

YAMAHA

Français



PROGRAMMEUR DE RYTHME NUMERIQUE

MODE D'EMPLOI

INTRODUCTION — COMMENT UTILISER CE MANUEL

Félicitations pour votre achat d'un programmeur de rythme numérique RX17 Yamaha! Votre RX17 a été conçu grâce à plus d'un siècle de recherche et développement par Yamaha et il incorpore des caractéristiques perfectionnées de commande par micro-ordinateur plus des sons de percussions numériques de haute qualité, virtuellement indiscernables de ceux d'instruments réels. Nous vous suggérons de lire attentivement ce manuel pour utiliser le RX17. Toutes les opérations, les "Modes", les "Fonctions" et les "Travaux" sont numérotés pour une référence rapide. Toutes les descriptions des opérations à effectuer sont également encadrées, ce qui permet de les localiser facilement. Voici un guide chapitre par chapitre de ce manuel.

PANNEAU DE COMMANDE. Une illustration du panneau de commande du RX17, pour y faire référence à tout moment.

PANNEAU ARRIERE/CONNEXIONS. Indique les fonctions de tous les connecteurs sur le panneau arrière du RX17 et les types de dispositifs qui peuvent y être connectés.

PRECAUTIONS A PRENDRE. Il est fortement recommandé de lire cette section. Cela garantira une utilisation du RX17 dans des conditions optimum.

OPERATIONS DE BASE. Ce chapitre indique comment installer le RX17 et jouer de ses "instruments", régler leurs niveau, positions panoramiques et niveaux d'accent et régler le tempo.

MODE DE MODELE. Il est possible, dans le mode Modèle, d'écrire (enregistrer) et de jouer des modèles de rythme. Les modèles sont des phrases ou des groupes de temps rythmiques qui, lorsqu'ils sont joués, forment un accompagnement rythmique continu. Il est également possible d'effacer des modèles, de copier des modèles et de vérifier la mémoire de modèle restante.

MODE DE MORCEAU. Un morceau est un nombre de modèles placés en séquence afin de former un accompagnement rythmique pour un morceau ou une chanson. Il est possible d'effacer des morceaux, de copier des morceaux et de vérifier la mémoire de morceau restante. Le tempo initial d'un morceau peut être réglé, des changements de tempo, des changement de volume et des répétitions introduits.

MODE CASSETTE. Le RX17 permet de "sauvegarder" tous les modèles et les morceaux sur une bande cassette normale, sous forme de données numériques. Ces données peuvent être chargées (renvoyées dans le RX17) à n'importe quel moment. Il est également possible de "vérifier" que les données ont été correctement sauvegardées. Il est possible, de cette manière, de sauvegarder un nombre illimité de modèles et de morceaux sur une cassette et de former une bibliothèque de données de rythme.

MODE MIDI. Le RX17 est totalement compatible avec le système MIDI (Interface numérique pour instruments de musique) — la technologie qui permet aux programmeurs de rythme, aux synthétiseurs et aux séquenceurs de se contrôler les uns les autres au moyen de simples connexions par câbles. Ce mode permet de sélectionner comment le RX17 peut contrôler ou être contrôlé par un autre dispositif MIDI, ou même par un signal de "synchronisation de bande" enregistré sur bande.

SUGGESTIONS ET CONSEILS. Un chapitre utile une fois que vous vous êtes familiarisé avec les fonctions du RX17. Ce chapitre fournit des notes d'exécution et une variété de conseils sur la manière d'utiliser créativement tout le potentiel du RX17. Il élargira votre connaissance des fonctions décrites dans les chapitres de MODE.

MESSAGES D'ERREUR. Si un message d'erreur apparaît sur le LCD (affichage à cristaux liquides) du RX17, se reporter à ce chapitre. Vous découvrirez si une opération a été incorrectement exécutée ou s'il y a un problème technique.

Les **CARACTERISTIQUES TECHNIQUES** et le **SCHEMA SYNOPTIQUE** sont suivis par le **TABLEAU DE MISE EN APPLICATION MIDI**, pour les musiciens qui ont besoin d'informations spécifiques concernant la technologie MIDI utilisée dans le RX17. Vous pouvez cependant utiliser toutes les fonctions du RX17 avec peu, ou pas, de connaissances techniques.

Le **TABLEAU DE MODELE** et le **TABLEAU DE MORCEAU** permettent de garder des notes écrites précises des programmes de rythme créés sur le RX17. Photocopier ces tableaux afin d'en avoir suffisamment pour tous les modèles et morceaux.

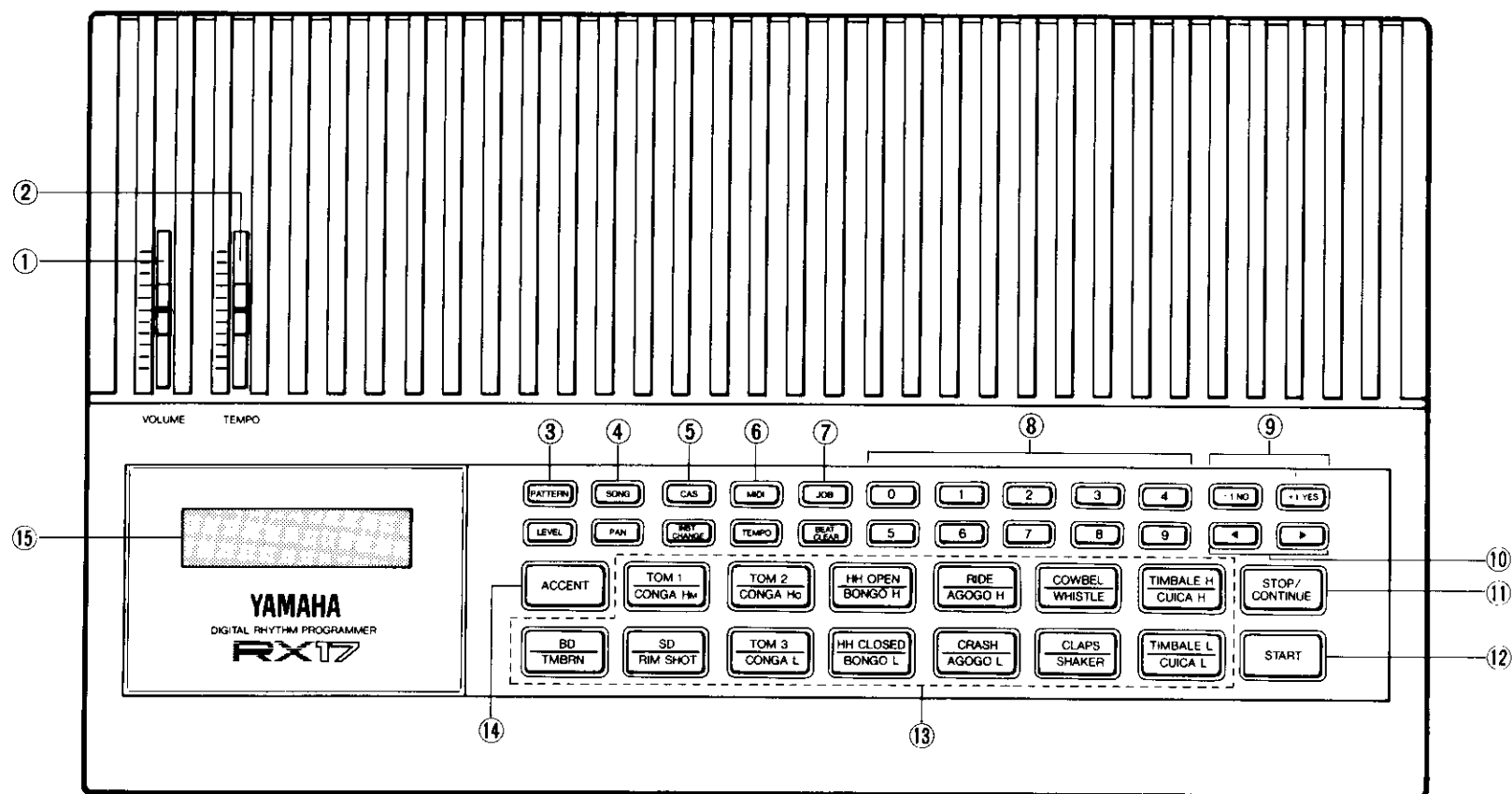
Le **GUIDE DE REFERENCE RAPIDE** est un index qui permet de localiser facilement une fonction particulière du RX17 — pratique lorsque vous êtes pressé et ne vous souvenez pas de l'endroit où une fonction est décrite dans ce manuel.

Et maintenant — A votre tour de jouer. Appréciez votre programmeur de rythme numérique RX17 Yamaha.

TABLE DES MATIERES

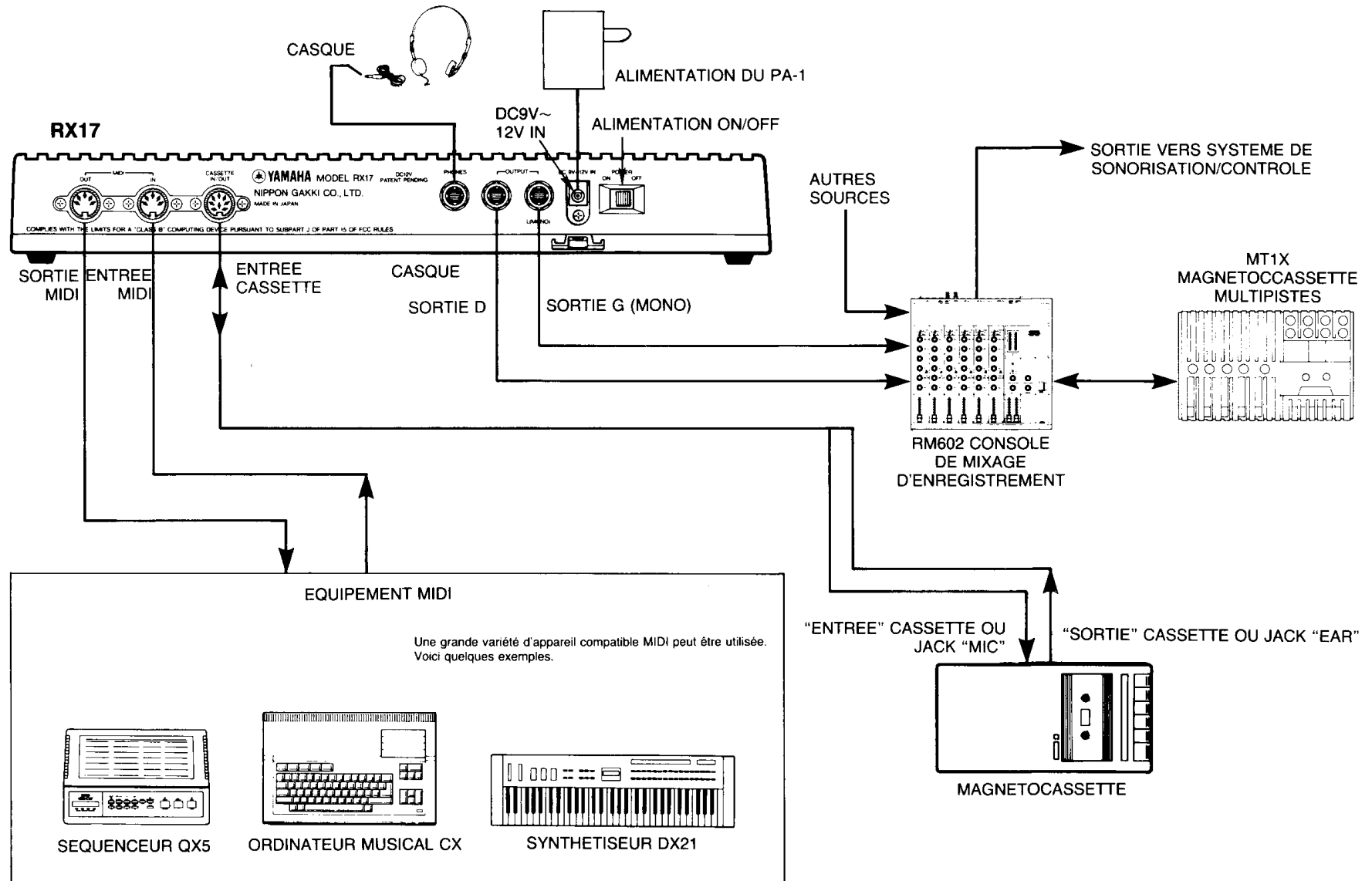
INTRODUCTION — COMMENT UTILISER CE MANUEL	
PANNEAU DE COMMANDE	1
PANNEAU ARRIERE/CONNEXIONS	2
PRECAUTIONS A PRENDRE	3
1.0 OPERATIONS DE BASE	4
1.1 INSTALLATION	4
1.2 REPRODUCTION DES INSTRUMENTS DU RX17	4
1.3 CHANGEMENT DES INSTRUMENTS	4
1.4 NIVEAU	5
1.5 ACCENTS	6
1.6 PANORAMIQUE	6
1.7 TEMPO	7
2.0 MODE DE MODELE	8
2.1 SELECTION D'UN MODELE	8
2.2 ECRITURE EN TEMPS REEL	9
2.3 ECRITURE PAR ETAPE	11
2.4 EFFACEMENT D'UN MODELE	13
2.5 EFFACEMENT DE TOUS LES MODELES	13
2.6 COPIE D'UN MODELE	14
2.7 INDICATION DE LA MEMOIRE RESTANTE	14
3.0 MODE DE MORCEAU	15
3.1 SELECTION D'UN MORCEAU	15
3.2 EDITION D'UN MORCEAU	16
3.3 EFFACEMENT D'UN MORCEAU	22
3.4 EFFACEMENT DE TOUS LES MORCEAUX	22
3.5 COPIE D'UN MORCEAU	23
3.6 INDICATION DE LA MEMOIRE RESTANTE	23
4.0 MODE CASSETTE	24
4.1 SAUVEGARDE	24
4.2 CHARGEMENT	25
4.3 VERIFICATION	25
5.0 MODE MIDI	26
5.1 SYNCHRONISATION	26
5.2 MESSAGE DE CANAL MIDI	26
5.3 REGLAGE DU CANAL DE RECEPTION	27
5.4 AFFECTATION DU CANAL DE TRANSMISSION	27
5.5 AFFECTATION DE NOTE MIDI	28
5.6 RECEPTION DE MASSE	28
5.7 TRANSMISSION DE MASSE	29
5.8 RENVOI D'ECHO	29
6.0 SUGGESTIONS ET CONSEILS	30
6.1 INSTRUMENTS	30
6.2 FONCTIONS DE MODELE	30
6.3 FONCTIONS DE MORCEAU	31
6.4 FONCTIONS DE CASSETTE	31
6.5 FONCTIONS MIDI	32
MESSAGES D'ERREUR	35
CARACTERISTIQUES TECHNIQUES	36
SCHEMA SYNOPTIQUE	37
TABLEAU DE MISE EN APPLICATION MIDI	38
TABLEAU DE MODELE	39
TABLEAU DE MORCEAU	40
GUIDE DE REFERENCE RAPIDE	41

PANNEAU DE COMMANDE



- | | | |
|---|---|---|
| 1. Curseur de volume principal (MASTER VOLUME) | 7. Touche de travail (JOB) | 13. Touches d'instruments (INSTRUMENT) |
| 2. Curseur de TEMPO | 8. Bloc de touches numériques | 14. Touche d'accent (ACCENT) |
| 3. Touche de mode Modèle (PATTERN MODE) | 9. Touches -1/NO et +1/YES | 15. LCD (affichage à cristaux liquides) |
| 4. Touche de mode Morceau (SONG MODE) | 10. Touches ◀ ▶ | |
| 5. Touche de mode cassette (CASSETTE MODE) | 11. Touche d'arrêt/reprise (STOP/CONTINUE) | |
| 6. Touche de mode MIDI (MIDI MODE) | 12. Touche de démarrage (START) | |

PANNEAU ARRIERE/CONNEXIONS



PRECAUTIONS A PRENDRE

- Eviter de placer le RX17 dans des endroits exposés aux rayons directs du soleil ou à des températures élevées, à une humidité excessivement élevée ou faible, à une grande concentration de poussière ou à des vibrations.
- Toujours connecter le RX17 à une source d'alimentation secteur qui soit conforme aux spécifications d'alimentation indiquées sur le convertisseur CA 12 volts PA-1 joint.
- S'il y a une possibilité qu'un orage électrique se produise à proximité, débrancher à l'avance la fiche d'alimentation de la prise secteur murale.
- Toujours effectuer correctement toutes les connexions, comme indiqué dans la section PANNEAU ARRIERE/CONNEXIONS.
- Pour éviter d'endommager les haut-parleurs et autres équipements de reproduction, mettre hors circuit tous les appareils avant de les connecter.
- Ne pas appliquer une force excessive lors de la manipulation des commandes et des touches.
- Afin d'éviter les cordons cassés et les court-circuits, toujours débrancher les connecteurs en saisissant leur fiche — et NON leur cordon.
- Débrancher la fiche d'alimentation de la prise secteur murale si l'appareil ne doit pas être utilisé pendant longtemps.
- Débrancher toutes les fiches et connexions si l'appareil doit être déplacé afin d'éviter d'endommager les cordons et les jacks.
- Ne pas utiliser de solvants comme de la benzine ou un diluant pour nettoyer l'appareil. Ne pas utiliser d'insecticides ou autres produits en aérosol sous pression à proximité de l'appareil. Essuyer l'extérieur avec un chiffon doux.

EFFETS SUR D'AUTRES APPAREILS ELECTRONIQUES

Cette unité incorporant un circuit numérique, l'utilisation simultanée d'autres appareils, comme des téléviseurs, des radios, etc. à proximité du RX17 peut provoquer des bruits parasites et un fonctionnement erroné. Si cela se produit, éloigner le RX17 des unités affectées pour éliminer le problème. C'est également une bonne idée d'utiliser des filtres de ligne séparés sur chaque appareil.

BATTERY DE SOUTIEN

Le RX17 incorpore un système spécial de batterie de soutien au lithium pour conserver les données même lorsque l'alimentation est coupée. Cette batterie a une durée de service d'approximativement 5 ans. Lorsque la tension de la batterie est faible, l'un de deux messages spéciaux apparaît sur l'affichage LCD du RX17 (voir le chapitre MESSAGES D'ERREUR près de la fin de ce manuel). Cela signifie qu'il faut faire remplacer la batterie. N'essayez pas de remplacer vous-même la batterie, confier cette opération à un distributeur Yamaha.

REMARQUE: Lorsque la batterie est remplacée, toutes les données de modèles et de morceaux contenues dans le RX17 sont perdues. Toujours sauvegarder ces données sur une bande ou sur une disquette avant de faire remplacer la batterie.

1.0 OPERATIONS DE BASE

1.1 INSTALLATION

1. Connecter tout d'abord le convertisseur CA PA-1 au RX17, puis à la source d'alimentation secteur.
2. Pour entendre le RX17, effectuer l'une des opérations suivantes:
 - A. Connecter un casque stéréo au connecteur PHONES.
 - B. Connecter la sortie L(MONO) à un amplificateur pour une reproduction mono.
 - C. Connecter les sorties R et L(MONO) à un amplificateur ou à une table de mixage stéréo pour une reproduction stéréo.
3. Mettre le RX17 sous tension (ON).

REMARQUE: Une brève impulsion de sortie apparaît aux sorties du RX17 lorsqu'il est initialement mis sous tension. Pour éviter qu'elle endommage éventuellement le système d'enceintes, toujours vérifier que la commande de volume principal de l'amplificateur ou de la table de mixage est réglée sur sa position minimum avant de mettre le RX17 sous tension. Mieux encore, mettre tout d'abord le RX17 sous tension, puis le système de son.

- Les connexions MIDI et cassette seront décrites plus loin, dans les chapitres appropriés.

1.2 REPRODUCTION DES INSTRUMENTS DU RX17

Les instruments du RX17 peuvent être reproduits en frappant sur les touches d'instruments noirs. Tout en jouant sur les touches, régler le curseur de volume principal (MASTER VOLUME) jusqu'à ce que les instruments du RX17 soient entendus à un niveau d'écoute confortable. Les sons entendus correspondent normalement aux noms des instruments indiqués sur la partie SUPERIEURE des touches d'instruments. Il est possible de changer facilement les instruments du RX17, comme décrit dans la section suivante.

