

REFERENCE

VOICE PLAY MODE

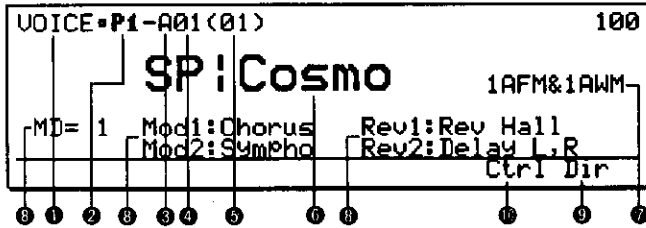
Vous jouerez généralement le TG77 en mode Voice Play. En mode Voice Play, il vous est possible d'effectuer les opérations suivantes:

- **Sélectionner les voix de la mémoire interne, de carte ou de présélection.**
- **Visualiser un répertoire des 16 voix dans la banque choisie de la mémoire interne ou de la mémoire de carte.**
- **Copier la voix actuellement sélectionnée dans une mémoire interne ou une mémoire de carte**
- **Visualiser les assignations de commande pour la voix actuellement sélectionnée.**
- **Maintenir la touche [SHIFT] enfoncée et appuyer sur les touches du pavé numérique pour jouer les notes de l'octave à l'aide de la voix sélectionnée.**

Voice select

JUMP #100

Appuyez sur [VOICE] pour passer en mode voice play. L'écran suivant apparaît.



- ① VOICE: Ceci indique que vous vous trouvez en mode Voice Play.
- ② Voice Memory (I, C, P1, P2): Ceci indique la mémoire de voix : Interne, Carte, Présélection 1 ou Présélection 2.
- ③ Bank (A – D) : Ceci indique la banque de mémoire de voix.
- ④ Voice number in individual bank (1 – 16): Ceci indique le numéro de la voix dans la banque.
- ⑤ Voice number in banks A – D (1 – 64): Ceci indique la voix en tant que numéro entre 1 (voix 1 de la banque A) et 64 (voix 16 de la banque D).
- ⑥ Nom de la voix: Le nom de la voix est affiché en gros caractères.

- ⑦ Mode de la voix: Ceci indique le type et le numéro des éléments utilisés par cette voix. Pour plus de détails, référez-vous à *Voice Edit mode, Voice Mode Select*.
- ⑧ Réglages d'effet: Cette zone indique le mode d'effet (off, 1 – 3) et le type d'effet sélectionné par cette voix pour chacune des 4 unités d'effets numériques; Modulation 1 et 2, et Reverb 1 et 2. Pour plus de détails, référez-vous à *Voice Edit mode, Common Data job 10. Effect set*.
- ⑨ Référez-vous à la section suivante *Voice directory*.
- ⑩ Référez-vous à la section suivante *Controller view*.

Pour sélectionner une voix, utilisez la procédure suivante. La voix change immédiatement après que vous avez sélectionné une nouvelle mémoire ou banque.

- Pour sélectionner la mémoire de voix (internal, card, preset 1 ou preset 2), appuyez sur [MEMORY].
- Pour sélectionner la banque A, B, C ou D, appuyez sur [BANK/SELECT].
- Pour sélectionner la voix précédente ou suivante dans la mémoire de voix sélectionnée, appuyez sur la touche [-1] ou [+1].
- Pour sélectionner directement une voix entre 1—64 de la mémoire de voix sélectionnée, entrez un ou deux chiffres à l'aide du pavé de touches numériques et appuyez sur [ENTER].

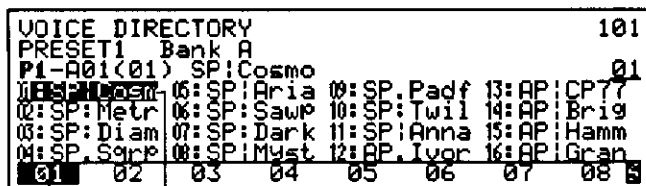
Voice directory

JUMP #101

Sommaire: Cette fonction vous permet de sélectionner les voix tout en visualisant un répertoire de seize voix dans la banque de voix actuellement sélectionnée.

Procédure:

- A partir : du mode voice play (JUMP #100)
- Sélectionnez : [F8] (Dir) (JUMP #101)
- Spécifiez : une des voix affichées
- Pour quitter : et revenir à l'affichage voice play, appuyez sur [EXIT].



- ① Les sept premiers caractères de chaque nom de voix de dix caractères sont affichés. Lorsque vous sélectionnez une mémoire de voix différente (internal, card, preset 1 ou preset 2) et une banque de voix différente (A – D), les seize voix dans la banque nouvellement sélectionnée sont affichées. Outre les méthodes habituelles pour sélectionner une voix, vous pouvez également utiliser les touches fléchées pour sélectionner une voix. Quand le répertoire Voice est affiché, le fait d'appuyer sur une touche de sélection de mémoire ou de banque permet de choisir immédiatement une voix.

- ② Appuyez sur [F1] – [F8] (01) – (08) pour sélectionner une voix 1 – 8 dans la banque de voix affichée. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F1] – [F8] (09) – (16) pour sélectionner une voix 9 – 16 dans la banque de voix affichée.

Pour revenir à l'affichage voice play avec le nom de la voix affiché seul en gros caractères, appuyez sur [EXIT].

Copy voice

Sommaire: A n'importe quel moment en mode voice play, vous pouvez copier la voix actuellement sélectionnée dans la mémoire d'une autre voix.

Procédure:

A partir : du mode voice play (JUMP #100)

Appuyez sur : [COPY]

Spécifiez : la destination où la voix sera copiée

Pour exécuter : l'opération de copie, appuyez sur [F8] (Go).

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

Les noms des 16 voix dans la banque actuellement sélectionnée de la mémoire interne ou de carte sont affichées comme cela est expliqué dans *Voice Directory*. Spécifiez la destination de la même façon que pour sélectionner une voix.

Après avoir spécifié la destination, appuyez sur [F8] (Go). L'affichage vous demandera "Are you sure?" Si vous êtes certain de vouloir copier la voix, appuyez sur [YES] et les données seront copiées. Pour quitter sans copier, appuyez sur [NO].

```

COPY VOICE
*P1-A01(01) SP:Cosmo
INTERNAL Bank C
01:ME:St.M 05:ME:Pik1 09:WN:Bluh 13:WN:Moot
02:ME:Blad 06:ME:Aqua 10:WN:Teno 14:WN:Saxi
03:ME:Fore 07:ME:Alps 11:WN:Clar 15:WN:Flut
04:ME:Garg 08:ME:Cycl 12:WN:Alto 16:NEW
Go
  
```

Controller view

JUMP #102

Sommaire: Cette fonction vous permet de visualiser les assignations des commandes pour la voix afin de vous rappeler la manière dont la voix peut être contrôlée.

Procédure:

A partir de : voice play (JUMP #100)

Sélectionnez : [F7] (Ctrl) (JUMP #102)

Pour quitter : et revenir au mode voice play, appuyez sur [EXIT].

```

CONTROLLER VIEW
*P1-A01(01) SP:Cosmo
P Mod : AT Pan LFO : ---
A Mod : -- Pan Bias : ---
F Mod : -- EG Bias : ---
Cutoff: MW Volume : ---
Pitch Bend Range
Wheel = 2 After Touch = + 0
  
```

- ② Contrôler: Le côté droit de chaque colonne affiche la commande qui est assignée au contrôle de chaque paramètre. Les commandes qui sont généralement présentes sur la plupart des appareils MIDI seront affichées. "-" apparaît à l'affichage pour indiquer toutes les autres commandes, ou signale que le paramètre a été choisi d'une façon telle qu'il n'a pas d'effet sur la commande. (Voir *Voice Common job 12. Controller set.*) La plage n'est pas affichée.

- ③ Pitch Bend Range: Cette zone indique la plage dans laquelle la molette [PITCH] peut élever ou abaisser la hauteur ainsi que le changement de hauteur maximum qui sera produit si vous continuez d'appuyer sur le clavier après avoir joué une note (Aftertouch).

Cette fonction vous permet de visualiser uniquement les assignations de commande. Pour les éditer, reportez-vous à *Voice Common job 12. Controller set.*

- ① Parameter: Le côté gauche de chaque colonne affiche le paramètre qui est contrôlé. L'effet réel que la commande aura sur le paramètre auquel elle est assignée dépendra de la profondeur qui est spécifiée pour chaque assignation de commande comme expliqué dans *Voice Common job 12. Controller set.*

VOICE EDIT MODE

Cette section explique les détails de tous les paramètres Voice Edit.

Sommaire de cette section	page
Voice mode select	89
Common data	90
AFM element data	114
AWM element data	137
Drum set data	148

VOICE EDIT MODE

L'organisation du mode Voice Edit varie selon que la voix est une voix normale ou une voix de percussions.

F1 (Mode)	F2 (Com)	F3 (E1)	F4 (E2)	F5 (E3)	F6 (E4)
Spécifier le mode Voice	Répertoire des opérations common data edit	Répertoire des opérations AFM element edit	OU	Répertoire des opérations AWM element edit	
1. 1AFM mono 2. 2AFM mono 3. 4AFM mono 4. 1AFM poly 5. 2AFM poly 6. 1AWM poly 7. 2AWM poly 8. 4AWM poly 9. 1AFM & 1AWM poly 10. 2AFM & 2AWM poly 11. Drum set	1. Element level 2. Element detune 3. Element note shift 4. Element note limit 5. Element velocity limit 6. Element dynamic pan 7. Output select 8. Random pitch 9. Portamento 10. Effect set 11. Micro tuning set 12. Controller set 13. Voice name 14. Individual output select 15. Initialize voice 16. Recall voice	1. Algorithm 2. Oscillator 3. AFM EG 4. AFM operator output 5. AFM sensitivity 6. AFM LFO 7. AFM pitch EG 8. AFM filter ... 15. Initialize AFM element 16. Recall AFM element		1. AWM waveform set 2. AWM EG 3. AWM output 4. AWM sensitivity 5. AWM LFO 6. AWM pitch EG 7. AWM filter ... 15. Initialize AWM element 16. Recall AWM element	

N.B.:

A n'importe quel moment dans le mode Voice Edit, vous pouvez maintenir la touche [SHIFT] enfoncée et appuyer sur les touches du pavé numérique pour jouer les notes de l'octave (c médian) à l'aide de la voix que vous êtes en train d'éditer ou de comparer. Cela peut être parfois plus commode que de toucher au clavier pour entendre les résultats de l'édit.

Compare

Lorsque vous vous trouvez en mode edit, mais n'avez pas encore modifié les données, un petit carré ■ est affiché à gauche du numéro de voix pour indiquer que la voix n'a pas encore été éditée. Si les données sont éditées de quelque manière que ce soit, ce carré sera remplacé par un "E" inversé.

Si vous voulez voir et entendre les données originales, appuyez sur [EDIT] (COMPARE) et le "E" inversé sera remplacé par un "C" pour indiquer que vous vous trouvez en mode compare. Pour retourner au mode d'édition, appuyez sur [EDIT] (COMPARE) une fois de plus et le "C" sera remplacé par le "E".

N.B.:

- La fonction Compare ne peut être activée dans les affichages de répertoire d'opérations, ni pendant l'édition de Dynamic Pan ou de Micro Tuning.
- Si Voice Mode a été modifié, la fonction Compare ne pourra être activée.
- Lorsque la fonction Compare est activée, il n'est pas possible de modifier les paramètres. (Il y a cependant certaines exceptions.)
- Si vous comparez pendant l'édition d'une voix Card, une erreur de carte va annuler la comparaison après avoir affiché un message d'erreur.
- Pendant la comparaison, l'EXIT, la sélection de mode, page, curseur, JUMP, COPY et certaines touches [F1]–[F8] ne fonctionneront pas.

Store voice

Si vous appuyez sur [EXIT] ou utilisez la touche [JUMP] pour quitter le mode Voice Edit après avoir édité les données, la ligne supérieure de l'affichage demandera "AUTO-STORE VOICE."

```

AUTO-STORE VOICE
BP1-A01(01) SP:Cosmo
INTERNAL Bank A
01
05: SP: Aria 09: SP: Padf 13: AP: CP77
10: SP: Metr 06: SP: Sawp 10: SP: Twil 14: AP: Brig
03: SP: Diam 07: SP: Dark 11: SP: Anna 15: SP: Slow Pi
04: SP: Sarp 08: SP: Myst 12: AP: Ivor 16: AP: Gran
Ret Quit Go

```

N.B. 1:

Les voix à quatre éléments, comme les voix qui utilisent le mode Voice 3 (4AFM mono), 8 (4AWM poly) ou 10 (2AFM&2AWM) nécessitent un espace supplémentaire dans la mémoire. L'affichage AUTO-STORE pour de telles voix fera apparaître automatiquement la banque D. "Use bank D" clignotera à la ligne inférieure pour vous le rappeler.

Les voix qui utilisent d'autres modes Voice peuvent être également stockées dans la banque D.

N.B. 2:

Lorsque vous stockez une voix qui utilise une carte de forme d'onde AWM, assurez-vous que la carte adéquate

a été insérée étant donné que le numéro ID de la carte de forme d'onde est stockée comme partie de la voix.

L'écran à cristaux liquides indique les sept premiers caractères des noms des voix dans la banque de voix actuellement sélectionnée. Le nom de voix affiché en couleurs inversées indique la mémoire de voix dans laquelle les données de voix seront stockées.

1. Appuyez sur [MEMORY] pour spécifier une mémoire interne ou une mémoire de carte et spécifiez une mémoire de voix 1—64 dans laquelle vous souhaitez votre voix nouvellement éditée.
2. Appuyez sur [F8] (Go). La ligne inférieure affichera "Are you sure? (Yes or No)" pour vous demander de confirmer.
3. Si vous êtes sûr de vouloir stocker la voix éditée, appuyez sur [+1/YES] et la ligne inférieure de l'écran à cristaux liquides indiquera "Store completed". Si vous décidez de ne pas stocker, appuyez sur [-1/NO] pour repasser à l'affichage dans lequel vous pouvez sélectionner l'endroit où vous voulez stocker.
4. Vous retournerez en mode Voice Play ou à la destination où vous souhaitez aller.

Element on/off

Lorsque vous éditez une voix qui utilise deux ou plusieurs éléments, il est souvent utile d'entendre seulement l'élément qui est édité. A tout moment pendant l'éditation d'une voix normale, vous pouvez maintenir les touches [ELEMENT] et appuyer sur les touches numériques [1]—[4] pour activer et désactiver l'élément correspondant. L'état activé/non activé de chaque élément est affiché à l'écran. Les éléments qui ont été désactivés seront affichés en couleurs inversées. Dans l'écran suivant, l'élément 2 a été désactivé et ne sera pas entendu.

L'élément 2 a été désactivé.

AFM ALGORITHM	OP1	OP2	OP3	OP4	OP5	OP6	EL12	233
VOICEBP1-A01(01)	SP:Cosmo	(E1/AFM)						
In1 Src	OP2	FB%2	OP4	FB%4	OP6	FB%6		
Level	0	7	0	7	0	7		
In2 Src	FB%6	off	FB%2	off	FB%4	off		
Level	7	-	7	-	7	-		
Form Extn	Inpt							AI9

Lors de l'éditation d'une voix de percussion, il n'est pas possible d'activer/de désactiver les éléments.

Si vous passez à l'affichage Voice Mode Select, la réglage element on/off sera automatiquement annulé.

Element select

A tout moment pendant l'éditation des données d'élément d'une voix normale, vous pouvez maintenir enfoncée la touche [BANK/SELECT] et appuyez de façon continue sur [ELEMENT] pour sélectionner les éléments d'une voix. Le nombre et le type des éléments utilisés par la voix sont indiqués dans l'affichage.

Il est possible de retourner au niveau supérieur du mode Voice Edit, mais une façon plus rapide est d'utiliser [BANK/SELECT] + [ELEMENT].

Lors de l'éditation des données Voice Common ou Drum Set, il n'est pas possible de sélectionner des éléments.

L'élément 1 est sélectionné

AFM ALGORITHM	OP1	OP2	OP3	OP4	OP5	OP6	EL11	233
VOICEBP1-A01(01)	SP:Cosmo	(E1/AFM)						
In1 Src	OP2	FB%2	OP4	FB%4	OP6	FB%6		
Level	0	7	0	7	0	7		
In2 Src	FB%6	off	FB%2	off	FB%4	off		
Level	7	-	7	-	7	-		
Form Extn	Inpt							AI9

Voice mode select

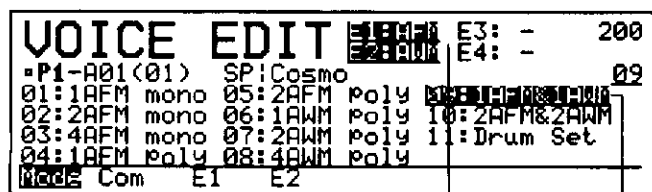
Sommaire : Le réglage voice mode détermine si une voix se composera d'un, de deux ou de quatre éléments AWM ou AFM (modes 1 – 10) ou de 61 ondes AWM (mode 11).

Procédure:

A partir du : niveau supérieur du mode Voice Edit
(JUMP #200, #201, #230, #256)

Appuyez sur : [F1] (Mode) pour obtenir l'affichage suivant (JUMP #200)

Spécifiez : le mode Voice souhaité.



① Cette zone montre le nombre (1,2 ou 4) et le type (AWM ou AFM) des éléments dans le mode Voice sélectionné.

② Déplacez le curseur sur le mode Voice souhaité (1 – 11). Le mode Voice sélectionné devient effectif immédiatement.

01 : 1AFM mono: La voix consiste en un élément AFM.

02 : 2AFM mono: La voix consiste en deux éléments AFM.

03 : 4AFM mono: La voix consiste en quatre éléments AFM. (Voir N.B.)

04 : 1AFM poly: La voix consiste en un élément AFM.

05 : 2AFM poly: La voix consiste en deux éléments AFM.

06 : 1AWM poly: La voix consiste en un élément AWM.

07 : 2AWM poly: La voix consiste en deux éléments AWM.

08 : 4AWM poly: La voix consiste en quatre éléments AWM. (Voir N.B.)

09 : 1AFM&1AWM: La voix consiste en un élément AFM et un élément AWM.

10 : 2AFM&2AWM: La voix consiste en deux éléments AFM et deux éléments AWM. (Voir N.B.)

11 : Drum Set: La voix consiste en soixante-et-un échantillons AWM.

Mode Mono (1 – 3): Les voix qui utilisent les modes 1 – 3 sont monophoniques. Une seule note peut être produite à la fois. Si une note est jouée alors que la précédente est toujours maintenue, la note précédente est coupée. Le mode Mono est utile pour simuler des instruments qui, naturellement, ne produisent qu'une seule note à la fois. Le mode Mono vous permet également d'utiliser un type spécial de portamento appelé *fingered portamento*. Pour plus de détails, reportez-vous à *Voice Common 9. Portamento*.

Modes Polyphoniques (4 – 10): Les voix qui utilisent les modes 4 – 10 sont polyphoniques et vous permettent de jouer des accords constitués d'autant de notes que le TG77 peut en produire. Les générateurs de son AWM et AFM peuvent produire chacune jusqu'à 16 notes simultanées. Pour certains modes, plus d'un élément peut être joué par une même touche et ceci réduit d'autant le nombre de notes simultanées que vous pouvez jouer.

Mode Drum Set (11): Les voix Drum Set utilisent uniquement le générateur de son AWM et jusqu'à 16 échantillons AWM peuvent être joués simultanément.

N.B.:

Les voix à quatre éléments (mode 3, 8 et 10) ne peuvent être stockées que dans la banque D.

Common data

COMMON DATA

Répertoire des opérations Common Data

JUMP #201

Sommaire: Ce répertoire d'opérations indique les opérations contenant des données qui affectent tous les éléments dans la voix.

Procédure:

A partir du : niveau supérieur du mode Voice Edit

Lorsque : vous éditez une voix normale

Appuyez : sur [F2] (Com) (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération souhaitée.

VOICE EDIT 1:14:18 E3: - 201
E2: 0000 E4: -
 -P1-A01(01) SP:Cosmo 01
 01:ElemVol 05:VtLimit 09:Porta 13:Name
 02:ElemDtn 06:ElemPan 10:Effect 14:IndOut
 03:NtShift 07:OutSel 11:Mcrtune 15:Initlz
 04:NtLimit 08:Random 12:Ctrlr 16:Recall
 Mode Com E1 E2

- ❶ Cette zone montre le nombre (1, 2 ou 4) et le type (AWM ou AFM) des éléments dans le mode Voice sélectionné.
- ❷ Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une opération.
 - 01: ElemLvl (Element level): Volume global de la voix et niveau des éléments.
 - 02: ElemDtn (Element detune): Accordage fin pour chaque élément.
 - 03: NtShift (Element note shift): Transposition de chaque élément.

- 04: NtLimit (Element note limit): Plage des notes qui jouent chaque élément.
- 05: VILimit (Element velocity limit): Plage de vélocité qui joue chaque élément.
- 06: ElemPan (Element dynamic pan): Table de répartition dynamique pour chaque élément.
- 07: OutSel (Output group select): Groupe de sortie pour chaque élément.
- 08: Random (Random pitch): Variation de hauteur aléatoire pour la voix entière.
- 09: Porta (Portamento): Mode Portamento et durée.
- 10: Effect (Effect set): Répertoire d'opérations Effect Set.
- 11: McrTune (Micro tuning): Sélection d'un système de micro-accordage pour l'ensemble de la voix et activation/désactivation des éléments.
- 12: Cntrlr (Controller set): Assignations de commande et profondeur pour pitch bend, modulation, pan, etc.
- 13: Name (Voice name): Nom de voix à dix caractères
- 14: IndOut (Individual output select): Sélection d'une sortie individuelle 1—8 par où sort le son non traité (sans les effets).
- 15: Initlz (Initialize voice): Initialisation des données Voice Common en cours d'édition.
- 16: Recall (Recall voice): Rappel de toutes les données (Common et Element) de la voix éditée antérieurement.

COMMON DATA

1. Element level

JUMP #202

Sommaire: Ajuste le volume global de l'ensemble de la voix et le volume des éléments individuels 1 – 4.

Procédure:

**A partir du : répertoire d'opérations Voice Common
(JUMP #201)**

Sélectionnez : l'opération 01:ElemLvl (JUMP #202)
Spécifiez : le volume global de la voix et le volume
des éléments individuels.

ELEMENT LEVEL ELIM 202
 VOICE=P1-A01(01) SPICosmo
 Total Voice Volume = 127
 E1 AFM E2 AWM

127 127

Uo1 E1 E2

1 2 3

- 1** Total voice volume (0...127): Ceci détermine le volume global de l'ensemble de la voix.

- ② Element level (0...127) E1 – E4: Ceci détermine le niveau de volume de chaque élément. Appuyez sur [F2, F4, F6, F8] pour déplacer le curseur sur les éléments 1 – 4. Le niveau de chaque élément est affiché sous la forme d'un histogramme.
- ③ Une pression sur [F1] déplace le curseur sur Total Voice Volume. Une pression sur [F2, F4, F6, F8] déplace le curseur sur les éléments 1 – 4.

Remarques: Etant donné que le réglage total voice volume fait partie des données de voix, il peut être utilisé pour égaliser les différences de volume entre les voix. Ceci est important lorsque l'on édite un jeu de voix pour une exécution en direct car on peut ainsi éviter les sauts de volume soudains lorsqu'une voix est sélectionnée.

COMMON DATA

2. Element detune

JUMP #203

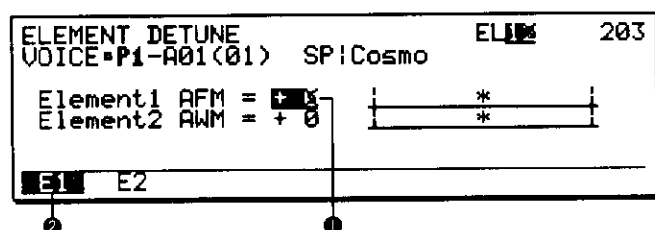
Sommaire: Ajuste l'accordage fin des éléments individuels 1 – 4.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 02: ElemDtn (JUMP #203)

Spécifiez : l'accordage fin des éléments individuels.



- ① Detune (-7...+7) E1 – E4: Lorsque la valeur est réglée sur 0, l'élément joue la hauteur normale de la touche qui a été pressée. Les réglages négatifs abaissent la hauteur et les réglages positifs l'augmentent. L'accordage de chaque élément est affiché sous la forme d'un graphe à bâtons horizontaux.
- ② Appuyez sur [F1] – [F4] pour déplacer le curseur sur les éléments 1 – 4.

Remarques:

Si vous créez une voix qui joue deux ou plusieurs éléments pour une seule note, désaccordez légèrement les éléments pour créer un effet de chorus naturel et donner au son une qualité plus riche.

Element detune sert à modifier la hauteur *relative* de deux ou plusieurs éléments. Régler tous les éléments sur la même valeur de désaccordage n'est pas utile et ce réglage ne sert à rien si la voix contient seulement un élément.

COMMON DATA

3. Element note shift

JUMP #204

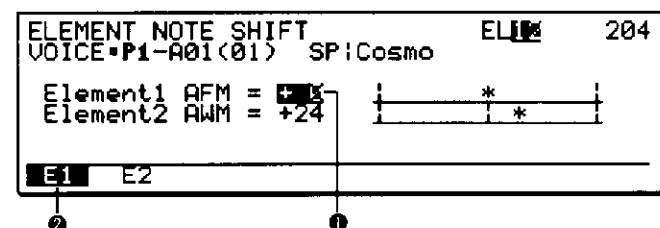
Sommaire: Transpose la hauteur des éléments individuels 1 – 4.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 03:NtShift (JUMP #204)

Spécifiez : la transposition de la hauteur de chaque élément



- ① Note Shift (-64 ...+63) E1 – E4: Lorsque la valeur est 0, l'élément joue la hauteur correcte de la touche qui a été enfoncée. Ce réglage ajuste la hauteur par pas d'un demi-ton. Par exemple, la valeur -12 abaisse la hauteur d'une octave par rapport à la normale et la valeur +24 élève la hauteur de deux octaves par rapport à la normale.
- ② Appuyez sur [F1] – [F4] pour déplacer le curseur sur les éléments 1 – 4.

Remarques:

Pour les voix qui jouent deux éléments ou plus pour chaque touche, note shift peut être utilisé pour créer une harmonie parallèle automatique.

4. Element note limit

JUMP #205

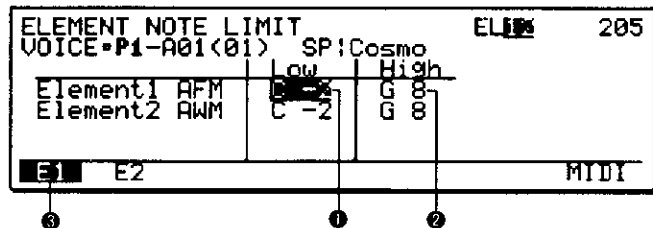
Sommaire: Spécifie la plage de notes jouée par chaque élément.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 04: NtLimit (JUMP #205)

Spécifiez : la plage de notes jouée par chaque élément.



- ❶ Low Note Limit (C-2...G8) E1-E4: Ceci spécifie la note la plus basse qui pourra être jouée par l'élément.
- ❷ High Note Limit (C-2...G8) E1-E4: Ceci spécifie la note la plus haute qui pourra être jouée par l'élément.
- ❸ Appuyez sur [F1] - [F4] pour déplacer le curseur sur les éléments 1 - 4.

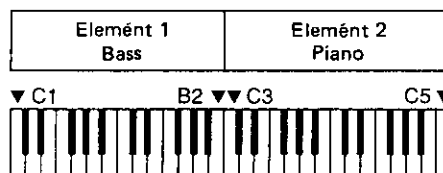
Remarques:

Après avoir déplacé le curseur sur le paramètre que vous souhaitez régler, vous pouvez modifier les données de la manière habituelle ou appuyer sur [F8] (MIDI), puis appuyer sur une touche de votre clavier MIDI pour entrer une note.

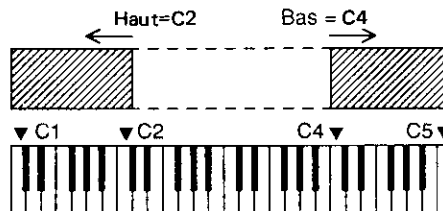
Si vous voulez qu'un élément joue sur la plage entière du clavier, laissez ce paramètre réglé sur Low=C-2 et High=G8.

Ce paramètre peut être utilisé pour créer des effets de partage du clavier pour lesquels différents éléments

jouent dans des zones différentes du clavier. Par exemple, dans une voix à deux éléments pour laquelle l'élément 1 est un son de basse et l'élément 2 est un son de piano, réglez l'élément 1 sur Low=C1 et High=B2 et réglez l'élément 2 sur Low=C3 et High=C5. Avec ces réglages, les notes en-dessous du C médian joueront la basse (élément 1) et les notes au-dessus du C médian joueront le piano (élément 2).



Il est possible de régler la limite basse au-dessus de la limite haute. Dans ce cas, l'élément joue pour les notes au-dessus de la limite basse et en dessous de la limite haute. Le schéma suivant indique la plage du clavier que jouerait un élément réglé sur Low=C4 et High=C2.

**N.B.:**

Le réglage note limit sera ignoré si le mode Voice est sur mono (voice mode 1:1AFM mono, 2:2AFM mono et 3:4AFM mono).

5. Element velocity limit

JUMP #206

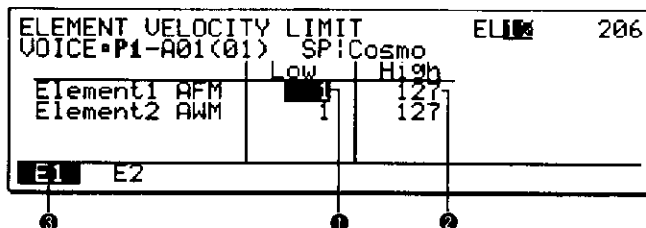
Sommaire: Spécifie la plage de vélocité qui joue chaque élément.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 05: VILimit (JUMP #206)

Spécifiez : la plage de vélocité qui joue chaque élément

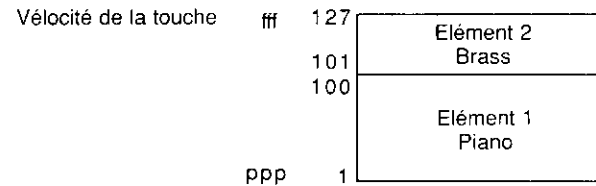


- ❶ Low Velocity Limit (1...127): Ceci est la vélocité la plus basse à laquelle l'élément sera joué.

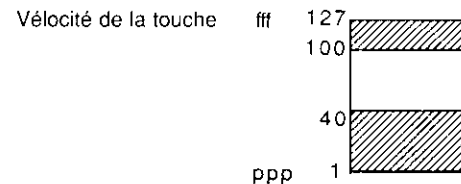
- ② High Velocity Limit (1...127): Ceci est la vélocité la plus haute à laquelle l'élément sera joué.
- ③ Appuyez sur [F1] – [F4] pour déplacer le curseur sur les éléments 1 – 4.

Remarques:

Si vous voulez jouer un élément dans la totalité de la plage de vélocité, laissez ce paramètre réglé sur Low=1 et High=127. Ce paramètre peut être utilisé pour faire en sorte que les notes jouent des éléments différents selon que vous jouez fort ou léger. Par exemple, dans un élément à deux voix pour lequel l'élément 1 est un son de piano et l'élément 2 est un son de cuivre, réglez l'élément 1 sur Low=1 et High=100 et réglez l'élément 2 sur Low=101 et High=127. Avec ces réglages, les notes jouées légèrement joueront un son de piano (élément 1) et les notes jouées fort joueront un son de cuivre (élément 2). Si vous le souhaitez, vous pouvez faire en sorte que les limites de vélocité des éléments se chevauchent ou utiliser plus de deux éléments.



Il est possible de régler la limite basse au-dessus de la limite haute. Dans ce cas, l'élément est joué pour les valeurs de vélocité extérieures aux limites. Le schéma suivant montre la plage de vélocité qui jouera un élément réglé sur Low = 100 et High = 40.



COMMON DATA

6. Element dynamic pan

JUMP #207

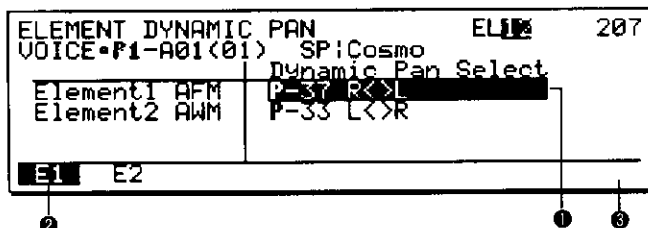
Sommaire: Sélectionne les données Dynamic Pan utilisées par chaque élément. Les données Dynamic pan sélectionnées déterminent la manière dont la position stéréo de l'élément change dans le temps.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 06: ElemPan (JUMP #207)

Spécifiez : les données Dynamic Pan utilisées pour chaque élément.



- ① Dynamic Pan Select (I1...32, C1...32, P1...64): Ceci spécifie les données dynamic pan qui déplacent la position stéréo de cet élément dans le temps. Le numéro et le nom des données "pan" sélectionnées sont affichés. Pour une voix interne, sélectionnez une mémoire de données "pan" Internal ou Preset. Pour une voix sur carte, sélectionnez une mémoire de données "pan" Card ou Preset.
- ② Appuyez sur [F1] – [F4] pour déplacer le curseur sur les éléments 1 – 4.

- ③ Appuyez sur [F8] pour éditer les données "pan" actuellement sélectionnées. (Seules les données "pan" internes peuvent être éditées.)

Remarques: Chaque mémoire Dynamic Pan contient les données suivantes.

- Pan Source qui permet de contrôler le mouvement panoramique par la vélocité, le numéro de note ou le LFO
- réglages EG qui déterminent le mouvement panoramique dans le temps:
- un Pan Name

64 mémoires de positionnement panoramique présélectionnées sont fournies. Les détails de chacune de ces mémoires sont donnés dans les sections suivantes. En outre, 32 mémoires internes sont à votre disposition pour vous permettre de stocker vos propres données "pan" et une carte RAM peut recevoir 32 mémoires de données "pan" supplémentaires. La section suivante, 6.0 Dynamic Pan Edit, explique comment éditer les données dynamic pan.

VOICE EDIT MODE

Données Preset Dynamic Pan

N°	Nom	Description
1	Center	fixé au centre
2	Right 6	fixé complètement à droite
3	Right 5	...
4	Right 4	...
5	Right 3	...
6	Right 2	...
7	Right 1	fixé légèrement à droite
8	Left 6	fixé complètement à gauche
9	Left 5	...
10	Left 4	...
11	Left 3	...
12	Left 2	...
13	Left 1	fixé légèrement à gauche
14	L>R slow	déplacement lent L → R
15	L>R	déplacement L → R
16	L>R fast	déplacement rapide L → R
17	R>L slow	déplacement lent R → L
18	R>L	déplacement R → L
19	R>L fast	déplacement rapide R → L
20	C>R slow	déplacement lent C → R
21	C>R	déplacement C → R
22	C>R fast	déplacement rapide C → R
23	C→R slow	pause au centre puis déplacement lent C → R
24	C→R	pause au centre puis déplacement C → R
25	C→R fast	pause au centre puis déplacement rapide C → R
26	C>L slow	déplacement lent C → L
27	C>L	déplacement C → L
28	C>L fast	déplacement rapide C → L
29	C→L slow	pause au centre puis déplacement lent C → L
30	C→L	pause au centre puis déplacement C → L
31	C→L fast	pause au centre puis déplacement rapide C → L
32	L<>R slow	commencement à L puis déplacement lent entre LR
33	L<>R	commencement à L puis déplacement entre LR
34	L<>R narrow	commencement à L puis déplacement (étroit) entre LR
35	L<>R fast	commencement à L puis déplacement rapide entre LR
36	R<>L slow	commencement à R puis déplacement lent entre RL

N°	Nom	Description
37	R<>L	commencement à R puis déplacement entre RL
38	R<>L narrow	commencement à R puis déplacement étroit entre RL
39	R<>L fast	commencement à R puis déplacement rapide entre RL
40	C>R<>L slw	commencement à C puis déplacement lent entre RL
41	C>R<>L s&n	commencement à C puis déplacement lent et étroit entre RL
42	C>R<>L	commencement à C puis déplacement entre RL
43	C>R<>L fst	commencement à C puis déplacement rapide entre RL
44	C→R<>L sl	pause à C puis déplacement lent entre RL
45	C→R<>L	pause à C puis déplacement entre RL
46	C→R<>L fs	pause à C puis déplacement rapide entre RL
47	C>L<>R slw	commencement à C puis déplacement lent entre LR
48	C>L<>R s&n	commencement à C puis déplacement lent et étroit entre LR
49	C>L<>R	commencement à C puis déplacement entre LR
50	C>L<>R fst	commencement à C puis déplacement rapide entre LR
51	C→L<>R sl	pause à C puis déplacement lent entre LR
52	C→L<>R	pause à C puis déplacement entre LR
53	C→L<>R fs	pause à C puis déplacement rapide entre LR
54	LFO MWheel	Commande règle l'intensité (0 initial) du panoramique LFO
55	LFO wide	Large panoramique par LFO
56	Note wide	Large panoramique par numéro de note
57	Note narrow	Panoramique étroit par numéro de note
58	Note w+EG n	Large panoramique par numéro de note + mouvement étroit LR
59	Note n+EG w	Panoramique étroit par numéro de note + mouvement large LR
60	Vel wide	Large panoramique par vitesse de touche
61	Vel narrow	Panoramique étroit par vitesse de touche
62	Vel w+EG n	Large panoramique par vitesse de touche + mouvement étroit LR
63	R&L 1	Variation du mouvement LR répété
64	R&L 2	Variation du mouvement LR répété

COMMON DATA/ELEMENT DYNAMIC PAN

6.0 Dynamic pan edit

Sommaire: Cette fonction vous permet d'éditer les données Dynamic Pan actuellement sélectionnées.

Procédure:

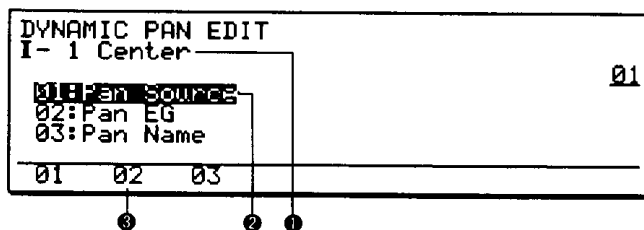
A partir de : l'opération Voice Common 06. Elem-Pan (JUMP #207)

Quand : une mémoire Dynamic Pan interne est sélectionnée

Appuyez : sur [F8] (Edit)

Sélectionnez : le paramètre Dynamic Pan que vous souhaitez éditer.

L'édition n'est possible que lorsque la mémoire "pan" interne est sélectionnée. Si vous voulez éditer une des mémoires Pan présélectionnées, appuyez sur [COPY] pour la copier dans une mémoire Pan interne comme cela est expliqué à la section suivante 6.0.1 Copy Pan Data.



- Le nom et le numéro des données Dynamic Pan sélectionnées sont affichés.
- Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une opération.
 - 01: Pan Source: Sélectionne une source de contrôle (vitesse, numéro de note ou LFO) pour affecter la fonction Dynamic Pan. (Voir 6.1 Pan Source)
 - 02: Pan EG: Règle le générateur d'enveloppe de positionnement panoramique. (Voir 6.2 Pan EG)
 - 03: Pan Name: Assigne un nom composé de dix caractères aux données Pan. (Voir 6.3 Pan Name)
- Appuyez sur [F1] – [F3] pour sélectionner l'opération correspondante.

COMMON DATA/ELEMENT DYNAMIC PAN

6.0.1 Copy pan data

Sommaire: Cette fonction copie les données Dynamic Pan d'une autre mémoire dans une mémoire de données Pan interne.

Procédure:

Lorsque : des données Dynamic Pan sont éditées
Appuyez : sur [COPY] pour obtenir l'affichage suivant.

Spécifiez : la source et la destination pan

Pour copier : les données Pan, appuyez sur [F8]

Pour quitter : sans copier, appuyez sur [EXIT].

- ❶ Source Pan: Sélectionne les données Dynamic Pan à copier.
- ❷ Destination Pan: Sélectionne les données Dynamic Pan (internes 1 —32) dans lesquelles les données Source Pan doivent être copiées.
- ❸ Après avoir sélectionné Source Pan et Destination Pan, appuyez sur [F8] (Go) pour copier les données. Le message "Are you sure ?" sera affiché. Appuyez sur [YES] pour copier les données.

Remarques: Seules les mémoires de données Pan internes peuvent être éditées. Si vous voulez éditer une des tables Pan pré-réglées, utilisez cette fonction pour la copier dans une mémoire Pan interne.

COPY PAN DATA

Source Pan = P-28 LXL fast
Destination Pan = I- 1 Center

Go

❶

❷

❸

COMMON DATA/ELEMENT DYNAMIC PAN

6.1 Pan source

Sommaire: Ceci détermine la manière dont la répartition dynamique est affectée par la vélocité des touches jouées, par le numéro de touche ou le LFO.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Dynamic Pan Edit

Sélectionnez : 01:Pan Source

Spécifiez : Pan Source et Source Depth

- ❷ Source Depth (0...127): Ceci détermine l'intensité avec laquelle la Pan Source sélectionnée affecte le panning. Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, la source Pan sélectionnée n'a pas d'effet. Lorsque ce paramètre est réglé sur 127, la source Pan sélectionnée déplace l'élément entre l'extrême gauche et l'extrême droite.

PAN SOURCE
PAN:I- 1 Center

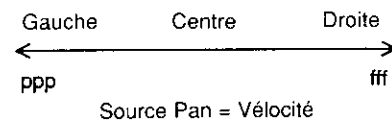
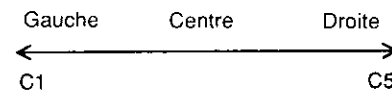
Pan Source = velocity
Source Depth = 0

Src Dpth

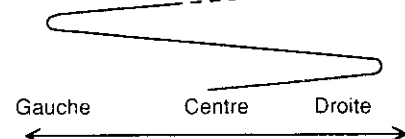
❷

❶

- ❶ Pan Source (Velocity, Key Note Number, LFO): Sélectionne une source de contrôle qui affectera le positionnement dynamique. Lorsque velocity est sélectionné, la force avec laquelle vous jouez les notes affectera le positionnement. Lorsque note number est sélectionné, les notes au-dessus du C médian sont positionnées vers la droite et les touches en dessous du C médian sont positionnées vers la gauche. Lorsque LFO est sélectionné, le LFO de l'élément déplace continuellement le son.

Source Pan = Vélocité**Source Pan = Numéro de note****Source Pan = LFO**

D'avant en arrière dans le temps



VOICE EDIT MODE

- ③ Le fait d'appuyer sur [F1]—[F2] a pour effet de déplacer le curseur sur le paramètre correspondant.

Remarques: Le panning dynamique est contrôlé par deux facteurs agissant conjointement: Pan Source et Pan EG. Reportez-vous au schéma de 6.2 Pan EG pour un exemple.

COMMON DATA/ELEMENT DYNAMIC PAN

6.2 Pan EG

Sommaire: Spécifie la manière dont l'élément sera positionné dans le temps, à partir du moment où chaque note est jouée.

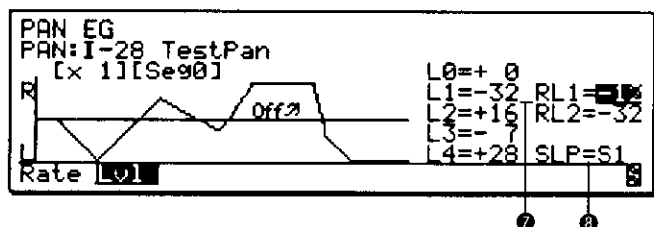
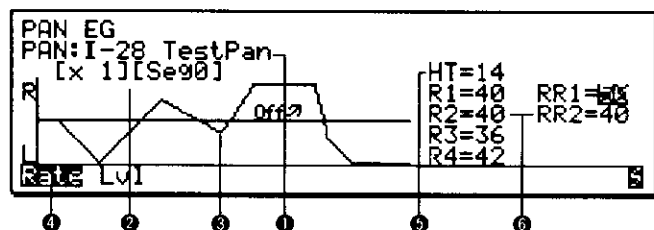
Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Dynamic Pan Edit

Sélectionnez : 02:Pan EG

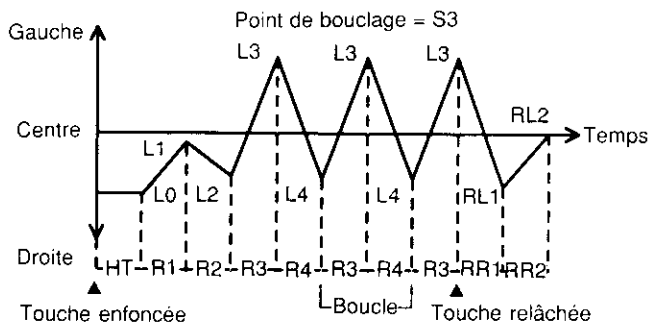
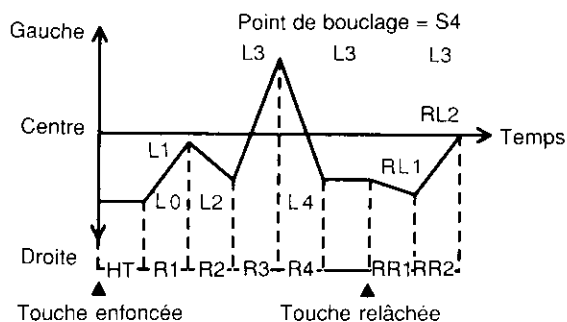
Appuyez sur : [F1] (Rate) pour fixer les différentes vitesses du générateur d'enveloppe.

Appuyez sur : [F2] (Lvl) pour régler les différents niveaux du générateur d'enveloppe.



- ① Le numéro et le nom des données Dynamic Pan actuellement sélectionnées sont affichés.
- ② Ceci indique le segment affiché et la plage de l'affichage graphique du générateur d'enveloppe. Pour changer la plage, maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [F1] – [F6] (x1, x2, x5, x10, x20, x50). Pour passer à l'affichage graphique d'un autre segment du générateur d'enveloppe, maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [F7] ou [F8], pour choisir Seg0 – Seg4, Rel1.
- ③ Le générateur d'enveloppe "pan" est affiché graphiquement.
- ④ Appuyez sur [F1] (Rate) pour fixer les différentes vitesses du générateur d'enveloppe. Appuyez sur [F2] (Lvl) pour régler les différents niveaux du générateur d'enveloppe.
- ⑤ HT (Keyon Delay Time 63 ... 0): Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, le générateur d'enveloppe "pan" commencera dès qu'une touche est pressée. Plus la valeur est élevée, plus le temps de retard sera long avant que le générateur d'enveloppe "pan" commence.

- ⑥ R1 – R4, RR1 – RR2 (Keyon Rates, Release Rates 0 ...63): Keyon Rates 1 – 4 et Release Rates 1 – 2 déterminent la vitesse du générateur d'enveloppe "pan". Plus la valeur est élevée, plus le changement est rapide. Reportez-vous au schéma suivant.
- ⑦ L0 – L4, RL1 – 2 (Keyon Levels, Release Levels -32...+32): Keyon Levels 0 – 4 et Release Levels 1 – 2 déterminent la direction du panning et l'amplitude d'action du générateur d'enveloppe "pan". Les valeurs négatives entraînent un mouvement vers la gauche et les valeurs positives, un mouvement vers la droite. Reportez-vous au schéma suivant.
- ⑧ SLP (Loop Point S1 – S4): Ce réglage spécifie le segment à partir duquel le générateur d'enveloppe continue à boucler si une touche reste enfoncée lorsque l'enveloppe est terminée. Reportez-vous au schéma suivant.



