qu'il soit posé initialement à l'aide du cadran TEMPO, ou modifié par des repères de tempo à l'intérieur du morceau. Si un tempo initial n'est pas utilisé, n'oubliez pas que si le morceau contient des accelerandos et/ou des ritardandos qui terminent le morceau à une vitesse différente du début, le tempo général du morceau sera modifié progressivement à chaque nouvelle lecture. Posez le tempo initial à l'aide des touches +1/YES et -1/NO.

#### Option 3: SONG NAME

Vous pouvez attribuer au morceau en cours un titre de huit caractères.

```

SONG NAME ?
SNG.AT> 123
    
```

Appuyez sur +1/YES pour obtenir l'affichage suivant:

Les touches numériques servent à entrer le caractère, les touches +1/YES et -1/NO déplacent le curseur.

```

NAME -> YAMAHA 1<
SNG.AT> 123
    
```

Vous disposez de quarante caractères, chiffres et symboles pour les titres de morceau de huit caractères. Chaque touche numérique a quatre caractères (le chiffre proprement dit et les trois caractères supplémentaires) imprimés sur la face avant de chaque touche, comme illustré ci-dessous. Appuyez de façon répétée sur les touches numériques pour faire apparaître les caractères dans l'ordre. Les touches +1/YES ou -1/NO servent à déplacer le curseur à gauche ou à droite.

A B C	D E F	G H I	J K L	M N O
[0]	[1]	[2]	[3]	[4]
P Q R	S T U	V W X	Y Z _	- . '
[5]	[6]	[7]	[8]	[9]

Le caractère "espace" est obtenu à la quatrième pression de la touche numérique 8. Pour annuler votre entrée et revenir au mode Song, appuyez sur STOP/CONT.

### Opération 4: CLEAR SONG

L'opération d'effacement de morceau vous permet d'effacer le morceau en cours. Appuyez sur la touche SONG, puis sur JOB + 4 pour obtenir l'affichage suivant:

```

CLEAR SONG ?
SNG02w> 1234567
    
```

Appuyez sur +1/YES pour effacer le morceau en cours. L'appareil vous demande si vous êtes sûr de vouloir effacer le morceau. Si vous appuyez de nouveau sur +1/YES, toutes les parties du morceau sont effacées de façon permanente. Si vous ne voulez pas effacer le morceau, appuyez sur -1/NO.

### Opération 5: COPY SONG

L'opération de copie de morceau vous permet de copier le morceau en cours sur une autre mémoire de morceau. Appuyez sur la touche SONG, puis sur JOB + 5 pour obtenir l'affichage suivant:

Copiez sur cette mémoire de morceau

```

COPY + SONG09w ?
SNG02w> 1234567
    
```

Vous copiez ce morceau en spécifiant la destination de copie (morceau de 00 à 19) à l'aide des touches numériques. Si la

mémoire de morceau sélectionnée pour la destination contient déjà des données, un "w" suit le numéro de morceau (comme sur l'affichage ci-dessus). Appuyez sur +1/YES. L'appareil vous demande alors si vous êtes sûr de vouloir copier le morceau. N'oubliez pas que les données se trouvant à l'origine sur la destination de copie seront perdues. Lorsque vous appuyez de nouveau sur +1/YES, les données du morceau (toutes les parties) sont copiées sur la mémoire de morceau spécifiée. Si vous ne voulez pas effectuer la copie, appuyez sur -1/NO. Le morceau copié garde les mêmes nom et tempo initial.

### **Opération 6: CLEAR ALL SONGS**

---

Cette opération vous permet d'effacer **toutes** les mémoires de morceau (morceaux de 00 à 19). Appuyez sur SONG, puis sur JOB + 6 pour obtenir l'affichage suivant:

```
CLEAR ALL SONGS?  
SNG > 1234567
```

Appuyez sur +1/YES. L'appareil vous demande alors si vous êtes sûr de vouloir effacer **toutes** les mémoires de morceau. Lorsque vous appuyez de nouveau sur +1/YES, toutes les mémoires de morceau (titres et tempos initiaux compris) sont effacées. Si vous ne voulez pas effacer, appuyez sur -1/NO.

### **Opération 7: USED MEMORY**

Appuyez sur la touche SONG, puis sur JOB + 7 pour obtenir l'affichage suivant indiquant la quantité de mémoire de morceau utilisée:

```
USED MEMORY 092%  
SNG > 1234567
```

L'affichage ci-dessus indique que vous avez utilisé 92 % de la mémoire de morceaux.

# MODE MIDI

Les réglages du mode MIDI déterminent la manière dont le RX8 répond aux messages reçus à MIDI IN, et comment il transmet les messages à partir de MIDI OUT. La touche SYNC/MIDI vous permet d'accéder alternativement au mode MIDI ou au mode SYNC (voir page 00). Appuyez sur SYNC/MIDI, et à l'aide des touches ◀ et ▶ amenez le curseur sur une des 7 opérations pour la sélectionner. Vous pouvez également appuyer sur une touche numérique de 1 à 7 tout en appuyant sur JOB pour accéder directement à l'opération désirée.

```
CH MESSAGE OFF
MIDI > 1234567
```

## OPERATIONS

- 1 CH MESSAGE ON/OFF Pour recevoir et transmettre ou ignorer les messages par canal
- 2 RECEIVE CH Pose/reçoit le canal
- 3 TRANS CH ASSIGN ? Pour poser un canal de transmission pour chaque timbre
- 4 NOTE ASSIGN ? Pour attribuer des timbres joués par l'interface MIDI
- 5 RECEIVE BULK ? Pour recevoir des données en masse de motif/morceau/ timbre
- 6 TRANSMIT BULK ? Pour transmettre des données en masse de motif/morceau/ timbre
- 7 ECHO BACK Pour retransmettre les messages entrant ou non

Pour accéder à une opération avec un point d'interrogation "?", sélectionnez-la et appuyez sur +1/YES.

### Opération 1: CHANNEL MESSAGE

Appuyez sur la touche SYNC/MIDI pour obtenir l'affichage suivant:

```
OFF/ON
CH MESSAGE OFF
MIDI > 1234567
```

Utilisez les touches YES/NO pour éteindre ou allumer la réception de message de canal. Pour jouer le RX8 à partir d'autres instruments par l'interface MIDI ou pour commander d'autres instruments MIDI depuis le RX8 (sur le canal MIDI spécifié à l'opération 2), la réception de message de canal doit être sur ON. Ce réglage n'a rien à voir avec la synchronisation. Le RX8 peut être synchronisé sur un instrument MIDI externe, que la réception de message de canal soit allumée ou non.

### Opération 2: RECEIVE CHANNEL

Cette opération sélectionne le canal MIDI (de 1 à 16) qui jouera les timbres du RX8. Appuyez sur SYNC/MIDI, puis sur JOB +

2 pour obtenir l'affichage suivant:

```
Canal de réception entre 1 et 16
RECEIVE CH = 01
MIDI > 1234567
```

Utilisez les touches +1/YES ou -1/NO pour sélectionner un canal de réception. Les notes MIDI de ce canal qui sont reçues à MIDI IN peuvent jouer des instruments RX8 (la réception de message de canal doit être allumée. Voir opération 1).

### Opération 3: TRANSMIT CHANNEL ASSIGN

A chaque timbre du RX8 peut être attribué un canal qui transmettra le message de note MIDI à chaque fois que le timbre de RX8 sera joué. (La réception de message de canal doit être sur ON. Voir opération 1.) Par exemple, la sortie MIDI OUT du RX8 peut être connectée à un autre programmeur de rythme ou un générateur de son pour déclencher des sons externes à partir des motifs rythmiques du RX8. Appuyez sur SYNC/MIDI, puis sur JOB + 3 pour obtenir l'affichage suivant:

```
TRANS CH ASSIGN?
MIDI > 1234567
```

Appuyez sur +1/YES pour obtenir l'affichage suivant:

```
ALL T.CH=**?
MIDI.T> 12
```

Il y a deux options à l'opération d'attribution de canal de transmission: All et Instrument. Utilisez les touches ◀ et ▶ (ou JOB + 1 ou 2) pour sélectionner l'option.

#### Option 1: ALL

Utilisez les touches numériques pour entrer un canal MIDI entre 01 et 16 sur lequel **tous** les timbres seront transmis.

Tous les timbres sont transmis sur le canal MIDI (entre 01 et 16)

```
ALL T.CH=**?
MIDI.T> 12
```

Après avoir entré un numéro de canal, appuyez sur la touche +1/YES pour terminer. Lorsqu'ils seront joués, **tous** les timbres du RX8 transmettront des messages de note on/off sur ce canal depuis la borne MIDI OUT. Chaque timbre transmet le numéro de note posé à l'opération 4, Note Assign.

#### Option 2: (timbres individuels)

Vous pouvez ici sélectionner un canal de transmission différent pour **chaque** timbre du RX8. Appuyez sur une touche d'instrument pour sélectionner un timbre, et utilisez les touches +1/YES ou -1/NO pour poser son canal de transmission.