1.3 CHANGEMENT DES INSTRUMENTS

Chaque touche du RX17 comprend 2 sons d'instruments. Ils sont indiqués dans le tableau suivant. Le RX17 a un total de 26 voix extrêmement naturelles, fournissant des sons rythmiques puissants plus des sons de percussions latines captivants.

TABLEAU DES INSTRUMENTS

RANGÉE SUPERIEURE

BD	Grosse caisse
SD	Caisse claire
TOM1	Tom haut
TOM2	Tom médium
TOM3	Tom bas
HH OPEN	Hi-hat (ouvert)
HH CLOSED	Hi-hat (fermé)
RIDE	Cymbale "Ride"
CRASH	Cymbale "Crash"
COWBEL	Clochette
CLAPS	Applaudissements
TIMBALE H	Timbale haute
TIMBALE L	Timbale basse

RANGÉE INFERIEURE

TMBRN	Tambourin
RIM SHOT	Rim shot caisse claire
CONGA Hm	Conga haute (assourdie)
CONGA Ho	Conga haute (ouverte)
CONGA L	Conga basse
BONGO H	Bongo haut
BONGO L	Bongo bas
AGOGO H	Agogo haut
AGOGO L	Agogo bas
WHISTLE	Sifflet
SHAKER	Maracas
CUICA H	Cuica haute
CUICA L	Cuica basse

Il est possible de changer tous les instruments, ou des instruments individuels, entre les instruments SUPERIEURS et INFERIEURS.

REMARQUE 1: Les opérations de changement des instruments peuvent être effectuées à n'importe quel moment sauf pendant le mode cassette ou un vidage de masse MIDI (opérations 5.6 et 5.7).

REMARQUE 2: Une opération de changement des instruments NE change PAS les instruments déjà programmés dans un Modèle ou un Morceau.

Les paires d'instruments suivantes NE peuvent PAS être utilisées ensemble, car elles reproduisent le son de deux manières différentes de jouer du même instrument.

CONGA Hm / CONGA Ho
 CUICA H / CUICA L
 SD / RIM SHOT
 HH OPEN / HH CLOSED

Cela s'applique également à l'écriture de modèles. Si, par exemple, dans le mode d'écriture par étape, une note SD est introduite puis une note RIM SHOT est introduite sur le même temps, la note SD est effacée.

1.3.1 CHANGEMENT DE TOUS LES INSTRUMENTS

1. Appuyez sur la touche **INST CHANGE**.

```
> INST CHANGE
upper or lower ?
```

2. Utilisez la touche ◀ ou ▶ pour sélectionner la rangée SUPERIEURE ou INFERIEURE. Le curseur clignotant se déplace sur la rangée sélectionnée.
3. Appuyez sur la touche **+1/YES** pour effectuer le changement. L'affichage LCD indique brièvement

```
COMPLETE !
upper or lower ?
```

puis revient à l'affichage indiqué avant d'appuyer sur la touche **INST CHANGE**.

1.3.2 CHANGEMENT D'UN SEUL INSTRUMENT

1. Appuyez sur la touche **INST CHANGE**.

```
> INST CHANGE
upper or lower ?
```

2. Appuyez sur la touche correspondant à l'instrument à changer.

```
> INST CHANGE
BD          selected
```

3. Appuyez à nouveau sur la même touche d'instrument pour changer l'instrument.

```
> INST CHANGE
Tamborn    selected
```

4. Appuyez à nouveau sur la touche **INST CHANGE** pour revenir au mode dans lequel était le RX17 avant l'opération de changement d'instrument.

1.4 NIVEAU

Le curseur de volume principal **MASTER VOLUME** contrôle le niveau global du RX17. Trois autres opérations de niveau sont cependant possibles.

- Le NIVEAU DE BATTEMENT permet de changer le niveau du signal de battement entendu comme guide de synchronisation lors de l'écriture d'un modèle en temps réel.
- Le NIVEAU D'INSTRUMENT permet de changer le niveau des instruments individuels.
- Le NIVEAU D'ACCENT permet de changer le niveau d'accent des instruments individuels (se reporter à la Section 1.5 pour l'explication des accents).

REMARQUE 1: Ces opérations peuvent être effectuées à n'importe quel moment sauf pendant le mode cassette ou un vidage de masse MIDI (opérations 5.6 et 5.7).

REMARQUE 2: Les touches **-1/NO** et **+1/YES** sont utilisées pour les changements de niveau, ainsi que pour de nombreuses autres opérations. Le fait d'appuyer sur ces touches et de les relâcher provoque un changement d'une unité. Une pression continue sur ces touches provoque un changement rapide et ininterrompu.

1.4.1 NIVEAU DE BATTEMENT

1. Appuyez sur la touche **LEVEL**.

```
> INST LEVEL
Click          20
```

2. Utilisez la touche **-1/NO** pour réduire le niveau de battement ou la touche **+1/YES** pour augmenter le niveau de battement. GAMME: 0 (désactivé) — 31.
3. Appuyez à nouveau sur la touche **LEVEL** pour revenir au mode dans lequel était le RX17 avant l'opération de niveau de battement.

1.4.2 NIVEAU D'INSTRUMENT

1. Appuyez sur la touche **LEVEL**.

```
> INST LEVEL
Click          20
```


- Appuyez sur la touche d'instrument correspondant à l'instrument dont le niveau doit être changé.

```
> INST LEVEL
BD                               31
```

- Utilisez la touche **-1/NO** ou **+1/YES** pour changer le niveau d'instrument. GAMME: 0 (désactivé) — 31.
- Appuyez à nouveau sur la touche **LEVEL** pour revenir au mode dans lequel était le RX17 avant l'opération de niveau d'instrument.

1.4.3 NIVEAU D'ACCENT

- Appuyez sur la touche **LEVEL**.

```
> INST LEVEL
C l i c k                          20
```

- Appuyez sur la touche **ACCENT** verte et la maintenir enfoncée, puis appuyez sur la touche d'instrument correspondant à l'instrument dont le niveau d'accent doit être changé.

```
> INST LEVEL
BD          (Ac)  +10!
```

- Utilisez la touche **-1/NO** ou **+1/YES** pour changer le niveau d'accent. GAMME: ± 31 .
- Appuyez à nouveau sur la touche **LEVEL** pour revenir au mode dans lequel était le RX17 avant l'opération de niveau d'accent.

REMARQUE: Si un niveau d'accent positif a été réglé et qu'un point d'exclamation apparaît sur l'affichage LCD (comme dans l'exemple ci-dessus), cela signifie que la combinaison du niveau d'accent plus du niveau d'instrument est supérieure à 31 (le niveau d'instrument maximum possible). L'accent, dans ce cas, n'aura pas autant d'effet que prévu. Par exemple, si le niveau d'une voix est 24, le niveau d'accent maximum possible est de $31 \text{ moins } 24 = 7$; un niveau d'accent de, disons, +10 est impossible. Si un niveau d'accent négatif a été réglé et qu'un point d'exclamation apparaît, cela signifie que la combinaison du niveau d'accent plus du niveau d'instrument est de zéro ou moins et la voix ne résonnera pas lorsqu'elle est accentuée.

1.5 ACCENTS

Une pression sur une touche d'instrument tout en maintenant enclenchée la touche **ACCENT** verte fait résonner cet instrument à son niveau accentué. Cela s'applique que le RX17 soit utilisé en temps réel ou programmé dans le mode d'écriture en temps réel ou d'écriture par étape. Les accents permettent d'ajouter une dynamique naturelle aux modèles rythmiques. Il est même possible d'introduire des valeurs d'accent négatives, ce qui réduit le niveau de l'instrument. Voir 1.4.3 NIVEAU D'ACCENT.

1.6 PANORAMIQUE

Si les deux sorties stéréo du RX17 sont utilisées, les instruments sont entendus sur des positions différentes dans l'image sonore stéréo. La position stéréo des instruments individuels peut être facilement modifiée.

REMARQUE 1: Cette opération peut être effectuée à n'importe quel moment sauf pendant le mode cassette ou un vidage de masse MIDI (opérations 5.6 et 5.7).

REMARQUE 2: 15 positions panoramiques sont possibles, de gauche à droite. Elles correspondent aux positions 1/15 à 15/1 sur un programmeur de rythme numérique RX15.

1.6.1 PANORAMIQUE D'UN INSTRUMENT

- Appuyez sur la touche **PAN**.

```
> PAN
select INST
```

- Appuyez sur la touche d'instrument correspondant à l'instrument dont la position panoramique doit être changée. Le curseur clignote, sur l'affichage LCD, à la position panoramique actuelle.

```
> PAN          BD
L-----█-----R
```

- Utilisez la touche **-1/NO** ou **+1/YES** pour changer la position panoramique. Le curseur se déplace sur la nouvelle position.
- Appuyez à nouveau sur la touche **PAN** pour revenir au mode dans lequel était le RX17 avant l'opération de panoramique.

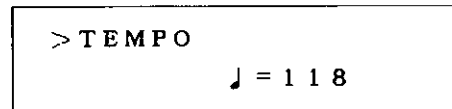
1.7 TEMPO

La vitesse de reproduction et d'écriture des modèles et la vitesse de reproduction des morceaux peut être modifiée à n'importe quel moment en déplaçant le curseur TEMPO. Il est également possible d'obtenir le tempo sur l'affichage LCD pour le régler précisément.

REMARQUE: Cette opération peut être effectuée à n'importe quel moment sauf pendant le mode cassette, pendant le réglage du tempo initial (opération 3.2.7) ou pendant un vidage de masse MIDI (opérations 5.6 et 5.7).

1.7.1 TEMPO

1. Appuyez sur la touche **TEMPO**.



2. Utilisez la touche **-1/NO** ou **+1/YES**, ou le curseur **TEMPO** pour changer le tempo.
GAMME: 40 — 250 noires par minute.

REMARQUE: Le curseur TEMPO permet de modifier le tempo par incréments de 3 unités dans la gamme 40 — 166 et par incréments de 4 unités dans la gamme 166 — 250. Les touches **-1/NO** et **+1/YES** doivent être utilisées pour un réglage exact du tempo.

3. Appuyez à nouveau sur la touche **TEMPO** pour revenir au mode dans lequel était le RX17 avant l'opération de tempo.

2.0 MODE DE MODELE

Un "Modèle" signifie, sur le RX17, une séquence d'une mesure qui se répète lorsque vous la reproduisez. Chaque note de ce modèle est "écrite" (introduite) en appuyant sur les touches d'instruments. L'écriture d'un modèle peut être faite de deux manières: en temps réel (voir 2.2) ou par étape (voir 2.3). La caractéristique de quantification permet de régler la "finesse" de l'écriture d'un modèle, c'est-à-dire les notes les plus courtes qui peuvent être écrites (voir les opérations 6.2.2 et 6.2.3 pour une explication détaillée de la quantification). Le RX17 permet de créer jusqu'à 100 modèles, numérotés de 00 à 99.

2.0.1 PASSAGE DANS LE MODE DE MODELE

Lorsque le RX17 est mis sous tension, la première fonction du mode de Modèle (sélection d'un modèle) est automatiquement sélectionnée. Une fois qu'un modèle est sélectionné, il est alors possible de le reproduire ou d'utiliser d'autres fonctions pour éditer ses niveaux d'accents, ou de le copier, de l'effacer ou de le réécrire (par une introduction de notes supplémentaires). Si un modèle vide est sélectionné, il est alors possible de commencer à écrire un nouveau modèle.

Si le RX17 est dans un autre mode, appuyez sur la touche **PATTERN** pour passer dans le mode de modèle. L'affichage LCD indique

```

SELECT   PTN  00 w
PTN>    █ 2 3 4 5 6 7
  
```

Numéros de fonctions

Les numéros de fonctions (1 à 7) permettent de sélectionner les sept fonctions principales du mode de Modèle. Ce choix se fait en utilisant la touche ◀ ou ▶ pour déplacer le curseur sur le numéro de fonction approprié. L'affichage LCD indique alors la fonction sélectionnée. Il est également possible de déplacer le curseur en maintenant enclenchée la touche **JOB** et en appuyant sur la touche numérique correspondant au numéro de fonction. Si seulement la touche **JOB** est enfoncée, le curseur se déplace sur la fonction 1.

Appuyez sur une autre touche de mode pour sortir du mode de modèle.

Les fonctions du mode de modèle sont numérotées de 2.1 à 2.7 dans ce chapitre.

2.1 SELECTION D'UN MODELE

1. Appuyez sur la touche **PATTERN**. Le curseur clignotant indique la fonction 1.

```

SELECT   PTN  00 w
PTN>    █ 2 3 4 5 6 7
  
```

Numéro de modèle

Un "w" apparaît dans le coin supérieur droit de l'affichage LCD si le modèle contient déjà des données ("w" représente "écrit"). Cela facilite la sélection d'un modèle vide pour écrire un nouveau modèle.

Dans le mode de sélection de modèle, il y a deux méthodes pour sélectionner des modèles.

• Touches -1/NO et +1/YES

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

Une pression sur la touche **-1/NO** sélectionne le numéro de modèle immédiatement INFÉRIEUR au numéro de modèle actuel.

Une pression sur la touche **+1/YES** sélectionne le numéro de modèle immédiatement SUPÉRIEUR au numéro de modèle actuel.

Ces touches, lorsqu'elles sont maintenues enclenchées, provoquent un changement continu et rapide du numéro de modèle.

• BLOC DE TOUCHES NUMERIQUES

C'est une manière plus pratique de sélectionner un modèle se trouvant dans un numéro distant.

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

REMARQUE: Le RX17 contient une variété de modèles pré-réglés en usine dans les adresses de modèles 50 à 99. Nous vous suggérons de tous les écouter — vous trouverez que beaucoup d'entre eux sont immédiatement utilisables, alors que d'autres peuvent être édités pour créer vos propres modèles. La liste de ces modèles est donnée et ils sont décrits en détails dans le LIVRE DES MODELES DU RX17 joint. Voir l'opération 2.1.2 CHARGEMENT DES MODELES PREREGLES pour la description de la manière de rappeler les modèles pré-réglés.

2.1.1 REPRODUCTION DE MODELE

La fonction de reproduction de modèle répète le modèle sélectionné jusqu'à ce que vous arrêtez de jouer.

1. Après avoir sélectionné un modèle, appuyez sur la touche **START**.

```

                                Réglage SYNC actuel
                                ┌───────────┴───────────┐
PLAY:  INT. clock
PTN 00w: next **
  
```

Num. je modèle actuel

Message indiquant d'introduire le numéro de modèle suivant

De nouveaux modèles peuvent être sélectionnés pendant une reproduction, en utilisant l'une des deux méthodes décrites en 2.1 SELECTION D'UN MODELE (sauf que le maintien des touches **-1/NO** et **+1/YES** enfoncées NE produit PAS un changement continu du numéro de modèle). Les astérisques sont remplacés par le nouveau numéro de modèle et le modèle récemment sélectionné commence à être reproduit immédiatement après la dernière mesure du modèle précédent.

2. Pour arrêter la reproduction, appuyez sur la touche **STOP/CONTINUE**.

Indique que la reproduction s'est arrêtée

```

STOP:  INT. clock
PTN 00w: next **
  
```

3. Pour redémarrer la reproduction, appuyez sur la touche **START** pour une reproduction à partir du début du modèle ou sur la touche **STOP/CONTINUE** pour une reproduction à partir du point auquel la reproduction s'était arrêtée.

- Pendant la reproduction d'un modèle, il est possible de changer le tempo en utilisant le curseur **TEMPO** ou en effectuant les opérations 1.7.1.

2.1.2 CHARGEMENT DES MODELES PREREGLES

REMARQUE: Cette opération charge également les morceaux pré-réglés du RX17 dans les adresses de morceaux 0 — 3.

Les modèles pré-réglés dans les adresses de modèles 50 — 99 peuvent être reproduits, édités, copiés ou effacés, comme désiré. Ils sont cependant stockés en permanence dans le RX17 et ils peuvent être rechargés, à n'importe quel moment, dans les adresses de modèles.

AVANT de mettre le RX17 sous tension, maintenez enclenchées la touche **ACCENT**. Continuez à maintenir cette touche enclenchées pendant la mise sous tension. L'affichage demandera si vous chargez des modèles pré-réglés. Appuyer sur la touche **YES**. L'affichage vous demandera de confirmer. Appuyer une nouvelle fois sur la touche **YES**.

Les modèles pré-réglés sont chargés dans les adresses de modèles 50 — 99.

REMARQUE: Toutes les données précédentes dans les modèles 0 — 99 sont effacées. Si ces données sont importantes, les sauvegarder sur une bande (opération 4.1) AVANT d'exécuter l'opération de chargement des modèles pré-réglés.

2.1.3 UTILISATION DU TABLEAU DE MODELE

Un tableau de modèle se trouve près de la fin de ce manuel. Photocopiez ce tableau et utilisez les copies afin de conserver un mémo écrit absolument précis des modèles créés sur le RX17. Ce tableau peut contenir les données d'un modèle 4/4 écrit à un réglage de quantification maximum de 1/48. Des modèles plus longs peuvent être notés en utilisant deux tableaux de modèles. Introduisez les données comme suit:

- Introduisez les repères de note (points pleins) aux intersections des lignes.
- Indiquez les notes accentuées en utilisant un cercle.
- Si la fonction d'édition d'accent a été utilisée pour modifier le niveau d'accent de certaines notes, écrivez le nouveau niveau d'accent à côté des repères de note pour ces notes.
- Indiquez le niveau, le niveau d'accent et le réglage de quantification de chaque instrument.
- Indiquez le réglage panoramique de chaque instrument, en utilisant un numéro de 1 — 15. 1 signifie la gauche; 15 signifie la droite; 8 signifie le centre. Les autres positions sont numérotées en fonction du repère auquel le curseur est réglé sur l'affichage LCD de la fonction panoramique.

2.2 ECRITURE EN TEMPS REEL

C'est le premier de deux moyens d'écriture de modèles sur le RX17. Il permet de "jouer" un modèle sur les touches d'instruments, tout en écoutant le guide de battement. Il est possible d'ajouter des instruments et des rythmes jusqu'à ce que le modèle soit complet. L'avantage de cette méthode est que le modèle en train d'être créé peut être entendu à mesure qu'il est écrit, à la différence de l'écriture par étape où un modèle est créé sans être entendu.

REMARQUE: Il est également possible d'exécuter une écriture en temps réel de modèles en utilisant un clavier MIDI externe pour "jouer" des instruments du RX17. Cette caractéristique est très pratique parce que les 26 instruments du RX17 peuvent être affectés à un clavier (par rapport à l'utilisation des touches d'instruments du RX17, ayant un maximum de 13 instruments disponibles en même temps). Un autre avantage est que le RX17 acceptera des données de vitesse de touche MIDI, de sorte que plus la manière de frapper sur une touche du synthétiseur MIDI est dure, plus la note du RX17 est forte. Voir 6.5.3 RECEPTION DE NOTE MIDI pour l'explication des réglages nécessaires pour cette application MIDI.

2.2.1 PASSAGE DANS LE MODE D'ECRITURE EN TEMPS REEL

1. Après avoir sélectionné un modèle, sélectionnez la fonction 2.

```

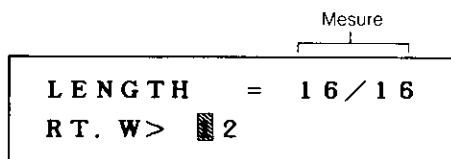
REAL WRITE 00 ?
PTN> 1 3 4 5 6 7
  
```

2. Appuyez sur la touche **+1/YES** pour passer dans le mode d'écriture en temps réel. L'affichage LCD indique la LONGUEUR du modèle.

REMARQUE: Si vous décidez que vous NE voulez PAS passer dans le mode d'écriture en temps réel, appuyez sur la touche **PATTERN** pour retourner au mode de sélection de modèle.

2.2.2 REGLAGE DE LA LONGUEUR DU MODELE

Si vous avez sélectionné un modèle vide, vous pouvez maintenant régler la mesure (longueur) du modèle. La longueur des modèles est affichée en doubles croches. Par exemple, 16/16 (la longueur de modèle par défaut affichée lorsque vous appelez un modèle vide) est équivalente à une mesure à 4/4 (4 noires par mesure); 12/16 indique une mesure à 3/4, etc.