Lorsque vous enfoncez une touche, le son est sorti à la position "pan" de L0. Lorsque le temps de maintien hold time (HT) s'est écoulé, la position "pan" change à la vitesse de R1 jusqu'au niveau L1. Lorsque la position "pan" atteint L1, elle change à la vitesse de R2 jusqu'à ce qu'elle atteigne L2. Lorsque la position "pan" atteint L2, elle change à la vitesse de R3 jusqu'à la position de L3. Lorsque la position "pan" atteint L3, elle change à la vitesse de R4 jusqu'à la position de

L4. Lorsque la position "pan" atteint L4, le générateur d'enveloppe commence à boucler à partir du segment spécifié (dans le schéma ci-dessus, SLP=S3).

Lorsque vous relâchez la touche, la position "pan" change à la vitesse de RR1 jusqu'à la position de RL1. Lorsque la position "pan" atteint RL1, elle change à la vitesse de RR2 jusqu'à la position de RL2.

Remarques: Hold Time (HT) est un réglage de *temps*, mais les différents réglages Rate expriment des *vitesse* (pentes). Plus la valeur de Hold Time est élevée, plus le temps de retard est long avant que le générateur d'enveloppe "pan" commence, mais des valeurs Rate élevées entraînent un changement plus rapide. Le résultat final du générateur d'enveloppe Pan dépend du réglage Pan Source.

COMMON DATA/ELEMENT DYNAMIC PAN

6.3 Pan name

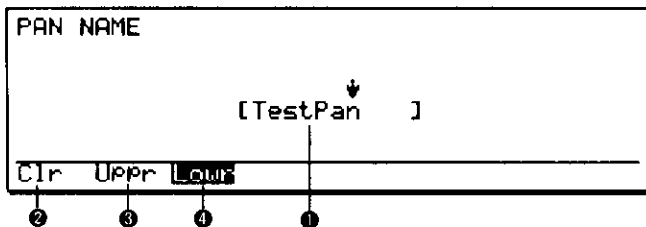
Sommaire : Spécifiez un nom de dix caractères pour la mémoire Pan interne que vous souhaitez éditer.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Dynamic Pan Edit

Sélectionnez : 03:Pan Name

Spécifiez : le nom pour la mémoire pan.



- ❶ Entrez un nom de dix caractères pour les données Pan.
- ❷ Pour effacer le nom actuellement inscrit, appuyez sur [F1] (Ctr).
- ❸ Pour passer aux caractères majuscules, appuyez sur [F2] (Uppr).
- ❹ Pour passer aux caractères minuscules, appuyez sur [F3] (Lowr).

Les différentes méthodes pour entrer des données de caractère sont expliquées dans la section "Introduction au TG77, Comment utiliser le pavé de touches numériques", à la page 30.

COMMON DATA

7. Output group select

JUMP #208

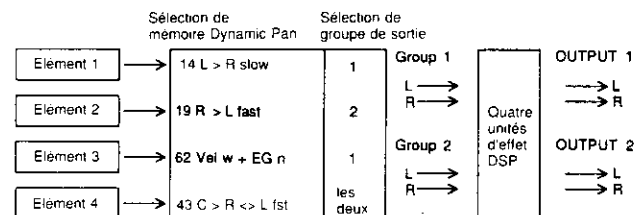
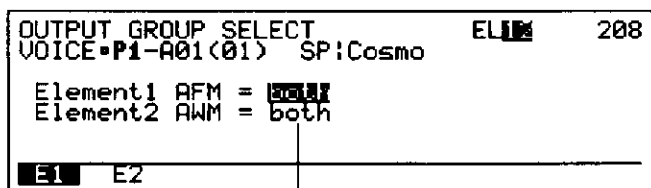
Sommaire: Spécifie le groupe de sortie de chaque élément.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 07:OutSel (JUMP #208)

Spécifiez : le groupe de sortie de chaque élément



- ❶ Element 1 - 4 (off, grp1, grp2, both): Chacun des éléments d'une voix est positionné indépendamment et ce signal stéréo combiné pour l'ensemble de la voix est envoyé aux effets DSP via les groupes de sortie Output Group 1 et/ou 2. Le(s) groupe(s) de sortie Output Group sélectionnés déterminent la manière dont la voix est traitée par les unités d'effets. (Reportez-vous à l'opération Voice Common 10.1 Effect Mode pour davantage de détails.) Si output group est désactivé, la voix n'est pas entendue.

COMMON DATA

8. Random pitch

JUMP #209

Sommaire: Spécifie le degré de la variation de hauteur aléatoire pour la voix.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 08:Random (JUMP #209)

Spécifiez : le degré de variation de hauteur aléatoire.

```

RANDOM PITCH          ELIM 209
VOICE=P1-A01(01)  SP:Cosmo

Random Pitch Depth = 5
  
```

- 1 Random Pitch Depth (0...7) : Lorsque la valeur est 0, une touche produit la même hauteur chaque fois qu'elle est pressée. Lorsque la valeur est 1...7, une touche produit une déviation de hauteur aléatoire. Plus la valeur est élevée, plus la déviation par rapport à la hauteur standard est importante.

Remarques: Ce paramètre est utile pour simuler les instruments qui ont naturellement une hauteur instable.

La déviation de hauteur aléatoire est appliquée séparément à chaque élément de la voix, ce qui signifie que des différences peuvent apparaître entre les éléments.

COMMON DATA

9. Portamento

JUMP #210

Sommaire: Spécifie le mode Portamento et la durée. Le Portamento crée un glissement en douceur de la hauteur d'une note à la hauteur de la suivante.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 09:Porta (JUMP #210)

Spécifiez : le mode de portamento et la durée.

```

PORTAMENTO           ELIM 210
VOICE=P1-A01(01)  SP:Cosmo

Portamento Mode = follow
Portamento Time = 5

*Portamento affects only AFM elements.*
Mode 1 time
  
```

- 1 Portamento Mode: Si le mode Voice actuellement sélectionné est polyphonique (modes Voice 4 – 10), le portamento mode est fixé en mode Follow. Si le mode Voice actuellement sélectionné est monophonique (modes Voice 1 – 3), le portamento mode peut être réglé sur Fingered ou Full time.

Fingered portamento: Le Portamento est appliqué seulement si vous jouez une note avant d'avoir relâché la précédente, c'est-à-dire lorsque vous jouez en legato.

Full Time portamento: Le Portamento est appliqué entre toutes les notes.

- 2 Portamento Time (0...127): Ceci détermine la durée du glissement de hauteur entre les notes. Plus la valeur est élevée, plus le glissement est long et lent.

Remarques: Si vous ne voulez pas de portamento, réglez Portamento Time sur 0 de manière à ce que le changement de hauteur entre les notes soit instantané.

Comme on le remarque dans l'affichage, le Portamento n'est appliqué qu'aux éléments AFM. Il n'a pas d'effet sur les voix qui utilisent des éléments AWM (modes Voice 6 – 8). Si une voix utilise à la fois des éléments AFM et AWM (modes Voice 9 et 10), le portamento n'est appliqué qu'aux éléments AFM dans la voix.

COMMON DATA

10. Effect set

JUMP #211

Sommaire: Spécifie la manière dont les unités d'effet sont connectées, sélectionne un type d'effet pour chaque unité et effectue les réglages pour chaque effet.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 10:Effect (JUMP #211)

Sélectionnez : le paramètre d'effet que vous voulez éditer.

EFFECT SET	ELI	211
VOICE=P1-A01(01) SP:Cosmo		
01:Effect Mode Select		01
02:Modulation Effect 1 Set		
03:Modulation Effect 2 Set		
04:Reverb Effect 1 Set		
05:Reverb Effect 2 Set		
01 02 03 04 05		

① Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une opération.

01:Effect Mode Select: Spécifie la manière dont les quatre unités d'effet sont connectées. Voyez 10.1 Effect Mode Select.

02: Modulation Effect 1 Set: Sélectionne un type d'effet et règle les paramètres pour l'effet de modulation 1. Voir 10.2 Modulation Effect 1 Set.

03: Modulation Effect 2 Set: Sélectionne un type d'effet et règle les paramètres de l'effet de modulation 2. Ce paramètre se règle exactement de la même manière que Modulation Effect 1. Voyez 10.2 Modulation Effect 1 Set.

04: Reverb Effect 1 Set: Sélectionne un type d'effet et règle les paramètres pour l'effet de réverbération 1. Voyez 10.4 (F1) Reverb effect 1 set.

05: Reverb Effect 2 Set: Sélectionne un type d'effet et règle les paramètres pour l'effet de réverbération 2. Ce paramètre se règle exactement de la même manière que Reverb Effect 1. Voyez 10.4 (F1) Reverb effect 2 set.

② Appuyez sur [F1] – [F5] pour sélectionner l'opération correspondante.

COMMON DATA/EFFECT SET

10.1 Effect mode select

JUMP #212

Sommaire: Ceci détermine la manière dont les quatre effets sont disposés pour traiter le son des deux groupes stéréo.

Procédure:

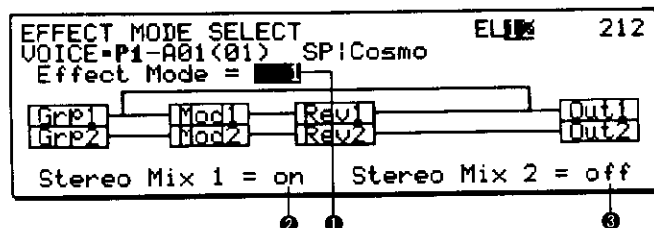
A partir du : répertoire d'opérations Effect Set

(JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 01:Effect Mode Select

(JUMP #212)

Sélectionnez : le mode Effect.



① Effect Mode (off, 1, 2, 3): Ceci détermine la manière dont les quatre effets seront disposés pour traiter le son des deux groupes stéréo 1 et 2. Le mode Effect est représenté graphiquement sur l'écran.

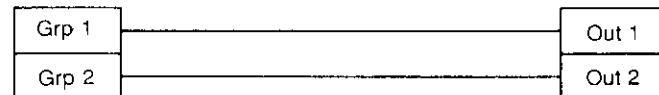
Lorsque le mode Effect est Off, les groupes stéréo 1 et 2 sont envoyés directement aux groupes de sortie 1 et 2 sans passer par les unités d'effets.

Lorsque Effect mode est 1, 2 ou 3, les groupes stéréo 1 et 2 sont traités par les unités d'effets comme illustré sur le schéma suivant.

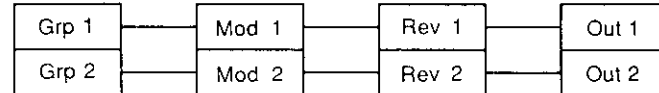
② Stereo Mix 1 (off, on): Lorsque ce paramètre est sur on, le son non traité du groupe 1 est ajouté au son traité transmis par le groupe de sortie 1.

③ Stereo Mix 2 (off, on): Lorsque ce paramètre est on, le son non traité du groupe 2 est ajouté au son traité transmis par le groupe de sortie 2. Si effect mode 3 est sélectionné, le réglage Stereo Mix 2 ne peut être obtenu.

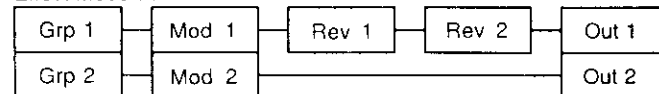
Effect mode : off



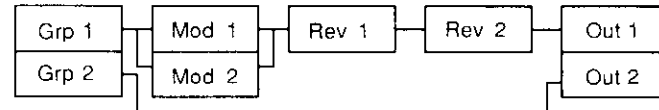
Effect mode : 1



Effect mode : 2



Effect mode : 3



Remarques:

- Les réglages dans *Voice Common data 7. Output group select* (JUMP #208) détermineront si chaque élément de la voix est envoyé à Group 1 ou Group 2.

VOICE EDIT MODE

- Tous les effets de modulation sont à entrée et sortie stéréo. Il en est de même pour les effets de réverbération de 35 à 40. Les effets de réverbération de 1 à 34 sont à entrée mono et à sortie stéréo et le signal d'entrée stéréo à chaque unité d'effets est combiné à un signal mono avant d'être traité.

Effect Mode 3 est une exception. Seules la sortie Lch de modulation effect 1 et la sortie Rch de modulation effect 2 seront utilisées pour l'entrée Reverb effect 1.

- Si vous voulez que le panning dynamique soit entendu lorsque vous utilisez des effets, vous devez régler Stereo Mix sur on pour permettre au signal stéréo direct du panning de l'élément d'être combiné avec la sortie des unités d'effets.

Les sections suivantes 10.2 – 10.4 expliquent comment effectuer les réglages pour les quatre unités d'effets.

COMMON DATA/EFFECT SET

10.1.1 Copy voice effect

Sommaire: Cette fonction copie les données Effect d'une autre voix dans les données d'effet de la voix actuellement éditée.

Procédure:

Pendant : l'édition des données d'effets (opérations 10.1 – 10.5)

Appuyez sur : [COPY] pour obtenir l'affichage suivant.

Spécifiez : une voix à partir de laquelle vous allez copier les données d'effet

Pour copier : les données, appuyez sur [F8]

Pour quitter : sans copier, appuyez sur [EXIT].

```

COPY VOICE EFFECT
Source Voice Select
P1-A10(10) SP:Twilite 10
01:SP:Cosm 05:SP:Aria 09:SP:Padf 13:AP:CP77
02:SP:Metr 06:SP:Sawp 10:SP:001 14:AP:Brig
03:SP:Diam 07:SP:Dark 11:SP:Anna 15:AP:Hamm
04:SP:Scrp 08:SP:Myst 12:AP:Ivor 16:AP:Gran
Go
    
```

- Sélectionnez une voix source à partir de laquelle les données Effect sont copiées.
- Appuyez sur [F8] (Go). Le message "Are you sure?" apparaîtra. Si vous êtes sûr de vouloir copier les données d'effet, appuyez sur [YES] et les données d'effet seront copiées de la voix sélectionnée sur la voix que vous êtes en train d'éditer.

COMMON DATA/EFFECT SET

10.2 (F1) Modulation effect 1 set (Data)

JUMP #213

Sommaire: Sélectionne un type d'effet pour l'effet de modulation 1 et règle l'équilibre et le niveau de sortie de l'effet. Ceci s'applique également à l'effet de modulation 2.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Effect set (JUMP #211)

Sélectionnez : l'opération 02:Modulation Effect 1 Set

Appuyez sur : [F1] (Data) (JUMP #213)

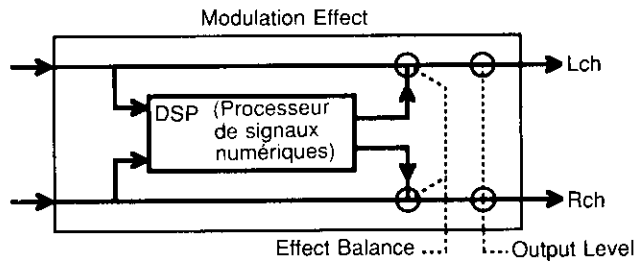
Spécifiez : le type d'effet, la balance d'effet et le niveau de sortie.

```

MODULATION EFFECT 1 SET      ELI 213
VOICE=P1-A01(01) SP:Cosmo
Effect Mode: 1 Mix1: on Mix2: off
Effect Type = 01:St.Chorus
Effect Balance = 100 %
Output Level = 100 %
    
```

- Effect Type: Quatre types d'effets peuvent être sélectionnés pour l'unité d'effet de modulation. Reportez-vous à la liste des effets de type modulation dans la section suivante 10.2 (F2).
- Effect Balance (0...100%): Ceci détermine l'équilibre entre le son traité et le son non traité. Lorsque 0% est sélectionné, la sortie de l'unité d'effets est le son non traité seul et lorsque 100% est sélectionné, la sortie de l'unité d'effets est le son traité seulement.
- Output Level (0...100%): Ceci détermine le niveau de volume de la sortie d'effet. Lorsque 0% est sélectionné, l'unité d'effets ne produit pas de son et lorsque le réglage est 100%, la sortie de l'unité d'effets est à son volume maximum.

- ④ Pour régler les paramètres du type d'effet sélectionné, appuyez sur [F2] (Parm). (Voyez la section suivante 10.2 (F2).)



Remarques: Tous les effets de modulation sont à entrée et sortie stéréo.

N.B.: Un changement de type d'effet initialise les réglages de paramètre de [F2] (Parm).

COMMON DATA/EFFECT SET

10.2 (F2) Modulation effect 1 set (Parameters)

JUMP #214

Sommaire: Règle les paramètres d'effet du type d'effet sélectionné pour l'effet de modulation 1. Ceci s'applique également à l'effet de modulation 2.

Procédure:

- A partir du : répertoire d'opérations Effect set (JUMP #211)
- Sélectionnez : l'opération 02:Modulation Effect 1 Set
- Appuyez sur : [F2] (Parm) (JUMP #214)
- Spécifiez : les réglages de paramètre pour l'effet sélectionné.

MODULATION EFFECT 1 SET		ELIM	214
VOICE=P1-A01(01)		SP:Cosmo	
Effect Mode: 1	Mix1:on	Mix2:off	
Mod. Frequency	= 1.2 Hz		
Pitch Mod. Depth	= 100 %		
Amplitude Mod. Depth	= 42 %		
Data Parm			

- ① Le numéro et le type des paramètres d'effet dépendent du type d'effet sélectionné. Reportez-vous aux listes de paramètres suivantes pour chaque type d'effet. Through n'a pas de paramètre.
- ② Pour sélectionner un type d'effet et régler Effect Balance et Output Level, appuyez sur [F1] (Data). (Voyez la section précédente 10.2 (F1).)

N.B.: Le changement de type d'effet en [F1] (Data) initialise ces réglages de paramètre.

Through: Le son entré sortira sans aucun traitement.

- 1: St. Chorus (chorus stéréo)
- Mod. Frequency (0.2...20 Hz)
 - Pitch Mod. Depth (0...100%)
 - Amplitude Mod. Depth (0...100%)

- 2: St.Flange (flanger stéréo)
- Modulation Frequency (0.2...20 Hz)
 - Modulation Depth (0...100%)
 - Modulation Delay Time (0.2...15ms)
 - Feed Back Gain (0...99%)
- 3: Symphonic
- Modulation Frequency (0.2...20Hz)
 - Modulation Depth (0...100%)
- 4: Tremolo
- Modulation Frequency (0.2...20Hz)
 - Modulation Depth (0...100%)
 - Phase (-8...+8)

Paramètres d'effets de modulation: Les paramètres d'effets de modulation sont expliqués ci-dessous par ordre alphabétique.

- Amplitude Modulation Depth:** La quantité de trémolo, c'est-à-dire la variation cyclique de volume.
- Feedback Gain:** Pour des effets à retards très brefs tels que 2. St.Flange, cela permet d'ajuster le caractère de l'effet.
- Modulation Depth:** La profondeur de la variation cyclique.
- Modulation Delay Time:** Pour des effets à retards très courts tels que 2. St.Flange, cela permet d'ajuster le caractère de l'effet.
- Modulation Frequency:** La vitesse de la variation cyclique, c'est-à-dire la vitesse de chorus, flange, etc.
- Pitch Modulation Depth:** La quantité de vibrato, c'est-à-dire la variation cyclique de hauteur.
- Phase:** La phase du signal avec variation de hauteur.

10.4 (F1) Reverb effect 1 set (Data)

JUMP #217

Sommaire: Sélectionne un type d'effet pour l'effet de réverbération 1 et règle l'équilibre et le niveau de sortie de l'effet. Ceci s'applique également à l'effet de réverbération 2.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Effect set
(JUMP #211)

Sélectionnez : l'opération 04:Reverb Effect 1 Set

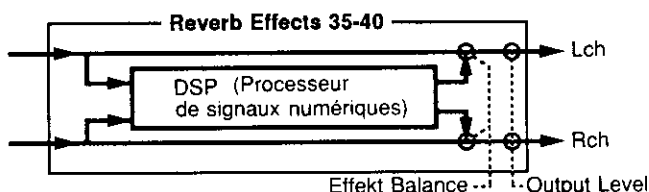
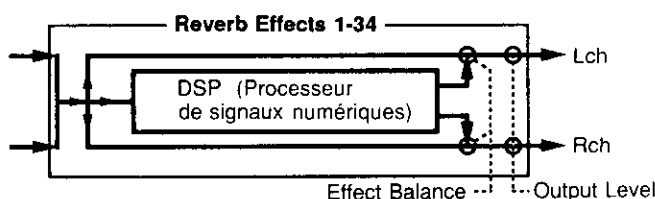
Appuyez sur : [F1] (Data) (JUMP #217)

Spécifiez : le type d'effet, la balance d'effet et le niveau de sortie.

REVERB EFFECT 1 SET		ELI	217
VOICE=P1-A01(01)	SP:Cosmo		
Effect Mode: 1	Mix1:on	Mix2:off	
Effect Type = 01:Rev. Hall			
Effect Balance = 50%			
Output Level = 100%			
Data Parm			

- 1 Effect Type: Quarante types d'effets peuvent être sélectionnés pour l'unité d'effets de réverbération. Reportez-vous à la liste des effets de type réverbération dans la section suivante 10.4 (F2).
- 2 Effect Balance (0...100%): Ceci détermine l'équilibre entre le son traité et le son non traité. Lorsque le réglage est 0%, la sortie de l'unité d'effets est seulement le son non traité et lorsque le réglage est 100%, la sortie de l'unité d'effets est seulement le son traité.
- 3 Output Level (0...100%): Ceci détermine le niveau de volume de la sortie de l'effet. Lorsque le réglage est 0%, l'unité d'effets ne produit aucun son et lorsque le réglage est 100%, la sortie de l'unité d'effets est au volume maximum.

- 4 Pour régler les paramètres du type d'effet sélectionné, appuyez sur [F2] (Parm). (Voir la section suivante 10.4(F2).)

**Remarques:**

Les effets de réverbération 1:Rev. Hall à 34:Distortion sont à entrée mono et à sortie stéréo.

En d'autres termes, le signal stéréo d'entrée en provenance de l'élément Dynamic Pan est combiné à un signal mono et est traité pour obtenir un effet stéréo.

Les effets de réverbération 35:Ind.Delay à 40:Ind.Rev&Delay sont à entrée et sortie stéréo, avec paramètres réglables gauche/droite de façon indépendante.

N.B.: Le changement de type d'effet initialise ces réglages de paramètre de [F2] (Parm).

10.4 (F2) Reverb effect 1 set (Parameters)

JUMP #218

Sommaire: Règle les paramètres d'effet du type d'effet sélectionné pour l'effet de réverbération 1. Ceci s'applique également à l'effet de réverbération 2.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Effect set
(JUMP #211)

Sélectionnez : l'opération 04:Reverb Effect 1 Set

Appuyez sur : [F2] (Parm) (JUMP #218)

Spécifiez : les réglages de paramètres pour l'effet sélectionné.

REVERB EFFECT 1 SET		ELI	218
VOICE=P1-A01(01)	SP:Cosmo		
Effect Mode: 1	Mix1:on	Mix2:off	
Reverb Time = 3.4 sec			
L.P.F. = 2.0 kHz			
Initial Delay = 41 ms			
Data Parm			

- ❶ Le type des paramètres d'effet dépend du type d'effet sélectionné. Reportez-vous aux listes de paramètres suivantes pour chaque type d'effet. 00:Off (Through) n'a pas de paramètre.
- ❷ Pour sélectionner un type d'effet et régler Effect Balance et Output Level, appuyez sur [F1] (Data). (Voyez la section précédente 10.4(F1).)

N.B.: Le changement de type d'effet en [F1] (Data) initialise ces réglages de paramètre.

1: Reverb Hall, 2: Reverb Room, 3: Reverb Plate, 4: Reverb Church, 5: Reverb Club, 6: Reverb Stage, 7: Reverb Bath Room, 8: Reverb Metal

Reverb Time (0.3 ... 10.0 sec)
L.P.F. (1.25...12KHz, Through)
Initial Delay (0.1...50 ms)

9: Single Delay

Delay Time (0.1...300 ms)
FB Delay Time (0.1...300 ms)
Feedback Gain (0...99%)

10: Delay L, R

Lch Delay Time (0.1...300 ms)
Rch Delay Time (0.1...300 ms)
Feedback Gain (0...99%)

11: Stereo Echo

Lch Delay Time (0.1...152 ms)
Rch Delay Time (0.1...152 ms)
Feedback Gain (0...99%)

12: Doubler 1

Delay Time (0.1...50 ms)
H.P.F. (Thru, 160...1000 Hz)
L.P.F. (1.25...12KHz, Thru)

13: Doubler 2

Lch Delay Time (0.1...50 ms)
Rch Delay Time (0.1...50 ms)
L.P.F. (1.25...12 KHz, Thru)

14: Ping-Pong Echo

Delay Time (0.1...152 ms)
Pre-Delay Time (0.1...80 ms)
Feedback Gain (0...99%)

15: Pan Reflection

Room Size (0.5...3.2)
Feedback Gain (0...99%)
Direction (L → R, L ← R)

16: Early Reflection, 17: Gate Reverb, 18: Reverse Gate
Room Size (0.5...3.2)
L.P.F. (1.25...12 KHz, Thru)
Initial Delay (0.1...50 ms)

19: Feedback Early Reflection, 20: Feedback Gate, 21: Feedback Reverse
Room Size (0.5...3.2)
L.P.F. (1.25...12 KHz, Thru)
Feedback Gain (0...99%)

22: Single Delay & Reverb

Reverb Time (0.3...10.0 sec)
Delay Time (0.1...152 ms)
Feedback Gain (0...99%)

23: Delay L/R & Reverb

Reverb Time (0.3...10.0 sec)
Lch Delay Time (0.1...152 ms)
Rch Delay Time (0.1...152 ms)

24: Tunnel Reverb

Reverb Time (0.3...10.0 sec)
Delay Time (0.1...152 ms)
Feedback Gain (0...99%)

25: Tone Control 1

Low Gain (-12...+12 dB à 800 Hz)
Mid Gain (-12...+12 dB à 1260 Hz)
High Gain (-12...+12 dB à 4 KHz)

26: Single Delay + Tone Control 1,

27: Delay L/R + Tone Control 1

Brilliance (0...12)
Delay Time (0.1...300 ms)
Feedback Gain (0...99%)

28: Tone Control 2

H.P.F. (Thru, 160...1000 Hz)
Mid Gain (-12...+12 dB à 1260 Hz)
L.P.F. (1.25...12 KHz, Thru)

29: Single Delay + Tone Control 2,

30: Delay L/R + Tone Control 2

Brilliance (0...12)
Delay Time (0.1...300 ms)
Feedback Gain (0...99%)

31: Distortion + Reverb

Reverb Time (0.3...10.0 sec)
Distortion Level (0...100%)
Dist & Rev Balance (0...100%)

VOICE EDIT MODE

32: Distortion + Single Delay,

33: Distortion + Delay L/R

Delay Time (0.1...300 ms)

Feedback Gain (0...99%)

Distortion Level (0...100%)

34: Distortion

Distortion Level (0...100%)

H.P.F. (Thru, 160...1000Hz)

L.P.F. (1.25...12 KHz, Thru)

35: Ind. Delay

Lch Delay Time (0.1...152 ms)

Rch Delay Time (0.1...152 ms)

Feedback Gain (0...99%)

36: Ind. Tone Control

Lch Brilliance (0...12)

Rch Brilliance (0...12)

Mid Gain (-12...+12 dB à 1260 Hz)

37: Ind. Distortion

Lch Dist. Level (0...100%)

Rch Dist. Level (0...100%)

L.P.F. (1.25...12 KHz, Thru)

38: Ind. Reverb

Lch Reverb Time (0.3...10.0 sec)

Rch Reverb Time (0.3...10.0 sec)

High Control (0.1...1.0)

39: Ind. Delay & Reverb

Lch Delay Time (0.1...152 ms)

Lch Feedback Gain (0...99%)

Rch Reverb Time (0.3...10.0 sec)

40: Ind. Reverb & Delay

Lch Reverb Time (0.3...10.0 sec)

Rch Delay Time (0.1...152 ms)

Rch Feedback Gain (0...99%)

Paramètres des effets de réverbération: Les paramètres des effets de réverbération sont expliqués ci-dessous dans l'ordre alphabétique.

Brilliance: La brillance globale du son.

Delay Time: Le retard avant que l'on entende l'écho.

Direction: Le sens dans lequel l'écho se déplace dans le plan stéréo.

Dist & Rev Balance: L'équilibre entre la distorsion et la réverbération.

Distortion Level: L'importance du son distordu.

FB Delay Time: Le retard entre les échos successifs du son.

Feedback Gain: Le rapport de volume de chaque écho par rapport au précédent.

H.P.F.: Les fréquences plus élevées que celle spécifiée par ce paramètre peuvent passer.

High Control: La proportion à laquelle la réverbération des hautes fréquences s'estompera.

High Gain: L'importance de l'amplification ou coupure à 4 KHz.

Initial Delay: Le retard avant que le son traité par l'effet ne soit entendu.

L.P.F.: Les fréquences plus basses que celle spécifiée par ce paramètre peuvent passer.

Lch Brilliance: La brillance globale de la voie gauche.

Lch Delay time: Le retard entre les échos répétés de la voie gauche.

Lch Dist. Level: Le degré de distorsion de la voie gauche.

Lch Feedback Gain: Le rapport de volume des échos successifs sur la voie gauche.

Lch Reverb Time: Le temps nécessaire pour que la réverbération du canal gauche diminue de 60 dB.

Low Gain: La quantité d'amplification ou de coupure à 800 Hz.

Mid Gain: La quantité d'amplification ou de coupure à 1260 Hz.

Pre-Delay Time: Le temps avant que le retard ne commence.

Rch Brilliance: La brillance globale de la voie droite.

Rch Delay Time: Le retard entre les échos répétés de la voie droite.

Rch Dist. Level: Le degré de distorsion pour la voie gauche.

Rch Feedback Gain: Le rapport de volume des échos successifs sur la voie droite.

Rch Reverb Time: Le temps nécessaire pour que la réverbération de la voie droite diminue de 60 dB.

Reverb Time: Le temps nécessaire pour que la réverbération diminue de 60 dB.

Room Size: La dimension (unité arbitraire) de l'espace réfléchissant.

COMMON DATA

11. Micro tuning

JUMP #221

Sommaire: Sélectionne un micro-accordage pour l'ensemble de la voix et spécifie si chacun des éléments utilisera ce micro-accordage.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 11:McTune (JUMP #221)

Spécifiez : le micro-accordage et l'état tuning on/off de l'élément.

MICRO TUNING SET		ELI	221
VOICE=P1-A01(01)		SP:Cosmo	
Micro Tuning Select =		2-1	EQUAL
Element1	AFM	= off	
Element2	AWM	= off	
Sel E1 E2			
3	2	1	

- Micro Tuning Select (I-1, I-2, C-1, C-2, P-1...P-64): Sélectionne un micro-accordage pour utilisation avec la voix. Soixante-quatre mémoires de micro-accordage sont pré-sélectionnées à l'intérieur du TG77 (voir les remarques ci-dessous). Deux de vos micro-accordages personnels peuvent être stockés dans la mémoire interne et une carte peut recevoir deux micro-accordages supplémentaires. Les voix internes ne peuvent pas utiliser les micro-accordages sur carte et les voix sur carte ne peuvent pas utiliser les micro-accordages internes.
- Element 1-4 (off, on): Lorsque ce paramètre est réglé sur on, l'élément utilise le micro-accordage sélectionné par Micro Tuning Select. Lorsque ce paramètre est réglé sur off, l'élément utilise la gamme tempérée au lieu du micro-accordage sélectionné.
- Une pression sur [F1] (Sel) déplace le curseur sur Micro Tuning Select. Une pression sur [F2] - [F5] déplace le curseur sur Element 1-4.

Remarques: Comme c'est le cas pour les données Pan, les données Micro Tuning ne font pas partie de la voix. Ce réglage Micro Tuning Select spécifie simplement quel micro-accordage sera utilisé.

Les 64 micro-accordages présélectionnés à l'intérieur du TG77 sont répertoriés ci-dessous:

01 Equal temperament: Le "compromis" utilisé largement depuis 200 ans dans la musique occidentale et que l'on trouve sur la plupart des claviers électroniques.

Chaque demi-ton correspond exactement à 1/12 d'octave et les morceaux peuvent être joués dans n'importe quelle tonalité avec une égale facilité. Cependant, aucun de ces intervalles n'est parfaitement juste.

02-13 Pure major (C...B): Ce système est conçu de telle sorte que la plupart des intervalles (en particulier, les tierces majeures et les quintes justes) de la gamme majeures soient purs. Cela implique que les autres intervalles ne seront pas aussi justes. Vous devez spécifier la tonalité dans laquelle vous allez jouer.

14-25 Pure minor (A...G#): Idem que pour Pure Major, mais conçu pour le mode mineur.

26-37 Mean tone (C...B): Ceci est un ajustement des gammes pure et pythagoricienne. L'intervalle entre la tonique et la dominante est réduit de manière à ce que l'intervalle entre la tonique et le second degré soit exactement à mi-chemin entre une seconde pure majeure et une seconde pure mineure, une moyenne, en quelque sorte.

38-49 Pythagorean (C...B): Cette gamme est dérivée en accordant des quintes justes parfaites en partant de la tonique. Ceci entraîne que l'octave est diminuée de sorte qu'une des quartes est désaccordée pour compenser. (En Do, l'intervalle Lab - Mib.)

50 Werckmeister: Andreas Werckmeister, un contemporain de Bach, a conçu cette gamme afin que les instruments à clavier puissent jouer dans n'importe quelle tonalité. Chaque touche possède un caractère unique.

51 Kirnberger: Johan Philipp Kirnberger a également essayé de tempérer la gamme afin qu'il soit possible de jouer dans n'importe quelle tonalité.

52 Vallotti & Young: Fancescantonio Vallotti et Thomas Young (tous deux vers la moitié du 18ème siècle) ont mis au point cette variante de la gamme pythagoricienne dans laquelle les six premières quintes sont diminuées de la même valeur.

53 1/4 shifted equal: Ceci est la gamme tempérée normale décalée de 50 centièmes de demi-ton vers le haut.

54 1/4 tone: Vingt-quatre notes également espacées par octave. (Il faut jouer 24 notes pour monter ou descendre d'une octave.)

55 1/8 tone: Quarante-huit notes également espacées par octave. (Il faut jouer quarante-huit notes pour monter ou descendre d'une octave.)

56 JustAdjust: C'est un accordage spécial utilisé pour effectuer des réglages fins de hauteur d'une forme d'onde AWM.

VOICE EDIT MODE

57 Big Chord: La hauteur est réglée à une octave plus basse toutes les 8 demi-notes permettant de jouer des accords à n'importe quel endroit sans lourdeur excessive.

58 Log Equal: Une variante à la gamme tempérée normale.

59 1/4 Tonelo: Le même que le micro-accordage 54 mais inférieur en hauteur.

60 Harmonic A: Les touches blanches joueront la série harmonique débutant en A et les touches noires joueront la série harmonique débutant en E.

61 Reverse: La gamme tempérée égale normale est inversée.

62 Far East: Les touches noires et les touches blanches joueront chacune une gamme orientale différente.

63 Blue: Les touches blanches joueront la gamme blues. La touche noire ajoute un goût de blues.

64 EP AWM2: C'est un accordage spécial utilisé dans preset voice P1-B15 EP.Dynomod

Edition: Pour éditer le micro-accordage interne actuellement sélectionné, appuyez sur [F8] (Edit). Les micro-accordages présélectionnés ou sur carte ne peuvent pas être édité. Si vous souhaitez éditer un micro-accordage présélectionné ou sur carte, vous devez d'abord le copier dans une mémoire de micro-accordage interne.

COMMON DATA/MICRO TUNING SET

11.0 Micro tuning edit

JUMP #222

Sommaire: Cette fonction vous permet d'éditer les données Micro Tuning actuellement sélectionnées.

Procédure:

A partir de : l'opération Voice Common 11. Micro Tuning Set (JUMP #221)

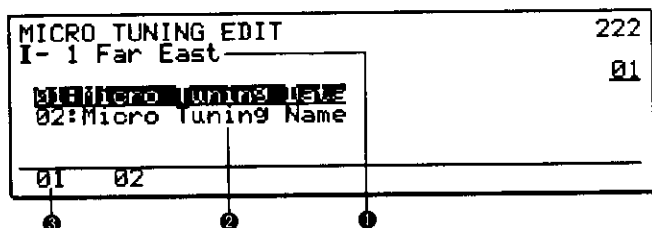
Quand : un micro-accordage interne est sélectionné

Appuyez sur : [F8] (Edit) (JUMP #222)

Sélectionnez : les données de micro-accordage interne que vous souhaitez éditer.

L'édition n'est possible que lorsqu'une mémoire de micro-accordage interne est sélectionnée. Si vous voulez éditer une mémoire de micro-accordage présélectionnée ou sur carte, appuyez sur [COPY] pour la copier dans une mémoire de micro-accordage interne comme cela est expliqué dans la section suivante 11.0.1 Copy micro tuning .

- 1 Le numéro et le nom des données de micro-accordage actuellement sélectionnées sont affichés.
- 2 Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une opération et appuyez sur [ENTER].
01: Micro Tuning Data: Edite l'accordage de chaque note de la gamme. Voyez 11.1 Micro Tuning Data.
02: Micro Tuning Name: Assigne un nom de dix caractères aux données de micro-accordage. Voyez 11.2 Micro tuning name.
- 3 Appuyez sur [F1] ou [F2] pour sélectionner l'opération correspondante.



COMMON DATA/MICRO TUNING SET

11.0.1 Copy micro tuning

Sommaire: Cette fonction copie les données de micro-accordage à partir d'une autre mémoire dans une mémoire de micro-accordage interne.

Procédure:

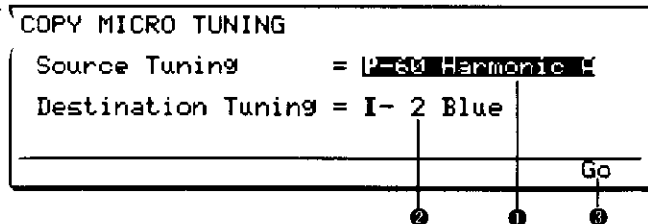
Quand : les données de micro-accordage sont
éditées (JUMP #223, #224)

Appuyez sur : [COPY] pour obtenir l'affichage
suivant

Sélectionnez : la source et la destination Micro Tuning
à copier

Pour copier : les données, appuyez sur [F8]

Pour quitter : sans copier, appuyez sur [EXIT].



- ❶ Source Tuning (I-1, I-2, C-1, C-2, P-1... P-64): Sélectionne les données de micro-accordage à copier. C-1 ou C-2 (carte) peut être sélectionné si une carte VOICE est insérée.
- ❷ Destination Tuning (I-1, I-2): Sélectionne le micro-accordage (interne 1 ou 2) dans lequel les données sources seront copiées.
- ❸ Après avoir sélectionné Source Tuning et Destination Tuning, appuyez sur [F8] (Go) pour copier les données. Le message "Are you sure?" apparaît. Appuyez sur [YES] pour copier les données.

Remarques: Seules les données de micro-accordage internes peuvent être éditées. Si vous voulez éditer un des micro-accordages présélectionnés ou sur carte, utilisez cette fonction pour le copier dans une mémoire de micro-accordage interne.

COMMON DATA/MICRO TUNING SET

11.1 Micro tuning data

JUMP #223

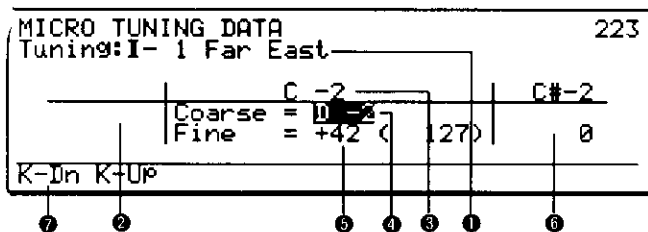
Sommaire: Edite l'accordage de chaque note des données de micro-accordage sélectionnées.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Micro Tuning
Edit (JUMP #222)

Sélectionnez : 01:Micro Tuning Data (JUMP #223)

Spécifiez : l'accordage de chaque note.



- ❶ Le numéro et le nom des données de micro-accordage en cours d'édition sont affichés.
- ❷ La note précédente et sa valeur absolue d'accordage.
- ❸ La note dont vous éditez l'accordage.
- ❹ Coarse Tuning (C#-2...G8): Lorsque le curseur est situé sur Coarse, ajustez l'accordage de la note actuellement éditée par demi-tons.

- ❺ Fine Tuning (-43 ou -42 ... +42): Lorsque le curseur est situé sur Fine, ajustez l'accordage de la note actuellement éditée par pas de 1,171875 centièmes de demi-ton. La valeur d'accordage absolue affichée entre parenthèses indique le numéro de ces pas en partant de 0 pour C#-2. Le plus petit réglage de ce paramètre sera -43 ou -42 selon la valeur de réglage Coarse.
- ❻ Le nom de la note suivante et sa valeur d'accordage absolue.
- ❼ Appuyez sur [F1] (K-Dn) ou [F2] (K-Up) pour passer à la note précédente ou suivante. Vous pouvez également jouer une note sur votre clavier MIDI pour sélectionner une note à n'importe quel moment.

Remarques: Utilisez d'abord [F1] (K-Dn) et [F2] (K-Up) pour sélectionner la note dont vous voulez éditer l'accordage. Vous pouvez également utiliser votre clavier MIDI pour sélectionner la note. La note actuellement éditée apparaît au centre de l'affichage avec la note précédente à gauche et la note suivante à droite.

Ensuite, effectuez les réglages Coarse et Fine pour la note sélectionnée. Si vous ajustez Fine Tuning au-delà de la plage de +/-42, le réglage Coarse Tuning est augmenté ou abaissé selon le cas.

11.2 Micro tuning name

JUMP #224

Sommaire: Spécifie un nom de dix caractères pour la mémoire de micro-accordage en cours d'édition.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Micro Tuning Edit (JUMP #222)

Sélectionnez : 02:Micro Tuning Name (JUMP #224)

Spécifiez : un nom pour les données Micro Tuning

- ❶ Entrez un nom de dix caractères pour les données de micro-accordage.
- ❷ Pour effacer le nom actuellement inscrit, appuyez sur [F1] (Clr).
- ❸ Pour passer aux caractères majuscules, appuyez sur [F2] (Uppr).
- ❹ Pour passer aux caractères minuscules, appuyez sur [F3] (Lowr).

Remarques: Les différentes méthodes pour entrer des caractères sont expliquées à la section *Introduction au TG77, Comment utiliser le pavé de touches numériques*, à la page 30.

12. (F1) Controller set (Pitch bend)

JUMP #225

Sommaire: Spécifiez la plage dans laquelle la molette de pitch bend et Channel Aftertouch de votre clavier MIDI affecteront la hauteur.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Common Data (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 12:Ctrlr

Appuyez sur : [F1] (PB) (JUMP #225)

Spécifiez : l'effet de modulation de hauteur de la molette [Pitch bend] et l'aftertouch

- ❶ Pitch Bend Wheel (0...12): Ceci détermine la plage (0...12 demi-tons) dans laquelle la molette pitch bend affectera la hauteur. Lorsque ce paramètre est réglé sur 12, la molette pitch bend change la hauteur d'une octave vers le haut ou le bas. Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, la molette [pitch bend] n'a pas d'effet.
- ❷ After Touch Pitch Bend (-12...+12): Ceci détermine la manière dont l'aftertouch affecte la hauteur. La force avec laquelle on appuie sur le clavier après avoir complètement enfoncé une touche fait changer la hauteur d'une octave vers le bas (en réglage maximum -12) et d'une octave vers le haut (en réglage maximum +12). Assurez-vous que votre clavier fonction possède la fonction Channel Aftertouch. Le TG77 n'est pas sensible à Polyphonic Aftertouch.

12. (F2) Controller set (Modulation)

JUMP #226

Sommaire: Spécifie la commande qui servira à ajouter le vibrato (modulation de hauteur), trémolo (modulation d'amplitude) et wah-wah (modulation du filtre).

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Common Data (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 12:Ctrlr

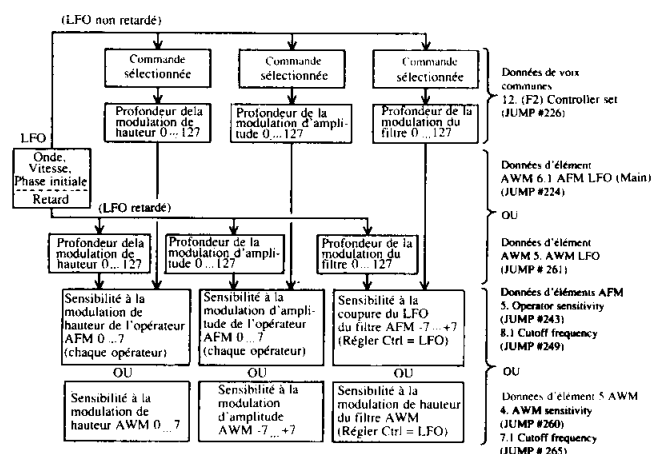
Appuyez sur : [F2] (Mod) (JUMP #226)

Spécifiez : la commande et la profondeur pour chaque paramètre.

CONTROLLER SET		ELI 226	
VOICE=P1-A01(01) SP:Cosmo			
Modulation Depth			
Pitch	Depth	MIDI Ctrl No.	Device
Amplitude	0	012	Non-assigned no.
Filter	0	013	Non-assigned no.
PB	Mod	Pan	Other

- 1 Pitch Modulation Depth (0...127): Ce réglage détermine la plage dans laquelle la commande spécifiée ajoutera du vibrato (modulation de hauteur). Lorsque la valeur est 127, la commande sélectionnée ajoutera la quantité maximale de vibrato. Lorsque la valeur est 0, la commande sélectionnée ne pourra pas ajouter de vibrato.
- 2 Amplitude Modulation Depth (0...127): Ce réglage détermine la plage dans laquelle la commande spécifiée ajoutera du tremolo (modulation d'amplitude). Les détails sont identiques à 1.
- 3 Filter Modulation Depth (0...127): Ce réglage détermine la plage dans laquelle la commande spécifiée ajoutera de l'effet wah-wah (modulation de filtre). Les détails sont identiques à 1.
- 4 MIDI Ctrl No. & Device (0...120, Aftertouch): Ces réglages déterminent les commandes qui ajouteront de la modulation de hauteur, de la modulation d'amplitude et de la modulation de filtre. Le numéro de commande MIDI sélectionné (0...120) est affiché à gauche et la fonction qui est définie pour ce numéro est affichée à droite.
- 5 Pour effectuer les réglages de commande pour Pitch Bend, Pan ou Other, appuyez sur [F1], [F3] ou [F4]. Reportez-vous aux sections 12.(F1), 12.(F3) ou 12.(F4).

Remarques: Comme illustré dans le schéma suivant, les commandes sélectionnées ici seront en mesure d'ajouter de la modulation de hauteur, d'amplitude et de filtre à la modulation de hauteur, d'amplitude et de filtre spécifiée par les réglages PModDepth, AModDepth et FModDepth de chaque élément LFO. L'effet de la modulation résultante dépendra des réglages de *sensibilité* de chaque élément.



MIDI Ctrl No. & Device: Le tableau des caractéristiques MIDI à la dernière page du manuel d'utilisation de votre clavier MIDI répertorie les messages de changement de commande qu'il est capable de transmettre.

La norme MIDI officielle ne définit pas la fonction de tous les messages de changement de commande MIDI 0 — 120. Si le changement de commande MIDI sélectionné n'a pas été défini, l'affichage à cristaux liquides indique "Non-assigned no". Si votre clavier MIDI est capable de transmettre des messages de changement de commande de ces numéros, vous pouvez utiliser ces numéros de commande comme n'importe quel autre numéro de commande. Non-assigned no." signifie simplement qu'il n'y a pas d'accord officiel quant à l'utilisation de ce numéro de commande.