Sélectionnez chaque timbre (appuyez sur une touche d'instrument) et posez son canal de transmission (+1/YES ou -1/NO).

```
SD 1  ▶ T.CH=02
MIDI.T> 12
```

Pour poser le canal de transmission d'un timbre qui n'est pas présentement attribué à une touche d'instrument, enfoncez et tenez la touche PITCH. La flèche de l'affichage change comme suit, et vous pouvez utiliser les touches +1/YES ou -1/NO pour sélectionner des timbres.

Sélectionnez un timbre à l'aide de +1/YES ou -1/NO.

```
BD 1  ◀ T.CH=02
MIDI.T> 12
```

Si après avoir posé le canal de transmission pour chaque timbre vous posez un canal de transmission à l'option 1 (ALL) et appuyez sur +1/YES pour confirmer, le réglage de canal de transmission du timbre individuel sera ignoré.

**Remarque:**

A chaque fois qu'un timbre du RX8 est joué, que ce soit en tapant sur une touche d'instrument ou en cours de lecture de motif ou de morceau, il transmet un message de note on/off (avec le numéro de note attribué à l'opération 4) depuis MIDI OUT. Si vous n'êtes pas en train d'utiliser l'un des timbres du RX8, vous pouvez utiliser VOICE ASSIGN pour fermer sa sortie stéréo de façon qu'elle ne produise aucun son mais qu'elle puisse être utilisée dans un motif et des messages de transmission de note on/off spécialement pour déclencher des appareils externes (synthétiseurs ou générateurs de son).

### Opération 4: NOTE ASSIGN

Les notes MIDI entrantes peuvent jouer des timbres du RX8 de deux manières: le numéro de note MIDI entrante détermine le timbre du RX8 à jouer (note de timbre) **ou bien** le numéro de note MIDI entrante actionne un timbre du RX8 spécifié à la hauteur correspondante (note de hauteur). Appuyez sur SYNC/MIDI, puis sur JOB + 4 pour obtenir l'affichage suivant:

```
NOTE ASSIGN  ?
MIDI > 1234567
```

Appuyez sur sur +1/YES pour obtenir l'affichage suivant:

```
NOTE = VOICE
MIDI.N> 123
```

Il y a deux options à l'opération d'attribution de note: sélection de note de hauteur/note de timbre, note de timbre/timbre de hauteur, et note de timbre d'initialisation. Remarquez que la fonction de l'option 2 dépend du choix que vous faites à l'option 1.

### Option 1: Note de hauteur/note de timbre

Vous devez décider si les notes MIDI entrantes joueront différents timbre du RX8 (note de timbre: Voice Note) ou le **même** timbre du RX8 avec différentes hauteurs (note de hauteur: Pitch Note). Servez-vous des touches +1/YES ou -1/NO pour sélectionner Pitch ou Voice.

Pitch (hauteur) ou Voice (timbre)

```
NOTE = VOICE
MIDI.N> 123
```

### Option 2: Note de timbre/Note de hauteur

Suivant la sélection faite à l'option 1, cette option vous permet de sélectionner soit un timbre **unique** à jouer à différentes hauteurs, soit une note à laquelle sera joué **chaque** timbre. Si vous avez sélectionné PITCH NOTE à l'option 1, les messages Note On reçus à la prise MIDI IN et concernant les hauteurs C3 à C5 produiront le timbre choisi sur une plage de deux octaves. La note C4 produira donc le timbre à sa hauteur originale, C5 une octave plus haut et C3 une octave plus haut. Les réglages de hauteur effectués en mode VOICE EDIT n'auront aucun effet sur ces hauteurs. Dans cette option, l'affichage est comme ci-dessous:

Pour choisir un autre timbre, utilisez les touches de l'instrument ou les touches +1/YES et -1/NO.

```
VOICE = Bass 1
MIDI.N> 123
```

Utilisez les touches de l'instrument ou les touches +1/YES et -1/NO pour choisir le timbre qui sera joué sur la plage de deux octaves via MIDI. Si vous sélectionnez VOICE au lieu de PITCH, l'affichage indiquera:

Timbre Note (numéro de note)

```
SD 1  ▶ E 2 (052)
MIDI.N> 123
```

Appuyez sur une touche d'instrument pour sélectionner un timbre, et utilisez les touches +1/YES ou -1/NO pour poser une note de timbre pour chaque timbre. Même si un timbre n'est pas présentement attribué à une touche d'instrument, vous pouvez poser sa note de timbre en appuyant et en tenant la touche PITCH. La flèche sur l'affichage change et vous pouvez utiliser les touches +1/YES ou -1/NO pour sélectionner des timbres.

Tenez PITCH enfoncée et sélectionnez un timbre à l'aide de +1/YES ou -1/NO.

```
BD 5  ◀ A 1 (045)
MIDI.N> 123
```

Le numéro de note de timbre que vous sélectionnez ici détermine la note MIDI à laquelle chaque timbre du RX8 répondra, et également le numéro de note MIDI transmis par chaque timbre depuis MIDI OUT. De cette façon, chacun des timbres du RX8 peut être joué indépendamment depuis un clavier MIDI.

### Option 3: Initialisation de notes de timbre

Cette option vous permet de poser tous les numéros de notes de timbre aux valeurs standard indiquées à la fin de ce manuel.

```
INIT VOICE NOTE?  
MIDI.N> 123
```

Appuyez sur +1/YES. L'appareil vous demande confirmation. Lorsque vous appuyez de nouveau sur +1/YES, tous les numéros de note de timbre seront posés comme indiqué dans le tableau à la fin de ce manuel (pour sortir sans initialiser les numéros de notes de timbre, appuyez sur -1/NO.)

### Opération 5: RECEIVE BULK

Cette opération de réception de données en masse permet au RX8 de recevoir des données depuis un autre RX8 (ou un appareil de stockage de données MIDI en masse) raccordé à MIDI IN. Appuyez sur SYNC/MIDI, puis sur JOB + 5 pour obtenir l'affichage suivant:

```
RECEIVE BULK ?  
MIDI > 1234567
```

Appuyez sur +1/YES pour obtenir l'affichage suivant:

```
with Set Up ?  
MIDI > 1234567
```

Le RX8 est maintenant prêt à recevoir des données en masse. Manipulez l'autre appareil (l'autre RX8 ou l'appareil de stockage de données MIDI en masse) pour le faire transmettre les données. Lorsque ces dernières commencent à arriver, l'affichage indique:

```
RECEIVE Ready  
MIDI > 1234567
```

Les données reçues sont constituées de données de motifs, morceaux (titre et tempo initial compris) et timbres (tous les réglages en mode Voice Edit).

```
Receiving  
MIDI > 1234567
```

Si des données qui ne sont pas adressées au RX8 arrivent, vous obtenez un message d'erreur "Different Type!". De telles données sont ignorées. Si les données entrantes ont été altérées, vous obtenez un message d'erreur "Receive Error!". Vérifiez les connexions MIDI et recommencez. Si une erreur de réception se produit, toutes les données dans le RX8 de réception sont réinitialisées.

### Opération 6: TRANSMIT BULK

L'opération de transmission de données en masse vous permet de sauvegarder des données de motifs, morceaux et timbres sur un

autre RX8 ou sur un appareil de stockage de données MIDI en masse (voir remarque). Appuyez sur SYNC/MIDI, puis sur JOB + 6 pour obtenir l'affichage suivant:

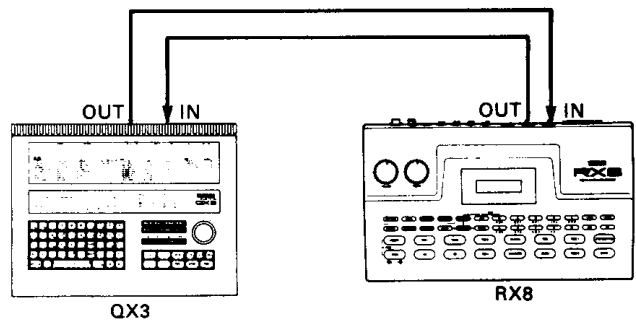
```
TRANSMIT BULK ?  
MIDI > 1234567
```

Lorsque vous appuyez sur +1/YES (ou lorsqu'un message de requête de vidage MIDI est reçu), la transmission commence, et l'affichage indique:

```
Transmitting  
MIDI > 1234567
```

#### Remarque:

Un appareil de stockage de données MIDI en masse tel que le MDF1 MIDI Data Filer ou l'enregistreur de séquence numérique QX3 (en mode d'enregistrement de données MIDI) peut servir à mémoriser de nombreuses compositions du RX8 sur une seule disquette bon marché.



Le QX3 peut servir à recevoir des données en masse depuis le RX8 et à les sauvegarder sur disque. Il est possible ensuite de retrouver les données et de les réintroduire dans le RX8.