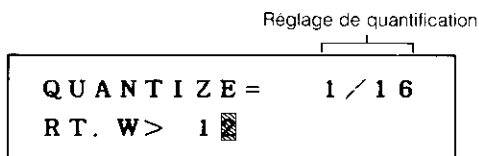


Utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** pour régler la mesure. GAMME: 1/16 — 32/16.

2.2.3 REGLAGE DE LA QUANTIFICATION

La quantification, lorsqu'elle est utilisée dans le mode d'écriture en temps réel, est un dispositif de correction automatique de la synchronisation. Toute note jouée qui ne tombe pas exactement sur le temps est déplacée sur le temps le plus proche. Si vous réglez la quantification sur 1/16, par exemple, toutes les notes jouées sont déplacées à la double croche la plus proche. C'est une manière pratique de créer des modèles parfaitement synchronisés. La quantification est réglée comme suit:

- Après avoir réglé la longueur du modèle, appuyez sur **▶** pour amener le curseur sur "2".



- Utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** pour régler la quantification. Vous pouvez avancer ou reculer dans la gamme des réglages de quantification: 1/8, 1/16, 1/32, 1/12, 1/24, 1/48.

REMARQUE: Vous pouvez appeler la fonction de quantification pendant l'écriture d'un modèle (voir 2.2.4 INTRODUCTION DE NOTES) comme suit.

- Appuyez sur la touche **STOP/CONTINUE**.
- Sélectionnez le Travail No. 2. Réglez la quantification en utilisant la touche **+1/YES** ou **-1/NO**.
- Appuyez sur la touche **START** pour revenir au mode d'écriture en temps réel et continuer à introduire des notes.

2.2.4 INTRODUCTION DE NOTES

- Une fois que la longueur et la quantification du modèle ont été réglées, appuyez sur la touche **START** pour commencer l'écriture. Vous entendez une piste de battement (un guide de rythme) indiquant les noires, avec un accent sur le premier temps de chaque mesure.

RECORD : INT. clock

PTN 00

- Vous pouvez maintenant introduire des notes en tapant sur les touches d'instruments. Aussitôt que la première note est introduite, un "w" apparaît à côté du numéro de modèle sur l'affichage LCD, indiquant que les données ont été "écrites" dans le modèle. Vous pouvez introduire des notes accentuées en maintenant enclenchée la touche **ACCENT** verte tout en tapant sur une touche d'instrument. Le RX17 répète cycliquement tout ce que vous avez introduit dans le modèle. Vous pouvez ajouter d'autres notes jusqu'à ce que le modèle soit complet.
- Une fois que vous avez écrit un modèle, appuyez sur la touche **STOP**. L'affichage LCD revient à l'indication de la longueur ou de la quantification du modèle (selon celle de ces deux opérations qui a été la dernière exécutée avant l'écriture de modèle). Cela vous permet de changer le réglage de quantification (voir l'opération 2.2.3) si désiré. Vous pouvez alors continuer à écrire le modèle en appuyant à nouveau sur la touche **START**.
- Si vous voulez reproduire le modèle, appuyez sur la touche **PATTERN** après avoir appuyé sur la touche **STOP/CONTINUE**. L'affichage LCD revient à l'affichage de sélection de modèle. Vous pouvez reproduire le modèle en appuyant sur la touche **START**. Vous pouvez alors, si vous le désirez, repasser dans le mode d'écriture en temps réel, pour ajouter ou supprimer des notes dans le modèle.

2.2.5 SUPPRESSION DE NOTES

Une note peut être supprimée (effacée), pendant l'écriture d'un modèle, en maintenant enclenchée la touche **BEAT CLEAR** et en tapant sur la touche d'instrument appropriée lorsque vous entendez la note sélectionnée. La fois suivante où le modèle se recycle, cette note n'est plus entendue.

2.2.6 SUPPRESSION D'INSTRUMENTS

Des parties entières d'instruments peuvent être supprimées (effacées) d'un modèle, en passant dans le mode d'écriture par étape ou en effectuant l'opération 2.3.7.

2.2.7 EDITION D'ACCENT

Après avoir écrit un modèle, vous pouvez modifier le niveau d'une note du modèle en passant dans le mode d'écriture par étape ou en effectuant l'opération 2.3.8.

2.3 ECRITURE PAR ETAPE

C'est le second moyen d'écrire des modèles sur le RX17. Il vous permet de créer un modèle en utilisant les touches d'instruments pour introduire des notes, une à une, jusqu'à ce qu'un modèle soit complet. C'est une méthode idéale pour créer des modèles parfaitement synchronisés, en particulier en lisant une partition. Elle vous permet également de créer des modèles qui sont trop complexes ou rapides pour être reproduits en temps réel.

- Pendant le mode d'écriture par étape, les notes que vous introduisez sont clairement indiquées sur le LCD, sous forme d'un affichage à points, décrit en 2.3.4 INTRODUCTION DE NOTES.

2.3.1 PASSAGE DANS LE MODE D'ECRITURE PAR ETAPE

1. Après avoir sélectionné un modèle, sélectionnez la fonction 3.

```
STEP WRITE 00 ?
PTN> 12 4 5 6 7
```

2. Appuyez sur la touche **+1/YES** pour passer dans le mode d'écriture par étape. L'affichage LCD indique la LONGUEUR du modèle.

REMARQUE 1: Si vous décidez que vous NE voulez PAS passer dans le mode d'écriture par étape, appuyez sur la touche **PATTERN** pour retourner au mode de sélection de modèle.

REMARQUE 2: Si vous sélectionnez un modèle qui contient déjà des données, l'étape 2 de cette opération rappelle l'affichage à points d'écriture par étape, décrit en 2.3.4 INTRODUCTION DE NOTES.

2.3.2 REGLAGE DE LA LONGUEUR DU MODELE

Voir l'opération 2.2.2.

2.3.3 REGLAGE DE LA QUANTIFICATION

Dans le mode d'écriture par étape, la quantification vous permet de régler la longueur de note minimum qui peut être introduite. Si vous réglez la quantification sur 1/16, par exemple, la note la plus courte qui peut être introduite est une double croche (16 notes dans une mesure à 4/4). La quantification est réglée comme suit:

1. Après avoir réglé la longueur du modèle, appuyez sur ► pour amener le curseur sur "2".

Réglage de quantification

```
QUANTIZE = 1 / 16
RT. W> 1
```

2. Utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** pour régler la quantification. Vous pouvez avancer ou reculer dans la gamme des réglages de quantification: 1/08, 1/16, 1/32, 1/12, 1/24, 1/48.

REMARQUE: Vous pouvez appeler la fonction de quantification à partir de l'affichage à points (Voir 2.3.4 INTRODUCTION DE NOTES) comme suit.

1. Appuyez sur la touche **JOB**.
2. Réglez la quantification comme décrit précédemment.
3. Appuyez sur la touche **START** pour revenir à l'affichage à points et continuer à introduire des notes.

2.3.4 INTRODUCTION DE NOTES

1. Une fois que la longueur et la quantification du modèle ont été réglées, appuyez sur la touche **START** pour commencer l'écriture. Le LCD indique l'affichage à points. L'affichage à points initial est celui correspondant au Hi Hat fermé.

```
HH c l o s
■ - - - - - ÷ - - - - - ÷ - - - - - ÷ - - - - - |
```

Cet affichage indique 4 noires pour la mesure, indiquées par les paires verticales de petits points. La quantification indique 16 temps pour la mesure, chaque temps étant indiqué par un tiret horizontal. Le curseur clignotant vous indique d'introduire une note ou un silence sur le premier temps de la mesure 1.

Vous pouvez alors choisir une des options suivantes (2A ou 2B):

- 2A. Introduisez une note en tapant sur la touche **HH CLOSED**. Une note accentuée peut être introduite en maintenant enclenchée la touche **ACCENT** verte tout en appuyant sur la touche **HH CLOSED**. La note est indiquée sous forme d'un repère de note. Le curseur se déplace au temps suivant.

```
HH c l o s
● ■ - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
```

Repère de note peur

- 2B. Vous pouvez déplacer le curseur sur le temps suivant en appuyant sur la touche **+1/YES**. Cela introduit également un silence dans le modèle.

Le temps est avancé d'une unité, dans les deux cas, et vous pouvez introduire la note "Hi Hat fermé" suivante. Ce procédé continue jusqu'au dernier temps du modèle. Lorsque vous atteignez le dernier temps, des pressions sur la touche **HH CLOSED** ou **+1/YES** ne déplacent pas le curseur, mais font clignoter un message "» End «" sur l'affichage LCD.

- Si vous avez introduit une note sur le dernier temps, l'affichage LCD indique le niveau d'accent de cette note (qui sera zéro si vous n'avez pas introduit d'accent). Ceci vous permet d'éditer (changer) le niveau d'accent et donc le niveau de cette note. Voir 2.3.8 EDITION D'ACCENT.
3. Pour sélectionner un autre instrument à n'importe quel moment, appuyez sur la touche d'instrument appropriée. L'affichage à points de cet instrument apparaît, le curseur étant sur la même position que sur l'affichage à points précédent. Aucune note n'est introduite jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche d'instrument pour la seconde fois. Vous pouvez introduire la partie du second instrument, puis sélectionner un autre instrument simplement en appuyant sur sa touche et composez votre modèles. Les notes de jusqu'à 11 instruments différents peuvent être introduites sur le même temps.
 4. Une fois que vous avez écrit un modèle, appuyez sur la touche **STOP/CONTINUE**. L'affichage LCD revient à l'indication de la sélection de modèle. Vous pouvez maintenant reproduire le modèle en appuyant sur la touche **START**. Vous pouvez alors, si vous le désirez, repasser dans le mode d'écriture par étape, pour ajouter ou supprimer des notes dans le modèle.

2.3.5 BALAYAGE PAR ETAPES D'UN MODELE

Pendant le mode d'écriture par étape, vous pouvez avancer ou reculer dans un modèle en utilisant respectivement la touche **+1/YES** ou **-1/NO**. Lorsque vous passez chaque temps, vous entendez le(s) instrument(s) introduit(s) à ce temps. Vous pouvez également balayer rapidement le modèle en maintenant enclenchée l'une de ces touches.

Lorsque vous atteignez la fin d'un modèle, un message "» End «" clignote sur l'affichage LCD.

Lorsque vous retournez au début d'un modèle, un message "» Top «" clignote sur l'affichage LCD.

REMARQUE: La touche **-1/NO** n'introduit PAS de données. Elle ne sert QU'à reculer dans le modèle.

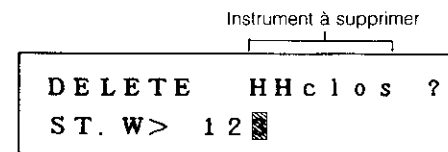
2.3.6 SUPPRESSION DE NOTES

Une note peut être supprimée (effacée), en balayant un affichage à points jusqu'à ce que localisiez la note erronée, puis en maintenant enclenchée la touche **BEAT CLEAR** et en tapant sur la touche d'instrument appropriée. Le repère de note disparaît et le curseur se déplace au temps suivant.

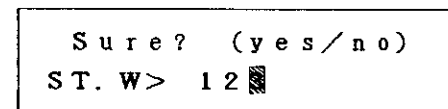
2.3.7 SUPPRESSION D'INSTRUMENTS

Des parties entières d'instruments peuvent être supprimées (effacées) d'un modèle, comme suit.

1. A partir de l'affichage à points, appuyez sur la touche **JOB**. Puis utilisez la touche **▶** pour amener le curseur sur "3", pour sélectionner la fonction 3.



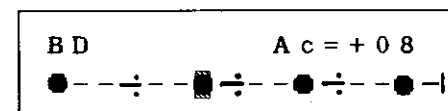
2. Appuyez sur la touche d'instrument correspondant à l'instrument que vous désirez supprimer. Son nom apparaît sur l'affichage LCD.
3. Appuyez sur la touche **+1/YES** pour continuer cette opération. (Ou appuyez sur la touche **START** pour retourner à l'affichage à points, si vous NE désirez PAS supprimer l'instrument).



4. Appuyez sur la touche **+1/YES** pour supprimer l'instrument sélectionné. L'affichage LCD retourne à l'affichage à points (maintenant vide) de l'instrument sélectionné. (Ou appuyez sur la touche **-1/NO** pour annuler cette opération, et ramenez le LCD à l'affichage précédent).

2.3.8 EDITION D'ACCENT

Lorsque vous balayez un modèle (voir opération 2.3), un message tel que "Ac=+08" apparaît sur l'affichage LCD lorsque le curseur atteint un repère de note.



Curseur sur le repère de note

Cela indique que la note a été enregistrée avec un niveau d'accent de +8. Un niveau d'accent de 00 indique qu'aucun accent n'a été utilisé.

Vous pouvez éditer (modifier) le niveau d'accent de la note sur laquelle le curseur clignote. Cela vous permet, en fait, de modifier le niveau de chaque note, pour ajouter une dynamique expressive à vos modèles.

Maintenez enclenchée la touche **ACCENT** et utilisez la touche **+1/YES** ou **-1/NO** pour augmenter ou diminuer, respectivement, le niveau d'accent. GAMME: ±31. Voir la remarque de 1.5 ACCE } sur les limites du niveau d'accent.

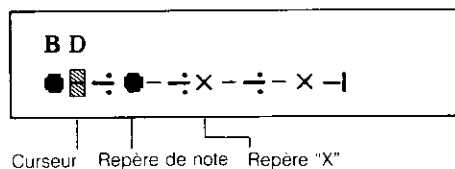
2.3.9 AFFICHAGES A POINTS POUR DES MODELES LONGS

L'affichage à points n'accepte que 16 temps. Votre modèle peut contenir plus de temps que cela, selon sa longueur et le réglage de quantification. Une mesure à 6/4 (longueur: 24/16) avec un réglage de quantification de 1/24, par exemple, contient 36 temps.

Dans ce cas, lorsque le curseur atteint la limite de la portion affichée de l'affichage à points (quel que soit le sens), la portion affichée commence à "défiler" (se déplacer dans l'affichage) de sorte que les portions successives de l'affichage à points apparaissent, temps par temps.

2.3.10 AFFICHAGES A POINTS: LE REPERE "X"

Lorsque des repères "X" apparaissent sur un affichage à points, ils indiquent des notes qui ont été introduites à un réglage de quantification différent du réglage de quantification actuel. En d'autres mots, ces notes tombent "entre" les temps sur l'affichage à points.



Le niveau d'accent de ces notes N'est PAS affiché et il NE peut PAS être édité. Si vous désirez éditer des niveaux d'accent, changez le réglage de quantification (voir 2.3.3 REGLAGE DE QUANTIFICATION) au réglage dans lequel les notes ont été entrées.

2.4 EFFACEMENT D'UN MODELE

Vous pouvez effacer instantanément tout un modèle. Cela se fait, par exemple, si la mémoire de modèles du RX17 est pleine et que vous voulez écrire un autre modèle.

1. Après avoir sélectionné le modèle que vous voulez effacer, sélectionnez la fonction 4.

```
CLEAR    PTN 00w?
PTN> 1 2 3 5 6 7
```

2. Appuyez sur la touche **+1/YES** pour continuer cette opération. (Ou appuyez sur la touche **PATTERN** pour retourner à l'affichage de sélection de modèle, si vous NE désirez PAS effacer le modèle).

```
Sure? (yes/no)
PTN> 1 2 3 5 6 7
```

3. Appuyez sur la touche **+1/YES** pour effacer le modèle sélectionné (ou appuyez sur la touche **-1/NO** pour annuler cette opération). L'affichage LCD indique

```
COMPLETE !
PTN> 1 2 3 4 5 6 7
```

puis retourne à l'affichage de sélection de modèle.

2.5 EFFACEMENT DE TOUS LES MODELES

Vous pouvez effacer instantanément les 100 modèles. Cela se fait, par exemple, si la mémoire de modèles du RX17 est pleine et que vous voulez écrire d'autres modèles. Effectuez l'opération 4.1 pour sauvegarder les modèles sur une bande avant de les effacer, si vous voulez conserver ces modèles pour une utilisation ultérieure. Vous pouvez également sauvegarder des modèles par MIDI, en utilisant un dispositif de stockage de données MIDI, comme le Classeur de Données MIDI MDF-1 Yamaha (voir opération 5.7).

1. Appuyez sur la touche **PATTERN** et sélectionnez la fonction 5.

```
CLEAR ALL PTNs ?
PTN> 1 2 3 4 6 7
```

2. Appuyez sur la touche **+1/YES** pour continuer cette opération. (Ou appuyez sur la touche **PATTERN** pour retourner à l'affichage de sélection de modèle, si vous NE désirez PAS effacer tous les modèles).

```
Sure? (yes/no)
PTN> 1 2 3 4 6 7
```


3. Appuyez sur la touche **+1/YES** pour effacer tous les modèles (ou appuyez sur la touche **-1/NO** pour annuler cette opération et retourner à l'affichage de sélection de modèle). L'affichage LCD indique

```

COMPLETE !
PTN> 1 2 3 4 5 6 7

```

puis retourne à l'affichage de sélection de modèle.

2.6 COPIE D'UN MODELE

La fonction de copie de modèle vous permet de copier n'importe quel modèle sélectionné sur une autre destination dans la mémoire de modèle du RX17. Cette caractéristique est pratique si vous voulez copier un modèle afin de le modifier pour créer un nouveau modèle, tout en conservant le modèle d'origine. Elle est également utile si vous voulez placer les modèles dans un ordre particulier dans la mémoire du RX17 (de sorte à pouvoir, par exemple, reproduire facilement un modèle suivi par le modèle adjacent, en appuyant sur la touche **+1/YES** pendant une reproduction).

1. Après avoir sélectionné le modèle que vous désirez copier, sélectionnez la fonction 6.

```

COPY PTN11 →** ?
PTN> 1 2 3 4 5 █ 7

```

2. Utilisez le bloc de touches numériques pour introduire le numéro de la destination de modèle sur lequel le modèle sélectionné doit être copié.

```

COPY PTN11 →36 ?
PTN> 1 2 3 4 5 █ 7

```

3. Appuyez sur la touche **+1/YES**

```

Sure? (yes/no)
PTN> 1 2 3 4 5 █ 7

```

- Vous pouvez maintenant annuler cette opération en appuyant sur la touche **+1/NO** si vous NE désirez PAS copier sur la destination sélectionnée (si, par exemple, elle contient déjà des données). Le LCD retourne à l'affichage de sélection de modèle.
4. Pour copier le modèle, appuyez sur la touche **+1/YES**. L'affichage LCD indique

```

COMPLETE !
PTN> 1 2 3 4 5 6 7

```

puis retourne à l'affichage de sélection de modèle.

2.7 INDICATION DE LA MEMOIRE RESTANTE

Cette fonction vous permet de vérifier la mémoire de modèle restante du RX17, comme pourcentage de la capacité totale de mémoire de modèles.

Appuyez sur la touche **PATTERN** et sélectionnez la fonction 7.

```

REMAINING      070%
PTN> 1 2 3 4 5 6 █

```

3.0 MODE DE MORCEAU

La fonction du mode de morceau est de vous permettre de connecter différents modèles afin de former une séquence rythmique pour tout un morceau ou une chanson. Le RX17 vous permet de créer jusqu'à 10 morceaux, numérotés de 0 à 9. Chaque morceau peut contenir jusqu'à 999 parties et le nombre maximum de parties des 10 morceaux combinés est de 1.200. Une partie peut contenir non seulement un modèle, mais également une commande de répétition, un changement de tempo ou un changement de volume.

3.0.1 PASSAGE DANS LE MODE DE MORCEAU

Toutes les fonctions de morceau sont précédées par une pression sur la touche **SONG** pour passer dans le mode de morceau. L'affichage LCD indique

```

SELECT  SONG  0 w
SONG>  █ 2 3 4 5 6
  
```

Numéros de fonctions

Les numéros de fonctions (1 à 6) vous permettent de sélectionner les six fonctions principales du mode de Morceau. Ce choix se fait en utilisant la touche ◀ ou ▶ pour déplacer le curseur sur le numéro de fonction approprié. L'affichage LCD indique alors la fonction sélectionnée. Vous pouvez également déplacer le curseur en maintenant enclenchée la touche **JOB** et en appuyant sur la touche numérique correspondant au numéro de fonction. Si vous appuyez seulement sur la touche **JOB**, le curseur se déplace sur la fonction 1.