Comme la norme MIDI officielle définit l'Aftertouch non pas comme un changement de commande, mais comme un message de type différent, il n'a donc pas de numéro de commande.

COMMON DATA

12. (F3) Controller set (Pan)

JUMP #227

Sommaire: Spécifie la commande qui sera utilisée pour réguler la profondeur du mouvement panoramique cyclique (Pan LFO) et la commande qui ajustera directement la position panoramique (Pan Bias).

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 12:Cntrlr

Appuyez sur : [F3] (Pan)

(JUMP #227)

Spécifiez : la commande et la profondeur pour chaque paramètre.

VOICE EDIT MODE

CONTROLLER SET		ELITE 227	
VOICE=P1-A01(01) SP:Cosmo			
Pan Control			
Pan LFO	Depth	MIDI Ctrl No. & Device	
Pan Bias	0	013 Non-assigned no.	
		010 Panpot	
PB	Mod	Pan	Othr

- 1 Pan LFO Depth (0...127): Ceci détermine la plage dans laquelle la commande spécifiée réglera la profondeur du LFO Pan. Lorsque la valeur est 127, la commande sélectionnée réglera le panning LFO sur toute la plage entre pas de panning LFO et le panning LFO maximum. Lorsque la valeur est 0, la commande sélectionnée n'aura pas d'effet sur le panning LFO.
- 2 Pan Bias Depth (0...127): Ceci détermine la plage dans laquelle la commande spécifiée affectera la position pan.

- 3 MIDI Ctrl No. & Device (0...120, Aftertouch): Ces réglages déterminent quelles commandes réguleront la profondeur du panning LFO de Pan Bias.
- 4 Pour effectuer les réglages de commande pour Pitch Bend, Modulation ou Other, appuyez sur [F1], [F2] ou [F4]. (Reportez-vous aux sections 12.(F1), 12.(F2) ou 12.(F4).

MIDI Ctrl No. & Device: Pour plus de détails, reportez-vous à 12.(F2) *Controller set (Modulation)*.

N.B.: Lorsqu'une voix est utilisée en mode Multi Play, ces réglages Pan Control ne seront effectifs que si le Static Pan est réglé sur Voice. Voir la section Multi Edit 5. Voice static pan (JUMP #408, #409).

COMMON DATA

12. (F4) Controller set (Other)

JUMP #228

Sommaire: Spécifie les commandes qui réguleront le volume, l'EG bias et la fréquence de coupure des filtres dans chaque élément de la voix.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 12:Ctrlr

Appuyez sur : [F4] (Othr) (JUMP #228)

Spécifiez : la commande et la profondeur pour chaque paramètre.

CONTROLLER SET		ELITE 228	
VOICE=P1-A01(01) SP:Cosmo			
Volume, EG bias, & Filter Cutoff Freq.			
VolLowLimit	Value	MIDI Ctrl No. & Device	
EGbiasDepth	0	014 Non-assigned no.	
CutoffDepth	67	002 BreathController	
		001 Modulation	
PB	Mod	Pan	Othr

- 1 VolLowLimit (Volume Low Limit 0...127): Ceci détermine le volume le plus bas qui peut être réglé par la commande spécifiée. Par exemple, lorsque ce réglage est sur la valeur 80, la commande ne réduira pas le volume plus bas que 80. Lorsque ce réglage est sur la valeur 0, la commande peut réduire le volume au silence complet. Lorsque ce réglage est sur la valeur 127, la commande n'aura pas d'effet sur le volume. La norme officielle définit le numéro de changement de commande 7 comme Volume MIDI. Si vous sélectionnez le changement de

commande 7 pour VolLowLimit, la commande réglera le volume dans la totalité de sa plage indépendamment du réglage "Value". L'affichage indiquera "Limit ignored!" pour vous le rappeler.

- 2 EgbiasDepth (EG Bias Depth 0...127): Ceci détermine la plage dans laquelle la commande spécifiée commandera la fonction EG Bias. Le résultat du contrôle de la fonction EG Bias dépendra du réglage AModSens pour chaque opérateur. Si AModSens est réglé pour les opérateurs porteurs, la commande assignée à EG Bias affectera le volume d'un élément AFM. Si AModSens est réglé pour des opérateurs modulateurs, la commande assignée à EG Bias affectera le timbre d'un élément AFM. Pour davantage de détails, reportez-vous à l'opération Voice AFM Element job 5. Sensitivity. Pour un élément AWM, ce réglage affectera le volume.
- 3 Cutoff Depth (Filter Cutoff Depth 0...127): Ceci détermine la plage dans laquelle la commande spécifiée augmentera la fréquence de coupure spécifiée pour les filtres de chaque élément. Un réglage plus élevé permet à la commande de rendre le timbre plus brillant. Si les fréquences de coupure de filtre sont déjà au maximum, ce réglage n'aura aucun effet. Voyez les remarques ci-dessous pour davantage de détails.
- 4 MIDI Ctrl No. & Device (0...120, Aftertouch): Ces réglages déterminent quelles commandes réguleront chaque paramètre.

- ⑤ Pour effectuer les réglages de commande pour Pitch Bend, Modulation ou Pan, appuyez sur [F1], [F2] ou [F3]. Reportez-vous aux sections 12.(F1), 12.(F2) ou 12.(F3).

MIDI Ctrl No. & Device: Pour davantage de détails, reportez-vous à 12.(F2) *Controller set (Modulation)*.

Filter Cutoff Depth: La commande assignée à Cutoff Depth peut être utilisée de deux manières pour affecter le filtre, selon le réglage Control Source de chaque filtre. Reportez-vous à *Voice AFM Element 8.3 Cutoff EG* ou *Voice AWM element 7.3 Cutoff EG*.

- Commande continuellement la fréquence de coupure du filtre: Si le réglage Control Source d'un filtre est réglé sur LFO, alors la commande assignée à CutoffDepth peut être utilisée pour contrôler continuellement la fréquence de coupure même lorsqu'une note est jouée.
- Contrôle la fréquence de coupure du filtre au point "key-on". Si le réglage Control Source d'un filtre est réglé sur EG ou EG-VA, alors la commande assignée à Cutoff Depth est utilisée uniquement au moment où la note est jouée ; c'est-à-dire qu'après avoir joué une note, vous pouvez déplacer la commande sans affecter le son. Ceci peut être utilisé pour donner des fréquences de coupure de filtre différentes à chaque note que vous jouez.

COMMON DATA

13. Voice name

JUMP #229

Sommaire: Spécifie un nom de dix caractères pour la voix en cours d'édition. En mode Voice Play, ce nom de voix est affiché en gros caractères.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 13:Name (JUMP #229)

Spécifiez : le nom de voix.

VOICE NAME				229
VOICE = P1-A01(01)				
[SP:Cosmo]				
Clr	Upper	Lower		
①	②	③	④	

- ① Entrez un nom de dix caractères pour la voix.
- ② Pour effacer le nom actuellement inscrit, appuyez sur [F1] (Clr).
- ③ Pour passer aux caractères majuscules, appuyez sur [F2] (Uppr).
- ④ Pour passer aux caractères minuscules, appuyez sur [F3] (Lowr).

Remarques: Les différentes manières d'entrer des caractères sont expliquées dans la section *Introduction au TG77*, *Comment utiliser le pavé de touches numériques*, à la page 30.

COMMON DATA

14. Individual output select

JUMP #276

Description: Spécifie une sortie individuelle 1—8 par où sort le son de voix non traité.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opération Voice Common (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 14:IndOut (JUMP #276)

Spécifiez : la sortie individuelle

INDIVIDUAL OUTPUT SELECT		ELI	276
VOICE = P1-A01(01)		SP:Cosmo	
Individual Output Port =		011	

VOICE EDIT MODE

- ❶ Individual Output Port (off, 1...8): Sélectionnez la sortie individuelle par où sort la voix. Le signal est sorti avant element Pan et pour cette raison n'est pas affecté par les réglages Pan ni par les réglages d'effet. Lorsqu'une voix est utilisée dans un multi, le réglage de paramètre de cette voix sera ignoré et les réglages de sortie individuelle pour chaque voix du multi seront utilisés en lieu et place. Veuillez vous référer à *Multi Edit*, 9. *Voice individual output select* page 165.

N.B.: Il n'est pas possible pour une voix d'être sortie en même temps d'un groupe de sortie stéréo et d'une sortie individuelle.

- Lorsque *Individual Output Port* est réglé sur 1—8 (c'est-à-dire sur une autre valeur que "off"), aucun son ne sortira par le groupe de sortie stéréo sélectionné dans *Common Data*, 7. *Output group select* (voir page 97).
- Si *Common Data*, 7. *Output group select* est "off", aucun son ne sortira d'une sortie individuelle.

COMMON DATA

15. Initialize voice

Sommaire: Initialise les données Voice Common éditées à des valeurs standard. Le mode Voice ne change pas.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common
(JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 15:Init

Pour exécuter : l'initialisation, appuyez sur [YES]

Pour quitter : sans initialisation, appuyez sur [NO]

INITIALIZE VOICE

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Cette fonction règle toutes les valeurs des données Voice Common sur la valeur minimum ou le réglage le plus simple possible. Pour créer vos propres voix, il est normalement plus efficace de commencer en éditant une voix existante. Cependant, si vous souhaitez commencer à partir de rien, cette fonction d'initialisation pourra vous être utile.

Si vous êtes sûr de vouloir initialiser les données de voix, appuyez sur [YES] et les données de voix communes en cours d'édition seront ramenées aux valeurs indiquées ci-dessous. Si vous décidez de ne pas initialiser, appuyez sur [NO].

Cette fonction initialise seulement les données Voice Common. D'autres fonctions d'initialisation sont fournies pour initialiser les données AFM Element et AWM Element. Reportez-vous à *Voice AFM Element 15. Initialize* ou *Voice AWM Element 15. Initialize*.

Réglages initialisés pour les données Voice Common

- 01 Element Levels
Voice Volume = 127
Element level = 127 (tous les éléments)
- 02 Element Detune
Element detune = ± 0 (tous les éléments)
- 03 Element Note Shift
Shift = ± 0 (tous les éléments)
- 04 Element Note Limit
Low Limit = C-2 (tous les éléments)
High Limit = G8 (tous les éléments)
- 05 Element Velocity Limit
Low Limit = 1
High Limit = 127
- 06 Element Dynamic Pan
Element Preset 1-01 "Center" (tous les éléments)
(Pan Source = velocity, Source Depth = 0, Pan EG; HT = 0, R1 - RR2=63, L0 - RL2=0, SLP=S1)
- 07 Output Select
Output Group = Both (tous les éléments)
- 08 Random Pitch
Random Pitch Depth = 0

09 Portamento
 Mode = Follow (poly)/ Fingered (mono)
 Speed = 0

10 Effect Set
 Effect Mode = off
 Stereo Mix = 1 and 2 both on
 Effect Type = 00: through (tous les effets)
 Effect Balance = 100% (tous les effets)
 Output Level = 100% (tous les effets)

11 Micro Tuning Set
 Preset-01 Equal Temperament
 Element = off (tous les éléments)

12 Controller Set
 Pitch Bend Wheel Depth = 2
 Aftertouch Pitch Bend Depth = 0
 Pitch Modulation Depth = 64
 Pitch Modulation Device = 1

Amplitude Modulation Depth = 64
 Amplitude Modulation Device = 12
 Filter Modulation Depth = 0
 Filter Modulation Device = 1
 Pan LFO Depth = 64
 Pan LFO Device = 13
 Pan Bias Depth = 0
 Pan Bias Device = 10
 Volume Low Limit = 0
 Volume Low Device = 14
 EG Bias Depth = 0
 EG Bias Device = 2
 Filter Cutoff Frequency Depth = 0
 Filter Cutoff Frequency Device = 12

13 Name Voice
 Name = INIT VOICE

14 Individual Output Select = off

COMMON DATA

16. Recall voice

Sommaire: Rappelle les données Voice précédemment éditées.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Voice Common
 (JUMP #201)

Sélectionnez : l'opération 16:Recall

Pour rappeler : les données, appuyez sur [YES]

Pour quitter : sans rappeler, appuyez sur [NO]

RECALL VOICE

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Si, après avoir édité une voix, vous quittez le mode Voice Edit sans stocker, les données de voix éditées seront perdues. Dans de tels cas, vous pouvez utiliser cette fonction pour rappeler les données Voice précédemment éditées dans le tampon d'édition.

Si vous êtes sûr de vouloir rappeler, appuyez sur [YES] et les données Voice précédemment éditées seront rappelées dans le tampon d'édition. Si vous décidez de ne pas rappeler, appuyez sur [NO].

Cette fonction rappelle toutes les données Voice (Element et Common). La même fonction est également disponible lors de l'édition de données Element AFM ou Element AWM.

AFM element data

AFM ELEMENT DATA

Répertoire d'opérations AFM element

JUMP #230

Sommaire: Ce répertoire d'opérations montre les opérations d'édition pour un élément AFM.

Procédure:

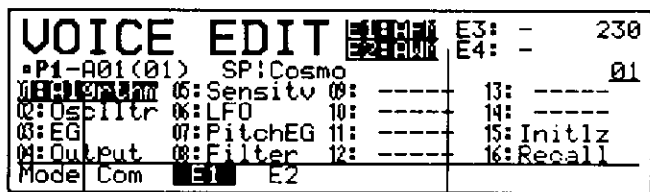
A partir du : mode Voice Edit

(JUMP #200 ou #201)

Pendant: l'édition d'une voix normale qui contient des éléments AFM

Sélectionnez : un élément [F3] – [F6] (E1 – E4).

(JUMP#230)



- ❶ Cette zone montre le nombre (1 – 4) et le type (AFM ou AWM) des éléments dans le mode Voice sélectionné.
- ❷ Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une opération et appuyez sur [ENTER] pour passer à l'opération sélectionnée.

01: Algrthm (Algorithme):

[F1]: Algorithm détermine la manière dont les six opérateurs sont connectés. Trois sources feedback peuvent être sélectionnées et envoyées aux autres opérateurs.

[F2]: Chaque opérateur peut être modulé à partir d'une source externe telle qu'une forme d'onde AWM ou le générateur de bruit.

[F3]: Chaque opérateur possède deux entrées In1 et In2 avec des réglages de niveau d'entrée pour chaque entrée.

02: Oscilltr (AFM oscillator): La fréquence produite par chaque opérateur peut être soit fixe, soit réglée selon la note jouée.

03: EG (AFM operator EG):

[F1]: Effectuer les réglages EG d'un opérateur individuel tout en visualisant un affichage graphique.

[F2]: Effectuer les réglages EG pour tous les opérateurs.

04: Output (AFM operator output):

[F1]: On peut faire en sorte que le niveau de sortie de l'opérateur varie en fonction de la position sur le clavier.

[F2]: Le niveau de sortie de chaque opérateur peut être fixé.

05: Sensitiv (AFM sensitivity): Le niveau de sortie et la fréquence de chaque opérateur peuvent être affectés par la vitesse du toucher ou le LFO et les vitesses EG Rate de chaque opérateur peuvent également être affectées par la vitesse "key-on".

06: LFO (AFM LFO):

[F1]: Le LFO principal est utilisé pour créer un effet de tremolo (modulation d'amplitude), un effet de vibrato (modulation de hauteur) ou un effet wah-wah (modulation de filtre).

[F2]: Le LFO secondaire est utilisé pour créer un effet de vibrato (modulation de hauteur).

07: PitchEG (AFMpitchEG): Le réglage Pitch EG crée une forme fixe de changement de hauteur dans le temps et peut être activé ou désactivé (on/off) pour chaque opérateur.

08: Filter (Filtre AFM): Les deux filtres de chaque élément peuvent être utilisés pour contrôler le timbre de différentes manières. Le réglage Filter EG crée un motif fixe de changement tonal dans le temps et un signal cyclique du LFO peut être appliqué au filtre pour créer un effet wah-wah.

15: Initlz (Initialize AFM element): Les données d'élément AFM en cours d'édition peuvent être réglées sur la valeur minimale ou le réglage le plus simple possible pour créer un élément à partir de rien.

16: Recall (Recall voice): Toutes les données de la voix précédemment éditée peuvent être rappelées.

AFM ELEMENT DATA

Operator select

Sommaire: A tout moment pendant l'édition d'un paramètre AFM réglé indépendamment pour chaque opérateur, vous pouvez sélectionner l'opérateur 1—6 pour visualiser et éditer. Cela n'est cependant pas possible si l'affichage indique les 6 opérateurs à la fois.

Procédure:

A partir : des opérations AFM Element
(JUMP #235, #236, #237, #241)

Appuyez sur : la touche [OPERATOR] en maintenant la touche [BANK/SELECT] pour sélectionner les opérateurs 1—6.

```
AFM OSCILLATOR  OP1-45678 EL123 235
VOICE=P1-A01(01) SP:Cosmo (E1/AFM)
OP 1
Freq Mode = fixed Waveform = 13
Coarse = 0.000 Hz
Fine = 0.000 Hz Phase Sync = on
Detune = -4 Init Phase = 0
A19
```

L'opérateur sélectionné est affiché à l'écran.

Remarque: Il n'est pas possible de sélectionner un opérateur qui a été désactivé.

AFM ELEMENT DATA

Operator on/off

Sommaire: A tout moment lors de l'édition d'un élément AFM, vous pouvez activer ou désactiver la sortie de chaque opérateur. Ceci est utile lorsque vous voulez entendre la manière dont chaque opérateur affecte les autres ou lorsque vous voulez entendre seulement certains opérateurs.

Procédure:

A partir : de n'importe quelle opération du répertoire d'opérations AFM

Appuyez sur : les touches numériques [1]—[6] en maintenant la touche [BANK/SELECT] pour désactiver/activer les opérateurs 1—6.

L'état activé/désactivé (on/off) de chaque opérateur est indiqué dans le coin supérieur droit de l'affichage à cristaux liquides lors de l'édition d'un élément AFM. Les opérateurs qui ont été activés sont affichés en couleurs inversées.

Remarques: Si vous désactivez tous les opérateurs porteurs, il n'y aura pas de son.

Cette fonction est fournie pour vous aider à éditer. Les réglages Operator on/off ne sont pas stockés avec les données de voix.

Si vous sélectionnez un élément AFM ou AWM différent ou quittez l'édition d'élément, tous les opérateurs que vous avez désactivés seront réactivés.

AFM ELEMENT DATA

AFM algorithm

JUMP #234

Sommaire: Vous pouvez visualiser un affichage graphique de l'algorithme actuellement sélectionné lorsque vous éditez un élément AFM. Sélectionnez un autre algorithme si vous le souhaitez. Etant donné que l'algorithme détermine la manière dont chaque opérateur fonctionne, il est important de toujours bien avoir l'algorithme à l'esprit pour éditer les données d'opérateur AFM.

Procédure:

A partir : de n'importe quelle opération du répertoire d'opérations AFM

(JUMP #231 – #255)

Appuyez sur : [F8] (Alg) (JUMP #234)

Pour quitter : vers l'opération d'édition antérieure, appuyez sur [EXIT].

```
AFM ALGORITHM 234
Algorithm = 123
  1 2 3
  4 5 6
```

Pour retourner à l'affichage précédent, appuyez sur [EXIT].

N.B.: Lorsque vous sélectionnez un algorithme, tous les réglages qui modifient les cheminements dans l'algorithme (feedback, input, etc.) seront effacés et remis à leur valeur initiale.

AFM ELEMENT DATA

Copy element

Sommaire: Lorsque vous éditez des paramètres élément AFM autres que EG, Output, Filter ou Effect, vous pouvez copier les données d'un élément d'une autre voix sur l'élément que vous êtes en train d'éditer.

Procédure:

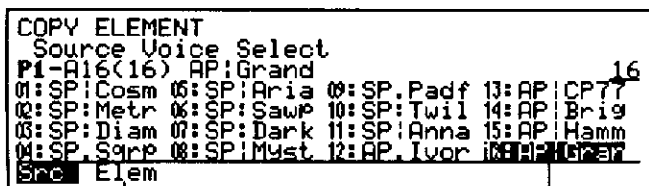
A partir : de l'opération AFM Element 1, 2, 6 ou 7

Appuyez sur : [COPY]

Appuyez sur : [F1] (Src) pour sélectionner la voix source

Appuyez sur : [F2] (Elem) pour sélectionner l'élément source

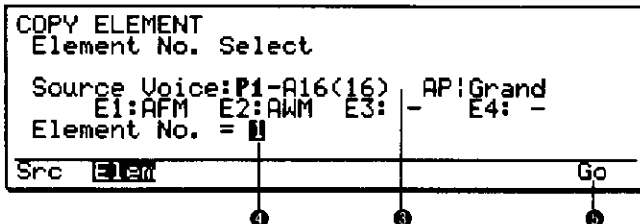
Pour exécuter : l'opération de copie, appuyez sur [F8] (Go)



- 1 Utilisez la touche [MEMORY], la touche [BANK/SELECT], la commande [DATA ENTRY], les touches [-1][+1] ou le pavé de touches numériques pour sélectionner une voix à partir de laquelle vous voulez copier
- 2

l'élément. Si vous sélectionnez une voix qui ne contient pas d'éléments du même type (AFM ou AWM) que la voix que vous êtes en train d'éditer, la ligne du bas indiquera "Element type mismatch!".

- 2 Lorsque vous avez sélectionné une voix à partir de laquelle vous voulez copier l'élément, appuyez sur [F2] (Elem).



- 3 Source Voice: La voix source est affichée avec le nombre et le type d'éléments.
- 4 Element No.: Sélectionne l'élément sur lequel vous voulez copier. Vous ne pourrez sélectionner que des éléments du même type (AWM ou AFM) que celui de l'élément que vous étiez en train d'éditer quand vous avez entré la fonction Copy Element.
- 5 Après avoir spécifié la voix source et l'élément, appuyez sur [F8] (Go). L'affichage fera apparaître le message "Are you sure?". Si vous êtes sûr de vouloir copier les données d'élément, appuyez sur [YES] et les données seront copiées.

AFM ELEMENT DATA

Copy operator

Sommaire: En éditant les paramètres pour Operator EG ou Output, vous pouvez copier les données EG et Output d'un opérateur à un autre.

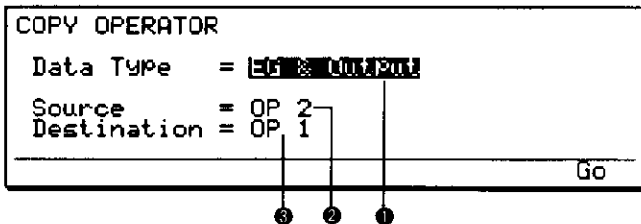
Procédure:

A partir : de l'opération AFM Element 3 ou 4
(JUMP #236 - #242)

Appuyez sur : [COPY]

Sélectionnez : le type de données, l'opérateur source et l'opérateur destination

Pour exécuter : l'opération de copie, appuyez sur [F8] (Go).



- 1 Type de données: Sélectionnez l'un des types suivants de données qui seront copiées.
EG&OUTPUT: Générateur d'enveloppe, niveau de sortie et scaling
EG: Générateur d'enveloppe
OUTPUT: Niveau de sortie et scaling

- ② Source: Les données spécifiées seront copiées de cet opérateur.
- ③ Destination: Les données spécifiées seront copiées sur cet opérateur.

Remarques: Il arrive souvent que plusieurs ou tous les opérateurs dans une voix aient des réglages similaires, surtout pour ce qui concerne les paramètres EG. Dans de tels cas, vous pouvez gagner du temps en spécifiant un générateur d'enveloppe moyen pour la voix pour un opérateur, puis en le copiant sur les autres opérateurs.

AFM ELEMENT DATA

1.(F1) AFM algorithm (Form)

JUMP #231

Sommaire: Sélectionne l'algorithme et spécifie le cheminement du feedback entre les opérateurs.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)

Sélectionnez : l'opération 01: Algrthm. et appuyez sur [F1] (Form) (JUMP #231)

Spécifiez : le numéro d'algorithme et les source et destination de feedback.

AFM ALGORITHM		OP1 231-58		ELIPs		231	
VOICE=P1-A01(01)		SP:Cosmo		(E1/AFM)			
Algorithm Number = 42							
FB1	Src	Dst	OP1	OP2	OP3	OP4	OP5
FB1	OP6		in2	off	use	off	use
FB2	OP4		use	off	use	in1	in2
FB3	OP2		use	in1	in2	off	use
Form	Extn	Inpt	Alg				

- ① Algorithm Number (1...45): Sélectionne l'algorithme pour déterminer la "disposition" des six opérateurs dans un élément AFM. Reportez-vous à la table suivante des 45 algorithmes. Lorsque vous changez d'algorithme, les réglages Src ③ et Dst ④ expliqués ci-dessous et les réglages d'entrée external expliqués dans la section suivante seront initialisés.
- ② FB1 – FB3: Le feedback peut être prélevé de trois des opérateurs de l'algorithme et appliqué à n'importe quel opérateur ayant une entrée inutilisée.
- ③ Src 1 – 3 (OP1...OP6): Sélectionnez la source de feedback pour les trois cheminement de feedback. N'importe quel opérateur peut être sélectionné comme source de feedback.
(Dans certains algorithmes, une ou plusieurs sources de feedback peuvent être fixées par le choix de l'algorithme et ne peuvent être changées. Dans de tels cas, un "F" est affiché après la Source (par exemple, OP3F) et l'opérateur Destination expliqué dans ④ sera affiché en caractères majuscules (par exemple, IN1).

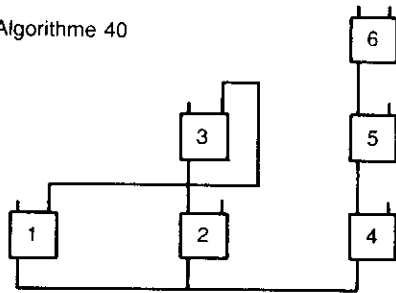
- ④ Dst OP1... OP6 (in1, in2): Sélectionne la destination de chaque source de feedback. Chaque source de feedback peut être envoyée à autant de destinations que vous le souhaitez. Chaque opérateur possède deux entrées et un opérateur ne peut être sélectionné comme destination de feedback que si au moins une de ses entrées est libre. Le fait que in1 ou in2 soit utilisé ne fait aucune différence, mais souvenez-vous que les niveaux d'entrée de chaque opérateur sont réglés indépendamment pour in1 et in2. Reportez-vous à la section suivante 1.(F3)AFM algorithm(Input level).

Si les deux entrées d'un opérateur sont déjà utilisées par les connexions de l'algorithme, ou si les deux entrées sont déjà utilisées en raison des assignations de feedback, "use" sera affiché. Si l'algorithme a une boucle de feedback fixe, l'opérateur destination de feedback sera affiché en caractères majuscules (par exemple, IN1). Le curseur ne peut être déplacé sur le réglage Dst de tels opérateurs.

Le fait de disposer de trois sources de feedback qui peuvent être envoyées à n'importe lequel ou à tous les autres opérateurs vous permet de connecter les opérateurs de manières très complexes. Le schéma suivant montre comment les opérateurs seraient connectés pour l'algorithme 40 si les sources et les destinations de feedback sont réglées comme indiqué sur l'écran reproduit ci-dessus. Les traits fins indiquent les connexions définies par l'algorithme et les traits épais indiquent les connexions de feedback. Qu'une connexion entre deux opérateurs soit due à l'algorithme ou au cheminement du feedback n'a pas d'influence sur le son.

VOICE EDIT MODE

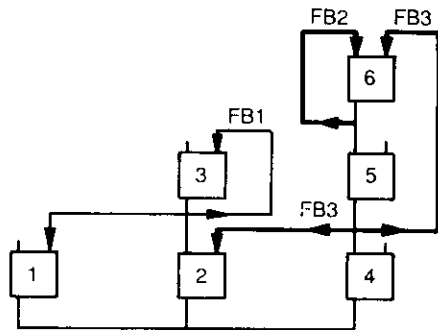
Algorithme 40



Réglages de feedback

FB	Src	Dst	OP1	OP2	OP3	OP4	OP5	OP6
FB1	OP3F		off	use	IN2	off	off	use
FB2	OP5		off	use	off	off	off	in1
FB3	OP4		off	in2	off	off	off	in2

Connexions résultantes



N.B.: Si un opérateur porteur est utilisé comme source de feedback, la quantité de feedback variera en fonction du nombre de porteurs étant donné que les niveaux de sortie du porteur sont automatiquement réglés selon le nombre de porteurs.

Remarques: Dans les synthétiseurs FM Yamaha à six opérateurs antérieurs, vous aviez le choix entre 32 algorithmes comprenant chacun une boucle de feedback. Le TG77 vous offre davantage de possibilités avec 45 algorithmes et trois boucles de feedback qui peuvent être envoyées à plus d'un opérateur. En outre, les opérateurs peuvent être modulés par des formes d'onde externes.

AFM ELEMENT DATA

1.(F2) AFM algorithm (External input)

JUMP #232

Sommaire: Module un opérateur à partir d'une source externe telle qu'une forme d'onde AWM ou le générateur de bruit.

Procédure:

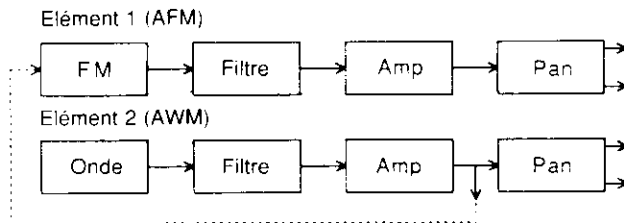
- A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)
- Sélectionnez : opération 01: Algrthm. et appuyez sur [F2] (Extn) (JUMP #232)
- Spécifiez : bruit et/ou entrée AWM pour chaque opérateur.

AFM ALGORITHM		OP1 232		EL 232		232
VOICE=P1-A01(01)		SP:Cosmo		<E1/AFM>		
Input	OP1	OP2	OP3	OP4	OP5	OP6
Noise	use	off	use	off	use	off
AWM	use	off	use	off	use	off
Form	Ext	Inpt				Atg

- 1 Noise (off, in1, in2): Le TG77 contient un générateur de bruit qui produit un type de bruit blanc. Celui-ci peut être envoyé à n'importe quelle entrée d'opérateur libre pour moduler l'opérateur.
- 2 AWM (off, in1, in2): Si la voix contient à la fois des éléments AFM et AWM (c'est-à-dire si le mode Voice est soit 9: 1AFM&1AWM ou 10: 2AFM&2AWM), une forme d'onde AWM peut être reçue sur n'importe quelle entrée d'opérateur libre pour moduler l'opérateur. Comme le signal AWM est pris à partir du point après *Common data 1.Element Level* (JUMP #202), le niveau de l'élément AWM doit être au-dessus de 0. Si vous souhaitez utiliser la forme d'onde AWM seulement pour moduler un opérateur AFM et que vous ne souhaitez pas entendre le son AWM direct, désactivez l'élément AWM dans *Voice common 7.Output group select* (JUMP #208).

Pour le mode Voice 9: 1AFM&1AWM, la forme d'onde de l'élément AWM 2 est utilisée pour moduler l'élément AFM 1. Pour le mode Voice 10: 2AFM&2AWM, la forme d'onde de l'élément AWM 3 est utilisée pour moduler l'élément AFM 1 et la forme d'onde de l'élément AWM 4 est utilisée pour moduler l'élément AFM 2.

❶ et ❷: si les deux entrées d'un opérateur sont déjà utilisées par les connexions de l'algorithme, ou si les deux entrées sont déjà utilisées en raison d'une assignation de feedback, "use" sera affiché. Le curseur ne peut être déplacé sur le réglage Dst de tels opérateurs.



AFM ELEMENT DATA

1.(F3) AFM algorithm (Input level)

JUMP #233

Sommaire: Fixe les niveaux d'entrée In1 et In2 pour chaque opérateur.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM

(JUMP #230)

Sélectionnez : opération 01: Algrthm et appuyez sur [F3] (Inpt) (JUMP #233)

Spécifiez : le niveau d'entrée pour chaque entrée d'opérateur.

AFM ALGORITHM		OP1	OP2	OP3	OP4	OP5	OP6
VOICE=P1-A01(01)		SP:Cosmo		(E1/AFM)		233	
In1 Src		OP2	FB#2	OP4	FB#4	OP6	FB#6
Level		0	7	0	0	0	7
In2 Src		FB#6	off	FB#2	off	FB#4	off
Level		7	-	7	-	7	-
Form Extr		Inst					AI9

❶ In1 Src, In2 Src: Ceci affiche les sources d'entrée pour les entrées In1 et In2 de chaque opérateur, déterminées par les réglages Algorithm et Feedback ([F1]) et les réglages d'entrée External ([F2]). Les sources d'entrée ne peuvent être changées à partir de cette opération.

Remarques: La modulation par le bruit (Noise) permet de créer des sons qu'il était difficile d'obtenir avec les anciens synthétiseurs FM.

En utilisant une forme d'onde AWM pour moduler un ou plusieurs opérateurs AFM, de nouvelles harmoniques peuvent être ajoutées à l'échantillon AWM. Un exemple simple en est donné dans *Utilisation de la synthèse hybride RCM* en annexe.

❷ In1 Level, In2 Level (0...7): Ajuste le niveau d'entrée de In1 et In2 pour chaque opérateur.

Si une entrée d'opérateur n'est pas utilisée, le Scr affiche "off" et "Level" indique "—". Le curseur ne peut être déplacé sur le réglage "Level" pour de tels opérateurs.

Remarques: Les anciens synthétiseurs FM ne vous permettaient de régler que le niveau de sortie de chaque opérateur. Sur le TG77, par contre, les niveaux d'entrée in1 et in2 de chaque opérateur peuvent également être fixés. Si la source d'entrée est le feedback d'un autre opérateur, le réglage de niveau d'entrée fonctionne comme le niveau de feedback.

L'ajustement correct du niveau d'entrée est particulièrement important lorsque l'on introduit l'AWM pour moduler l'AFM.

2. AFM oscillator

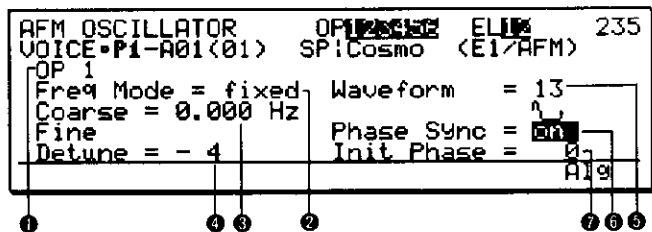
JUMP #235

Sommaire: Fixe les paramètres relatifs à la fréquence pour chaque opérateur.

Procédure:

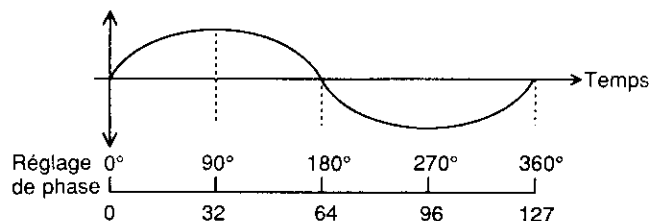
A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)

Sélectionnez : l'opération 02:Osclltr (JUMP #235)

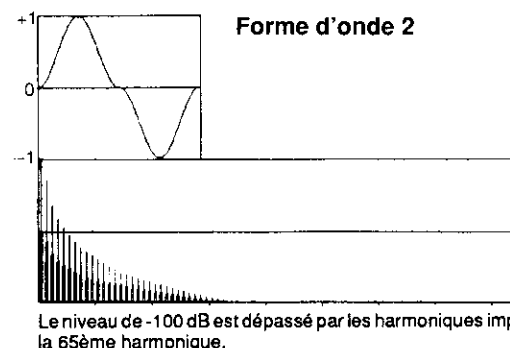
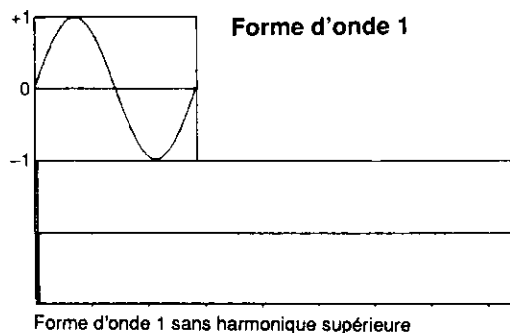


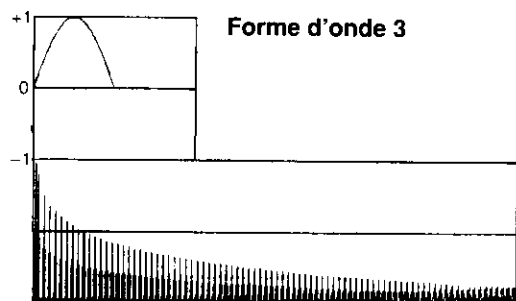
- ① Operator (1 – 6): Ceci affiche l'opérateur en train d'être édité. Pour déplacer le curseur sur un autre opérateur, maintenez la touche [BANK/SELECT] et appuyez successivement sur la touche [OPERATOR] pour sélectionner les opérateurs entre 1—6.
- ② Freq Mode (fixed, ratio): Lorsque "fixed" est sélectionné, l'opérateur produit la même hauteur quelle que soit la note jouée. Lorsque "ratio" est sélectionné, la hauteur de l'opérateur dépend de la note qui est jouée.
- ③ Coarse / Fine (0 Hz...9762 Hz en mode Fixed Frequency, 0,5...61,69 en mode Ratio Frequency): Ce réglage spécifie la hauteur produite par l'opérateur. En déplaçant le curseur sur coarse ou fine, vous pouvez ajuster la hauteur grossièrement ou finement. Lorsque le réglage Freq Mode est réglé sur "fixed", la plage est 0 Hz...9762 Hz. Lorsque le réglage Freq Mode est "ratio", la plage est 0,5...61,69. (En mode "ratio" avec un réglage Coarse/Fine de 1,0, la touche A3 produit la hauteur standard de 440 Hz.)
- ④ Detune (-15...+15): La hauteur de chaque opérateur peut être ajustée en pas fins de 1,71875 centièmes de demi-tons.
- ⑤ Waveform (1...16): Chaque opérateur peut produire seize formes d'onde différentes: une onde sinusoïdale sans harmoniques et quinze autres formes d'onde plus complexes contenant des harmoniques supplémentaires. Ceci vous permet de créer des formes d'onde complexes en utilisant moins d'opérateurs. Une affichage graphique de la forme d'onde sélectionnée apparaît en dessous du numéro de la forme d'onde. Le tableau ci-dessous montre le contenu harmonique de chaque forme d'onde.

- ⑥ Phase Sync (on, off): Lorsque phase sync est "on", la forme d'onde sélectionnée est re-déclenchée chaque fois qu'une touche est pressée.
- ⑦ Init Phase (0...127): Ceci détermine la position de phase initiale à partir de laquelle la forme d'onde sélectionnée est re-déclenchée lorsque phase sync est "on". La plage init phase de 0...127 correspond à une plage de 0...360 degrés. Ce réglage n'est effectif que lorsque Phase synt est "on".

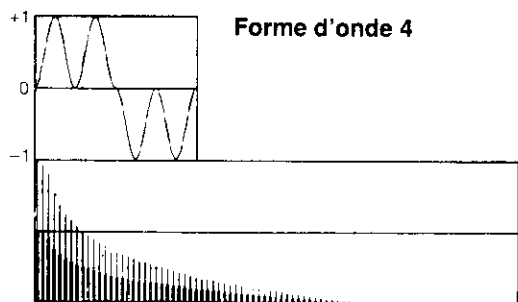


Waveform: Les seize formes d'onde qui peuvent être produites par chaque opérateur ne sont pas modelées sur un quelconque instrument "réel", mais sont des transformations mathématiques d'ondes sinusoïdales. Le tableau suivant montre le contenu harmonique de chaque forme d'onde. L'amplitude de chaque harmonique est donnée en pourcentage de la fondamentale.

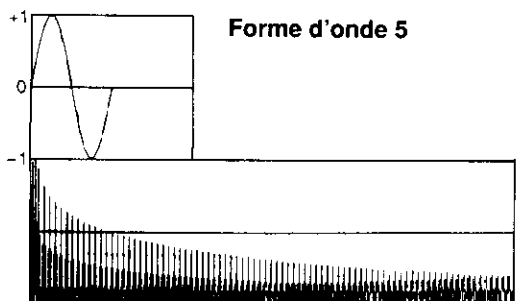


**Forme d'onde 3**

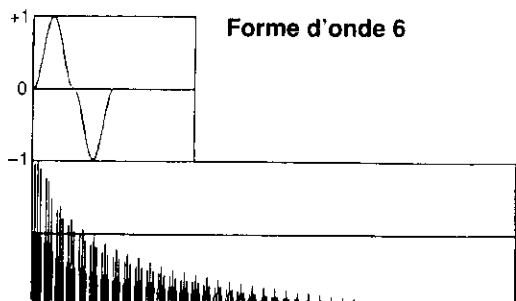
Le niveau de -100 dB est dépassé par les harmoniques paires jusqu'à la 392ème harmonique.

**Forme d'onde 4**

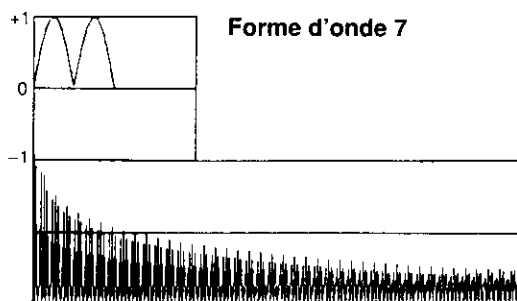
Le niveau de -100 dB est dépassé par les harmoniques impaires jusqu'à la 113ème harmonique.

**Forme d'onde 5**

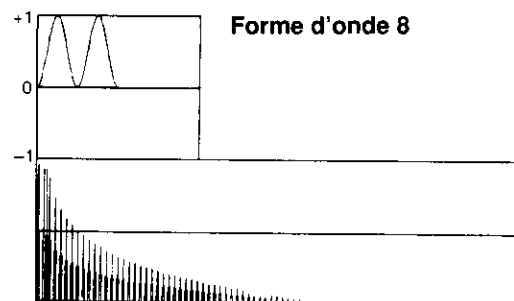
Le niveau de -100 dB est dépassé par la 2ème harmonique et toutes les harmoniques impaires.

**Forme d'onde 6**

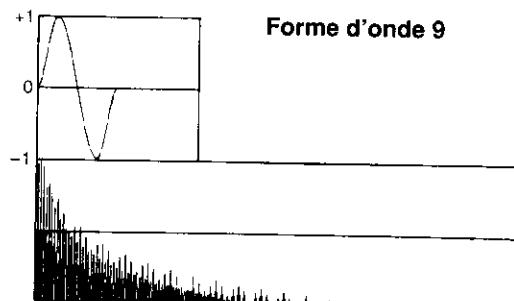
Le niveau de -100 dB est dépassé par les harmoniques jusqu'à la 130ème harmonique. (Les 4ème termes n'existent pas.)

**Forme d'onde 7**

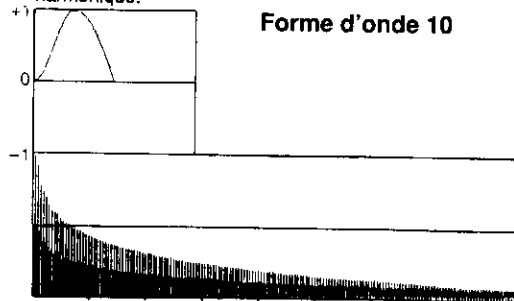
Le niveau de -100 dB est dépassé par toutes les harmoniques. (Les [4n-2] termes n'existent pas.)

**Forme d'onde 8**

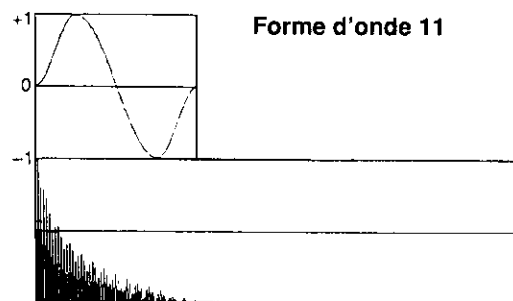
Le niveau de -100 dB est dépassé par la 4ème harmonique et par les harmoniques impaires jusqu'à la 99ème harmonique.

**Forme d'onde 9**

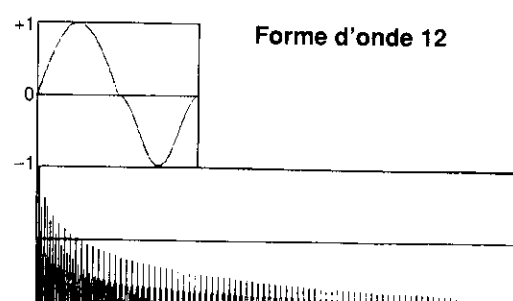
Le niveau de -100 dB est dépassé par les harmoniques paires jusqu'à la 112ème harmonique et les harmoniques impaires jusqu'à la 73ème harmonique.

**Forme d'onde 10**

Le niveau de -100 dB est dépassé par toutes les harmoniques jusqu'à la 270ème harmonique.

**Forme d'onde 11**

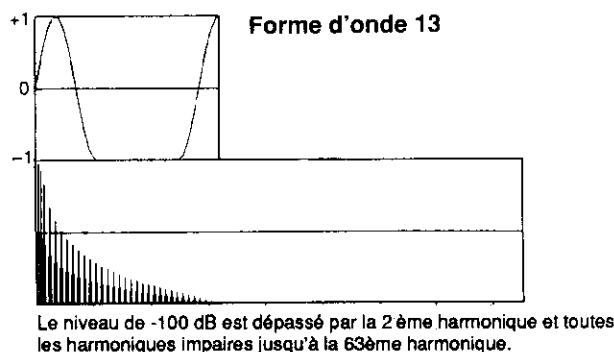
Le niveau de -100 dB est dépassé par les harmoniques jusqu'à la 66ème harmonique.

**Forme d'onde 12**

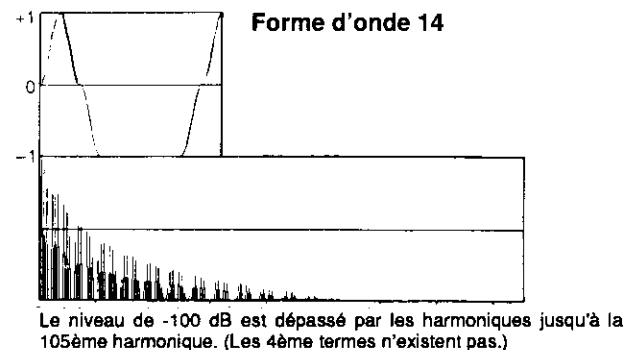
Le niveau de -100 dB est dépassé par les harmoniques paires jusqu'à la 310ème harmonique et les harmoniques impaires jusqu'à la 49ème harmonique.

VOICE EDIT MODE

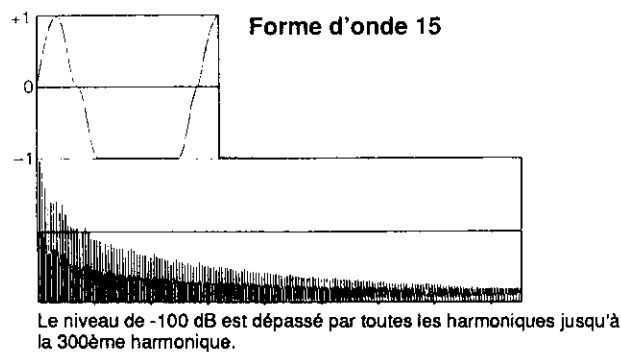
Forme d'onde 13



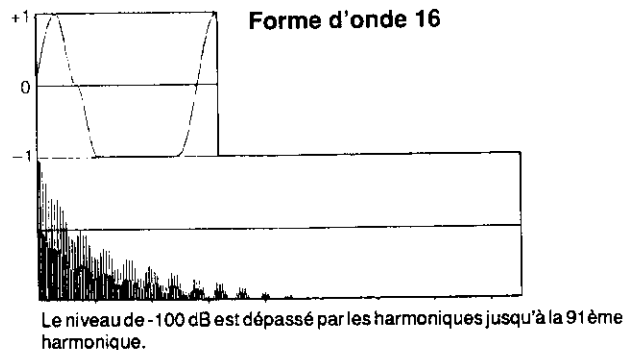
Forme d'onde 14



Forme d'onde 15



Forme d'onde 16



AFM ELEMENT DATA

3.(F1) AFM operator EG (Each operator)

JUMP #236

Sommaire: Permet d'effectuer les réglages EG pour un seul opérateur tout en visualisant une représentation graphique de l'enveloppe de l'opérateur.