### Opération 7: ECHO BACK

Si nécessaire, les messages reçus à l'entrée MIDI IN du RX8 peuvent être retransmis tels quels depuis la borne MIDI OUT, c'est-à-dire répétés, ou servant de borne MIDI combinant les données de MIDI IN avec les propres données OUT du RX8. Appuyez sur SYNC/MIDI, puis sur JOB + 6 pour obtenir l'affichage suivant:

```
OFF/ON  
ECHO BACK OFF  
MIDI > 1234567
```

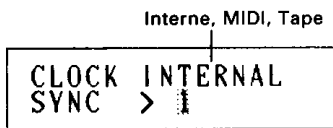
Appuyez sur +1/YES ou -1/NO pour activer/désactiver Echo Back (on/off). Cette fonction procure au RX8 une borne THRU efficace. Par exemple, si vous jouez sur le RX8 et un générateur de son depuis un séquenceur (ou un clavier) qui a une seule sortie MIDI OUT, vous activez Echo Back (on) sur le RX8 et effectuez les connexions suivantes:

- schéma; MIDI OUT d'un séquenceur (ou clavier) — MIDI IN du RX8,
- MIDI OUT du RX8 — Générateur de son

# MODE SYNC

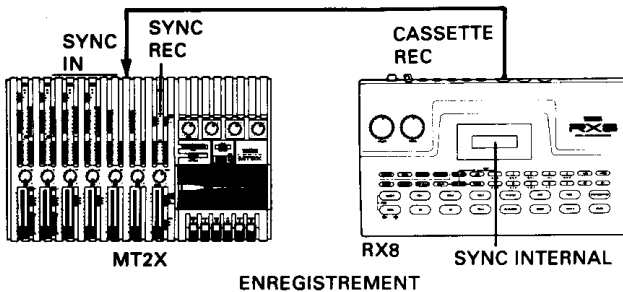
Les réglages du mode Sync déterminent comment le RX8 maintiendra le rythme lors de la lecture d'un motif ou d'un morceau. Ordinairement, le RX8 utilise sa propre horloge (horloge interne), mais il peut également être synchronisé sur un autre programmeur de rythme ou séquenceur (horloge MIDI), ou sur un signal de synchronisation FSK enregistré sur une bande multi-piste (horloge TAPE). Une pression sur SYNC/MIDI permet d'alterner entre le mode SYNC et le mode MIDI.

Il n'y a pas d'"opérations" en mode Sync, mais un seul affichage sur lequel vous sélectionnez synchronisation interne, MIDI ou bande (Internal/MIDI/Tape). Appuyez sur SYNC/MIDI pour obtenir l'affichage suivant, et utilisez les touches +1/YES ou -1/NO pour sélectionner le mode Sync.



**INTERNAL:** Le RX8 sera synchronisé sur sa propre horloge interne, et produira un signal de synchronisation MIDI (horloge de synchronisation F8h) à partir de MIDI OUT et un signal de synchronisation FSK (Frequency Shift Key: touche de décalage de fréquence) à partir de la connexion Cassette OUT. Si un autre programmeur de rythme ou séquenceur est raccordé à la sortie MIDI OUT du RX8 et réglé sur la synchronisation MIDI, il sera contrôlé par l'horloge du RX8.

Le signal de synchronisation FSK depuis la sortie CASSETTE peut être enregistré sur une piste d'une bande multi-piste. Le RX8 pourra ensuite être réglé sur synchronisation TAPE, et ce signal de synchronisation enregistré (par la connexion de Cassette IN du RX8) synchronisera le tempo du RX8 sur l'enregistrement de la bande.

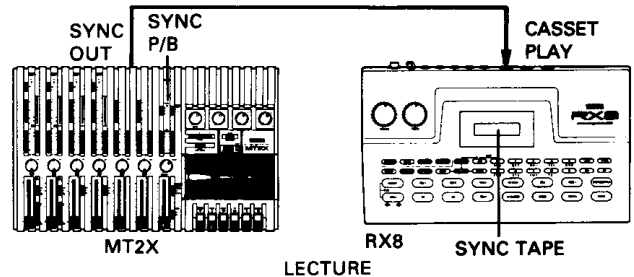


**MIDI:** Le RX8 suit le rythme des signaux de synchronisation MIDI (horloges de synchronisation F8h) reçus à MIDI IN, ce qui permet de contrôler le RX8 par l'horloge d'une autre boîte à rythme ou d'un séquenceur. Le RX8 répond aux messages de désignation de position de morceau. Cela signifie que si votre séquenceur produit ce type de message (les QX3 et QX5FD ont tous deux cette capacité), vous pouvez commencer en tout point du morceau, et le RX8 commencera également au bon endroit. Les signaux entrants de synchronisation MIDI seront répétés (echo back)

depuis MIDI OUT, et permettront de synchroniser d'autres appareils.

Lorsque la synchronisation MIDI est sélectionnée, la lecture d'un motif ou d'un morceau n'est pas possible à moins qu'un signal d'horloge MIDI soit reçu par le RX8, et un signal FSK ne sera pas envoyé depuis la sortie CASSETTE.

**TAPE:** Le RX8 suit le rythme des signaux de synchronisation FSK reçus à l'entrée CASSETTE. Cela permet de synchroniser le RX8 sur un enregistrement multi-piste contenant un signal de synchronisation multi-piste précédemment enregistré.



Lorsque la synchronisation TAPE est sélectionnée, le RX8 ne produit aucun signal de synchronisation aux sorties MIDI OUT et CASSETTE OUT.

## MODE CASSETTE

Le mode cassette vous permet de sauvegarder et charger des données du RX8 sur une cassette. La touche CARD/CASS est à double fonction. Chaque pression vous permet d'accéder alternativement au mode Card ou Cassette. Appuyez sur CARD/CASS jusqu'à apparition de l'affichage suivant:

```
CASSETTE SAVE ?
CASS > 123
```

et servez-vous des touches ◀ et ▶ pour déplacer le curseur et sélectionner une des trois opérations. Vous pouvez également appuyer sur une touche numérique de 1 à 3 tout en tenant JOB enfoncée pour accéder directement à l'opération désirée.

### OPERATIONS

- |                   |   |
|-------------------|---|
| 1 CASSETTE SAVE   | Pour sauvegarder des données du RX8 sur une cassette    |
| 2 CASSETTE VERIFY | Pour vérifier que des données ont bien été sauvegardées |
| 3 CASSETTE LOAD   | Pour charger des données d'une cassette sur le RX8      |

Les données suivantes sont sauvegardées et chargées en mode Cassette:

- Données de motif
- Données de morceau (titre du morceau et tempo initial compris)
- Données de timbre (tous les réglages du mode Voice Edit)
- Données de système (tous les réglages des modes Voice Assign, Muli Key Assign, MIDI)

Il n'est pas possible de sauvegarder ou de charger des données individuelles sur une cassette.

### Connexion d'un magnétocassette

Pour sauvegarder et charger des données du RX8 sur une cassette, le câble spécial fourni avec le RX8 doit être utilisé pour raccorder un magnétocassette comme dans la section **Connexions**. Si possible, servez-vous d'un magnétocassette prévu pour le stockage de données d'ordinateur personnel.

### Opération 1: CASSETTE SAVE

L'opération Cassette Save vous permet de sauvegarder des données du RX8 sur cassette. A partir de l'affichage suivant:

```
CASSETTE SAVE ?
CASS > 123
```

assurez-vous que le magnétocassette est correctement raccordé, et commencez l'enregistrement. Appuyez ensuite sur +1/YES, et le RX8 commence à transmettre des données depuis la sortie Cassette.

```
Saving Now
CASS > 123
```

Lorsque toutes les données sont sauvegardées sur une cassette, l'affichage indique brièvement "Complete" et revient à l'affichage de "CASSETTE SAVE?"

#### Remarque:

Vous pouvez abandonner l'opération Cassette Save en appuyant sur STOP/CONTINUEZ. L'affichage indique:

```
Save Break !
CASS > 123
```

Faites disparaître le message en appuyant sur ◀ ou ▶ ou sur n'importe quelle touche de mode principal (PATTERN, SONG, CARD/CASS ou MIDI/SYNC). Bien entendu, si vous abandonnez l'opération Cassette Save en cours de route, les données enregistrées sur la cassette sont incomplètes, et donc inutilisables.

### Opération 2: CASSETTE VERIFY

L'opération Cassette Verify vous permet de vérifier si les données enregistrées sur la cassette sont les mêmes que les données se trouvant dans la mémoire du RX8. Nous vous recommandons de procéder à cette vérification après chaque opération de sauvegarde. Appuyez sur JOB + 2 pour obtenir l'affichage suivant:

```
CASSETTE VERIFY?
CASS > 123
```

Appuyez sur +1/YES pour commencer la vérification.

```
Verifying Now
CASS > 123
```

Le RX8 attend que les données arrivent de la cassette. Rebobinez la cassette jusqu'au début des données et commencez la lecture. Si les données enregistrées sur la cassette correspondent à celles du RX8, vous êtes ramené à l'affichage de "CASSETTE VERIFY?". Si les données de la cassette ne correspondent pas à celles du RX8, vous obtenez un message d'erreur "Verify Error!" Appuyez sur ◀ ou ▶ ou sur une touche de mode principal pour effacer le message d'erreur. Etant donné que les données n'ont pas été sauvegardées correctement sur la cassette, vous devriez vérifier l'installation, et essayer de nouveau. Vérifiez les causes possibles dans la section **Apprentissage**.