Appuyer sur une autre touche de mode pour sortir du mode de morceau.

Les fonctions du mode de morceau sont numérotées de 3.1 à 3.6 dans ce chapitre.

3.1 SÉLECTION D'UN MORCEAU

1. Appuyez sur la touche **SONG**. Le curseur clignotant indique la fonction 1.

```

SELECT  SONG  0 w
SONG>  █ 2 3 4 5 6
  
```

Un "w" apparaît dans le coin supérieur droit de l'affichage LCD si le morceau contient déjà des données ("w" représente "écrit"). Cela facilite la sélection d'un morceau vide lorsque vous voulez écrire un nouveau morceau.

Dans le mode de sélection de morceau, il y a deux méthodes pour sélectionner des morceaux.

• Touches -1/NO et +1/YES

Une pression sur la touche **-1/NO** sélectionne le numéro de morceau immédiatement INFÉRIEUR au numéro de morceau actuel.

Une pression sur la touche **+1/YES** sélectionne le numéro de modèle immédiatement SUPÉRIEUR au numéro de morceau actuel.

• BLOC DE TOUCHES NUMÉRIQUES

Utilisez le bloc de touches numériques pour introduire un numéro de morceau.

REMARQUE: Le RX17 contient une variété de morceaux pré-réglés en usine dans les adresses de morceaux 0 à 3. Nous vous suggérons de les vérifier — ils vous donneront une bonne idée de la flexibilité et de la puissance musicale du RX17. Vous trouverez que beaucoup d'entre eux sont immédiatement utilisables, alors que d'autres peuvent être édités pour créer vos propres morceaux. La liste de ces morceaux est donnée et ils sont décrits en détails dans le LIVRE DES MODELES DU RX17 joint. Voir 2.1.2 CHARGEMENT DES MODELES PREREGLES pour la description de la manière de rappeler les morceaux pré-réglés.

3.1.1 REPRODUCTION D'UN MORCEAU

1. Après avoir sélectionné un morceau, appuyez sur la touche **START**.

```

                                Numéro de morceau
                                ┌───┴───┐
PLAY :      SONG  0 w
PART  0 0 1 : PTN 0 1
                                └───┬───┘
                                Numéro de partie actuelle  Numéro de modèle actuel
  
```

1. A mesure que le morceau est reproduit, les numéros de parties et les numéros de modèles sont affichés. Si une partie contient un élément autre qu'un modèle (c'est-à-dire un changement de volume, un changement de tempo ou une répétition) elle n'est pas affichée.

2. Pour arrêter la reproduction, appuyez sur la touche **STOP/CONTINUE**.

Indique que la reproduction s'est arrêtée

```

STOP :      SONG  0 w
PART  0 0 3 : PTN 1 2
  
```

- Pour redémarrer la reproduction, appuyez sur la touche **START** pour une reproduction à partir du début du morceau ou sur la touche **STOP/CONTINUE** pour une reproduction à partir du point auquel la reproduction s'était arrêtée. Si vous avez arrêté la reproduction pendant une section de répétition, la commande de répétition est ignorée lorsque vous reprenez la reproduction. Si vous avez arrêté la reproduction au milieu d'un modèle, une pression sur la touche **-1/NO** ou **+1/YES** avant d'appuyer sur la touche **STOP/CONTINUE** fera redémarrer la reproduction respectivement depuis le début du modèle précédent, ou le début du modèle suivant. Vous pouvez également utiliser les touches **-1/NO** et **+1/YES** pour localiser une partie dans un morceau à partir de laquelle la reproduction doit commencer.
- Pendant qu'un morceau est arrêté, vous pouvez utiliser les touches numériques pour sélectionner un autre morceau, sans devoir appuyer sur la touche **SONG**. Le LCD retourne à l'affichage de sélection de morceau.
- Pendant la reproduction d'un morceau, vous pouvez changer le tempo en utilisant le curseur **TEMPO** ou en effectuant l'opération 1.7.1.

3.1.2 UTILISATION DU TABLEAU DE MORCEAU

Un tableau de morceau se trouve près de la fin de ce manuel. Photocopiez ce tableau et utilisez les copies afin de conserver un mémo écrit absolument précis des morceaux créés sur le RX17. Ce tableau peut contenir les données d'un morceau contenant 128 parties. Des morceaux plus longs peuvent être notés en utilisant deux tableaux de modèles ou plus. Introduisez les données comme suit:

- Introduisez les numéros de modèles dans la colonne "PTN".
- Si une partie contient des données autres que celle d'un modèle, notez ces informations dans la colonne "Autres données", comme suit:
Introduisez la valeur des changements de volume.
Introduisez la valeur et la durée des changements de tempo.
Introduisez les signes de début de répétition.
Introduisez les signes de fin de répétition et le nombre de répétitions.

3.2 EDITION D'UN MORCEAU

La fonction d'édition de morceau vous permet de connecter des modèles pour former un morceau. Vous pouvez également introduire des changements de volume, des changements de tempo et des répétitions. Toutes ces données sont introduites dans une partie. Les morceaux peuvent contenir jusqu'à 999 parties. L'édition d'un morceau est faite, en bref, de la manière suivante:

- Passez dans le mode d'édition de morceau.
- Introduisez des données dans la première partie. Puis utilisez la touche **+1/YES** pour passer à la partie suivante et y introduire les données. Continuez de cette manière jusqu'à ce que le morceau soit complet.
- Une fois que vous avez introduit toutes les parties du morceau, appuyez sur la touche **STOP/CONTINUE** pour sortir du mode d'édition de morceau. Vous pouvez alors reproduire le morceau en appuyant sur la touche **START**.

Voici quelques données importantes concernant la fonction d'édition de morceau:

- Vous pouvez reculer dans un morceau en utilisant la touche **-1/NO**. Cela vous permet de vérifier une partie. Lorsqu'une partie est affichée, vous pouvez changer ses données en utilisant le bloc de touches numériques.
- En maintenant enclenchée la touche **-1/NO** ou **+1/YES**, vous pouvez, respectivement, reculer ou avancer rapidement dans un morceau.
- Vous pouvez supprimer, copier ou insérer des parties dans un morceau qui a déjà été édité. Vous pouvez régler le tempo initial d'un morceau pour le reproduire automatiquement au tempo correct. Et vous pouvez utiliser la fonction de recherche de partie pour localiser automatiquement une partie sélectionnée dans un morceau. Ces opérations sont sélectionnées en passant dans le mode d'édition de morceau, en appuyant sur la touche **JOB**, puis en sélectionnant un numéro de travail en utilisant les touches **◀** et **▶**. Vous pouvez également sélectionner des travaux en maintenant enclenchée la touche **JOB** et en appuyant sur la touche numérique appropriée. Les numéros des travaux sont les suivants:

TRAVAIL 1	REGLAGE DU TEMPO INITIAL
TRAVAIL 2	RECHERCHE D'UNE PARTIE
TRAVAIL 3	COPIE D'UNE PARTIE
TRAVAIL 4	SUPPRESSION D'UNE PARTIE
TRAVAIL 5	INSERTION D'UNE PARTIE

L'affichage de tempo initial apparaît lorsque vous appuyez sur la touche **JOB**.

```

INIT. TEMPO OFF
EDIT> █ 2 3 4 5
  
```

(LCD C4) Numéros de travaux

Si, avant d'appuyer sur la touche **JOB**, vous aviez localisé la partie vide à la fin du morceau, seuls les numéros de Travaux 1 à 3 sont affichés, car les travaux 4 et 5 ne sont pas nécessaires (il n'y a pas de données à supprimer et il est inutile d'insérer une partie — vous pouvez introduire les données de la manière normale).

- A n'importe quel moment, une fois que vous êtes dans le mode d'édition de morceau, vous pouvez retourner à l'affichage de sélection de morceau en appuyant simplement sur la touche **STOP/CONTINUE** et reproduire le morceau ou sélectionner d'autres fonctions.
- C'est une bonne idée de garder un mémo écrit d'un morceau, à mesure que vous l'éditez. Voir le TABLEAU DE MORCEAU plus loin dans ce manuel.

3.2.1 PASSAGE DANS LE MODE D'EDITION DE MORCEAU

- Après avoir sélectionné un morceau, sélectionnez la fonction 2.

```

EDIT          SONG 0 ?
SONG> 1 █ 3 4 5 6
  
```

2. Appuyez sur la touche **+1/YES** pour passer dans le mode d'édition de morceau.

Message indiquant d'introduire les données Curseur clignotant

P a r t 0 0 1 = P T N * * █
[P T N] |: :| a c c e l

Message indiquant d'introduire le modèle

L'affichage LCD indique la première partie du morceau. Les astérisques indiquent que la partie est vide. Le curseur clignotant indique que vous pouvez introduire des données. "PTN" clignotant indique que le type de données que vous pouvez introduire est un numéro de modèle.

REMARQUE 1: "PTN" est entre parenthèses carrées, rappel supplémentaire que vous pouvez maintenant introduire un modèle. En déplaçant ces parenthèses, vous pouvez introduire d'autres types de données. Déplacez les parenthèses en appuyant sur ►. Les types de données suivants sont successivement mis entre parenthèses:

|: (Début de répétition)
:| (Fin de répétition)
accel (Accelerando ou augmentation du tempo)

Le LCD passe ensuite à l'affichage des symboles suivants, qui sont successivement mis entre parenthèses, lorsque vous appuyez sur ►.

rit (Ritardando ou diminution du tempo)
vol+ (Augmentation du volume)
vol- (Diminution du volume)

Ce sont les six types de données qui peuvent être introduites dans le mode d'édition de morceau. Avant d'introduire les données réelles dans une partie vide, vous pouvez utiliser les touches ◀ et ▶ pour déplacer les parenthèses sur les données que vous voulez. Vous pouvez alors utiliser le bloc de touches numériques pour introduire les valeurs des données.

REMARQUE 2: Si, après l'étape 1 de cette opération, vous décidez que vous NE voulez PAS passer dans le mode d'édition de morceau, appuyez sur la touche **SONG** ou **STOP/CONTINUE** pour retourner à la sélection de morceau.

REMARQUE 3: Si vous sélectionnez un morceau qui contient déjà des données, le LCD indique les données contenues dans la partie 001. Vous pouvez introduire de nouvelles données dans cette partie, à condition que ce soit le même type de données (modèle, répétition, etc.). Si vous voulez introduire un type différent de données, vous devez supprimer la partie (opération 3.2.9) et insérer une nouvelle partie (opération 3.2.10). Pour le moment (et pour les opérations 3.2.2 à 3.2.5) nous supposons que vous avez sélectionné un morceau vide.

3.2.2 INTRODUCTION DE MODELES

1. Après avoir sélectionné un morceau vide et être passé dans le mode d'édition de morceau, vous pouvez introduire immédiatement un numéro de modèle dans la partie 001, en utilisant les touches numériques.

(LCD C7) Numéro de modèle

P a r t 0 0 1 = P T N 5 6 █
[P T N] |: :| a c c e l

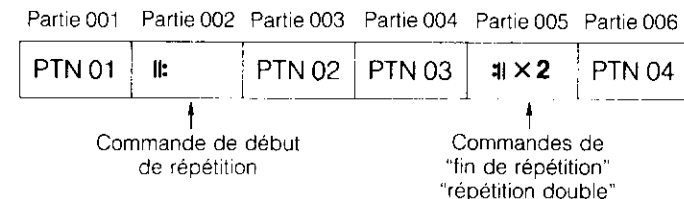
2. Appuyez sur la touche **+1/YES** pour passer à la partie suivante et introduisez-y des données.

3.2.3 INTRODUCTION DE REPETITIONS

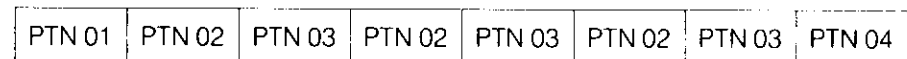
Les répétitions peuvent faire gagner beaucoup de temps d'édition en permettant de répéter jusqu'à 99 fois une partie ou un groupe de parties. Cette fonction peut être utilisée, par exemple, lorsque le même rythme est répété pendant tout un solo.

Les répétitions sont introduites en deux opérations. La commande de début de répétition est introduite au début de la section qui doit être répétée. Puis la commande de fin de répétition est introduite à la fin de la section à répéter, avec un nombre indiquant le nombre de fois où la section doit être répétée. Souvenez-vous que le nombre de répétitions doit être INFÉRIEUR d'une unité au nombre total de reproductions de la section sélectionnée. Chaque commande de répétition compte comme une partie.

Les parties 3 et 4 sont, dans cet exemple, répétées deux fois, ce qui fait un total de trois reproductions pour ces parties.

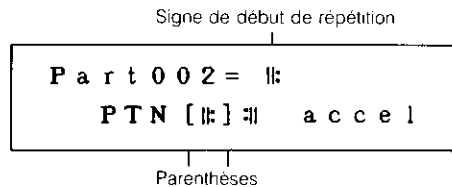


SEQUENCE DE JEU REEL

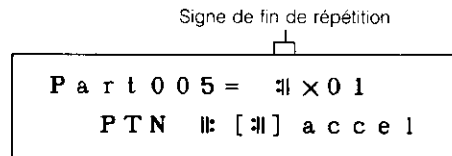


Vous pouvez introduire n'importe quel nombre de répétitions dans un morceau. Vous pouvez également "emboîter" des commandes de répétition, de sorte qu'une courte section répétée se produise à l'intérieur d'une section répétée plus longue. Cela se fait, par exemple, si tout un solo doit être répété (commandes de répétition au début et à la fin du solo) ET une courte section à l'intérieur du solo doit être répétée (commandes de répétition au début et à la fin de la section courte dans le solo). Vous pouvez en fait "emboîter" jusqu'à 48 répétitions, l'une dans l'autre.

- Après avoir sélectionné un morceau et être passé dans le mode d'édition de morceau, appuyez sur la touche ► pour déplacer les parenthèses sur le symbole II: (c'est la notation musicale standard pour un signe de début de répétition). Le signe de répétition apparaît également dans la partie supérieure de l'affichage LCD.

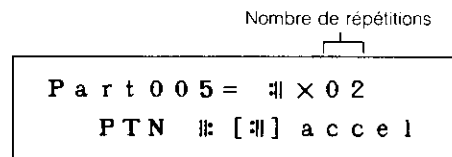


- Appuyez sur la touche **+1/YES** pour introduire une commande de début de répétition. L'affichage LCD passe automatiquement à la partie suivante. Continuez l'édition (introduction de modèles et d'autres données) et lorsque vous atteignez le point auquel une commande de fin de répétition est nécessaire (partie 5 par exemple), utilisez la touche ► pour sélectionner II:, le symbole pour une commande de fin de répétition.



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

- Pour introduire un nombre différent de répétitions, utilisez le bloc de touches numériques, en introduisant un nombre à deux chiffres (02 par exemple). Gamme: 01 — 99.



Vous pouvez maintenant continuer l'édition en appuyant sur la touche **+1/YES** ou appuyez sur la touche **SONG** ou **STOP/CONTINUE** pour sortir du mode d'édition de morceau.

- Les répétitions sont souvent introduites APRES que tous les numéros de modèles ont été introduits pour un morceau. Voir 3.2.10 INSERTION D'UNE PARTIE pour la manière d'insérer des données dans un morceau. Souvenez-vous qu'une répétition crée une nouvelle partie et fait avancer toutes les parties subséquentes.

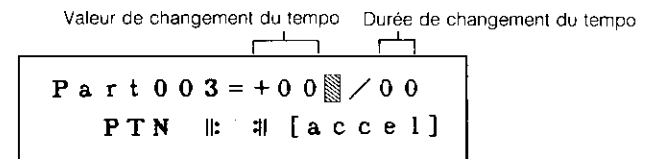
3.2.4 INTRODUCTION DE CHANGEMENTS DE TEMPO

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

Les opérations étant virtuellement les mêmes pour les deux types de changement de tempo, nous ne décrivons que l'accelerando. La seule différence est qu'il faut déplacer les parenthèses soit sur "accel" soit sur "rit" et que la valeur de changement de tempo est indiquée, respectivement, par un nombre positif ou négatif.

REMARQUE: Lorsque vous reproduisez un morceau qui contient un changement de tempo, le tempo final du morceau est différent du tempo initial. Si vous n'avez pas réglé de tempo initial pour un morceau et que vous reproduisiez immédiatement à nouveau le morceau, la reproduction commence au nouveau tempo. Il est donc recommandé de toujours régler le tempo initial pour un morceau. Voir 3.2.6 TEMPO INITIAL.

- Après avoir sélectionné un morceau et être passé dans le mode d'édition de morceau, appuyez sur la touche ► pour déplacer les parenthèses sur "accel".



- Le curseur clignote sur la valeur de changement du tempo. Utilisez le bloc de touches numériques pour régler cette valeur. GAMME: 0 — 99 noires/minute.

REMARQUE: La fonction de changement du tempo NE peut PAS modifier le tempo au-delà de la gamme de tempo du RX17 (40 — 250 noires/minute).

- Appuyez sur la touche **+1/YES** pour déplacer le curseur sur la position de durée de changement du tempo et utilisez le bloc de touches numériques pour introduire la durée de changement du tempo. Gamme: 0 — 99 noires.

Vous pouvez utiliser les touches **-1/NO** et **+1/YES** pour avancer et reculer le curseur afin de modifier, comme nécessaire, les deux paramètres de changement du tempo.

- Le changement de tempo est maintenant réglé et vous pouvez appuyer sur la touche **+1/YES** pour passer à la partie suivante et continuer l'édition, ou appuyer sur la touche **STOP/CONTINUE** pour sortir du mode d'édition de morceau.

- Les changements de tempo sont souvent introduits APRES que tous les numéros de modèles ont été introduits pour un morceau. Voir 3.2.10 INSERTION D'UNE PARTIE pour la manière d'insérer des données dans un morceau. Souvenez-vous qu'un changement de tempo crée une nouvelle partie et fait avancer toutes les parties subséquentes.

3.2.5 INTRODUCTION DE CHANGEMENTS DE VOLUME

Cette fonction vous permet d'introduire un changement de volume dans un morceau. Le volume peut augmenter ou diminuer et vous pouvez régler la gamme du changement de volume.

Les opérations étant virtuellement identiques pour les deux types de changement de volume, nous ne décrivons qu'une opération "vol+" (crescendo). La seule différence est qu'il faut déplacer les parenthèses soit sur "vol+" soit sur "vol-" et que la valeur de changement de volume est indiquée, respectivement, par un nombre positif ou négatif.

1. Après avoir sélectionné un morceau et être passé dans le mode d'édition de morceau, appuyez sur la touche ► pour déplacer les parenthèses sur "vol+".

Valeur de changement du volume

```

Part 006 = vol + 00 █
rit [ vol + ] vol -
  
```

2. Le curseur clignote sur la valeur de changement du volume. Utilisez le bloc de touches numériques pour régler cette valeur. GAMME: 0 — 31.

REMARQUE: La fonction de changement de volume NE peut PAS altérer le volume d'une note au-delà de la gamme de niveau d'instrument du RX17 (0 — 31).

3. Le changement de volume est maintenant réglé et vous pouvez appuyer sur la touche **+1/YES** pour passer à la partie suivante et continuer l'édition, ou appuyer sur la touche **SONG** ou **STOP/CONTINUE** pour sortir du mode d'édition de morceau.

- Les changements de volume sont souvent introduits APRES que tous les numéros de modèles ont été introduits pour un morceau. Voir 3.2.10 INSERTION D'UNE PARTIE pour la manière d'insérer des données dans un morceau. Souvenez-vous qu'un changement de volume crée une nouvelle partie et fait avancer toutes les parties subséquentes.

3.2.6 TRAVAIL 1: TEMPO INITIAL

Cette fonction vous permet de régler le tempo de reproduction exact pour un morceau que vous avez déjà édité. Cela permet d'éviter la nécessité de changer manuellement des tempos entre la reproduction de morceaux. Bien sûr, toutes commandes de changement de tempo que vous avez incluses dans le morceau fonctionneront (dans les limites de la gamme de tempo du RX17) et vous pouvez également modifier manuellement le tempo à n'importe quel moment.