Procédure:

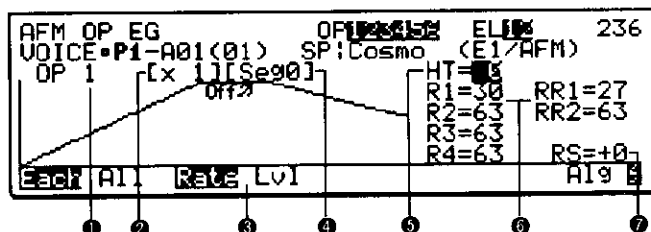
A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)

Sélectionnez : l'opération 03: EG et appuyez sur [F1] (Each)

Vitesses EG rates, appuyez sur [F3] (Rate) (JUMP #236)

Niveaux EG levels, appuyez sur [F4] (Lvl) (JUMP #237)

Spécifiez : les paramètres pour l'opérateur sélectionné.



- Le numéro de l'opérateur actuellement sélectionné est affiché. Pour déplacer le curseur sur un autre opérateur, maintenez la touche [BANK/SELECT] et appuyez successivement sur la touche [OPERATOR] pour sélectionner les opérateurs entre 1—6.
- Ceci indique la plage de temps de l'affichage graphique de l'enveloppe. Une plage de "x1" indique la durée la plus courte avec le détail le plus précis. Pour changer la plage, maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [F1] – [F6] (x1, x2, x5, x10, x20, x50).
- Appuyez sur [F3] (Rate) pour régler les paramètres de vitesse de l'enveloppe. Appuyez sur [F4] (Lvl) pour régler les niveaux EG.
- Ceci indique le segment à partir duquel l'affichage graphique de l'enveloppe débute. Pour faire passer la représentation graphique de l'enveloppe à un segment différent, maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [F7] ou [F8] pour sélectionner Seg0 – Seg4 ou Rel1.
- HT (Keyon Delay Time 63...0): Lorsque ce réglage est sur 0, l'enveloppe de l'opérateur commence immédiatement après qu'une touche a été enfoncée. Plus la valeur est élevée et plus le temps de retard est long avant que l'enveloppe de l'opérateur ne commence.
- R1 – R4, RR1 – RR2 (Keyon Rates, Release Rates 0...63): Keyon Rates 1 – 4 et Release Rates 1 – 2 déterminent la vitesse de l'enveloppe de l'opérateur. Plus la valeur est élevée, plus le changement est rapide.
- RS (Rate Scaling -7...+7): Rate Scaling permet de faire en sorte que les vitesses de l'enveloppe soient augmentées ou diminuées selon la touche qui est jouée. Lorsque la valeur est positive, les vitesses EG sont d'autant plus

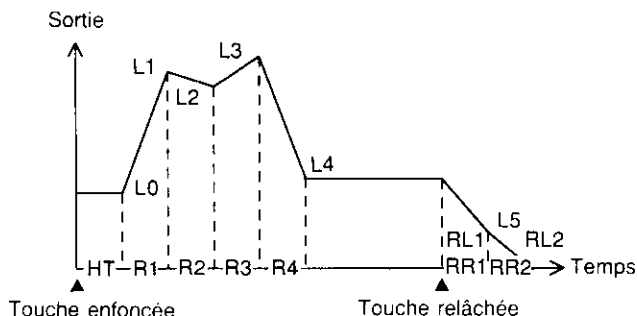
rapides que les notes jouées sont élevées, ce qui produit des enveloppes plus courtes. Lorsque la valeur est négative, les vitesses EG diminuent d'autant plus que les notes jouées sont basses, ce qui produit des enveloppes plus longues.

- ⑧ L0 – L4, RL1 – 2 (Keyon Levels, Release Levels 0...63): Keyon Levels 0 – 4 et Release Levels 1 – 2 déterminent les niveaux du générateur d'enveloppe de l'opérateur.
- ⑨ SLP (Segment Loop Point S1...S4): Ceci spécifie le segment à partir duquel l'enveloppe continuera de boucler si une touche reste enfoncée après que l'enveloppe est arrivée au niveau L4.

Vitesses et niveaux: Lorsque vous appuyez sur une touche, la sortie de l'opérateur sera au niveau de L0. Lorsque le temps de maintien spécifié (HT) s'est écoulé, le niveau est changé à la vitesse de R1 jusqu'au niveau L1. Lorsque le niveau atteint L1, il change à la vitesse de R2 jusqu'au niveau de L2. Lorsque le niveau atteint L2, il change à la vitesse de R3 jusqu'au niveau de L3. Lorsque le niveau atteint L3, il change à la vitesse de R4 jusqu'au niveau de L4. Lorsque le niveau atteint L4, l'enveloppe commence à boucler à partir du segment spécifié.

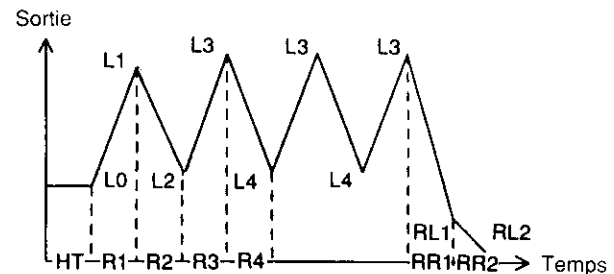
Lorsque vous relâchez la touche, le niveau change à la vitesse de RR1 jusqu'au niveau de RL1. Lorsque le niveau atteint RL1, il change à la vitesse de RR2 jusqu'au niveau de RL2.

Souvenez-vous que Hold Time (HT) est un réglage de *temps*, mais que les différents réglages Rate sont des réglages de *vitesse*. Plus la valeur de Hold Time est élevée, plus le temps de retard est long avant que l'enveloppe de l'opérateur ne commence, mais des réglages Rate plus élevés entraîneront un changement plus rapide.

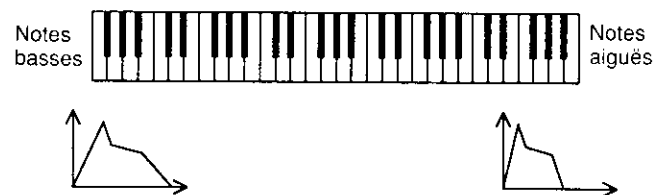


Segment Loop Point: Le réglage SLP détermine le niveau à partir duquel l'enveloppe bouclera. Si vous continuez de maintenir une note après L4, lorsque SLP est réglé sur...
 SLP=S1, le niveau change L4 → L1 → L2 → L3 → L4 → L1 → ...
 SLP=S2, le niveau change L4 → L2 → L3 → L4 → L2 → ...
 SLP=S3, le niveau change L4 → L3 → L4 → L3 → ...
 SLP=S4, le niveau reste à L4

Le schéma suivant montre comment les niveaux EG changent lorsque SLP=S3.



Rate Scaling: Sur la plupart des instruments acoustiques, les notes élevées ont une attaque et un estompement naturellement plus courts. Ceci peut être simulé en réglant rate scaling sur une valeur positive (+1...+7). Le schéma suivant montre comment les notes élevées auront des vitesses plus rapides (enveloppes plus courtes). Les réglages négatifs ont l'effet opposé.



3.(F2) AFM operator EG (All operators)

JUMP #238

Sommaire: Permet de régler le générateur d'enveloppe de l'opérateur pour tous les opérateurs tout en visualisant les données pour tous les générateurs d'enveloppe d'opérateur en un seul écran.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)

Sélectionnez : l'opération 03: EG et appuyez sur [F2] (All)

Spécifiez : EG key-on rates (R1 – R4) (JUMP #238)

EG key-on levels (L1 – L4) (JUMP #239)

EG key-off rates and levels (RR1 – 2, RL1 – 2) (JUMP #240)

AFM OPERATOR EG													OP 12345		ELIM		238
VOICE=P1-A01(01)													SP:Cosmo		(E1/AFM)		
Keyon Rates & Rate													Scaling				
	HT	R1	R2	R3	R4	RS		HT	R1	R2	R3	R4	RS				
1	0	30	63	63	63	+0		4	0	63	63	63	63	+0			
2	0	63	63	63	63	+0		5	0	30	63	63	63	+0			
3	0	30	63	63	63	+0		6	0	63	63	63	63	+0			
Each A11 OnR OnL													K-of		A19		

AFM OPERATOR EG													OP: 239		ELIM		239
VOICE=P1-A01(01)													SP: Cosmo		(E1/AFM)		
Keyon Levels & Loop Point																	
	L1	L2	L3	L4	LP		L1	L2	L3	L4	LP						
1	0	63	63	63	63	63	4	0	63	63	63	63	63	63	63	63	
2	0	63	63	63	63	63	5	0	63	63	63	63	63	63	63	63	
3	0	63	63	63	63	63	6	0	63	63	63	63	63	63	63	63	
Each A11 OnR OnL K-of A19																	

AFM OPERATOR EG													OP: P1-A01		ELIM: 240	
VOICE=P1-A01(01)													SP: Cosmo (E1/AFM)			
Keyoff Rates & Levels																
	RR1	RR2	RL1	RL2		RR1	RR2	RL1	RL2							
1	20	63	00	00		4	10	63	00	00						
2	10	63	00	00		5	27	63	00	00						
3	27	63	00	00		6	10	63	00	00						
Each A11 OnR OnL K-of A19																

- HT (Keyon Delay Time 63...0): Ceci spécifie le temps dont le début de l'enveloppe sera retardé après qu'une touche a été pressée.
- R1 – R4 (Keyon Rates 0...63): Keyon Rates 1 – 4 détermine la vitesse de l'enveloppe de l'opérateur pendant qu'une touche est pressée.
- RS (Rate Scaling -7...+7): Rate Scaling détermine la manière dont la position de la touche affecte les vitesses de l'enveloppe de l'opérateur.
- L0 – L4 (Keyon Levels 0...63): Ceci détermine les niveaux auxquels l'enveloppe de l'opérateur passera pendant qu'une touche est pressée.
- LP (Segment Loop Point S1...S4): Ceci spécifie le segment à partir duquel l'enveloppe commence à boucler si une touche reste pressée après que l'enveloppe a atteint le niveau L4.
- RR1, RR2 (KeyOff Rates 0...63): Ceci détermine la vitesse avec laquelle l'enveloppe de l'opérateur change de niveau après qu'une touche a été relâchée.
- RL1, RL2 (KeyOff Levels 0...63): Ceci détermine les niveaux auxquels l'enveloppe de l'opérateur change après qu'une touche est relâchée.

La signification de ces paramètres EG est expliquée dans la section précédente 3. (F1) AFM operator EG (Each operator).

4. (F1) AFM operator output (Each)

JUMP #241

Sommaire: Fixe le niveau de sortie et la pondération (scaling) pour un seul opérateur tout en montrant une représentation graphique de la pondération.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)

Sélectionnez : opération 04: Output et appuyez sur [F1] (Each) (JUMP #241)

Spécifiez : le niveau de sortie et la pondération pour l'opérateur sélectionné

AFM OP OUTPUT													OP	ELIM	241
VOICE=P1-A01(01) SP:Cosmo (E1/AFM)															
OP 6 Output Level = 112															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	BP1	C 1	+ 0
1	0	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	BP2	G 2	+ 0
2	0	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	BP3	E 4	- 8
3	0	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	BP4	C 6	- 24
Each A11															A19

- Output Level (0...127): Le niveau de sortie de l'opérateur.

- ② BP1 – 4 (Break Point 1 – 4): Note (C-2...G-8) et décalage (-127...+127) de chaque point de partage. Déterminez la manière dont le niveau de sortie de chaque opérateur varie en fonction de la position sur le clavier. Lorsque le curseur est situé sur une note, vous pouvez appuyer sur [F7] (MIDI) et appuyer sur une touche de votre clavier MIDI pour entrer le nouveau réglage note.

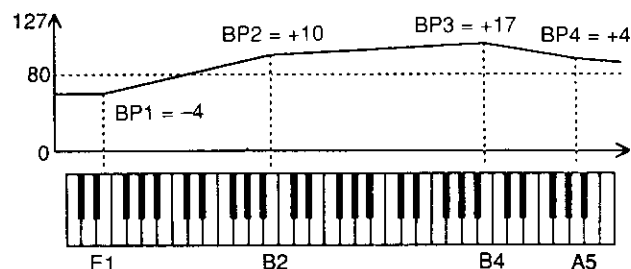
Output Level: Ceci fixe le niveau de sortie de chaque opérateur. Le niveau de sortie d'un opérateur porteur affecte le volume et le niveau de sortie d'un opérateur modulateur affecte le timbre. Souvenez-vous que les niveaux d'entrée de chaque entrée d'opérateur In1 et In2 peuvent également être ajustés comme cela est expliqué dans 1.(F3) *AFM algorithm (Input level)* (JUMP #233). Même si le niveau de sortie d'un opérateur est élevé, il n'aura pas d'effet sur un opérateur auquel il est connecté si le niveau d'entrée du porteur est réglé sur 0.

Break Point: On peut faire en sorte que le niveau de sortie de l'opérateur varie en fonction de la note qui est jouée. Sur la plupart des instruments acoustiques, les notes diffèrent en volume et en timbre selon la plage dans laquelle elles sont jouées. Par exemple, les notes graves d'un piano ont une texture tonale beaucoup plus complexe que les notes aiguës.

Utilisez les quatre points de partage pour spécifier comment le niveau de sortie de l'opérateur sera ajusté sur toute la hauteur du clavier.

- Offset (-127 ...+127) détermine le réglage du niveau de sortie pour chacun des quatre points spécifiés par Note.
- Les quatre réglages Note doivent être en ordre ascendant. Il n'est pas possible de régler un point de partage à une note plus basse ou plus haute que les réglages note des points de partage voisins.

Le schéma suivant montre comment le niveau de sortie de l'opérateur sera ajusté sur toute la hauteur du clavier pour les réglages de points de partage suivants.



Chaque décalage offset est ajouté au niveau de sortie global de l'opérateur de 80. Par exemple, le décalage au point de partage 1 (E1) est -4, de sorte que le niveau de sortie de l'opérateur en E1 est 76. Le niveau de sortie de l'opérateur est limité à la plage 0...127.

AFM ELEMENT DATA

4.(F2) AFM operator output (All)

JUMP #242

Sommaire: Permet de fixer le niveau de sortie des opérateurs tout en visualisant les niveaux de sortie de tous les opérateurs. (La pondération de sortie Output Scaling ne peut être réglée au moyen de cette opération.)

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)

Sélectionnez : l'opération 04: Output appuyez sur [F2] (All) (JUMP #242)

Spécifiez : le niveau de sortie de chaque opérateur

AFM OP OUTPUT	OP1	OP2	OP3	OP4	OP5	OP6	242
VOICE=P1-A01(01)	SP:Cosmo	(E1/AFM)					
Output Level							
	120	105	127	105	127	105	
Each	111						A19

- ① Output Level OP1 – OP6 (0...127): Fixe le niveau de sortie de chaque opérateur. Ce réglage est identique à celui expliqué en ① dans la section précédente 4.(F1) *AFM operator output (Each)*. La différence est qu'ici, vous pouvez visualiser et fixer le niveau de sortie des six opérateurs à la fois. Cependant, les niveaux et décalages de point de partage ne peuvent être fixés ici.

Remarques: Reportez-vous à 4. (F1) *Operator output (Each)* pour davantage de détails.

N.B.:

Dans les algorithmes avec plus d'un porteur, certains réglages de sensibilité de vélocité peuvent provoquer des distorsions. Dans ce cas, réduire le niveau des porteurs.

5. AFM sensitivity

JUMP #243

Sommaire: Ces réglages déterminent la manière dont chaque opérateur est affecté par la vélocité des touches jouées et le LFO.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)

Sélectionnez : l'opération 05:Sensitiv (JUMP #243)

Spécifiez : la sensibilité de chaque opérateur

AFM SENSITIVITY						
VOICE = P1-A01(01) SP:Cosmo (E1/AFM) 243						
	OP1	OP2	OP3	OP4	OP5	OP6
Velocity	+2	+0	+2	+0	+2	+0
Rate Vel	off	off	off	off	off	off
AModSens	0	0	0	0	0	0
PModSens	1	0	0	3	3	1
KVS	Rate	AMS	PMS			RL9

① Velocity (-7...+7): Ceci détermine la manière dont le niveau de sortie de chaque opérateur sera affecté par la vélocité des touches jouées. Lorsque la valeur est positive (+1...+7), le niveau de sortie augmente à mesure que vous jouez plus fort. Lorsque la valeur est négative (-1...-7), le niveau de sortie diminue à mesure que vous jouez plus fort.

② Rate Velocity (on/off): Lorsque le commutateur Rate Velocity est "on", la vélocité des touches jouées affecte R1 de l'enveloppe de l'opérateur. Le résultat dépend du réglage Velocity.

Velocity = +1...+7: Si Rate Velocity est "on", les notes jouées fort font augmenter les paramètres de vitesse R1 de l'enveloppe de l'opérateur, ce qui produit une attaque plus rapide. Pour les notes jouées avec une vélocité maximale, R1 sera à la valeur spécifiée par les réglages EG.

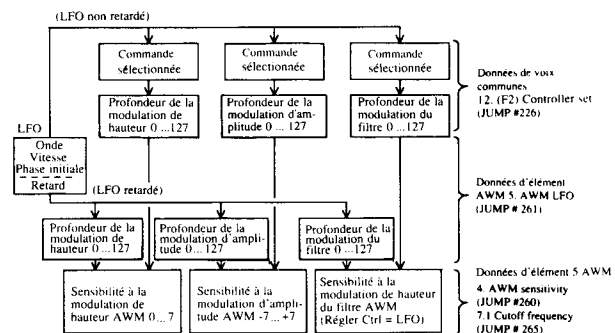
Velocity = -1...-7: Si Rate Velocity est "on", les notes jouées fort font diminuer les paramètres de vitesse R1 de l'enveloppe de l'opérateur, ce qui produit une attaque plus lente. Pour entendre l'effet de réglages négatifs, vous devez réduire le niveau de sortie de l'opérateur.

Lorsque Rate Velocity Switch est "off", les paramètres de vitesse R1 de l'enveloppe de l'opérateur ne sont pas affectés par la vélocité des touches jouées.

- ③ AModSens (0...7): Amplitude Modulation Sensitivity détermine le degré auquel le niveau de sortie de chaque opérateur est affecté par la modulation d'amplitude du LFO.
- ④ PModSens(0...7): Pitch Modulation Sensitivity détermine le degré auquel la hauteur de chaque opérateur sera affectée par la modulation d'amplitude du LFO.
- ⑤ Appuyez sur [F1] (KVS), [F2] (Rate) [F3](AMS) ou [F4] (PMS) pour déplacer le curseur sur Velocity, Rate Vel, AModSens ou PModSens.

AModSens et PModSens: Ces réglages déterminent la sensibilité de chaque opérateur à la profondeur de la modulation d'amplitude (AMD) et/ou la profondeur de modulation de hauteur (PMD) produite par le LFO. Référez-vous à 6.(F1) AFM LFO (Main) (JUMP #244). Si les réglages LFO pour AMD et/ou PMD sont sur 0, les réglages AModSens et PModSens n'auront pas d'effet.

PModSens détermine la sensibilité de chaque opérateur à PMD du LFO principal. Indépendamment de ceci, la hauteur d'un élément AFM peut également être affectée par le LFO secondaire. Reportez-vous à 6.(F2) AFM LFO (Sub) (JUMP#245).



AFM ELEMENT DATA

6.(F1) AFM LFO (Main)

JUMP #244

Sommaire: Le LFO principal crée un signal de commande changeant de manière cyclique qui peut être utilisé pour créer du tremolo (modulation d'amplitude), du vibrato (modulation de hauteur) et du wah-wah (modulation de filtre).

Procédure:

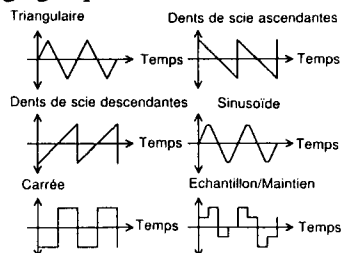
A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)

Sélectionnez : l'opération 06: LFO et appuyez sur [F1] (Main) (JUMP #244)

Spécifiez : les paramètres pour le LFO principal

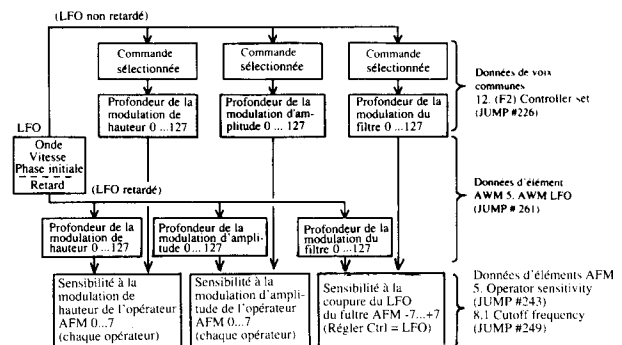
AFM LFO	OP106	EL106	244
VOICE = P1-A01(01)	SP: Cosmo	(E1/AFM)	
Main LFO			
Wave = <u>triangle</u>	A Mod Depth = 0		
Speed = 66	P Mod Depth = 20		
Delay = 20	F Mod Depth = 0		
	Init Phase = 0		
Main Sub		A19	

- ① Wave (triangle, saw down, saw up, square, sine, sample&hold): Ceci sélectionne l'onde (forme de modulation) produite par le LFO principal. L'onde sélectionnée est représentée graphiquement sur l'écran d'affichage. Lorsque Sample&Hold est sélectionné, le LFO produit un signal de commande dont le niveau changera de manière aléatoire aux intervalles de temps déterminés par le réglage Speed.



- ② Speed (0...99): La vitesse de la modulation LFO. Un réglage plus élevé entraîne une modulation plus rapide.

- ③ Delay (0...99): Le temps de retard avant que la modulation LFO ne commence.
- ④ Init Phase (0...99): Initial Phase détermine le point de la forme d'onde à partir duquel le LFO commencera lorsqu'une touche est pressée. La forme d'onde LFO commence toujours à partir de ce point initial phase lorsque chaque note est jouée. Un réglage initial phase de 0...99 correspond à une phase de 0...360 degrés.
- ⑤ A Mod Depth (0...127): Amplitude Modulation Depth détermine comment le LFO affectera le niveau de sortie (amplitude) des opérateurs. Pour que ce réglage ait un effet, le réglage AModSens (sensibilité à la modulation d'amplitude) d'un opérateur doit être au-dessus de zéro. Reportez-vous à 5. *AFM sensitivity*.
- ⑥ P Mod Depth (0...127): Pitch Modulation Depth détermine la manière dont le LFO affectera la hauteur des opérateurs. Pour que ce réglage ait de l'effet, le réglage PModSens (sensibilité à la modulation de hauteur) d'un opérateur doit être réglé au-dessus de 0. Reportez-vous à 5. *AFM sensitivity*.
- ⑦ F Mod Depth (0...127): Filter Modulation Depth détermine la manière dont le LFO affectera la fréquence de coupure du filtre. Pour que ce réglage ait de l'effet, le réglage Ctrl d'un filtre doit être réglé sur "LFO" et le réglage LFO Cutoff Sens doit être 0. Reportez-vous à 8.1 *Cutoff frequency*.



AFM ELEMENT DATA

6.(F2) AFM LFO (Sub)

JUMP #245

Sommaire: Le LFO secondaire est complètement indépendant du LFO principal, mais peut être utilisé seulement pour créer du vibrato (modulation de hauteur). Ceci s'applique de façon égale à tous les opérateurs et n'est pas affecté par la sensibilité à la modulation de hauteur.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)

Sélectionnez : l'opération 06: LFO et appuyez sur [F2] (Sub) (JUMP #245)

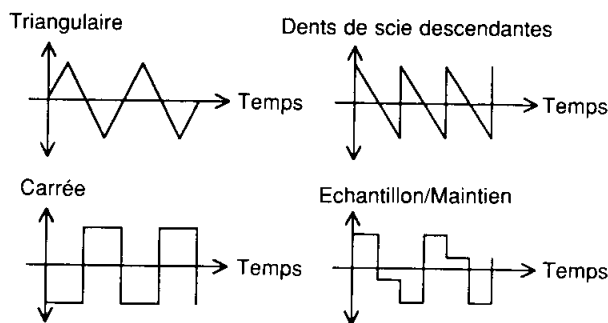
Spécifiez : les paramètres pour le LFO secondaire.

VOICE EDIT MODE

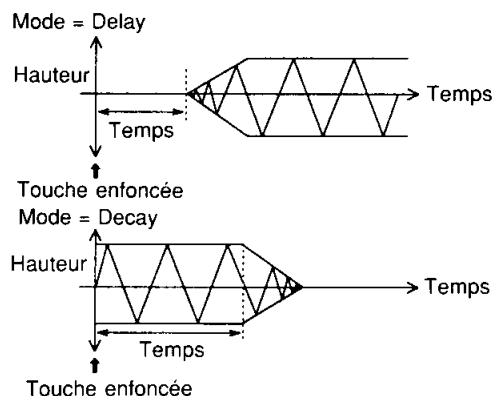
AFM LFO	OP1	OP2	OP3	OP4	OP5	OP6	ELIP	245
VOICE=P1-A01(01)	SP:Cosmo (E1/AFM)							
Sub LFO for Pitch								
Mode = delay	Speed = 80							
Wave = triangle	Time = 0							
	P Mod Depth = 0							
Main Sub								A19

- 1 Mode (delay, decay): Lorsque ceci est réglé sur "delay", le LFO secondaire commence après le temps de retard spécifié par 4 Time. Lorsque ceci est réglé sur "decay", le LFO secondaire commencera à s'estomper après le temps spécifié par 4 Time.
- 2 Wave (triangle, saw down, square, sample&hold): L'onde produite par le LFO secondaire.
- 3 Speed (0...99): La vitesse de la modulation LFO. Plus la valeur est élevée, plus la modulation est rapide. La vitesse de l'onde sample&hold sera plus élevée que les autres ondes.
- 4 Time (0...99): La durée utilisée pour Sub LFO delay ou decay.
- 5 P Mod Depth (0...127): La profondeur de la modulation de hauteur produite par le LFO secondaire.

Wave: Les quatre formes d'onde suivantes peuvent être sélectionnées pour le LFO secondaire.



Mode et Time: Les réglages mode et time opèrent conjointement pour déterminer comment le LFO secondaire commencera ou se terminera. Lorsque Mode=delay, le LFO secondaire commencera après le temps de retard spécifié par 4 Time. Lorsque Mode=decay, le LFO secondaire affectera le son commençant immédiatement à partir du temps de retard spécifié par 4 Time.



AFM ELEMENT DATA

7.(F1) AFM pitch EG (Switch)

JUMP #246

Sommaire: Le changement de hauteur dans le temps créé par le réglage pitch EG peut être activé et désactivé pour chaque opérateur. Pour régler la forme de l'enveloppe de hauteur, voyez 7.(F2) AFM pitch EG (réglages EG).

Procédure:

- 1 À partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)
- 2 Sélectionnez : l'opération 07: Pitch EG et appuyez sur [F1] (Sw) (JUMP #246)
- 3 Spécifiez : pitch EG, scaling et range

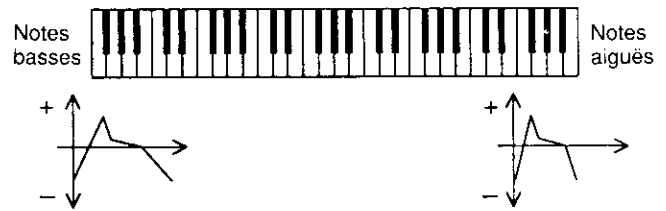
AFM PITCH EG	OP1	OP2	OP3	OP4	OP5	OP6	ELIP	246
VOICE=P1-A01(01)	SP:Cosmo (E1/AFM)							
PEG Sw	on	on	on	on	on	on		
Rate Scaling	= +0							
Velocity Sw	= off							
PEG Range	= 8 oct							
Sw EG								A19

- 1 PEG Sw (off, on): Lorsque le réglage Pitch EG Switch est sur "off" pour un opérateur, il n'est pas affecté par le réglage pitch EG.

- 2 Rate Scaling (-7...+7): Pitch EG Rate Scaling détermine la manière dont pitch EG rates changera en fonction de la note jouée. Lorsque la valeur est +1...+7, l'enveloppe pitch EG sera plus rapide pour les notes aiguës. Lorsque la valeur est -1...-7, l'enveloppe pitch EG sera plus lente pour les notes aiguës. Lorsque la valeur est 0, l'enveloppe pitch EG sera la même pour toutes les notes.
- 3 Velocity Sw (off, on): Lorsque ce réglage est "on", les notes jouées fort feront changer l'enveloppe pitch EG sur une plage plus grande.
- 4 Range (1/2 oct, 1 oct, 2 oct, 8 oct): Ceci détermine la plage maximale de l'enveloppe AFM pitch EG, de 1/2 octave à 8 octaves.

PEG Sw: Lorsque vous utilisez le réglage Pitch EG pour changer la hauteur d'un son dans le temps, vous mettez sur "on" le réglage Pitch EG pour *tous* les opérateurs. Si la hauteur d'un opérateur modulateur change alors que la hauteur d'un autre opérateur qu'il module demeure constante (ou vice-versa), le rapport *porteur/modulateur* subira des modifications pendant la durée du son, modifiant la structure harmonique. Cela peut constituer un effet intéressant.

Rate Scaling: Ce réglage détermine la manière dont Pitch EG Rate (la vitesse de changement de hauteur) sera affecté par le numéro de touche de chaque note. Le schéma suivant montre le résultat lorsque Pitch EG Rate Scaling est réglé sur +7. Remarquez que les notes aiguës ont une enveloppe de hauteur plus courte (vitesses EG plus rapides) que les notes graves.



Velocity Sw (velocity switch): Lorsque ce réglage est "on", les notes jouées fort font changer l'enveloppe pitch EG sur une plage plus large.

AFM ELEMENT DATA

7.(F2) AFM pitch EG (réglages EG)

JUMP #247

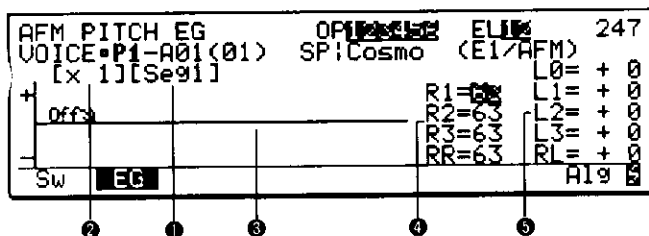
Sommaire: L'enveloppe pitch EG crée une forme fixe de changement de hauteur dans le temps pour chaque note. Pour activer et désactiver pitch EG pour chaque opérateur, voyez 7.(F1) AFM pitch EG (Switch).

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)

Sélectionnez : l'opération 07: PitchEG et appuyez sur [F2] (EG) (JUMP #247)

Spécifiez : paramètres d'enveloppe de hauteur Pitch EG



- ❶ Ceci indique le segment EG ("seg1-3" ou "rel1") à partir duquel l'affichage graphique de pitch EG commence. Si l'enveloppe est trop longue pour être représentée intégralement sur l'écran à cristaux liquides, appuyez sur [F7] ou sur [F8] pour faire passer la représentation graphique de l'enveloppe à un segment différent.
- ❷ Ceci indique la longueur de temps représentée sur l'affichage graphique. Pour changer, maintenez [SHIFT] et

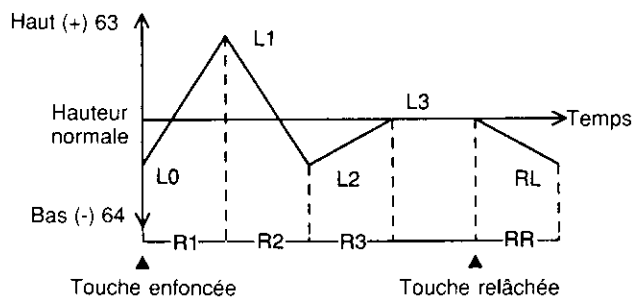
appuyez sur [F1] – [F6] (x1, x2, x5, x10, x20, x50). La longueur de temps exacte dépend de la plage. Lorsque la plage de pitch EG est 1 octave, l'affichage graphique couvre approximativement 0,5 secondes à "x1" et approximativement 25 secondes à "x50".

- ❸ L'enveloppe pitch EG est représentée graphiquement.
- ❹ R1 – R3, RR1 (0...63): Keyon Rates 1 – 3 et Release Rate déterminent la vitesse de l'enveloppe Pitch EG. Une valeur plus élevée entraîne un changement plus rapide. La valeur 63 fait passer la hauteur instantanément au niveau suivant.
- ❺ L0 – L3, RL (-64...+63): Keyon Levels 0 – 3 et Release Level déterminent les niveaux de l'enveloppe de hauteur. Les réglages positifs augmentent la hauteur tandis que les réglages négatifs l'abaissent.

Rates et Levels: Lorsque vous appuyez sur une touche, la hauteur commence au niveau de L0 et change à la vitesse de R1 jusqu'au niveau L1. Lorsque le niveau atteint L1, la hauteur change à la vitesse de R2 jusqu'au niveau de L2. Lorsque la hauteur atteint L2, elle change à la vitesse de R3 jusqu'au niveau de L3 et reste à L3 tant que la touche est pressée.

Lorsque la touche est relâchée, la hauteur change à la vitesse de RR jusqu'au niveau de RL.

VOICE EDIT MODE



Remarque: Même si AFM pitch EG et AWM pitch EG ont des réglages Rate identiques, il y a aura de légères différences en ce qui concerne le moment du changement de hauteur.

AFM ELEMENT DATA

8. AFM filter

JUMP #248

Sommaire: Les deux filtres de chaque élément peuvent être utilisés pour contrôler le timbre de différentes manières.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)

Sélectionnez : l'opération 08: Filter (JUMP #248)

Spécifiez : l'opération souhaitée et appuyez sur [ENTER].

AFM FILTER		OP: 08 01	ELIP: 01 01	248
VOICE: P1-A01<01>		SP: Cosmo	(E1/AFM)	01
01: Cutoff Frequency				
02: Cutoff Scaling				
03: Cutoff EG				
01	02	03	A19	

① Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une opération et appuyez sur [ENTER] pour passer à l'opération sélectionnée.

01: Cutoff Frequency: Permet d'effectuer les réglages globaux pour les filtres.

02: Cutoff Scaling: Spécifie la manière dont chaque filtre sera ajusté sur tout le clavier.

03: Cutoff EG: Spécifie la manière dont chaque filtre changera dans le temps.

② Une pression sur [F1] - [F3] sélectionne l'opération correspondante.

AFM ELEMENT DATA/AFM FILTER

8.0 Copy filter

Sommaire: A tout moment pendant l'édition d'un filtre, vous pouvez copier les données d'un filtre à l'autre.

Procédure:

A partir de : 8.1 Cutoff Frequency (JUMP #249)

8.2 Cutoff Scaling (JUMP #250)

8.3 Cutoff EG (JUMP #252 - #255)

Appuyez sur : [COPY]

Sélectionnez : la direction de copie (1→2 ou 2→1)

Pour exécuter : l'opération de copie, appuyez sur [F8] (Go)

Pour quitter : sans copier, appuyez sur [EXIT].

COPY FILTER

Copy Direction = 1 → 2

Go

Spécifiez si vous voulez copier les données du filtre 1 sur le filtre 2 (1 → 2) ou du filtre 2 sur le filtre 1 (2 → 1). Appuyez sur [F8] (Go) et les données seront copiées. Si vous décidez de ne pas copier les données, appuyez sur [EXIT] pour quitter sans copier.

Les filtres du type (HPF/LPF/THRU) ne seront pas copiés.

8.1 Cutoff frequency

JUMP #249

Sommaire: Chaque filtre peut être réglé sur un type, une fréquence de coupure et une source de contrôle différents. La résonance globale, la sensibilité à la vitesse et la sensibilité à la coupure du LFO peuvent également être spécifiées.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element

8. AFM filter (JUMP #248)

Sélectionnez : 01: Cutoff Frequency (JUMP #249)

Spécifiez : les paramètres pour les filtres 1 et 2.

CUTOFF FREQUENCY		OP: EG ELIM	ELIM	249
VOICE = P1-A01(01)		SP: Cosmo (E1/AFM)		
Filter1	Type	Cutoff Freq	Ctrl	
Filter2	thru	5.693kHz (100)	LFO	
Resonance	= 0	Velocity Sens	= +2	
		LFO Cutoff Sens	= +3	
			Alg	

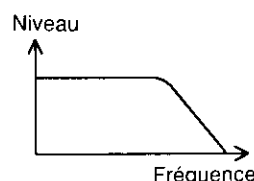
- 1 Filter 1 Type (LPF, HPF, Thru): Le filtre 1 peut être utilisé comme filtre passe-bas (LPF) ou comme filtre passe-haut (HPF). Lorsque "Thru" est sélectionné, le filtre n'aura pas d'effet.
- 2 Filter 2 Type (LPF, Thru): Le filtre 2 peut être utilisé seulement comme LPF.
- 3 Cutoff Freq (HPF = 0 Hz...11,66 kHz (0...114); LPF = 0 Hz...22,43 kHz (0...127)): La fréquence de coupure de chaque filtre peut être ajustée indépendamment. Le nombre 0...127 affiché entre parenthèses indique la valeur des données à entrer au moyen du pavé de touches numériques. Remarquez que le réglage HPF le plus élevé est 11,66 kHz.
- 4 Ctrl (EG, LFO, EG-VA): Chacun des deux filtres peut être contrôlé de façon différente. Pour plus de détails, voir les explications ci-dessous pour Ctrl = EG, Ctrl = LFO, Ctrl = EG-VA.
- 5 Resonance (0...99): Un réglage plus élevé de résonance ajoute une crête plus prononcée à la fréquence de coupure. Ce réglage s'applique aux filtres 1 et 2.
- 6 Velocity Sens (-7...+7): Ceci détermine la manière dont la fréquence de coupure des deux filtres sera affectée par la vitesse des touches jouées. Lorsque la valeur est positive (+1...+7), la fréquence de coupure augmente lorsque vous jouez plus fort, ce qui produit un son plus brillant. Lorsque la valeur est négative (-1...-7), la fréquence de coupure diminue lorsque vous jouez plus fort, ce qui produit un son plus sobre.

- 7 LFO Cutoff Sens (-7...+7): Ceci détermine la manière dont la modulation du filtre du LFO principal affectera les filtres. Ce réglage détermine également la sensibilité des filtres au réglage Filter Bias dans *Voice common data 12*. (F4) Controller set (JUMP #228). Les réglages négatifs inverseront l'effet de la commande assignée.

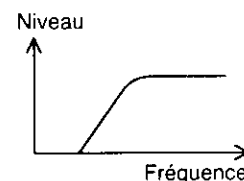
Type et Cutoff Freq : Le filtre 1 peut être utilisé soit comme filtre passe-bas (LPF) soit comme filtre passe-haut (HPF), tandis que le filtre 2 ne peut être utilisé que comme filtre passe-bas.

Lorsqu'ils sont réglés sur LPF, les filtres 1 et 2 laissent passer sans modification les sons plus bas que la fréquence de coupure et diminuent les sons au-dessus de la fréquence de coupure. Lorsqu'il est réglé sur HPF, le filtre 1 laisse passer sans modification les sons au-dessus de la fréquence de coupure et diminue les sons en dessous de la fréquence de coupure.

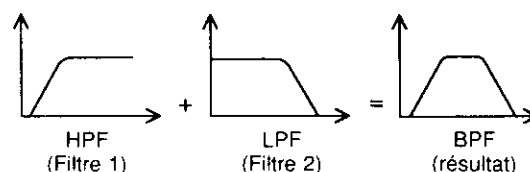
Filtre passe-bas (LPF)



Filtre passe-haut (HPF)



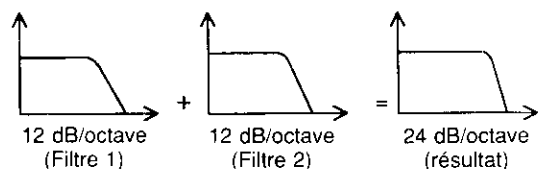
En réglant le filtre 1 sur HPF et le filtre 2 sur LPF, vous pouvez créer un filtre passe-bande qui ne laisse passer qu'une bande de fréquence centrale.



Chacun des filtres du TG77 possède une pente de 12 dB/octave. Ceci signifie que si la fréquence de coupure d'un LPF est 1 kHz, les fréquences à 2 kHz seront réduites de 12 dB et les fréquences à 4 kHz seront réduites de 24 dB. Si vous réglez les deux filtres 1 et 2 sur LPF, tous deux sur la même fréquence de coupure, et réglez les enveloppes des deux filtres de la même manière, le résultat sera

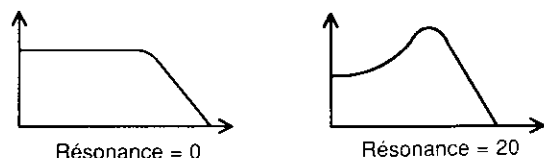
VOICE EDIT MODE

équivalent à un seul filtre avec une pente de 24dB/octave. La fonction de copie de filtre expliquée en 8.0 *Copyfilter* constitue une manière rapide de donner aux deux filtres les mêmes réglages.



Un filtrage de 24dB/octave crée une coupure tranchante qui se remarque nettement, tandis qu'un filtrage de 12 dB/octave est un effet plus subtil. Les anciens synthétiseurs analogiques utilisaient les deux types. Un filtrage de 12 dB/octave était recommandé pour les sons de cordes et un filtrage de 24 dB/octave était recommandé pour les sons de cuivre ou les sons de basse synthétique.

Resonance: La résonance abaisse le niveau du son au-dessous de la fréquence de coupure, ajoutant une crête d'accentuation (Ceci peut réduire le volume global). Une valeur de résonance élevée rend les changements de fréquence de coupure très faciles à remarquer. Lorsque les deux filtres sont utilisés en association comme un filtre passe-bande (par exemple, lorsque le filtre 1 est réglé sur HPF), la résonance n'aura aucun effet significatif.



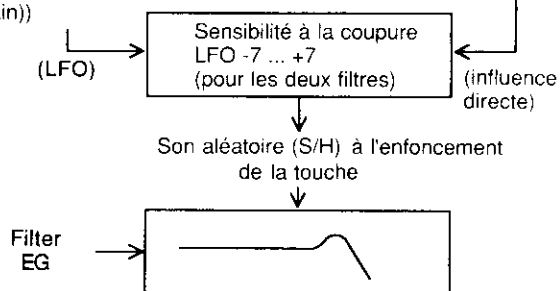
Des valeurs de résonance de filtre extrêmement élevées feront osciller le filtre de telle sorte qu'il produise une hauteur par lui-même. Cette technique était fréquemment utilisée sur les anciens synthétiseurs analogiques.

Ctrl = LFO: Lorsque Ctrl est réglé sur LFO, le filtre est contrôlé à la fois par le LFO principal et la commande qui a été assignée à Filter Cutoff Depth. (Reportez-vous à *Voice common data 12. (F4) Controller set.*) La vitesse des touches modifiera la fréquence de coupure.

Ctrl = EG ou Ctrl = EG - VA

Profondeur de la modulation du filtre (Common 12. (F2) Controller set (Pitch bend))
Profondeur de la modulation du filtre (AFM Element 5. LFO (Main))

Profondeur de coupure du filtre (12. (F4) Controller set (Other))



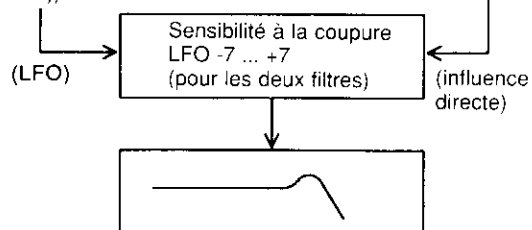
Ctrl = EG: Lorsque Ctrl est réglé sur EG, le filtre est contrôlé à la fois par son propre enveloppe de filtre comme expliqué à la section suivante 8.3 *Cutoff EG*. Si Velocity Sense est réglé sur une valeur autre que 0, la vitesse des touches modifiera le décalage offset global de l'enveloppe. La position des commandes assignées à Filter Modulation Depth et à Filter Cutoff Depth sera échantillonnée au début de la note (key on), mais n'aura aucun effet pendant la note.

Ctrl = EG-VA: Lorsque Ctrl est réglé sur EG-VA, le filtre est contrôlé à la fois par son propre enveloppe de filtre comme expliqué à la section suivante 8.3 *Cutoff EG*. Si Velocity Sense est réglé sur une valeur autre que 0, la vitesse des touches modifiera L1 (level 1) et R1 (rate 1) de l'enveloppe de filtre.

Ctrl = EG ou Ctrl = EG-VA

Profondeur de la modulation du filtre (Common 12. (F2) Controller set (Pitch bend))
Profondeur de la modulation du filtre (AFM Element 5. LFO (Main))

Profondeur de coupure du filtre (Common data 12. (F4) Controller set (Other))



N.B.: Lorsque Ctrl=EG ou Ctrl=EG-VA, l'effet de la commande sur la fréquence de coupure sera fixé lorsque la note est jouée. Le fait de déplacer la commande après avoir joué la note n'aura aucun effet.

AFM ELEMENT DATA/AFM FILTER

8.2 Cutoff scaling

JUMP #250

Sommaire: La fréquence de coupure de chaque filtre peut être ajustée sur tout le clavier.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element
8. AFM filter (JUMP #248)

Sélectionnez : 02: Cutoff Scaling

Filtre 1, appuyez sur [F1] (Flt1)
(JUMP #250)

Filtre 2, appuyez sur [F2] (Flt2)
(JUMP #251)

Spécifiez : les paramètres Filter Scaling

CUTOFF SCALING		OP	250
VOICE=P1-A01(01)		SP:Cosmo	(E1/AFM)
LPF COF = 5000000000000000		Note	Offset
BP1	C 1	+	0
BP2	G 2	+	0
BP3	E 4	+	0
BP4	C 6	+	0
Flt1		A19	

❶ Ceci indique le type du filtre en cours d'édition et sa fréquence de coupure. La fréquence de coupure peut être modifiée à partir de cette opération, mais pour modifier le type de filtre, vous devez utiliser l'opération 8.1 Cutoff frequency.

❷ BP1 - 4 (Break Point): Les réglages Note (C-2...G-8) et Offset (-127...+127) de chaque point de partage Break Point déterminent la manière dont le niveau de fréquence de coupure du filtre variera sur le clavier. Lorsque le curseur est situé sur note, vous pouvez appuyer sur [F7] [MIDI] et jouer une note sur votre instrument MIDI pour entrer le nouveau réglage note.

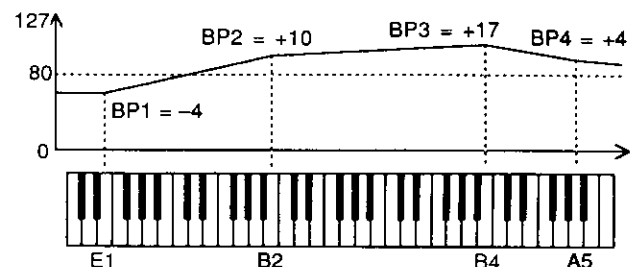
Break Point: La fréquence de coupure du filtre peut être modifiée en fonction de la note qui est jouée. Sur la

plupart des instruments acoustiques, les notes ont un timbre différent selon la plage de hauteur dans laquelle elles sont jouées.