**Remarque:**

Vous pouvez abandonner l'opération Cassette Verify en appuyant sur STOP/CONT (22). L'affichage indique:

```
Verify Break !  
CASS > 123
```

### **Opération 3: CASSETTE LOAD**

L'opération Cassette Load vous permet de charger des données du RX8 depuis une cassette dans la mémoire du RX8. Les données provenant de la cassette remplacent toutes les données se trouvant dans la mémoire du RX8. Appuyez sur JOB + 3 pour obtenir l'affichage suivant:

```
CASSETTE LOAD ?  
CASS > 123
```

Lorsque vous appuyez sur +1/YES, le RX8 commence à attendre l'arrivée des données par l'entrée CASSETTE.

```
Loading Now  
CASS > 123
```

Lorsque toutes les données sont bien reçues, vous êtes ramené à l'affichage de "CASSETTE LOAD?".

Une message d'erreur "Load Error!" indique que les données lues depuis la cassette dans la mémoire du RX8 sont inutilisables. Toute la mémoire du RX8 a été initialisée, et ne contient aucune de vos données. Vérifiez votre installation et essayez de nouveau.

**Remarque:**

Vous pouvez abandonner l'opération Cassette Load en appuyant sur STOP/CONTINUE. L'affichage indique:

```
Load Break !  
CASS > 123
```

Si vous appuyez sur STOP/CONTINUE, vous obtenez un message d'erreur "Data Destroyed!", signifiant que les données n'ont pas été lues correctement. Etant donné que les données déjà lues dans la mémoire du RX8 sont inutilisables, toute la mémoire du RX8 a été initialisée.



# MODE CARD

Le mode Card vous permet de sauvegarder et charger des données du RX8 sur une carte de mémoire. Utilisez une Yamaha MCD32 vendue séparément. Consultez également la Remarque 2, ci-dessous. La touche CARD/CASS est à double fonction. Chaque pression vous fait accéder alternativement au mode CARD ou CASSETTE.

Appuyez sur CARD/CASS pour obtenir l'affichage suivant:

```
SELECT BANK 0
CARD.0> 12345678
```

et servez-vous des touches ◀ et ▶ pour déplacer le curseur et sélectionner une des 8 opérations. Vous pouvez également appuyer sur une touche numérique de 1 à 8 tout en tenant JOB enfoncée pour accéder directement à l'opération désirée.

```
SELECT BANK 0
CARD.0> 12345678
```

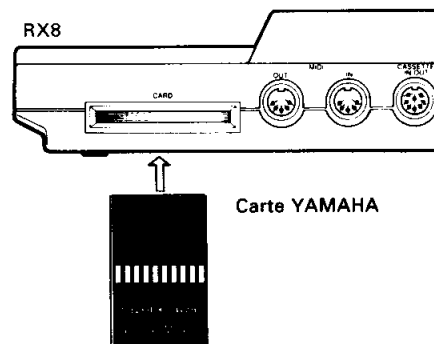
## OPERATIONS

- |                   |  |
|-------------------|--|
| 1 SELECT BANK     | Pour sélectionner une banque de carte                      |
| 2 SAVE ALL        | Pour sauvegarder toutes les données du RX8 sur une carte   |
| 3 COMPARE ALL     | Pour comparer les données internes du RX8 avec la carte    |
| 4 LAOD ALL        | Pour charger toutes les données de la carte sur le RX8     |
| 5 SAVE PATTERN    | Pour sauvegarder uniquement les motifs du RX8 sur la carte |
| 6 COMPARE PATTERN | Pour comparer les motifs internes du RX8 avec la carte     |
| 7 LOAD PATTERN    | Pour charger uniquement des motifs de la carte sur la RX8  |
| 8 FORMAT BANK     | Pour préparer une carte avant utilisation avec le RX8      |

Les opérations 2, 3 et 4 (sauvegarder/comparer/verifier "TOUT") sauvegardent et chargent les éléments suivants:

- Toutes les données, avec la possibilité de charger ou non les données de "système".
- Données de motifs
- Données de morceaux (titre et tempo initial compris)
- Données de timbres (tous les réglages du mode Voice Edit)
- Données de système (tous les réglages des modes Voice Assign, Multi Key Assign, MIDI).

Les opérations 5, 6 et 7 (sauvegarder/comparer/verifier "PATTERN") vous permettent de sauvegarder et charger des motifs individuels. Avant d'accéder à ce mode, vérifiez qu'une carte de mémoire MCD32 est insérée dans la fente de carte sur le panneau arrière comme indiqué sur le schéma suivant.



### Remarque 1:

Lorsque vous exécutez la plupart des opérations de sauvegarde/chargement en mode Card, un affichage du type suivant apparaît:

```
Sure? (yes/no)
CARD.2> 12345678
```

et l'appareil vous demande de confirmer par +1/YES, ou d'abandonner l'opération en appuyant sur -1/NO. Etant donné que toutes les opérations de sauvegarde/chargement risquent d'écrire en effaçant les données existantes (que ce soit dans la mémoire du RX8 ou la mémoire de la carte), c'est votre dernière chance de vérifier ce que vous êtes en train de faire. Lorsque vous appuyez sur +1/YES pour exécuter l'opération, l'affichage indique brièvement "Executing Now" et vous êtes ramené à l'affichage du menu.

### Remarque 2:

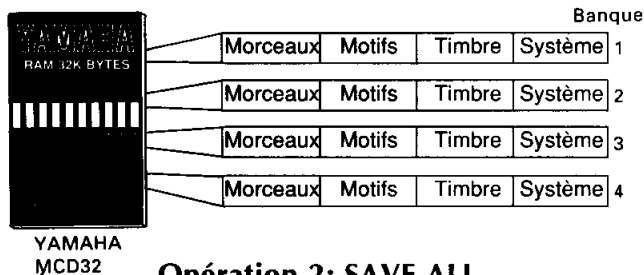
La carte de mémoire Yamaha MCD32 est également utilisée par d'autres appareils que le RX8. Il est théoriquement possible qu'une seule carte contienne des données de plus d'un appareil (dans des banques séparées), mais nous vous recommandons d'utiliser des cartes de mémoire différentes pour chaque appareil car la structure des banques de mémoire utilisées par chaque appareil peut être différente. Le RX8 utilise des cartes RAM de 32 K-octets de mémoire. Même si une carte de mémoire a une plus grande capacité de mémoire, le RX8 n'en utilisera que 32 K-octets.

## Opération 1: SELECT BANK

Une carte de mémoire peut contenir 4 jeux complets et indépendants de données du RX8. L'opération Select Bank vous permet de choisir la banque que vous utiliserez. A partir de l'affichage suivant:

```
SELECT BANK 2
CARD.2> 12345678
```

Utilisez +1/YES ou -1/NO ou les touches numériques pour sélectionner une banque de carte entre 0 et 3. Chaque banque peut mémoriser tout le contenu de la mémoire du RX8. Remarquez que la ligne inférieure de l'affichage indique la banque de carte sélectionnée dans toutes les opérations du mode Card.



## Opération 2: SAVE ALL

L'opération Save All mémorise tout le contenu de la mémoire du RX8 sur la banque sélectionnée d'une carte. Appuyez sur JOB + 2 pour obtenir l'affichage suivant:

```
SAVE ALL ?
CARD.2> 12345678
```

Appuyez sur +1/YES pour obtenir l'affichage suivant:

```
with Set Up ?
CARD.2> 12345678
```

Si vous appuyez sur +1/YES, les données de système (Set Up: réglage des modes Voice Assign, Multi Key Assign et MIDI) seront sauvegardées sur la carte en même temps que les données de motifs, de morceaux et de timbres. Si vous appuyez sur -1/NO, seules les données de motifs, de morceaux et de timbres seront sauvegardés sur la carte. L'appareil vous demande ensuite si vous êtes sûr de vouloir sauvegarder les données sur la carte. N'oubliez pas qu'elles remplaceraient toutes les autres données se trouvant auparavant sur cette banque de la carte. Lorsque l'appareil vous demande donc de confirmer l'opération, appuyez sur +1/YES pour exécuter, ou -1/NO pour abandonner l'opération.

## Opération 3: COMPARE ALL

L'opération Compare All vous permet de comparer les données dans la mémoire du RX8 avec les données se trouvant sur la banque de carte sélectionnée. Il est bon de procéder à cette opération après Save All (opération 2) pour vous assurer que les

données ont été correctement sauvegardées sur la carte. Appuyez sur JOB + 3 pour obtenir l'affichage suivant:

```
COMPARE ALL ?
CARD.2> 12345678
```

Appuyez sur +1/YES pour obtenir l'affichage suivant:

```
with Set Up ?
CARD.2> 12345678
```

Si vous avez sauvegardé avec les données de système (Set Up), appuyez sur +1/YES. Si vous avez sauvegardé sans les données de système (Set Up), appuyez sur -1/NO. L'affichage indique brièvement "Executing Now" et revient au menu d'opérations. Si les données de la carte ne correspondent pas à celles de la mémoire du RX8, vous obtenez un message d'erreur "Verify Error!".

## Opération 4: LOAD ALL

L'opération Load All permet de charger tout le contenu de la banque de carte sélectionnée dans la mémoire du RX8 (toutes les données se trouvant dans la mémoire du RX8 seront perdues). Appuyez sur JOB + 4 pour obtenir l'affichage suivant:

```
LOAD ALL ?
CARD.2> 12345678
```

Lorsque vous appuyez sur +1/YES, l'appareil vous demande si vous voulez sauvegarder également les données de système (Set Up).

```
with Set Up ?
CARD.2> 12345678
```

Si vous appuyez sur +1/YES, les données de motifs, de morceaux et de système (réglage des modes Voice Assign, Multi Key Assign et MIDI) seront chargées de la carte sur la mémoire du RX8, et les réglages de système précédents RX8 seront perdus. Si vous appuyez sur -1/NO, seules les données de motifs, de morceaux et de timbres seront chargées.