1. Après avoir sélectionné un morceau et être passé dans le mode d'édition de morceau, appuyez sur la touche **JOB**.

```

INIT. TEMPO OFF
EDIT> █ 2 3 4 5
  
```

2. Vous pouvez maintenant utiliser les touches **-1/NO** et **+1/YES** pour désactiver ou activer, respectivement, la fonction de tempo initial.
3. Appuyez sur la touche **TEMPO** pour régler la valeur du tempo initial.

```

INIT. TEMPO J = ***
EDIT> █ 2 3 4 5
  
```

4. Des astérisques indiquent que le tempo initial n'a pas encore été réglé. S'il a été réglé, le réglage apparaît sur l'affichage LCD. Utilisez les touches **-1/NO** et **+1/YES** ou le curseur TEMPO pour régler le tempo initial.
5. Appuyez sur la touche **START** pour retourner au mode d'édition de morceau (si vous voulez continuer à éditer le morceau) ou appuyez sur la touche **SONG** ou **STOP/CONTINUE** pour sortir du mode d'édition de morceau.

3.2.7 TRAVAIL 2: RECHERCHE D'UNE PARTIE

Cette fonction vous permet de localiser instantanément une partie dans un morceau. Elle est utile et permet de gagner du temps car vous pouvez localiser n'importe quel point dans le morceau pour l'éditer (elle peut être comparée aux dispositifs de mémoire de transport de bande des studios d'enregistrement qui permettent un "punch in" à un point présélectionné dans un enregistrement).

1. Après avoir sélectionné un morceau et être passé dans le mode d'édition de morceau, appuyez sur la touche **JOB**.

```

INIT. TEMPO OFF
EDIT> █ 2 3 4 5
  
```

2. Utilisez la touche ► (ou maintenez enclenchée la touche **JOB** et appuyez simultanément sur la touche **2**) pour amener le curseur sur la position "2".

```

SEARCH Part *** ?
EDIT> 1 █ 3 4 5
  
```

3. Utilisez le bloc de touches numériques pour introduire un numéro de partie à trois chiffres (GAMME: 001 — 999). Appuyez ensuite sur la touche **+1/YES**. L'affichage LCD indique immédiatement la partie sélectionnée et le modèle ou d'autres données qui y sont contenus. Exemple: Partie 006, Modèle 23.

```

Part 006 = PTN 23 w
[PTN] ||: || accel
  
```

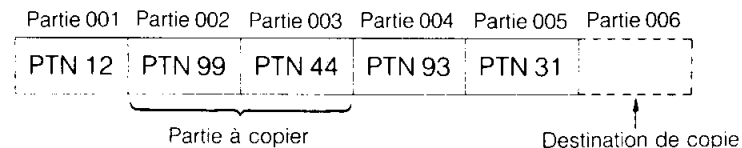
Vous pouvez maintenant continuer l'édition à partir de ce point.

3.2.8 TRAVAIL 3: COPIE D'UNE PARTIE

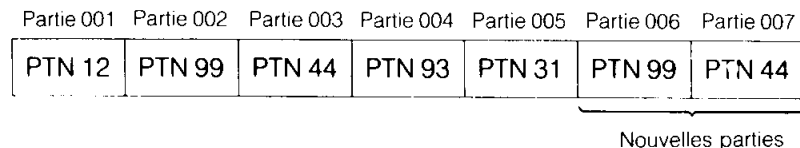
Cette fonction vous permet de choisir une partie ou un groupe de parties et de les copier sur une autre adresse dans un morceau, ou à la fin du morceau. Cela fait gagner du temps si vous avez programmé les parties pour un solo et que vous voulez répéter le même solo plus loin dans un morceau. Vous pouvez copier tout le solo en une seule opération au lieu de devoir copier chaque partie individuelle.

Supposons, par exemple, que dans ce court morceau de 5 parties, vous vouliez copier les parties 2 et 3 à la fin du morceau.

AVANT COPIE

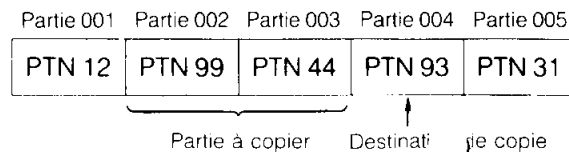


APRES COPIE

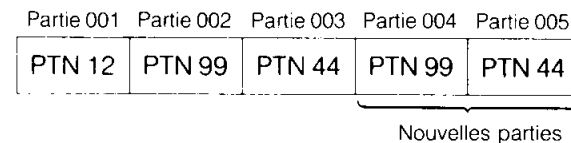


Vous pouvez aussi copier sur une destination AVANT la fin du morceau, à condition qu'elle soit AVANT ou APRES les parties qui doivent être copiées. Cet exemple montre ce qui se passe si vous copiez les parties 2 et 3 sur la partie 4.

AVANT COPIE



APRES COPIE



- Après avoir sélectionné un morceau et être passé dans le mode d'édition de morceau, appuyez sur la touche **JOB** puis sélectionnez le Travail 3.

```

COPY → Part 001 ?
EDIT> 12 45
  
```

Vous pouvez maintenant, si vous le désirez, annuler cette opération et retourner à l'affichage d'édition de morceau en appuyant sur la touche **START**.

- Utilisez le bloc de touches numériques pour sélectionner le numéro de la partie qui sera le point de destination de copie, puis appuyez sur la touche **+1/YES**.

```

from ***-*** ?
EDIT> 12 45
  
```

- Les deux ensembles de trois astérisques sur l'affichage LCD vous indiquent d'introduire les numéros des parties du début et de la fin de la section que vous désirez copier. Si la section n'est qu'une seule partie, introduisez deux fois le même numéro. Utilisez le bloc de touches numériques pour introduire deux numéros de parties à trois chiffres (GAMME: 001 — 999). Vous introduirez, pour notre exemple, "002" puis "003".

```

from 002-003 ?
EDIT> 12 45
  
```

Si vous avez introduit des numéros de parties erronés, appuyez sur la touche **-1/NO** pour effacer l'affichage et introduisez les numéros corrects.

- Appuyez sur la touche **+1/YES** pour effectuer l'opération de copie d'une partie (ou appuyez sur la touche **START** pour annuler cette opération et retourner à l'affichage d'édition de morceau). Le LCD indique "COMPLETE!" puis affiche la dernière partie de la section récemment copiée. Vous pouvez alors continuer à éditer ou appuyer sur la touche **STOP** pour sortir du mode d'édition de morceau.

3.2.9 TRAVAIL 4: SUPPRESSION D'UNE PARTIE

La fonction de suppression vous permet de retirer une partie d'un morceau qui a déjà été édité. Si vous voulez, par exemple, retirer la partie 3 de notre court morceau, vous localisez la partie 3 et effectuez l'opération de suppression.

AVANT SUPPRESSION

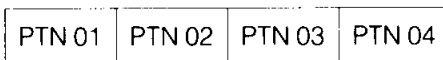
Partie 001 Partie 002 Partie 003 Partie 004 Partie 005



↑
Partie à supprimer

APRES SUPPRESSION

Partie 001 Partie 002 Partie 003 Partie 004



↑
Modèle 99 supprime.
Toutes les parties subséquentes sont
déplacées d'un cran vers l'arrière.

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

1. Après avoir sélectionné un morceau et être passé dans le mode d'édition de morceau, appuyez sur la touche **JOB** puis sélectionnez le Travail 4.

```
DELETE Part 003 ?
EDIT> 1 2 3 5
```

Vous pouvez maintenant, si vous le désirez, annuler cette opération et retourner à l'affichage d'édition de morceau en appuyant sur la touche **START**.

2. Utilisez le bloc de touches numériques pour sélectionner le numéro de la partie que vous désirez supprimer, puis appuyez sur la touche **+1/YES**.

```
Sure? (yes/no)
EDIT> 1 2 3 5
```

Vous pouvez encore alors annuler cette opération, en appuyant sur la touche **-1/NO**. Le LCD retourne à l'affichage précédent, vous permettant de sélectionner un autre travail.

3. Pour effectuer l'opération de suppression, appuyez à nouveau sur la touche **+1/YES**. Le LCD indique

```
COMPLETE !
EDIT> 1 2 3 4 5
```

puis retourne à l'affichage de suppression, vous permettant de sélectionner un autre travail.

4. Si vous désirez continuer à éditer, appuyez sur la touche **START**. L'affichage LCD indique la partie SUIVANT la partie qui a été supprimée. C'est, dans notre exemple, la partie 003, contenant le modèle 03.

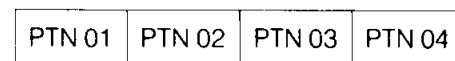
```
Part 003 = PTN 03 w
[PTN] |k: |l accel
```

3.2.10 TRAVAIL 5: INSERTION D'UNE PARTIE

La fonction d'insertion a l'effet inverse de la fonction de suppression — elle vous permet de sélectionner un point dans un morceau qui a déjà été assemblé et d'insérer de nouvelles parties entre les parties déjà programmées. Si, par exemple, vous voulez insérer une partie entre les parties 2 et 3 d'un morceau, cela signifie que vous devez insérer une nouvelle partie 3.

AVANT INSERTION

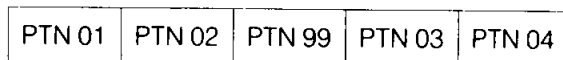
Partie 001 Partie 002 Partie 003 Partie 004



↑
Point d'insertion
pour le nouveau modèle
P.e. Modèle 99.

APRES INSERTION

Partie 001 Partie 002 Partie 003 Partie 004 Partie 005



↑
Le modèle 99 est inséré dans la partie 3.
Toutes les parties subséquentes se déplacent
d'un cran vers l'avant.

- Vous pouvez également insérer des répétitions, des changements de tempo et des changements de volume.

- Après avoir sélectionné un morceau et être passé dans le mode d'édition de morceau, appuyez sur la touche **JOB**, puis sélectionnez le Travail 5.

```
INSERT Part 001 ?
EDIT> 1 2 3 4 █
```

Vous pouvez maintenant, si vous le désirez, annuler cette opération et retourner à l'affichage d'édition de morceau en appuyant sur la touche **START**.

- Utilisez le bloc de touches numériques pour sélectionner le numéro de la partie que vous désirez insérer, puis appuyez sur la touche **+1/YES**. Par exemple, Partie 003.

```
Part 003 = PTN** █
[PTN] █ █ accel
```

- Vous pouvez maintenant introduire n'importe quelles données dans la nouvelle partie 003, de la manière normale, en déplaçant les parenthèses sur le type désiré de données et en introduisant les valeurs de données. Par exemple, Modèle 99.

```
Part 003 = PTN99w
[PTN] accel
```

- La nouvelle partie est maintenant introduite. Vous pouvez alors continuer à éditer ou appuyer sur la touche **SONG** ou **STOP/CONTINUE** pour sortir du mode d'édition de morceau.

3.3 EFFACEMENT D'UN MORCEAU

Vous pouvez effacer instantanément tout un morceau. Cela se fait, par exemple, si la mémoire de morceaux du RX17 est pleine et que vous voulez écrire un autre morceau.

- Après avoir sélectionné le morceau que vous désirez effacer, sélectionnez la fonction 3.

```
CLEAR SONG 0w?
SONG> 1 2 █ 4 5 6
```

Vous pouvez, à ce point, appuyer sur la touche **SONG** pour retourner à l'affichage de sélection de morceau, si vous NE voulez PAS effacer le morceau.

- Appuyez sur la touche **+1/YES** pour continuer cette opération.

```
Sure? (yes/no)
SONG> 1 2 █ 4 5 6
```

Vous pouvez alors encore annuler cette opération et retourner à l'affichage de sélection de morceau en appuyant sur la touche **-1/NO**. Appuyez sur la touche **+1/YES** pour effacer le morceau sélectionné. L'affichage LCD indique.

```
COMPLETE !
SONG> 1 2 3 4 5 6
```

puis retourne à l'affichage de sélection de morceau.

3.4 EFFACEMENT DE TOUS LES MORCEAUX

Vous pouvez effacer instantanément les 10 morceaux. Cela se fait, par exemple, si la mémoire de morceaux du RX17 est pleine et que vous voulez écrire d'autres morceaux. Effectuez l'opération 4.1 pour sauvegarder les morceaux sur une bande avant d'effacer tous les morceaux si vous voulez conserver ces morceaux pour une utilisation ultérieure. Vous pouvez également sauvegarder les morceaux par le système MIDI, en utilisant un dispositif de stockage de données MIDI comme le Classeur de Données MIDI MDF-1 Yamaha (voir l'opération 5.7).

- Appuyez sur la touche **SONG** et sélectionnez la fonction 4.

```
CLEAR ALL SONGs?
SONG> 1 2 3 █ 5 6
```

Vous pouvez, à ce point, appuyer sur la touche **SONG** pour retourner à l'affichage de sélection de morceau, si vous NE voulez PAS effacer tous les morceaux.

- Appuyez sur la touche **+1/YES** pour continuer cette opération.

```
Sure? (yes/no)
SONG> 1 2 3 █ 5 6
```

Vous pouvez alors encore annuler cette opération et retourner à l'affichage de sélection de morceau } appuyant sur la touche **-1/NO**.

3. Appuyez sur la touche **+1/YES** pour effacer tous les morceaux. L'affichage LCD indique

```

COMPLETE !
SONG> 1 2 3 4 5 6
  
```

puis retourne à l'affichage de sélection de morceau.

3.5 COPIE D'UN MORCEAU

La fonction de copie d'un morceau vous permet de copier un morceau sélectionné sur une autre destination dans la mémoire de morceaux du RX17. Elle est utile si vous voulez copier un morceau afin de le modifier pour créer un nouveau morceau, tout en conservant le morceau d'origine.

1. Après avoir sélectionné le morceau que vous voulez copier, sélectionnez la fonction 5.

```

COPY SONG 0 →* ?
SONG> 1 2 3 4 5 6
  
```

2. Utilisez le bloc de touches numériques pour introduire le numéro de destination du morceau sur lequel le morceau sélectionné doit être copié.

```

COPY SONG 0 →1 ?
SONG> 1 2 3 4 5 6
  
```

3. Appuyez sur la touche **+1/YES**.

```

Sure? (yes/no)
SONG> 1 2 3 4 5 6
  
```

Vous pouvez maintenant annuler cette opération en appuyant sur la touche **-1/NO** si vous ne voulez pas copier sur la destination sélectionnée (si elle contient déjà des données, par exemple). Le LCD retourne à l'affichage de sélection de morceau.

4. Appuyez sur la touche **+1/YES** pour copier le morceau. L'affichage LCD indique

```

COMPLETE !
SONG> 1 2 3 4 5 6
  
```

puis retourne à l'affichage de sélection de morceau.

3.6 INDICATION DE LA MEMOIRE RESTANTE

Cette fonction vous permet de vérifier la mémoire de morceaux restante du RX17, comme pourcentage de sa capacité totale de mémoire de morceaux.

Appuyez sur la touche **SONG** et sélectionnez la fonction 6.

```

REMAINING 090%
SONG> 1 2 3 4 5 6
  
```

4.0 MODE CASSETTE

La fonction du mode cassette est de vous permettre de sauvegarder des modèles et des morceaux sur une bande cassette normale. Vous pouvez effacer les modèles et morceaux stockés dans la mémoire interne du RX17 et créer de nouveaux modèles et morceaux. Vous pouvez constituer une bibliothèque de bandes cassettes de modèles et de morceaux. Vous pouvez, à n'importe quel moment, charger les modèles et les morceaux d'une bande dans le RX17. La fonction de vérification vous permet de vérifier que les données ont été correctement sauvegardées.

La sauvegarde ne s'effectue pas de la même manière qu'un enregistrement normal — les modèles et morceaux sont sauvegardés sous forme de données numériques complexes. L'idéal est d'utiliser un enregistreur de données à ordinateur.

REMARQUE: Vous pouvez également sauvegarder des modèles et des morceaux sur une disquette en utilisant la fonction de vidage de masse. Voir l'opération 5.7 TRANSMISSION DE MASSE.

4.0.1 CONNEXIONS

Le RX17 doit être connecté à l'enregistreur de cassette à l'aide du câble de cassette fourni. Connectez le câble rouge au jack d'entrée microphone de l'enregistreur de cassette, le câble blanc au jack de sortie de casque de l'enregistreur de cassette et la fiche DIN à 8 broches à la borne entrée/sortie cassette (CASSETTE IN/OUT) du RX17.

4.0.2 PASSAGE DANS LE MODE CASSETTE

Toutes les opérations de cassette sont précédées par une pression sur la touche **CAS** pour passer dans le mode cassette. L'affichage LCD indique

```
CASSETTE  SAVE  ?
CASS > █ 2 3
```

Numéros de fonctions

Les numéros de fonctions (1 à 3) vous permettent de sélectionner les trois fonctions du mode cassette. Ce choix se fait en utilisant la touche ◀ ou ▶ pour amener le curseur sur le numéro de fonction approprié. Le LCD affiche alors la fonction sélectionnée. Vous pouvez également déplacer le curseur en appuyant sur la touche **JOB** plus la touche numérique correspondant au numéro de fonction. Si vous appuyez seulement sur la touche **JOB**, le curseur passe à la fonction 1. Pour sortir du mode cassette, appuyez sur une autre touche de mode.

Les fonctions de mode cassette sont numérotées de 4.1 à 4.3 dans ce chapitre.

4.0.3 SUSPENSION DE L'OPERATION CASSETTE

Vous pouvez, à n'importe quel moment pendant une opération cassette, suspendre l'opération en appuyant sur la touche **STOP/CONTINUE**. Le LCD affiche un message "BREAK!". Par exemple, si vous êtes en train de charger des données dans le RX17, mais que vous réalisez brusquement que vous voulez conserver les données contenues dans la mémoire interne du RX17, vous pouvez suspendre l'opération de chargement. Vous pouvez alors effacer l'affichage "BREAK!" en appuyant sur une touche de mode.

4.1 SAUVEGARDE

Cette fonction vous permet de sauvegarder les données des 100 modèles et 10 morceaux stockés dans la mémoire interne du RX17.

1. Appuyez sur la touche **CAS**. L'indicateur clignotant indique la fonction 1.

```
CASSETTE  SAVE  ?
CASS > █ 2 3
```

2. Vérifiez qu'une cassette vierge est chargée dans l'enregistreur de cassette et que le niveau d'enregistrement est élevé. Activez le mode d'enregistrement de l'enregistreur de cassette. Appuyez sur la touche **+1 YES**.

```
Executing Now
CASSETTE  SAVE
```

Il faut environ une minute pour sauvegarder un ensemble normal de données de modèles et de morceaux. Après la sauvegarde, le LCD indique

```
COMPLETE !
CASSETTE  SAVE
```

puis retourne à l'affichage de sélection de fonction de cassette.

3. Arrêtez l'enregistreur de cassette. Vous devez maintenant effectuer l'opération 4.3 (Vérification) pour être sûr que les données ont été correctement sauvegardées.

4.2 CHARGEMENT

Cette fonction vous permet de charger un ensemble complet de données de modèles et de morceaux d'une cassette dans la mémoire interne du RX17.

REMARQUE: Lorsque vous chargez des données dans le RX17, TOUS les modèles et morceaux se trouvant dans la mémoire interne sont effacés. Vérifiez que vous n'avez pas besoin de ces données avant de charger les nouvelles données. Si vous avez besoin des données se trouvant dans la mémoire interne, sauvegardez-les sur une autre cassette avant de charger les nouvelles données.

1. Appuyez sur la touche **CAS** puis sélectionnez la fonction 2.

```
CASSETTE  LOAD  ?
CASS> 1 3
```

2. Vérifiez que la cassette contenant les données est chargée dans l'enregistreur de cassette et que la bande est avancée au point où commencent les données que vous désirez charger. Vérifiez également que le niveau de reproduction est élevé. Appuyez sur la touche **+1 YES**.

```
Executing Now
CASSETTE  LOAD
```

3. Activez le mode de reproduction de l'enregistreur de cassette. Il faut environ une minute pour charger un ensemble normal de données de modèles et de morceaux. Après le chargement, le LCD indique

```
COMPLETE !
CASSETTE  LOAD
```

puis retourne à l'affichage de sélection de fonction de cassette.