Utilisez les quatre points de partage pour spécifier comment la fréquence de coupure du filtre sera ajustée sur le clavier. Offset (-127...+127) détermine la manière dont la fréquence de coupure sera ajustée à chacun des quatre points spécifiés par Note (C-2...G-8).

Les quatre réglages note doivent être en ordre ascendant. Il n'est pas possible de fixer un point de partage à une note plus haute ou plus basse que le réglage note des points de partage voisins.

Le schéma suivant montre comment la fréquence de coupure du filtre sera ajustée sur le clavier.



Le décalage offset à chaque point de partage est ajouté à la fréquence de coupure de 80. Par exemple, le décalage au point de partage 1 (E1) est -4, de telle sorte que la fréquence de coupure résultante à E1 est 76. La fréquence de coupure résultante est limitée à la plage 0...127.

AFM ELEMENT DATA/AFM FILTER

8.3 Cutoff EG

JUMP #252

Sommaire: La fréquence de coupure de chaque filtre peut être déplacée dans le temps par sa propre enveloppe pour faire changer le timbre.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element
8. AFM filter (JUMP #248)

Sélectionnez : 03: Cutoff EG

vitesse du filtre 1, appuyez sur [F1] (Flt1), [F3] (Rate) (JUMP #252)
niveaux du filtre 1, appuyez sur [F1] (Flt1), [F4] (Lvl) (JUMP #253)
vitesses du filtre 2, appuyez sur [F2]

(Flt2), [F3] (Rate) (JUMP #254)

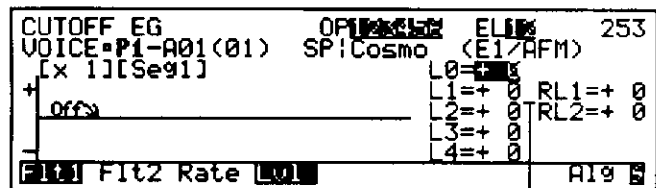
niveaux du filtre 2, appuyez sur [F2]

(Flt2), [F4] (Lvl) (JUMP #255)

Spécifiez : les paramètres du générateur d'enveloppe du filtre.

CUTOFF EG		OP	252
VOICE=P1-A01(01)		SP:Cosmo	(E1/AFM)
[x 1][Se911]		R1=	RR1= 0
Offs		R2=	RR2= 0
Flt1		R3=	RS=+0
Flt2		R4=	A19
Rate		Lvl	

VOICE EDIT MODE

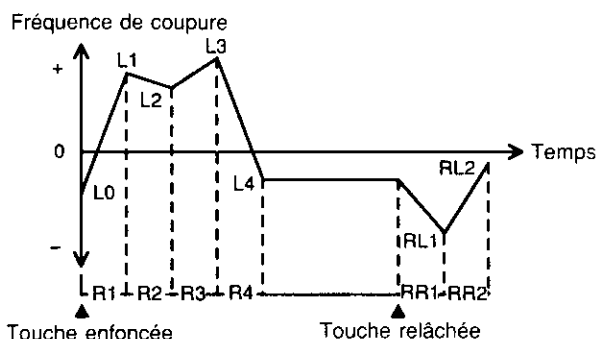


- ❶ Ceci indique que vous êtes en train d'éditer l'enveloppe du filtre 1 ou du filtre 2.
- ❷ Ceci indique le segment affiché et la plage de l'affichage graphique du générateur de l'enveloppe. Pour changer la plage de l'affichage, maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F1] – [F6] (x1, x2, x5, x10, x20, x50). Pour faire passer la représentation graphique de l'enveloppe à un segment différent, maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [F7] ou [F8] (Seg1...Seg4, Rel1).
- ❸ Le filtre EG est affiché graphiquement.
- ❹ R1 – R4, RR1 – RR2 (Keyon Rates, Release Rates 0...63): Keyon Rates 1 – 4 et Release Rates 1 – 2 déterminent la vitesse de l'enveloppe du filtre. Plus la valeur est élevée, plus le changement est rapide.
- ❺ RS (Rate Scaling -7...+7): Rate Scaling permet aux vitesses de l'enveloppe du filtre d'augmenter ou de diminuer selon la touche qui a été jouée. Lorsque la valeur est positive, les vitesses EG augmentent lorsque vous jouez des notes aiguës, ce qui entraîne des enveloppes plus courtes. Lorsque la valeur est négative, les vitesses de l'enveloppe diminuent lorsque vous jouez des notes aiguës, ce qui entraîne des enveloppes plus longues.
- ❻ L0 – L4, RL1 – 2 (Keyon Levels, Release Levels -64...+63): Keyon Levels 0 – 4 et Release Levels 1 – 2 déterminent la manière dont l'enveloppe du filtre élève ou abaisse la fréquence de coupure spécifiée pour le filtre.

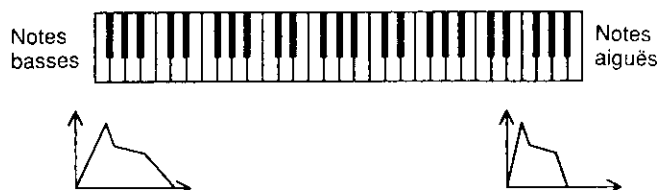
Rates et Levels: Les niveaux de l'enveloppe du filtre ne déterminent pas directement la fréquence de coupure du filtre, mais *ajustent* plutôt la fréquence de coupure du filtre que vous avez spécifiée en 8.1 *Cutoff frequency*.

Lorsqu'une note est jouée, la coupure du filtre est ajustée de la quantité de LO et change à la vitesse de R1 jusqu'au niveau L1. Lorsque le niveau atteint L1, il change à la vitesse de R2 jusqu'au niveau de L2. Lorsque le niveau atteint L2, il change à la vitesse de R3 jusqu'au niveau de L3. Lorsque le niveau atteint L3, il change à la vitesse de R4 jusqu'au niveau de L4. La fréquence de coupure du filtre reste au niveau de L4 aussi longtemps que vous continuez d'appuyer sur la touche.

Lorsque vous relâchez la touche, la fréquence de coupure du filtre change à la vitesse de RR1 jusqu'au niveau de RL1. Lorsque le niveau atteint RL1, il change à la vitesse de RR2 jusqu'au niveau de RL2.



Rate Scaling: Sur la plupart des instruments acoustiques, les notes aiguës ont une attaque et un estompement naturellement plus court. Ceci peut être simulé en réglant rate scaling sur une valeur positive (+1...+7). Le schéma suivant montre comment les notes aiguës auront des vitesses plus rapides (enveloppes plus courtes). Les valeurs négatives ont l'effet opposé.



AFM ELEMENT DATA

15. Initialize AFM element

Sommaire: Initialise les données AFM Element en cours d'édition à des valeurs de base.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element (JUMP #230)

Sélectionnez : l'opération 15: Initl

Pour exécuter : l'opération d'initialisation, appuyez sur [YES]

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [NO] ou [EXIT].

INITIALIZE AFM ELEMENT

ARE YOU SURE ?

<Yes or No>

Cette fonction fixe toutes les valeurs de données AFM Élément sur un réglage minimum ou aussi simple que possible. Pour créer vos propres voix, il vaut mieux, généralement, commencer par éditer une voix existante. Cependant, si vous voulez commencer à partir de rien, cette fonction d'initialisation vous sera utile.

Si vous êtes sûr de vouloir initialiser les données d'élément AFM, appuyez sur [YES]. Les données d'élément AFM en cours d'édition seront réglées aux valeurs indiquées ci-dessous. Si vous décidez de ne pas initialiser, appuyez sur [NO] ou [EXIT].

Cette fonction initialise seulement les données d'élément AFM. D'autres fonctions d'initialisation sont fournies pour initialiser les données Voice Common et les données d'élément AWM. Reportez-vous à *Voice Common 15. Initialize voice* ou *AWM element 15. Initialize AWM element*.

Réglages initialisés pour les données d'élément AFM

01 Algorithm Set

Algorithm number	= 30
Feedback 1	= none (free)
Feedback 2	= none (free)
Feedback 3	= none (free)
Input Level 1	= 7 (opérateurs 1 – 5)
Input Level 1	= 0 (opérateur 6)
Input Level 2	= 0 (tous les opérateurs)
Noise	= off (tous les opérateurs)
AWM Wave	= off (tous les opérateurs)

02 Operator Oscillator (tous les opérateurs)

Freq.Mode	= ratio
Freq	= 1,00
Detune	= ± 0
Waveform	= 1 (sine)
Phase Sync	= on
Init Phase	= 0

03 Operator EG (tous les opérateurs)

Keyon Hold Time	= 0
Keyon Rates 1 – 4	= 63
Keyoff Rates 1 – 2	= 63
Rate Scaling	= ± 0
Keyon Level 0	= 0
Keyon Levels 1 – 4	= 63
Keyoff Levels 1 – 2	= 0
Loop Point	= S4

04 Operator Output

Output Level	= 127 (opérateur 1)
Output Level	= 0 (opérateurs 2 – 6)
Break Point 1 Note	= C1
Break Point 2 Note	= G2

Break Point 3 Note	= E4
Break Point 4 Note	= C6
Break Point Levels	= 0 (points de partage 1 – 4)

05 Operator Sensitivity (tous les opérateurs)

Keyon Velocity Sens	= 0
Rate Velocity Switch	= off
AMS	= 0
PMS	= 3

06 LFO

Main LFO	
Wave	= triangle
Speed	= 35
Delay Time	= 0
AMD, PMD, FMD	= 0
Init Phase	= 0
Sub LFO	
Mode	= delay
Wave	= triangle
Speed	= 80
Time	= 0
PMD	= 0

07 Pitch EG

Operator On/Off	= on (tous les opérateurs)
Rate Scaling	= ± 0
Velocity Switch	= off
Range	= 8 oct
Keyon Rates 1 – 3	= 63
Keyoff Rate 1	= 63
Keyon Levels 1 – 3	= ± 0
Keyoff Level 1	= ± 0

08 Filter

Resonance	= 0
Cutoff Mod Sens	= ± 0
Keyon Velocity Sens	= ± 0
*** les données suivantes sont les mêmes pour les deux filtres. ***	
Filter Type	= thru
Filter Control	= LFO
Cutoff Frequency	= 127
Break Point 1 Note	= C1
Break Point 2 Note	= G2
Break Point 3 Note	= E4
Break Point 4 Note	= C6
Break Point Offset	= 0 (BP 1 – 4)
Keyon Rates 1 – 4	= 63
Keyoff Rates 1 – 2	= 63
Rate Scaling	= ± 0
Keyon Levels 0 – 4	= ± 0
Keyoff Levels 1 – 2	= ± 0

16. Recall voice

Sommaire: Rappelle toutes les données de la voix précédemment éditée.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AFM Element
(JUMP #230)

Sélectionnez : l'opération 16: Recall voice

Pour exécuter : l'opération de rappel, appuyez sur
[YES]

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [NO] ou
[EXIT].

N.B.: Cette opération rappelle toutes les données Voice et pas uniquement les données d'élément AFM. Elle est également disponible lors de l'édition de Données Common, Données AWM Element ou Données Drum Set. Pour plus de détails, voyez Voice Common 16. Recall.

AWM element data

AWM ELEMENT DATA

Répertoire d'opérations AWM element

JUMP #256

Sommaire: Ce répertoire montre les opérations contenant des données pour un élément AWM.

Procédure:

A partir du : mode Voice Edit

(JUMP #200 ou #201)

Lorsque : vous éditez une voix normale qui contient des éléments AWM.

Sélectionnez : un élément AWM [F3] – [F6] (E1 – E4)

(JUMP #256)

VOICE EDIT		E3: -	256
P1-A01(01)	SP: Cosmo	E4: -	01
01: WaveSet	05: LFO	09: -----	13: -----
02: EG	06: PitchEG	10: -----	14: -----
03: Output	07: Filter	11: -----	15: Initlz
04: Sensitiv	08: -----	12: -----	16: Recall
Mode Com	E1 E2		

- ❶ Cette zone montre le nombre (E1 – E4) et le type (AFM ou AWM) des éléments dans le mode Voice sélectionné. Les éléments qui ont été désactivés seront affichés en couleurs inversées. Vous pouvez activer et désactiver les éléments, comme cela est expliqué à la page 88.
- ❷ Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une opération et appuyez sur [ENTER] pour passer à l'opération sélectionnée.

01: WaveSet (AWM waveform set): Sélectionne une forme d'onde échantillonnée AWM dans la mémoire de présélection ou une carte WAVEFORM et spécifie la hauteur à laquelle elle sera entendue.

02: EG (AWM EG): Le générateur d'enveloppe d'amplitude AWM détermine comment le volume de chaque note changera dans le temps.

03: Output (AWM output): Le niveau de sortie d'un élément AWM peut être ajusté sur toute la hauteur du clavier.

04: Sensitiv (AWM sensitivity): La vélocité des touches jouées peut affecter le volume ou la vitesse de l'attaque et de l'estompement. Le signal de commande du LFO AWM peut créer du vibrato, du tremolo ou du wah-wah.

05: LFO (AWM LFO): Le LFO d'élément AWM crée un signal de changement de commande cyclique qui peut être utilisé pour le tremolo, le vibrato ou le wah-wah.

06: Pitch EG (AWM pitch EG): La hauteur de chaque note peut être modifiée dans le temps de la manière spécifiée.

07: Filter (AWM filter): Le timbre d'un élément AWM peut être modifié dans le temps de la manière spécifiée ou peut être contrôlé par une commande ou le LFO.

15: Initlz (Initialize AWM element): Lorsque vous créez une voix à partir de rien, il est parfois utile de régler toutes les données d'élément AWM sur des valeurs minimales ou les plus simples possibles.

16: Recall (Recall voice): Toutes les données de la voix précédemment éditée peuvent être rappelées.

AWM ELEMENT DATA

Copy element

Sommaire: Lors de l'édition de tout paramètre AWM (à l'exception de 7.AWM filter), vous pouvez copier des données d'un élément AWM d'une autre voix dans l'élément AWM que vous éditez.

Procédure:

A partir de : l'opération élément AWM 1, 2, 3, 4, 5 ou 6

Appuyez sur : [COPY]

Appuyez sur : [F1] (Src) pour sélectionner la voix source

Appuyez sur : [F2] (Elem) pour sélectionner l'élément source

Pour exécuter : l'opération copy, appuyez sur [F8] (Go).

VOICE EDIT MODE

- Cette opération copy est identique à l'opération expliquée dans *AFM element data, Copy element* (page 116). Pour plus de détails, référez-vous à cette section.
- Cette opération copy n'est possible que dans l'une des opérations d'édition AWM. Elle n'est pas disponible à partir du répertoire d'opérations AWM.

- Le fait d'appuyer sur [COPY] pendant l'édition *7.AWM filter* permettra d'accéder à l'opération Copy Filter. Pour plus de détails, voir *AFM element data, 8.0 Copy filter*, page 130.

AWM ELEMENT DATA

1. AWM waveform set

JUMP #257

Sommaire: Permet de sélectionner une forme d'onde AWM et de spécifier la hauteur à laquelle elle sera entendue.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AWM Element (JUMP #256)

Sélectionnez : l'opération 01:WaveSet

(JUMP #257)

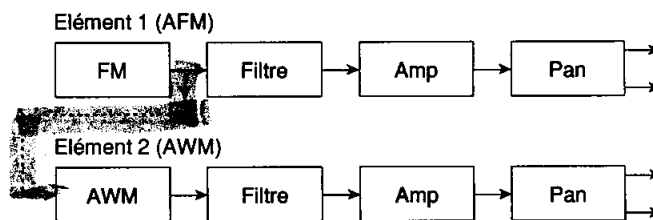
Spécifiez : la forme d'onde et la fréquence.

- 1 Waveform (Preset 1...112, Card 1...99, AFM): Sélectionne une forme d'onde AWM parmi les présélections internes 1...112. Voir *Preset waveforms*, ci-dessous. Si une carte de formes d'onde est insérée dans la fente WAVEFORM, vous pourrez également sélectionner des formes d'onde sur carte. Le nombre de formes d'onde sur carte dépendra de chaque carte. Si le mode Voice inclut à la fois des éléments AWM et AFM, vous pourrez sélectionner AFM également. Pour davantage de détails, voyez *Waveform = AFM*, ci-dessous.
- 2 Frequency Mode (normal, fixed): Lorsque ceci est réglé sur "normal", chaque note du clavier jouera la forme d'onde sélectionnée à une hauteur différente. Lorsque ceci est réglé sur "fixed", la forme d'onde est reproduite à la hauteur spécifiée par 4 Note Number quelle que soit la note jouée.
- 3 Frequency Fine (-64 ...+63): Pour les modes normal et fixed, ceci règle la hauteur fine de la forme d'onde.
- 4 Note Number (C-2...G8): Le réglage de numéro de note apparaîtra seulement si frequency mode est réglé sur "fixed". Ceci détermine la hauteur à laquelle la forme d'onde sélectionnée est reproduite. Lorsque le curseur est situé sur Note Number, vous pouvez appuyer sur [F8] (Kbd), puis sur une touche pour spécifier le numéro de note.

- 5 Appuyez sur [F1] (Pre) pour sélectionner les formes d'onde présélectionnées, [F2] (Card) pour sélectionner les formes d'onde de la carte et [F3] (AFM) pour sélectionner le son de l'élément AFM, si la voix inclut un élément AFM.

Remarque concernant l'utilisation des formes d'onde sur carte: Rappelez-vous qu'il n'est pas possible d'utiliser deux cartes de formes d'onde à la fois. Si le même Multi utilise deux ou plusieurs voix AWM qui utilisent des formes d'onde AWM de différentes cartes, au moins une voix AWM utilisera la mauvaise forme d'onde. De la même manière, il n'est pas possible pour deux éléments AWM dans une seule voix d'utiliser des formes d'onde AWM de différentes cartes.

Waveform = AFM: Pour les modes Voice 09: 1AFM&1AWM et 10: 2AFM&2AWM, vous avez la possibilité de régler "Waveform = AFM". Lorsque ceci est sélectionné, la sortie de l'élément AFM est utilisée au lieu d'une forme d'onde AWM. Ceci signifie que le son AFM sera traité par les deux filtres de l'élément AFM et également par les deux filtres de l'élément AWM, vous permettant ainsi de créer des effets de filtrage complexes.



Lorsque "Waveform = AFM" est sélectionné, les données communes de l'élément AWM (note shift, etc.) et les données AWM pitch telles que pitch EG et LFO pitch modulation seront ignorées. Le résultat est principalement un seul élément AFM traité par deux paires de filtres.

Preset waveforms: Les formes d'onde présélectionnées en ROM peuvent être réparties en gros en six catégories suivantes:

Multi-échantillons Echantillons de sons d'instruments acoustiques à deux ou plus de deux points sur le clavier pour conserver le réalisme du son original.

1	Piano	18	Thumping
2	Trumpet	19	Popping
3	Mute Tp	20	Fretless
4	Horn	21	Wood Bass
5	Flugel	22	Shamisen
6	Trombone	23	Koto
7	Brass	24	Violin
8	Flute	25	Pizz
9	Clarinet	26	Strings
10	Tenor Sax	27	AnlgBass
11	Alto Sax	28	Anlg Brs
12	GtrSteel	29	Chorus
13	EG Sngl	30	Itopia
14	EG Humbk	31	Vib
15	EG Harmo	32	Marimba
16	EG mute	33	Tubular
17	E.Bass		

Ondes Echantillons nettement courts, particulièrement efficaces lorsqu'ils sont utilisés avec un élément AFM. La plupart sont échantillonnées en un point.

34	Cele Wv	46	12Str Wv
35	HarpsiWv	47	Bass Wv
36	E.P. Wv	48	Cello Wv
37	Pipe Wv	49	ContraWv
38	Organ Wv	50	Xylo Wv
39	Tuba Wv	51	Glock Wv
40	Picco Wv	52	Harp Wv
41	S.Sax Wv	53	Sitar Wv
42	Basson Wv	54	StlDrmWv
43	Reco Wv	55	MtReedWv
44	MuteTpWv	56	OhAttack
45	Gut Wv		

Oscillateur Formes d'onde de base comme l'onde en dents de scie ou l'onde carrée utilisée avec des synthétiseurs analogiques.

57	AnlgSaw1	62	Pulse 10
58	AnlgSaw2	63	Pulse 25
59	Digital1	64	Pulse 50
60	Digital2	65	Tri
61	Digital3		

Transitoires Echantillons courts, particulièrement efficaces lorsqu'ils sont utilisés comme attaque de son.

66	Piano Np	72	Bottle 3
67	E.P. Np	73	Tube
68	Vibe Np	74	Vocal Ga
69	DmpPiano	75	Vocal Ba
70	Bottle 1	76	Sax trans
71	Bottle 2	77	Bow trans

Autres Formes d'onde pouvant être utilisées comme effets de son ou comme partie d'autres sons.

78	Bulb	86	Steam
79	Tear	87	Narrow
80	Bamboo	88	Airy
81	Cup Echo	89	Styroll
82	Digi Atk	90	Noise
83	Temp Ra	91	Bell mix
84	Giri	92	Haaa
85	Water		

Drumset Percussions et autres instruments à rythme. Peuvent être utilisés non seulement dans une voix Drum Set, mais aussi comme forme d'onde pour un élément AWM d'une voix normale.

93	BD1	103	Tom2
94	BD2	104	HHclosed
95	BD3	105	HH open
96	BD4	106	Crash
97	SD1	107	Ride
98	SD2	108	Claps
99	SD3	109	Cowbell
100	SD roll	110	Tambrn
101	Rim	111	Shaker
102	Tom 1	112	Analg Perc

2. AWM EG

JUMP #258

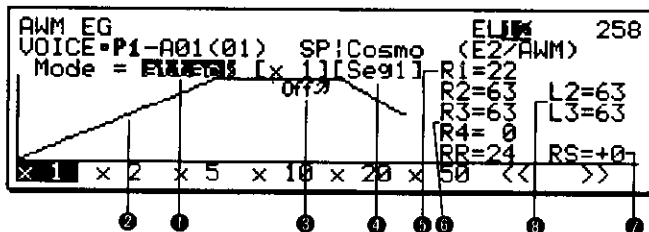
Sommaire: Ceci détermine la manière dont le volume d'un élément AWM change dans le temps.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AWM Element (JUMP #256)

Sélectionnez : l'opération 02: EG (JUMP #258)

Spécifiez : Paramètres de l'enveloppe de volume

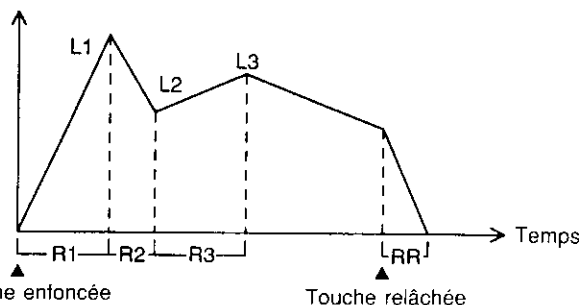


- ① EG Mode (Mode = hold, attack): Ce réglage détermine si le premier segment de l'enveloppe AWM commencera à partir du niveau 0 (mode attack) ou à partir du niveau maximum (mode hold).
- ② L'enveloppe AWM est représentée graphiquement.
- ③ Ceci indique la plage de temps de la représentation graphique de l'enveloppe; "x1" correspond au temps le plus court avec la meilleure définition. Pour changer la plage de temps, appuyez sur [F1] - [F6] (x1, x2, x5, x10, x20, x50).
- ④ Ceci indique le segment à partir duquel l'enveloppe est représentée. Pour faire commencer la représentation graphique à partir d'un segment différent, appuyez sur [F7] ou [F8] pour sélectionner Seg1...Seg4 ou Rel1.
- ⑤ Hold Time ou Rate 1 (HT= 63...0 ou R1=0...63): Si EG Mode est réglé sur "hold", ceci détermine le temps de maintien pendant lequel le niveau de la forme d'onde est maintenu au maximum. Un réglage de HT=63 entraîne le temps le plus long. Si EG Mode est réglé sur "attack", ceci détermine le paramètre Rate 1 de l'enveloppe. Un réglage R1 de 63 entraîne l'attaque la plus rapide.
- ⑥ Keyon Rate 2 - 4, Release Rate (R2 - R4 = 0...63, RR = 0...63): Ces réglages déterminent la vitesse de l'enveloppe de l'opérateur. Une valeur plus élevée entraîne un changement plus rapide.
- ⑦ Rate Scaling (RS= -7...+7): Rate Scaling permet d'augmenter ou de diminuer les vitesses Rate de l'enveloppe de l'opérateur en fonction de la note jouée. Lorsque la valeur est positive, les vitesses d'enveloppe augmentent lorsque vous jouez des notes élevées, ce qui produit une enveloppe plus courte. Lorsque la valeur est négative, les vitesses EG diminuent lorsque vous jouez des notes élevées, ce qui produit une enveloppe plus longue.

- ⑧ Keyon Levels 2 - 3 (L2 - L3 = 0...63): Ceci détermine le niveau de l'enveloppe AWM. Il n'y a pas de réglage L1 étant donné que l'enveloppe AWM soit commencée à 0 et progresse vers le niveau maximum (en mode attack), soit commence au niveau maximum et y reste jusqu'à ce que le temps hold time se soit écoulé (mode hold). Il n'y a pas de réglage L4 non plus étant donné que le niveau de l'enveloppe AWM commence immédiatement à progresser vers 0 après avoir atteint L3. Si vous voulez que le son continue de se maintenir tant que vous appuyez sur une touche, réglez R4 sur 0. Cependant, certaines formes d'onde AWM s'estompent naturellement jusqu'à zéro. Ces formes d'ondes ne sont pas maintenues lorsque R4 = 0.

Rateset Levels: L'enveloppe AWM fonctionne de deux manières en fonction du réglage Mode.

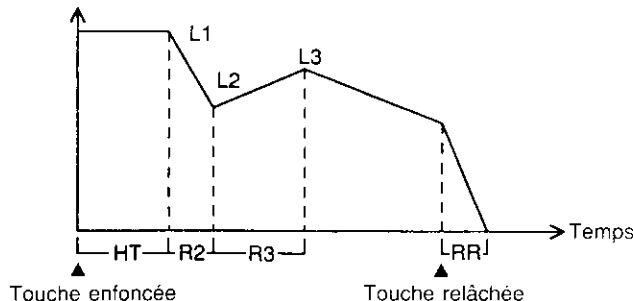
Mode = attack



En mode normal, le niveau d'enveloppe AWM commence à partir de 0 et augmente à la vitesse de R1 jusqu'au niveau maximum. Lorsque le niveau maximum est atteint, le niveau d'enveloppe change à la vitesse de R2 jusqu'au niveau L2. Lorsque le niveau L2 est atteint, le niveau change à la vitesse de R3 jusqu'au niveau L3. Lorsque le niveau L3 est atteint, le niveau change à la vitesse de R4 vers 0. (Si la vitesse R4 est 0, le son change à une vitesse infiniment lente vers zéro, c'est-à-dire qu'il se maintient au niveau L3 tant que la touche est pressée.)

Lorsque vous relâchez la touche, le niveau change à la vitesse de RR jusqu'au niveau de 0.

Mode = hold

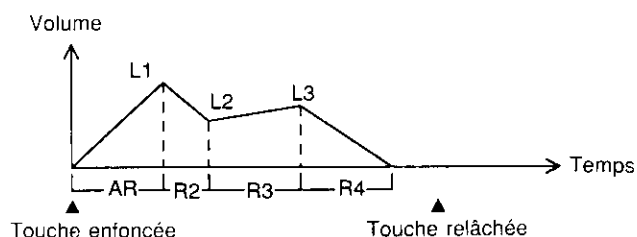


En mode hold, le niveau d'enveloppe AWM commence au maximum et y reste pendant le temps spécifié par hold time HT. Lorsque le temps hold time s'est écoulé, le niveau change à la vitesse de R2 jusqu'au niveau L2. Le reste de l'enveloppe est le même que pour le mode normal.

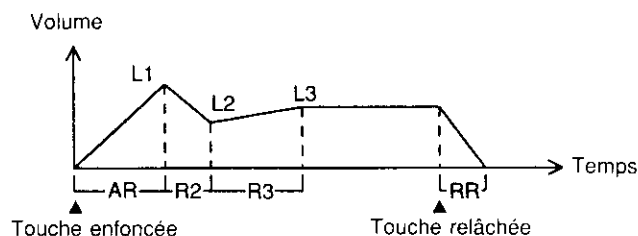
Utiliser l'enveloppe AWM en mode hold est particulièrement efficace lorsque vous utiliserez une forme d'onde AWM qui inclut une attaque définie. Garder le niveau au maximum pendant un certain temps permet d'entendre l'attaque naturelle de l'échantillon AWM. Lorsque l'attaque échantillonnée naturelle est terminée, la forme d'onde AWM continue de se maintenir et vous pouvez utiliser les paramètres d'enveloppe AWM restants pour créer un estompement et un relâchement appropriés.

Rate 4 et Release Rate: Rate 4 (R4) et Release Rate (RR) peuvent être utilisés conjointement pour créer une variété de formes d'enveloppe AWM.

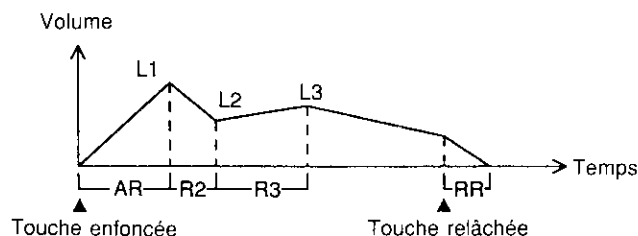
- Si R4 est plus grand que 0 et que vous continuez de maintenir une note, après que le niveau a atteint L3, le niveau diminuera à la vitesse de R4 et atteindra 0, même si vous continuez de maintenir la note.



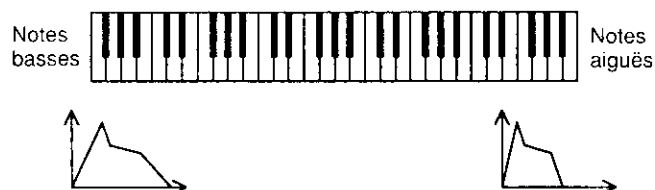
- Si R4=0 et que vous continuez de maintenir une note, après que le niveau a atteint L3, le niveau restera à L3 tant que vous maintenez la note. Lorsque vous relâchez la note, le niveau diminue à la vitesse de RR jusqu'à atteindre un niveau de 0.



- Après avoir atteint L3, le niveau diminue à la vitesse R4, mais lorsque vous relâchez la note, le niveau commence à diminuer à la vitesse RR.



Rate Scaling: Sur la plupart des instruments acoustiques, les notes aiguës ont une attaque et un estompement naturellement plus courts. Ceci peut être simulé en réglant rate scaling sur une valeur positive (+1...+7). Le schéma suivant montre les vitesses plus rapides (enveloppes plus courtes) des notes aiguës. Les valeurs négatives auront l'effet inverse.



AWM ELEMENT DATA

3. Sortie AWM

JUMP #259

Sommaire: Le niveau d'un élément AWM peut être ajusté sur tout le clavier.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AWM Element (JUMP #256)

Sélectionnez : l'opération 03: Output (JUMP #259)

Spécifiez : la pondération du niveau de sortie

AWM OUTPUT		ELI# 259	
VOICE=P1-A01(01)		SP:Cosmo (E2/AWM)	
ELV1		Note	Offset
BP1	C 1	+	0
BP2	G 2	+	0
BP3	E 4	-	6
BP4	C 6	-	13
MIDI			

VOICE EDIT MODE

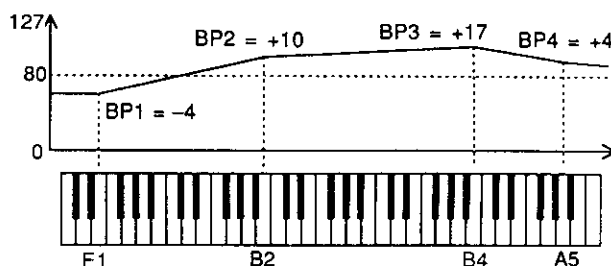
- 1 Break Point 1 – 4 (BP1 – 4): Note (C-2 ... G8) et Offset (-127 ... +127) de chaque point de partage déterminent la manière dont le niveau spécifié en *Voice common data*, 1. *Element level* (JUMP #202) sera ajusté sur l'ensemble de la plage de hauteur du clavier. Lorsque le curseur est situé sur note, vous pouvez appuyer sur [F7] (MIDI) et appuyer sur une touche de votre clavier MIDI pour l'entrer en tant que nouveau réglage note.
- 2 La pondération (scaling) de niveau du clavier est représentée graphiquement.

Break Point: Le niveau d'un élément AWM peut être ajusté selon la note qui est jouée. Sur la plupart des instruments acoustiques, les notes ont un volume et un timbre différent selon la plage dans laquelle elles sont jouées. Par exemple, les notes graves d'un piano ont un volume plus fort que les notes aiguës.

Utilisez les quatre points de partage pour spécifier la manière dont le niveau de sortie AWM doit être ajusté sur toute la hauteur du clavier. Offset (-127...+127) détermine le réglage du niveau de sortie pour chacun des quatre points spécifiés par Note (C-2...G8).

Les quatre réglages note doivent être en ordre ascendant. Il n'est pas possible de spécifier un point de partage à une note plus basse ou plus haute que le réglage note des points voisins.

Le schéma suivant montre la manière dont le niveau de l'élément serait ajusté sur toute la hauteur du clavier pour les réglages de points de partage suivants.



Chaque décalage offset est ajouté au niveau de l'élément (80 dans cet exemple.) Par exemple, le décalage offset au point de partage 1 (E1) est -4, de telle sorte que le niveau de l'élément résultant à E1 est 76. Le niveau de l'élément résultant est limité à la plage 0...127.

AWM ELEMENT DATA

4. AWM sensitivity

JUMP #260

Sommaire: Ces réglages déterminent la manière dont l'élément AWM est affecté par la vélocité des touches jouées et par le LFO.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AWM Element (JUMP #256)

Sélectionnez : l'opération 04: Sensitiv (JUMP #260)

Spécifiez : sensibilité à la vélocité et modulation

AWM SENSITIVITY		EL# 260	
VOICE=P1-A01(01)		SP:Cosmo (E2/AWM)	
Velocity Sens	= 5%		
Rate Vel Switch	= on		
Amp Mod Sens	= +0		
Pitch Mod Sens	= 3		
KUS	Rate AMS	PMS	

- 1 Velocity Sensitivity (-7...+7): Ceci détermine la manière dont l'élément AWM sera affecté par la vélocité des touches jouées. Lorsque la valeur est positive (+1...+7), le niveau de sortie augmente lorsque vous jouez plus fort. Lorsque la valeur est négative (-1...-7), le niveau de sortie diminue lorsque vous jouez plus fort. Lorsque la valeur est négative, il faut réduire le niveau de l'élément.

- 2 Rate Velocity Switch (on, off): Lorsque Rate Velocity Switch est "on", la vélocité des touches jouées affecte le paramètre de vitesse d'attaque (R1) de l'enveloppe AWM. L'effet produit dépend du réglage Velocity Sensitivity.

Velocity = +1...+7: Si Rate Velocity est "on", les notes jouées fort font augmenter le paramètre de vitesse R1 de l'enveloppe AWM, ce qui produit une enveloppe plus rapide. Pour la vélocité la plus forte possible, l'attaque du générateur d'enveloppe changera à la vitesse spécifiée par le réglage R1 du générateur d'enveloppe.

Velocity = -1...-7: Si Rate Velocity est "on", les notes jouées fort font diminuer le paramètre R1 de l'enveloppe AWM, ce qui produit une enveloppe plus lente.

Lorsque Rate Velocity Switch est "off", le paramètre de vitesse d'attaque de l'enveloppe AWM n'est pas affecté par la vélocité des touches jouées.

- 3 Amplitude Modulation Sensitivity (Amp Mod Sens = -7...+7): Amplitude Modulation Sensitivity détermine le degré auquel le niveau de sortie de l'élément AWM sera affecté par la modulation d'amplitude du LFO. Une valeur positive plus élevée entraîne un effet plus marqué du LFO.

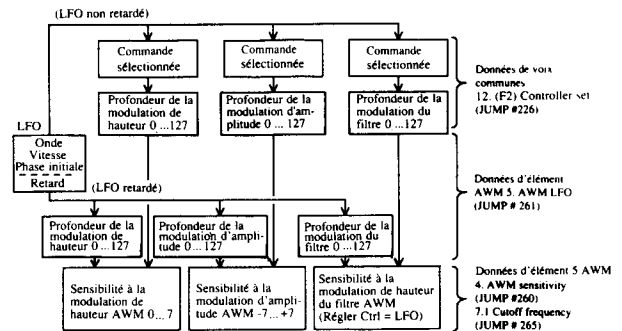
Les valeurs négatives (-1...-7) ne sont effectives que pour EG Bias. Lorsque Amplitude Modulation Sensitivity est réglé sur une valeur négative, la commande assignée à EG

Bias par le réglage de *Voice common data, 12. (F4) Controller set (JUMP #228)* diminue l'amplitude de l'élément AWM et le LFO n'a pas d'effet. Par exemple, deux éléments AWM dans une voix peuvent être réglés sur des valeurs opposées de sensibilité à la modulation d'amplitude de manière à ce que la commande assignée à *EGbiasDepth* passe d'un élément à l'autre.

- ④ Pitch Modulation Sensitivity (Pitch Mod Sens = 0..7): Pitch Modulation Sensitivity détermine le degré auquel la hauteur de l'élément AWM sera affectée par la modulation de hauteur du LFO.

Amplitude Modulation Sensitivity et Pitch Modulation

Sensitivity: Ces réglages déterminent la *sensibilité* de l'élément AWM à la profondeur de la modulation d'amplitude (AMD) et/ou la profondeur de la modulation de hauteur (PMD) produite par le LFO de l'élément AWM. Si les réglages LFO pour AMD et/ou PMD sont réglés sur 0, ces réglages n'auront pas d'effet.



AWM ELEMENT DATA

5. AWM LFO

JUMP #261

Sommaire: Le LFO de l'élément AWM crée un signal de commande changeant de façon cyclique, qui peut être utilisé pour créer du tremolo (modulation d'amplitude), du vibrato (modulation de hauteur) et du wah-wah (modulation du filtre).

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AWM Element (JUMP #256)

Sélectionnez : l'opération 05: LFO (JUMP #261)

Spécifiez : les paramètres LFO

AWM LFO		VOICE=P1-A01(01)		SP:Cosmo		ELIP		261	
Wave	=	triangle		A Mod Depth	=	0			
Speed	=	65		P Mod Depth	=	0			
Delay	=	0		F Mod Depth	=	0			
				Init Phase	=	0			

① Wave (triangle, saw down, saw up, square, sine, sample&hold): Ceci sélectionne l'onde (forme de modulation) produite par le LFO AWM. L'onde sélectionnée est représentée graphiquement sur l'écran à cristaux liquides. Lorsque Sample&Hold est sélectionné, le LFO produit un signal de commande dont le niveau change de manière aléatoire à des intervalles de temps déterminés par le réglage Speed.

② Speed (0...99): la vitesse de la modulation LFO. Une valeur plus élevée produit une modulation plus rapide.

③ Delay (0...99): Le temps de retard avant que la modulation LFO ne commence.

④ Amplitude Modulation Depth (0...127): Ceci détermine le degré auquel le LFO affectera le niveau de sortie (amplitude) de l'élément AWM.

⑤ Pitch Modulation Depth (0...127): Ceci détermine le degré auquel le LFO affectera la hauteur de l'élément AWM.

⑥ Filter Modulation Depth (0..127): Ceci détermine le degré auquel le LFO affectera la fréquence de coupure du filtre.

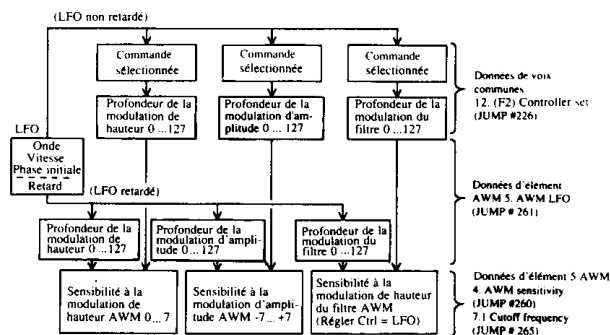
⑦ Initial Phase (0...99): Ceci détermine le point de la forme d'onde à partir duquel le LFO commence chaque fois qu'une touche est pressée.

Wave, Speed, Delay, Initial Phase: Des explications détaillées et des représentations graphiques de ces paramètres sont données sous *AFM element job 6. (F1) AFM LFO (Main)*.

Amplitude Modulation Depth et Pitch Modulation Depth:

Pour que ces réglages aient un effet, le réglage AMod-Sens (sensibilité à la modulation d'amplitude) ou Pmod-Sens (sensibilité à la modulation de hauteur) de l'élément AWM doit être au-dessus de 0. Effectuez ces réglages à l'opération AWM element 4. AWM sensitivity (JUMP #260).

Filter Modulation Depth: Pour que ce réglage ait un effet, le réglage Ctrl d'un filtre doit être réglé sur "LFO" et le réglage LFO Cutoff Sens doit être différent de 0. Effectuez ces réglages en *AWM element data*, 7. *AWM filter (Cutoff frequency)* (JUMP #265).



AWM ELEMENT DATA

6.(F1) AWM pitch EG (Data)

JUMP #262

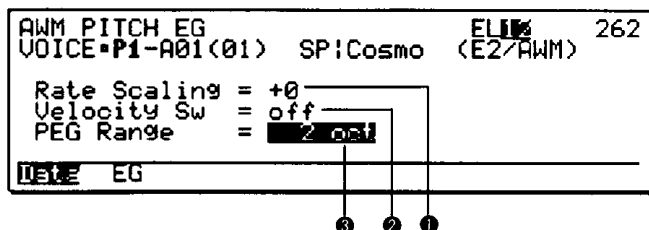
Sommaire: Le changement de hauteur dans le temps créé par le réglage pitch EG peut être affecté par la vélocité des touches jouées et la vitesse du changement de hauteur peut être ajustée sur toute la hauteur du clavier. Pour régler la forme de l'enveloppe de hauteur pitch EG, voyez 6.(F2) AWM pitch EG (réglages EG).

Procédure:

**A partir du : répertoire d'opérations AWM Element
(JUMP #256)**

Sélectionnez : l'opération 06: Pitch EG et appuyez sur
[F1] (Data) (JUMP #262)

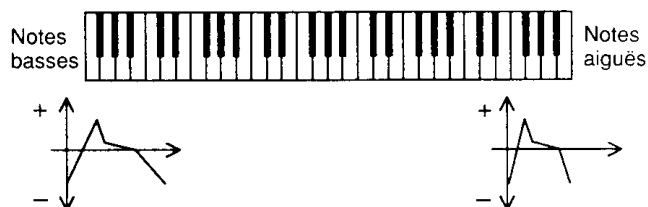
Spécifiez : pitch EG scaling, velocity et range



- 1 **Rate Scaling (-7...+7):** Pitch EG Rate Scaling détermine la manière dont les vitesses rate de l'enveloppe de hauteur pitch EG changeront en fonction de la note jouée. Lorsque la valeur est positive (+1...+7), l'enveloppe de hauteur pitch EG est plus rapide pour les notes aiguës. Lorsque la valeur est négative (-1...-7), l'enveloppe de hauteur pitch EG est plus lente pour les notes aiguës. Lorsque la valeur est 0, l'enveloppe de hauteur pitch EG aura les mêmes valeurs de vitesse Rate pour toutes les notes.
- 2 **Velocity Sw (off, on):** Lorsque le réglage est "on", les notes jouées fort changeront plus fortement en timbre que celles jouées faible.

③ **Range (1/2 oct, 1 oct, 2 oct):** Ceci détermine la plage maximale de l'enveloppe de hauteur AWM pitch EG, entre 1/2 octave et 2 octaves. (Notez que la plage 8 octaves n'est pas disponible.)

Rate Scaling: Ce réglage détermine la manière dont les paramètres Rate de l'enveloppe de hauteur (la vitesse du changement de hauteur) seront affectés par le numéro de touche de chaque note. Le schéma suivant montre le résultat lorsque Pitch EG Rate Scaling est réglé sur +7. Remarquez que les notes aiguës ont une enveloppe de hauteur plus courte (des vitesses Rate d'enveloppe plus rapide) que les notes graves.



Velocity Sw (velocity switch): Lorsque ce réglage est “on”, les notes jouées fort changeront plus fortement en timbre que celles jouées faible.

AWM ELEMENT DATA

6.(F2) AWM pitch EG (réglages EG)

JUMP #263

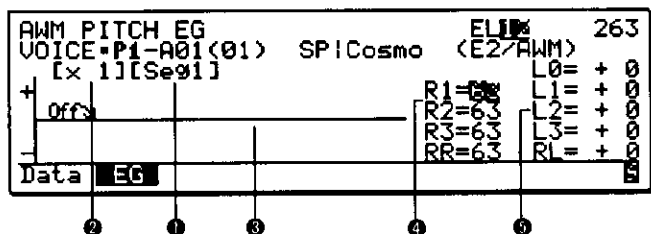
Sommaire: L'enveloppe de hauteur crée une forme fixe de changement de hauteur dans le temps pour chaque note. Pour ajuster la vitesse du changement de hauteur pour tout le clavier, voyez 6.(F1) AWM pitch EG (Data).

Procédure:

**A partir du : répertoire d'opérations AWM Element
(JUMP #256)**

Sélectionnez : l'opération 06: Pitch EG et appuyez sur
[F2] (EG) (JUMP #263)

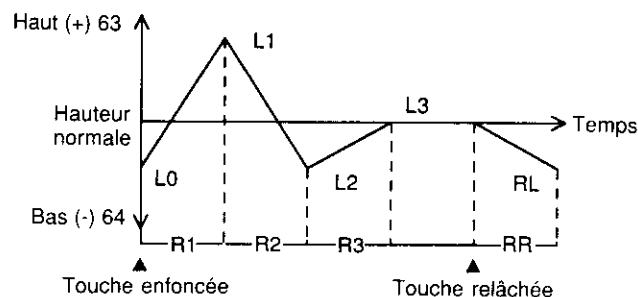
Spécifiez : les paramètres de l'enveloppe de hauteur.



- 1 Ceci indique le segment EG ("seg1-3" ou "rel1") à partir duquel la représentation graphique de l'enveloppe de hauteur pitch EG commence. Si l'enveloppe est trop longue pour être représentée entièrement sur l'écran, maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F7] ou [F8] pour changer le segment à partir duquel la représentation graphique commence.
- 2 Ceci indique la longueur de temps représentée graphiquement. Pour changer ceci, maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F1] - [F6] (x1, x2, x5, x10, x20, x50). La longueur de temps exacte dépendra de la plage. Lorsque la plage de l'enveloppe de hauteur pitch EG range est de 1 octave, la représentation graphique couvre approximativement 0,5 secondes pour "x1" et approximativement 25 secondes pour "x50".
- 3 L'enveloppe de hauteur pitch EG est représentée graphiquement.
- 4 R1 - R3, RR1 (0...63): Les vitesses Keyon Rate 1 - 3 et la vitesse de relâchement Release Rate déterminent la vitesse de l'enveloppe de hauteur. Une valeur plus élevée produit un changement plus rapide. Une vitesse de 63 fait passer instantanément au niveau suivant.
- 5 L0 - L3, RL (-64...+63): Les niveaux Keyon Level 0 - 3 et le niveau de relâchement Release Level déterminent les niveaux de l'enveloppe de hauteur. Une valeur positive élève la hauteur et une valeur négative l'abaisse.