Lorsque l'appareil vous demande donc de confirmer l'opération, appuyez sur +1/YES pour exécuter, ou -1/NO pour abandonner l'opération.

## Opération 5: SAVE PATTERN

L'opération Save Pattern vous permet de sauvegarder des motifs individuels de la mémoire du RX8 sur des emplacement de mémoire individuels d'une carte de mémoire. L'opération Save Pattern et les opérations affiliées Compare Pattern et Load Pattern vous permettent d'établir une collection de vos motifs favoris sur une carte de mémoire. Avant d'accéder à cette opération, vous devez d'abord sélectionner le motif de la mémoire du RX8 que vous voulez copier. Appuyez sur PAT-

**TERN et sélectionnez un motif.** (Pour les détails, voir Mode PATTERN opération 1, Select Pattern.) Appuyez ensuite sur CARD, puis sur JOB + 5 pour obtenir l'affichage suivant:

Motif en cours de sélection sur la RX8 (source)

```
SAVE PTN02w+** ?  
CARD.2> 12345678
```

Chaque banque d'une carte de mémoire a la même capacité de mémoire que le RX8 même. Vous pouvez sauvegarder n'importe quelle mémoire de motif du RX8 (00-99) sur n'importe quelle mémoire de motif de la carte (00-99). Servez-vous des touches numériques pour sélectionner la destination de la copie.

Motif de mémoire de carte (destination)

```
SAVE PTN02w+10w?  
CARD.2> 12345678
```

Si la mémoire de destination sélectionnée n'est pas vide, un "w" vous indique qu'elle contient déjà des données. (N'oubliez pas de vérifier que vous n'êtes pas en train d'écrire sur un motif que vous voulez vraiment garder.) Dans l'exemple ci-dessus, le motif 10 dans la carte de mémoire contient déjà un motif, et si un motif différent est sauvegardé sur cet emplacement de la carte, les données originales seront perdues.

Appuyez sur +1/YES pour exécuter. L'appareil vous demande ensuite si vous êtes sûr de vouloir sauvegarder les données sur la carte. N'oubliez pas qu'elles remplaceront toutes les autres données se trouvant auparavant sur cette banque de la carte. Lorsque l'appareil vous demande de confirmer l'opération, appuyez sur +1/YES pour exécuter, ou -1/NO pour abandonner l'opération.

## Opération 6: COMPARE PATTERN

Après la sauvegarde d'un motif unique sur une carte de mémoire, il est bon d'utiliser cette opération Compare Pattern pour vérifier s'il a été sauvegardé correctement. Appuyez sur JOB + 6 pour obtenir l'affichage suivant:

Motif du RX8 en cours de sélection (source)

```
CMPR PTN02w=** ?  
CARD.2> 12345678
```

Le motif en cours de sélection est indiqué à gauche du signe "=". (Si vous venez d'arriver de l'opération 5 Save Pattern, c'est le motif que vous venez de sauvegarder.) Servez-vous des touches numériques pour spécifier un motif de la mémoire de carte (de 00 à 99) pour comparer.

Comparer avec le motif de la carte

```
CMPR PTN02w=10w?  
CARD.2> 12345678
```

Appuyez sur +1/YES pour exécuter l'opération de comparaison. Si les deux motifs sont les mêmes, vous êtes ramené à l'affichage de menu de la carte. Sinon, vous obtenez un des messages d'erreur dont vous trouverez la liste à la fin de cette section.

## Opération 7: LOAD PATTERN

L'opération Load Pattern vous permet de charger un motif unique de la carte de mémoire sur la mémoire du RX8. Avant d'accéder à cette opération, vous devez d'abord sélectionner le motif de la mémoire du RX8 sur lequel vous allez copier le motif de la carte. Appuyez sur PATTERN et sélectionnez un motif (pour les détails, voir mode Pattern, opération 1: Select Pattern). Appuyez ensuite sur CARD/CASS, puis sur JOB + 5 pour obtenir l'affichage suivant:

Motif du RX8 en cours de sélection (destination)

```
LOAD PTN12w+** ?  
CARD.2> 12345678
```

Servez-vous des touches numériques pour choisir une mémoire de motif de la carte entre 00 et 99.

Mémoire de motif de la carte (source)

```
LOAD PTN12w+10w?  
CARD.2> 12345678
```

Pour charger le motif sélectionné de la carte sur la mémoire du RX8, appuyez sur +1/YES. Enfoncez ensuite la touche +1/YES si vous êtes certain de devoir effectuer la copie.

## Opération 8: FORMAT BANK

Le RX8 mémorise quatre jeux complets et indépendants de données sur une seule carte de mémoire Yamaha MCD32 en divisant la carte en quatre **banques**. Avant de pouvoir utiliser une carte de mémoire pour mémoriser des données du RX8, elle doit être **formatée** pour accepter les données du RX8. Chaque banque doit être formatée séparément. Lorsqu'une banque de carte est formatée, elle reçoit les mêmes données que l'état initial du RX8, c'est-à-dire que cette opération efface toutes les données se trouvant précédemment sur la carte. Avant d'accéder à cette opération, effectuez l'opération 1 pour sélectionner la banque que vous voulez formater. Appuyez ensuite sur JOB + 8 pour obtenir l'affichage suivant:

```
FORMAT BANK ?  
CARD.2> 12345678
```

Appuyez sur +1/YES pour formater la banque sélectionnée de la carte. Lorsque l'appareil vous demande de confirmer l'opération de format appuyez sur +1/YES pour exécuter (ceci efface toutes les données se trouvant précédemment sur cette banque), ou -1/NO pour abandonner l'opération sans formater.

# VOICE EDIT

Voice Edit (édition de timbre) est une "sous-fonction" pouvant être accédée au sein de n'importe quel mode principal pour modifier le son de chacun des 43 timbres du RX8 indépendamment. Par exemple, vous pouvez appuyer sur VOICE EDIT en cours d'enregistrement, modifier les réglages des timbres, et appuyer sur JOB + 0 pour revenir au point où vous étiez.

Appuyez sur VOICE EDIT et servez-vous des touches ◀ et ▶ pour déplacer le curseur et sélectionner une des 6 opérations. Vous pouvez également appuyer sur une touche numérique de 1 à 6 tout en appuyant sur JOB pour accéder directement à l'opération désirée. Pour revenir au mode d'où vous venez, appuyez sur JOB + 0.

```
>VOICE LEVEL =55
BD 1 > 123456
```

## OPERATIONS

- 1 LEVEL, ACCENT LEVEL Pour poser les niveaux normaux et accentués
- 2 PAN Pour régler la position stéréo
- 3 PITCH, PITCH SHIFT Pour régler la hauteur normale et décalée
- 4 POLY Pour activer/désactiver la polyphonie (ON/OFF)
- 5 DETUNE Pour donner une certaine quantité de désaccord (pour l'effet)
- 6 STEREO EXPAND Pour activer/désactiver l'expansion stéréo (ON/OFF) (pour l'effet)

Chaque timbre a ses propres réglages de Voice Edit. Vous pouvez à tout moment en mode Voice Edit appuyer sur une touche d'instrument pour sélectionner un timbre et effectuer des réglages en accédant aux 6 opérations suivantes.

### Opération 1: VOICE LEVEL

Cette opération permet de régler le niveau (volume) du timbre (et également le niveau produit lorsque le timbre est joué tout en appuyant sur ACCENT). Appuyez sur VOICE EDIT pour obtenir l'affichage suivant:

Niveau entre 00 et 63

```
>VOICE LEVEL =55
BD 1 > 123456
```

Servez-vous des touches +1/YES ou -1/NO pour régler le niveau (de 00 à 63). Ce niveau s'applique à toutes les sorties: Stereo, Phones, et les deux sorties individuelles. Appuyez sur la touche ACCENT pour régler le changement de niveau du timbre lorsqu'il est joué avec la touche ACCENT enfoncée.

Accent de -63 à +63

```
>ACC.LEVEL =+10!
BD 1 > 123456
```

Utilisez les touches +1/YES ou -1/NO pour régler un niveau d'accent pour le timbre sélectionné. La somme du niveau d'accent et du niveau du timbre ne doit pas dépasser les limites de niveau de timbre (entre 00 et 63). Si la somme des niveaux de timbre excède le niveau de timbre maximal de 63 ou descend en-deça du niveau minimal de 00, un "!" est affiché après le niveau d'accent.

### Opération 2: PAN

Cette opération règle la position stéréo (Pan) du timbre lorsqu'il est envoyé aux sorties stéréo et PHONES. Appuyez sur VOICE EDIT, puis sur JOB + 2 pour obtenir l'affichage suivant:

Position stéréo entre 01 et 15

```
>PAN(L.....R)=07
BD 1 > 123456
```

Utilisez les touches +1/YES ou -1/NO pour poser une position stéréo de 1 (extrême gauche) à 15 (extrême droite) en passant par 8 (centre) pour le timbre sélectionné. Si le timbre est envoyé par une sortie individuelle, ce réglage n'a aucun effet.