4.3 VERIFICATION

Cette fonction vous permet de vérifier que les données ont été correctement sauvegardées sur une bande, en comparant les données sauvegardées sur bande et les données se trouvant dans la mémoire interne du RX17. Cette opération doit être exécutée immédiatement après la sauvegarde de données.

1. Appuyez sur la touche **CAS** puis sélectionnez la fonction 3.

```
CASSETTE  VERIFY ?
CASS> 1 2
```

2. Vérifiez que la cassette contenant les données est chargée dans l'enregistreur de cassette est prêt pour la reproduction au début des données que vous désirez vérifier. Appuyez sur la touche **+1 YES**.

```
Executing Now
CASSETTE  VERIFY
```

3. Activez le mode de reproduction de l'enregistreur de cassette. Il faut environ une minute pour vérifier un ensemble normal de données de modèles et de morceaux. Après la vérification, si les données ont été correctement sauvegardées, l'affichage LCD indique

```
VERIFY OK !
CASSETTE  VERIFY
```

puis retourne à l'affichage de sélection de fonction de cassette. Arrêtez l'enregistreur de cassette.

5.0 MODE MIDI

Le RX17 est totalement compatible avec tous les dispositifs MIDI. MIDI (interface numérique pour instruments de musique) est la technologie qui permet à des instruments de musique numériques de se contrôler les uns les autres. Des signaux MIDI (données) sont envoyés d'un instrument MIDI à un autre, de sorte qu'un instrument peut "jouer" d'un autre instrument, ou que des instruments comme des séquenceurs et des machines de rythme puissent être maintenus en synchronisation parfaite. Vous pouvez même utiliser le système MIDI pour synchroniser le RX17 sur un enregistrement de bande.

REMARQUE: Les données MIDI peuvent être envoyées sur n'importe lequel des 16 canaux MIDI. Le RX17 DOIT être réglé sur le même canal MIDI que l'autre dispositif MIDI auquel il est connecté. Voir 5.3 REGLAGE DU CANAL DE RECEPTION et 5.4 AFFECTATION DU CANAL DE TRANSMISSION.

Le RX17 peut utiliser le système MIDI des manières suivantes:

- Un dispositif MIDI externe tel qu'un Séquenceur Numérique QX5 ou QX21 Yamaha peut être utilisé pour démarrer et arrêter la reproduction et contrôler le tempo du RX17 (voir 6.5.1 ENTREE D'HORLOGE MIDI).
- Le RX17 peut être utilisé pour démarrer et arrêter la reproduction et contrôler le tempo d'un dispositif MIDI externe comme un QX5 (voir 6.5.2 SORTIE D'HORLOGE MIDI).
- Les instruments du RX17 peuvent être joués par un dispositif MIDI externe tel qu'un Synthétiseur Algorithmique Programmable Numérique DX21, DX27, DX100 ou DX7 (voir 6.5.3 RECEPTION DE NOTE MIDI).
- Le RX17 peut "jouer" d'autres unités MIDI comme un DX21 ou un synthétiseur de la série X en envoyant des informations de note MIDI (voir 6.5.4 TRANSMISSION DE NOTE MIDI).
- Vous pouvez envoyer toute la mémoire de modèles et de morceaux d'un RX17 à un autre RX17 ou à un Classeur de Données MIDI MDF Yamaha (voir 5.6 RECEPTION DE MASSE et 5.7 TRANSMISSION DE MASSE).
- Le RX17 peut fonctionner comme élément d'une installation de synchronisation de bande, où un signal numérique spécial enregistré sur une bande est utilisé pour synchroniser des instruments MIDI (voir 6.5.5 SYNCHRONISATION DE BANDE).

5.0.1 PASSAGE DANS LE MODE MIDI

Toutes les opérations MIDI sont précédées par une pression sur la touche **MIDI** pour passer dans le mode MIDI. L'affichage LCD indique

SYNC INTERNAL
 MIDI > █ 2 3 4 5 6 7 8

Numéros de fonctions

Les numéros de fonctions vous permettent de sélectionner les huit fonctions du mode MIDI. Cela se fait en utilisant la touche ◀ ▶ pour déplacer le curseur sur le numéro de fonction approprié. Le LCD affiche alors la fonction sélectionnée. Vous pouvez également déplacer le curseur en maintenant enclenchée la touche **JOB** et en appuyant sur la touche numérique correspondant au numéro de la fonction. Si vous appuyez seulement sur la touche **JOB**, le curseur se déplace sur la fonction 1. Pour sortir du mode MIDI, appuyer sur une autre touche de mode.

REMARQUE: Toutes les données MIDI réglées en utilisant les fonctions 5.1 à 5.5 et 5.8 sont conservées dans la mémoire du RX17 même après qu'il est mis hors circuit.

Les fonctions du mode MIDI sont numérotées de 5.1 à 5.8 dans ce chapitre.

5.1 SYNCHRONISATION

Cette fonction vous permet de régler la synchronisation du RX17 sur l'un de deux modes:

INTERNE. C'est le mode normal du RX17. La reproduction et l'écriture des modèles et la reproduction des morceaux sont synchronisées sur l'horloge interne du RX17 et le tempo est réglé en utilisant les fonctions de tempo du RX17 lui-même. Ce mode est également utilisé lorsque le RX17 contrôle d'autres dispositifs MIDI en utilisant des signaux MIDI transmis à partir de son connecteur MIDI OUT.

MIDI. Ce mode est utilisé lorsque le RX17 est synchronisé sur l'horloge MIDI d'un séquenceur MIDI ou d'un ordinateur musical externe. Les signaux MIDI sont reçus par le connecteur MIDI IN du RX17. Un modèle ou un morceau est sélectionné sur le RX17 et toutes les opérations de REPRODUCTION, d'ARRET, de REPRISE et de TEMPO sont contrôlées par le dispositif externe. Le mode de synchronisation MIDI est également utilisé lorsque le RX17 fait partie d'une installation de synchronisation de bande (voir 6.5.5).

1. Appuyez sur la touche **MIDI**. Le curseur clignotant indique la fonction 1.

SYNC INTERNAL
 MIDI > █ 2 3 4 5 6 7 8

2. Pour régler la synchronisation, appuyez sur la touche **+1 YES** pour sélectionner MIDI ou sur la touche **-1 NO** pour sélectionner INTERNE. L'affichage LCD indique le mode de synchronisation sélectionné.

5.2 MESSAGE DE CANAL MIDI

Cette fonction doit être activée (ON) pour permettre au RX17 de recevoir ou de transmettre des données de touche MIDI (voir 6.5.3 RECEPTION DE NOTE MIDI et 6.5.4 TRANSMISSION DE NOTE MIDI).

1. Appuyez sur la touche **MIDI**, puis sélectionnez la fonction 2.

CH MESSAGE ON
MIDI > 1 3 4 5 6 7 8

2. Appuyez sur la touche **+1 YES** pour activer (ON) la fonction de message de canal ou sur la touche **-1 NO** pour désactiver (OFF) la fonction de message de canal.

5.3 REGLAGE DU CANAL DE RECEPTION

Les signaux MIDI peuvent être envoyés et reçus sur l'un des 16 canaux MIDI. Cette fonction vous permet de sélectionner quel canal MIDI le RX17 utilise pour la réception des signaux MIDI lorsqu'il est "joué" par un clavier MIDI, un séquenceur ou un ordinateur musical externe.

1. Appuyez sur la touche **MIDI** puis sélectionnez la fonction 3.

Numéro de canal MIDI

RECEIVE CH = 01
MIDI > 1 2 4 5 6 7 8

2. Utilisez les touches **-1 NO** et **+1 YES** pour régler le numéro du canal MIDI.

GAMME: 01 — 16.

5.4 AFFECTATION DU CANAL DE TRANSMISSION

Cette fonction vous permet d'affecter chacun des 26 instruments du RX17 à l'un des seize canaux MIDI, de sorte que les instruments puissent "jouer" un ou plusieurs dispositifs MIDI externes. Voir 6.5.4 TRANSMISSION DE NOTE MIDI pour une application de cette fonction.

Les 26 instruments peuvent être affectés simultanément ou vous pouvez affecter individuellement les instruments en omettant les étapes 3 et 4 de cette opération.

1. Appuyez sur la touche **MIDI** puis sélectionnez la fonction 4.

TRANS CH ASSIGN ?
MIDI > 1 2 3 5 6 7 8

2. Appuyez sur la touche **+1 YES** pour continuer cette fonction.

Message indiquant d'introduire un numéro de canal

ALL T. CH = ** ?
MIDI > 1 2 3 5 6 7 8

3. Vous pouvez maintenant utiliser le bloc de touches numériques pour sélectionner simultanément le canal de transmission MIDI des 26 instruments. Par exemple, le canal MIDI 10.

Numéro du canal de transmission MIDI

ALL T. CH = 10 ?
MIDI > 1 2 3 5 6 7 8

4. Appuyez sur la touche **+1 YES** pour introduire le canal de transmission MIDI pour tous les instruments. L'affichage LCD indique

COMPLETE !
MIDI > 1 2 4 5 6 7 8

puis retourne à l'affichage de la fonction MIDI 1.

5. Pour régler le canal de transmission MIDI pour des instruments individuels, exécutez les étapes 1 et 2 de cette fonction, puis appuyez sur la touche d'instrument correspondant à l'instrument qui doit être affecté. Grosse caisse par exemple.

Instrument sélectionné Numéro du canal de transmission MIDI

BD T. CH = 10
MIDI > 1 2 3 5 6 7 8

6. Utilisez la touche **+1 YES** ou **-1 NO** pour modifier le numéro du canal de transmission MIDI affiché sur le numéro désiré.
7. Vous pouvez maintenant sélectionner un autre instrument et l'affecter à un canal de transmission MIDI. Vous pouvez également utiliser la fonction de changement des instruments (voir opération 1.3) pour changer les instruments, puis retourner à cette fonction et les affecter.

5.5 AFFECTATION DE NOTE MIDI

Cette fonction vous permet d'affecter chaque instrument à une note MIDI, de sorte que les instruments du RX17 puissent reproduire ou être reproduits par un dispositif MIDI externe. La gamme admissible est de plus de cinq octaves — assez large pour toute la gamme de la plupart des claviers MIDI. Voir 6.5.3 RECEPTION DE NOTE MIDI et 6.5.4 TRANSMISSION DE NOTE MIDI pour les applications de cette fonction.

1. Appuyez sur la touche **MIDI** puis sélectionnez la fonction 5.

```
NOTE ASSIGN ?
MIDI> 1 2 3 4 5 6 7 8
```

2. Appuyez sur la touche **+1 YES** pour continuer cette fonction.

```
select INST
MIDI> 1 2 3 4 5 6 7 8
```

3. Appuyez sur la touche d'instrument correspondant à l'instrument qui doit être affecté. Grosse caisse, par exemple.

Instrument sélectionné	Note MIDI	Numéro de note MIDI
BD	A 1	(45)
MIDI> 1 2 3 4 5 6 7 8		

6. Utilisez la touche **+1 YES** ou **-1 NO** pour régler la note MIDI. GAMME: C1 (36) — D#6 (99). C médium (ut médium) est affiché comme "C3 (60)".
7. Vous pouvez maintenant sélectionner un autre instrument, et l'affecter à une note MIDI. Vous pouvez également utiliser la fonction de changement des instruments (voir opération 1.3) pour changer d'instruments, puis retourner à cette fonction et les affecter.

5.6 RECEPTION DE MASSE

Cette fonction vous permet de recevoir toute la mémoire de modèles et de morceaux d'un autre RX17. Vous pouvez également recevoir les mêmes données d'un dispositif de stockage de données de masse comme un Séquenceur Numérique QX1 ou un Classeur de Données MIDI MDF1.

REMARQUE: Lorsque les données sont reçues, toutes les données de modèles et de morceaux qui se trouvent dans le RX17 sont effacées. Si ces données sont importantes, elles doivent être sauvegardées sur une cassette ou une disquette avant l'opération de vidage de masse (voir 4.1 SAUVEGARDE SUR CASSETTE ou 5.7 TRANSMISSION DE MASSE).

1. Connectez MIDI IN du RX17 à MIDI OUT du RX17 de transmission ou d'un autre dispositif.
2. Appuyez sur la touche **MIDI** puis sélectionnez la fonction 6.

```
RECEIVE BULK ?
MIDI> 1 2 3 4 5 6 7 8
```

3. Appuyez sur la touche **+1 YES** pour régler le RX17 sur une réception de vidage de masse.

```
Ready
BULK RECEIVE
```

4. Pendant la transmission, qui prend quelques secondes et est exécutée depuis le RX17 de transmission (ou QX1, MDF1 ou dispositif similaire), l'affichage LCD indique

```
Executing Now
BULK RECEIVE
```

suivi par

```
COMPLETE !
BULK RECEIVE
```

5. Si vous désirez suspendre le vidage de masse, appuyez sur la touche **STOP/CONTINUE**. Le LCD indique un affichage "BREAK!". Appuyez sur une touche de mode pour effacer l'affichage "BREAK!".

5.7 TRANSMISSION DE MASSE

Cette fonction vous permet de transmettre rapidement toute la mémoire de modèles et de morceaux du RX17 vers un autre RX17. Les données ne sont pas en fait transférées, elles sont plutôt copiées dans le second RX17. Vous pouvez également transmettre les données dans un dispositif de stockage de données de masse comme un Séquenceur Numérique QX1 (pour un stockage sur disquette) ou un Classeur de Données MIDI MDF1 (pour un stockage sur disquette rapide).

1. Connectez MIDI OUT du RX17 de transmission à MIDI IN du RX17 de réception ou du dispositif de stockage de données de masse.
2. Réglez le RX17 de réception pour recevoir un vidage de masse (voir opération 5.6), en cas de transmission à un deuxième RX17.
3. Appuyez sur la touche **MIDI** puis sélectionnez la fonction 7.

```
TRANSMIT BULK ?
MIDI > 1 2 3 4 5 6 7 8
```

4. Appuyez sur la touche **+1 YES** pour exécuter la transmission de vidage de masse. L'affichage LCD indique pendant quelques secondes

```
Executing Now
BULK TRANSMIT
```

suivi par

```
COMPLETE !
BULK TRANSMIT
```

puis retourne à l'affichage de la fonction MIDI 1. Les données ont alors été transmises au RX17 de réception.

- Lors d'une transmission de données vers un QX1, vous pouvez également exécuter la transmission en envoyant une "demande de vidage de masse" du QX1. Dans ce cas, MIDI OUT du QX1 doit être connecté à MIDI IN du RX17, et MIDI IN du QX1 à MIDI OUT du RX17.

5.8 RENVOI D'ECHO

Cette fonction vous permet de régler le connecteur MIDI OUT du RX17 afin qu'il fonctionne comme un connecteur MIDI THRU. Tous les signaux MIDI reçus au connecteur MIDI IN sont sortis inchangés par le connecteur MIDI OUT. Voir 6.5.1 ENTREE D'HORLOGE MIDI et 6.5.3 RECEPTION DE NOTE MIDI pour les applications de cette fonction.

1. Appuyez sur la touche **MIDI** puis sélectionnez la fonction 8.

```
ECHO BACK OFF
MIDI > 1 2 3 4 5 6 7 8
```

2. Appuyez sur la touche **+1 YES** pour activer (ON) la fonction de renvoi d'écho ou sur la touche **-1 NO** pour désactiver (OFF) la fonction de renvoi d'écho.

6.0 SUGGESTIONS ET CONSEILS

Ce chapitre contient une variété de suggestions utiles, certaines essentielles, certaines créatives, afin d'accroître le plaisir que vous pouvez tirer du RX17. Elles vous donnent des connaissances utiles pour vous encourager à dépasser les limites de ce manuel et à créer votre propre musique. Le RX17, malgré ses dimensions compactes, a un potentiel énorme!

6.1 INSTRUMENTS

6.1.1 INSTRUMENTS DE PERCUSSIONS LATINES

Les instruments du RX17 comprennent 14 sons de percussions latines, en plus des 12 sons de rythme de base. Les percussions latines apparaissent dans tous les types de musique contemporaine, du reggae au rock et au jazz.

Les percussions latines sont, en général, utilisées de deux manières fondamentales: afin de fournir des explosions soudaines de timbres colorés dans un morceau ou d'ajouter un temps régulier à votre musique. Il peut être difficile de jouer morceaux contenant des passages rapides d'un registre à l'autre ou des roulements de style latin dans le mode d'écriture en temps réel; le mode d'écriture par étape permet donc, même au musicien sans expérience, de créer des passages d'une complexité impressionnante.

CONGAS. Les trois sons de congas du RX17 sont effectifs lorsqu'ils sont utilisés ensemble. Les congas forment généralement une paire et les joueurs de congas utilisent rarement les deux congas simultanément. Une action caractéristique des joueurs de congas est d'utiliser alternativement les deux congas ou de jouer une mesure sur une conga et deux sur l'autre afin de créer des modèles changeants. La conga haute a deux sons sur le RX17, assourdi et ouvert, pour une plus grande efficacité.

BONGOS. Moins puissants que les congas, mais également efficaces, le son léger des bongos peut ajouter une dynamique à une mesure linéaire de rock ou un intérêt rythmique à un morceau de tempo moyen.

AGOGO. L'agogo est souvent utilisé pour créer le rythme caractéristique de la samba, avec des notes alternativement hautes et basses. Il doit être utilisé modérément du fait de ses tonalités métalliques perçantes.

CLOCHETTE. Quatre temps réguliers par mesure sur une clochette peuvent vraiment animer un morceau, alors qu'une reproduction rythmique rapide pimentera une section adlib.

SIFFLET. Le sifflet est utilisé dans la musique latine pour démarrer un morceau ou pour signaler la fin d'un solo, par quelques coups rapides.

MARACAS. Les maracas sont le plus communément utilisées pour fournir un rythme régulier de croches en musique de fond pour un morceau à tempo rapide. Les utiliser à un niveau faible de sorte qu'elles se mélangent à la texture musicale.

TIMBALES. Les timbales ont un fort impact et elles sont souvent utilisées avec le plus grand effet dans des explosions soudaines de doubles croches, ou dans des syncopes séparées par des silences irréguliers afin d'ajouter une énergie à un morceau.

CUICA. Un son fascinant provoqué en frottant une baguette connectée à l'intérieur de la peau d'une caisse, la cuica ajoute une couleur à la musique. Elle est utilisée, idéalement, pour mettre en valeur une seule section d'un morceau — un solo par exemple.

6.2 FONCTIONS DE MODELE

6.2.1 CHANGEMENT D'INSTRUMENT

Pendant l'écriture d'un modèle, vous pouvez changer un instrument et enregistrer le nouvel instrument dans le même modèle, sur le même temps que l'ancien instrument. Vous pouvez donc utiliser tous les 26 instruments du RX17 dans un modèle. Par exemple, après avoir introduit une partie de grosse caisse dans le mode d'écriture par étape, appuyez sur la touche **INST CHANGE**. Appuyez deux fois sur la touche **BD** pour sélectionner le tambourin. Appuyez de nouveau sur la touche **INST CHANGE** pour retourner au mode d'écriture par étape. Vous pouvez maintenant introduire une partie de tambourin, même sur les temps où une partie de grosse caisse a été introduite.

Si vous essayez d'entrer plus de 11 instruments dans un battement, les instruments préalablement entrés seront effacés (supprimés). Toutefois, les instruments suivants ont priorité et ne seront pas effacés: BD, SD, HH Open, HH Closed, RIDE, CRASH.

REMARQUE: Le nombre maximum d'instruments qui peuvent être reproduits sur le même temps est de 11.

6.2.2 QUANTIFICATION APPLIQUEE A L'ECRITURE PAR ETAPE

Dans le mode d'écriture par étape, la quantification fait gagner du temps car elle minimise le nombre de silences que vous devez introduire. Bien que le modèle puisse contenir un arrangement complexe de rythmes, vous pouvez passer moins de temps à écrire le modèle en mettant en mémoire chaque instrument au réglage de quantification approprié.