Rates et Levels: Lorsque vous enfoncez une touche, la hauteur commence au niveau de L0 et change à la vitesse de R1 jusqu'au niveau L1. Lorsque le niveau atteint L1, la hauteur change à la vitesse de R2 jusqu'au niveau de L2. Lorsque la hauteur atteint L2, elle change à la vitesse de R3 jusqu'au niveau de L3 et reste à L3 tant que la touche reste pressée.

Lorsque la touche est relâchée, la hauteur change à la vitesse de RR jusqu'au niveau de RL.



N.B.: Même si le générateur d'enveloppe de hauteur AWM et le générateur d'enveloppe de hauteur AFM ont des réglages Rate identiques, il y aura un léger décalage dans le timing du changement de hauteur.

AWM ELEMENT DATA

7. AWM filter

JUMP #264

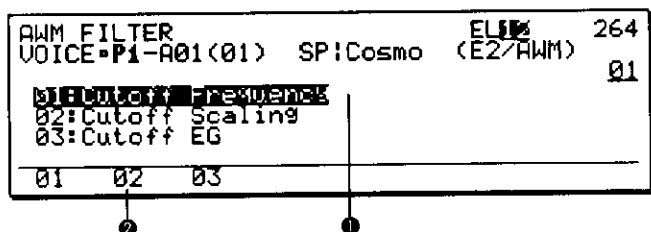
Sommaire: Les deux filtres de chaque élément peuvent être utilisés pour contrôler le timbre de différentes manières.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AWM Element (JUMP #256)

Sélectionnez : l'opération 07: Filter (JUMP #264)

Spécifiez : l'opération d'édition de filtre souhaitée et appuyez sur [ENTER].



- 1 Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une opération et appuyez sur [ENTER] pour passer à l'opération sélectionnée.

01 : Cutoff Frequency: Permet d'effectuer les réglages globaux pour les filtres. (JUMP #265)

02 : Cutoff Scaling: Spécifie la manière dont chaque filtre est ajusté sur l'ensemble du clavier. (JUMP #266, #267)

03 : Cutoff EG: Spécifie la manière dont chaque filtre change dans le temps. (JUMP #268, #269, #270, #271)

- 2 Une pression sur [F1] - [F3] sélectionne l'opération correspondante.

N.B.: Les réglages de filtre pour un élément AWM sont exactement les mêmes que pour un élément AFM. Pour davantage de détails, reportez-vous à AFM element job 8. AFM Filter.

AWM ELEMENT DATA

15. Initialize AWM element

Sommaire: Initialise les données AWM Element en cours d'édition à des valeurs de base.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AWM Element
(JUMP #256)

Sélectionnez : l'opération 15: Initlz

Pour exécuter : l'opération d'initialisation, appuyez sur [YES]

Pour quitter : sans initialiser, appuyez sur [NO] ou [EXIT].

INITIALIZE AWM ELEMENT

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Cette fonction règle les valeurs de toutes les données d'élément AWM à un réglage minimum ou le plus simple possible. Lorsque vous créez vos nouvelles voix, il vaut mieux commencer en éditant une voix existante. Cependant, si vous voulez commencer à partir de rien, il est souvent utile de commencer à partir d'une voix initialisée plutôt que de devoir ré-initialiser tous les paramètres.

Si vous êtes sûr de vouloir initialiser les données d'élément AWM, appuyez sur [YES]. Les données d'élément en cours d'édition seront réglées aux valeurs indiquées ci-dessous. Si vous décidez de ne pas initialiser, appuyez sur [NO].

Cette fonction initialise seulement les données d'élément AWM. D'autres fonctions d'initialisation sont fournies pour initialiser les données Voice Common et les données d'élément AFM. Reportez-vous à *Voice Common 15. Initialize voice* ou *AFM Element 15. Initialize AFM element*.

Réglages initialisés pour les données d'élément AWM**01 AWM Waveform Select**

Waveform = Preset 65 (onde en triangle)
Frequency Mode = normal
Fixed Mode Note # = C3
Frequency Fine = ± 0

02 AWM Amplitude EG

Mode = normal
Keyon Rates 1, 2, 3 = 63
Keyon Rate 4 = 0
Keyoff Rate 1 = 63
Rate Scaling = ± 0
Keyon Level 2, 3 = 63

03 AWM Output

Break Point 1 Note = C1
Break Point 2 Note = G2
Break Point 3 Note = E4
Break Point 4 Note = C6
BP1 - 4 Offset = ± 0

04 AWM Sensitivity

Velocity Sens = ± 0
Rate Velocity Switch = off
AMS = 0
PMS = 3

05 AWM LFO

Wave = triangle
Speed = 65
Delay Time = 0
AMD, PMD, FMD = 0
Init Phase = 0

06 AWM Pitch EG

Rate Scaling = ± 0
Velocity Switch = off
Range = 2 octaves
Keyon Rates 1—3 = 63
Keyon Levels 0—3 = ± 0
Keyoff Rate 1 = 63
Keyoff Level 1 = ± 0

07 AWM Filter

Resonance = 0

Cutoff Mod Sens = ± 0 Keyon Velocity Sens = ± 0

*** les données suivantes sont les mêmes pour les deux filtres ***

Filter Type = thru

Filter Control = LFO

Cutoff Frequency = 127

Break Point 1 Note = C1

Break Point 2 Note = G2

Break Point 3 Note = E4

Break Point 4 Note = C6

Break Point Offset = 0 (BP 1 - 4)

Keyon Rates 1 - 4 = 63

Keyoff Rates 1 - 2 = 63

Rate Scaling = ± 0 Keyon Levels 0 - 4 = ± 0 Keyoff Levels 1 - 2 = ± 0

AWM ELEMENT DATA

16. Recall voice

Sommaire: Rappelle toutes les données de la voix précédemment éditée.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations AWM element (JUMP #256)

Sélectionnez : l'opération 16: Recall

Pour exécuter: l'opération de rappel, appuyez sur [YES].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [NO] ou [EXIT].

N.B.: Cette opération rappelle toutes les données de voix et pas seulement les données d'élément AWM. Elle est également disponible lors de l'édition des données communes, des données d'élément AFM ou des données Drum Set. Pour davantage de détails, voyez Voice common data, 16. Recall voice.

Drum set data

DRUM SET DATA

Répertoire d'opérations Drum Set

JUMP #272

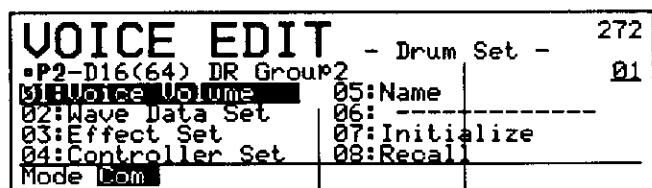
Sommaire: Ce répertoire d'opérations montre les opérations contenant des données pour une voix de percussions.

Procédure:

A partir du : mode Voice Edit (JUMP #200)

Lorsque : le mode Voice est réglé sur 11: Drum Set

Sélectionnez : le répertoire d'opérations drum set [F2] (Com) (JUMP #272)



❶ Cette zone indique que "Drum Set" est le mode Voice sélectionné.

❷ Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une opération et appuyez sur [ENTER] pour passer à l'opération sélectionnée.

01 : Voice Volume: Ajuste le volume global de l'ensemble de la voix de percussions.

02 : Wave Data Set: Sélectionne une forme d'onde waveform pour chacune des 61 notes du set de percussion du TG77 et spécifie les réglages d'accordage et de positionnement panoramique pour chacune.

03 : Effect Set: Spécifie la manière dont les quatre unités d'effets DSP seront reliées, sélectionne un type d'effet pour chaque unité et apporte les réglages pour chaque effet.

04 : Controller Set: Le volume global d'une voix drum set peut être ajusté au moyen d'une commande spécifiée.

05 : Name: Spécifie un nom de dix caractères pour la voix de percussion en cours d'édition.

07 : Initialize: Initialise les données Drum Set en cours d'édition à des réglages de base ou minima.

08 : Recall: Rappelle la voix précédemment éditée dans le tampon d'édition.

DRUM SET DATA

1. Voice volume

JUMP #273

Sommaire: Ajuste le volume global de l'ensemble de la voix de percussions.

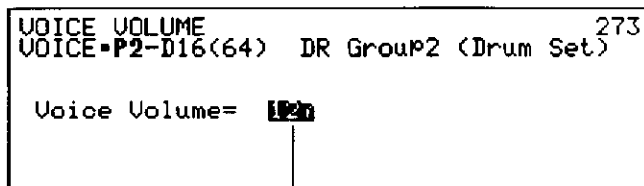
Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations drum set

(JUMP #272)

Sélectionnez : 01: Voice Volume (JUMP #273)

Spécifiez : le volume pour l'ensemble Drum Set



❶ Voice Volume (0...127): Ceci détermine le volume global de l'ensemble de la voix de percussions.

DRUM SET DATA

2. Wave data set

JUMP #274

Sommaire: Sélectionne une forme d'onde waveform pour chacune des 61 touches du clavier du TG77 et spécifie l'accordage et la position panoramique de chacune.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations drum set

(JUMP #272)

Sélectionnez : 02: Wave Data Set (JUMP #274)

Spécifiez : les paramètres pour chaque numéro de touche

WAVE DATA SET		274
VOICE=P2-D16(64) DR Group2 (Drum Set)		
C 1 : Wave	= Preset 94 10 2	
Level	= 127	Note Shift = - 2
Alternate	= off	Fine Tune = + 0
Output Group	= grp2	Static Pan = + 0
Ind. Out. Port	= off	
K-In K-Up Pre	Card	

- ① Key Note Number (C1...C6): Enfoncez une touche sur votre clavier MIDI pour sélectionner un numéro de touche. Ce numéro sera affiché ici. (Il n'est pas possible d'amener le curseur ici.)
- ② Waveform (Preset 1...112, Card 1...99): Sélectionnez l'échantillon AWM qui sera joué par le numéro de touche correspondant. Une liste de 112 formes d'onde présélectionnées est donnée sous *AWM element edit, 1. AWM waveform set* (page 138).
- ③ Level (0...127): Ceci détermine le volume de la forme d'onde.
- ④ Alternate (on, off): Lorsque ce réglage est "on" pour deux ou plusieurs numéros de notes key note number, la touche jouée en dernière aura priorité et la forme d'onde de la note précédente sera désactivée.
- ⑤ Output Group (off, grp1, grp2, both): Sélectionne le groupe de sortie à partir duquel la forme d'onde sélectionnée pour ce numéro de touche key note number sera sorti.
- ⑥ Individual Output Port (off, 1...8): Sélectionne la sortie individuelle par où sort la forme d'onde sélectionnée pour ce numéro de touche key note number.
- ⑦ Note Shift (-48...+36 par demi-tons): Ajuste l'accordage de la forme d'onde par demi-tons.
- ⑧ Fine Tuning (-64...+63 par pas de 1,171875 centièmes de demi-ton): Règle finement l'accordage de la forme d'onde.
- ⑨ Static Pan (-31...+31 = Left...Right): Spécifie la position stereo pour chaque numéro de touche key note number.

Utilisez les deux étapes suivantes pour effectuer les réglages ② – ⑨ pour chaque note du clavier. Répétez les deux étapes si nécessaire.

1. Enfoncez une touche sur votre clavier MIDI pour sélectionner le numéro de touche key note number. Le numéro de touche sélectionné est affiché en ①.
2. Effectuez les réglages ② – ⑨ pour le numéro de note key note number sélectionné.

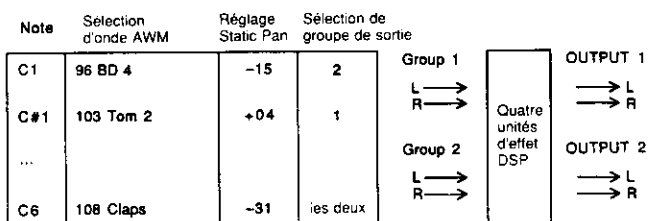
Alternate: Si deux ou plusieurs formes d'onde semblent peu naturelles lorsqu'elles sont jouées en même temps, sélectionnez alternate "on" pour chacune de ces formes d'onde. Par exemple, il est impossible pour une batterie authentique de jouer en même temps les charlestons ouvertes et fermées. En sélectionnant alternate "on" pour les deux numéros de touche key note number qui jouent les charlestons ouvertes et fermées, le fait de jouer des charlestons fermées arrêtera le son des charlestons ouvertes et vice versa.

Il n'y a qu'un groupe "alternate" pour l'ensemble de la voix de percussions, c'est-à-dire qu'il n'est pas possible de spécifier que deux ou plusieurs paires de numéro de note key note number soient jouées en alternance. Vous pouvez sélectionner alternate "on" pour autant de numéro de touche key note number que vous le souhaitez, mais ils seront tous dans le même groupe "alternate" et un seul pourra être joué à la fois.

Static Pan: La position stéréo de la forme d'onde waveform jouée par chaque numéro de note key note number est déterminée par le réglage static pan. La position "dynamique" d'un élément AFM ou AWM peut être déplacée dans le temps par une enveloppe ou par un LFO, mais la position, "statique" des différents numéros de touche key note number d'une voix de percussions ne peut être déplacée dans le temps.

Lorsqu'une voix Drum Set est utilisée dans un multi, ces réglages Static Pan sont utilisés si le réglage Static Pan du multi est réglé sur "VC" (Voix). Voyez *Multi edit, 5. Voice static pan*.

Output Group: Le signal stéréo déterminé par le réglage static pan de chaque numéro de note key note number est envoyé au groupe de sortie output group 1, 2, ou aux deux groupes de sortie à la fois. Si output group est réglé sur "off", la forme d'onde waveform pour ce numéro de touche key note number n'est pas entendue. Le groupe de sortie output group sélectionné détermine la manière dont chaque forme d'onde waveform de la voix de percussions est traitée par les unités d'effet.



Individual Output Port: Si Individual Output Port est réglé sur 1—8 (c'est-à-dire sur une valeur autre que "off"), aucun son ne sortira des groupes de sortie stéréo. Si Output Group (voir ci-dessus) est réglé sur "off", aucun son ne sortira ni des groupes de sortie stéréo ni de la sortie individuelle sélectionnée ici.

3. Effect set

JUMP #211

Sommaire: Spécifie la manière dont les quatre unités d'effets DSP seront reliées, sélectionne le type d'effet pour chaque unité et apporte les réglages pour chaque effet.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations drum set

(JUMP #272)

Sélectionnez : 03: Effect Set (JUMP #211)

Spécifiez : l'opération que vous souhaitez éditer et appuyez sur [ENTER].

EFFECT SET		211
VOICE=P2-D16(64) DR Group2 (Drum Set)		
01:Effect Mode Select		01
02:Modulation Effect 1 Set		
03:Modulation Effect 2 Set		
04:Reverb Effect 1 Set		
05:Reverb Effect 2 Set		

① Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une opération.

01 :Effect Mode Select: Spécifie la manière dont les quatre unités d'effets seront connectées (JUMP #212)

02 : Modulation Effect 1 Set: Sélectionne un type d'effet et fixe les paramètres pour l'effet de modulation 1 (JUMP #213, #214)

03 : Modulation Effect 2 Set: Sélectionne un type d'effet et fixe les paramètres pour l'effet de modulation 2. (Ceux-ci sont fixés exactement de la même manière que pour Modulation Effect 1. (JUMP #215, #216)

04 : Reverb Effect 1 Set: Sélectionne un type d'effet et fixe les paramètres pour l'effet de réverbération 1 (JUMP #217, #218)

05 : Reverb Effect 2 Set: Sélectionne un type d'effet et fixe les paramètres pour l'effet de réverbération 2. Ceux-ci sont fixés exactement de la même manière que pour Reverb Effect 1. (JUMP #219, #220)

② Appuyez sur [F1] – [F5] pour sélectionner l'opération correspondante.

N.B.: Les réglages d'effet d'une voix drum set sont réalisés exactement de la même manière que pour une voix normale. Pour davantage de détails sur les réglages d'effet, reportez-vous à Common Data job 10. Effect set.

4. Controller set

JUMP #275

Sommaire: Le volume global d'une voix drum set peut être ajusté en utilisant une commande spécifiée.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations drum set

(JUMP #272)

Sélectionnez : 04: Controller Set (JUMP #275)

Spécifiez : le niveau minimum et la commande pour le volume de la voix de percussions.

CONTROLLER SET		275
VOICE=P2-D16(64) DR Group2 (Drum Set)		
VolLowLimit	Value MIDI Ctrl No. & Device	
	000 Non-assigned no.	

① Device (MIDI Control #): Sélectionne un numéro de commande entre 0 et 120 ou l'aftertouch. Par exemple, lorsque "001 Modulation" est sélectionné, la molette de modulation de votre clavier MIDI règle le volume de la voix de percussions. Pour une explication détaillée des numéros de commande, reportez-vous à Voice Common job 12. (F2) Controller set.

② VolLowLimit (Value 0...127): Ceci détermine le volume le plus bas qui peut être réglé par la commande sélectionnée. Par exemple, lorsque ce réglage est sur 80, la position la plus basse de la commande fixera le volume de la voix de percussions à 80. Lorsque le réglage est sur 0, la position la plus basse de la commande réduit le volume de la voix de percussions au silence. Lorsque le réglage est sur 127, la commande n'a pas d'effet sur le volume.

La norme MIDI définit Control Change Number 7 comme le volume MIDI. Si vous sélectionnez Control Change 7 pour VolLowLimit, la commande réglera le volume sur toute la plage indépendamment du réglage "Value". L'affichage indiquera "Limit ignored!" pour vous le rappeler.

DRUM SET DATA

5. Voice name

JUMP #229

Sommaire: Spécifie un nom de dix caractères pour la voix de percussions en cours d'édition. En mode Voice Play, ce nom de voix peut être affiché en gros caractères.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations drum set (JUMP #272)

Sélectionnez : 05: Drum Set name (JUMP #229)

Spécifiez : le nom de la voix de percussions

VOICE NAME		229
VOICE = P2-D16<64>		
↓		
[DR Group2]		
Clr	Uppr	Lowr
2		1

- ① Entrez un nom de dix caractères pour la voix de percussions.
- ② Pour effacer le nom actuellement inscrit, appuyez sur [F1] (Clr). Pour passer aux caractères majuscules, appuyez sur [F2] (Uppr). Pour passer aux caractères minuscules, appuyez sur [F3] (Lowr).

Les différentes méthodes pour entrer des données de caractère sont expliquées dans la section *Comment entrer des données* de la section d'introduction.

DRUM SET DATA

7. Initialize voice

Sommaire: Initialise les données Drum Set en cours d'édition à des valeurs de base ou minimales.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Drum Set (JUMP #271)

Sélectionnez : l'opération 07: Initialize

Pour exécuter : l'opération d'initialisation, appuyez sur [YES]

Pour quitter : sans initialiser, appuyez sur [NO] ou [EXIT]

INITIALIZE VOICE

ARE YOU SURE ?

<Yes or No>

Cette fonction règle les valeurs de toutes les données drum set à un réglage minimum ou le plus simple possible. Si vous créez une voix entièrement neuve, cette fonction s'avère plus rapide que la ré-initialisation de tous les paramètres.

Si vous êtes sûr de vouloir initialiser les données drum set, appuyez sur [YES]. Les données seront réglées aux valeurs indiquées ci-dessous. Si vous décidez de ne pas initialiser, appuyez sur [NO].

Cette fonction initialise seulement les données Drum Set.

D'autres fonctions d'initialisation sont fournies pour initialiser les données Voice Common, les données d'élément AFM ou les données d'élément AWM.

Réglages initialisés pour les données Drum Set

- | | |
|---|---|
| 01 Voice volume | |
| Voice volume | = 127 |
| 02 Wave data set (pour chaque numéro de touche) | |
| Level | = 127 (tous les numéros de touche) |
| Output Group | = both (tous les numéros de touche) |
| Individual Output Port | = off (tous les numéros de touche) |
| Fine tuning | = ± 0 (tous les numéros de touche) |
| Alternate | = off (tous les numéros de touche excepté A2 HI-HAT CLOSED et B2 HI-HAT OPEN) |

VOICE EDIT MODE

Numéro de touche	Forme d'onde (présélection)	Note shift	Static pan
C1	96 BASS DRUM 4	-5	±0
C#1	96 BASS DRUM 4	+5	±0
D1	95 BASS DRUM 3	-5	±0
D#1	95 BASS DRUM 3	+5	±0
E1	103 TOM 2	-9	+24
F1	103 TOM 2	-3	-8
F#1	103 TOM 2	+3	+8
G1	103 TOM 2	+9	+24
G#1	94 BASS DRUM 2	±0	±0
A1	93 BASS DRUM 1	±0	±0
A#1	99 SNARE DRUM 3	±0	±0
B1	102 TOM 1	-9	-24
C2	102 TOM 1	-3	-8
C#2	98 SNARE DRUM 2	±0	±0
D2	102 TOM 1	+3	-8
D#2	101 RIM SHOT	±0	+12
E2	97 SNARE DRUM 1	±0	±0
F2	102 TOM 1	+9	+24
F#2	108 CLAPS	±0	-12
G2	109 COWBELL	±0	-20
G#2	111 SHAKER	±0	+20
A2	104 HI-HAT CLOSED	±0	±0
A#2	110 TAMBOURINE	±0	-10
B2	105 HI-HAT OPEN	±0	+24
C3	106 CRASH	±0	+10
C#3	100 SNARE DRUM ROLL	±0	±0
D3	107 RIDE	-4	-24
D#3	107 RIDE	+4	-24
E3	73 TUBE	-10	-26
F3	73 TUBE	-5	-20
F#3	73 TUBE	+5	-14
G3	82 DIGITAL ATTACK	-7	±0
G#3	82 DIGITAL ATTACK	+7	±0
A3	112 ANALOG PERCUSSION	-5	±0
A#3	112 ANALOG PERCUSSION	+5	±0
B3	77 BOW TRAN	-5	±0
C4	77 BOW TRAN	+5	±0

Numéro de touche	Forme d'onde (présélection)	Note shift	Static pan
C#4	80 BAMBOO	±0	+20
D4	75 VOCAL "Ba"	-5	+24
D#4	75 VOCAL "Ba"	+5	+24
E4	83 TEMP RA	±0	±0
F4	71 BOTTLE 2	±0	±0
F#4	70 BOTTLE 1	±0	±0
G4	72 BOTTLE 3	±0	±0
G#4	81 CUP ECHO	±0	±0
A4	74 VOCAL "Ga"	-5	-24
A#4	74 VOCAL "Ga"	+5	-24
B4	79 TEAR	±0	±0
C5	59 OH ATTACK C	-12	±0
C#5	59 OH ATTACK C#	-11	±0
D5	59 OH ATTACK D	-10	±0
D#5	59 OH ATTACK D#	-9	±0
E5	59 OH ATTACK E	-8	±0
F5	59 OH ATTACK F	-7	±0
F#5	59 OH ATTACK F#	-6	±0
G5	59 OH ATTACK G	-5	±0
G#5	59 OH ATTACK G#	-4	±0
A5	59 OH ATTACK	-3	±0
A#5	59 OH ATTACK A#	-2	±0
B5	59 OH ATTACK B	-1	±0
C6	59 OH ATTACK C high	±0	±0

03 Effect set

*** comme les données initiales de voix normale ***

04 Controller set

Volume Low Limit = 0

Device = 14

05 Drum set name

Name = INIT VOICE

DRUM SET DATA

8. Recall voice

Sommaire: Rappelle toutes les données de la voix précédemment éditée dans le tampon d'édition.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations drum set
(JUMP #271)

Sélectionnez : l'opération 08: Recall

Pour exécuter : l'opération de rappel, appuyez sur [YES].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [NO] ou [EXIT].

RECALL VOICE

ARE YOU SURE ?

<Yes or No>

Si, après avoir édité une voix, vous quittez le mode Voice Edit sans stocker, les données de voix éditées seront perdues. Dans de tels cas, vous pouvez utiliser cette fonction pour rappeler les données Voice précédemment éditées dans le tampon d'édition.

N.B.: Cette opération rappelle toutes les données de voix, non pas seulement les données Drum Voice. Elle est également disponible lors de l'édition des données communes, des données d'élément AFM et des données d'élément AWM. Pour davantage de détails, voyez Voice Common 16. Recall.

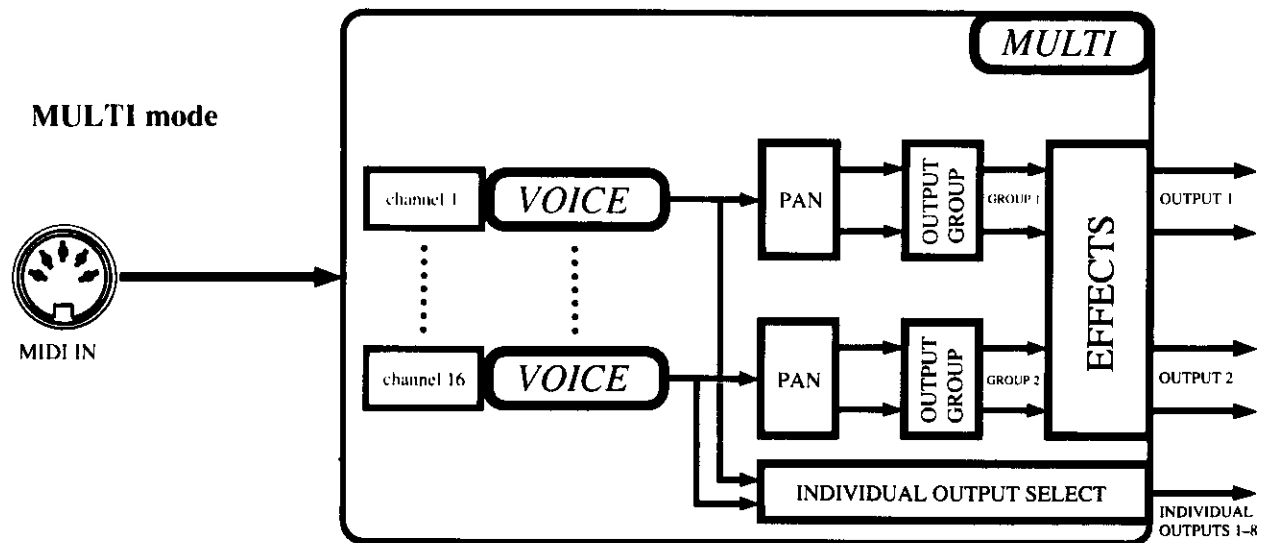
MULTI PLAY MODE

Le mode Multi permet au TG77 de remplacer seize synthétiseurs complètement indépendants. En mode Multi Play, vous pouvez:

- Sélectionner des multis dans la mémoire des présélections, la mémoire interne ou sur carte.
- Visualiser un répertoire de 16 multis dans une mémoire de présélections, une mémoire interne ou sur carte.
- Copier le multi actuellement sélectionné dans une mémoire interne ou sur carte.

MULTI PLAY MODE

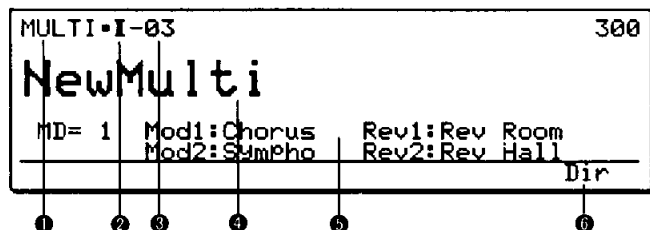
Le mode Multi permet au TG77 de remplacer seize synthétiseurs complètement indépendants, chacun contrôlé sur son propre canal MIDI.



Multi select

JUMP #300

Appuyez sur [MULTI] pour passer en mode multi play. L'écran suivant apparaît.



- ❶ MULTI: Ceci indique que vous vous trouvez en mode Multi Play.
- ❷ Multi memory (I, C, P): Ceci indique la mémoire de multi; Interne, Carte, Présélection. La mémoire Preset ne contient qu'une seule banque de 16 multis.

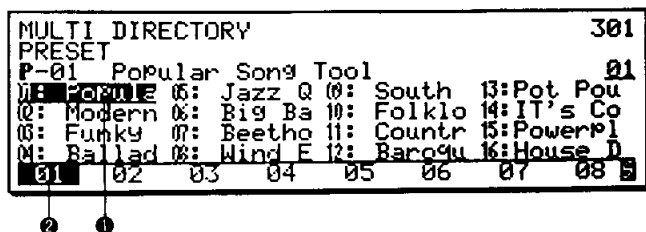
- ❸ Numéro de multi (1 – 16): Ceci indique le numéro du multi.
- ❹ Le nom du multi est affiché en gros caractères.
- ❺ Réglages d'effets: Le mode Effect est indiqué par "MD=" et le type de l'effet sélectionné par ce multi est indiqué pour chacune des quatre unités DSP: Modulation 1 et 2 et Reverb 1 et 2. Pour davantage de détails, voyez *Multi Edit Mode, opération 7. Effect set*.
- ❻ Voyez la section suivante: *Répertoire multi*.

Pour sélectionner un multi, appuyez sur [MEMORY] pour sélectionner des multis internes, de carte ou présélectionnés. Utilisez ensuite les touches [-1][+1] ou le pavé de touches numériques pour sélectionner un multi 1—16.

Répertoire multi

JUMP #301

Sommaire: A n'importe quel moment, en mode multi play, vous pouvez appuyer sur [F8] (Dir) pour visualiser un répertoire de seize multis dans la mémoire de multis actuellement sélectionnée. Le schéma suivant apparaîtra.



- ❶ Les sept premiers caractères de chaque nom de multi en vingt caractères sont affichés. Lorsque vous sélectionnez une mémoire de multi différente (internal, card ou preset), les seize multis dans la mémoire nouvellement sélectionnée sont affichés. Outre les méthodes habituelles de sélection de multi, vous pouvez utiliser les touches fléchées pour sélectionner un multi.
- ❷ Appuyez sur [F1] – [F8] (01) – (08) pour sélectionner un multi 1 – 8 parmi le répertoire de multis affiché. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F1] – [F8] (09) – (16) pour sélectionner un multi 9 – 16.

Pour revenir à l'affichage multi play avec le nom du multi sélectionné en gros caractères, appuyez sur [EXIT].

Copy multi

Sommaire: A tout moment, en mode multi play, vous pouvez copier le multi actuellement sélectionné dans une autre mémoire de multi.

Procédure:

A partir du : mode multi play (JUMP #300, #301)

Appuyez sur : [COPY]

Spécifiez : La destination de la copie du multi.

Pour exécuter : l'opération de copie, appuyez sur [F8] (Go).

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

```

COPY MULTI
=P-01 Popular Song Tool
INTERNAL
01: Popula 05: Jazz Q 09: South 13: Pot Pou 04
02: Modern 06: Big Ba 10: Folklo 14: IT's Co
03: Funky 07: Beetho 11: Countr 15: PowerPl
04: Ballad 08: Wind E 12: Barogu 16: House D
Go
  
```

Les noms des seize multis dans la mémoire interne ou sur la carte sont affichés comme expliqué sous *Répertoire multi*. Appuyez sur [MEMORY] pour spécifier une mémoire interne ou une mémoire de carte et spécifiez une destination de copie 1—16 à l'aide des touches [-1][+1] ou du pavé de touches numériques.

Après avoir spécifié la destination de la copie, appuyez sur [F8] (Go). Le message "Are you sure?" sera affiché. Si vous êtes sûr de copier le multi, appuyez sur [YES] et les données seront copiées. Pour quitter sans copier, appuyez sur [NO].

N.B.: Si vous copiez un multi de la mémoire interne sur une carte, tous les numéros de voix internes utilisés par ce multi seront convertis en numéro de voix de la carte. De même, si vous copiez un multi d'une carte dans la mémoire interne, tous les numéros de voix de la carte utilisés par ce multi seront convertis en numéros de voix de la mémoire interne.

MULTI EDIT MODE

Cette section explique en détails les paramètres Multi Edit.

MULTI EDIT MODE

A partir du mode multi play, appuyez sur [EDIT] pour entrer en mode multi edit. Contrairement au mode voice edit, le mode multi edit ne possède qu'un seul répertoire d'opérations.

Compare

Lorsque vous vous trouvez en mode edit, mais n'avez pas encore modifié les données, un petit carré ■ est affiché à gauche du numéro de multi pour indiquer que le multi n'a pas encore été édité. Si les données sont éditées de quelque manière que ce soit, ce carré sera remplacé par un "E" inversé.

Le multi a été édité

```

VOICE SELECT                                401
MULTI-03 NewMulti
Selected Voice=P1-A16(16) AP:Grand
01: [E] 02: 03: [off] 04: [off] 05: [off] 06: [off]
07: BA:Wood 08: [off] 09: [off] 10: [off] 11: [off] 12: [off]
13: WN:Alto 14: [off] 15: [off] 16: DR:Grou
On Off Mon Mon Mode Dir Edit

```

Si vous voulez voir et entendre les données originales, appuyez sur [EDIT] (COMPARE) et le "E" inversé sera remplacé par un "C" pour indiquer que vous vous trouvez en mode compare.

Pour retourner au mode d'édition, appuyez sur [EDIT] (COMPARE) une fois de plus et le "C" sera remplacé par le "E".

N.B.: Pendant la comparaison, les touches de sélection de mode, les touches de curseur, [EXIT], [PAGE], [JUMP], [COPY] et certaines des touches [F1]—[F8] n'ont pas d'effet.

Store multi

Lorsque vous appuyez sur [EXIT] ou utilisez la touche [JUMP] pour quitter le mode Multi Edit après avoir édité les données, la ligne supérieure de l'affichage indique "AUTO-STORE MULTI".

```

AUTO-STORE MULTI
MULTI-03 NewMulti
INTERNAL                                03
01: Popula 02: Jazz Q 03: South 04: Pot Pou
05: Modern 06: Big Ba 07: Folklo 08: IT's Co
09: [E] 10: Beetho 11: Countr 12: PowerPl
13: Ballad 14: Wind E 15: Barocu 16: House J
Ret Quit Go

```

L'écran affiche les sept premiers caractères des noms de multi dans la mémoire interne ou carte actuellement sélectionnée. Le nom de multi affiché en couleurs inversées indique la mémoire de multi dans laquelle les données éditées seront sauvegardées.

1. Appuyez sur [MEMORY] pour spécifier la mémoire de multi et sélectionnez la mémoire de multi 1 – 16 dans laquelle vous souhaitez stocker votre multi nouvellement édité.
2. Appuyez sur [F8] (Go) et la ligne inférieure de l'écran affichera "Are you sure ? (Yes or No)".
3. Si vous êtes sûr de vouloir stocker le multi édité, appuyez sur [+1/YES] et la ligne inférieure de l'écran affichera "Store completed". Si vous décidez de ne pas stocker, appuyez sur [-1/NO] pour retourner à l'affichage dans lequel vous pouvez sélectionner la destination de sauvegarde.
4. Vous repasserez alors en mode Multi Play ou à la destination "jump".

Répertoire d'opérations Multi edit

JUMP #400

Sommaire: Les paramètres du mode Multi Edit sont répartis dans les opérations indiquées dans ce répertoire d'opérations.

Procédure:

- A partir du : mode multi play (JUMP #300)
- Sélectionnez : [EDIT] (JUMP #400)
- Spécifiez : l'opération multi edit souhaitée et appuyez sur [ENTER].

```

MULTI EDIT                                400
MULTI-03 NewMulti
01: [E] 02: 03: [off] 04: [off] 05: [off] 06: [off]
07: [off] 08: [off] 09: [off] 10: [off] 11: [off] 12: [off]
13: [off] 14: [off] 15: [off] 16: [off]
01 02 03 04 05 06 07 08

```

- ① Cette zone montre le numéro et le nom du multi sélectionné.

MULTI EDIT MODE

- ② Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une opération et appuyez sur [ENTER] pour passer à l'opération sélectionnée.
- ③ Appuyez sur [F1] – [F8] pour sélectionner les opérations 1 – 8 correspondantes. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [F1], [F2], [F7] ou [F8] pour sélectionner l'opération 9, 10, 15 ou 16.

- 01 : Voice (Voice Select): Un multi se compose de seize voix qui sont contrôlées par les canaux MIDI 1 – 16. Une voix différente peut être sélectionnée pour chacun des seize canaux dans le multi.
- 02 : Volume (Voice Volume): Le volume de la voix jouée par chaque canal dans le multi peut être ajustée.
- 03 : Tuning (Voice Tuning): L'accordage fin de la voix jouée par chaque canal du multi peut être effectué par pas de 1,1718875 centièmes de demi-ton.
- 04 : Shift (Voice Note Shift): La hauteur de la voix jouée par chaque canal du multi peut être ajustée par pas d'un demi-ton.
- 05 : St-Pan (Voice Static Pan): Une position stéréo fixe peut être spécifiée pour les voix jouées par chaque canal du multi ou une voix peut utiliser ses propres réglages "pan".

- 06 : OutSel (Voice Output Select): Toutes les voix jouées par le multi sont envoyées à partir des groupes de sortie 1 et/ou 2 à l'unité d'effet. Le groupe de sortie sélectionné détermine la manière dont la voix sera traitée par l'unité d'effet.
- 07 : Effect (Effect Set): Les quatre effets dans l'unité d'effets peuvent être disposés de différentes manières pour ajouter de la modulation et de la réverbération au son.
- 08 : Name (Name Multi): Le multi en cours d'édition peut recevoir un nom de vingt caractères. En mode multi play, ce nom est affiché en gros caractères.
- 09 : IndOut (Individual Output Select): La voix de chaque canal dans le multi peut être envoyée de n'importe quelle sortie individuelle 1–8.
- 10 : Assign (Assign Mode Select): La capacité de production de note simultanée du TG77 peut être allouée parmi les voix du multi automatiquement (DVA) ou de façon statique (SVA).
- 15 : Initlz (Initialize Multi): Les données de multi en cours d'édition peuvent être initialisées à une combinaison de valeurs standard.
- 16 : Recall (Recall Multi): Les données de Multi précédemment éditées peuvent être rappelées pour être à nouveau éditées.

1. Voice select

JUMP #401

Sommaire: Un multi se compose de seize voix qui sont commandées par les canaux MIDI 1 – 16. Une voix différente peut être sélectionnée pour chacun des seize canaux dans le multi.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations multi

(JUMP #400)

Sélectionnez : l'opération 01: Voice (JUMP #401)

Spécifiez : la voix pour chaque canal du multi

VOICE SELECT															
MULTI=I-03 NewMulti															401
Selected Voice=Pi-A 16(16) AP:Grand															
01: [Off]	05: [Off]	09: [Off]	13: [Off]	02: BA:Wood	06: [Off]	10: [Off]	14: [Off]	03: WN:Alto	07: [Off]	11: [Off]	15: [Off]	04: [Off]	08: [Off]	12: [Off]	16: DR Grou
On	Off	Normal	Mon	Mode Dir				Edit							
①	③	⑤	⑦	②	④	⑥	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	⑬	⑭	⑮	⑯

- ① Ceci affiche le numéro et le nom du multi que vous éditez.
- ② Ceci affiche le nombre et le nom de la voix à laquelle le curseur se trouve.

- ③ Déplacez le curseur dans cette zone et sélectionnez une voix pour chacun des seize canaux dans le multi. Cette zone affiche seulement les sept premiers caractères du nom de voix sélectionné, mais le numéro de voix et le nom sont affichés en entier en ②. Chaque canal du multi peut utiliser n'importe quelle voix des mémoires internal, card ou preset ou peut être réglé sur une voix "off". Voyez *Off Voice* ci-dessous pour plus de détails.

Un multi sur carte ne peut utiliser que des voix sur carte ou présélectionnées. Un multi dans une mémoire interne ne peut utiliser que des voix internes ou présélectionnées.

Si une voix sélectionnée contient un élément AWM qui utilise des données de forme d'onde sur carte et que la mauvaise carte est insérée dans la fente WAVEFORM, une marque [x] sera affichée en lieu et place du numéro 1 – 16 et cette voix ne sera pas entendue. (Chaque carte de forme d'ondes AWM possède un numéro d'identification unique qui est mémorisé avec les données d'élément AWM.)

- ④ [F1] (On), [F2] (Off): Pour désactiver la voix sélectionnée par le curseur, appuyez sur [F1] (Off). Pour activer à nouveau la voix, appuyez sur [F2] (On). Pour des détails, voir Off Voice, ci-dessous.

- ⑤ [F3] (Norm), F4 (Mon): En mode Multi Edit, vous avez un choix de modes d'entrée MIDI; Normal ou Monitor.

Lorsque le mode normal est sélectionné, chaque canal de données d'entrée MIDI jouera seulement la voix du canal correspondant.

Lorsque le mode monitor est sélectionné, tous les canaux de données d'entrée MIDI joueront la voix où le curseur est situé dans cet affichage de sélection de voix. Ceci est particulièrement utile lorsque vous souhaitez vérifier les voix du multi sans changer le canal de transmission de votre clavier. Le mode Monitor reste effectif lorsque vous éditez d'autres paramètres multi. Si le mode Monitor a été activé, cela vous sera rappelé dans d'autres affichages d'édition de multi. La ligne supérieure de l'affichage indiquera par exemple "<Mon 4Ch>", ce qui signifie que tous les messages MIDI d'entrée joueront la voix pour le canal 4 du multi.

- ⑥ Pour éditer la voix sélectionnée par le curseur, appuyez sur [F8] (Edit). Vous passerez alors en mode voice edit. Les détails sont les mêmes que pour *Voice edit mode*, mais lorsque vous appuyez sur [EXIT] pour quitter le mode Voice Edit, vous retournez à cette opération *Multi edit 1. Voice select*.

Vous ne pouvez cependant pas éditer des réglages d'effet de voix, et, selon le réglage voice static pan du multi, il se peut que le changement du réglage output select ou dynamic pan de la voix n'ait aucun effet.

Vous pouvez utiliser cette fonction pour éditer une des voix dans un multi pendant que ce multi est joué par votre séquenceur externe. Cette possibilité est très utile car elle vous permet d'éditer une voix pendant qu'elle est jouée dans un contexte musical avec d'autres instruments.

- ⑦ Pour vérifier le mode voice de chaque voix dans le multi, appuyez sur [F6] (Mode).
- ⑧ Pour visualiser une liste de répertoires de voix dans la mémoire, appuyez sur [F7] (Dir). Utilisez MEMORY et BANK.

Off Voice: Chaque canal du multi peut utiliser n'importe quelle voix dans les mémoires internal, card ou preset ou peut être désactivé. Lorsqu'il est désactivé, le multi ne joue pas de voix en réponse aux données sur ce canal. Si vous réglez le niveau de sortie d'un canal non désiré du multi sur 0 (voyez *Multi edit 2. Voice volume*), il ne sera pas entendu, mais utilisera néanmoins le générateur de son du TG77 lorsque des notes sur ce canal MIDI sont reçues et diminuera donc d'autant le nombre de notes simultanées disponibles pour les autres voix. Pour cette raison, il vaut mieux désactiver ("off") les canaux superflus du multi.

Sommaire: Règle le volume de la voix jouée par chaque canal

2. Voice volume

JUMP #402

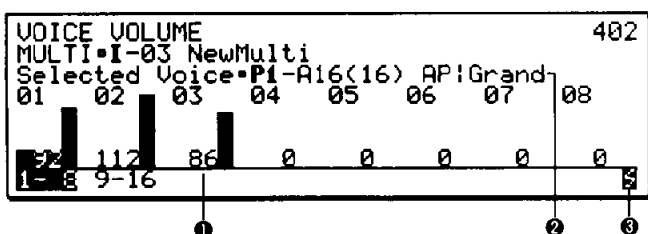
du multi.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations multi
(JUMP #400)

Sélectionnez : l'opération 02: Volume

Spécifiez : le volume pour chaque canal
pour les canaux 1 – 8, appuyez sur [F1]
(1 – 8) (JUMP #402)
pour les canaux 9–16, appuyez sur [F2]
(9 – 16) (JUMP #403)



- ① Selected Voice: Ceci affiche le numéro et le nom de la

voix jouée par le canal multi auquel le curseur est situé.

- ② Voice Volume (0...127): Règle le volume de chaque voix jouée par les seize canaux du multi. Le volume de chaque voix est affiché sous la forme d'un graphe en bâtons verticaux.
- ③ Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F1] – [F8] pour déplacer le curseur sur les voix 1 – 8 ou sur les voix 9 – 16 selon que la touche [F1] ou [F2] a été pressée.

Sommaire: Ajuste l'accordage fin de la voix jouée par

3. Voice tuning

JUMP #404

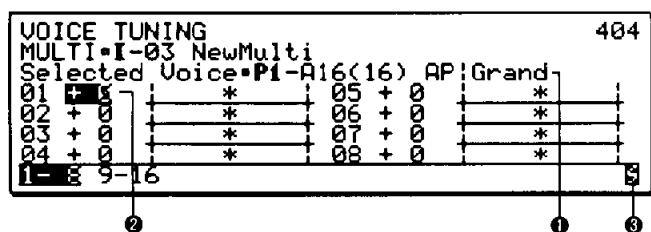
Sommaire: Ajuste l'accordage fin de la voix jouée par chaque canal du multi.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations multi
(JUMP #400)

Sélectionnez : l'opération 03: Tuning

Spécifiez : l'accordage pour chaque canal
pour les canaux 1 – 8, appuyez sur [F1]
(1 – 8) (JUMP #404)
pour les canaux 9–16, appuyez sur [F2]
(9 – 16) (JUMP #405)



- ❶ Selected Voice: Ceci affiche le numéro et le nom de la voix jouée par le canal multi auquel le curseur est situé.
- ❷ Voice Tuning (-63...+63 par pas de 1,171875 centièmes de demi-ton): Règle l'accordage de chaque voix jouée par les seize canaux du multi. L'accordage de chaque voix est affiché sous la forme d'un graphe en bâtons horizontaux.
- ❸ Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F1] – [F8] pour déplacer le curseur sur les voix 1 – 8 ou sur les voix 9 – 16 selon que la touche [F1] ou [F2] a été pressée.

N.B.: La hauteur effective à laquelle une voix est jouée est affectée par de nombreux autres facteurs: Les réglages System Utility 1. Master tuning, les données commune de voix 2. Element detune, 3. Note shift, 11. Micro tuning, les données d'élément AFM 2. AFM oscillator, 7. AFM pitch EG, et les données d'élément AWM 1. AWM waveform set, 6. AWM pitch EG.

4. Voice note shift

JUMP #406

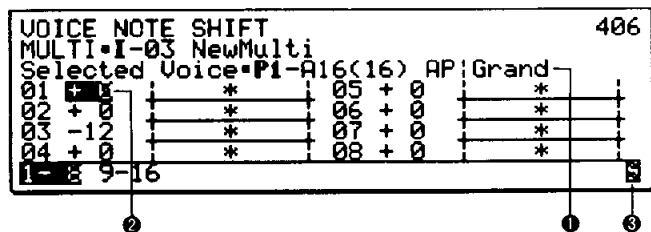
Sommaire: Ajuste le décalage de note (transposition) de la voix jouée par chaque canal du multi.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations multi
(JUMP #400)

Sélectionnez : l'opération 04: Shift

Spécifiez : le décalage de note pour chaque canal
pour les canaux 1 – 8, appuyez sur [F1]
(1 – 8) (JUMP #406)
pour les canaux 9–16, appuyez sur [F2]
(9 – 16) (JUMP #407)



- ❶ Selected Voice: Ceci affiche le numéro et le nom de la voix jouée par le canal multi auquel le curseur est situé.
- ❷ Voice Note Shift(-64...+63 par pas d'un demi-ton): Règle le décalage de note (transposition) de chaque voix jouée par les seize canaux du multi. Le réglage Note Shift de chaque voix est affiché sous la forme d'un graphe en bâtons horizontaux.
- ❸ Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F1] – [F8] pour déplacer le curseur sur les voix 1 – 8 ou sur les voix 9 – 16 selon que la touche [F1] ou [F2] a été pressée.