### Opération 3: PITCH

Cette opération sert à régler la hauteur (Pitch) du timbre (ainsi que la hauteur lorsque le timbre est joué tout en appuyant sur PITCH). Appuyez sur VOICE EDIT, puis sur JOB + 3 pour obtenir l'affichage suivant:

De -2400 à +2400 centièmes

```
>PITCH=+0800CENT
BD 1 > 123456
```

Utilisez les touches +1/YES ou -1/NO pour régler une hauteur entre -2400 et +2400 par incréments de 10 centièmes pour le timbre sélectionné. Appuyez sur le commutateur PITCH pour définir la variation de hauteur appliquée à ce timbre lorsqu'il est joué tout en appuyant sur PITCH.

De -12 à +12 demi-tons

```
>PICH SHIFT=+08!  
BD 1 > 123456
```

Utilisez les touches +1/YES ou -1/NO pour définir un décalage de hauteur (Pitch Shift) entre -12 et +12 demi-tons pour le timbre sélectionné. Par exemple à l'affichage précédent, +8 demi-tons (800 centièmes) ont été ajoutés à la hauteur de la grosse caisse 1 lorsqu'elle est jouée avec la touche PITCH enfoncée. La somme de la hauteur et du décalage de hauteur est limitée à une octave (1200 centièmes) vers le haut ou le bas par rapport à la hauteur originale. Si la hauteur définie ici excède le maximum ou le minimum, un "!" est affiché après le niveau de Pitch Shift.

#### Opération 4: POLY

Le réglage POLY ON vous permet de produire simultanément deux notes du même timbre. Par exemple, comme nous l'avons mentionné à la section Mode Pattern, Ecriture pas à pas, un seul battement peut contenir deux notes d'une hauteur différente jouées par le même timbre. Appuyez sur VOICE EDIT, puis sur JOB + 4 pour obtenir l'affichage suivant:

```
OFF/ON  
>POLY OFF  
BD 1 > 123456
```

Servez-vous des touches +1/YES ou -1/NO pour activer/désactiver Poly (on/off) pour le timbre sélectionné.

#### Opération 5: EFFECT/DETUNE

Lorsqu'un timbre est joué tout en tenant la touche EFFECT enfoncée, il est mélangé avec un timbre similaire légèrement désaccordé pour créer un effet dissonant. Cette opération permet de définir la quantité de désaccord (Detune) du timbre. Appuyez sur VOICE EDIT, puis sur JOB + 5 pour obtenir l'affichage suivant:

```
De 1 à 3  
>EFFECT/DETUNE=1  
BD 1 > 123456
```

Utilisez les touches +1/YES ou -1/NO pour définir une valeur de désaccord entre 1 et 3 pour le timbre sélectionné. La valeur 3 donne un effet de désaccord maximal lorsque le timbre est joué tout en enfonçant EFFECT. Voir également l'opération suivante, Effect Expand.

#### Opération 6: EFFECT/EXPAND

L'effet de désaccord expliqué ci-dessus est produit en mélangeant deux timbres similaires dont un avec un léger désaccord. Normalement, ces deux timbres se trouvent ensemble à la position stéréo définie au réglage Pan (Voice Edit opération 2). Toutefois, si vous activez Effect/Expand (ON), vous pouvez faire entendre les deux timbres désaccordés à l'extrême gauche et à l'extrême droite du champ stéréo. Appuyez sur VOICE EDIT, puis sur JOB + 6 pour obtenir l'affichage suivant:

```
OFF/ON  
>EFFECT/EXP OFF  
BD 1 > 123456
```

Utilisez les touches +1/YES ou -1/NO pour activer (ON) ou désactiver (OFF) Effect/Expand pour le timbre sélectionné. Effect/Expand ne s'applique que lorsque la timbre est joué tout en appuyant que la touche EFFECT. Lorsque Effect/Expand est activé, le réglage Pan (Voice Edit opération 2) est ignoré quel que soit son réglage. La sortie individuelle d'un timbre (si elle a été définie) produit toujours les deux timbres désaccordés mélangés quel que soit le réglage d'Effect/Expand.

# VOICE ASSIGN

Voice Assign (attribution de timbre) est une "sous-fonction" pouvant être accédée au sein de n'importe quel mode principal pour modifier le timbre attribué à chacune des 12 touches d'instrument, et attribuer des sorties audio pour chaque timbre. Par exemple, lors de l'enregistrement d'un motif, vous pouvez avoir besoin d'attribuer d'autres instruments aux 12 touches d'instrument. Dans ce cas, vous devez appuyer sur VOICE ASSIGN, modifier les réglages de Voice Assign, opération 1, et appuyer sur JOB + 0 pour revenir au point où vous étiez auparavant.

Appuyez sur VOICE ASSIGN et servez-vous des touches ◀ et ▶ pour déplacer le curseur et sélectionner une des 4 opérations. Vous pouvez également appuyer sur une touche numérique de 1 à 4 tout en appuyant sur JOB pour accéder directement à l'opération désirée. Pour revenir au mode d'où vous venez, appuyez sur JOB + 0.

```
>KEY      *****
ASSIGN> 1234
```

- |               |   |
|---------------|---|
| 1 KEY ASSIGN  | Pour attribuer un timbre à chaque touche d'instrument             |
| 2 INDIV OUT 1 | Pour attribuer un timbre à la sortie individuelle 1               |
| 3 INDIV OUT 2 | Pour attribuer un timbre à la sortie individuelle 2               |
| 4 STEREO OUT  | Pour attribuer la sortie stéréo out pour chaque instrument off/on |

Chaque timbre a ses propres réglages de Voice Edit. Vous pouvez à tout moment en mode Voice Edit appuyer sur une touche d'instrument pour sélectionner un timbre et effectuer des réglages en accédant aux 4 opérations suivantes.

## Opération 1: KEY ASSIGN

Cette opération attribue un timbre à chacune des 12 touches d'instrument. Appuyez sur VOICE ASSIGN pour obtenir l'affichage suivant:

Timbre attribué à une touche d'instrument

```
>KEY      *****
ASSIGN> 1234
```

Appuyez sur une touche d'instrument et utilisez les touches +1/YES ou -1/NO pour sélectionner le timbre. Si l'attribution de touche Multi est sélectionnée, vous ne pouvez faire aucun réglage pour cette opération. Voir la section suivante sur l'attribution de touche Multi.

## Opération 2: INDIVIDUAL OUT 1

Vous pouvez sélectionner un timbre à produire à la sortie INDIV OUT 1 du panneau arrière. Cela peut servir à traiter un seul timbre spécifique à l'aide d'un processeur de signal. Appuyez sur VOICE ASSIGN, puis sur JOB + 2 pour obtenir l'affichage suivant:

Timbre attribué à la sortie individuelle 1

```
>INDIV 1=BD 1
ASSIGN> 1234
```

Utilisez les touches +1/YES ou -1/NO pour sélectionner un timbre à produire à la sortie INDIV OUT 1. Si vous continuez d'appuyer sur -1/NO, "OFF" sera sélectionné au lieu d'un timbre et rien ne sera envoyé à la sortie INDIV OUT 1. L'attribution d'un timbre à une sortie individuelle n'affecte pas ses sorties Stereo et Phones. Si vous ne voulez pas produire un timbre aux deux sorties individuelle et stéréo, passez à l'opération 4, Stereo Out pour commuter sa sortie stéréo sur OFF.

## Opération 3: INDIVIDUAL OUT 2

C'est exactement la même opération que précédemment, sauf que le timbre sélectionné sera produit à la sortie INDIV OUT 2. Appuyez sur VOICE ASSIGN, puis sur JOB + 3 pour obtenir l'affichage suivant:

```
>INDIV 2=BD 1 !
ASSIGN> 1234
```

Si vous attribuez le même timbre aux deux sorties individuelles, l'écran pour Individual Out 2 affiche un "!" comme sur l'affichage précédent.

## Opération 4: STEREO OUT

La sortie stéréo peut être activée ou désactivée (on/off) pour chaque timbre. Par exemple, si vous avez attribué un timbre à produire à une sortie individuelle, vous pouvez avoir envie de désactiver sa sortie stéréo. Appuyez sur VOICE ASSIGN, puis sur JOB + 4 pour obtenir l'affichage suivant:

ON/OFF

```
>SD 1 ◆STRO ON
ASSIGN> 1234
```

Appuyez sur une touche d'instrument pour sélectionner le timbre qui lui est attribué, et utilisez les touches +1/YES ou -1/NO pour sélectionner Stereo Out ON/OFF. Si vous tenez enfoncée la touche PITCH, la flèche de l'affichage change de direction, et vous pouvez utiliser les touches +1/YES ou -1/NO pour sélectionner des timbres qui ne sont pour le moment attribués à aucune touche d'instrument.

Sélectionnez un timbre

```
>BD 1 ◆STRO OFF
ASSIGN> 1234
```

Les timbres pour lesquels Stereo Out a été réglé sur OFF ne seront pas produits à la sortie Stereo ou Phones.