Utilisez un réglage de quantification de 1/8 pour introduire des parties fondamentales comme la grosse caisse et la caisse claire. Réglez la quantification sur 1/16 ou même 1/32 pour introduire des parties complexes ou rapides comme le Hi-Hat ou le Bongo. Utilisez, pour les triolets, un réglage de quantification de 1/12 ou 1/24.

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

6.2.3 QUANTIFICATION APPLIQUEE A L'ECRITURE EN TEMPS REEL

Dans le mode d'écriture en temps réel, la quantification corrige automatiquement les parties que vous introduisez sur une longueur de note minimum sélectionnée. Cela rend facile et rapide l'écriture de modèles parfaitement synchronisés.

Vous pouvez, par exemple, régler la quantification sur 1/8 et mettre en mémoire une figure simple de caisse claire. Même si les notes que vous jouez sont décalées par rapport au temps, vous les entendez exactement sur le temps aussitôt que le modèle se recycle.

Laissez la quantification à 1/8 pendant que vous écrivez la partie de caisse claire. Puis, sans arrêter l'écriture en temps réel, changez la quantification à 1/16 et ajoutez une partie Hi-Hat complexe, pour compléter une partie précisément synchronisée. La première note Hi-Hat, dans cet exemple, est ouverte (les autres sont fermées).

Les réglages de quantification supérieurs (1/24, 1/32, 1/48) vous permettent d'introduire des parties plus subtiles ou complexes. Si la quantification est réglée sur 1/48, le RX17 enregistre votre musique par incréments de notes 1/48ème, qui sont assez courtes pour saisir toutes les subtilités de synchronisation de votre exécution d'orgine.

6.3 FONCTIONS DE MORCEAU

6.3.1 ACCELERANDO/RITARDANDO LONG

La durée maximum d'un changement de tempo est de 99 noires; si vous voulez un changement de tempo plus long, vous devez donc introduire plus d'un changement de tempo. Si vous voulez, par exemple, un *accelerando* graduel de 100 à 150 sur une phrase complète de 32 mesures de 4/4 (128 noires), vous pouvez introduire deux changements de tempo: le premier avec une valeur de changement de tempo de 25 et une durée de 64 noires; et un second changement identique 16 mesures plus tard. Une méthode pratique consiste à introduire un changement de tempo pendant une section répétée. Le changement de tempo est également répété, ce qui vous permet de faire un changement de tempo graduel sur une longue phrase complète (souvenez-vous que la gamme de tempo du RX17 est de 40 — 250 noires/minute).

6.3.2 ATTENUATIONS/ACCENTUATIONS

Les changements de volume sont instantanés. Vous pouvez créer des changements de volume graduels en introduisant plusieurs petits changements de volume à de courts intervalles (un à chaque mesure, par exemple). Une méthode plus pratique, cependant, est d'introduire un changement de volume pendant une section répétée.

Voici, par exemple, comment vous pouvez créer une accentuation ou une atténuation:

1. Introduisez dans la Partie 001 d'un morceau, un changement de volume de -31 . Cela réduit le niveau à zéro, c'est-à-dire que vous obtenez un silence.
2. Introduisez un changement de volume de $+4$ pendant la section initiale du morceau, une section qui est répétée 8 fois. A la fin des répétitions, le niveau de volume est de -31 plus $32 (8 \times 4) = +1$.
3. Une atténuation similaire peut être faite en introduisant un changement de volume de -4 dans une section finale du morceau qui est également répétée 8 fois.

6.4 FONCTIONS DE CASSETTE

6.4.1 MOYENS CREATIFS DE SAUVEGARDER DES DONNEES

Vous pouvez organiser vos cassettes de données de sorte que chaque cassette contienne les données pour un style spécifique de modèles: Jazz, Rock, Reggae, Fusion, etc.

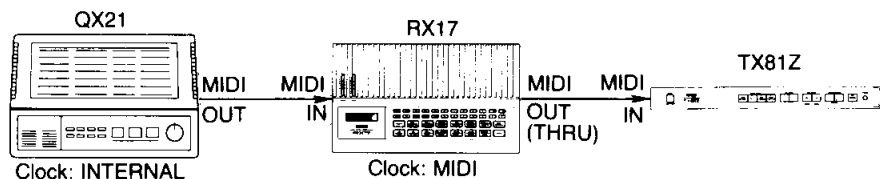
Où vous pouvez sauvegarder, sur une seule cassette, les données pour toute une exécution, les modèles et les morceaux étant dans l'ordre où les morceaux apparaissent dans votre exécution. Il est alors facile de modifier l'ordre de reproduction des morceaux et des modèles en utilisant les fonctions 2.6 COPIE D'UN MODELE et 3.5 COPIE D'UN MORCEAU puis de sauvegarder le nouvel arrangement sur une seconde cassette. La meilleure manière de sauvegarder des données est de sauvegarder chaque ensemble de données sur une bande cassette séparée. Les cassettes courtes, de 5-10 minutes de durée, conçues pour le stockage de données d'ordinateur sont idéales. Vous pouvez également sauvegarder plusieurs ensembles de données sur une seule cassette, mais laissez toujours un espace de plusieurs secondes entre les ensembles de données.

6.5 FONCTIONS MIDI

6.5.1 ENTREE D'HORLOGE MIDI

Une "horloge" MIDI est le dispositif qui contrôle le taux où les événements MIDI se produisent. En d'autres mots, le tempo du RX17. Il est généralement contrôlé par l'horloge interne du RX17. Vous pouvez généralement utiliser l'horloge d'un dispositif MIDI externe pour contrôler le RX17. Cela vous permet de maintenir les rythmes du RX17 en synchronisation avec un autre programmeur de rythme ou avec une musique numérique qui est reproduite par un séquenceur ou un ordinateur musical.

EXEMPLE D'APPLICATION: RX17 plus QX21 plus TX81Z



Pour cette application MIDI, effectuez l'opération 5.1 SYNCHRONISATION pour régler le mode de synchronisation du RX17 sur MIDI. Effectuez également l'opération 5.8 RENVOI D'ECHO pour activer (ON) la caractéristique de "renvoi d'écho" afin que les signaux MIDI du QX21 puissent passer au TX81Z par le connecteur MIDI OUT du RX17, qui joue le rôle de borne MIDI THRU.

Le RX17, dans cet exemple, est contrôlé par un Séquenceur Numérique QX21 qui contrôle également un Générateur de Tonalité FM à Timbre Multiple TX81Z (qui fournit 160 voix FM d'avant-garde, comprenant une réverbération simulée, des opérateurs de forme d'onde variables et une intonation variable). Les données de musique numérique sont enregistrées dans le QX21.

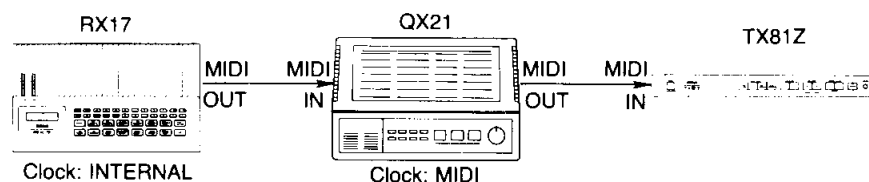
Lorsque vous démarrez la reproduction sur le QX21, la reproduction du RX17 démarre également (une reproduction de modèle ou une reproduction de morceau, selon si vous avez sélectionné un modèle ou un morceau sur le RX17). Le modèle ou le morceau aura été programmé pour être adapté à la musique stockée dans le QX21.

Le RX17 reçoit de manière continue des signaux d'horloge MIDI du QX21, pour maintenir les deux unités en synchronisation parfaite. Si vous changez le tempo sur le QX21, le RX17 change également de tempo. Le RX17 arrête automatiquement la reproduction lorsque la musique se termine ou lorsque vous appuyez sur la touche **STOP/CONTINUE** du QX21.

6.5.2 SORTIE D'HORLOGE MIDI

Vous pouvez utiliser l'horloge interne du RX17 pour contrôler la reproduction et le tempo d'un dispositif MIDI externe comme un séquenceur, un ordinateur musical ou un autre programmeur de rythme.

EXEMPLE D'APPLICATION: RX17 plus QX21 plus TX81Z



Pour cette application MIDI, effectuez l'opération 5.1 SYNCHRONISATION pour régler le mode de synchronisation du RX17 sur HORLOGE INTERNE.

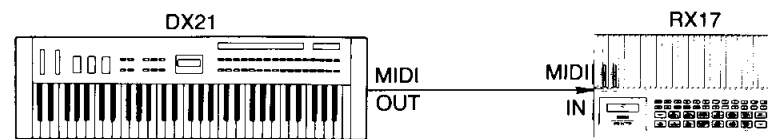
Le RX17, dans cet exemple, contrôle un Séquenceur Numérique QX21, qui contrôle, à son tour, un Générateur de Tonalité FM TX81Z. Les données de musique numériques sont enregistrées dans le QX21.

Lorsque vous démarrez la reproduction sur le RX17, le QX21 démarre également la reproduction. Le RX17 envoie de manière continue des signaux d'horloge MIDI au QX21, pour maintenir les deux unités en synchronisation parfaite. Si vous changez le tempo sur le RX17, le QX21 change également de tempo. Le QX21 arrête automatiquement la reproduction lorsque le morceau du RX17 se termine ou lorsque vous appuyez sur la touche **STOP/CONTINUE** du RX17.

6.5.3 RECEPTION DE NOTE MIDI

Chacun des 26 instruments du RX17 peut être affecté à une touche MIDI différente. Vous pouvez alors "jouer" des instruments depuis un clavier, un séquenceur ou un ordinateur musical MIDI. Si vous réglez, par exemple, la clochette du RX17 sur C3 (ut médium), lorsque vous appuyez sur la touche Middle C (ut médium) d'un DX21, ou envoyez des données ut médium à partir d'un séquenceur ou d'un ordinateur musical, vous entendez la clochette du RX17.

EXEMPLE D'APPLICATION #1; RX17 plus DX21



Utilisez les fonctions suivantes pour cette application MIDI:

- 5.2 MESSAGE DE CANAL MIDI pour permettre au RX17 de recevoir des données de touche MIDI.
- 5.3 REGLAGE DU CANAL DE RECEPTION pour régler le canal de réception MIDI du RX17 sur le même canal MIDI que celui du DX21.
- 5.5 AFFECTATION DE [MIDI] MIDI pour affecter les instruments du RX17 aux touches du DX21

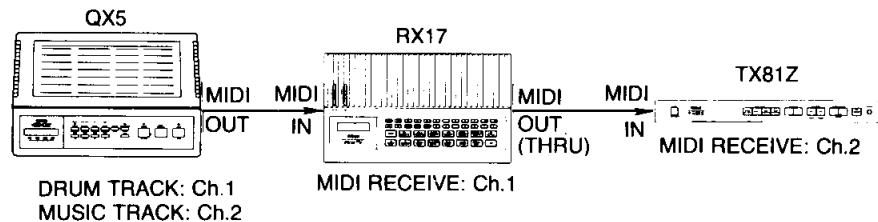
Vous pouvez régler le DX21 afin que son clavier soit séparé et régler son équilibre de sorte qu'aucun son ne soit sorti de la section gauche du clavier. Les instruments du RX17 n'étant affectés qu'aux touches de la section gauche du clavier du DX21, vous pouvez alors utiliser le DX21 de sorte que votre main gauche ne joue que sur le RX17 pendant que votre main droite joue une mélodie sur le DX21.

REMARQUE: Cette installation MIDI vous permet d'utiliser un clavier MIDI pour écrire des modèles en temps réel sur le RX17. Les données de vitesse de touche sont reçues par le RX17; plus une touche est frappée fortement, plus haut est le niveau d'accent de la note que vous introduisez (en d'autres mots, la note résonnera plus fort). La relation entre la vitesse de touche et le niveau d'accent est la suivante:

Niveau d'accent = (Vitesse de touche / 4) - 16.

Une vitesse de touche de, par exemple, 0 (le minimum possible) produit un niveau d'accent de -16. Une vitesse de touche de 100 produit un niveau d'accent de +9.

EXEMPLE D'APPLICATION #2: RX17 plus QX5 plus TX81Z



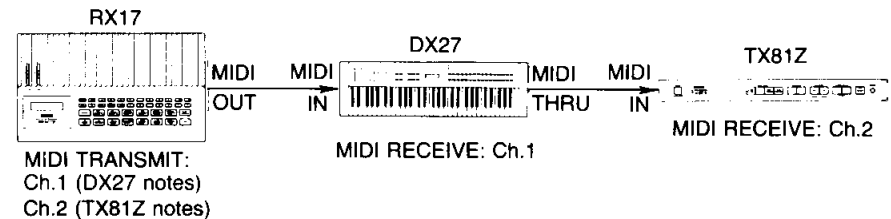
Utilisez les fonctions suivantes pour cette application MIDI:

- 5.2 MESSAGE DE CANAL MIDI pour permettre au RX17 de recevoir des données de touche MIDI.
 - 5.3 REGLAGE DU CANAL DE RECEPTION pour régler le canal de réception MIDI du RX17 sur le canal 1.
 - 5.5 AFFECTATION DE NOTE MIDI pour affecter les instruments du RX17 aux touches MIDI.
 - 5.8 RENVOI D'ECHO pour activer (ON) la fonction de "Renvoi d'écho", afin que les signaux MIDI du QX5 puissent passer au TX81Z par le connecteur MIDI OUT du RX17 qui joue le rôle d'un connecteur MIDI THRU.
- Le canal de réception MIDI du TX81Z doit être réglé sur 2.
- La musique est enregistrée dans le QX5 sur deux pistes séparées (le QX5 peut mettre en mémoire jusqu'à 8 pistes de données musicales). La piste 1 contient la "piste de rythme" du RX17 sur le canal MIDI 1 en utilisant seulement des diapasons correspondant aux instruments du RX17. La piste 2 contient une piste de musique polyphonique à 3 parties pour le TX81Z, sur le canal MIDI 2.
- Lorsque vous démarrez la reproduction de la musique du QX5, les données de la piste 1 activent le RX17 alors que les données musicales de la piste 2 activent le TX81Z.

6.5.4 TRANSMISSION DE NOTE MIDI

Chaque instrument du RX17 peut transmettre un numéro de touche MIDI; vous pouvez donc utiliser le RX17 pour "jouer" un clavier ou un générateur de tonalité MIDI. Le RX17, dans ce cas, joue le rôle d'une sorte de séquenceur. Vous pouvez affecter des instruments à des diapasons qui feront reproduire un "riff" par le dispositif MIDI externe lorsqu'un modèle du RX17 est reproduit ou une mélodie prolongée lorsqu'un morceau est reproduit. Vous pouvez même affecter les instruments du RX17 à différents canaux MIDI, ce qui vous permet d'utiliser le RX17 pour contrôler jusqu'à 16 dispositifs MIDI externes!

EXEMPLE D'APPLICATION: RX17 plus DX27 plus TX81Z



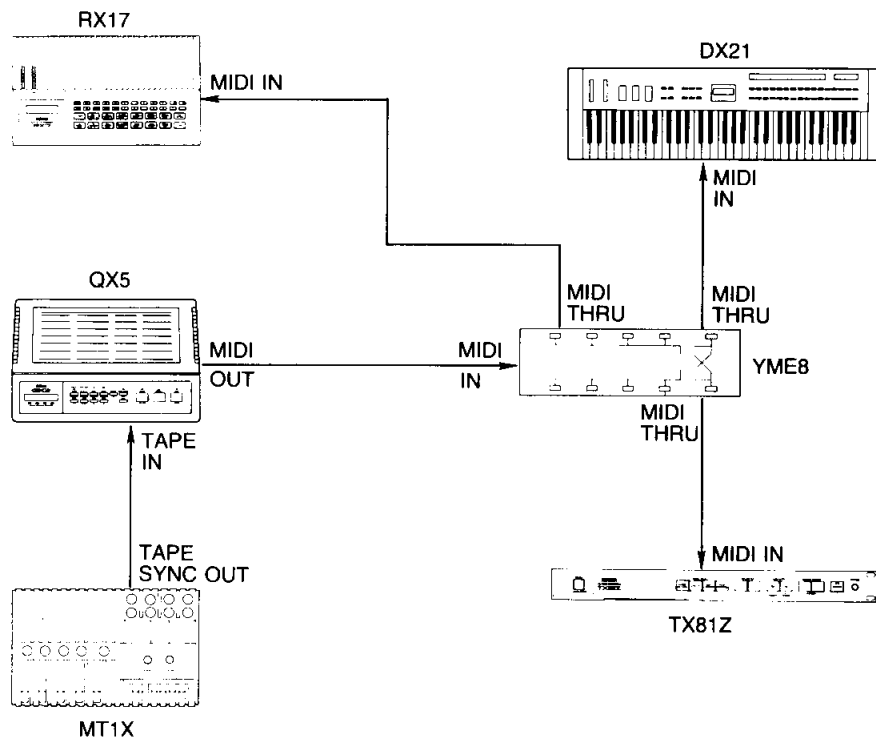
Utilisez les fonctions suivantes pour cette application MIDI:

- 5.1 SYNCHRONISATION pour régler le mode de synchronisation du RX17 sur MIDI.
- 5.2 MESSAGE DE CANAL MIDI pour permettre au RX17 de transmettre des données de touche MIDI.
- 5.4 AFFECTATION DU CANAL DE TRANSMISSION pour affecter certains des instruments du RX17 au canal MIDI 1 et d'autres au canal MIDI 2.
- 5.5 AFFECTATION DE NOTE MIDI pour affecter les instruments du RX17 aux touches MIDI, faisant résonner des diapasons sélectionnés sur le DX27 et le TX81Z.

Lorsque vous reproduisez un modèle ou un morceau sur le RX17, le DX27 reproduit les notes affectées aux instruments du RX17, transmises sur le canal MIDI 1 alors que le TX81Z reproduit les notes affectées aux instruments du RX17 transmises sur le canal MIDI 2. Le RX17 crée donc deux pistes séparées de musique numérique — et vous pouvez, bien sûr, utiliser manuellement le DX27 en même temps.

6.5.5 SYNCHRONISATION DE BANDE

Le RX17 peut fonctionner comme partie d'un montage de synchronisation de bande où un signal FSK (Frequency Shift Keying) enregistré sur une bande peut être utilisé pour synchroniser les instruments MIDI.



Dans l'exemple indiqué, le RX17 est utilisé avec un magnétocassette multipistes MT1X Yamaha, un enregistreur de séquence numérique QX5, un synthétiseur à algorithme programmable numérique DX21 et un générateur de tonalité FM multi-timbre TX81Z. Un Expanseur MIDI YME8 permet au QX5 d'envoyer les données MIDI aux RX17, DX21 et TX81Z. Tout d'abord, une séquence musicale est enregistrée sur le QX5 (qui peut enregistrer jusqu'à 8 pistes de musique, chacune d'elle pouvant contrôler l'une des voix du TX81Z). Lorsque la séquence musicale est reproduite, le QX5 transmet un signal de synchronisation de bande via son connecteur TAPE OUT, qui est enregistré sur la piste 1 du MT1X.

Le signal de synchronisation de bande est alors utilisé pour contrôler la reproduction du QX5 (via le connecteur TAPE IN du QX5). Le QX5 envoie ses données musicales au DX21 et au TX81Z via le YME8 sur des canaux MIDI séparés. Le QX5 contrôle également la reproduction du RX17 (qui a son mode de synchronisation réglé sur MIDI).

Un morceau est programmé sur le RX17 pour correspondre à la séquence musicale sur le QX5 et le morceau peut être édité pendant que les deux appareils restent parfaite synchronisation.

Les trois autres pistes sur le MT1X sont utilisées pour enregistrer des instruments acoustiques et des voix, tout en écoutant le RX17, le DX21 et le TX81Z. Finalement, en appuyant simplement sur la touche de reproduction sur le MT1X, les pistes enregistrées sont écoutées, puis les DX21 et TX81Z commencent à générer la musique à partir des données du QX5 et le RX17 ajoute des sons de percussion authentiques à la musique. Les mondes de la musique MIDI et acoustique sont combinés, de cette manière, en un système musical Yamaha perfectionné, simple et cependant puissant. Reportez-vous aux modes d'emploi des appareils utilisés dans cet exemple pour des explications plus détaillées et consultez le Guide Multipiste Yamaha et le Livre MIDI Yamaha.