5. Voice static pan

JUMP #408

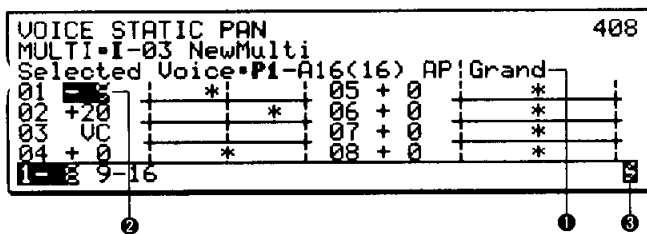
Sommaire: Spécifie la position stéréo de la voix jouée par chaque canal du multi.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations multi
(JUMP #400)

Sélectionnez : opération 05: St. Pan

Spécifiez : la position Static Pan pour chaque canal
pour les canaux 1 – 8, appuyez sur [F1]
(1 – 8) (JUMP #408)
pour les canaux 9–16, appuyez sur [F2]
(9 – 16) (JUMP #409)



- ❶ Selected Voice:** Ceci affiche le numéro et le nom de la voix jouée par le canal multi auquel le curseur est situé.

- ②** Voice Static Pan (VC ou $-31 \dots +31 = \text{left} \dots \text{right}$): Règle la position Static Pan de chaque voix jouée par les seize canaux du multi. Le réglage Static Pan de chaque voix est affiché sous la forme d'un graphe en bâtons horizontaux.
- Il est également possible de sélectionner "VC", lorsque la voix doit utiliser ses propres données "Pan". Si "VC" n'est pas sélectionné, les données "pan" de la voix sont ignorées et le réglage Static Pan que vous spécifiez ici sera utilisé. Si "VC" n'est pas sélectionné pour une voix de percussion, tous les sons de percussions seront positionnés au même endroit correspondant à la valeur de la plage $-31 \dots +31$ que vous spécifiez ici.
- ③** Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F1] – [F8] pour déplacer le curseur sur les voix 1 – 8 ou sur les voix 9 – 16 selon que la touche [F1] ou [F2] a été pressée.

6. Voice output group select

JUMP #410

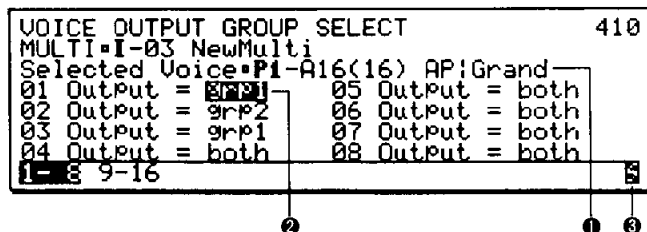
Sommaire: Chaque voix peut être envoyée à partir de l'un ou des deux groupes de sortie, pour déterminer la manière dont la voix sera traitée par les unités d'effets.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations multi
(JUMP #400)

Sélectionnez : opération 06: OutSel

Spécifiez : le groupe de sortie pour chaque canal
pour les canaux 1 – 8, appuyez sur [F1]
(1 – 8) (JUMP #410)
pour les canaux 9–16, appuyez sur [F2]
(9 – 16) (JUMP #411)



- 1 Selected Voice:** Ceci affiche le numéro et le nom de la voix jouée par le canal multi auquel le curseur est situé.

- ② Output (off, grp 1, grp 2, both): Chaque voix jouée par un multi est positionnée indépendamment selon le réglage de 5. *Voice static pan* et cette sortie stéréo de chaque voix est envoyée à l'unité d'effets DSP via Output Group 1, 2 ou les deux. Les réglages groupe sortie de la voix elle-même seront ignorés à moins que le réglage ne soit sur "off".

Les réglages Multi Edit ne peuvent déterminer le groupe de sortie pour un canal de multi qui joue une voix de percussion et le curseur ne peut être déplacé sur ces voix. L'affichage indique "Output = drum" et les données de voix de percussion déterminent quel groupe de sortie est utilisé par chaque son de percussion. Voyez *Drum set data*, 2. *Wave data set* (JUMP #274).

- ③ Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F1] – [F8] pour déplacer le curseur sur les voix 1 – 8 ou sur les voix 9 – 16 selon que la touche [F1] ou [F2] a été pressée.

MULTI EDIT MODE

Output: Le ou les groupe(s) de sortie sélectionné(s) détermine(nt) la manière dont la voix est traitée par les unités d'effets que vous spécifiez en 7.Effect set. Si output group est "Off", la voix ne sera pas traitée par les unités d'effets. Le son non traité de la voix est entendu si le réglage Stereo Mix de l'unité d'effets est activé ("on").

Canal	Voix	Static Pan	Output Select	
1	P1 – B1 BRiBigBand	–15	les deux	Groupe1 L → R →
2	P1 – D13 BA Woodbas	VOICE	1	
3	P1 – A16 AP Grand	+31	2	Groupe2 L → R →
...	
16	P1 – C11 WN Clarino	+04	2	

Quatre unités d'effets DSP

7. Effect set

JUMP #412

Sommaire: Les quatre effets de l'unité d'effets peuvent être placés de différentes manières pour ajouter de la modulation et de la réverbération au son.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations multi

(JUMP #400)

Sélectionnez : l'opération 07: Effect

(JUMP #412)

EFFECT SET	412
MULTI-I-03 NewMulti	
01:Effect Mode Select	01
02:Modulation Effect 1 Set	
03:Modulation Effect 2 Set	
04:Reverb Effect 1 Set	
05:Reverb Effect 2 Set	
01 02 03 04 05	

1 2

❶ Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une opération.

01 : Effect Mode Select: Spécifie la manière dont les quatre unités d'effets sont connectées. (JUMP #413)

02 : Modulation Effect 1 Set: Sélectionne un type d'effet et règle les paramètres pour l'effet de modulation 1. (JUMP #414, #415)

03 : Modulation Effect 2 Set: Sélectionne un type d'effet et règle les paramètres de l'effet de modulation 2. (JUMP #416, #417)

04 : Reverb Effect 1 Set: Sélectionne un type d'effet et règle les paramètres pour l'effet de réverbération 1. (JUMP #418, #419)

05 : Reverb Effect 2 Set: Sélectionne un type d'effet et règle les paramètres pour l'effet de réverbération 2. (JUMP #420, #421)

❷ Appuyez sur [F1]—[F5] pour sélectionner l'opération correspondante.

Les seize voix jouées par un multi sont traitées par les unités d'effets comme cela est déterminé par le groupe de sortie sélectionné pour chaque voix. Voyez la section précédente: 6. Voice output group select.

L'opération 1. Effect Mode Select détermine la manière dont les deux groupes d'entrée sont acheminés par les quatre unités d'effet et les opérations 2 – 5 déterminent la manière dont chaque effet traite le son.

Les réglages d'effets en mode multi s'effectuent exactement de la même manière qu'en mode Voice. Reportez-vous à Voice common data 10.1, 10.2, 10.4.

8. Multi name

JUMP #422

Sommaire: Le multi en cours d'édition peut recevoir un nom de vingt caractères. En mode multi play, ce nom de multi est affiché en gros caractères.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations multi

(JUMP #400)

Sélectionnez : l'opération 08: Name

(JUMP #422)

Spécifiez : le nom pour le multi.

MULTI NAME	422
MULTI-I-03	
[NewMulti]	1
Cir Uppr Lower	
2 1	

❶ Entrez un nom de vingt caractères pour le multi.

- ② Pour effacer le nom actuellement inscrit, appuyez sur [F1] (Clr). Pour sélectionner les caractères majuscules, appuyez sur [F2] (Uppr). Pour sélectionner les minuscules, appuyez sur [F3] (Lowr).

Remarques: Les différentes méthodes pour entrer des caractères sont expliquées sous *Comment utiliser le pavé de touches numériques*, dans l'introduction, page 30.

9. Voice individual output select

JUMP #423

Procédure: Spécifiez la sortie individuelle utilisée par la voix jouée par chaque canal du multi.

A partir du : répertoire d'opération multi (JUMP #400)

Sélectionnez : l'opération 09:IndOut

Spécifiez : une sortie individuelle 1—8 pour chaque voix pour les canaux 1-8, appuyez sur [F1] (1-8) (JUMP #423) pour les canaux 9-16, appuyez sur [F2] (9-16) (JUMP #424)

```
VOICE IND OUTPUT SELECT 423
MULTI-I-03 NewMulti
Selected Voice-P1-A16(16) AP:Grand
01 Ind.Out = 01 05 Ind.Out = off
02 Ind.Out = 1 06 Ind.Out = off
03 Ind.Out = off 07 Ind.Out = off
04 Ind.Out = off 08 Ind.Out = off
1-8 9-16
```

2

1

3

- ① Selected Voice: Ceci affiche le numéro et le nom de la voix jouée par le canal multi à l'endroit du curseur.
- ② Individual Output (off, 1—8): Spécifie la sortie individuelle pour la voix jouée par chaque canal. Ce réglage n'a pas d'effet sur le paramètre Multi Edit 6.Voice output group select. Deux ou plusieurs canaux du multi peuvent utiliser la même sortie individuelle si vous le souhaitez.
- ③ Le fait de maintenir la touche [SHIFT] enfoncée et d'appuyer sur une touche de fonction [F1]—[F8] aura pour effet de déplacer le curseur sur les voix 1—8 ou sur les voix 9—16, selon que [F1] ou [F2] a été enfoncé.

10. Assign mode select

JUMP #425

Procédure: Spécifie la voie dans laquelle la capacité de production de note simultanée est assignée aux voix du multi.

A partir du : répertoire d'opérations multi (JUMP #400)

Sélectionnez : l'opération 10:Assign (JUMP #425)

Sélectionnez : le mode Assign (Dynamic ou Static)

```
ASSIGN MODE SELECT 425
MULTI-I-03 NewMulti

Assign Mode = Dynamic (DYNAMIC)
```

1

- ① Assign Mode (Dynamic, Static): Ceci détermine le mode d'assignation de voix de tout le multi.

Le TG77 contient deux circuits de génération de son: un générateur de son AFM capable de produire jusqu'à 16 notes simultanées de son AFM et un générateur de son AWM capable de produire jusqu'à 16 notes simultanées de son

échantillonné numériquement. Particulièrement si vous jouez de la musique complexe à l'aide de voix à deux ou quatre éléments, le TG77 peut être à court de circuits capables de produire du son. Il devra désactiver une vieille note avant de commencer à produire une nouvelle. Les paramètres Assign Mode vous permettent de spécifier la façon de faire face à de pareilles situations.

Allocation de voix dynamique (DVA): Lorsque DVA est sélectionné, la note la plus vieille (de n'importe quel canal) du multi sera désactivée pour faire place à une nouvelle note (de n'importe quel canal) qui dépasserait la capacité de production de note simultanée. DVA a l'avantage de vous permettre d'exploiter complètement les capacités de génération de son simultanée du TG77. Cependant, l'inconvénient réside dans le fait que la note la plus vieille sera coupée, indépendamment de l'importance qu'elle a dans le contexte musical, comme un son de corde maintenu sur plusieurs mesures.

MULTI EDIT MODE

Allocation de voix statique (SVA): Lorsque SVA est sélectionné, vous pouvez spécifier un nombre fixe de notes à allouer à chaque canal. Lorsque le mode SVA est utilisé, la réponse à un message de note enfoncée peut être légèrement plus rapide vu que le TG77 ne doit pas effectuer autant de calculs.

Après avoir sélectionné SVA, appuyez sur [F8](Edit) pour effectuer des réglages SVA. Il y a deux façons d'effectuer des réglages SVA. Référez-vous à la section suivante, *10.0 SVA edit*.

10.0 SVA edit

JUMP #426

Procédure: Spécifie la façon dont la capacité de production de note simultanée du TG77 est assignée aux voix du multi.

A partir de : l'opération multi edit 10. Assign
(JUMP #425)

Quand : Assign mode est SVA

Appuyez sur : [F8] (Edit) (JUMP #426)

Appuyez sur : [F3] pour régler SVA indépendamment pour les éléments AFM et AWM
(JUMP #426)

Appuyez sur : [F4] pour régler SVA au nombre total de notes
(JUMP #428)

Lorsque vous effectuez les réglages SVA à l'aide de l'une de ces méthodes, il peut être utile d'appuyer sur [F8] (Mode) pour voir combien d'éléments AFM et AWM sont utilisés pour chaque note de chaque voix.

By Element: Appuyez sur [F3] (Elem) pour régler SVA indépendamment pour les éléments AFM ou AWM. Ceci vous permet de tirer le meilleur parti du TG77.

SVA EDIT																426
MULTI-03 NewMulti																
Selected Voice=P2-C14(46) CH:Chamber																
Voice Mode : 1AFM & 1AWM																
AFM Max 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0																
AWM Max 0 4 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0																
Note : 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0																
1-8 9-16 Elem Note																

- 1 AFM Max: Le nombre maximum d'éléments AFM qui peuvent être utilisés simultanément par cette voix. Le nombre total pour les canaux 1—16 de cette rangée ne peut excéder 16.
- 2 AWM Max: Le nombre maximum d'éléments AWM qui peuvent être utilisés simultanément par cette voix. Le nombre total pour les canaux 1—16 de cette rangée ne peut excéder 16.
- 3 Free: Le nombre d'éléments AFM et AWM non assignés est affiché ici.
- 4 Note: Cette zone affiche le nombre résultant de notes qui peuvent être produites simultanément par chaque canal du multi. Cela dépendra du nombre d'éléments AFM et AWM utilisés par la voix sélectionnée pour chaque canal du multi.

5 Appuyez sur [F1] (1-8) pour effectuer les réglages pour les canaux 1—8. Appuyez sur [F2] (9-16) pour effectuer les réglages pour les canaux 9-16.

6 Appuyez sur [F8] (Mode) pour visualiser le mode voice des seize voix utilisées dans le multi. Appuyez sur [EXIT] pour retourner à l'affichage SVA Edit.

AFM Max, AWM Max, Note: Le fait de régler le nombre de notes SVA indépendamment pour les éléments AWM et AFM vous permet de tirer le meilleur parti du circuit de génération de son du TG77 lorsque les voix "tous AFM" ou les voix "tous AWM" sont utilisées dans le multi.

Dans l'exemple ci-dessus, la voix CH:Chamber utilisée dans le canal 2 du multi "3. NewMulti" est une voix à élément 2AWM; c'est-à-dire que chaque note utilise deux notes AWM. Pour cette voix, le réglage AWM Max du canal multi 2 à 4 fera en sorte que la voix produise jusqu'à deux notes simultanées. Le réglage AFM Max de la voix pourra être réglé sur "0", pour servir à une voix différente qui n'utilise que des éléments AFM.

By note: Appuyez sur [F4] (Note) pour régler SVA au nombre total de notes. Cela est plus facile mais prend un peu plus de temps si le multi utilise des voix "tous AFM" ou "tous AWM".

SVA EDIT																428
MULTI-03 NewMulti																
Selected Voice=P2-C15(47) CH:Spitrit																
Voice Mode : 1AFM & 1AWM																
AFM Max 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0																
AWM Max 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0																
Note : 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0																
1-8 9-16 Elem Note																

- 1 Selected Voice: Ceci affiche le numéro et le nom de la voix sélectionnée à l'aide du curseur.
- 2 Voice Mode: Ceci affiche le nombre et le type d'éléments utilisés dans la voix sélectionnée par le curseur.

- ③ **Note:** Spécifie le nombre résultant de notes qui peuvent être produites simultanément par chaque canal du multi. Le nombre total d'éléments utilisés par toutes les voix ne peut pas dépasser 16 éléments AFM ou AWM.
- ④ Appuyez sur [F1] (1-8) pour effectuer les réglages pour les canaux 1—8. Appuyez sur [F2] (9-16) pour effectuer les réglages pour les canaux 9-16.
- ⑤ Appuyez sur [F8] (Mode) pour visualiser le mode voix des seize voix utilisées dans le multi. Appuyez sur [EXIT] pour retourner à l'affichage SVA Edit.

Dans l'exemple ci-dessus, le canal 2 de ce multi utilise la voix CH: Chamber qui est une voix à 2 éléments AWM; Si nous permettons à cette voix de produire 6 notes, elle utilisera jusqu'à 12 éléments AWM. La voix CH: Spirit 1AFM&AWM utilisée par le canal 1 du multi utilise 1 élément AWM pour chaque voix et peut se voir allouer 4 notes, ce qui porte le nombre total d'éléments AWM à un maximum de 16.

15. Initialize multi

Sommaire: Initialise les données Multi en cours d'édition à des valeurs de base ou minimales.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations Multi
(JUMP #400)

Sélectionnez : l'opération 15: Initlz

Pour exécuter : l'opération d'initialisation, appuyez sur [YES]

Pour quitter : sans initialiser, appuyez sur [NO] ou [EXIT]

INITIALIZE MULTI

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

Cette fonction règle les valeurs de toutes les données de multi à un réglage minimum ou le plus simple possible. Lorsque vous créez vos propres multi, il vaut mieux commencer en éditant un multi existant. Cependant, si vous voulez commencer à partir de rien, il est souvent utile de commencer à partir d'un multi initialisé plutôt que de devoir ré-initialiser tous les paramètres.

Si vous êtes sûr de vouloir initialiser les données de multi, appuyez sur [YES]. Les données en cours d'édition seront réglées aux valeurs indiquées ci-dessous. Si vous décidez de ne pas initialiser, appuyez sur [NO].

Réglages initialisés pour Multi Data

01 Voice select

Preset 1 A01 (01) GrandPiano (tous les canaux)

02 Voice volume

Volume = 127 (maximum) (tous les canaux)

03 Voice tuning

Tuning = ± 0 (tous les canaux)

04 Voice note shift

Note Shift = ± 0 (tous les canaux)

05 Voice static pan

Pan = ± 0 (= centre) (tous les canaux)

06 Voice output group select

Output = both (tous les canaux)

07 Effect set

*** Idem que pour une voix normale ***

08 Name multi

Name = INIT MULTI VOICE

09 Voice individual output select

off (tous les canaux)

10 Assign mode select

Assign mode = DVA

Nombre maximal d'éléments

AFM = 16, AWM = 16 (canal 1)

AFM = 0, AWM = 0 (canaux 2—16)

16. Recall multi

Sommaire: Les données Multi précédemment éditées peuvent être rappelées pour être à nouveau éditées.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations drum set
(JUMP #400)

Sélectionnez : l'opération 16: Recall

Pour exécuter : l'opération de rappel, appuyez sur [YES].

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [NO] ou [EXIT].

Si, après avoir édité un multi, vous sortez du mode Multi Edit sans stocker, les données de multi éditées seront perdues. Dans de tels cas, vous pouvez utiliser cette fonction pour rappeler les données de multi précédemment éditées dans le tampon d'édition.

Si vous êtes sûr de vouloir rappeler les données, appuyez sur [YES] et les données de multi précédemment éditées seront rappelées dans le tampon d'édition. Si vous décidez de ne pas rappeler, appuyez sur [NO].

RECALL MULTI

ARE YOU SURE ?

(Yes or No)

UTILITY MODE

En mode Utility, vous pouvez effectuer des réglages qui affectent l'ensemble du système du TG77, effectuer des réglages pour la transmission et la réception MIDI, transmettre des blocs de données via MIDI et sauvegarder ou charger les données sur carte. Vous pouvez jouer aussi les morceaux de démonstration incorporés.

Sommaire de cette section	page
System utility	171
MIDI utility	174
Card utility	178
Demo utility	180

UTILITY MODE

En mode Utility, vous pouvez effectuer des réglages qui affectent l'ensemble du système du TG77, effectuer les réglages pour la transmission et la réception MIDI, transmettre des blocs de données via MIDI, sauvegarder ou charger des données sur carte ou jouer les morceaux de démonstration incorporés. Les fonctions du mode utility sont divisées en quatre répertoires d'opérations: System Utility, MIDI Utility, Card Utility et Demo Utility. Lorsque vous appuyez sur [UTILITY], le répertoire sélectionné en dernier lieu apparaît. Sélectionnez un répertoire d'opérations en appuyant sur [F1] - [F4].

Répertoire d'opérations System Utility

```
UTILITY                                800
System Utility                         01
01: Master Tuning
02: Velocity Set
03: Edit Confirm
04: Greeting Message
Sys MIDI Card Demo
```

- 01: Master Tuning : L'accordage global du TG77 peut être ajusté finement ou grossièrement.
- 02: Velocity Set: Une courbe de vélocité peut être sélectionnée pour permettre au TG77 de répondre à la vélocité des touches enfoncées de différentes manières.
- 03: Edit Confirm: Le message "Are you sure?" qui apparaît lorsque vous stockez, rappelez ou initialisez des données peut être activé ou désactivé.
- 04: Greeting Message: Edite le message de deux lignes qui est brièvement affiché lorsque le TG77 est mis sous tension.

Répertoire d'opérations MIDI Utility

```
UTILITY                                806
MIDI Utility                           01
01: Channel Set
02: Program Change
03: Bulk Dump
Sys MIDI Card Demo
```

- 01: Channel Set: Le TG77 reçoit et transmet des données MIDI ainsi que cela est déterminé par les canaux MIDI et les réglages spécifiés ici.
- 02: Programme Change: Les messages de changement de programme MIDI sont reçus comme spécifié ici.
- 03: Bulk Dump: Différents types de données du TG77 peuvent être transmises via MIDI à un autre TG77 ou à un autre appareil.

Répertoire d'opérations Card Utility

```
UTILITY                                812
Card Utility                           01
01: Save To Card
02: Load From Card
03: Format Card
Sys MIDI Card Demo
```

- 01: Save To Card: les données peuvent être sauvegardées sur une carte RAM.
- 02: Load From Card: les données peuvent être chargées à partir d'une carte RAM ou ROM.
- 03: Format Card: Avant qu'une carte RAM puisse être utilisée, elle doit être formatée pour accepter les données du TG77.

Demo Utility

```
UTILITY                                823
Demo Utility
>>> Press ENTER <<<
Setup Parameters will be exchanged !
Sys MIDI Card Demo
```

Le TG77 contient les données de dix morceaux de démonstration dans la mémoire ROM. Elles peuvent être chargées et les dix morceaux peuvent être joués l'un à la suite de l'autre. Vous pouvez sélectionner le morceau que vous voulez jouer en premier lieu.

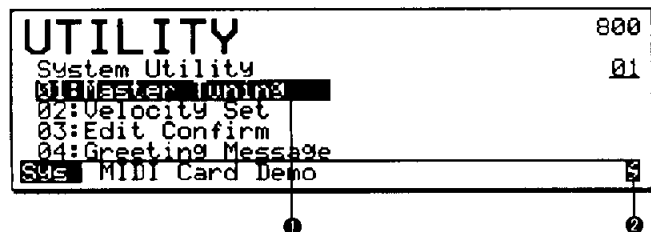
System utility

JUMP #800

Sommaire: Les réglages system utility affectent l'ensemble du système du TG77.

Procédure:

A partir de : MIDI Utility, Card Utility ou Demo Utility (JUMP #806, #812, #823)
Appuyez sur : [F1] (Sys) (JUMP #800)
Sélectionnez : l'opération system utility souhaitée et appuyez sur [ENTER].



- ① Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une des opérations suivantes, puis appuyez sur [ENTER].

- 01: Master Tuning: L'accordage global du TG77 peut être ajusté grossièrement (par demi-tons) et finement.
02: Velocity Set: Le TG77 peut être réglé de manière à ce qu'il réponde à la vélocité de votre jeu de différentes manières.
03: Edit Confirm: Le message "Are you sure?" qui apparaît lorsque vous stockez, rappelez ou initialisez des données peut être activé/désactivé.
04: Greeting Message: Editez le message de deux lignes qui est brièvement affiché lorsque le TG77 est mis sous tension.

- ② Le fait de maintenir la touche [SHIFT] enfoncée et d'appuyer sur [F1]—[F4] aura pour effet de sélectionner l'opération System Utility.

SYSTEM UTILITY

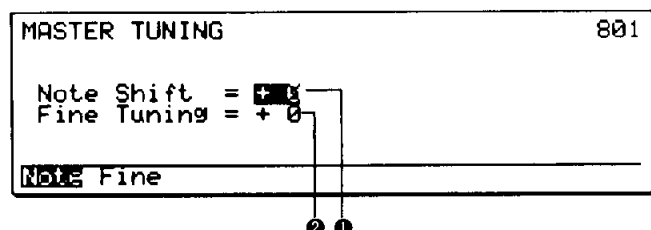
1. Master tuning

JUMP #801

Sommaire: L'accordage global du TG77 peut être ajusté grossièrement (par demi-tons) ou finement.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations system utility (JUMP #800)
Sélectionnez : 01: Master Tuning (JUMP #801)
Spécifiez : l'accordage global grossier ou fin



- ① Note Shift (-64...+63): Ceci règle la hauteur de l'ensemble du TG77 par demi-tons.
② Fine Tuning (-64...+63): Ceci ajuste la hauteur de l'ensemble du TG77 par pas de 1,71875 centièmes de demi-ton.

Remarques: Pour ajuster la hauteur de voix spécifique uniquement, reportez-vous à *Voice Common job 2. Element detune* et 3. *Note shift*.

Note Shift:

Ce réglage Note Shift n'a pas d'effet sur les voix de percussion. Une voix de percussion possède ses propres réglages Note Shift pour chaque note. Voir *Drum Set Data, 2. Wave data set*, page 148.

SYSTEM UTILITY

2. Velocity set

JUMP #802

Sommaire: Le TG77 peut être réglé pour répondre à la vélocité de votre jeu de différentes manières.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations system utility (JUMP #800)
Sélectionnez : 02: Velocity Set (JUMP #802)
Spécifiez : la courbe de vélocité

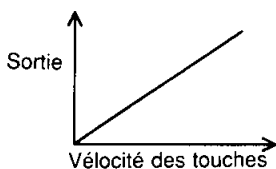
UTILITY MODE

VELOCITY SET	802
Velocity Curve = 0 (normal)	

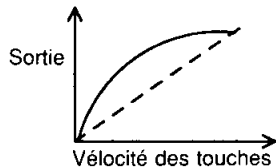
❶ Velocity Curve (0...7): Ceci détermine la manière dont le générateur de son du TG77 répondra à la vitesse de votre jeu comme illustré sur le schéma suivant.

Les courbes de vitesse 6 (cross-1) et 7 (cross-2) vous permettent de faire la transition entre deux éléments en utilisant la vitesse des touches. Réglez un élément sur une valeur de sensibilité à la vitesse positive et l'autre sur une valeur de sensibilité à la vitesse négative. Voyez *AFM element data 5. AFM sensitivity (JUMP #243)* et *AWM element data 4. AWM sensitivity (JUMP #260)*.

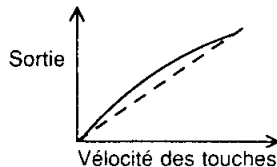
0. Normal



1. Soft - 1

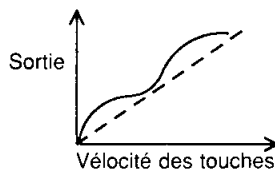


2. Soft - 2



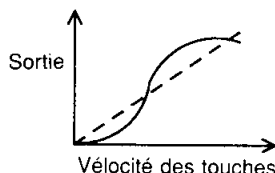
--- est la courbe de vitesse normale

3. Easy



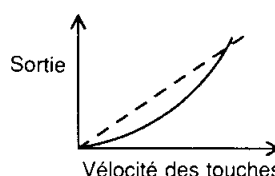
--- est la courbe de vitesse normale

4. Wide



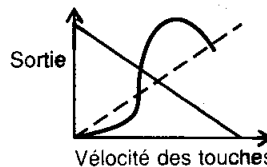
--- est la courbe de vitesse normale

5. Hard

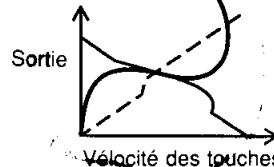


--- est la courbe de vitesse normale

6. Cross-1



7. Cross-2



--- est la courbe de vitesse normale

SYSTEM UTILITY

3. Edit confirm

JUMP #804

Sommaire: Le message "Are you sure?" qui apparaît lorsque vous stockez, rappelez ou initialisez des données peut être activé ou désactivé.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations system utility (JUMP #800)

Sélectionnez : 03: Edit Confirm (JUMP #804)

Spécifiez : si le message de demande de confirmation doit apparaître ou non.

EDIT CONFIRM	804
Edit Confirm = on	

- ❶ Edit Confirm (on,off): Lorsque ce réglage est "on", le message "Are you sure?" apparaîtra chaque fois qu'une opération qui efface ou remplace des données doit être effectuée. Lorsque ce réglage est "off", l'opération est exécutée immédiatement, sans demande de confirmation.

Remarques: Jusqu'à ce que vous vous soyez familiarisé avec le TG77, nous vous recommandons de laisser ce réglage sur "on".

SYSTEM UTILITY

4. Greeting message

JUMP #805

Sommaire: Edite le message de deux lignes qui est brièvement affiché lorsque le TG77 est mis sous tension.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations system utility
(JUMP #800)

Sélectionnez : 04: Greeting Message
(JUMP #805)

Spécifiez : le message d'introduction

GREETING MESSAGE		805
Line 1	= [Welcome to]	
Line 2	= [RCM synthesis !]	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> Clr Uppr Lowr </div>		

❷

❶

- ❶ Entrez le message d'introduction sur deux lignes x 20 caractères.
- ❷ Pour effacer le message actuellement inscrit, appuyez sur [F1] (Clr). Pour sélectionner les caractères majuscules, appuyez sur [F2] (Uppr). Pour sélectionner les minuscules, appuyez sur [F3] (Lowr).

Remarques: Les différentes méthodes pour entrer des caractères sont expliquées sous *Comment entrer des données* dans *Introduction au TG77*.

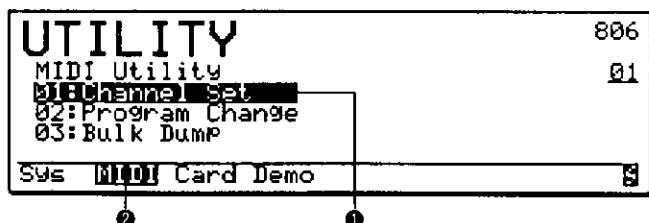
MIDI utility

JUMP #806

Sommaire: Les réglages MIDI utility déterminent la manière dont les données MIDI sont transmises et reçues.

Procédure:

A partir de : System Utility, Card Utility ou Demo Utility (JUMP #800, #812, #823)
Appuyez sur : [F2] (MIDI) (JUMP #806)
Sélectionnez : l'opération MIDI utility souhaitée et appuyez sur [ENTER].



- ① Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une des opérations suivantes, puis appuyez sur [ENTER].
01: Channel Set: Le TG77 reçoit et transmet les données MIDI déterminées par les canaux MIDI et réglages spécifiés ici.
02: Programme Change: Les messages de changement de programme MIDI sont reçus et transmis comme spécifié ici.
03: Bulk Dump: Différents types de données du TG77 peuvent être transmis via MIDI à un autre TG77 ou à un autre appareil.
- ② Le fait de maintenir la touche [SHIFT] enfoncée et d'appuyer sur [F1]—[F3] aura pour effet de sélectionner l'opération correspondante MIDI Utility.

MIDI UTILITY

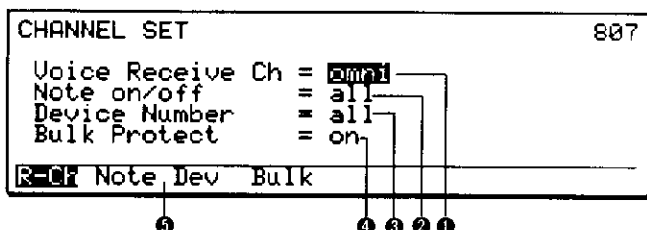
1. Channel set

JUMP #807

Sommaire: Le TG77 reçoit et transmet des données MIDI ainsi que cela est déterminé par les canaux MIDI et les réglages spécifiés ici.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations MIDI utility (JUMP #806)
Sélectionnez : 01: Channel Set (JUMP #807)
Spécifiez : les canaux de transmission et de réception MIDI ainsi que les réglages.



- ① Voice Receive Channel (1...16, omni): Ceci détermine le canal sur lequel le TG77 peut être commandé en mode voice play. Lorsque "omni" est sélectionné, le TG77 répond à n'importe quel canal. En mode Multi Play, les changements de programme reçus sur ce canal sélectionnent les multits.
- ② Note on/off (all, odd, even): Lorsque le réglage est "all", le générateur de son du TG77 produit du son en réponse à toutes les notes reçues à MIDI IN. Lorsque le réglage est "odd" ou "even", le TG77 répond seulement aux notes paires ou impaires.

- ③ Device Number (off, 1...16, all): Ceci détermine le canal sur lequel le TG77 recevra et transmettra les messages MIDI système exclusif tels que les changements de paramètres et les données "bulk". Lorsque "off" est sélectionné, les messages système exclusif ne sont pas reçus. Lorsque "all" est sélectionné, les messages système exclusif sont reçus sur n'importe quel canal entre 1 et 16.
- ④ Bulk Protect (off, on): Le TG77 est capable de recevoir des données "bulk" système exclusif à tout moment et les données nouvellement reçues remplacent les données en mémoire. En réglant bulk protect sur "on", vous pouvez éviter que l'arrivée de données bulk ne détruise accidentellement des données précieuses.
- ⑤ Une pression sur [F1]—[F4] déplace le curseur sur l'élément correspondant sur l'écran.

Note on/off: Ce réglage peut être utilisé pour augmenter le nombre de notes simultanées. Chaque TG77 est capable de produire jusqu'à 16 notes de son AFM et 16 notes de son AWM en même temps. En envoyant les mêmes données MIDI à deux TG77 et en mettant le réglage note de l'un sur "odd" et le réglage note de l'autre sur "even", vous pouvez doubler le nombre de notes simultanées qui peuvent être produites.

2. Program change

JUMP #808

Sommaire: Les messages de changement de programme MIDI sont reçus comme spécifié ici.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations MIDI utility (JUMP #806)

Sélectionnez : 02: Program Change (JUMP #808)

Spécifiez : la manière dont les changements de programme seront reçus.

PROGRAM CHANGE	808
Program Change = table	
	Edit

❶ Program Change (off, normal, direct, table): Ceci détermine ce que le TG77 fait lorsqu'un message de changement de programme est reçu sur la borne MIDI IN.

Program Change = off: Les messages de changement de programme entrant sont ignorés.

Program Change = normal: En mode Voice, les changements de programme 0–63 entrants sélectionnent les voix 1–64. Les changements de programme 64–127 sont ignorés.

En mode Multi, les changements de programme entrants 0–63 sélectionnent les voix 1–64 pour le canal correspondant du multi. Les changements de programme 64–79 sur le canal de réception voice sélectionnent les multis 1–16. Les changements de programme 80–127 sont ignorés.

Program change = direct: Ceci permet de sélectionner n'importe quelle mémoire de voix ou de multi en utilisant les changements de programme. Les changements de programme 0–116 sont reçus comme pour "normal".

Les changements de programme 117–124 entrants sélectionneront une mémoire de voix et doivent être immédiatement suivis par un changement de programme 0–63 pour sélectionner le numéro de voix. Les changements de programme 125–127 entrants sélectionnent une mémoire de multi et doivent être immédiatement suivis par un changement de programme 64–79 pour sélectionner un numéro de multi.

Les changements de programmes 119 et 120 entrants ne sont pas distingués étant donné qu'un multi interne ne peut utiliser des voix sur carte et vice versa.

No.	Mode	Type	Mémoire
117	Mode Voice	Voice	Preset 2
118	Mode Multi	Voice	Preset 2
119	Mode Multi	Voice	Internal
120	Mode Multi	Voice	Card
121	Mode Multi	Voice	Preset 1
122	Mode Voice	Voice	Internal
123	Mode Voice	Voice	Card
124	Mode Voice	Voice	Preset 1
125	Mode Multi	Multi	Internal
126	Mode Multi	Multi	Card
127	Mode Multi	Multi	Preset

Program change = table: Chaque changement de programme entrant 1–128 sélectionnera la voix ou le multi que vous spécifiez dans le tableau de changement de programme. Pour éditer le tableau de changement de programme, appuyez sur [F8] (Edit) et référez-vous à la section suivante 2.0 *Program change table edit* pour plus de détails.

2.0 Program change table edit

JUMP #820

Sommaire: Lorsque le paramètre MIDI utility 2.Program Change est réglé sur Table, chaque changement de programme entrant 1-128 sélectionnera la voix ou le multi spécifié par le tableau.

Procédure:

A partir de : l'opération MIDI Utility 2.Program Change (JUMP #808)

Appuyez sur : [F8] (Edit) (JUMP #820)

Spécifier : une voix ou un multi pour chaque changement de programme entrant 1—128

PROGRAM CHANGE TABLE EDIT					820
PC#	Mode	Mem	Pgm	Name	
001	Voice	P1	1	SP: Cosmo	
002	Voice	P1	2	SP: Metroid	
003	Voice	P1	3	SP: Diamond	
004	Voice	P1	4	SP: Spread	
				Init	Voic Mult

① PC#: Ceci indique le numéro du message de changement de programme MIDI entrant.

② Mode (Voice, Multi, Ind.V): Vous pouvez spécifier si le changement de programme entrant sélectionnera une voix, un multi ou une voix pour un canal individuel d'un multi.

Voice: Le TG77 entrera le mode voice play et sélectionnera la voix spécifiée dans ③ Mem et ④ Pgm.

Multi: Le TG77 entrera le mode multi play et sélectionnera le multi spécifié dans ③ Mem et ④ Pgm.

Ind.V: Si le TG77 est en mode Voice Play, il restera dans ce mode et sélectionnera la voix spécifiée dans ③ Mem et ④ Pgm. Si le TG77 est en mode Multi Play, il restera dans ce mode et sélectionnera la voix spécifiée dans ③ Mem et ④ Pgm pour le canal du multi qui correspond au canal MIDI du message de changement de programme entrant.

③ Mem (Voice I/C/P1/P2, multi P/C/I): Spécifie la mémoire de la voix (I/C/P1/P2) ou du multi (P/C/I)

④ Pgm (voice 1—64, multi 1—16): Spécifie le numéro de la voix (1—64) ou du multi (1—16) à sélectionner.

⑤ Name: Les dix premiers caractères de la voix ou du multi sélectionné sont affichés ici.

⑥ [F1]—[F4], ([Δ], [▽], [Δ]x5, [▽]x5): Appuyez sur [F1] ou [F2] pour parcourir le tableau de changement de programme par bloc de quatre lignes. Appuyez sur [F3] ou [F4] pour parcourir le tableau de changement de programme par bloc de cinq pages (vingt lignes)

⑦ [F6] (Init): Pour remettre le tableau de changement de programme sur les réglages initiaux (les changements de programme 1—128 sélectionnent les voix présélectionnées P1-A01...P2-D16), appuyez sur [F6]. L'affichage vous demandera: "Are you sure?". Si vous êtes sûr de vouloir initialiser le tableau de changement de programme, appuyez sur [YES]. Le bas de l'affichage indiquera "Completed".

⑧ [F7] (Voic): Appuyez sur [F7] pour visualiser une liste de seize voix dans la banque sélectionnée. Seuls les sept premiers caractères des noms de voix seront affichés. Vous pouvez appuyer sur [MEMORY] ou [BANK/SELECT] pour visualiser d'autres banques de voix. Cette fonction s'avère adéquate pour éditer le tableau de changement de programme.

⑨ [F8] (Mult): Appuyez sur [F8] pour visualiser une liste de seize multis dans la mémoire sélectionnée. Seuls les sept premiers caractères des noms de multi seront affichés. Vous pouvez appuyer sur [MEMORY] pour visualiser d'autres mémoires de multi. Cette fonction s'avère adéquate pour éditer le tableau de changement de programme.

3. Bulk dump

JUMP #809

Sommaire: Différents types de données du TG77 peuvent être transmis via MIDI à un autre TG77 ou à un autre appareil.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations MIDI utility
(JUMP #806)

Sélectionnez : 03: Bulk Dump (JUMP #809)

Spécifiez : le type de données à transmettre

Pour exécuter : la transmission des données, appuyez sur [F8] (Go).

Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

BULK DUMP		809
		01
01: Voice & Multi	05:64 Voice	
02: Setup	06:16 Multi	
03: Dynamic Pan	07:1 Voice	
04: Micro Tuning	08:1 Multi	
		Go

- ❶ Déplacez le curseur dans la zone pour sélectionner le type de données que vous souhaitez transmettre. Ensuite, pressez sur [F8] (Go).

- 01: Voice & Multi: Toutes les données Voice, Multi, Pan et Micro Tuning internes
- 02: Setup: Données de configuration du système
- 03: Dynamic Pan: Toutes les données Pan internes
- 04: MicroTuning: Toutes les données Micro Tuning internes
- 05: 64 Voice: Toutes les données Voice internes
- 06: 16 Multi: Toutes les données Multi internes
- 07: 1 Voice: Une seule voix spécifiée
- 08: 1 Multi: Un seul multi spécifié

Go: Lorsque vous appuyez sur [F8] (Go), la transmission commence et la ligne du bas de l'écran à cristaux liquides indique "Now transmitting!" Lorsque la transmission se termine, la ligne du bas indique "Complete!"

1 Voice: Si vous sélectionnez 07:1 Voice et appuyez sur [F8] (Dir), un répertoire de seize voix dans la banque actuellement sélectionnée apparaît. Sélectionnez une banque A-D et sélectionnez une voix 1-16. Ensuite, appuyez sur [F8] (Go) et les données de la voix sélectionnée seront transmises. Seules les voix internes peuvent être transmises.

1 Multi: Si vous sélectionnez 08:1 Multi et appuyez sur [F8] (Dir), un répertoire des seize multis dans la mémoire interne apparaît. Sélectionnez un multi 1-16. Ensuite, appuyez sur [F8] (Go) et les données du multi sélectionné seront transmises. Seuls les multis internes peuvent être transmis.

Remarques: Pour les données qui doivent être reçues par un autre TG77, le réglage device number des deux unités doit correspondre.

Les données transmises par 07:1 Voice ou 08:1 Multi sont reçues dans le tampon d'édition de l'appareil récepteur. Si vous sélectionnez une autre mémoire avant de les stocker dans une mémoire, les nouvelles données reçues seront perdues.

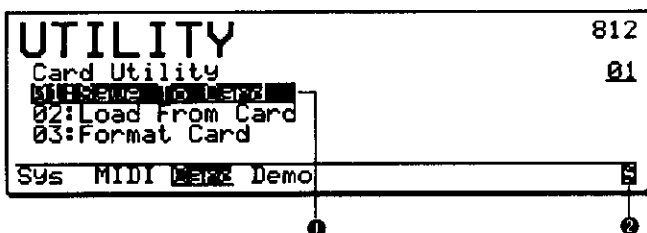
Card utility

JUMP #812

Sommaire: Les opérations card utility vous permettent de transférer des données vers et d'une carte et de formater une carte pour qu'elle accepte les données du TG77.

Procédure:

A partir de : System Utility, MIDI Utility ou Demo Utility (JUMP #800, #806, #823)
Appuyez sur : [F3] (Card) (JUMP #812)
Sélectionnez : l'opération card utility souhaitée et appuyez sur [ENTER].



- ① Déplacez le curseur dans cette zone pour sélectionner une des opérations suivantes, puis appuyez sur [ENTER].
01: Save To Card: les données peuvent être sauvegardées sur une carte RAM.
02: Load From Card: les données peuvent être chargées à partir d'une carte RAM ou ROM.
03: Format Card: Avant qu'une carte RAM puisse être utilisée, elle doit être formatée pour accepter les données du TG77.
- ② Le fait de maintenir la touche [SHIFT] enfoncée et d'appuyer sur [F1]—[F3] aura pour effet de sélectionner l'opération Card Utility.

CARD UTILITY

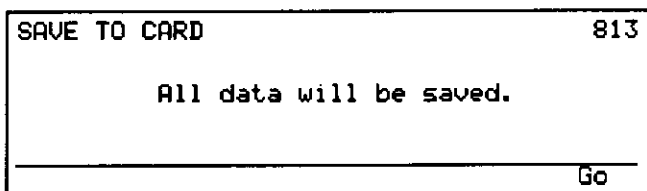
1. Save to card

JUMP #813

Sommaire: Les données peuvent être sauvegardées sur une carte RAM.

Procédure:

A partir du : répertoire d'opérations card utility (JUMP #812)
Sélectionnez : 01: Save To Card (JUMP #813)
Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [F8] (Go).
Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].



Cette opération sauve toutes les données sur une carte RAM insérée dans la fente DATA. Avant qu'une nouvelle carte puisse être utilisée par le TG77, elle doit être formatée au moyen de la fonction 3. *Format card* expliquée plus loin dans cette section.

Appuyez sur [F8] (Go) pour sauvegarder les données sur la carte. Le message "Are you sure?" apparaît sur l'affichage. Si vous êtes sûr de vouloir sauvegarder les données sur carte, appuyez sur [YES].

Si la carte insérée dans la fente DATA n'a pas été formatée pour le TG77, l'écran à cristaux liquides indique "Warning: Format Error !" Appuyez sur [EXIT] pour quitter le message d'erreur.

Cette fonction sauvegarde les données suivantes sur une carte RAM.

- Données de configuration (données de système, données pan, données de micro-accordage, données de tableau de changement de programme)
- Voix internes 1—64
- Multis internes 1—16

CARD UTILITY

2. Load from card

JUMP #814

Sommaire: Les données peuvent être chargées à partir d'une carte RAM ou ROM.

Procédure:

- A partir du : répertoire card utility (JUMP #812)
- Sélectionnez : 02: Load from Card (JUMP #814)
- Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [F8] (Go).
- Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

LOAD FROM CARD	814
Data = 000	
	Go

①

- ① Data Type (all, voice & multi (pan, mct), setup): Vous pouvez charger la totalité ou une partie des données de la carte. Lorsque "all" est sélectionné, toutes les données sont chargées. Lorsque "voice & multi (pan, mct)" est sélectionné, les données multi, voice, pan et microtuning sont chargées. Lorsque "setup" est sélectionné, les données du système sont chargées.

Cette fonction charge le type spécifié de données du synthétiseur à partir d'une carte RAM ou ROM insérée dans la fente DATA. Après avoir sélectionné le type de données à charger, appuyez sur [F8] (Go) pour charger des données pour le synthétiseur à partir de la carte. Le message "Are you sure?" apparaît sur l'affichage. Si vous êtes sûr de vouloir charger les données, appuyez sur [YES].

Si la carte insérée dans la fente DATA n'a pas été formatée pour le TG77, l'écran d'affichage indiquera "Warning: Format Error !" Appuyez sur [EXIT] pour quitter le message d'erreur.

CARD UTILITY

3. Format card

JUMP #815

Sommaire: Avant de pouvoir utiliser une nouvelle carte RAM, vous devez la formater afin que les données puissent être utilisées par le TG77.

Procédure:

- A partir du : répertoire card utility (JUMP #812)
- Sélectionnez : 03: Card Format (JUMP #815)
- Pour exécuter : l'opération, appuyez sur [F8] (Go).
- Pour quitter : sans exécuter, appuyez sur [EXIT].

FORMAT CARD	815
Format = Unformatted	
Card data will be erased !	
	Go

Cette fonction prépare une carte RAM MCD64 (vendue séparément) pour utilisation avec le TG77. S'il n'y a pas de carte dans la fente DATA, l'écran indiquera "Format=No Card!".

Insérez la carte dans la fente DATA et appuyez sur [F8] (Go). Le message "Are you sure?" apparaît sur l'écran d'affichage. Si vous êtes sûr de vouloir formater la carte, appuyez sur [YES].

Si la carte est d'un type qui ne peut pas être utilisé avec le TG77 ou si elle est défectueuse, l'écran affichera un message d'erreur. Appuyez sur [EXIT] pour quitter le message d'erreur.