# MULTI KEY ASSIGN

Multi Key Assign (attribution de touche Multi) est une "sous-fonction" pouvant être accédée au sein de n'importe quel mode principal pour attribuer un timbre unique aux 12 touches d'instrument. Normalement, chacune des 12 touches d'instrument joue un timbre différent, mais Multi Assign pour permet d'utiliser les 12 touches d'instrument pour un timbre **unique**, avec différentes hauteurs ou différents accents pour chaque touche. Cela facilite l'accès à des parties mélodiques, ou des parties avec une diversité d'accents.

Appuyez sur MULTI et utilisez les touches ◀ et ▶ pour déplacer le curseur et sélectionner une des 4 opérations. Vous pouvez également appuyer sur une touche numérique de 1 à 4 pour accéder directement à l'opération désirée. Pour revenir au mode d'où vous venez, appuyez sur JOB + 0.

```
>SELECT VOICE
MULTI > 1234
```

## OPERATIONS

- |                |  |
|----------------|--|
| 1 SELECT VOICE | Pour sélectionner le timbre d'attribution multiple |
| 2 PITCH MULTI  | Pour attribuer les 12 touches à des hauteurs       |
| 3 ACCENT MULTI | Pour attribuer les 12 touches à des accents        |
| 4 EXIT MULTI   | Pour ramener les 12 touches à 12 timbres           |

### Opération 1: SELECT VOICE

Cette opération permet de sélectionner le timbre devant être attribué aux 12 touches d'instrument. Appuyez sur MULTI pour obtenir l'affichage suivant:

```
>SELECT VOICE
MULTI > 1234
```

Utilisez une touche d'instrument ou les touches +1/YES ou -1/NO pour sélectionner un timbre devant être multi-attribué.

```
>SELECT VOICE
Bass 1 > 1234
```

Sélectionnez un timbre

Le timbre sélectionné peut être joué à partir des 12 touches d'instrument soit à 12 hauteurs différentes (opération 2, Pitch Multi) soit à 12 accents différents (opération 3, Accent Multi).

### Opération 2: PITCH MULTI

Cette opération attribue aux touches d'instrument 12 différentes hauteurs du timbre sélectionné.

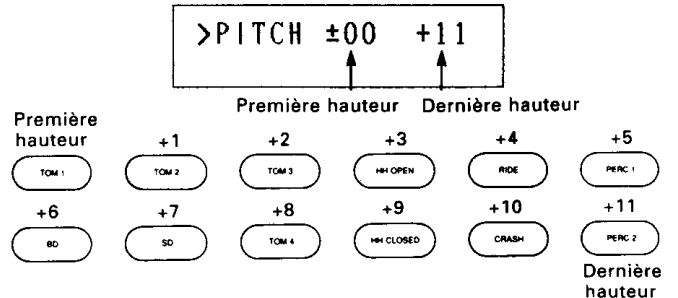
```
>PITCH MULTI ?
Bass 1 > 1234
```

Appuyez sur +1/YES pour sélectionner Pitch Multi. Si l'opération 3 Accent Multi a déjà été sélectionnée, l'appareil vous demande si vous êtes sûr de vouloir accéder à l'opération Pitch Multi. L'affichage indique:

Gamme de hauteur

```
>PITCH ±00 +11
Bass 1 > 1234
```

Utilisez les touches +1/YES ou -1/NO pour faire défiler la gamme de hauteur de 12 notes dans une gamme de -24 à +24 demi-tons. Par exemple, sur l'affichage précédent, les 12 touches d'instrument jouent le timbre "Bass 1" sur une gamme partant de sa hauteur originale et allant 11 demi-tons plus haut.



La gamme de hauteur est limitée à une octave vers le haut ou le bas à partir de la hauteur originale. Si une des 12 touches d'instrument de la gamme spécifiée dépasse la limite de hauteur de cet instrument, l'affichage indique "!" pour vous avertir.

### Opération 3: ACCENT MULTI

Cette opération attribue aux touches d'instrument 12 différents accents du timbre sélectionné.

```
>ACCENT MULTI ?
Bass 1 > 1234
```



Appuyez sur +1/YES pour sélectionner Accent Multi. Si l'opération 2 Pitch Multi a déjà été sélectionnée, l'appareil vous demande si vous êtes sûr de vouloir accéder à l'opération Accent Multi. L'affichage indique:

Incrémentation d'accent de -5 à +5

```
>ACCENT STEP=+2
Bass 1> 1234
```

Utilisez les touches +1/YES ou -1/NO pour définir la différence de niveau d'accent (de -5 à +5) pour chacune des touches d'instrument. Par exemple, si vous avez sélectionné +2, les 12 touches auront chacune un accent devenant progressivement plus fort de 2 pour chaque touche.

```
>ACCENT STEP=-3
```

Accent affiché

+1 TOM 1	+2 TOM 2	+3 HM OPEN	+4 RIDE	+5 PERC 1
+6 BD	+7 SD	+8 TOM 4	+9 HM CLOSED	+10 CRASH
				+11 PERC 2

Le niveau total d'un timbre (accent + niveau) est limité entre 00 et 63, et si l'incrément d'accent spécifié fait qu'un ou plusieurs des 12 touches d'instrument excèdent cette gamme, l'affichage indique "!" pour vous en avertir.

### Opération 4: EXIT MULTI

Cette opération ramène les 12 touches d'instrument à leur attribution normale. Appuyez sur JOB + 4 pour obtenir l'affichage suivant:

```
>EXIT MULTI ?
Bass 1> 1234
```

Si vous appuyez sur +1/YES, le message ">EXIT COMPLETE !" apparaît brièvement et les 12 touches d'instrument reviennent

## TEMPO

à leur attribution originale.

Le mode Tempo est une "sous-fonction" pouvant être accédée à partir de n'importe quel mode principal pour définir le tempo. Par exemple, vous pouvez appuyer sur TEMPO pendant l'enregistrement, définir le tempo, et appuyer sur JOB + 0 pour revenir au point où étiez dans l'enregistrement.

Le mode Tempo n'a pas d'"opérations", mais un affichage unique. Appuyez sur TEMPO pour obtenir l'affichage suivant:

```
>TEMPO
J=120
```

Tempo = 40 — 250

Utilisez les touches +1/YES ou -1/NO, ou le réglage rotatif de tempo pour régler le tempo dans une gamme de 40 à 250 battements par minute.

# INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES

## MESSAGES D'ERREUR

*Le RX8 affiche les messages suivants dans le cas d'une situation inattendue:  
Meldungen:*

### **Memory Full !**

Pendant que vous étiez en train de créer, éditer ou copier un motif ou un morceau, vous avez dépassé la capacité de la mémoire de motif ou de morceau.

### **Too Large PTN !**

Pendant que vous étiez en train de créer ou éditer un motif, vous avez dépassé la capacité d'un motif unique. Il y a une limite à la complexité d'un motif unique.

### **Illegal Input !**

En mode Song Edit, opération Copy Part, la destination de copie était une des parties à copier.

### **Not Found !**

En mode Song Edit, à l'opération Copy Part, Insert Part ou Delete Part, un numéro de partie inexistante (non-écrite) a été spécifié.

### **Part Overflow !**

In mode Song Edit, à l'opération Copy Part, la copie aboutirait à plus de 999 parties.

### **MIDI Buffer Full !**

Le RX8 a reçu des données MIDI trop rapidement pour sa capacité de traitement.

### **Change Battery !**

La tension de la pile de protection de la mémoire interne du RX8 est tombée en dessous de 2,2 V. Veuillez contacter votre distributeur Yamaha local pour la remplacer.

### **No Battery !**

La tension de la pile de protection de la mémoire interne du RX8 est tombée en dessous de 1,5 V et **les données internes ne sont plus protégées**. Veuillez contacter votre distributeur Yamaha local pour remplacer la pile immédiatement.

### **No Card Battery !**

La pile de protection de la carte de mémoire insérée dans la fente CARD sur le panneau arrière du RX8 est tombée en dessous de 2,2 V. Veuillez acheter et installer une pile de rechange dans la carte en suivant les explications du mode d'emploi de la carte.

### **Remarque:**

Appuyez sur n'importe quel commutateur de mode principal pour effacer le message "MIDI Buffer Full". Appuyez sur +1/YES pour effacer un des messages ci-dessus d'avertissement de pile faible.