ERROR MESSAGES

Un message inhabituel apparaît parfois sur l'affichage LCD du RX17, indiquant qu'une opération a été effectuée incorrectement ou qu'il y a une défaillance technique. Ce chapitre donne la liste de ces messages, leurs causes et leurs remèdes.

MESSAGE	CAUSE	REMEDE
* init PARAM. *	Un dérèglement du RX17 a provoqué la réinitialisation de tous les paramètres (niveau de voix, niveau d'accent, panoramique, réglages MIDI).	
* illegal PTN * or * illegal SONG*	Un dérèglement du RX17 a provoqué l'effacement de toutes les données de modèles et de morceaux.	Utiliser l'opération 2.1.2 pour charger les modèles et morceaux préréglés ou l'opération 4.2 pour charger les modèles et les morceaux sauvegardés sur une cassette.
! ERROR !	Pendant une réception de masse MIDI, des données incorrectes ont été envoyées du fait d'un câble défectueux ou d'interférences électriques.	Vérifier que le câble MIDI n'est pas défectueux. Lire également la section PRECAUTIONS A PRENDRE de ce manuel pour des conseils sur les interférences électriques.
! LOAD ERROR !	Il y a une erreur de total de contrôle dans les données de séquence que vous avez essayé de charger à partir d'une cassette, du fait d'un défaut de transmission.	Répétez l'opération de chargement, en vérifiant que le niveau de reproduction de la bande est élevé. Vérifiez également que le câble de cassette fonctionne correctement. Nettoyez et démagnétisez, si nécessaire, les têtes de bande.
! VERIFY ERROR !	Le RX17 contient des données différentes de celles sauvegardées sur la cassette.	Vérifiez que la cassette utilisée contient les données qui viennent juste d'être sauvegardées. Si le problème persiste, resauvegardez les données et exécutez à nouveau l'opération de vérification.
! Different Type !	Pendant une réception de masse, vous envoyez des données au RX17 qui n'ont pas été formatées pour le RX17.	Vérifiez que le dispositif MIDI connecté au RX17 transmet le type correct de données (par exemple, données de modèles, de morceaux et d'instruments du RX17).
! Data Destroyed !	Pendant une réception de masse ou un chargement sur cassette, vous avez effacé toutes les données du RX17 en essayant de charger un type de données incorrect.	Vérifiez que le type de données que vous chargez est correct pour le RX17, puis exécutez à nouveau l'opération de chargement.
! MIDI BUFFER ! ! FULL !	De trop grandes quantités de données MIDI sont envoyées trop rapidement au RX17.	Appuyez sur une touche pour effacer l'affichage LCD. Envoyez des données moins denses ou envoyez les données à une vitesse plus lente.
! MEMORY FULL !	La mémoire de modèles ou de morceaux du RX17 est pleine et des données supplémentaires ne peuvent pas être introduites.	Utilisez l'opération 4.1 pour sauvegarder les données de modèles et de morceaux sur une cassette, puis utilisez l'opération 2.4 pour effacer des modèles, ou l'opération 3.3 pour effacer des morceaux, avant d'introduire de nouvelles données.
! TOO LARGE PTN !	Vous avez dépassé les dimensions maximum d'un modèle et des données supplémentaires ne peuvent pas être introduites.	Ecrivez deux modèles plus courts ou plus, chacun d'eux formant une section du modèle que vous voulez écrire. Utilisez ensuite l'opération 3.2 pour combiner les modèles courts en un morceau.
Part Overflow !	Vous avez introduit des données dans la fonction de copie de partie qui auraient pour résultat un morceau contenant plus de 999 parties.	Regardez si vous pouvez introduire des répétitions dans le morceau afin de le ramener à la longueur requise.
Illegal Input !	1. Vous avez introduit des numéros de parties dans la fonction de copie de partie où le numéro de la seconde partie est inférieur à celui de la première. 2. Vous avez introduit des numéros de parties dans la fonction de copie de partie qui comprennent le numéro de la partie de destination.	1. Introduisez les numéros de parties corrects. 2. Copiez un groupe de parties différent de sorte que la partie de destination soit à l'extérieur des parties à copier.
! CHANGE BATTERY !	Vous avez introduit un numéro de partie dans la fonction de copie de partie qui est supérieur au nombre total de parties dans le morceau.	Introduisez le numéro de partie correct.
! NO BATTERY !	Vous avez essayé de changer la longueur d'un modèle qui contient déjà des données.	Ecrivez un nouveau modèle ayant la longueur de modèle désirée.
End of SONG !	La batterie au lithium, pour le soutien de la mémoire, a une charge inférieure à 2,2 V.	Appuyez sur la touche +1/YES pour ramener le RX17 à un fonctionnement normal. Consultez votre distributeur Yamaha pour le remplacement de la batterie.
Not Found !	La batterie au lithium, pour le soutien de la mémoire, a une charge inférieure à 1,5 V.	Appuyez sur la touche +1/YES pour ramener le RX17 à un fonctionnement normal. Consultez votre distributeur Yamaha, le plus tôt possible, pour le remplacement de la batterie.
! Already Set !	1. Vous avez introduit, dans la fonction de copie de partie, un numéro de partie de destination qui est supérieur au nombre total de parties dans le morceau. 2. Vous avez introduit, dans la fonction de recherche de partie, un numéro de partie qui est supérieur au nombre total de parties dans le morceau.	1. L'affichage LCD indique ensuite la partie vide suivant la dernière partie du morceau. Continuez l'opération de copie de partie, pour copier sur cette partie, ou introduisez un nouveau numéro de partie. 2. L'affichage LCD indique ensuite la partie vide suivant la dernière partie du morceau. Vous pouvez alors éditer à partir de ce point ou sélectionner à nouveau, de la manière normale, la fonction de recherche de partie.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

SOURCE DE SON

MEM: MEM 2 MBYTES, PCM

PANOMBRE DE VOI

26

CAPACITE DE LA MEMOIRE

Modèles: 100

Morceaux: 10 (Jusqu'à 999 parties par morceau.

Mémoire totale de morceaux: 1.200 parties)

COMMANDES

TOUCHES: PATTERN (modèle), SONG (morceau), CAS (cassette), MIDI, JOB (travail), LEVEL (niveau), PAN (panoramique), INST CHANGE (changement d'instrument), TEMPO, BEAT CLEAR (suppression du battement), touches numériques (10, numérotées 0—9), -1/NO, +1/YES, ◀, ▶, STOP/CONTINUE (arrêt/reprise), START (début), ACCENT, touches d'instruments (13, à double fonction)

CURSEURS: VOLUME, TEMPO

AFFICHAGE

LCD: 16 caractères x 2 rangées

CONNEXIONS

DIN à 5 broches: MIDI IN, MIDI OUT

DIN à 8 broches: Entrée/sortie cassette

Jack téléphonique stéréo 1/4": Casque

Jack téléphonique mono 1/4": Sortie audio droite (R), gauche (L(MONO))

Entrée CC 9-12 V (positive)

ACCESSOIRES FOURNIS

Convertisseur de puissance 12 V PA-1

Câble d'interface cassette CRC-1

DIMENSIONS (L × H × P)

350 × 54,5 × 202 mm (13 25/32" × 2 5/32" × 7 31/32")

POIDS

1,4 kg (31 lbs 7 oz.)

Les caractéristiques techniques sont susceptibles de modification sans préavis.

SCHEMA SYNOPTIQUE

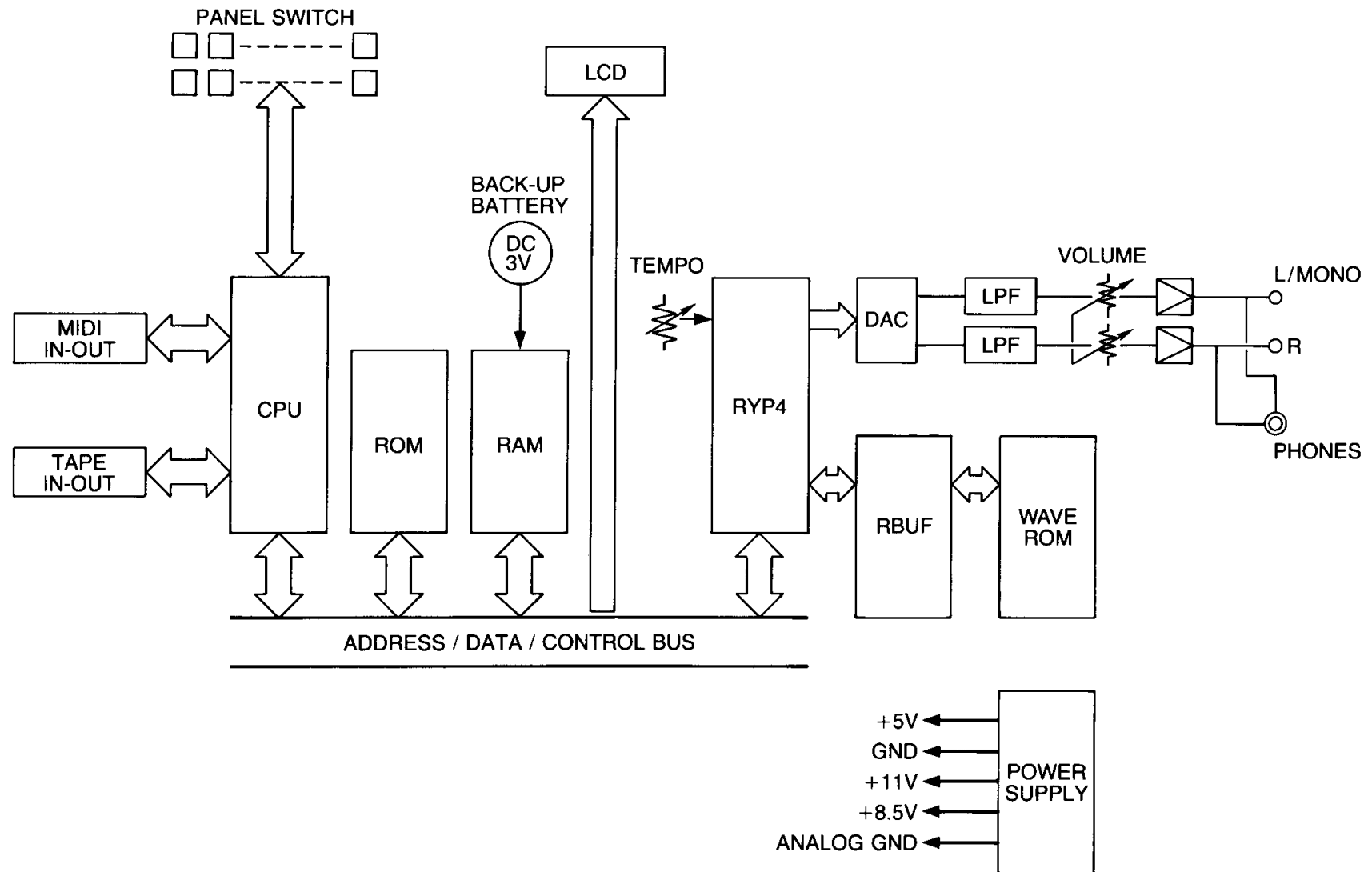


TABLEAU DE MISE EN APPLICATION MIDI

[Digital Rythm Programmer]		Date : 12/13, 1986	
Model	RX17	MIDI Implementation Chart Version : 1.0	
Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	1 - 16	1 - 16	memorized
Channel Changed	1 - 16	1 - 16	
Default	3	3	
Messages	x	x	
Altered	XXXXXXXXXXXXXX	x	
Note	36 - 99	X1 36 - 99	X1
Number : True voice	XXXXXXXXXXXXXX	36 - 99	
Velocity Note ON	o 9nH, v=1-127	o v=1-127	
Note OFF	x 8nH, v=64	x	
After Key's	x	x	
Touch Ch's	x	x	
Pitch Bender	x	x	
	x	x	
Control			
Change			
Prog	x	x	
Change : True #	XXXXXXXXXXXXXX	x	
System Exclusive	o	o	X2 : Pattern, Song
System : Song Pos	x	o	
: Song Sel	o 0 - 9	o 0 - 9	
Common : Tune	x	x	
System : Clock	o	o (MIDI mode)	
Real Time : Commands	o	o	
Aux : Local ON/OFF	x	x	
: All Notes OFF	x	x	
Mes- : Active Sense	x	x	
sages: Reset	x	x	
Notes: When ECHO BACK switch is on, all messages except System Exclusive are bypassed to MIDI out.			
X1 = When CH message switch is on, note number 36 - 99 which assigned to each instrument are recognized or transmitted.			
X2 = When BULK RECEIVE is ready, Sys Ex messages are recognized.			
Mode 1 : OMNI ON, POLY	Mode 2 : OMNI ON, MONO	o : Yes	
Mode 3 : OMNI OFF, POLY	Mode 4 : OMNI OFF, MONO	x : No	

RX17 TABLEAU DE MORCEAU

SONG NO.:

NAME:

INITIAL TEMPO: ♩ =

PART	PTN	OTHER DATA	PART	PTN	OTHER DATA	PART	PTN	OTHER DATA	PART	PTN	OTHER DATA
001			033			065			097		
002			034			066			098		
003			035			067			099		
004			036			068			100		
005			037			069			101		
006			038			070			102		
007			039			071			103		
008			040			072			104		
009			041			073			105		
010			042			074			106		
011			043			075			107		
012			044			076			108		
013			045			077			109		
014			046			078			110		
015			047			079			111		
016			048			080			112		
017			049			081			113		
018			050			082			114		
019			051			083			115		
020			052			084			116		
021			053			085			117		
022			054			086			118		
023			055			087			119		
024			056			088			120		
025			057			089			121		
026			058			090			122		
027			059			091			123		
028			060			092			124		
029			061			093			125		
030			062			094			126		
031			063			095			127		
032			064			096			128		

Les "autres données" comprennent les changements de volume, changements de tempo et répétitions.

GUIDE DE REFERENCE RAPIDE

Utilisez ce guide de référence rapide pour trouver une opération du RX17. Pour simplifier son utilisation, une opération peut être indiquée plus d'une fois. "Longueur de modèle" par exemple apparaît également sous "Modèle-Longueur" et "Mesure". Cet index comprend également des références à des parties du chapitre SUGGESTIONS ET CONSEILS, pour des commentaires supplémentaires.

ACCELERANDO	3.2.4	INSTRUMENT-SUPPRESSION	2.3.7	MORCEAU-COPIE	3.5	REPRODUCTION D'UN MORCEAU	3.1.1
Suggestion	6.3.1	INTRODUCTION DE NOTES		MORCEAU-EDITION	3.2	RITARDANDO	3.2.4
ACCENT-EDITION	2.3.8	Ecriture en temps réel	2.2.4	MORCEAU-EFFACEMENT		Suggestion	6.3.1
ACCENT-NIVEAU	1.4.3	Ecriture par étape	2.3.4	Un seul morceau	3.3	SAUVEGARDE DE DONNEES	
ACCENTUATION/ATTENUATION	6.3.2	LONGUEUR D'UN MODELE	2.2.2	Tous les morceaux	3.4	SUR CASSETTE	4.1
AFFICHAGE A POINTS	2.3.4	MASSE		MORCEAU-MEMOIRE		Suggestion	6.4.1
Modèle long	2.3.9	Réception	5.6	Mémoire restante	3.6	SELECTION DE MODELE	2.1
Repères "X"	2.3.10	Transmission	5.7	MORCEAU-REPRODUCTION	3.1.1	SELECTION DE MORCEAU	3.1
CANAL DE RECEPTION (MIDI)	5.3	MEMOIRE RESTANTE		MORCEAU-SELECTION	3.1	SUSPENSION DE L'OPERATION	
CASSETTE		Modèle	2.7	MORCEAU-TABLEAU		CASSETTE	4.0.3
Sauvegarde	4.1	Morceau	3.6	Utilisation	3.1.2	SUPPRESSION D'UN INSTRUMENT	2.3.7
Chargement	4.2	MESURE	2.2.2	NIVEAU		SUPPRESSION D'UNE NOTE	
Vérification	4.3	MESSAGE DE CANAL (MIDI)	5.2	Battement	1.4.1	Ecriture en temps réel	2.2.6
CHARGEMENT		MESSAGE DE CANAL (MIDI)	5.2	Instrument	1.4.2	Ecriture par étape	2.3.6
Sur une cassette	4.2	MIDI-CANAL DE TRANSMISSION	5.4	Accent	1.4.3	SUPPRESSION D'UNE PARTIE	3.2.9
Modèles préréglés/morceaux	2.1.2	MIDI-CANAL DE RECEPTION	5.3	NIVEAU DE BATTEMENT	1.4.1	SYNCHRONISATION SUR BANDE	6.5.5
CHANGEMENT DE TEMPO	3.2.4	MIDI-HORLOGE		NOTE-REPERES	2.3.4	TABLEAUX, UTILISATION DES	
Suggestion	6.3.1	Réglage de synchronisation	5.1	NOTE-SUPPRESSION		Modèle	2.1.3
CHANGEMENT DE VOLUME	3.2.5	Entrée horloge: suggestion	6.5.1	Ecriture en temps réel	2.2.6	Morceau	3.1.2
CHANGEMENT D'INSTRUMENT		Sortie horloge: suggestion	6.5.2	Ecriture par étape	2.3.6	TEMPO INITIAL	3.2.6
Tous les instruments	1.3.1	MIDI-MESSAGE DE CANAL	5.2	PANORAMIQUE	1.6.1	TRANSMISSION DE MASSE	5.7
Un seul instrument	1.3.2	MIDI-NOTE		PARTIE-COPIE	3.2.8	TRANSMISSION MIDI	
Suggestion	6.2.1	Affectation	5.5	PARTIE-INSERTION	3.2.10	Canal MIDI	5.4
COPIE DE MODELE	2.6	Réception: suggestion	6.5.3	PARTIE-RECHERCHE	3.2.7	Touche MIDI	6.5.4
COPIE DE MORCEAU	3.5	Transmission: suggestion	6.5.4	PARTIE-SUPPRESSION	3.2.9	VERIFICATION DONNEES CASSETTES	4.3
COPIE DE PARTIE	3.2.8	MIDI OUT/THRU		PROCUSSIONS LATINES			
ECRITURE EN TEMPS REEL	2.2	Renvoi d'écho	5.8	(SUGGESTIONS)	6.1.1		
ECRITURE PAR ETAPE	2.3	MODELE-COPIE	2.6	QUANTIFICATION: SUGGESTIONS			
EDITION D'ACCENT	2.3.8	MODELE-EFFACEMENT		Ecriture par étape	6.2.2		
EDITION DE MORCEAU	3.2	Un seul modèle	2.4	Ecriture en temps réel	6.2.3		
EFFACEMENT DE MODELE		Tous les modèles	2.5	RECEPTION DE MASSE	5.6		
Un seul modèle	2.4	MODELE-INTRODUCTION		RECHERCHE DE PARTIE	3.2.7		
Tous les modèles	2.5	Comme partie d'un morceau	3.2.2	REGLAGE DE L'HORLOGE	5.1		
EFFACEMENT DE MORCEAU		MODELE-LONGUEUR	2.2.2	REGLAGE DE QUANTIFICATION			
Un seul morceau	3.3	MODELE-MEMOIRE		Ecriture en temps réel	2.2.3		
Tous les morceaux	3.4	Mémoire restante	2.7	Ecriture par étape	2.3.3		
HORLOGE INTERNE	5.1	MODELE-REPRODUCTION	2.1.1	REGLAGE DE SYNCHRONISATION	5.1		
INSERTION DE PARTIE	3.2.10	MODELE-SELECTION	2.1	REGLAGE DU TEMPO	1.7.1		
INSTRUMENT-CHANGEMENT		MODELE-TABLEAU		RENVOI D'ECHO	5.8		
Tous les instruments	1.3.1	Utilisation	2.1.3	REPERES "X"	2.3.10		
Un seul instrument	1.3.2	MODELES/MORCEAUX PREREGLES		REPETITIONS	3.2.3		
INSTRUMENT-NIVEAU	1.4.2	Opération de chargement	2.1.2	REPRODUCTION D'UN MODELE	2.1.1		