Demo Utility

JUMP #823

Sommaire: Cette fonction vous permet de charger et de jouer les morceaux de démonstration ROM. Ces morceaux sont sauvegardés dans une mémoire ROM, c'est-à-dire une mémoire ineffaçable et non modifiable.

ATTENTION: Le fait de charger les morceaux de démonstration aura pour effet d'effacer les paramètres de configuration setup (réglages Utility Mode pour Master Tuning, Velocity Curve, etc.) et de désactiver la touche EF.BYPASS. Ces paramètres de configuration sont rétablis lorsque vous quittez le mode demo.

Procédure:

A partir de : System Utility, MIDI Utility ou Card Utility (JUMP #800, #806, #812).

Appuyez sur : [F4] (Demo) (JUMP #823)

Appuyez sur : [ENTER]

Sélectionnez : le morceau à reproduire en premier lieu

Appuyez sur : [F8] (Play) pour démarrer la reproduction

Appuyez sur : [F8] (Stop) pour arrêter la reproduction

Pour démarrer la reproduction, appuyez sur la touche [F8] (Play). Les morceaux de démonstration seront joués l'un à la suite de l'autre, en commençant par celui que vous avez sélectionné. Si la touche [EF BYPASS] a été enfoncée, les contournements d'effet seront désactivés lorsque vous chargez ces données de démonstration.

Pendant la reproduction des morceaux de démonstration, vous pouvez obtenir des informations supplémentaires en appuyant sur l'une des touches suivantes:

[F1] (Ch): Un vumètre indique quand chaque canal produit du son.

[F2] (Note): Un vumètre indique les notes jouées.

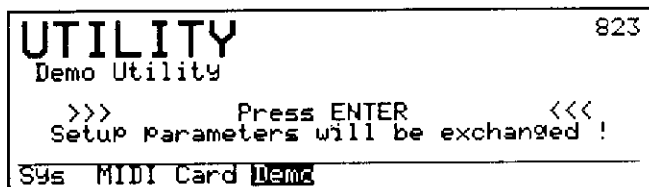
[F3] (Kbd): Le clavier et le vumètre sont affichés.

[F4] (Name): Les noms des voix dans le multi seront affichés.

[F5] (Time): L'affichage indique le temps écoulé depuis le début du morceau en cours et le temps écoulé depuis que la touche de reproduction a été enfoncée.

[F6] (Auto): Les graphiques ci-dessus sont affichés l'un après l'autre environ toutes les quatre secondes.

[F8] (Stop): Arrêt de la reproduction du morceau de démonstration.



Sélectionnez un morceau de démonstration à l'aide des touches de curseur.

ANNEXE

ANNEXE

Cette section contient diverses informations supplémentaires qui peuvent être utiles aux utilisateurs expérimentés et aux programmeurs.

Sommaire de cette section	page
Explication des voix préprogrammées	184
Utilisation de la synthèse hybride RCM	188
Messages d'erreur	190
Tableau vierge pour données de multi	192
Fiche technique	193
Index	194

Explication des voix préprogrammées

Preset 1

- | | |
|---|---|
| <p>A-1 SP:Cosmo - Riche pad analogique avec souffle marqué. MW = contrôle de filtre</p> <p>A-2 SP:Metroid - Enveloppe de filtre de type cuivre.</p> <p>A-3 SP:Diamond - Synthé octave puissant avec légère chute. MW = contrôle de filtre</p> <p>A-4 SP:Sqrpad - Pad caveux avec attaque ascendante. MW = contrôle de filtre</p> <p>A-5 SP:Arianne - Mouvement de filtre chaleureux avec percussion.</p> <p>A-6 SP:Sawpad - Pad brillant avec attaque rapide. MW = Vibrato</p> <p>A-7 SP:Darkpad - Pad doux de type corde.</p> <p>A-8 SP:Mystery - Cloche et corde. MW = contrôle de filtre</p> <p>A-9 SP:Padfaze - Déplacement de filtre lent avec panning lent.</p> <p>A-10 SP:Twilite - Pad synthé délicat "cristal".</p> <p>A-11 SP:Annapad - Chorus bas et filtre avec attaque.</p> <p>A-12 AP:Ivory - Piano classique fin. MW = contrôle de filtre</p> <p>A-13 AP:CP77 - Piano à queue électrique.</p> <p>A-14 AP:Bright - Piano rock. MW = contrôle de filtre</p> <p>A-15 AP:Hammer - Piano tack légèrement désaccordé. MW = contrôle de filtre</p> <p>A-16 AP:Grand - Piano à queue. MW = contrôle de filtre</p>
<p>B-1 BR:Plucky - Cuivre synthé avec attaque et chute rapide. Maintenir pour un effet complet.</p> <p>B-2 BR:BigBand - Cuivre octave avec forte sensibilité à la vitesse.</p> <p>B-3 BR:1980 - Cuivre synthé "Stadium Rock"</p> <p>B-4 BR:Trmpets - Double trompette. MW = contrôle de filtre, AT = Vibrato</p> <p>B-5 BR:ModSyn - Cuivre synthé puissant avec attaque de vitesse. MW = contrôle de filtre, AT = vibrato</p> <p>B-6 BR:Ensembl - Cuivre doux.</p> <p>B-7 BR:FrHorn - Cor d'harmonie solo.</p> <p>B-8 BR:Soul - Mélange d'échantillons de trompette et de cuivre synthé.</p> <p>B-9 BR:FMBite - Cuivre tranchant. MW = contrôle de filtre</p> <p>B-10 EP:IceRing - Piano électrique avec arrière-fond de chœur en chute.</p> <p>B-11 EP:Synbord - Piano électrique de type synthé avec forte sensibilité à la vitesse. MW = contrôle de filtre</p> <p>B-12 EP:GS77 - Piano électrique à élément simple</p> <p>B-13 EP:Knocker - Piano électrique très dynamique avec bruits de touches. MW = LFO Panning</p> <p>B-14 EP:Beltine - Piano électrique de type FM classique. MW = effet trémolo</p> | <p>B-15 EP:Dynomod - Imitation d'un piano électrique dynamique avec distorsion. MW = contrôle de filtre</p> <p>B-16 EP:Urbane - Un son type effet avec harmoniques de piano électrique.</p>
<p>C-1 ME:St.Mick - Choeurs célestes. Paradis à découvrir dans MW.</p> <p>C-2 ME:Blade - Modulation progressive et effet de filtre.</p> <p>C-3 ME:Forest - Rayons du soleil dans une clairière. Reposant.</p> <p>C-4 ME:Gargoyl - Le jeu léger permet d'entendre un orgue. Avec plus de vitesse, des choses inhabituelles se produisent.</p> <p>C-5 ME:Pickloop - Chœur, son pincé, enveloppes bouclées, flanging, panning: en mouvement constant.</p> <p>C-6 ME:Aquavox - Chœur lent. Harmoniques supérieures bouillonnantes en mouvement autour du champ stéréo.</p> <p>C-7 ME:Alps - Déplacement de filtre modulé effectif sur toute sa plage.</p> <p>C-8 ME:Cycles - Commencement semblable à un son pincé avec effet de modulation ralentissant progressivement. Notes maintenues produisent un effet cyclique. MW = contrôle de filtre</p> <p>C-9 WN:Bluharp - Harmonica Blues avec distorsion.</p> <p>C-10 WN:Tenor - Sax tenor avec attaque contrôlée par vitesse. MW = Vibrato et trémolo.</p> <p>C-11 WN:Clarino - Clarinette Woody plus douce après insertion de MW.</p> <p>C-12 WN:AltoSax - Sax alto léger avec souffle.</p> <p>C-13 WN:Moothie - Harmonica pour un jeu de style chromatique. Effet de voltage sur MW.</p> <p>C-14 WN:Saxion - Section sax. MW = vibrato et trémolo</p> <p>C-15 WN:Flute - Flûte modulation AT</p> <p>C-16 WN:Ohboy: - Hautbois, modulation AT</p>
<p>D-1 ST:Ripper - Cordes analogiques à filtre ouvert brillant. MW = contrôle de filtre</p> <p>D-2 ST:Violins - Une petite section de violon réaliste.</p> <p>D-3 ST:Section - Cordes d'orchestre.</p> <p>D-4 ST:Synstrg - Cordes de type FM. MW = contrôle de filtre</p> <p>D-5 ST:Chamber - Cordes avec une chute légèrement étendue. MW = trémolo rapide.</p> <p>D-6 BA:Frtless - Un mélange de FM et de basse sans frettes échantillonnée. AT = Vibrato.</p> <p>D-7 BA:Starred - Basse synthé en attaque, avec un mélange de filtrage résonant et non résonant.</p> |
|---|---|

- D-8 BA:HardOne - Basse FM.
- D-9 BA:VC1 - Basse analogique de type monophonique "single trigger".
- D-10 BA:VC2 - Basse analogique à haute résonance. MW = contrôle de filtre
- D-11 BA:VC3 - Basse analogique à courte enveloppe de filtre. MW = contrôle de filtre

- D-12 BA:Rox - Basse FM forte à haute sensibilité au toucher.
- D-13 BA:Woodbas - Basse droite, MW commande le mixage entre les éléments.
- D-14 BA.Round - Basse pick.
- D-15 BA:Erix - Basse sensible à la vitesse.
- D-16 BA.FM Frls - Basse sans frettes à élément simple avec bourdonnement de cordes contrôlé AT.

Preset 2

- A-1 SC:Newworld - Déplacement de filtre en chute à haute résonance. MW = contrôle de filtre
- A-2 SC:Stratos - Voix synthé de type citre de percussion progressant vers un pad sur notes maintenues.
- A-3 SC:Ripples - Voix synthé de percussion numérique progressant vers un effet de vague avec des notes maintenues.
- A-4 SC:Digitak - Attaque de style épinette avec déplacement lentement vers une conclusion plus délicate. MW = contrôle de filtre
- A-5 SC:Hone - Diabement sensible au toucher. Avec le style staccato, bourdonnement supplémentaire.
- A-6 SC:Spaces - Son puissant de type cloches avec carillon légèrement bouclé lorsque maintenu. MW = LFO Panning
- A-7 SC:Sybaby - Son de type guitare à haute sensibilité au toucher. Maintenir pour un effet de soupir.
- A-8 SC:Icedrop - Neige fondant sur un arrière-plan chaleureux.
- A-9 SL:Wired - Un son de corde métallique frappé.
- A-10 SL:Gnome - Octave avec portamento.
- A-11 SL:SawMono - Onde en dents de scie, son Lead monophonique. MW = contrôle de filtre, AT = Vibrato
- A-12 SL:SqrMono - Onde carrée Detune, son Lead monophonique. MW = Vibrato
- A-13 SL:Pro77: - Son Lead puissant "américain".
- A-14 SL:Nester - Largeur d'impulsion étroite Lead. Harmoniques supérieures en progression lorsque maintenues. MW = Vibrato
- A-15 SL:Eazy - Epais son Lead résonant avec chute et portamento lent.
- A-16 SL:Lips - Sifflements.
- B-1 KY:Bosh - Attack synthé contrôlée par vitesse avec filtrage de sensibilité au toucher supplémentaire. MW = contrôle de filtre
- B-2 KY:Wahclav - MW = Epinette à effet de filtre
- B-3 KY:Wires - Son synthé de type harmonium
- B-4 KY:Tradclv - Son d'épinette traditionnelle avec effet de chœur MW.

- B-5 KY:Thumper - Son synthé FM percussif.
- B-6 KY:Modclav - Epinette avec étouffement MW.
- B-7 PL:Sitar - Son indien.
- B-8 PL:Harp - Harpe à élément unique.
- B-9 PL:Saratog - Son guitare "New Age".
- B-10 PL:Steel - Guitare folk. AT = Vibrato
- B-11 PL:Twelve - Simulation de guitare acoustique à douze cordes.
- B-12 PL:Shonuff - Guitare électrique feedback lead
- B-13 PL:MutGtr - Avec vitesse, passage entre guitare électrique avec sourdine et guitare sans sourdine.
- B-14 PL:Guitar - Guitare acoustique à cordes métalliques idéale pour solos.
- B-15 PL:Shami - Shamisen. Instrument oriental à cordes pincées.
- B-16 PL:Koto - Autre instrument à cordes pincées oriental.
- C-1 OR:YC45D - Orgue percussif.
- C-2 OR:Pipes - Orgue d'église avec effet "stop" MW.
- C-3 OR:Jazzman - Orgue de jazz avec effet leslie MW.
- C-4 OR:Combo - Orgue électronique sixties. MW = contrôle de filtre
- C-5 PC:Marimba - Son échantillonné Marimba.
- C-6 PC:OzHamer - Effet de boucle percussif.
- C-7 PC:Tobago - Son de percussion métallique réaliste.
- C-8 PC:Vibes - Son de vibraphone léger avec trémolo MW.
- C-9 PC:Glas - Cloches sonnantes comme du verre.
- C-10 PC:Island - Mélange entre Marimba et Steel Drums.
- C-11 PC:GrtWall - Pour célébrer le nouvel an chinois. MW = contrôle de filtre
- C-12 CH:Itopia - Son de chœur léger et riche.
- C-13 CH:GaChoir - Voix percussives produisant le bruit 'ga. MW = effet de filtre
- C-14 CH:Chamber - Chœur de cathédrale.
- C-15 CH:Spirit - Chœur aérien, chatoyant.
- C-16 CH:ChorMst - Chœur à déplacement lent dans les quintes. Essayez de jouer des accords parfaits.

ANNEXE

- D-1 SE*Goto>1 - Les Beatles ont créé ce son.
- D-2 SE.Xpander - Un marchand de crème glacée sans cesse à l'oeuvre.
- D-3 SE*Inferno - Un son en progression lente.
- D-4 SE*Them !!! - Les fourmis géantes à la conquête de la Terre.
- D-5 OR*Gassman - Orgue à sons complets. Avec MW, percussion et harmoniques supplémentaires.
- D-6 BR*ZapBras - Cuivre synthé puissant. Avec MW, pendant le jeu, beaucoup d'expressivité
- D-7 BR*BrasOrc - Son d'orchestre avec beaucoup de sensibilité à la vitesse. MW = contrôle de filtre
- D-8 PL*Stairwy - Son épais de type guitare.
- D-9 ST*Widestg - Cordes d'orchestre réagissant facilement.
- D-10 ST*Symbflow - Cordes légères claires. MW = contrôle de volume
- D-11 ST*Quartet - Son de quatuor à cordes. Le staccato produit un effet d'archet.
- D-12 ST*Tutti - Orchestre Tutti. Pour les touches des notes graves timbales de vitesse. Avec MW, insertion de cloches.
- D-13 ME*Voyager - Choeur avec fond synthé en déplacement.
- D-14 ME*Galaxia - Voyage dans l'espace, plus impressionnant avec plus de vitesse.
- D-15 DR Both - Drum Kit puissant.
- D-16 DR Group2 - Drum Kit conçu pour l'utilisation avec le mode Multi. Toutes les voix envoyées au groupe 2.

Assignations de touche pour voix de percussion préprogrammées

Drum Set	Preset 2-D15 DR Both		Preset 2-D16 DR Group 2	
N° de touche	Nom de forme d'onde	N°	Nom de forme d'onde	N°
C1	BD2	94	BD2	94
C#1	BD4	96	BD2	94
D1	SD roll	100	BD1	93
D#1	Crash	106	BD1	93
E1	Tom1	102	BD3	95
F1	Tom1	102	BD3	95
F#1	Tom1	102	BD4	96
G1	Tom1	102	BD4	96
G#1	BD3	95	BD1	93
A1	BD1	93	BD1	93
A#1	SD1	97	Tom2	103
B1	Tom2	103	Tom2	103
C2	Tom2	103	Tom2	103
C#2	SD3	99	SD3	99
D2	Tom2	103	Tom2	103
D#2	Rim	101	Rim	101
E2	SD2	98	SD2	98
F2	Tom2	103	Tom2	103
F#2	Claps	108	Claps	108
G2	Cowbell	109	Cowbell	109
G#2	Shaker	111	Shaker	111
A2	HHclosed	104	HHclosed	104
A#2	Tambrn	110	Tambrn	110
B2	HHopen	105	HHopen	105
C3	Crash	106	Crash	106
C#3	Crash	106	Crash	106
D3	Ride	107	Ride	107
D#3	Ride	107	Ride	107
E3	Tom2	103	Ride	107
F3	Tom2	103	Ride	107
F#3	Cowbell	109	Crash	106
G3	Cowbell	109	Cowbell	109
G#3	Cowbell	109	StlDrmWv	54
A3	SD2	98	Cowbell	109
A#3	SD2	98	StlDrmWv	54
B3	SD2	98	Tom1	102

Drum Set	Preset 2-D15 DR Both		Preset 2-D16 DR Group 2	
N° de touche	Nom de forme d'onde	N°	Nom de forme d'onde	N°
C4	SD2	98	Tom1	102
C#4	EG mute	16	SD1	97
D4	EG mute	16	Tom1	102
D#4	EG mute	16	SD1	97
E4	EG mute	16	Tom1	102
F4	EG mute	16	Tom1	102
F#4	EG mute	16	SD3	99
G4	EG mute	16	SD2	98
G#4	EG mute	16	SD3	99
A4	EG mute	16	SD2	98
A#4	EG mute	16	SD2	98
B4	EG mute	16	SD2	98
C5	EG mute	16	AnlgPerc	112
C#5	EG mute	16	AnlgPerc	112
D5	EG mute	16	Tambrn	110
D#5	EG mute	16	Tambrn	110
E5	EG mute	16	HHopen	105
F5	EG mute	16	Crash	106
F#5	EG mute	16	Crash	106
G5	EG mute	16	Crash	106
G#5	EG mute	16	Crash	106
A5	EG mute	16	Crash	106
A#5	EG mute	16	SD roll	100
B5	EG mute	16	SD roll	100
C6	EG mute	16	*Shaker	111

* Ce son a un volume nul pour servir d'étouffement pour des sons Alternate Assign.

Utilisation de la synthèse hybride RCM

Suggestions pour utiliser AWM + AFM (modes Voice 9 & 10)

La possibilité d'utiliser une voix AWM comme entrée vers un opérateur est une des innovations radicales du TG77. Avec une architecture aussi flexible, il faudra longtemps pour que cette possibilité soit complètement explorée. Cette section suggère un point de départ possible pour l'expérimentation.

1. Sélectionnez le mode Voice.

A partir du : mode Voice Edit
Sélectionnez : mode Voice (F1) (JUMP #200)
Sélectionnez : Voice Mode 9 (1AFM&1AWM)
Appuyez sur : [F2] (Com)

2. Initialisez les données communes de voix.

A partir : du mode Voice Edit (JUMP #201)
Sélectionnez : 15: Initialz (initialisation de la voix)
Appuyez sur : [ENTER]
Appuyez sur : [YES] en réponse au message "Are You sure?"
Appuyez sur : [EXIT] en réponse au message "Completed".

3. Initialisez l'élément AFM

A partir du : mode Voice Edit (JUMP #201)
Appuyez sur : [F3] (E1) AFM Element (JUMP #230)
Sélectionnez : 15: Initialz (initialisation d'élément AFM)
Appuyez sur : [ENTER]
Appuyez sur : [YES] en réponse au message "Are You sure?"
Appuyez sur : [EXIT] en réponse au message "Completed".

4. Initialisez l'élément AWM

A partir du : mode Voice Edit (JUMP #201)
Appuyez sur : [F4] (E2) AWM Element (JUMP #256)
Sélectionnez : 15: Initialz (initialisation d'élément AWM)
Appuyez sur : [ENTER]
Appuyez sur : [YES] en réponse au message "Are You sure?"
Appuyez sur : [EXIT] en réponse au message "Completed".

5. Sélectionnez une onde AWM

Appuyez sur : [F4] (E2) pour éditer l'élément AWM (JUMP #256)
Sélectionnez : 1: WaveSet (réglage de la forme d'onde AWM) (JUMP #257)
Appuyez sur : les touches [-1][+1] ou utilisez la commande pour sélectionner l'onde que vous souhaitez utiliser.

Lorsque vous jouez sur le clavier, vous remarquerez que toutes les ondes produisent la même enveloppe initialisée de type "orgue" et pas de vélocité ni de filtrage. Vous souhaiterez probablement ajouter une touche finale par la suite. Le filtrage EG et les informations dynamiques sont introduits au niveau de l'opérateur FM. Cependant, pour l'instant, nous allons nous contenter d'utiliser une onde brute afin d'expliquer le mécanisme de la registration hybride RCM.

Avant d'essayer d'utiliser une onde AWM dans un algorithme AFM, il est utile de désactiver la sortie AWM directe. Ceci n'est pas nécessaire pour la registration finale, étant donné que de nombreuses voix utilisent *à la fois* le son AWM direct et la combinaison AWM/AFM hybride. Cependant, il est plus facile de comprendre l'effet du système hybride si la sortie directe de l'élément AWM est temporairement désactivée.

6. Désactiver l'AWM:

A partir du : mode Voice Edit (JUMP #201)
Sélectionnez : 7: OutSel (JUMP #208)
Appuyez sur : [F2] (E2) pour sélectionner l'élément 2
Appuyez sur : [-1] trois fois pour désactiver la sortie de l'élément.
Appuyez sur : [EXIT] pour retourner au répertoire Voice Edit.

7. Sélectionnez l'algorithme 30 (défaut en INIT AFM voice)

N.B.: N'importe quel algorithme fonctionnera avec la registration hybride. Cependant, nous utiliserons l'algorithme par défaut 30 dans cette démonstration. Cette étape n'est donc pas nécessaire.

8. Réglez les opérateurs 1 et 2 sur "fixed frequency", "zero frequency".

Appuyez sur : [F3] pour sélectionner le répertoire AFM (JUMP #230)

Sélectionnez : 2: Oscilltr (JUMP #235)

Appuyez sur : la touche Operator Select 1 pour choisir l'opérateur 1.

Sélectionnez : Freq Mode et utilisez [-1][+1] pour changer "ratio" en "fixed".

Sélectionnez : Coarse et utilisez [-1][+1] pour changer 1.0- en 0.00.

Appuyez sur : la touche Operator select pour choisir OP2 et répétez l'opération ci-dessus.

Appuyez sur : [EXIT] pour retourner au répertoire AFM.

9. Introduisez l'onde AWM dans l'opérateur 2 de l'algorithme FM

A partir du : mode Voice Edit

Appuyez sur : [F3] (E1) pour sélectionner l'élément AFM à éditer (JUMP #246)

Sélectionnez 1: Algrthm (algorithme AFM) (JUMP #232)

Appuyez sur : [F2] (Extn) Cette page sélectionne les entrées externes vers chaque opérateur.

Utilisez les touches du curseur pour positionner le curseur sur le "off" de la ligne AWM sous OP2. Appuyez sur [YES] pour changer le "off" en In1.

Appuyez sur : [EXIT] pour retourner au répertoire AFM

10. Elevez le niveau de sortie de l'opérateur 2.

A partir du : répertoire AFM

Sélectionnez : 4: Output et appuyez sur [F2] (All) (JUMP #242)

Déplacez : le curseur sur OP2 et utilisez la commande linéaire d'entrée de données pour augmenter progressivement le niveau jusqu'à ce que vous entendiez

l'onde AWM.

Remarque importante: Selon le contenu harmonique de l'onde sélectionnée, le son pourra devenir distordu lorsque vous augmenterez le niveau de sortie de OP2. Si c'est le cas, sortez du répertoire AFM, sélectionnez 1: Algrthm et appuyez sur [F3] (Inpt) (JUMP #233). Remarquez qu'en dessous de l'indicateur AWM à côté de OP2, il y a un numéro 7. Abaissez cette valeur à 4 et retournez à 4: Output (JUMP #242) et ajuster à nouveau le niveau de sortie OP2. Le niveau fixé pour chaque opérateur en Algorithm Input fait fonction de multiplicateur pour la valeur spécifiée sous Output. Pour éviter la distorsion du son apparaissant à Op2, vous devez fixer la valeur de gain correcte. Bien sûr, la distorsion peut produire un effet intéressant en elle-même. En ajustant la sortie et l'entrée de l'opérateur, une vaste plage de niveau d'entrée AWM peut être utilisée.

Il se peut que les étapes décrites jusqu'à présent ne produisent pas un son fort intéressant, mais les points suivants illustreront certaines des possibilités de la synthèse hybride RCM.

- L'opérateur AFM dans lequel la forme d'onde AWM a été introduite peut être modulé par d'autres opérateurs ou peut moduler d'autres opérateurs.
- La même forme d'onde AWM peut être introduite dans deux ou plusieurs opérateurs AFM et chaque opérateur peut être réglé sur une hauteur différente.
- Etant donné que la forme d'onde AWM est acheminée par le filtre d'un élément AWM avant d'être introduite dans l'opérateur AWM, ses réglages de filtre peuvent être constamment modifiés pour produire une forme d'onde filtrée en temps réel qui peut être modulée par ou moduler elle-même d'autres opérateurs (formes d'onde); c'est-à-dire *Convolution et Modulation en temps réel* — Synthèse hybride RCM. ("Convolution" fait référence à une technologie de filtrage numérique propre à Yamaha.)

Il n'entre pas dans le cadre de ce manuel de fournir des instructions détaillées sur l'utilisation de ce nouveau système hybride. Des guides de programmation seront vraisemblablement publiés dans un proche avenir.

La seule démarche requise pour utiliser la synthèse hybride RCM est d'activer l'AWM dans la page Inpt et de sélectionner le mode Voice 9 ou 10. Le reste dépend de vous. Ce manuel est un simple guide d'introduction de base qui vous

Messages d'erreur

MIDI

servira de point de départ.

MIDI buffer full !

Alors que le TG77 essayait de recevoir ou de transmettre une grande quantité de données MIDI, sa capacité de traitement a été dépassée.

MIDI data error !

Une erreur s'est produite lors de la réception de données MIDI.

MIDI checksum err !

Une erreur s'est produite lors de la réception de données en bloc.

Device number is off !

Comme le numéro de device n'est pas actif, les blocs de données ne peuvent être transmis ou reçus.

Device number mismatch !

Comme les numéros de device ne correspondent pas, les blocs de données ne peuvent être transmis ou reçus.

Cartes de données

Data card not ready !

La carte de données n'est pas correctement insérée dans la fente.

Card protected !

Comme l'interrupteur de protection de mémoire de la carte est sur ON, il n'est pas possible de sauvegarder des données sur la carte.

Illegal format !

Le format de la carte n'est pas correct.

Verify error !

Les données n'ont pas été correctement sauvegardées.

Cartes d'ondes

Wave card not ready !

La carte d'ondes n'est pas correctement insérée dans la fente.

Different wave card (ID=) !

La carte d'ondes qui a été insérée n'est pas celle utilisée

ID Number mismatch!

Un multi comprend des voix qui utilisent deux cartes d'ondes ou plus.

Pile

Change internal battery !

La pile de conservation de mémoire interne doit être remplacée.

Change card battery !

La pile de conservation des données de la carte doit être remplacée.

Autres

Use bank D !

Les voix à 4 éléments ne peuvent être stockées (ou copiées) que dans la banque D.

Illegal mark !

Vous avez essayé de marquer un écran qui ne permet pas le marquage.

Tableau vierge pour données de multi

MULTI DATA		Multi Name										Date					
Voice Name	01				02				03				04				
	05				06				07				08				
	09				10				11				12				
	13				14				15				16				
MIDI Channel		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
Voice Volume																	
Voice Tuning																	
Voice Note Shift																	
Voice Static Pan																	
Voice Output Select																	
Voice Individual Output																	
Assign Mode (DVA/SVA)																	
AFM Max Elements																	
AWM Max Elements																	
Effect	Mode	Stereo Mix 1								Stereo Mix 2							
		Mod. Effect 1				Mod. Effect 2				Rev. Effect 1				Rev. Effect 2			
Effect Type																	
Effect Balance																	
Output Level																	
Parameter 1																	
Parameter 2																	
Parameter 3																	
Parameter 4																	

Fiche technique

Générateur de son: Realtime Convolution and Modulation (RCM)

AWM2 : données de forme d'onde linéaires à 16 bits, fréquence d'échantillonnage jusqu'à 48 kHz

AFM: 6 opérateurs, 45 algorithmes, 3 boucles de feedback, 16 formes d'onde, modulation de la sortie AWM

Filtre: filtres numériques variables dans le temps IIR (Infinite Impulse Response), 2 filtres pour chaque élément (maximum 8 filtres par voix)

Nombre maximum de notes simultanées: 16 notes AWM + 16 notes AFM

Nombre maximum de timbres simultanés: 16

Assignation des notes: priorité à la dernière note, DVA (Dynamic Voice Allocation), SVA (Static Voice Allocation)

Effets DSP: (effet de réverbération + effet de modulation) x 2

Effets de réverbération: 40 types

Effets de modulation: 4 types

Mémoire:

Mémoire de présélections: 128 voix, 16 multis

Mémoire interne: 64 voix, 16 multis

Mémoire de formes d'onde: 2 Mega-mots (4 Mégaoctets), 112 sons

Fentes pour cartes: données de paramètre x 1, données de forme d'onde x 1

Commandes:

Commutateurs: Power on/off, VOICE, MULTI, UTILITY, EDIT/COMPARE, COPY, MEMORY, EF.BYPASS, SHIFT, touches de fonction [F1]—[F8], EXIT, BANK/SELECT, ELEMENT, OPERATOR, PAGE < , PAGE > , JUMP/MARK, -1/NO, +1/YES, curseurs , pavé numérique 0-9, (-), ENTER

Commandes rotatives:

VOLUME, double, OUTPUT1/OUTPUT2), contraste à cristaux liquides (sur le panneau arrière)

Commande linéaire: DATA ENTRY

Affichage:

Ecran à cristaux liquides: 240 x 64 pixels (avec éclairage par l'arrière)

LED: rouge x 4

Bornes:

Sorties audio: OUTPUT 1/1+2 (L/MONO, R), OUTPUT 2 (L, R), PHONES, INDIVIDUAL OUTPUT 1-8

MIDI: IN, OUT, THRU

Caractéristiques électriques:

Etats-Unis, Canada: 120 V

Modèle général: 220-240 V

Consommation:

Etats-Unis, Canada: 28 W

Modèle général: 28 W

Dimensions:

480 (L) x 390 (D) x 132 (H) mm

(18 7/8 x 5 1/4 x 15 1/4 po)

Accessoire fourni:

Câble MIDI (3m) x 1

Poids:

8 kg (7 livres 10 onces)

Niveaux de sortie: mesuré avec une note (AFM) onde sinusoïdale de 1kHz, toutes les bornes branchées et volume au maximum

Sorties individuelles: +5dBm (10kΩ)

Casque: +5dBm (150Ω)

Sorties stéréo: -1dBm (10kΩ)

* Les caractéristiques techniques et l'apparence peuvent être modifiées sans préavis.

Index

A

AFM Element, Copy 116, EG 124, Filter 130, Initialize 134, LFO 127, Oscillator 120, Pitch EG 128, Qu'est-ce qu'un... 56, Recall 136, Répertoire d'opérations 114
 Aftertouch Pitch Bend 108
 Algorithme 115, External Input 118, Forme 117, Input Level 119, Qu'est-ce qu'un ...55
 Allocation de voix dynamique (DVA) 165
 Allocation de voix statique (SVA) 166
 Alternate Assign, Formes d'onde de percussions 149
 Alternate on/off dans une voix de percussions 77
 Amplitude Modulation Depth, AFM 127, AWM 143
 Amplitude Modulation Sensitivity, AFM 126, AWM 142
 Annexe 181
 Assign Mode, Multi 165
 Attack, mode AWM EG 140
 Attaque, Ajustement de l' 72
 AWM Element, Copy 137, EG 140, Filter 145, Initialize 146, LFO 143, Output 141, Pitch EG 144, Qu'est-ce qu'un... 52, Répertoire d'opérations 137, Sensitivity 142, Waveform Set 138

B

Bulk Dump 177

C

Canal dans un multi 35
 Card Utility 178
 Carte de formes d'onde, Remarque concernant l'utilisation 138
 Carte, formatage 179, Charger à partir d'une 179, Sauvegarder sur 178
 Channel Set 174
 Chargement à partir de la carte 179
 Commande d'entrée de données, Utilisation 29
 Commande MIDI, voir Commande
 Commandes, Utilisation 70, Visualisation 83
 Common Data, Element Detune 90, Element Dynamic Pan 93, Element Level 90, Note Limit 92, Note Shift 91, Output Group Select 97, Random Pitch 98, Répertoire d'opérations Voice 90, Velocity Limit 92
 Compare, dans le mode Multi Edit 159, Voice Edit 58, 87
 Confirm on/off lors de l'édition 172
 Connexions 4
 Contourner l'effet 39
 Controller Set, Drum 150, Modulation 108, Other 110, Pan 109, Pitch Bend 108
 Copy, AFM Filter 130, AWM Element 137, Element 116, Operator 116, Multi 156, Pan Data 95, Voice 83
 Courbe, vélocité 171
 Cutoff Frequency, Filter 131, EG 133, Scaling 133

D

Demo Utility 180
 Detune, AFM Oscillator 120
 Device Number 174
 Données de caractère, Comment entrer les 30
 Données, Comment entrer les 28
 Drum Voice, voix de percussions, Répertoire d'opérations 148, Comment éditer une 76
 Dump, Bulk Data 177
 Dynamic Pan 16

E

Edit Confirm 172
 Edit Element Dynamic Pan 94
 Edit Mode, Multi 157, Voice 85
 Edition d'une voix, dans le mode Multi Edit 44, 49
 Edition de voix, procédure 58
 Effect Bypass 39
 Effect Mode 38
 Effect Set, Drum 150, Multi 164
 Effect, Copy 100, AWM 140, EG, AFM 122, Filter 133, Mode Select 99, Modulation 100, Pan 96, Pitch (AFM) 128, Pitch (AWM) 144, Reverb 102, Set (Voice Common) 98
 Effets DSP 16
 Element, Detune (Voice Common) 91, Dynamic pan (Voice Common) 93, Level (Voice Common) 90, on/off 88, Qu'est-ce qu'un AFM 56, Qu'est-ce qu'un AWM 52, Select 88
 Eléments 14, dans une voix 50
 Entrée d'une forme d'onde AWM dans un algorithme AFM 118
 Entrer les données 28
 Exclusive Data Dump 177
 Exercices, Comment éditer une voix 49, Comment utiliser le mode Multi 33
 External input, dans un algorithme AFM 118

F

Feedback, dans un algorithme AFM 117
 Fiche technique 193
 Filter modulation Depth AFM 127
 Filtre, AFM 130, AWM 145
 Filtres passe-bande 131
 Filtres passe-bas (LPF) 131
 Filtres passe-haut (HPF)
 Fixed Frequency Mode, pour forme d'onde à élément AWM 138
 Fonction Jump 26
 Format carte 179
 Forme d'ondes AFM utilisée comme forme d'ondes AWM 138
 Forme, Algorithme 117

Formes d'ondes présélectionnées, liste 139
 Frequency, AFM Oscillator 120, AWM Element Waveform 138

G

Gammes, voir Micro Tuning
 Générateur de bruit, Entrée dans un algorithme AFM 118
 Greeting message, message d'introduction
 Group, voir Output Group

H

Hold Time, AWM EG 140

I

Individual Output, Sortie individuelle 17, Utilisation 40, Select (voice) 111, Select (multi) 165
 Initial Phase, AFM LFO 127, AFM Operator 120
 Initialize, AFM Element 134, AWM Element 146, Drum Voice 151, Multi 34, 167, Voice 112
 Input level, dans un algorithme AFM 119
 Installation et mise en oeuvre 4
 Introduction 3

K

Key Note Number, Drum Waveform 149

L

Level scaling, AFM Operator 123, AWM 142
 Level, Drum Waveform 149
 LFO, AFM (main) 127, AFM (sub) 127, AWM 143, Contrôle d'un filtre 132, d'une voix 68
 Limit, Note (Voice Common) 92, Velocity (Voice Common) 92

M

Master Tuning 171
 Messages d'erreur 190
 Micro Tuning 105, Copy 107, Edit 106, Name 108
 MIDI Utility 174
 Mode Multi 33
 Mode Voice Edit, Comment est organisé le 60
 Mode, Voice 50
 Modes monophoniques 89
 Modes polyphoniques 89
 Modulation Effect, voir Effect
 Modulation, Controller Set 108
 Morceaux de démonstration, Comment charger et jouer les 8
 Multi, Copy 156, Edit/Mode 157, Play Mode 153, Répertoire 155, Select 155

N

Name, Drum Voice 151, Micro Tuning 108, Multi 42, 164, Pan 97, Voice 74, 111
 Note Limit (Voice Common) 92
 Note on/off (all, odd, even) 174
 Note Shift, du TG77 171, Multi 36, 162, Voice Common 91
 Numéro de page, passer à un 26
 Numéros de saut de page lors du processus d'édition dans le mode Multi 46

O

Off voice (Multi Voice Select) 161
 Operator, AFM, Copy 116, EG 122, on/off 115, Oscillator 120, Output 124, Select 115
 Opération, Sélection 24
 Oscillator, AFM 120
 Output Group 38, Drum Waveform 149, Select (Multi Voice) 163, Select (Voice Common) 97
 Output, AFM Operator 124, AWM 141, Individual (Multi) 165, Individual (Voice) 40, 111

P

Page marquée, passer à une 26
 Pan, Controller Set 109, Copy 95, Données Preset Pan 94, Drum Waveform 149, Edit 94, EG 96, Element Dynamic (Voice Common) 93, Nom 97, Voice dans un multi 37, 163
 Panneau arrière 22
 Panneau avant 18
 Partage du clavier, voir Note Limit
 Pavé de touches numériques, comment utiliser le 30
 Phase Sync, AFM Oscillator 120
 Phase, AFM LFO 127, AFM Oscillator 120
 Pitch Bend, ajuster la plage de 70, Controller Set 108
 Pitch EG, AFM 128, AWM 144
 Pitch Modulation Depth, AFM (main) 127, AFM (sub) 128, AWM 143
 Pitch Modulation Sensitivity, AFM 126, AWM 143
 Pitch, Random (Voice Common) 98
 Polyphonie 15
 Portamento (Voice Common) 98
 Présélection, Explication des voix 184, Liste des voix 6
 Présélection, Liste des formes d'onde 139
 Program Change 175, Table Edit 176
 Protect, Bulk 174

R

RAM Card, voir Card
 Random Pitch (Voice Common) 98
 Rate Scaling, AFM Operator 123, AFM Pitch EG 128, AWM Pitch EG 144, Filter EG 134
 Rate Velocity Switch, AFM 126, AWM 142
 Recall, AFM Element 136, Multi 168, Voice 113, 136, 147, 152
 Reverb, Edition (Voice) 62

ANNEXE

Référence 79

Répertoire d'opérations 24, Multi Edit 159

Répertoire, Multi 155, Voice 82

Résonance, Filtre 132

S

Sauvegarder sur carte 178,

Scaling, AFM Filter cutoff 133, AFM Filter EG Rate 134,
AFM Level 125, AFM Operator EG Rate 123, AWM
Level 142, AWM Rate 140

Select, Voice 4, 82, Multi 155

Sensitivity, AFM 126, AWM 142

Séquenceur, Comment utiliser le TG77 avec un 10

Source, Pan 95

Static Pan, Drum 149

Store, Multi 42, 159, Voice 59, 74

Synthèse FM, Principes de base 54

Synthèse hybride (RCM) 12, Suggestions pour utiliser 188

System exclusive device number 174

System Utility 171

T

Tableau vierge pour données de multi 192

Techniques de synthèse RCM 12

Tempérament, voir Micro Tuning

Timbre d'une voix, édition 64

Transpose, voir Note Shift

Tuning, Drum Waveform 149, Master 171, Micro 105, Multi
Voice 162

U

Utility Mode 169

V

Velocity Limit (Voice Common) 92

Velocity Sensitivity, AFM 126, AWM 142

Velocity Set 171

Velocity Switch, AFM Pitch EG 128, AWM Pitch EG 144,
AWM Rate 142

Vibrato, Comment éditer 68, Utilisation d'une commande
pour le 70

Visualisation, Commandes pour la voix 83

Voice Mode, Nombre d'éléments 50, Select 89

Voice, Compare 87, Controller view 83, Copy 83, Edit Mode
85, Initialize 112, Liste des voix présélectionnées 6, Mode
Select 89, Nom 111, Play Mode 81, Qu'est-ce qu'une voix
50, Recall 113, 147, Receive Channel 174, Répertoire 82,
Select 4, 82, Select dans un Multi 160, Store 87, Volume
(Drum) 148

Voix AFM et voix AWM 14

Voix dans un multi, Tuning 162, Volume 161

Voix de percussions préprogrammées, assignations de touche
187

Voix, Edition dans le mode Multi Edit 44, Procédure d'édition
58

Volume, Drum Voice 148, Low Limit 110, Low Limit (Drum)
150, Voix dans un multi 36, 161

W

Wave Data Set (Drum) 148

Waveform, forme d'onde, AFM Oscillator 120, AWM Ele-
ment 138, Liste des formes d'ondes AFM présélectionnées
AFM 139

ENTRETIEN

L'entretien de cet appareil est assuré par le réseau mondial YAMAHA de personnel d'entretien qualifié et formé en usine des concessionnaires. En cas de problème, prendre contact avec le concessionnaire YAMAHA le plus proche.

For details of software, please contact our nearest subsidiary/ or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les logiciels, veuillez-vous adresser au concessionnaire/distributeur pris dans la liste suivante le plus proche de chez vous.

Die Einzelheiten zu Software sind bei unseren unten aufgeführten Niederlassungen und Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsändern erhältlich.

Para detalles sobre el software, póngase en contacto con nuestra subsidiaria o distribuidor autorizado enumerados a continuación.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

**Yamaha Corporation of America,
Synthesizer, Guitar, and Drum Division**
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 1-800-443-2232

MIDDLE & SOUTH AMERICA

MEXICO

**Yamaha De Mexico S.A. De C.V.,
Departamento de ventas**
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.
Tel: 686-00-33

BRASIL

Yamaha Musical Do Brasil LTDA.
Ave. Reboucas 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 55-11 853-1377

PANAMA

Yamaha De Panama S.A.
Edificio Interseco, Calle Elvira Mendez no.10, Piso
3, Oficina # 105, Ciudad de Panama, Panama
Tel: 507-69-5311

OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES AND CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America Corp.
6101 Blue Lagoon Drive, Miami, Florida 33126,
U.S.A.
Tel: 305-261-4111

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha-Kemble Music(U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes, MK7
8BL, England
Tel: 0908-366700

GERMANY/SWITZERLAND

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, D-2084 Rellingen, F.R. of
Germany
Tel: 04101-3030

AUSTRIA/HUNGARY

Yamaha Music Austria GmbH.
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria
Tel: 0222-60203900

THE NETHERLAND

**Yamaha Music Benelux B.V.,
Verkoop Administratie**
Postbus 1441, 3500 BK, Utrecht, The Netherlands
Tel: 030-308711

BELGIUM/LUXEMBOURG

**Yamaha Music Benelux B.V.,
Administration des Ventes**
Rue de Bosnie 22, 1060 Bruxelles, Belgium
Tel: 02-5374480

FRANCE

**Yamaha Musique France, Division Produits
Professionels**
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.,
Combo Division**
Viale Italia 88, 20020 Lainate(Milano), Italy
Tel: 02-937-4081

SPAIN

Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.
Jorge Juan 30, 28001, Madrid, Spain
Tel: 91-577-7270

PORTUGAL

Valentim de Carvalho CISA
Estrada de Porto Salvo, Paço de Arcos 2780 Oeiras,
Portugal
Tel: 01-443-3398/4030/1823

GREECE

Philippe Nakas S.A.
Navarinou Street 13, P.Code 10680, Athens, Greece
Tel: 01-364-7111

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens gata 1, Box 30053, 400 43
Göteborg, Sweden
Tel: 031-496090

DENMARK

Yamaha Scandinavia Filial Danmark
Finsensvej 86, DK-2000 Fredenksberg, Denmark
Tel: 31-87 30 88

FINLAND

Fazer Music Inc.
Länsitieentie 1A, SF-02100 Espoo, Finland
Tel: 90-435 011

NORWAY

Narud Yamaha AS
Østerdalen 29, 1345 Østerås
Tel: 02-24 47 90

ICELAND

Páll H. Pálsson
P.O. Box 85, Reykjavik, Iceland
Tel: 01-19440

EAST EUROPEAN COUNTRIES (Except HUNGARY)

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, D-2084 Rellingen, F.R. of
Germany
Tel: 04101-3030

UNION OF SOVIET SOCIALIST REPUBLICS

Yamaha Corporation, Asia Oceania Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 81(Country Code)-534-60-2311

AFRICA

MOROCCO

Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.
Jorge Juan 30, 28001, Madrid, Spain
Tel: 91-577-7270

OTHER COUNTRIES

Yamaha Musique France, Division Export
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

MIDDLE EAST ASIA

ISRAEL

R.B.X. International Co., Ltd.
P.O. Box 11136, Tel-Aviv 61111, Israel
Tel: 3-298-251

OTHER COUNTRIES

Yamaha Musique France, Division Export
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ASIA

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
15/F., World Shipping Centre, Harbour City,
7 Canton Road, Kowloon, Hong Kong
Tel: 3-722-1098

INDONESIA

PT. Nusantara
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 51-520-2577

KOREA

Cosmos Corporation
131-31 Neung-dong, Sungdong-ku, Seoul, Korea
Tel: 2-466-0021-5

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia Sdn., Bhd.
16-28, Jalan SS 2/72, Petaling Jaya, Selangor,
Malaysia
Tel: 3-717-8977

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, Makati, Metro Manila
1200, Philippines
Tel: 2-85-7070

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
80 Tannery Lane, Singapore 1334, Singapore
Tel: 747-4374

TAIWAN

Kung Hsue She Trading Co., Ltd.
KHS Fu Hsing Building, 322, Section 1, Fu-Hsing
S. Road, Taipei 10640, Taiwan. R.O.C.
Tel: 2-709-1266

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
933/1-7 Rama I Road, Patumwan, Bangkok,
Thailand
Tel: 2-215-0030

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

Yamaha Corporation, Asia Oceania Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 81(Country Code)-534-60-2311

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
17-33 Market Street, South Melbourne, Vic. 3205,
Australia
Tel: 3-699-2388

NEW ZEALAND

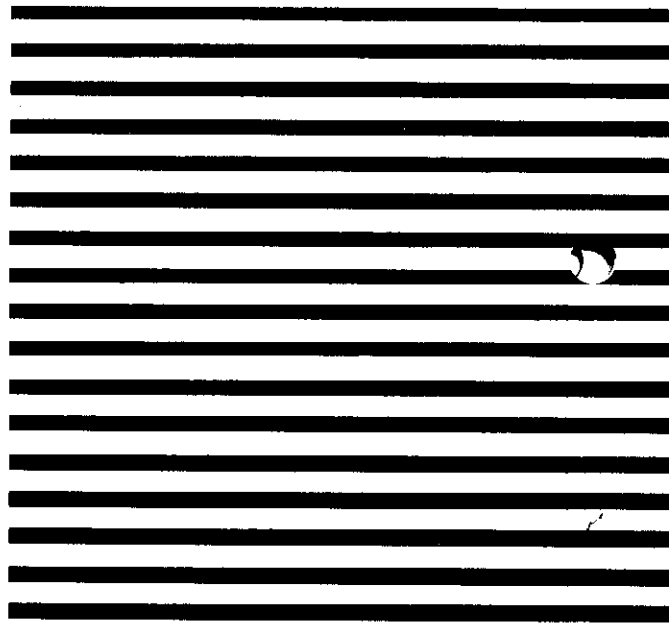
Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland New Zealand
Tel: 9-640-099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

Yamaha Corporation, Asia Oceania Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 81(Country Code)-534-60-2311

HEAD OFFICE Yamaha Corporation, Electronic Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 81(Country Code)-53-460-2445

YAMAHA



YAMAHA CORPORATION
ROBATA, Hirakata-shi, Japan

VJ96850 91020.5 R4 CR ITP Printed in Japan