## TIMBRES

Voici la liste des timbres du RX8, avec quelques réglages par défaut (c-à-d lorsque le RX8 vient d'être initialisé):

Intitulé	Description	Volume	Accent	Pan	Note MIDI
BD 1	Bass drum	63	+06!	08	A1 (45)
BD 2	Bass drum	63	+06!	08	G#1 (44)
BD 3	Bass drum	63	+06!	08	D#1 (39)
BD 4	Bass drum	63	+06!	08	D1 (38)
BD 5	Bass drum	63	+06!	08	C#1 (37)
SD 1	Snare drum	52	+06	08	E2 (52)
SD 2	Snare drum	50	+06	08	C#2 (49)
SD 3	Snare drum	55	+06	08	G#0 (32)
SD 4	Snare drum	58	+06!	08	G0 (31)
SD 5	Snare drum	55	+06	08	F#0 (30)
Rim	Snare rimshot	45	+06	08	D#2 (51)
Tom 1	1st tom	50	+06	04	F2 (53)
Tom 2	2nd tom	50	+06	07	D2 (50)
Tom 3	3rd tom	50	+06	10	C2 (48)
Tom 4	4th tom	50	+06	13	B1 (47)
Tom 5	5th tom	60	+06!	06	A-1 (21)
Tom 6	6th tom	60	+06!	07	G#-1 (20)
Tom 7	7th tom	58	+06!	10	G-1 (19)
Tom 8	8th tom	56	+06	13	F#-1 (18)
HHclos	Closed hi-hat	49	+06	03	A2 (57)
HHopen	Open hi-hat	48	+06	03	B2 (59)
Cup	Ride cymbal (bell/cup)	47	+06	13	D3 (62)
Edge	Ride cymbal (edge)	43	+06	11	D#3 (63)
Crash	Crash cymbal	48	+06	05	C3 (60)
Bass 1	Bass guitar (slap)	60	+06!	08	C-1 (12)
Bass 2	Bass guitar (pull)	60	+06!	08	C#-1 (13)
Marimb	DX marimba voice	45	+06	08	E-2 (04)
DXorch	DX orchestral hit	50	+06	08	F-2 (05)
Claps	Handclaps	57	+06	08	F#2 (54)
Cowbel	Cowbell	46	+06	08	G2 (55)
Tambrn	Tambourine	50	+06	08	A#2 (58)
Shaker	Shaker	50	+06	08	G#2 (56)
CgaHMT	High muted conga	45	+06	08	F#3 (66)
CgaHOP	High open conga	45	+06	08	F3 (65)
Cga LO	Low conga	40	+06	08	E3 (64)
Bgo HI	High bongo	55	+06	08	G#3 (68)
Bgo LO	Low bongo	48	+06	08	G3 (67)
TimblH	High timbale	45	+06	08	A#3 (70)
TimblL	Low timbale	45	+06	08	A3 (69)
Ago HI	High agogo	48	+06	08	D#4 (75)
Ago LO	Low agogo	48	+06	08	D4 (74)
Cuica	Cuica	40	+06	08	F4 (77)
Whstl	Whistle	40	+06	08	F#4 (78)

### Remarques:

Le niveau d'accent par défaut est toujours réglé sur +06. Quelquefois, le niveau d'accent ajouté au niveau par défaut peut excéder 63. Dans ce cas, la valeur "+06" est suivie d'un point d'exclamation ("!").

Le niveau de décalage de hauteur par défaut est toujours réglé sur -05 pour tous les timbres.

POLY est réglé sur OFF par défaut pour tous les timbres.

Par défaut, EFFECT/DETUNE est réglé sur 1 pour tous les timbres, et EFFECT/EXPANSION est réglé sur OFF pour tous les timbres.

## FICHE TECHNIQUE

Sons .....	43 sons, échantillonnage PCM, précision de 16 bits
Accordage .....	± 1 octave par pas de 10 centièmes de demi-ton.
Affichage .....	Affichage à cristaux liquides 2 × 16, éclairé
Mémoire de motifs .....	100 motifs
Mémoire de morceaux .....	20 morceaux avec titres
Synchronisation .....	Bande (FSK), MIDI, Interne
Stockage interne .....	RAM activée par une pile au lithium
Stockage externe .....	Cassette, carte de mémoire Yamaha, vidage MIDI
Sorties .....	L, R stereo mix + 2 sorties individuelles + Phones, cassette
MIDI .....	IN, OUT (avec ECHO MIDI interne)
Consommation .....	5W
Alimentation .....	Modèle pour les Etats-Unis et le Canada: 120V, 50/60Hz (convertisseur PA1505 15V)                      Modèle général: 220-240V, 50Hz
Dimensions (L × H × P) .....	351 × 207 × 59(mm)
Poids .....	1,2 kg
Accessoires inclus .....	Adaptateur PA1505, câble pour cassette

# MIDI FORMATS

The RX8 will respond (as shown in the MIDI Implementation chart) to the following MIDI commands (the MIDI Mode is always 3 - OMNI OFF, POLY):

## Note ON with velocity.

A Note OFF message should be sent at least 100ms following the Note ON message. Note ON and OFF messages may also be transmitted.

1001nnnn	Note ON (nnnn = channel number)
0kkkkkkk	Note number (0-127)
0vvvvvvv	Velocity (1-127)

The velocity is translated into Accent values on the RX8 using the following formula:

$$\text{Accent} = (\text{Velocity} - 64) / 2$$

Thus, a velocity of 64 will give an Accent value of 0. A velocity value of 127 will give an accent of +31, and one of 0 will give a value of -32.

## Continuous controller 10

This controller is used for PAN control (when in MIDI NOTE=PITCH mode). Using this controller will alter the pan position of the notes played in this mode.

1-11nnnn	Controller message (nnnn = channel number)
00001010	Continuous controller 10 (pan)
0ppppxxx	1 byte of controller data

pppp here corresponds to the PAN position of the note (0 to 15)

## Program Change

Sending a Program Change message to the RX8 when in MIDI NOTE=PITCH mode will change the voice assigned for pitch playing on a MIDI keyboard. A Program Change=00 will select Bass drum 1, and a Program Change=42 will select the whistle, for instance.

1100nnnn	Program change (nnnn = channel number)
0ppppppp	Program (voice) number

## MIDI Real Time messages

The Clock signals keep the RX8 in time with an external MIDI clock. The Start, Continue, and Stop commands perform the same function as the keys on the RX8 front panel.

11111000	Timing Clock
11111010	Start
11111011	Continue
11111100	Stop

## MIDI System Common message Song Position Pointer

This data is received by the RX8, and enables the position in a song to match that as selected remotely by a sequencer.

11110010	Song Position Pointer
01111111	Data (LSB)
0hhhhhhh	Data (MSB)

## MIDI System Common message Song Select

This data is also transmitted by the RX8 and enables songs to be selected remotely.

11110011	Song Select
0sssssss	Song number (00-19)

## MIDI System Exclusive Bulk Dump

This data is transmitted by and received from the RX8 in the following format:

11110000	System Exclusive
01000011	Yamaha ID (43h)
00000000	Substatus and device number
01111110	Format (7Eh)
0bbbbbbb	Byte Count MSB
0bbbbbbb	Byte Count LSB
01001100	Header "L"
01001101	Header "M"
01000000	Header " "
01000000	Header " "
00111000	Header "8"
00110101	Header "5"
00110010	Header "2"
00110111	Header "7"
00100000	Header " "
00100000	Header " "
00100000	Header " "
0ddddd	data

0ddddd	data
0cccccc	Check Sum
11110111	EOX (End of System Exclusive)

The Check Sum is calculated by taking the last 7 bits of the 2's complement sum of the data bytes (in other words, the last 7 bits of the sum of data bytes added to the check sum must equal zero). If the System Exclusive Bulk Data to be transmitted exceeds 4 kbytes, the Byte Count and header are repeated after the Check Sum for the first 4 kbytes, and a separate Check Sum is calculated for the next 4 kbytes before an EOX is sent.

## System Exclusive Dump

When the RX8 shows the following display:

```
TRANSMIT BULK ?  
MIDI > 1234567
```

a Transmit Bulk Request may be sent to simulate pressing the +1/

YES key on the RX8. The format is as follows:

11110000	System Exclusive
01000011	Yamaha ID
00100000	Substatus and device
01111110	Format number
11111111	EOX

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
:Basic Default	: 1 - 16	: 1 - 16	:memorized
:Channel Changed	: 1 - 16	: 1 - 16	:
:Mode Default	: 3	: 3	:
:Mode Messages	: x	: x	:
:Mode Altered	: *****	: x	:
:Note Number : True voice	: 0 - 127 : *****	: 0-127/60-84 : x	:*1
:Velocity Note ON	: o 9nH,v=1-127	: o v=1-127	:
:Velocity Note OFF	: x 8nH,v=64	: x	:
:After Key's	: x	: x	:
:Touch Ch's	: x	: x	:
:Pitch Bender	: x	: x	:
:Control Change	: 10 : x	: o	:Pan :Note# asgn:pitch:
:Prog Change : True #	: x : *****	: o	:Note# asgn:pitch:
:System Exclusive	: o	: o	:
:System : Song Pos	: x	: o	:
:System : 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	:
:Aux :All Notes OFF	: x	: x	:
:Mes- :Active Sense	: o	: x	:
:sages:Reset	: x	: x	:
:Notes: *1 = When Note number assign switch is set to VOICE, : a different voice sounds by each note.(Note # range: 0-127): : When Note number assign switch is set to PITCH, single : selected voice sounds over a two-octave range. (Note# range: : : 60-84, Pitch range: C3-C5)			

Mode 1 : OMNI ON, POLY      Mode 2 : OMNI ON, MONO      o : Yes  
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY    Mode 4 : OMNI OFF, MONO    x : No

- MEMO -



# YAMAHA

**Litiumbatteri!**  
Bör endast bytas av servicepersonal.  
Explosionsfara vid felaktig hantering.

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

**ADVARSEL!**  
Litiumbatteri!  
Eksplosionsfare. Udskiftning må kun foretages  
af en sagkyndig, — og som beskrevet i  
servicemanualen.

YAMAHA CORPORATION  
P.O. Box 1, Hamamatsu, Japan

VF87070